

TFG

PROYECTO DE ANIMACIÓN Y TEASER.

“THE LUCKY CAT”.

Presentado por Noelia Rico Matéu

Tutor: Dolores Furió Vita

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El siguiente proyecto se basa en la creación de un remake (nueva versión) de un cortometraje realizado anteriormente en 2002 y en la creación de un Teaser final a modo de ejemplo del aspecto que debería tener el cortometraje en vistas a una futura producción completa del mismo. Abarca gran parte de todo el proceso de producción de un cortometraje en 2D; desde la preproducción, fase que incluye el desarrollo de la idea principal, la concreción del guión, el planteamiento del storyboard, el diseño de personajes y fondos; pasando por la producción, donde se han realizado gran parte de los layout y animaciones con su correspondiente linetest, clean-up y coloreado; hasta la fase de postproducción completa del mismo, que da como resultado el Teaser final.

“The lucky cat” / “El gatito con suerte” es una historia fantástica dónde el personaje principal es un felino que muere accidentalmente. En el cielo gatuno experimenta la sensación de la felicidad plena pero todavía no es su hora y esto lo trae de vuelta a la vida. Ingenuo, el gatito va en busca de la mismísima muerte. Pero hay un problema y es que nuestro personaje principal no cuenta con que primero debe deshacerse de sus 7 vidas y no le va a ser nada fácil.

PALABRAS CLAVE

Cortometraje/ animación 2D/ digital/ remake/ teaser/ concept art/ arte/ film.

ABSTRACT

The following project is based on the creation of a remake of a shortfilm previously made in 2002 and it's also based on the creation of a final teaser as an example of the aspect that the shortfilm should have in case of a future producción of the film. It is composed of a big part of the production process of a shortfilm in 2D; from the preproduction stage, wich includes the development of the main idea, the plot, the storyboard planing, character and backgrounds design; the production phase wich encompass the most of the layout and animations wich their own linetest, clean-up and colouring; to the complete postproduction of the film, getting as a result, the final Teaser.

“The lucky cat” is a fantastic story where the protagonist is a feline who dies accidentally. In the cat's heaven he feels completly happy but it's not his time to die yet and he comes back to life. Ingenuously, the kitty goes in search of the very death. But there's a problem, our main character doesn't know that first, he has to get rid of his 7 lives and this will be not easy.

KEYWORDS

Shortfilm/ 2D animation/ digital/ remake/ teaser/ concept art/ art/ film.

AGRADECIMIENTOS

A Melanie Weisswenger, mi profesora de animación en mi Erasmus en Alemania. Ella se dedicó mucho a mí y se volcó conmigo, animándome y ayudándome mucho en este proyecto. Gracias a ella me sentí lo suficientemente valiente y capaz de realizarlo. ¡Danke schön!

A Melanie y las demás chicas que conforman el grupo de música “LEATHER WAVE” por cederme la canción “Awanadear” para este proyecto. Os estoy muy agradecida.

Sara Cutillas, por ayudarme desde el principio ,cuando más perdida estaba, hasta el final. Siempre con una súper sonrisa y animándome a seguir y hacerme creer que todo es posible a pesar de las adversidades.

A mis padres y hermana, por apoyarme en todas mis ideas, aguantar mis días bajos con este proyecto y a pesar de todo confiar en mí y estar orgullosos.

A María Lorenzo, por escucharme y valorar mi proyecto desde una perspectiva profesional corrigiendo las cosas que no encajaban para que fuera un proyecto aún mejor aun no siendo mi tutora de TFG.

A Dolores Furió, por escucharme y tutorizar mi proyecto de animación a pesar de no ser su línea de investigación principal.

A Lucas Soriano Berltrán, por acceder a una entrevista personal en la que me ayudó a aclarar algunas dudas y ciertos puntos clave para un buen diseño de personajes.

Por último, a todas las demás personas que han puesto su granito de arena para sacarme una sonrisa en los peores momentos durante la realización del proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	8
2.1 Objetivos.....	8
2.2 Metodología.....	9
3.PROYECTO DE ANIMACIÓN Y TEASER.....	11
3.1 Planteamiento.....	11
3.2 Referentes.....	11
3.3 PREPRODUCCIÓN.....	14
3.3.1 Guión técnico y guión literario.....	14
3.3.2 Storyboard y animática.....	16
3.3.3 Concept art.....	18
3.3.4 Diseño personajes.....	19
3.3.5 Diseño fondos.....	21
3.4 PRODUCCIÓN.....	22
3.4.1 Layout.....	22
3.4.2 Animación y linetest.....	23
3.4.3 Clean up.....	24
3.4.4 Color.....	24
3.5 POSPRODUCCIÓN.....	25
3.5.1 Montaje, edición, efectos y títulos.....	25
3.5.2 Sonido y créditos.....	27
4. TEASER.....	27
5.CONCLUSIONES.....	28
6. BIBLIOGRAFÍA.....	30
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	31
8. ANEXOS.....	33
8.1 Primeros bocetos.....	33
8.2 Plot (borrador de storyboard).....	33
8.3 Storyboard.....	42
8.4 Guión técnico.....	47
8.5 Entrevista.....	49
8.6 Diseño personajes.....	52
8.7 Diseño fondos.....	55
8.8 Enlaces externos.....	59

1. INTRODUCCIÓN

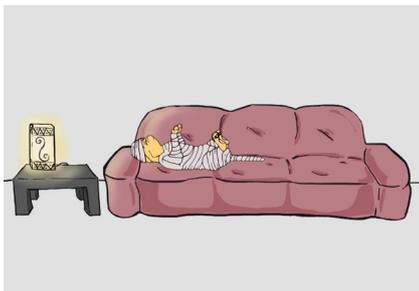
El proyecto se basa en la preproducción y gran parte de la producción y postproducción de un cortometraje de animación 2D, donde se ha elaborado un teaser de 2 minutos sin diálogos que muestra el aspecto que debería tener el cortometraje para su futura realización completa. Este teaser pertenece al género de aventura y fantasía.



1. Fragmento del cortometraje *El gatito con suerte* 2002. Sofá.

En un principio se pretendía que consistiera en el proceso completo de creación de un corto. Pero al dedicarse de forma individual, la falta de tiempo era evidente por lo que finalmente se optó por centrarse únicamente en la preproducción, parte de la producción y montaje y la creación de un teaser. De esta forma se ha podido trabajar de forma más desahogada y centrarse mucho mejor en cada punto del proceso.

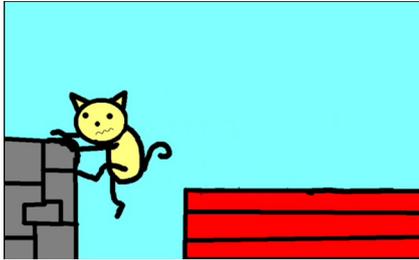
Desde que tengo memoria, había querido hacer una animación propia. Tras algunos intentos de realización de cortometrajes cuando aún no tenía experiencia ni los medios necesarios, opté por estudiar Bellas artes para aprender todo lo que comprende el mundo de la animación y diseño de personajes. Seguí persiguiendo el sueño de realizar un cortometraje con un acabado más profesional. Aún sabiendo que suponía mucho trabajo, decidí cumplir ese sueño con la realización de este proyecto. Es una forma de enseñar al mundo una pequeña parte de mí.



2. Fragmento del cortometraje *The lucky cat*. Sofá.

Añadir que mi proyecto tiene su fundamento en una historia que viene de atrás. En 2002, cuando yo tenía la edad de 8 años, decidí realizar mi primer cortometraje animado. La primera versión del cortometraje, fue algo bastante difícil de realizar para mí a esa edad. Actualmente, el resultado que se aprecia es bastante básico y el film no se podría designar como animación como tal, sino mas bien como una representación de todo aquello que tenía en mi cabeza en aquel momento realizada con los medios y conocimientos de los que disponía. En busca del aprendizaje de todos los procesos que comprende la animación y la realización de una versión más profesional y que se acercara más a lo que yo tenía en mente cuando realicé aquella primera versión, me decanté pues, por hacer una nueva versión del cortometraje también llamado remake. De aquí parte la idea principal de este proyecto que se basa en hacer un remake de la historia original para darle un aspecto más profesional y conocer todos los procesos que conlleva la realización de un cortometraje de animación 2D. Se ha tratado de llevar el aspecto final de este proyecto al estilo que tengo ahora pero sin perder la esencia original del estilo inocente y naif que tenía la primera versión.

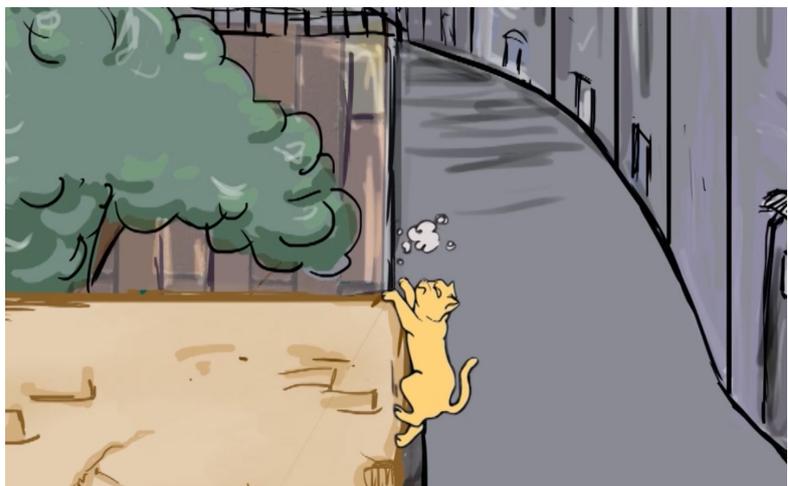
La realización de la animación del corto iba a ser únicamente mediante el mé-



3. Fragmento del cortometraje El gatito con suerte 2002. Calle.

todo tradicional de mesa de luz, folios de animación y grafito. Pero se ha incluido también la digitalización al proceso mediante el programa Toon Boom studio para lograr un resultado de línea y coloreado más limpio y profesional. Toon Boom studio es una herramienta bastante popular en el desarrollo de la animación 2D y dada su importancia en el sector de la animación profesional quería que mi corto se realizara con esta herramienta la cual he tenido que aprender a manejar de forma autodidacta para la realización de este proyecto. Asimismo, mi nivel y manejo de tableta gráfica era demasiado básico para crear las animaciones de esta forma y no disponía de mucho tiempo. Por tanto, con los conocimientos que yo tenía en ese momento, el resultado era demasiado inexperto, cosa que no me convenció. Afortunadamente, encontré una alternativa que se ajustaba más a mi nivel y en la que podía incluir el uso de Toon Boom studio. Por tanto, se ha realizado la animación de forma tradicional, utilizando folios y mesa de luz. Posteriormente, los dibujos se han escaneado y se han vectorizado y coloreado mediante Toon boom. Por lo que el aspecto final de la animación ha sido digital.

De esta forma se ha podido arreglar algunas animaciones, centrar y redimensionar los dibujos, copiar frames, medir el timing más fácilmente, etcétera. En resumen, esta herramienta me aportó mayor rapidez de trabajo y mejor resultado.



4. Fragmento del cortometraje The lucky cat.. Calle.



5.Fragmento del cortometraje *The lucky cat.*
Cielo gatuno.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Se han planteado una serie de objetivos para la realización de este proyecto que se presentan a continuación:

- Conocer cada una de las partes pertenecientes a la creación de un cortometraje.
- Realizar un remake (nueva versión mejorada y actualizada) de un cortometraje realizado anteriormente cuando todavía no disponía de los medios ni la competencia necesaria para configurar un proyecto de esta envergadura de forma profesional.
- Afianzar los conocimientos sobre este proceso. Desde la preproducción, pasando por la producción hasta la postproducción del mismo.
- Poner en práctica la competencia obtenida en el campo de la animación durante los años de grado.
- Adquirir todos los conocimientos sobre el desarrollo de la animación 2D y de las herramientas necesarias para llevarla a cabo y de esta forma, contar con un abanico más amplio a la hora de buscar empleo. Esto comprende el aprender a utilizar la herramienta Toon Boon Studio, utilizado por profesionales para realizar sus producciones animadas en 2D, y comprende también, aprender a utilizar los software profesionales de edición y montaje de video como lo són: Adobe After Efects y Adobe Premiere.
- Hacer realidad mi sueño y motivación de llevar a cabo, por mí misma, una producción de animación semi-profesional.
- Realizar un Teaser final que pueda servir de ejemplo del trabajo realizado.
- Dar un lavado de cara a la historia anterior y al estilo del dibujo antiguo para obtener un acabado semi-profesional al Teaser y acercarse más al resultado que se buscaba obtener en su primera versión.
- Dotar de un sentido y moraleja el guión original, careciente de razón alguno.
- Trasmitir con la historia una determinada filosofía de vida la cual consiste en vivir el presente y vivirlo de la manera más feliz posible.
- Aumentar la destreza en el dibujo expresivo para animación.
- Ganar habilidad en el campo del dibujo y coloreado digital mediante el uso de tableta gráfica y software Adobe Photoshop.
- Tener un porfolio más completo y con un carácter más profesional.



6. Fragmento del cortometraje *The lucky cat*. Ejemplo de diseño de personajes en base a la referencia de la primera versión del cortometraje en 2002.



7. Lluvia de ideas para diseño de personaje y la acción que va a desenvolver. Gatito.

2.2 METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la realización de este proyecto, se ha debido seguir una metodología determinada. Toda producción de animación tiene 3 etapas fundamentales: la etapa de preproducción, producción y post-producción.

En primer lugar se ha trabajado en la preproducción del cortometraje. En esta fase, se tuvo que revisar la primera versión del cortometraje y mejorar toda la parte estética con la búsqueda de referentes para ayudar a fundamentar la nueva versión. En ningún momento se debía perder el estilo Naif, inocente, el estilo gráfico y la esencia que envolvía el corto original.

Al ser la crónica anterior careciente de sentido alguno, el siguiente paso fue revisar la historia antigua y ampliar el guión para darle una lógica a la trama. Se procede entonces a hacer una lluvia de ideas y proponer unos cuantos ejemplos de situaciones clave y posibles finales que ayuden a entender el tema tratado y la moraleja.

Seguidamente, se desarrollan tanto el guión literario como el guión técnico. En el guión literario se desglosan las distintas situaciones, la historia, el lugar, el tiempo y la secuencia donde transcurren todas las acciones del corto. En el guión gráfico se determinan todas las escenas, planos, encuadres, textos y sonidos que van a tener las acciones que van a acontecer en el film. Esta parte es la que nos guía a la hora de comenzar con la producción del cortometraje. Al mismo tiempo, se desarrolla el storyboard en el que se especifican las distintas escenas y se estudia la conexión de las mismas. Y posteriormente, una animática donde se puede dotar a las distintas escenas del tiempo que necesitan durar y así calcular con mayor concreción la extensión del cortometraje. Es una buena forma de adecuar el trabajo y adaptar su complejidad para la realización del proyecto de forma individual, como ha sido mi caso.

Se continúa con otra lluvia de ideas de concept art para aclarar un poco el enfoque estético de los personajes y fondos. Es importante que ambos sigan una misma línea de diseño que englobe todo el contenido del cortometraje en un único estilo. Para esto, se utiliza toda la información recopilada de los distintos referentes y de la primera versión del film para crear una estética que encaje con lo que tenemos en mente.

A continuación se desarrolla todo lo que acontece a la producción del cortometraje. Todo el proceso de animación del cortometraje se ha realizado mediante papel y lápiz sobre una mesita de luz. Se ha dibujado frame a frame para crear la ilusión de movimiento de manera tradicional. Previo a esto se han planteado los distintos layout de cada una de las escenas para determinar la distribución de todos los elementos de cada plano y las poses clave de los personajes. Esto, trabajando de manera colectiva es muy importante para que todo el equipo entienda el movimiento y sepa animar de forma



8.Captura de pantalla del proceso de animación para el cortometraje *The lucky cat*. Caminado en ciclo del gatito.

adecuada cada escena pero en mi caso he trabajado de forma individual y en algunas ocasiones no he necesitado desarrollar el layout previo ya que sabía perfectamente cómo quería que fuera el movimiento de los personajes y cómo iban a interactuar con los distintos elementos de la escena.

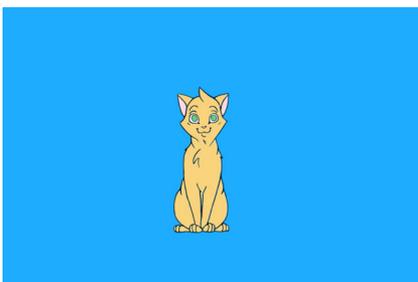
Seguidamente, se han animado gran parte de las escenas propuestas en el guión pero no todas a causa de la falta de tiempo. Asimismo, se va a realizar un Teaser de 2 minutos como muestra del trabajo realizado.

Después de planificar todas las poses clave, anticipaciones y dirección de la animación, se ha animado todo en sucio y se ha escaneado todo para la realización del linetest. Con el linetest se comprueba que la cantidad de frames es la adecuada para que el movimiento funcione correctamente y que la animación fluya como deseamos. Esta fase es la que más tiempo me ha llevado y se ha tenido que testar varias veces hasta lograr el resultado deseado.

