

tf g

Curso académico 2021/22

memoria

Bellas Artes | Artes Visuales y Diseño

CITY TRADE

Estudiante: Mariola Jordá Casado

Director: Javier Moreno Perez



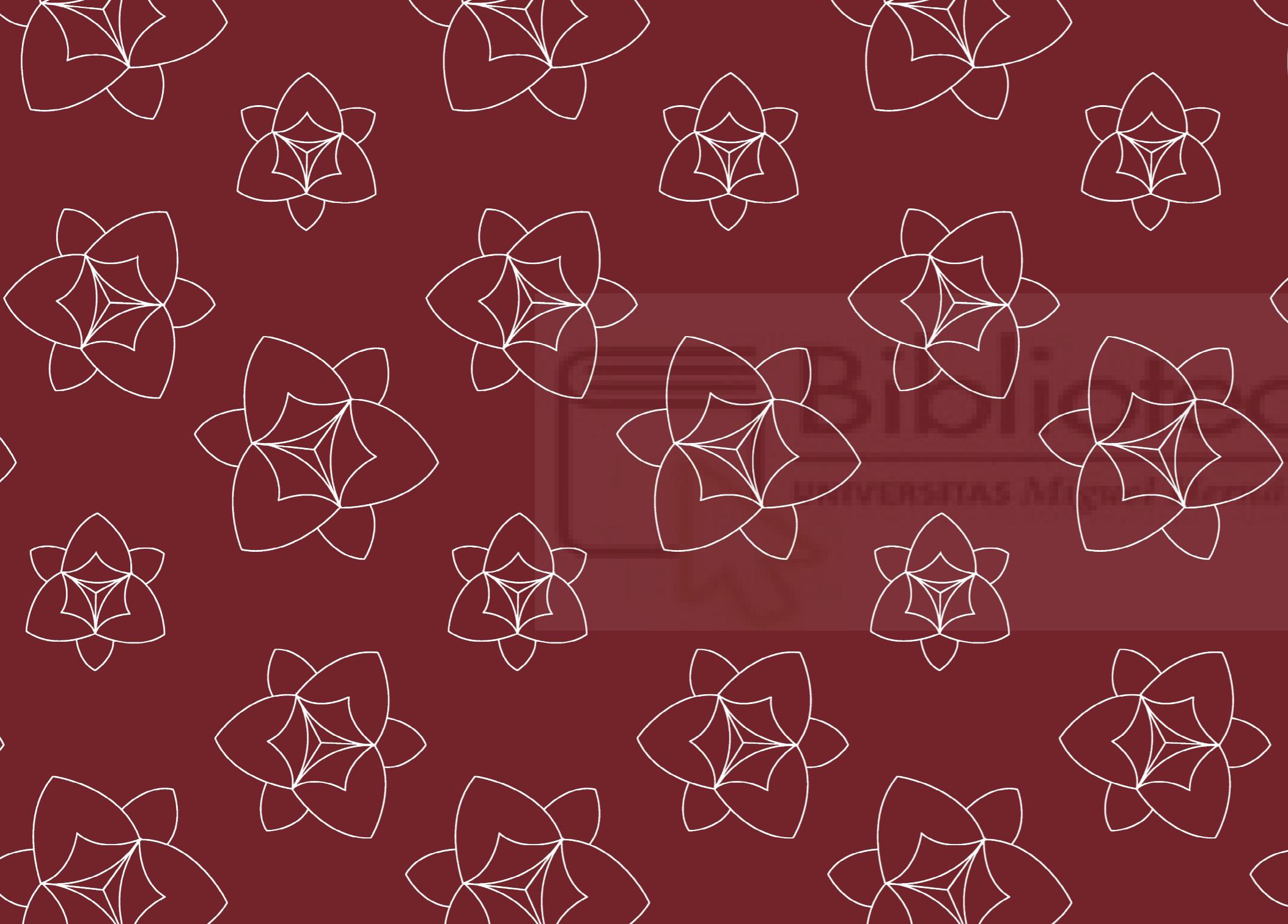
PALABRAS CLAVE

ANIMACIÓN, INTRO, CONCEPT ART

RESUMEN

City Trade es un proyecto audiovisual que acomete la realización de una intro o cabecera para una serie de animación que incluya todos los elementos básicos que configuran a una, tales como el título, los personajes, los créditos y la estética general.