Una vez hecho esto, se ha pasado todo a limpio, es decir, se ha realizado todo el clean- up de cada uno de los frames definitivos a mano y lápiz. Se han digitalizado con un escáner cada una de las escenas y se han importado al Software digital Toon Boon Studio. Toon Boon Studio es un programa profesional para animación 2D que cuenta con una línea de tiempo y con el que se puede secuenciar toda la animación a tiempo real y esto permite retocar errores en el movimiento que no se perciben en el papel. Este software me ha permitido vectorizar toda la línea de contorno del dibujo y modificarla a mi gusto de una forma mucho más sencilla que manualmente y con un acabado mucho más profesional.

Después de tener concretada la animación y duración de las escenas, se ha procedido a la fase de coloreado del dibujo. Es muy útil una vez tienes toda la línea vectorizada con Toon Boon porque el software dispone de una herramienta de cubo de pintura que ayuda a agilizar este proceso. Aunque de todas formas, se ha retocado con el pincel muchas veces partes que quedaban en blanco y se han descubierto muchas líneas que no estaban cerradas y se han tenido que cerrar una a una en cada frame.

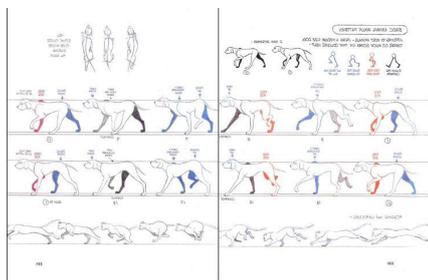
Una vez tenemos acabado todo el proceso de producción se procede a la fase de postproducción que comprende el montaje, edición, el sonido y la colocación de los créditos y título del teaser. Con el uso del programa Adobe After Effects se editan elementos como los movimientos de cámara y efectos necesarios y con el programa Adobe Premiere se procede al montaje del film. Se han importado cada una de las escenas que comprende el Teaser para su organización consecutiva y la posterior incorporación de el sonido. Finalmente, se concreta el resultado final del proyecto y se exporta.



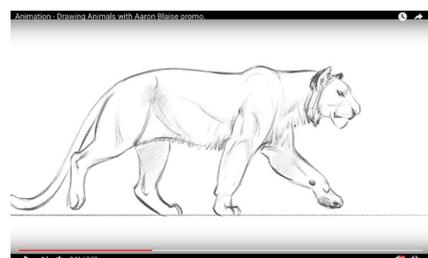
9.Captura de pantalla del coloreado de personaje para el cortometraje *The lucky cat*. Gatito mirando a cámara.

3. PROYECTO DE ANIMACIÓN Y TEASER

3.1 PLANTEAMIENTO



10. Imágen referente para el proceso de animación. Caminado y ciclo de carrera. de cuatro patas.



11. Drawing Animals with Aaron Blaise. Aaron Blaise.



12. Animation tutorial. Aaron Blaise.

Este corto trata el tema de la muerte de una forma sarcástica y humorística. Posee una actitud crítica pero al mismo tiempo en clave de humor, hacia la manera en que la sociedad impone que sigamos unas ciertas normas de conducta. Por tanto no es lo mismo morir accidentalmente que elegir morir. No está igual de bien visto por la sociedad hacer una cosa que hacer la otra. Nótese el sarcasmo hacia esta situación representada con la aparición del infierno como castigo si no has sido suficientemente “bueno” en vida - igual a seguir las normas de conducta socialmente bien vistas- contra la felicidad que se presenta en la escena del cielo, al que solo puedes acceder si te has comportado como lo que socialmente está entendido como “bien”.

La moraleja de la historia es que no debemos actuar de una manera o de otra por el miedo que todavía impone la sociedad sino actuar por lo que moralmente se es interiormente y ante todo ser auténticos. Por otro lado, también pretende dar la lección de que no se debe planear cómo seremos de felices en el futuro cuando consigamos “tal” meta o cuando estemos en “tal” sitio. Debemos vivir el presente, sacar la parte positiva del momento y actuar de la manera que más feliz nos haga.

Todo lo que imaginemos para un futuro, sólo existe en nuestra imaginación y puede cambiar (como le pasa al gato). Por tanto, habremos sido infelices esperando a serlo y como le sucede al gatito, habremos perdido nuestra vida.

3.2 REFERENTES

Referentes de animación:

- **Aaron Blaise** ha sido una de mis mayores referencias desde que empecé a imaginar cómo debía animar el corto. Él trabajó para Disney durante muchos años y mediante su canal de YouTube y su página en la que tiene diversos tutoriales, obtuve miles de ideas para el diseño de personajes e información sobre los principios de la animación.

En cuanto a la producción y a la hora de animar una determinada escena, la referencia de este artista me ha ayudado a ser autodidacta, pues en sus tutoriales y vídeos en directo, enseña a cómo animar personajes de cuatro patas y sus distintos movimientos en 2D.

El hecho de tener este referente me ayudó a sentirme segura y a tomar la decisión de hacer el cortometraje animado en dos dimensiones.

Referentes de estilo:

-**Sam Nielson** es otra referencia importante. Es un joven artista, ilustrador y concept artist de E.E.U.U que trabaja actualmente en Avalanche Software de Disney Interactive. Tiene bastante material con divertidos personajes de su propia cosecha que me ha provocado obligarme a superarme y a generar un diseño de personajes y fondos mucho más trabajado .

Realiza sus obras mediante técnica digital: tableta gráfica, photoshop...etcétera. En su blog muestra tutoriales y recomendaciones que me han ayudado a aprender a utilizar de cero la tableta gráfica. En muchos de sus trabajos utiliza una gama cromática muy viva que me ha motivado a la hora de realizar todo el coloreado digital de fondos y personajes en mi proyecto.

Realmente este artista cuenta con un estilo que llamó mi atención desde el primer momento y que me hizo investigar más sobre él y su técnica porque me encantaría poder llegar a hacer algo parecido en un futuro.



13. Early infinity pitch, 2015.
Sam Nielson

14. Fantasy Illustration.
Sam Nielson



15. Fragmento de la serie *Happy three friends*.
Kenn Navarro.



16. Ilustración de *Happy three friends*.
Kenn Navarro.

-**Happy three friends** es una serie de animación online que se compone de cortos capítulos. Está realizada con el programa Adobe Flash y ha sido creada por Kenn Navarro, Aubrey Ankrum y Rhode Montijo. Siempre me ha llamado la atención el estilo simple de sus dibujos planos y el contraste de la gama cromática tan viva y alegre que utilizan con las situaciones tan ténebres y gore que se representan. Fué uno de mis primeros referentes cuando creé la primera versión del cortometraje a la edad de 8 años por su estilo sarcástico y desagradable que me resultadaba muy cómico y por la simplicidad de sus dibujos. Por tanto, ya que es este Teaser es un remake de aquella primera versión, esta segunda versión ha seguido manteniendo esta referencia tanto para desarrollar el estilo de la historia/guión y sus distintas situaciones como para llevar a cabo el diseño de fondos y personajes.



17. Fragmento del Opening de Tom y Jerry. William Hanna y Joseph Barbera. 1940-1958.

-**Tom y Jerry** serie de cortometrajes escritos y dirigidos por William Hanna y Joseph Barbera. Estos cortometrajes han sido un gran referente en cuanto al desarrollo del movimiento de la animación y al estilo del dibujo. Desde pequeña esta serie ha sido mi favorita y tengo grabada en la mente cada una de sus escenas. He querido representar ese estilo de animación cartoon en mi proyecto.

-**Walt Disney studios** es un referente tanto de estilo como de desarrollo de la animación también. La profesionalidad y los años de experiencia que arrastran los estudios Disney hace que sus películas sean muy correctas en cuanto a la parte técnica de la animación. Por tanto, son las películas de Disney las que más disfruto visualmente por todo el aprendizaje que me aportan y por tanto, las de mayor referencia para el desarrollo de la parte técnica de la animación y en el estilo del dibujo. Las películas que tratan sobre animales son las que me han motivado en este proyecto, como por ejemplo: Oliver y su pandilla, El rey leon, Los aristogatos y Tod y Toby.



18. Fragmento de la película Oliver y su pandilla. Walt Disney Company, 1988.



19. Fragmento de la película El rey león. Walt Disney Company, 1994.



20. Ilustración de la película Los Aristogatos. The Walt Disney Company, 1970.



21. Ilustración de la película Tod y Toby. The Walt Disney Company, 1981.



22. Fragmento del anime Hamtaro. Personaje Spat. Ritsuko Kawai. 1997.

- **Hamtaro**, anime japonés creado por Ritsuko Kawai. El estilo propio de las animaciones japonesas es increíble y me encanta. Desde que era pequeña siempre he visto anime y por tanto una pequeña parte de esta influencia queda reflejada en el estilo del proyecto. Para la escena del infierno sólo me venía a la mente un personaje de este anime que se llama "Spat" que era un demonio malo pero a la vez muy adorable. Por tanto me basé en algunas de sus características físicas y de comportamiento para diseñar a "Phimo" (el ayudante de Sith).



23. Fotograma del cortometraje *The Lucky Cat*. Personaje Phimo esperando la llegada del gatito.

3.3 PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la etapa inicial de la creación de un cortometraje. En ella se define la estética y la personalidad del cortometraje. En ella, se desarrolla la idea principal generando la narración que conocemos como guión, se define el storyboard y la animática para aclarar la trama y finalmente se trabaja en la estética del cortometraje mediante el diseño de los personajes y fondos. Todo esto es necesario antes de pasar a la fase de producción.

3.3.1 GUIÓN LITERARIO y GUIÓN TÉCNICO

Cuando hablamos de guión nos referimos a un texto que recoge toda la información necesaria para la creación de nuestra película. Expone la trama, las distintas acciones y describe las situaciones que se van a desarrollar en el film para poder entenderlas y visualizarlas. El guión literario se centra en la parte descriptiva de la historia en forma de narración. Aporta todos los detalles necesarios para entender la historia como la descripción de personajes, el tiempo, el lugar, las acciones y situaciones que se dan en la secuencia sin necesidad de presentar la información técnica sobre el tamaño de los planos, movimientos de cámara, etcétera. En cambio, el guión técnico se centra únicamente en la descripción metodológica y técnica de la composición para una posterior puesta en escena. Expone la organización de escenas, planos, movimientos de cámara, los distintos encuadres y su tamaño, textos y sonido y la acción que se da en cada plano de forma resumida. Es una manera de organizar el trabajo para facilitar la puesta en escena del film. A continuación se expone el guión literario del proyecto.

“THE LUCKY CAT” / “EL GATITO CON SUERTE”.

SEC 1.

EXT. CEMENTERIO - NOCHE.

Aparece el GATITO acicalándose y maullando. De repente, se asusta al ver caer un objeto desconocido cerca a gran velocidad que provoca una fuerte explosión.

SEC 2.

EXT. CIELO DE LOS GATOS / ESCALERAS.

Esta todo oscuro y sólo se aprecian unas escaleras y un fuerte halo de luz. Avanzamos hacia el halo de luz por las escaleras.

EXT.CIELO DE LOS GATOS

Aparecen las puertas del cielo abriéndose lentamente. Al fondo, vemos un conjunto de gatos que conviven en armonía. Repentinamente, se retrocede.

SEC3.

INT. APARTAMENTO / SALÓN. DÍA

Aparece el gatito inconsciente tumbado en el sofá, con el cuerpo escayolado.

Se despierta y se sobresalta al ver que está inmóvil y que ha vuelto a la vida. Desesperado, se balancea y cae al suelo. De esta forma, la escayola se rompe. El gatito se levanta cabreado, y sale de escena.

SEC 4.

EXT. CIUDAD/CALLE. DÍA

Vemos al gatito asomado desde la ventana del apartamento. Salta hacia el muro de enfrente y camina a lo largo de éste. De repente escucha un sonido de frenazo de coche y se asusta. El gatito salta del muro a tiempo y el coche choca contra éste provocando un terrible estruendo. A causa del choque, fallece el conductor y vemos cómo su alma abandona su cuerpo dirigiéndose hacia el cielo. El gatito contempla este suceso y tiene un flashback de su visita al cielo gatuno. Esto hace que el gatito sonría y tenga una gran idea. Su gran motivación es volver a sentir el bienestar del cielo gatuno.

EXT.CIUDAD /GRAN CALLE. DÍA

Nos encontramos al gatito esperando tranquilamente a que el semáforo se ponga rojo para cruzar la calle y ser atropellado. El semáforo está en verde y hay personas cruzando. En cuanto el semáforo cambia a rojo, el gatito, cruza orgulloso la calle provocando con esto un gran caos en la circulación. Al final de la calle viene un camión muy grande y un peatón le hace señas para que éste frene y evitar así el atropello del gatito. Vemos como la gente se acerca para ver el suceso. El conductor consigue frenar el camión, encima del gatito. Vemos a toda la gente preocupada, y un NIÑO (8) se acerca rápidamente a mirar debajo del camión. El gatito sale corriendo asustado llegando hasta una valla de madera por donde encuentra una pequeña abertura por el que colarse.

SEC 5

EXT.PARQUE.DÍA

Al otro lado, vemos un paisaje en el cual hay un pequeño río. El gatito ve claramente otra oportunidad para conseguir su objetivo. Felizmente el gatito salta al agua y se sumerge hasta el fondo. Se ata a una roca para evitar subir a la superficie. Cuando está a punto de morir, una mano desconocida saca al gatito del agua.

EXT.PARQUE/LADERA DEL RIO. DÍA

El gatito se despierta y vemos como abre los ojos. Entonces ve al Niño que lo salvó en el accidente anterior y el gatito huye rápidamente asustado.

SEC 6

EXT.CIUDAD-DÍA.

Vemos al gatito muy cabreado. Hay un árbol muy alto. El gatito ve ahí otra oportunidad. Sube rápidamente a lo alto del árbol y salta muy feliz. Sus planes se vuelven a torcer y su naturaleza hace que caiga de pie. El gatito cansado ante la situación vuelve a subir al árbol y ata sus patas entre sí para favorecer la caída perfecta. Se balancea y cae.

SEC7

INT.INFIERNO/PASILLO.

Recorremos el pasillo que conduce al infierno.

INT.INFIERNO/ENTRADA.

Se presenta el infierno y aparece PHYMO, ayudante del demonio SITH. Phymo tacha el nombre del gatito de la lista de espera del infierno y le indica hacia donde debe ir. El gatito muy asustado sigue las indicaciones de Phymo que lo llevan a ver a Sith.

INT.INFIERNO

Aparece Sith descargando su ira y su maldad contra todos los demás gatos abalanzándolos hacia las llamas. Se ríe malvadamente y a continuación comienza a dirigir al gatito hacia el acantilado. El gatito, aterrorizado, comienza a caminar lentamente y mientras Sith lo presiona amenazándolo con su tridente. Cuando llegan al acantilado, el gatito puede sentir el calor del fuego y frena en seco y se niega a continuar. Sith le pincha con el tridente y el gatito sale disparado hacia arriba atravesando todas las capas de la tierra hasta llegar al plano de la vida nuevamente.

SEC 8.

EXT.CEMENTERIO-NOCHE.

El gatito ve su tumba y se introduce en ella para recuperar su cuerpo. Finalmente, el gatito revive y saca su patita mientras maúlla.

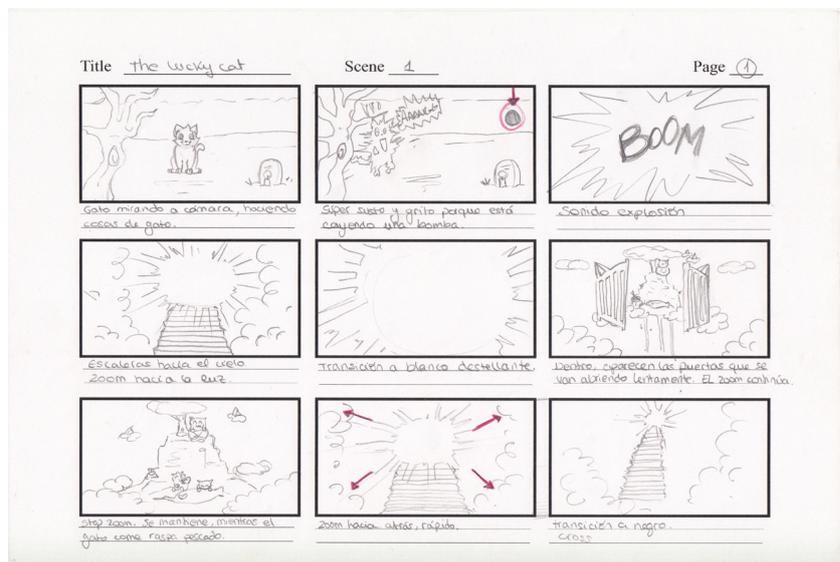
El guion técnico se adjunta en el anexo 8.4 del proyecto para que pueda ser consultado.

3.3.2 STORYBOARD Y ANIMÁTICA

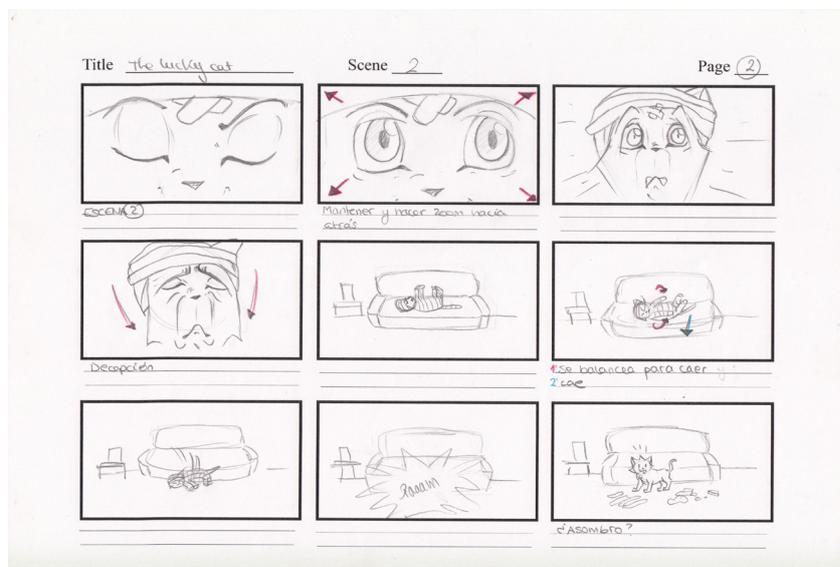
El storyboard es una representación gráfica del guión a partir de una serie de ilustraciones secuenciadas y acompañadas de un texto. En él podemos organizar la cronología de la historia y duración de cada escena, posición de la cámara, encuadres, movimientos de cámara y las líneas de acción junto con la situación de fondos y personajes. Su función principal es la de servirnos de guía a la hora de comenzar a animar el cortometraje. Al mismo tiempo también ayuda a comprender la historia de forma visual, quedando mucho más claro todo el contenido del guión y resolviendo de esta forma todas las dudas que pudieran haber quedado pendientes en el guión previo. Para la realización de este proyecto, ha sido necesario la creación de varias modificaciones hasta dar con el storyboard final. Esto se debe a que el final de la historia cambió, por tanto, se añadieron y quitaron algunas escenas. Como resultado del primer storyboard se obtuvo un primer borrador lo que se conoce como Plot

Por tanto, a partir del storyboard, se crea la Animática. La Animática es un video al tamaño de encuadre final, que recopila todas las escenas y planos del cortometraje y sirve como primer boceto del film. A diferencia del

storyboard, la animática nos da la ventaja de poder añadir alguna animación clave para calcular mejor los tiempos, duración y lo más importante, el sonido. En mi proyecto, aunque el guión y algunas escenas cambiaron después su realización, no ha sido necesario volver a crear una animática nueva cada vez que algo cambiaba, ya que con las modificaciones en el storyboard quedaba todo suficientemente claro. También al trabajar de forma individual y ser yo misma la creadora, esto no suponía ningún problema pero para trabajar en equipo sí que ayudaría bastante concretar cada nuevo cambio del guión y story con una animática que lo represente.



24. Fragmento de storyboard para cortometraje *The lucky cat*.
Página 1.



25. Fragmento de storyboard para cortometraje *The lucky cat*.
Página 2.

El plot y storyboard completo se adjuntan en los anexos 8.2 y 8.3.

3.3.3 CONCEPT ART



26. Diseño de fondo para el cortometraje *The lucky cat*.



27. Diseño de prop para el cortometraje *The lucky cat*. Bombilla.

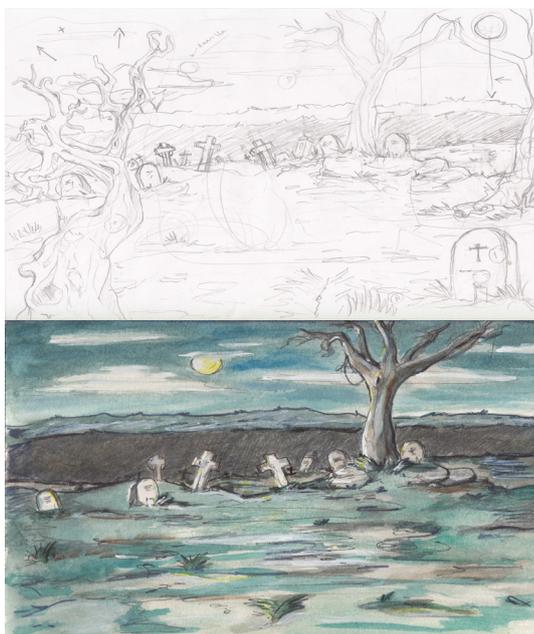


28. Diseño de prop para el cortometraje *The lucky cat*. Coche estrellado.

El concept art, o arte conceptual es la representación de la estética y aspecto de una idea para su posterior uso en producciones como lo son las películas y los videojuegos. El primer objetivo del concept es mostrar el carácter y la identidad visual que va a tomar el futuro proyecto. Describe ,de forma visual, cualidades de los materiales y elementos que aparecen en el film. A su vez, trabaja el diseño de los lugares donde se van a desarrollar las distintas acciones, detalla los objetos esenciales que van a intervenir en los distintos entornos como también las luces y sombras de los mismos y expone la gama cromática e incluso algunas muestras esenciales de los personajes. El arte conceptual pues, engloba todos los elementos del cortometraje en un único estilo y técnica y determina la línea artística que se va a seguir todo el cortometraje, dotando a la idea previa a la producción, de una determinada estética y personalidad.

En el caso de este proyecto, el concept art ha sido fundamental para describir y dar forma al diseño de la ideas principales del cortometraje. La parte de color y luces se trabajó primeramente con acuarelas y papel pero conforme se fue desarrollando el estilo que debía seguir la producción, se decidió trabajar con el color directamente en Adobe Photoshop. Por tanto ha habido una evolución desde lo pictórico a lo digital. Al trabajar de forma individual, no se he guardado cada archivo digital, sino que una vez teniendo colores y luces y sombras aclarados se ha trabajado directamente sobre el mismo dibujo ,a modo de base, hasta llegar a obtener el resultado final que se ha utilizado para el corto.

En el apartado 8.1 del anexo se pueden ver todas las pruebas y los dibujos de todas las ideas que han conformado este proyecto.



29. Concept art para el diseño de fondo para el cortometraje *The lucky cat*.

3.3.4 DISEÑO DE PERSONAJES

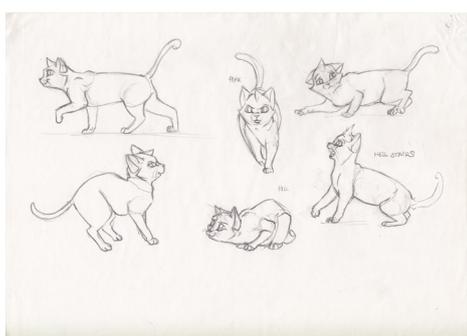


30. Proporción de personajes del cortometraje The lucky cat.

Los personajes que intervienen en el cortometraje tienen una determinada personalidad y una psicología y a partir de ahí se ha fundamentado su aspecto físico.

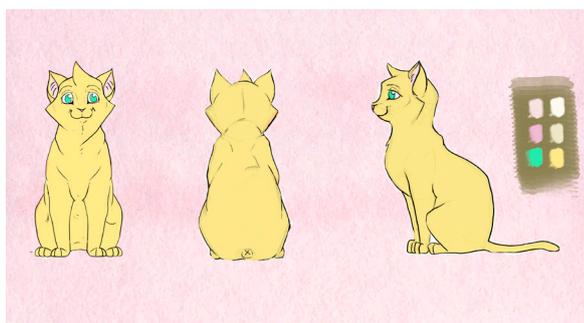
En cuanto al diseño, se ha querido respetar en todo momento la esencia Naif del aspecto de la primera versión del cortometraje pero dándole una estética y un punto de vista artístico más profesional con vistas futuras a poder mostrar la producción en el mercado. En cuanto a la línea estética que siguen todos los personajes cuenta con colores muy saturados y líneas de contorno negras marcadas que definen el estilo cartoon, infantil y divertido que se andaba buscando conseguir. Para su diseño, se comenzó con el desarrollo visual de cada uno de los personajes, definiendo las proporciones y siluetas básicas. Esto dio como resultado la obtención de bastantes esbozos donde se definen las características físicas principales de cada uno. Después se hizo una selección que se filtró los bocetos y se procedió al diseño final.

En cuanto al carácter activo durante todo el cortometraje, propiciando situaciones al límite y haciendo muy dinámica la visualización del corto. A su vez, el demonio Sith, muestra su agresividad contra las almas en pena y contra el protagonista y produce tensión que activa la atención del espectador. El ayudante del demonio tiene un carácter inocente e infantil que relaja la situación donde se está sumergiendo el personaje principal. Se muestra muy adorable y crea un cambio de dirección ya que aparece en el momento justo en el que esperamos ver algo totalmente contrario, desagradable quizás.



31. Bocetos en línea para el cortometraje The lucky cat. Protagonista, Gatito.

-El Gatito es el protagonista, un felino de color amarillo de ojos verdes y nariz rosada. Es inocente, curioso y muy independiente. Su principal temor son los niños. Se le ve siempre en la calle porque disfruta de las aventuras en lo desconocido y en casa no tiene esa oportunidad. No es hasta cuando muere por accidente, cuando se da cuenta de que en el cielo de los gatos puede divertirse mucho más, descubrir cosas nuevas. Él lo interpreta desde un punto de vista inocente como un sitio donde puede llegar a ser feliz sin ser consciente de lo que supone la muerte. Cuando es devuelto al plano terrestre, no es capaz de superarlo y muestra un carácter de enfado y desesperación por lograr su objetivo de morir otra vez.



32. Diseño de personaje para el cortometraje The lucky cat. Hoja modelo Gatito, protagonista.



33. Bocetos en línea para el cortometraje *The lucky cat*.
Antagonista, Sith.

-Sith, demonio y jefe del infierno gatuno. Es antropomórfico, alto y fornido. Tiene grandes y peludas patas negras y cuerpo alopécico excepto la parte del pecho, donde tiene una gran mancha blanca peluda. Camina de pié y tiene rasgos de la raza de gato sphynx. Tiene una gran cola, una puntiaguda cornamenta, un tatuaje del anticristo en su frente y unos enormes colmillos que aterran a sus prisioneros. Usa un tridente como arma. Todo él está compuesto de colores oscuros que representan la tristeza y el sufrimiento del bajo mundo. El objetivo de Sith es el de divertirse llenando de sufrimiento los últimos momentos de las almas en pena que entran al infierno. Se asegura de que cada una de las almas reciba su merecido por haber hecho algo realmente “malo” en vida y logra ser feliz de esta manera.

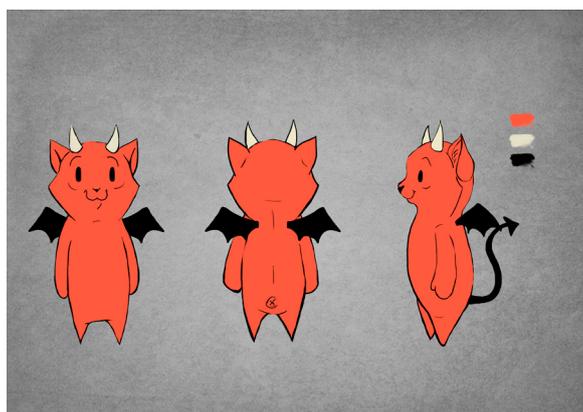


34. Diseño de personaje para el cortometraje *The lucky cat*.
Hoja modelo Sith, antagonista.



35. Bocetos en línea para el cortometraje *The lucky cat*.
Personaje secundario, Phimo.

-Phimo es el fiel ayudante de Sith. Siempre está sonriendo y se muestra adorable. Es todavía pequeñito e inocente pero aunque lo parezca no es nada ingenuo. Es de color rojo anaranjado y tiene una cola fina que acaba en forma de flecha, alas negras de murciélago y una pequeña cornamenta. Camina de pié y siempre suele estar situado en la entrada del infierno para impedir el paso a quien no está en su lista. Sueña con ser jefe del infierno en algún momento.



36. Diseño de personaje para el cortometraje *The lucky cat*.
Hoja modelo Phimo, personaje secundario.



37. Diseño de fondo para el cortometraje *The lucky cat*.
A partir de la primera versión del cortometraje de 2002.



38. Diseño de fondo para el cortometraje *The lucky cat*.



39. Diseño de fondo para el cortometraje *The lucky cat*.

Para entender mejor en qué consiste un buen diseño de personajes y poder adquirir mayor conocimiento en esta especialidad, se ha realizado una pequeña entrevista al artista especializado en diseño de personajes y concept art y profesor de la ESAT, Lucas Soriano Beltrán.

Se adjunta en el anexo 8.4 y 8.5 del proyecto, el trabajo de diseño de personajes y la entrevista a Lucas Soriano.

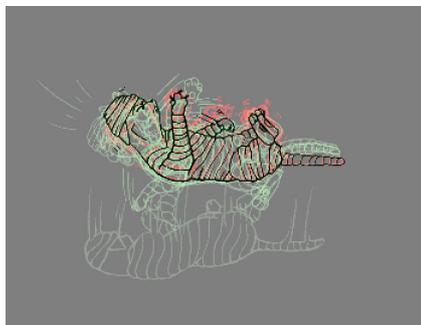
3.3.5 DISEÑO DE FONDOS

Muchos de los fondos de este cortometraje han sido rediseñados, basándose en el aspecto de los fondos originales del primer corto. En estos se ha tenido que trabajar mucho en cómo configurar la composición sin dejar fuera elementos clave para no perder la esencia de la primera versión. El resto de fondos, han sido totalmente creados desde cero para las nuevas escenas, pero se ha seguido manteniendo el mismo estilo de dibujo cartoon y la misma línea artística con colores vivos y contornos marcados. El proceso de creación de fondos se ha realizado de manera manual y digital. El bocetado previo ha sido hecho a mano con papel y grafito y posteriormente se han escaneado todo para poder trabajar el dibujo y el color con el programa Adobe Photoshop y generar así el acabado deseado. El coloreado y delineado de todos los fondos ha sido completamente realizado con Photoshop y tableta gráfica wacom, lo que permite calibrar el grosor del pincel con la presión que ejerzamos con nuestro lápiz tal como sería si dibujáramos en un papel. También me ha permitido controlar la cantidad de opacidad de los colores de forma sencilla, lo que permite un resultado mucho más profesional. Para Los entornos elegidos han sido las calles y parques propios de una ciudad, un cementerio, el interior de un hogar, el mundo divino como el cielo gatuno y el inframundo, el infierno gatuno. Encontramos tanto fondos planos como algunos que cuentan con mayor profundidad. También el tamaño varía de un fondo a otro. Los hay más grandes que el encuadre, panorámicos y estáticos. En los grandes o panorámicos se han hecho distintos movimientos de cámara como el travelling para seguir a la acción representada en la animación y en los estáticos, la cámara realiza movimientos dentro del encuadre como acercamientos y alejamientos o simplemente se mantiene estática.

Se adjuntan el resto de fondos diseñados para el Teaser en el apartado 8.6 del anexo.



40. Diseño de fondo para el cortometraje *The lucky cat*.



41. Captura de pantalla del proceso de animación para el cortometraje The lucky cat..
Gatito estayolado cayendo al suelo.

3.4 PRODUCCIÓN

Una vez tenemos la parte de la preproducción acabada, se puede hablar de encontrarnos en la parte de la producción del cortometraje. Esta parte comprende todo el proceso de creación de la animación y los distintos movimientos de los personajes y elementos con los que van a interactuar en el film. Asimismo, la producción comprende la fase previa a la animación llamada Layout, en la que se planifica brevemente la acción que se va a desarrollar en cada escena, la fase de animación como tal con su correspondiente linetest, y la parte de clean-up y color final. Es un proceso complicado y del cual va a depender en gran parte el resultado del cortometraje y el que más tiempo conlleva. En el caso de este proyecto, la producción se ha extendido durante 8 meses muy intensos y como resultado se ha obtenido un teaser de unos 70 segundos de duración.

3.4.1 LAYOUT



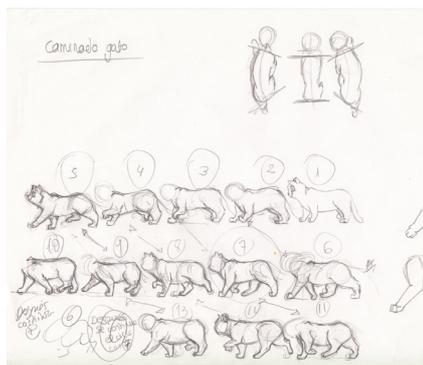
42. Layout para el cortometraje The lucky cat.
Infierno

Como paso previo a la parte de la animación, tenemos los layout. Los layout son breves planificaciones de los movimientos y acciones que se van a desarrollar en cada uno de los planos de nuestro corto. Se especifica por tanto, el encuadre que se va a utilizar, movimientos de cámara, las poses clave de los personajes y elementos que van a realizar el movimiento para entender la animación, la duración de la escena y especifica la acción que se va a desempeñar. Cuando se trabaja en equipo ,como en la mayoría de las superproducciones es muy importante tener “todos los cabos atados” y los layout es la herramienta imprescindible que necesita todo equipo, para seguir el mismo camino a la hora de animar. En el caso de este proyecto, se cuenta con algunos de los layout previos a la animación pero no con todos ya que al trabajar de manera individual, he tenido muy claro los movimientos y el timing y las poses clave las he realizado directamente en la parte de la animación.