El espectro del trabajo ocupa desde su proceso de pre-producción, a través de los primeros planteamientos y concept art, su pro-producción y realización y su posterior post-producción, incluyendo finalmente la edición y sonorización.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

01	PROPUESTA Y CONTENIDOS	06
02	REFERENTES	08
03	JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	12
04	PROCESO DE PRODUCCIÓN	16
05	RESULTADOS Y CONCLUSIONES	24
06	BIBLIOGRAFÍA	28

01. PROPUESTA Y OBJETIVOS

PROPUESTA

El trabajo consiste en realizar una animación como parte de un proyecto personal. Esta consistiría en una cabecera de alrededor de 50 seg. de duración para una serie animada llamada *City Trade*, que cuenta la historia de una ciudad industrial y los niños que la habitan.

Esta cabecera sería el precursor de un futuro piloto de animación y por lo tanto, su intención principal es introducir a los espectadores a la historia y a los personajes principales. Por lo tanto, dentro de esta intro irían incluidos varios de los elementos indispensables para crear una cabecera animada, desde los contextuales, tales como el tono de la obra, su estilo y su estética; hasta los más técnicos, como el título, los créditos y por supuesto, los personajes.

Todo esto en su conjunto constituyen una animación visualmente atractiva e intrigante que ayuda a generar interés por parte de un público potencial y los introduce al universo presentado en la obra .



OBJETIVOS

- Generar un proyecto audiovisual de calidad que pudiera funcionar como un “piloto” para una futura serie de animación.
- Buscar y analizar referentes del mundo de la animación para obtener un acercamiento al medio audiovisual.
- Desarrollar una narración sobre la infancia en una época de Revolución Industrial.
- Experimentar con After Effects y Premiere
- Explorar nuevas técnicas y estilos de animación para aplicar al proyecto y dotarlo de un acabado profesional.
- Atraer al público potencial a través de la estética para generar curiosidad e interés.





02. REFERENTES

REFERENTE TEMÁTICO

Shingo Tamagawa, autor de *Puparia*, un cortometraje indie hecho completamente con animación tradicional, presenta un mundo onírico y lleno de emociones. Tamagawa habla en su obra sobre el miedo humano; hacia el futuro, hacia los valores y hacia sí mismos; y como esto los condiciona como individuos y hace que se encierren en ellos mismos de forma similar a una crisálida de mariposa (concepto que inspira tanto la obra como a su título).

Tamagawa pone en valor el apartado estético al crear escenarios y planos con mucha fluidez, vividez y color. El busca crear algo hermoso que a la vez contenga un significado profundo.

Lo que más me atrae de Tamagawa es el enfoque tan personal que le otorga a su obra. Su intención es plasmar sus inquietudes a través de escenas oníricas que honran su amor por la animación no convencional. Sin duda, su creatividad y narración visual son lo que más busco reproducir en *City Trade*.

Fig. 1. Shingo Tamagawa:
Puparia (2020),
cortometraje/animación 2D
(3' 00")