43. Layout para el cortometraje The lucky cat.
Escena 5.

3.4.2 ANIMACION Y LINETEST

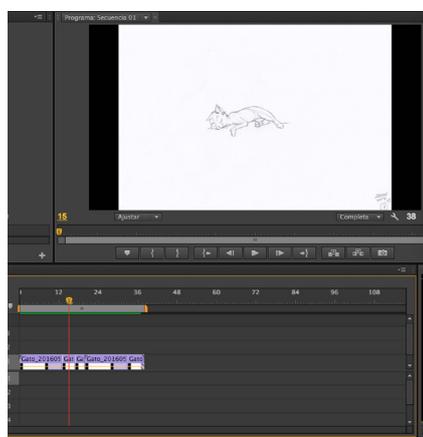


44. Planificación poses clave para ciclo de caminado del gatito para el cortometraje *The lucky cat*.

El proceso de animación se ha llevado a cabo de forma tradicional con las herramientas habituales necesarias para este proceso: papel de animación, grafitos de distintas durezas, mesa de luz y regleta. Se ha empleado dicha técnica para conocer la animación desde su base original y porque se buscaba un resultado muy dinámico propio del dibujo tradicional hecho a mano alzada. Animar no es fácil, como bien se explica en el tutorial de profesiones: Artista Clean-up << la animación no es hacer dibujitos, la animación no es fácil, no todo el mundo puede animar, la animación requiere unos conocimientos amplios de anatomía, movimiento e incluso de artes escénicas, suelen decir que un animador es un actor frustrado [...] cuanto más sepas de expresión corporal, mayor sentimiento tendrán tus animaciones >>. Por eso, animar es la parte que requiere mayor concentración y tiempo y mayores capacidades expresivas. La animación se crea a partir de una serie de poses clave y la intercalación de dibujos para crear la ilusión de movimiento. Para que el movimiento fluya correctamente se debe tener en cuenta el timing propuesto y la cantidad de dibujos que serán necesarios para lograr ese movimiento. Normalmente, a mano alzada, como es el caso de este corto, es muy difícil concretar que el timing y el acting es el correcto. Por este motivo, se ha realizado un linetest previo a la animación final de cada escena para comprobar el ritmo de la animación y matizar los posibles errores.

El timing determina el ritmo al que deben adaptarse los dibujos. Mediante la intercalación de más o menos dibujos entre las poses clave se puede aumentar o disminuir la duración de la animación y debemos ir comprobando el tiempo para ceñirnos a la duración correcta para crear el movimiento deseado. El acting “actuación del personaje” comprende tanto la expresión facial como la expresión corporal del personaje. El acting de cada personaje dependerá de su personalidad pues a partir de ella, veremos una determinada actitud en cada uno de los personajes. El timing está estrechamente relacionado con el acting y mediante la unión de ambos se crea la animación. En el caso de este proyecto no se han animado todas las escenas pertenecientes al cortometraje sino únicamente las escenas propuestas para la realización del Teaser.

Para la comprobación del linetest se han escaneado todos los dibujos empleados y se han secuenciado con el programa Adobe Premiere a la velocidad adecuada, concretamente a 12 Frames por segundo. De esta forma, se ha podido comprobar si el timing y el acting eran los deseados y de lo contrario corregirlo.



45. Linetest para el cortometraje *The lucky cat*,

3.4.3 CLEAN UP



46. Captura de pantalla del proceso del clean-up para el cortometraje *The lucky cat*.

Una vez comprobado el linetest se ha procedido a realizar el clean up de todos los dibujos que componen la animación. El significado de “clean” en español es limpiar, por tanto, encargarse del clean up significa pasar a limpio cada dibujo, repasando sus proporciones y calcando el dibujo para obtener un resultado mucho más exacto. En el caso de este proyecto, se ha calcado cada dibujo con una mina de grafito de grosor 0,8 y se pretendía obtener una línea de contorno muy nítida, lo que es necesario para poder añadir el color y todos los efectos de postproducción de una manera óptima. Un correcto clean-up es muy importante en un proyecto como lo es éste ya que requiere, a posteriori, de una digitalización de cada dibujo y el contorno debe ser muy nítido y claro para que el escáner pueda leer claramente cada trazo y dar un correcto resultado. Cuando ya hemos tenido un óptimo clean up, se ha procedido a la digitalización y vectorización de todos los dibujos mediante el software ToonBoon Studio. Con la vectorización de la línea, ésta se puede modificar a nuestro antojo si todavía vemos algunos fallos de última hora en el dibujo y necesitamos solucionarlos, lo que me parece una herramienta muy útil y que ayuda a obtener un resultado más profesional.

3.4.4 COLOR



47. Captura de pantalla del proceso de coloreado para el cortometraje *The lucky cat*.

El siguiente paso, después de tener acabado todo el proceso de animación, ha sido el coloreado y para ello se ha utilizado el mismo programa que para vectorizar los dibujos: ToonBoon Studio. Esta herramienta permite colorear la animación de una forma algo menos compleja que de forma tradicional. Tiene una herramienta llamada cubo de pintura que muchos conocemos ya del programa Adobe Photoshop, la cual permite volcar los colores directamente dentro de las líneas de contorno que hemos vectorizado previamente. Únicamente te facilita el trabajo y te permite no tener que ir rellenando con el pincel cada hueco del dibujo, como lo sería de manera tradicional, pero al mismo tiempo, los dibujos se deben colorear frame a frame por lo que es un proceso laborioso que requiere mucho tiempo. También comentar que si la línea no está del todo cerrada, esta herramienta no surge efecto alguno porque el programa no identifica el contorno como algo cerrado. Entonces debemos cerrar cada línea una a una y necesitaremos mucho más tiempo. Por eso es tan importante haber realizado correctamente la parte de clean-up. Otro aspecto importante es el de que este software trabaja con capas tal y como lo hace Photoshop. De esta manera se puede añadir mayor profundidad, coloreando dibujos o zonas concretas del dibujo y superponiéndolo, o incluso hacer pruebas de color y mostrar sólo la capa deseada y decantarse por el que mejor resultado dé. Después podemos simplemente borrar la capa que no nos guste tal cual funcionaría Photoshop.

3.5 POSTPRODUCCIÓN



48. Fragmento del cortometraje *The Lucky Cat*. Gatito escayolado se despierta preocupado.

Una vez tenemos toda la producción terminada pasamos a la fase de postproducción. En esta parte se concreta todo el contenido audiovisual del film. Se procede pues, al montaje y la edición del video. En el caso de este proyecto, se va a realizar un teaser de unos 2 minutos. Por tanto, se hace una selección a partir de todo el material que tenemos, seleccionando las escenas que se van a utilizar para la elaboración del montaje del mismo. Después, se incorporan los efectos deseados, movimientos de cámara, sonidos, filtros y los títulos o créditos. Una vez tenemos todo esto, se obtiene el acabado final que deseado para nuestro teaser el cual va a servir como muestra del trabajo realizado y ejemplo para la futura realización del cortometraje completo.

3.5.1 MONTAJE, EDICIÓN, EFECTOS Y TÍTULOS

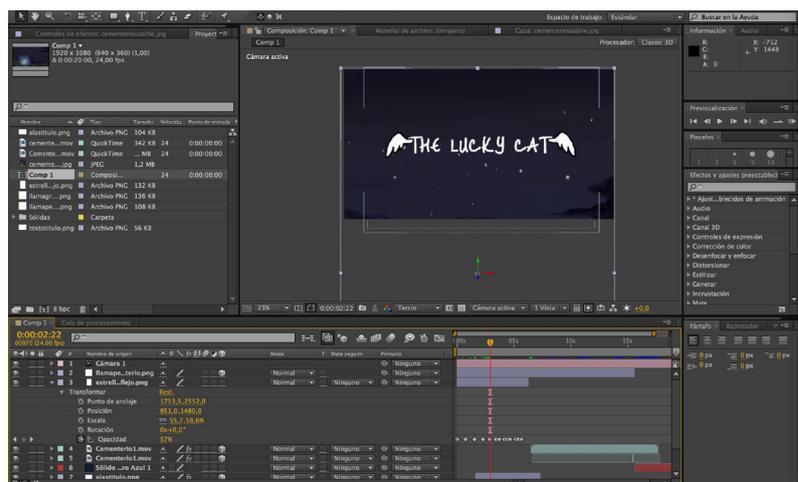
Para el montaje y edición de la animación se necesita emplear un buen software que nos permita modificar los distintos planos de forma digital así como sus características y mejorar el aspecto del film. Si nos centramos en la edición, en este caso se ha utilizado el programa Adobe After effects, el cual garantiza la obtención de un resultado profesional. Este programa ofrece múltiples posibilidades de retoque y edición, así como cientos de herramientas enfocadas cien por cien al retoque de vídeos: máscaras, incorporación de cámaras, movimientos de cámara, control de opacidad, de posición...etc. También nombrar que tiene un sistema de trabajo por capas, como en el software Adobe Photoshop, y es un sistema que facilita mucho el trabajo y ofrece un abanico más amplio a la hora de desarrollar la creatividad en la fase de edición de un video. En el caso de este proyecto, se comenzó por saturar los fondos para no restar importancia a los personajes y modificar la iluminación de los fondos de algunas escenas como por ejemplo el fondo del cementerio en la primera escena. Con el efecto keylight se puede trabajar sobre un croma, lo que facilitó el trabajo a la hora de incluir los fondos de algunas escenas. Entre la escena de la entrada al infierno y la siguiente escena que muestra el interior del infierno, hay una calavera que aparece y se acerca a cámara mediante zoom. Para esta transición, se ha tenido que aprender a utilizar las máscaras de recorte propias del software y han permitido crear un efecto en el que el video de la escena siguiente aparece dentro de la boca de la calavera sin sobresalir por donde no debe. De esta forma, la calavera es el hilo conductor a la siguiente escena y avisa al espectador de que se acerca algo terrible.



49. Captura de pantalla del proceso de edición del cortometraje *The lucky cat*.

Para incluir el título y la correspondiente animación de las alas que lo acompañan, se hizo uso de la herramienta de posición libre, la cual es muy útil para pequeñas animaciones de algunos objetos. Se ha jugado con la opacidad de la capa de título para crear el efecto de que aparezca gradualmente. Como se quería mantener el ambiente nocturno propio de la escena, se creó

mediante sólidos y capas, el brillo de las estrellas. Asimismo, se crearon las cámaras y sus correspondientes movimientos en las distintas escenas y se exportó todo para su posterior montaje en el software Adobe Premiere. Una vez concluida la edición del cortometraje se ha utilizado el programa Adobe Premiere para la realización del montaje de vídeo y para incluir el sonido. Este software cuenta también con una línea de tiempo donde se puede comprobar y cambiar en todo momento la duración de los archivos que se incluyen en la secuencia. Asimismo, facilita el trabajo ofreciendo herramientas con las que se puede cortar, acortar o extender cada elemento o incluso retocar sus características como lo es la velocidad. Por ejemplo, en la escena 5 en la que el gatito cruza la calle orgulloso, se ha tenido que modificar la velocidad y acelerarla un 10% por considerar muy lenta su visualización. Otros retoques tales como transiciones, pasar a negro o a blanco se han realizado fácilmente con el uso de keyframes y controlando la opacidad de los diferentes vídeos.



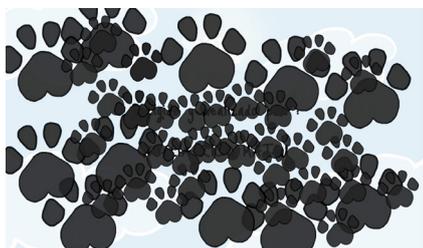
50. Captura de pantalla del proceso de edición del cortometraje *The lucky cat*.



51. Captura de pantalla del proceso de montaje del cortometraje *The lucky cat*.



52. Fotograma de los créditos del cortometraje *The lucky cat*. Realizado por Noelia Rico.



53. Fotograma de los créditos del cortometraje *The lucky cat*. Huellas.

3.5.2 SONIDO Y CRÉDITOS

Para poder cuadrar correctamente el ritmo que debe tener el Teaser se ha trabajado simultáneamente con el sonido. Para el inicio del Teaser y también para algunas situaciones que se dan en él, se han empleado varios efectos de sonidos descargados de la página libre de copyright: freesound. A partir de la segunda escena, como bien se especifica en el guión técnico, aparece la canción de fondo “Awanadear” cedida para este proyecto por el grupo de música español “Leather Wave” y pensada también para que fuera la banda sonora del posible cortometraje completo en un futuro. Para que el Teaser siguiera un ritmo y duración apropiado se ha tenido que adaptar una versión más corta de la canción y cuadrarla en la línea de tiempo de Adobe Premiere. Una vez finalizado esto, se han incluido los créditos finales en los que se especifica el nombre de la autora y realizadora y se ha procedido a exportar el archivo de vídeo.

4. TEASER

Una vez concluidas todas las fases de producción del cortometraje se obtiene el teaser final titulado: *The lucky cat/ El gatito con suerte*. Con una duración de dos minutos sin diálogos, abarca 11 escenas con sus respectivos planos los cuales se especifican en el guión técnico. A su vez, muestra el trabajo realizado durante todo el proyecto y sirve de ejemplo para saber qué línea se debe seguir en la futura realización del cortometraje completo.

Cuenta con una selección de escenas para que pueda entenederse el contexto de la historia y acaba con un fundido a negro que deja en suspense al espectador. De esta forma, se pretende crear cierta incertidumbre que invite al espectador a querer ver el cortometraje completo.

En el apartado de anexo 8.8 se puede encontrar el link para visualizar el Teaser.



54. Fotogramas del resultado final del Teaser realizado para el cortometraje *The lucky cat*.

5. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un curso de mucho trabajo y superación personal que ha merecido totalmente la pena.

Es importante decir que he cumplido el objetivo principal que me había propuesto en este proyecto que ha sido el de trabajar en cada una de las fases que comprende la creación de un cortometraje.

Mediante la metodología escogida, ha sido posible cumplir también el objetivo de conocer todos los elementos que intervienen en una producción como lo son: la creación entornos y personajes, desarrollo de los respectivos model sheets; la configuración de los guiones literario y técnico donde he podido cumplir el objetivo de mejorar la historia y dotarla de sentido, a parte de haber aprendido a estudiar las escenas y movimientos de cámara y a desarrollar un correcto storyboard y animática; La creación de los layouts previos y la realización de pruebas de linetest me ha permitido aprender a estudiar el movimiento y asegurar un timing correcto y adquirir una comprensión más profesional del movimiento de animación; el desarrollo de las animaciones y el trabajo de clean-up (donde se ha vuelto a dibujar uno a uno cada dibujo) han sido clave para cumplir el objetivo que me había marcado en un principio de adquirir mayor destreza en el dibujo y se ha logrado con creces por la gran cantidad de dibujos que se ha de realizar; la realización del coloreado mediante este software Toon Boom Studio me ha permitido alcanzar el objetivo de conocer más a fondo la técnica de pintura digital -el aprendizaje del uso del software ToonBoom studio me ha aportado la experiencia que esperaba obtener en vista a futuras oportunidades laborales en las que sea necesario saber utilizar dicho programa-; el montaje y edición del vídeo, ha sido la fase que me ha permitido alcanzar el objetivo de aprender las bases para utilizar el programa Adobe After Effects y aumentar mi destreza con el programa Adobe Premiere y con los cuales he podido realizar los títulos y créditos y el teaser final.

De esta forma, he puesto en práctica mis conocimientos en animación obtenidos durante todo el grado de Bellas Artes y a la vez, he cumplido el objetivo de ampliar mi porfolio y darle un aspecto más profesional.

El cambio de decisión que tomé cuando vi que no iba a ser posible realizar un cortometraje completo con el tiempo del que disponía ha hecho que la meta de crear un cortometraje cambiara a la de hacer un Teaser de dos minutos a muestra del trabajo realizado. De esta forma, pude afianzar mis conocimientos animando de manera tradicional disponiendo de mucho más tiempo para ello, y pude profundizar en cada fase del proyecto .

En un futuro, continuaré con la realización de este cortometraje por mi cuenta pues todavía tengo curiosidad y motivación por llevar a término un cortometraje completo, la idea de realizar la postproducción prevalece para futuros proyectos.

La realización de este proyecto me ha hecho madurar y me ha aportado bastante experiencia en el campo de la animación. Ha sido para mí, el empujón final de aprendizaje que me faltaba para finalizar esta carrera. La experiencia y destreza obtenida me ha hecho sentir mucho más segura de mí misma y de mis habilidades y al mismo tiempo, he crecido como artista y como persona. Gracias a este proyecto, me he dado cuenta de todo lo que aún me queda por aprender y me ha ayudado a encontrar un camino que seguir después de la finalización del grado. He obtenido la motivación necesaria para querer seguir formándome en el campo de la animación. Asimismo, afrontar un proyecto de esta envergadura y superarlo me ha demostrado de lo que puedo ser capaz y me ha dejado claro que se puede realizar un trabajo y disfrutarlo al mismo tiempo. Ahora tengo clara cual es mi vocación y que soy capaz de conseguir mis objetivos y que debo seguir caminando en esta dirección hasta poder dedicarme a ello de forma profesional.

6. BIBLIOGRAFIA

LIBROS Y PÁGINAS WEB:

- PAUL WELLS. Fundamentos de la animación. Barcelona : Parramón, 2007.
- The Disney Book: A celebration of the world of Disney. UK. Editorial: DK.
- PIXAR The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation. EEUU. Editorial: Chronicle Books.
- THE ART OF MIYAZAKI'S SPIRITED AWAY. Studio Ghibli Library. UK. Editorial: Viz media.
- RAMON CARMONA. Como se comenta un texto fílmico. Editorial: Catedra
- Animation Bones. Disponible en:
<http://animationbones.blogspot.com.es>
- LEO OEL. Clean- up animation. Disponible en:
<http://documents.tips/documents/clean-up-animacion.html>
- El formato de guión de cine. Taller de escritores. Disponible en:
<https://www.tallerdeescritores.com/el-formato-del-guion-literario>
<https://www.tallerdeescritores.com/el-guion-tecnico>
- AARON BLAISE. Animation tutorials. The art of Aaron Blaise, creature teacher. Disponibles en:
<https://creatureartteacher.com/product-category/tutorials-lessons/animation-tutorials/>
<https://www.youtube.com/user/AaronBlaiseArt>

LARGOMETRAJES Y CORTOMETRAJES

- MATT GROENING. Los simpsons. Fox Broadcasting Company.1989.
- KENN NAVARRO. Happy Three Friends. San Francisco. Mondo Media.1999.
- ALEJANDRO RÍOS. Los gatos. 2016.
- KONSTANTIN BRONZIT. Au bout du monde. 1999.
- OSAMU TEZUKA. Kimba, el emperador de la selva.1965.
- WILLIAN HANNA Y JOSEPH BARBERA. Tom y Jerry. 1940.
- RITSUKO KAWAI. Hamtaro. 1997.
- THE WALT DISNEY PICTURES : Olvier y su pandilla. 1988.
- THE WALT DISNEY PICTURES: Los aristogatos.1970
- THE WALT DISNEY PICTURES: El rey león.1994
- THE WALT DISNEY PICTURES: El rey león 2.
- THE WALT DISNEY PICTURES: Tod y toby. 1981

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig1.Fragmento del cortometraje El gatito con suerte 2002. Sofá.
- Fig2.Fragmento del cortometraje The lucky cat. Sofá.
- Fig3.Fragmento del cortometraje El gatito con suerte 2002. Calle.
- Fig4.Fragmento del cortometraje The lucky cat.. Calle.
- Fig5.Fragmento del cortometraje The lucky cat. Cielo gatuno.
- Fig6.Fragmento del cortometraje The lucky cat. Ejemplo de diseño de personajes en base a la referencia de la primera versión del cortometraje en 2002.
- Fig7.Lluvia de ideas para diseño de personaje y la acción que va a desenvolver. Gatito.
- Fig8.Captura de pantalla del proceso de animación para el cortometraje The lucky cat. Caminado en ciclo del gatito.
- Fig9.Captura de pantalla del coloreado de personaje para el cortometraje The lucky cat. Gatito mirando a cámara.
- Fig10. Imágen referente para el proceso de animación. Caminado y ciclo de carrera. de cuatro patas.
- Fig11. Drawing Animals with Aaron Blaise. Aaron Blaise.
- Fig12. Animation tutorial. Aaron Blaise.
- Fig13. Early infinity pitch,2015. Sam Nielson
- Fig14. Fantasy Illustration. Sam Nielson
- Fig15. Fragmento de la serie Happy three friends. Kenn Navarro.
- Fig16. Ilustración de Happy three friends. Kenn Navarro.
- Fig17. Fragmento del Opening de Tom y Jerry. Willian Hanna y Joseph Barbera.1940-1958.
- Fig18. Fragmento de la película Olvier y su pandilla . Walt Disney Company,1988.
- Fig19. Fragmento de la película El rey león. Walt Disney Company, 1994.
- Fig20. Ilustración de la película Los Aristogatos. The Walt Disney Comany, 1970.
- Fig21. Ilustración de la película Tod y Tobi. The Walt Disney Company, 1981.
- Fig22. Fragmento del anime Hamtaro.Personaje Spat. Ritsuko Kawai.1997.
- Fig23. Fotograma del cortometraje The Lucky Cat. Personaje Phimo esperando la llegada del gatito.
- Fig24. Fragmento de storyboard para cortometraje The lucky cat. Página 1.
- Fig25. Fragmento de storyboard para cortometraje The lucky cat. Página 2.
- Fig26. Diseño de fondo para el cortometraje The lucky cat.
- Fig27. Diseño de prop para el cortometraje The lucky cat. Bombilla.
- Fig28. Diseño de prop para el cortometraje The lucky cat. Coche estrellado.
- Fig29. Concept art para el diseño de fondo para el cortometraje The lucky cat.
- Fig30. Proporción de personajes del cortometraje The lucky cat.
- Fig31. Bocetos en línea para el cortometraje The lucky cat. Protagonista, Gatito.
- Fig32. Diseño de personaje para el cortometraje The lucky cat. Hoja modelo

Gatito, protagonista.

Fig33. Bocetos en línea para el cortometraje The lucky cat. Antagonista, Sith.

Fig34. Diseño de personaje para el cortometraje The lucky cat. Hoja modelo Sith, antagonista.

Fig35. Bocetos en línea para el cortometraje The lucky cat. Personaje secundario, Phimo.

Fig36. Diseño de personaje para el cortometraje The lucky cat. Hoja modelo Phimo, personaje secundario.

Fig37. Diseño de fondo para el cortometraje The lucky cat. A partir de la primera versión del cortometraje de 2002.

Fig38. Diseño de fondo para el cortometraje The lucky cat.

Fig39. Diseño de fondo para el cortometraje The lucky cat.

Fig40. Diseño de fondo para el cortometraje The lucky cat.

Fig41. Captura de pantalla del proceso de animación para el cortometraje The lucky cat. Gatito escayolado cayendo al suelo.

Fig42. Layout para el cortometraje The lucky cat. Infierno.

Fig43. Layout para el cortometraje The lucky cat. Escena 5.

Fig44. Planificación poses clave para ciclo de caminado del gatito para el cortometraje The lucky cat.

Fig45. Linetest para el cortometraje The lucky cat,

Fig46. Captura de pantalla del proceso del clean-up para el cortometraje The lucky cat.

Fig47. Captura de pantalla del proceso de coloreado para el cortometraje The lucky cat.

Fig48. Fragmento del cortometraje The Lucky Cat. Gatito escayolado se despierta preocupado.

Fig49. Captura de pantalla del proceso de edición del cortometraje The lucky cat.

Fig50. Captura de pantalla del proceso de edición del cortometraje The lucky cat.

Fig51. Captura de pantalla del proceso de montaje del cortometraje The lucky cat.

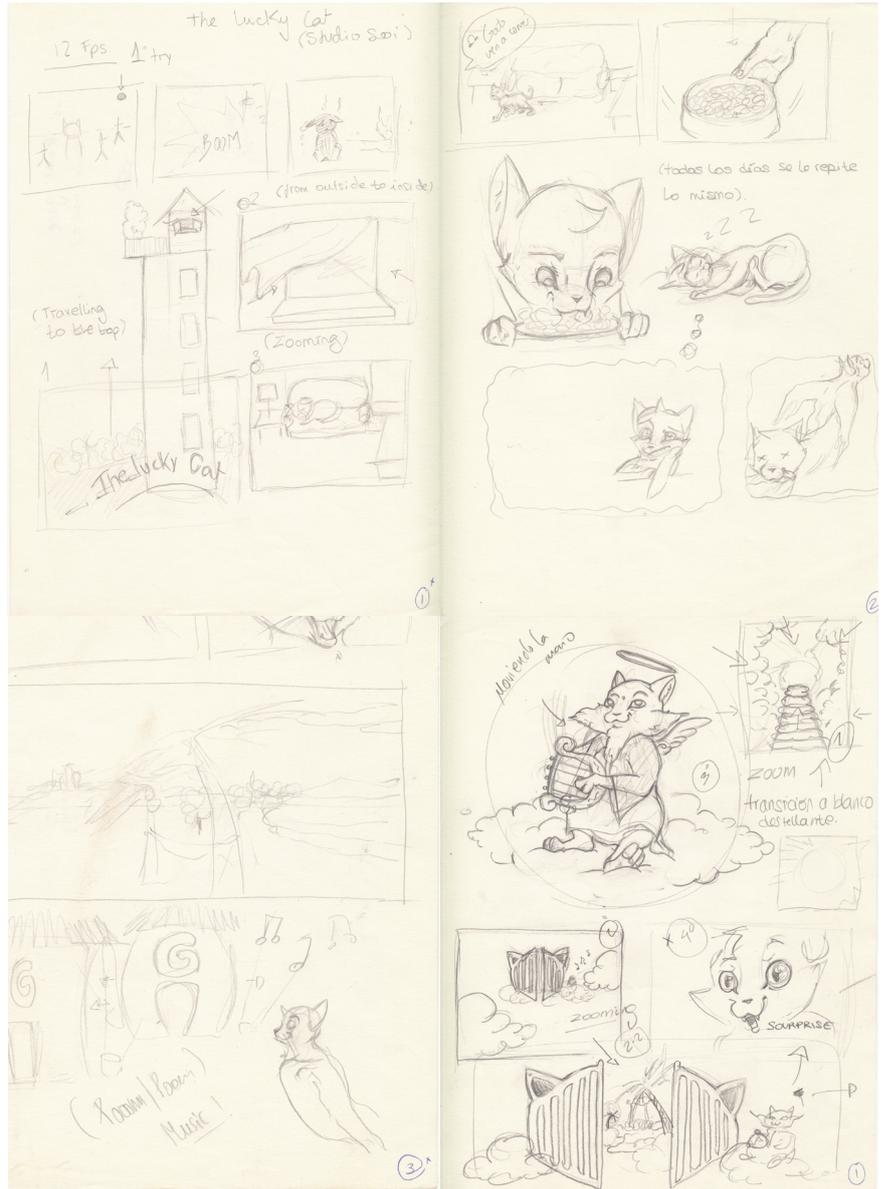
Fig52. Fotograma de los créditos del cortometraje The lucky cat. Realizado por Noelia Rico.

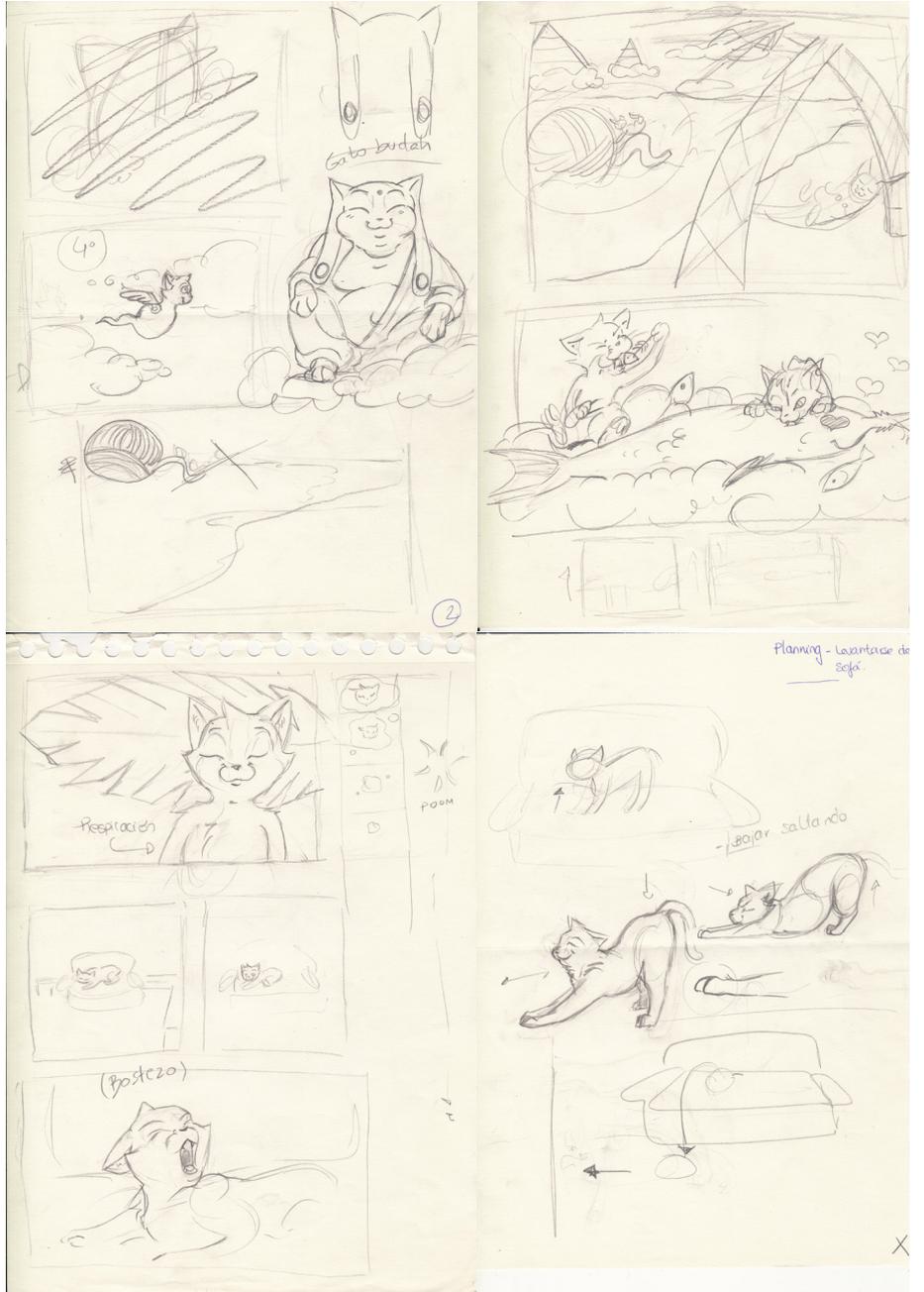
Fig53. Fotograma de los créditos del cortometraje The lucky cat. Huellas.

Fig54. Fotogramas del resultado final del Teaser realizado para el cortometraje The lucky cat.