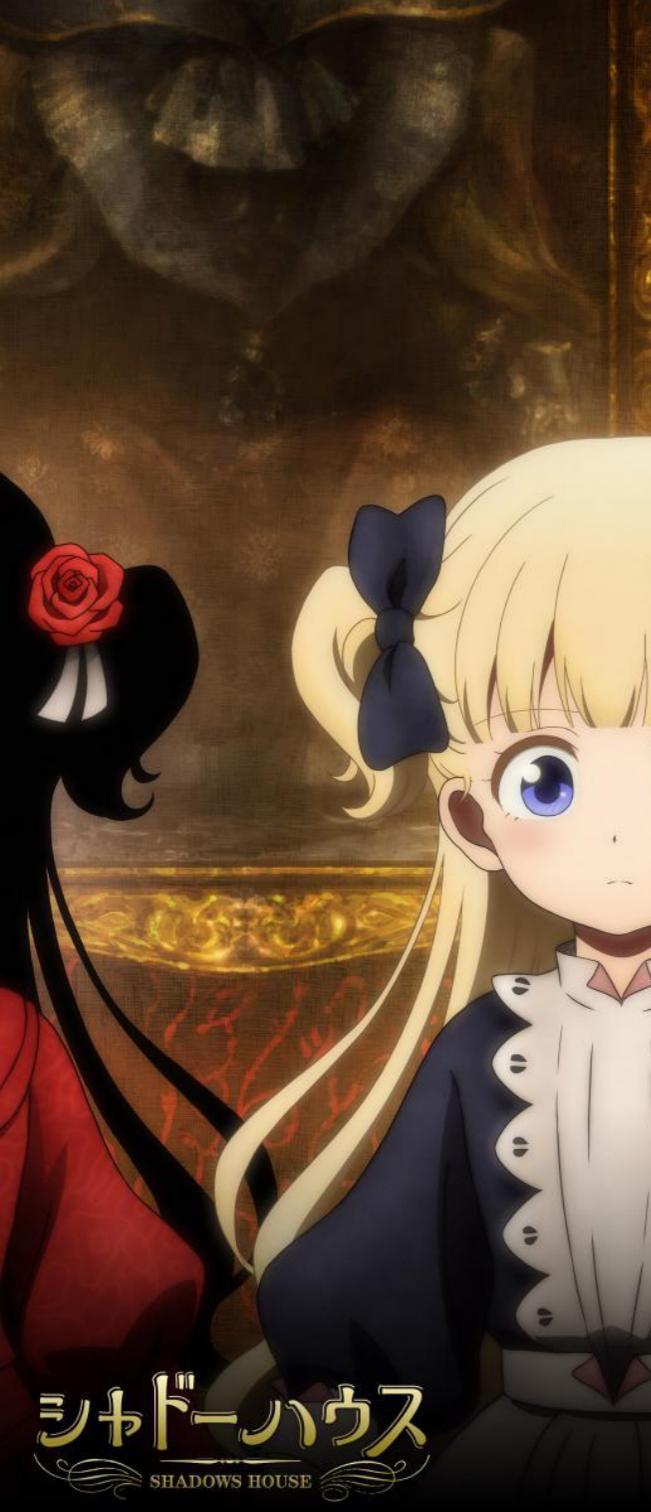
REFERENTE VISUAL

Hazbin Hotel es una serie de comedia musical de animación para adultos independiente creada por Vivienne Medrano. La serie se centra en Charlie, la hija de Lucifer y princesa del infierno con un objetivo aparentemente imposible de rehabilitar a los pecadores para resolver el problema de sobre-población del infierno.

Sin duda, el elemento más atractivo de la obra es el aspecto *indie* que mantiene mientras goza de una animación fluida y de calidad. Las paletas de colores son intensas y contrastadas para generar sensaciones que te ubiquen dentro de su mundo.

A mi parecer, la simpleza de los diseños en pos de una animación más fluida y exagerada es un método ingenioso que busco trasladar en mi obra. De igual forma, la exageración de los movimientos es posible debido al estilo *cartoon* que ambos utilizamos, el cual además consolida una estética muy particular y característica a cada uno de estos proyectos.

Fig. 2. Vivienne Mendrano:
Hazbin Hotel (2019),
piloto/animación 2D
(31' 46")



REFERENTE VISUAL

Shadows House es una serie manga escrita e ilustrada por el dúo Soumatou y animada por el estudio CloverWorks. La historia narra la vida en la Casa de las Sombras, donde vive Emilico, una “Muñeca viviente” que fue construida como la sirviente personal de Kate Shadows, una chica perteneciente a la familia que vive en la casa.

El encanto de la serie nace de la dualidad de la apariencia infantil y adorable que la historia mantiene en sus primeros capítulos, pero que poco a poco, se empieza a sospechar y entrever una trama más oscura y tétrica de niños atrapados dentro de la casa.

Esta obra particularmente tiene una esencia similar a mi proyecto, en el aspecto por el que presenta los temas y a los personajes. Me inspiro principalmente en la representación de la infancia y el ingenio contrastado con lo oscuro y misterioso, que acaba generando una obra interesante que atrae al lector a querer descubrir más sobre el universo de la historia.

Fig. 3. Kazuki Ohashi:
Shadows House (2021),
serie de televisión/animación 2D
(13 episodios)

03. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

SINOPSIS ARGUMENTAL

Esta es la historia de una ciudad. Un joven amnésico se despierta en una isla donde hay una ciudad poblada únicamente por niños, quienes buscan desesperadamente ser los mejores en su oficio por miedo a una misteriosa enfermedad que brota al cumplir los 15. Cada trimestre, unos adultos aparecen y seleccionan a los niños más aptos, vacunándolos contra el virus y se los llevan con ellos a un lugar llamado El País de los Adultos.

El protagonista, un niño extraviado, tendrá que adaptarse a este mundo que no comprende y enfrentar sus recuerdos mientras vive en una sociedad en donde sus únicas opciones serán trabajar o morir.