8. ANEXOS

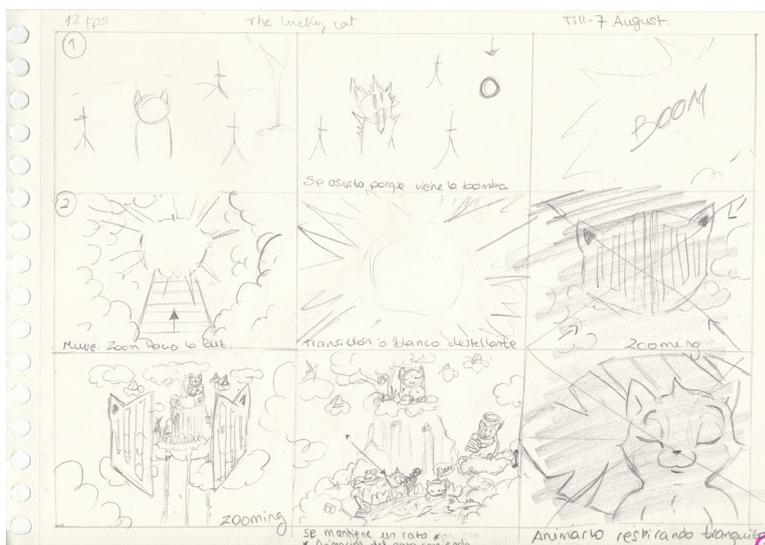
8.1 PRIMEROS BOCETOS

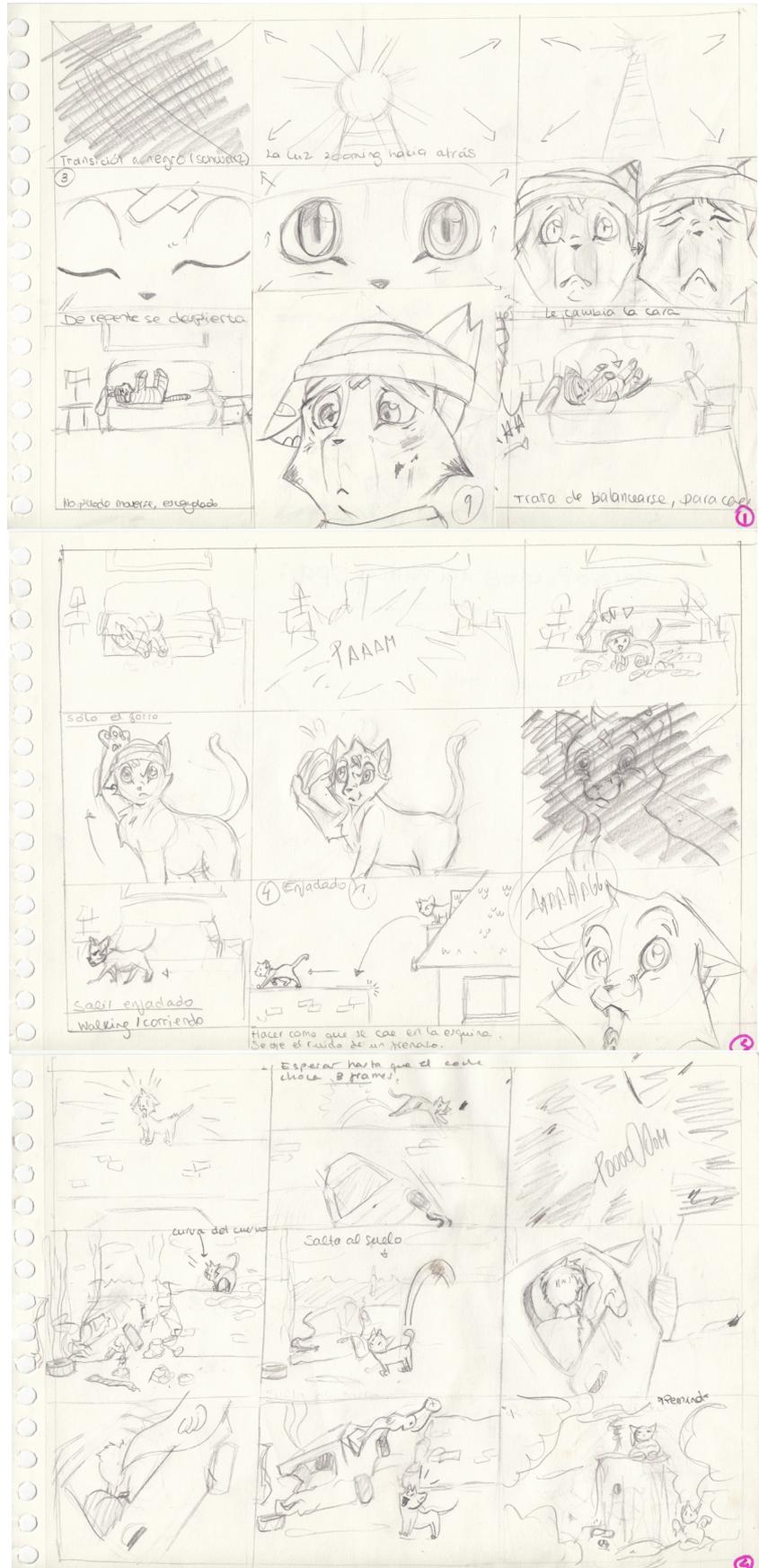


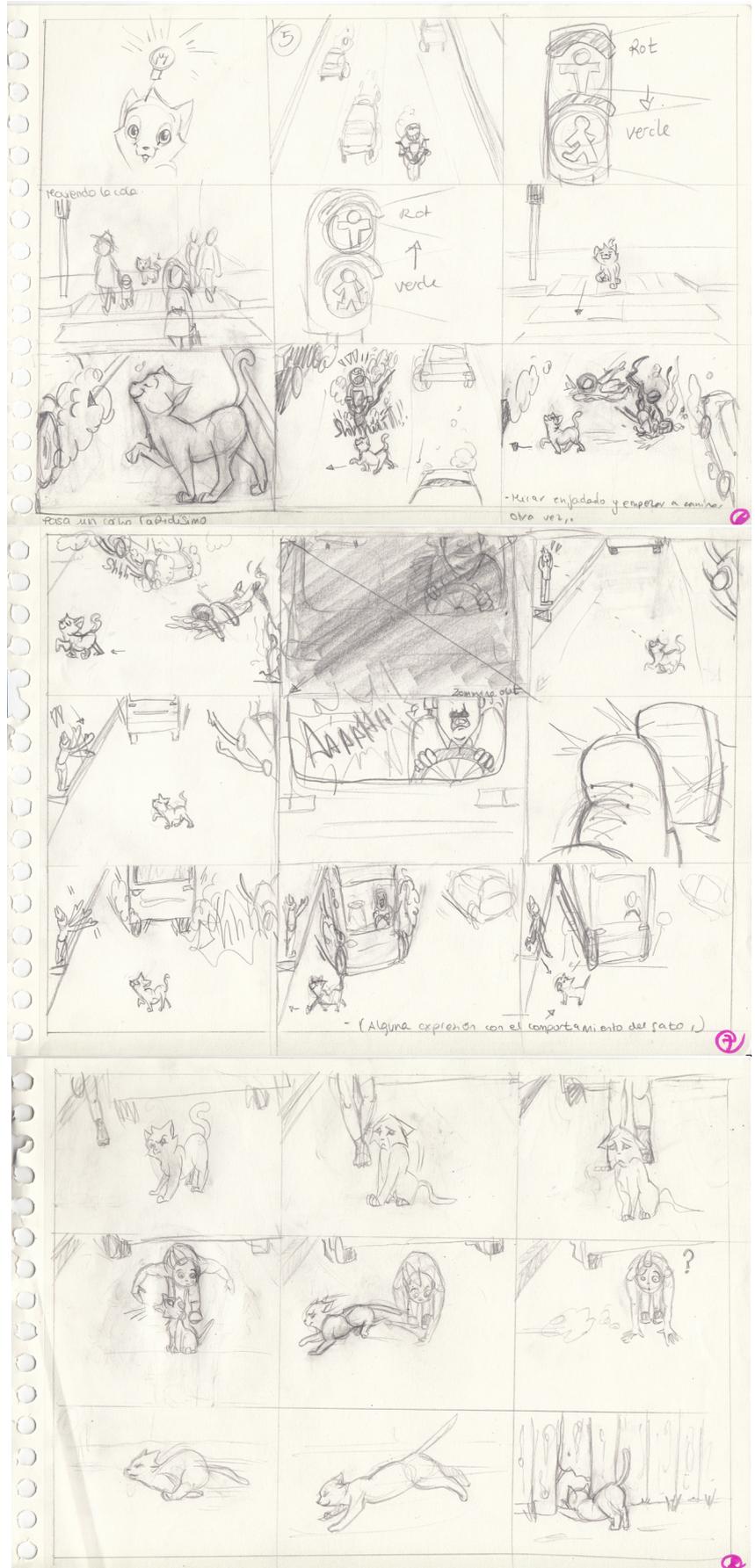


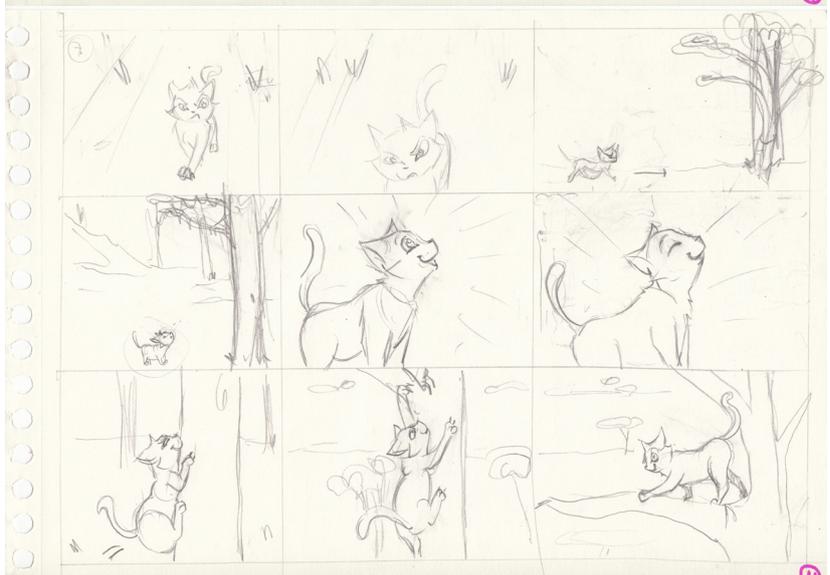
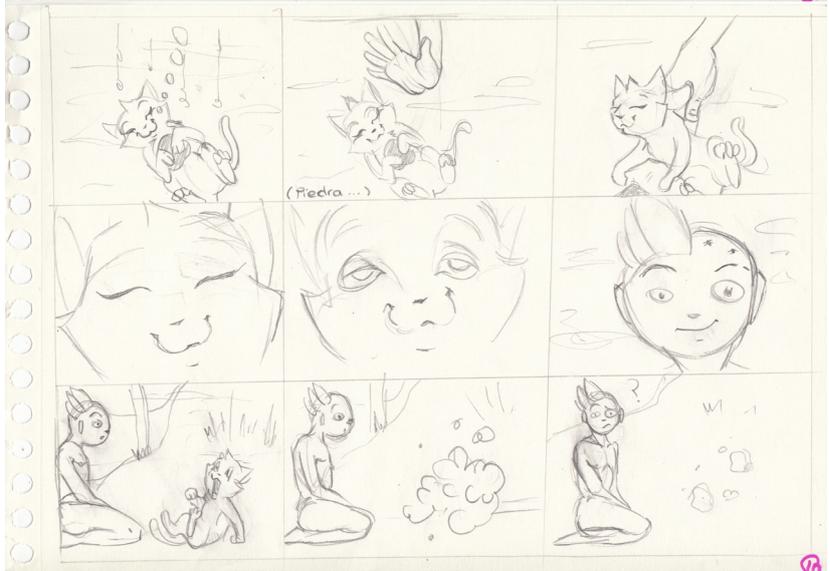
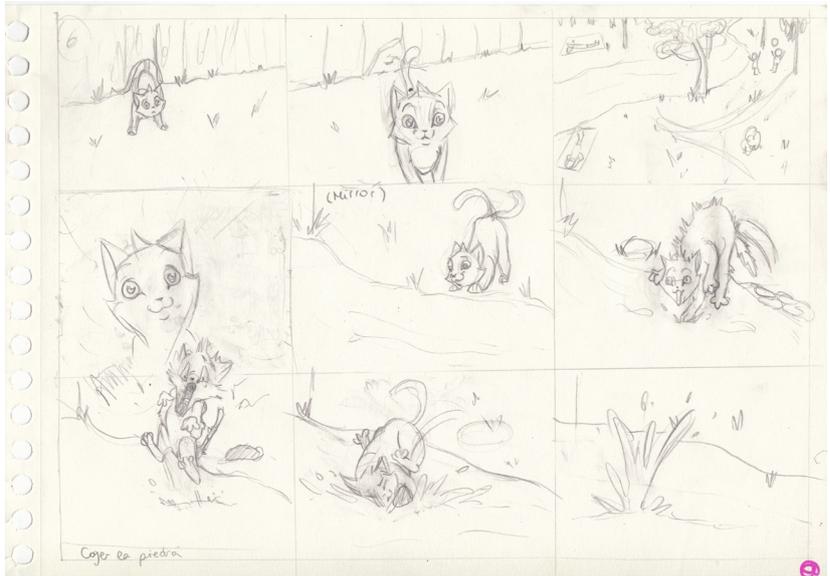


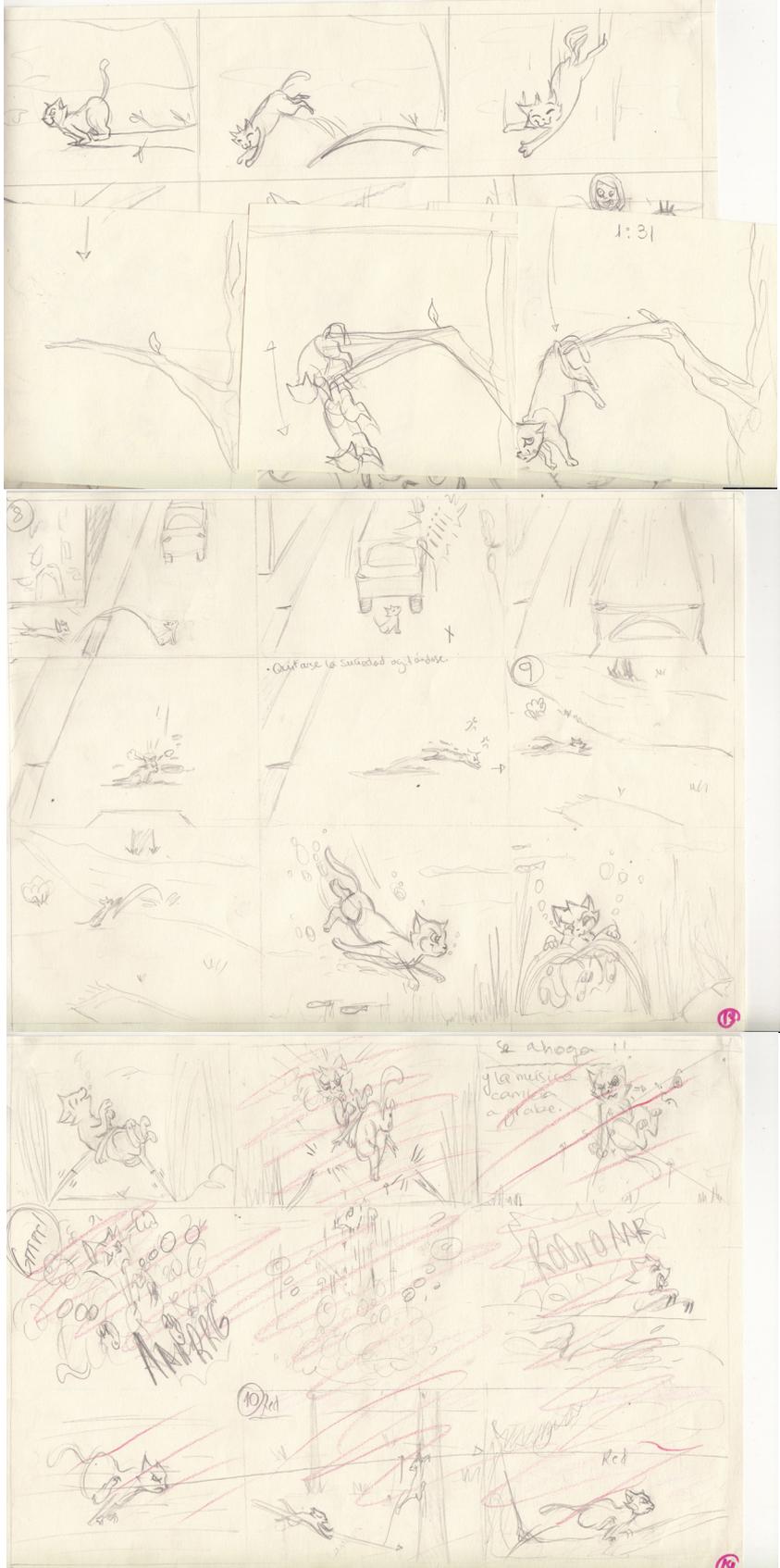
8.2 PLOT (BORRADOR DE STORYBOARD)