DESARROLLO DEL PROYECTO

City Trade es un proyecto de animación que busca crear una intro musical para una serie de temática fantástica y de misterio. Esta idea nace como inspiración de la estructura episódica de las series, tanto de origen occidental como oriental, en donde al inicio de los episodios se incluye una corta animación acompañada por música en donde se presentan los elementos más indispensables de una serie, tales como los personajes, la historia o la estética.

Dentro de los referentes elegidos, se han seleccionado diversas series de animación que comparten elementos con este proyecto, ya sea la estética, la animación o el aspecto *indie* general. *Hazbin hotel* en específico tiene animaciones simples pero fluidas, consiguiendo

un toque muy personal que puede añadir mucho carácter a una serie y diferenciarla de otras.

Esta cabecera en concreto se plantea de una forma clásica y sencilla, en donde cada escena introduce a uno o varios personajes de forma lineal (Según relevancia) acompañándolos de algún gesto característico que los defina y pueda generar interés en el espectador. Estas escenas contarán con movimiento tanto de la animación como los fondos para generar más dinamismo.

La estética elegida se encuentra muy definida dentro del diseño de producción de la obra. El diseño *cartoon* sencillo de los personajes tiene un propósito narrativo, pues nos refleja una historia de carácter





aparentemente infantil pero que según se desarrolla se vuelve más oscura, tétrica y madura. Debido a ello, la paleta de colores sombría y apagada es clave en la identidad del proyecto y acompañará a todas las escenas de la intro, que ocurren mayormente en un entorno nocturno u oscuro.

Para la realización de este proyecto se utilizará un procedimiento estándar que partirá de la elección musical. La canción elegida durará alrededor de 40 segundos y se encargará de marcar el ritmo de las escenas que se plantea mostrar. Debido a ello se procederá a crear un *storyboard* en donde se plasmen la cantidad de escenas y duración de las mismas para una mayor coherencia a futuro. Una vez hecho, el *storyboard* se pasará a vídeo por medio de una animática que incluirá los *frames* más esenciales (*Keyframes*) del vídeo, y según se trabaje se irán incluyendo más *frames* intermedios para conseguir un boceto de animación coherente que pueda trabajarse más adelante y rehacer con una línea más pulida.

Este proyecto depende de varias aplicaciones de carácter visual para su realización. Para la animación se utilizará Toom Boom Harmony en donde se hará el boceto esencial de movimiento que más tarde será llevado a Clip Studio Paint en donde se realizará el trabajo de *lineart*, coloreado y sombreado. Para la el montaje de escenas y la edición se trabajará con After Effects y Premiere, en donde se crearán las transiciones entre escenas, se incluirán los efectos y la sonorización.

Si bien la realización de esta animación ha implicado una investigación y estudio de la metodología de creación de este medio visual, ya contaba con parte del aprendizaje que viene de la experiencia propia al realizar varias animaciones durante varios años.

Partiendo del 2020 con mi primera animación *ARTie*, comencé a tantear el terreno de la animación 2D de una forma más experimental, haciendo animaciones con trazos rápidos y muy abocetados. El año



siguiente, con *Monster Renaissance*, experimente la metodología de creación de unos títulos de crédito completos, y si bien las animaciones seguían siendo rápidas y abocetas, empezaba a experimentar con el dinamismo y la coherencia visual entre ellas, creando un vídeo más completo y visualmente atractivo. Ese mismo año, realice la animación *Floramanía*, un proyecto audiovisual que evitó la animación *frame por frame* en pos de jugar con los movimientos de cámara.

 <https://vimeo.com/user154672403>

Ya finalmente, en 2022, me enfoqué en realizar una animación paso a paso, con su correcto delineado, colorado y sombreado. También busqué una mayor coherencia estética a la hora de unificar tanto los personajes como los fondos y el uso correcto de las paletas de colores. Los efectos de luz se incluyeron para darle más vida a las escenas y busqué experimentar con el uso de la trama de puntos tan clásica del manga y del cómic, para ofrecerle un toque de

personalidad y carisma al diseño de personajes.

Otra novedad formal que vale la pena mencionar es la mejora en la fluidez de animación, ya que al ser animaciones cortas se ha podido probar más a variar el timing para encontrar la disposición de *frames* más certera para crear un movimiento más dinámico.