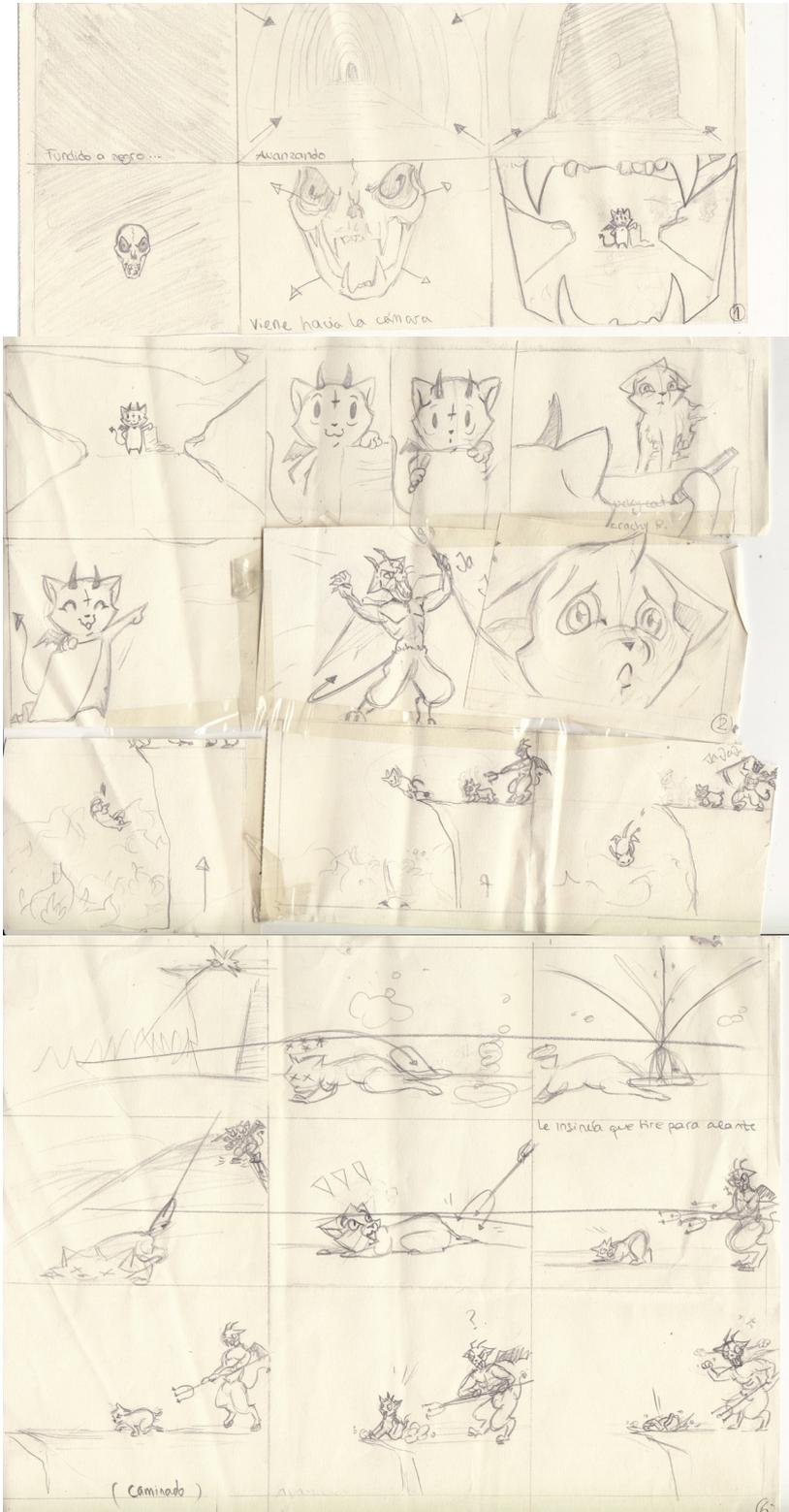


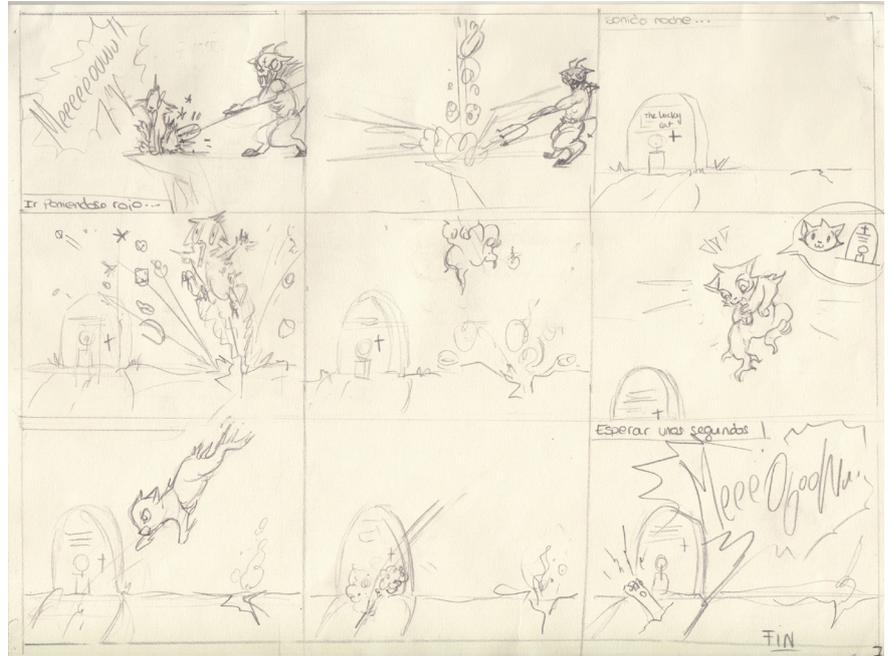




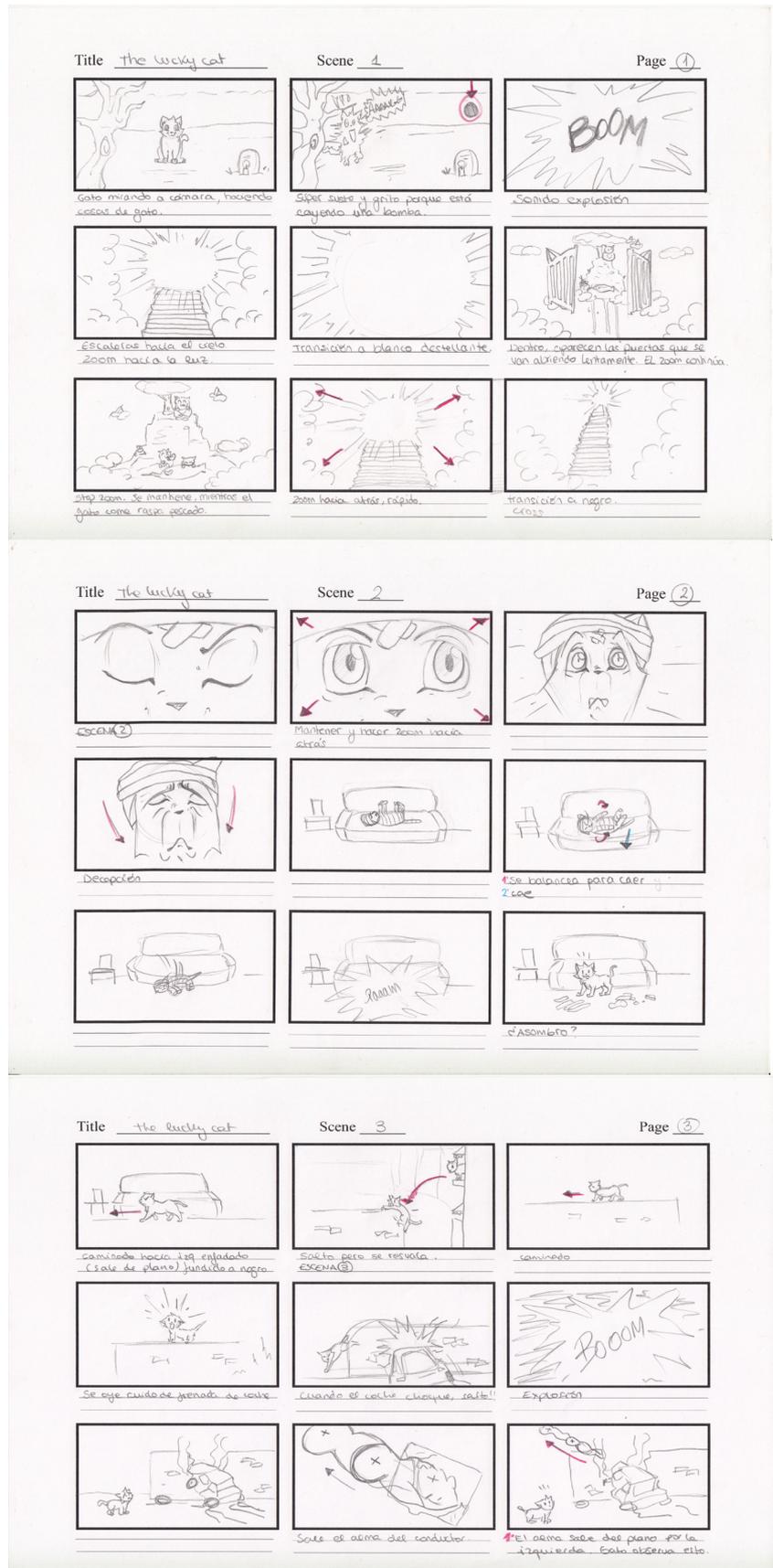








8.3 STORYBOARD



Title the lucky cat Scene 3-4 Page (4)

Reserva a una gafina. Atenuado.

Dorados y felicidad, se enciende la idea. Fuzido a negro.

ESCENA (4) - tráfico.

osena, mientras las personas corren hacia delante.

Sémalo en verde para a rojo.

Camisado conlito hacia la izquierda.

Historia empieza a frenar. El gato se asusta (cambiado en ciclo).

(sonido de tráfico y pindes).

Frenado cocina + desplazamiento hacia izquierda.

Title the lucky cat Scene (4) Page (5)

(deja de desplazarse el fondo). Se despierta el ciclo de caminado.

Pisa el freno muy deprisa!!

Se acerca la gatta, (esperar unos segundos)

Se atropella.

El conductor se desmaya.

Se acerca la gatta, (esperar unos segundos)

Title _____ Scene 4-5 Page (6)

Se despierta a conductor, se toma la cámara y mira hacia la izquierda.

El niño mira si ve al gato.

Salte corriendo, hacia la izquierda y sale del plano.

ESCENA (5) (juego de luces y rayas)

Se cuela por el agujero.

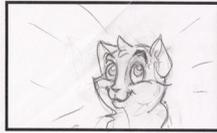
obscura a si no.

(más an. 2 pájaros) y luego súper zoom al río.

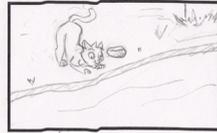
Title the lucky cat

Scene 6

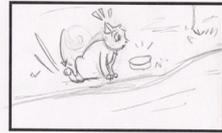
Page 7



Super sonrisa



ESCENA 6) Niva el agua, súper
luzosamente (subir la cada compañero)



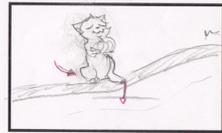
Se sienta con el culo de golpe



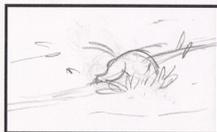
coge la piedra



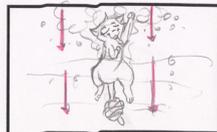
hace un ruido en su cola



se prepara a irse y se cae



hacia abajo



Hacia abajo

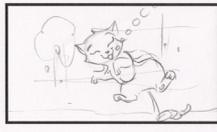


(PRIMER PLANO DE LA RISA)

Title the lucky cat

Scene 6-7

Page 8



ESCENA 6)



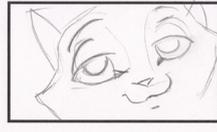
hacia abajo



se le vea, justada a negro



ESCENA 6)



hacia abajo



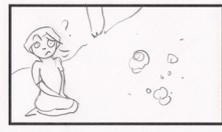
hacia abajo



hacia abajo



hacia abajo



hacia abajo

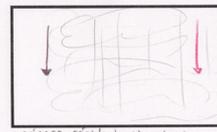
Title the lucky cat

Scene 8

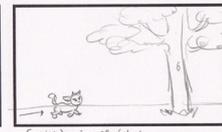
Page 9



hacia abajo



comara rápida hacia abajo



Coma hacia el árbol



cerca el árbol



se le acorta subir y bajar



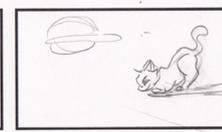
hacia



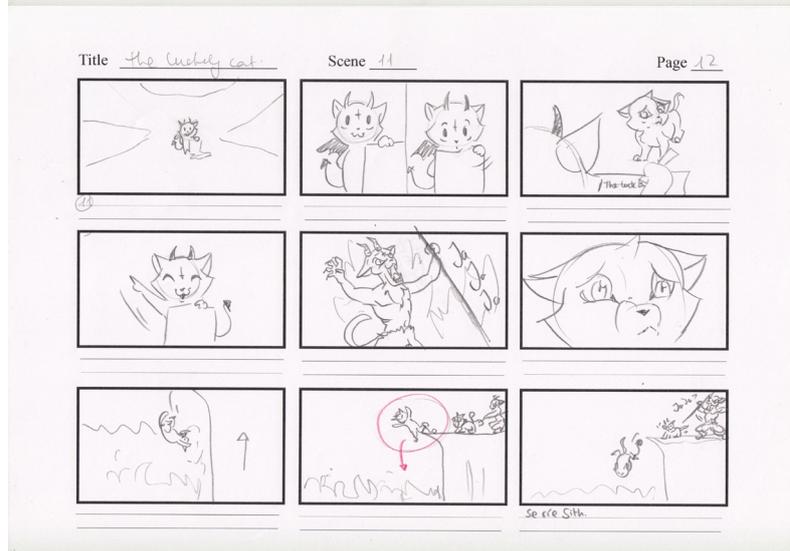
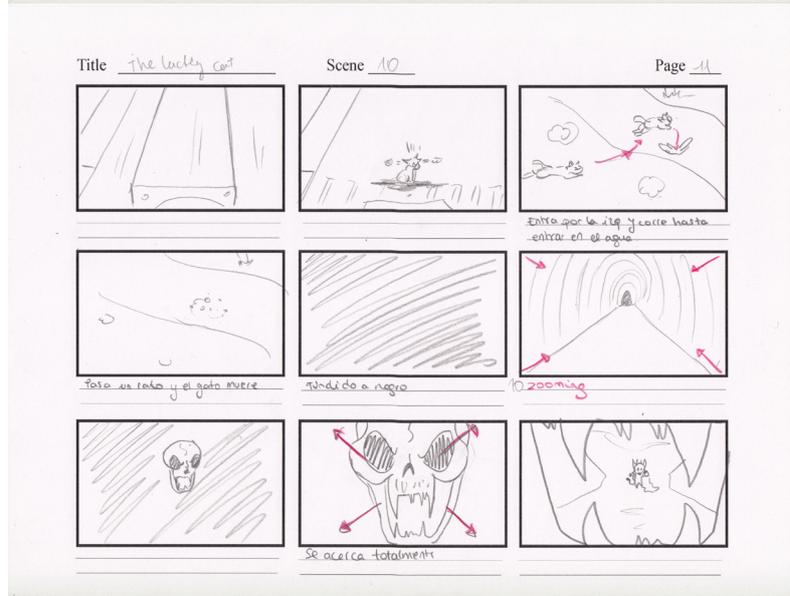
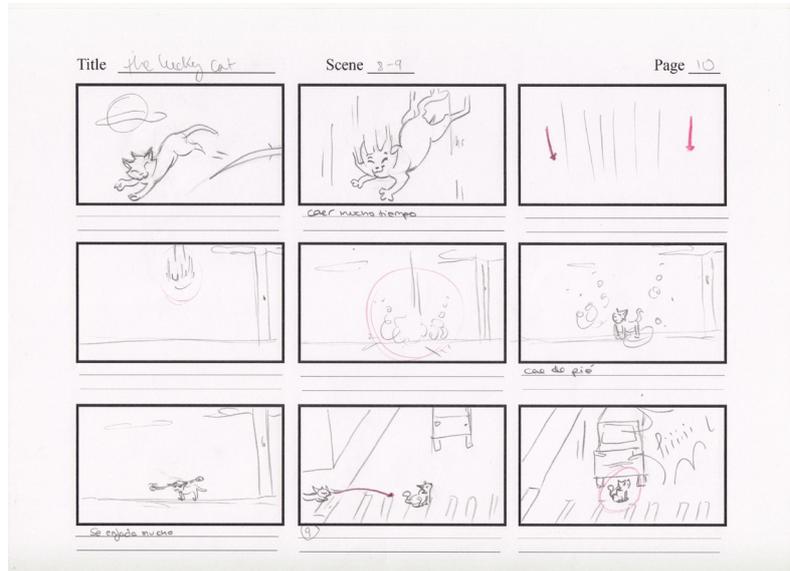
hacia

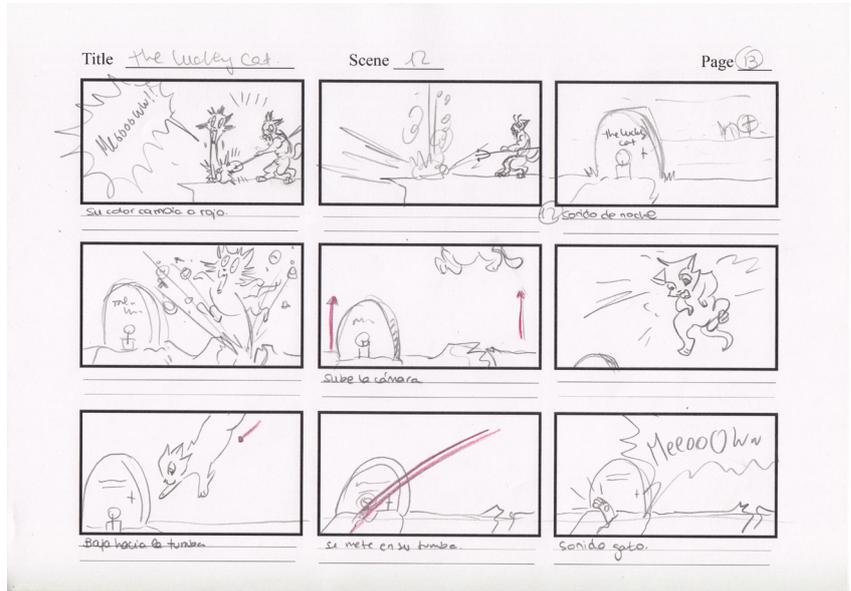


hacia



hacia





8.4 GUIÓN TÉCNICO

"The lucky cat"