Este proyecto también tiene un elemento de aprendizaje en él, pues la animación es un medio que exige conocimiento de diversas habilidades, ya sea de dibujo o edición, que sustentan la creación de una cabecera de serie. Por lo tanto, este proyecto íntegramente autodidacta es también un medio de investigación y aprendizaje, a través de la prueba y error, que generará conocimientos y una base para mi futuro como creadora visual, y como no, del proyecto en sí que se espera que pueda seguir avanzando más allá de este trabajo.

04. PROCESO DE PRODUCCIÓN

PRE-PRODUCCIÓN

El proyecto de animación *City Trade* nace de un proyecto previo de concept art en donde se realizaron los diseños de personajes utilizados para la cabecera.

Se partió de varios bocetos (Fig. 4, 5 y 6) en donde se experimentó con diferentes proporciones y estilos de dibujo hasta dar con uno que unificó a todos los diseños.

Tras esa fase previa, se procedió a realizar un diseño definitivo en donde se incluyó el *turnaround* de los personajes (Fig. 7, 8 y 9) para poder trabajar con ellos más adelante.

En cuanto a la animación, se partió por una elección musical que se cohesionara con la estética previamente definida de la obra, en

este caso cogiendo una canción sin licencia llamada *Creepy* de Pecan Pie.

Tras ello, se inició una lluvia de ideas sobre la cantidad de escenas y predisposición de las mismas que acabaría siendo reflejado en el *storyboard* (Fig. 10, 11 y 12), donde se especificarían los gestos, movimientos de cámara y los tiempos base para las escenas.

Estas ideas posteriormente se verían reflejadas en una animática (Fig. 13, 14, 15, 16 y 17) donde se señalan con más precisión la duración de escenas y los movimientos más importantes de cada acción (*keyframes*) para generar un boceto animado cuanto más preciso sobre el que trabajar.



Fig. 4. El Cazador (2021), bocetos/ilustración digital



Fig. 7. La Agricultora (2021), concept art/ilustración digital

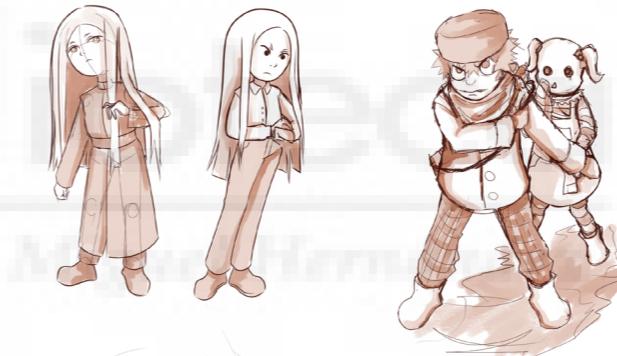


Fig. 5. Ciudadanos (2021), bocetos/ilustración digital



Fig. 8. El Cazador (2021), concept art/ilustración digital



Fig. 6. Ciudadanos (2021), bocetos/ilustración digital



Fig. 9. El Cazador (2021), concept art/ilustración digital



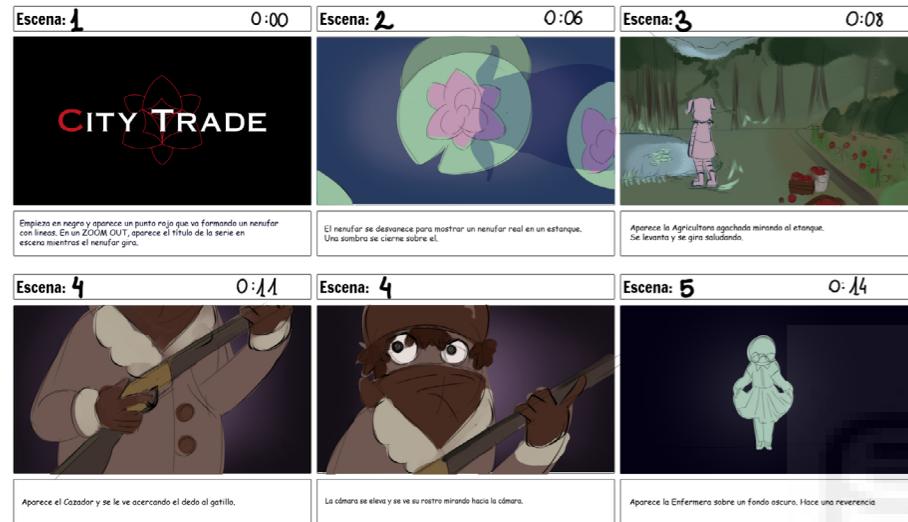


Fig. 10. City Trade Pag. 1 (2021), storyboard/ilustración digital