GUIÓN TÉCNICO

Secuencia	Escena	Plano	Encuadre	Angulación de cámara	Acción	Texto	Sonido
1	1	1	Plano general	Frontal	Gato acicalándose, maúlla y se asusta. Cae un objeto desconocido.	-	Ambiente de noche y explosión
2	2	1	Plano punto de vista	Travelling óptico	Zooming hacia el halo de luz	-	-
-	2	2	Plano punto de vista	Frontal	Puertas del cielo se abren con zooming. Retroceso de zooming.	-	-
3	3	1	Plano general	Frontal	Gatito inconsciente tumbado en sofá. Cae al suelo. impacto. Se levanta y sale del plano por la izq.	-	-
4	4	1	Plano secuencia	Travelling	Gatito salta y camina por el muro. Salta de nuevo al oír un ruido de frenada. Coche choca.	-	Ruido de frenazo coche
-	4	2	Primer plano	Frontal	Conductor del coche muerto. Alma saliendo del cuerpo.	-	-
-	4	3	Plano general	Frontal	Gatito observa la situación situado a la izq abajo. El alma sube al cielo.	-	-
-	4	4	Primer plano	Frontal	Gatito sonrie	-	-
-	4	5	-	-	Flashback del cielo	-	-
-	4	6	Primer plano	Frontal	Gatito sonrie y se enciende una bombilla sobre su cabeza.	-	-
-	5	1	Plano en profundidad	Frontal	Gatito de pié, esperando. Peatones cruzando calle. Semáforo en verde.	-	-
-	5	2	Primer plano	Frontal	Semaforo cambia a rojo.	-	-
-	5	3	Plano general	Frontal	Gatito sonrie y cruza la calle.	-	-
-	5	4	Plano en profundidad	Travelling	El gatito camina orgulloso cruzando la calle. Accidentes .	-	-
-	5	5	Plano medio	Frontal	El conductor grita asustado	-	-
-	5	6	Semiprimer plano	Cenital	El pié del conductor pisa el freno.	-	-

-	5	7	Plano general	Frontal	El camión frena encima del gatito. Un niño se acerca al camión.	-	-
-	5	8	Primer plano	Contrapicado	El niño asoma su cabeza por debajo del camión.	-	-
-	5	9	Plano general	Frontal	El gatito sale corriendo de debajo del camión. Sale del plano por la izquierda.	-	-
5	6	1	Plano general corto	Travelling	Gatito corriendo	-	-
-	6	2	Plano general	Frontal	Gato entrando en la abertura de una valla.	-	-
-	7	1	Plano general corto	Frontal	Gatito saliendo por la abertura.	-	-
-	7	2	Plano general	Contrapicado	Paisaje. Pájaros pasan.	-	-
-	7	3	Plano secuencia	-	Gatito salta al río y se sumerge hasta el fondo. Ata su cola a una roca.	-	-
-	7	4	Primer plano	Frontal	Mano entra, agarra al gatito y lo saca hacia arriba.	-	-
-	7	5	Gran primer plano	Frontal	Cara del gatito. Abre los ojos.	-	-
-	7	6	Plano general corto	Frontal	Gatito y niño sentados. El gatito sale de escena corriendo y asustado por la derecha.	-	-
6	8	1	Plano secuencia	Frontal	Gatito cabreado caminando hacia cámara. Mira el árbol de su derecha.	-	-
-	8	2	Plano general	Frontal	Gatito trepa por el tronco del árbol.	-	-
-	8	3	Plano general corto	Frontal	El gato en la cima del árbol camina sobre la rama y se lanza felizmente.	-	-
-	8	4	Plano general corto	Frontal	Gatito cayendo felizmente	-	-
-	8	5	Plano general	Frontal	Gatito aterriza de pié y esto le irrita. Vuelve a trepar por el tronco del árbol rápidamente.	-	-
-	8	6	Plano general corto	Frontal	El gatito en la cima del árbol camina sobre la rama y ata sus patas entre sí. Se balancea y cae.	-	-
7	9	1	Plano punto de vista	Travelling óptico	Pasillo el infierno. Al fondo una entrada. Zooming hacia la entrada.	-	-
-	9	2	Plano punto de vista	Frontal	Phymo de pié con una lista de papel.	-	-
-	9	3	Plano sobre el hombro	-	Phymo tacha el nombre del gatito. El gatito lo mira asustado.	-	-
-	9	4	Plano en profundidad	-	El gatito de espaldas. Phymo le indica hacia donde tiene que ir.	-	-
-	9	5	Plano general corto	Contrapicado	El malvado Sith ríe malvadamente.	-	-
-	9	6	Primerísimo plano	Frontal	Ojo de Sith mirando con el ceño fruncido hacia cámara.	-	-
-	9	7	Plano general	Frontal	Sith obliga a unos gatos a saltar al fuego. Posteriormente, obliga a caminar al gatito amenazándolo con el tridente. El gatito camina lentamente. Frena en seco y Sith le pincha con el tridente. El gatito sale del plano disparado hacia arriba.	-	-
-	10	1	Plano general corto	Travelling	Gatito atravesando las capas de la tierra, muy rápido.	-	-
8	11	1	Plano general	Frontal	El gatito sale del suelo al cementerio.	-	-
-	11	2	Plano general	Picado	Ve su tumba y se introduce en ella. Revive. Saca una pata de la tumba y maúlla.	-	Maüllido de gato

8.5 ENTREVISTA

Entrevista al artista especializado en diseño de personajes y concept art y profesor de la ESAT, Lucas Soriano Beltrán.

- Hola Lucas, ¿Me puedes contar cuándo te diste cuenta que querías dedicarte a todo este mundo del diseño de personajes y concept art?

Mi madre, mi padre y mi tío han trabajado todos en ilustración, comic y diseño gráfico, así que para mi era una actividad normal. De pequeño me lo pasaba bien, y según crecía veía que existía la posibilidad de dedicarme profesionalmente a ello. De mayor le das mas vueltas y buscas nuevos significados, te crees Prometeo robándole el fuego de la vida a los dioses y todas esas cosas metafísicas que suenan tan bien. Pero el tema es que es divertido.

- ¿Qué te motivó a ello? Algún profesor que te motivara o alguna experiencia...

Un trabajo creativo implica grandes contrastes, puede resultar extremadamente satisfactorio cuando sale bien, o increíblemente frustrante cuando va mal, así que puede ser muy desalentador, sobre todo en épocas formativas. Mi motivación para seguir, por encima de buenos profesores, han sido mis amigos. Te juntas con gente con tus mismas inquietudes (y con suerte, también con talento), y la competencia y el pasárselo bien hace el resto. Te descuidas y llevas ya 10 años fuera de la universidad trabajando non-stop.

- A la hora de trabajar en el diseño de personajes ¿En cuántas fases dividirías este tipo de trabajo?

Como pintar o modelas, hay que ir definiendo de lo grande a lo pequeño, pero considero que hay 2 aspectos importantes el creativo y el técnico, cada uno va entrando en juego a lo largo del proceso cuando se requiere. La parte técnica es relativamente sencilla desarrollarla, se requiere dedicarle tiempo, estudio y esfuerzo. La creativa es más ambigua, porque no hay un músculo creativo que puedas ejercitar de forma directa, hay que buscar nuevos desafíos y ponerse en situaciones incómodas para mantener la creatividad en forma.

- ¿Destacarías alguna fase con la que disfrutes especialmente?

El factor de improvisación y la búsqueda del error afortunado (aunque solo sea un poco). Puede resultar en genialidad o en absoluto desastre.

- ¿Consideras importante conocer la naturaleza psíquica del personaje a la hora de configurar su aspecto físico? ¿Por qué?

Mucho. Se puede transmitir mucho a través de un personaje. Igual que Vasily Kansinsky puede jugar con la percepción y el subconsciente de espectador poniendo un triangulo asentado sobre su base para transmitir estabilidad, o equilibrándolo sobre su vértice para ponerle nervioso, un buen ilustrador debe hacer lo mismo con un personaje. La realidad está limitada, la gente mala no tiene porqué tener cara de mala, pero como artista se pueden trascender esos límites, y ser mas guay que la propia realidad, usar esa psicología de la percepción para darle un componente narrativo muy potente al personaje a través de su diseño. No es nada nuevo, se lleva haciendo toda la vida, Mickey o el Pato Donald son personajes hechos de curvas y círculos, resultan agradables y atractivos, y venden millones de peluches, en cambio Jafar o Pinhead están llenos de ángulos agudos y pinchan, no deben de vender muchos peluches. Y esos ejemplos de psicología de la percepción aplicados al diseño de personajes están basados solo en geometría básica, imagina lo mucho que se puede sofisticar y complicar eso con otros factores (color, simbología, movimiento...), las posibilidades son infinitas.

- ¿Es importante la documentación con referencias para la realización de un correcto diseño de personaje o esto finalmente no influye mucho en el resultado?

La mente humana es prodigiosa, pero somos mucho más tontos de lo que pensamos (al menos yo). “No necesito referencias” es un motto de novato. Todo el mundo necesita referencias, hay tantos factores a tener en cuenta. Es importante el factor creativo, pero por muy fantasioso, sintético o absurdo que sea un personaje, para que funcione tiene que ser verosímil, y eso se consigue trabajando bien con referencias. No se trata de copiar, se trata de saber que información útil puedes sacar de una buena referencia (color, luz, forma, recursos pictóricos...) y extrapolarla a lo que quieres hacer.

- ¿Cuántos bocetos y anotaciones previas necesitaría un buen diseño de personaje?

Creo que entre 3 y 20. Estar enamorado de la primera idea es un error, con toda seguridad es mala, y la buena sigue en el tintero. Y si después de 20 ideas sientes que no has encontrado la buena, no saldrá a la vigesimoprimer, hoy no es tu día, vete a dar un paseo y vuélvelo a intentar.

- Si tuvieras que hacer una nueva versión de un personaje ya existente ,el cual ha sido creado por un niño pequeño , para darle un aspecto profesional pero sin que pierda la esencia naif del primer diseño ¿qué pasos seguirías? ¿Lo has tenido que hacer alguna vez?

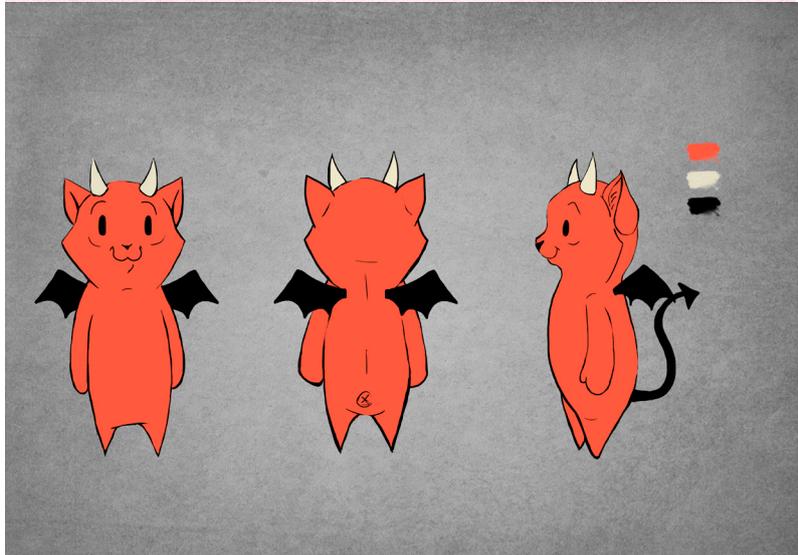
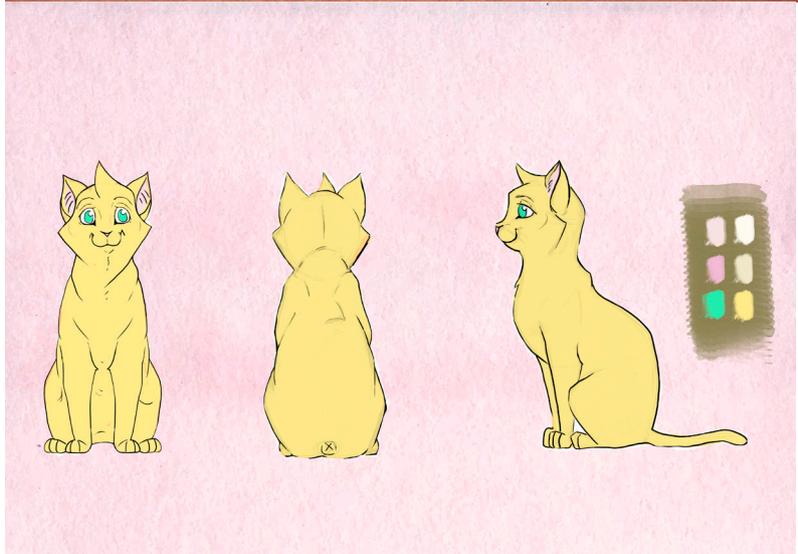
Alguna vez, es un experimento muy chulo. A edades tempranas no se tienen ninguna clase de trabas creativas, y la limitación de un niño es la técnica y falta de coherencia, que es lo que aporta un adulto cuando reinterpreta el dibujo de un niño. Es lo mejor de dos mundos, salen cosas muy raras. Pero el bagaje visual que tienen los niños es nulo, ni siquiera tienen bien asentadas las bases de la psicología de la percepción que te comentaba antes. Así que cualquier buena idea que salga, casi seguro que es fortuita y aleatoria, y a menudo al reinterpretarla el adulto la contamina. Pero quejas de vieja aparte, mola!

-¡Muchas gracias por aceptar acceder a la entrevista y un saludo Lucas!

8.6 DISEÑO DE PERSONAJES

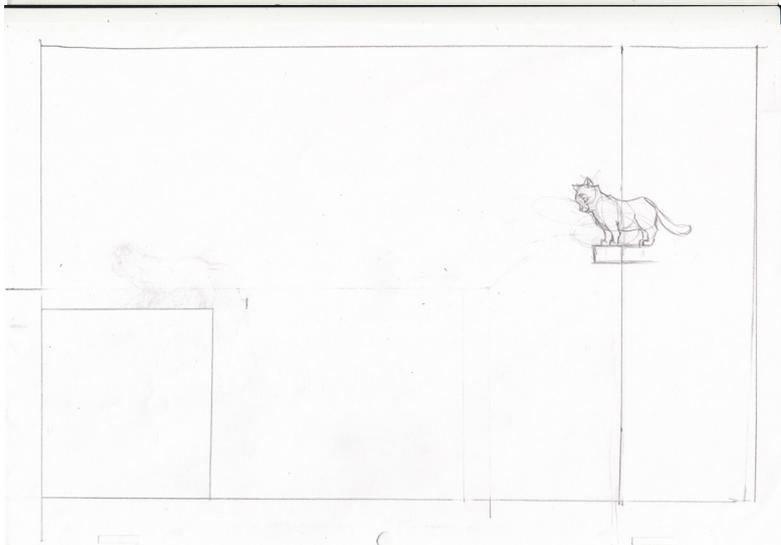


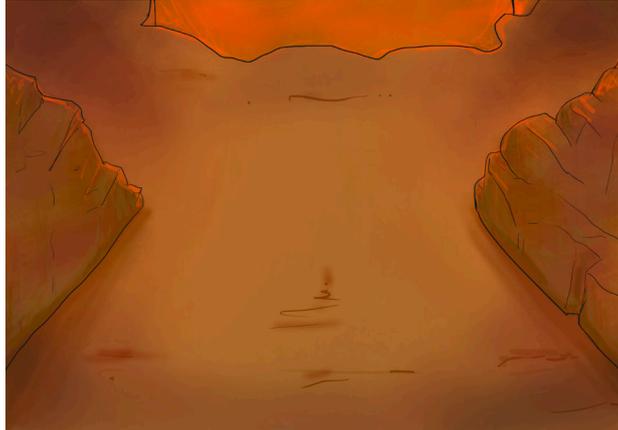
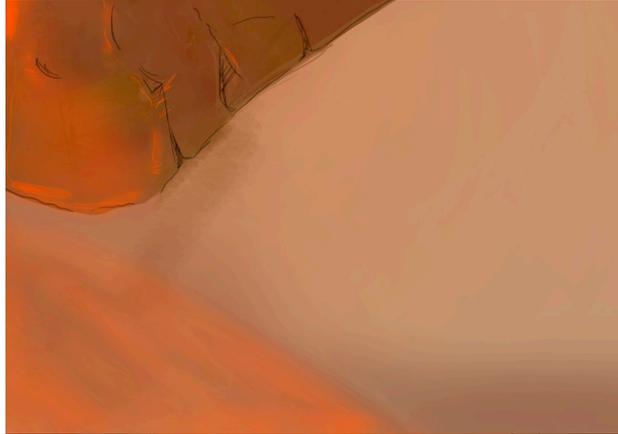




8.7 DISEÑO FONDOS









8.8 ENLACES EXTERNOS

contraseña: tfg

-Enlace para visualizar el Teaser:

<https://vimeo.com/223280890>

-Enlace para visualizar la primera versión del cortometraje realizada en 2002 y en la que se ha basado el proyecto:

<https://vimeo.com/223281843>

Enlace para visualizar la animática correspondiente al proyecto:

<https://vimeo.com/223335756>



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA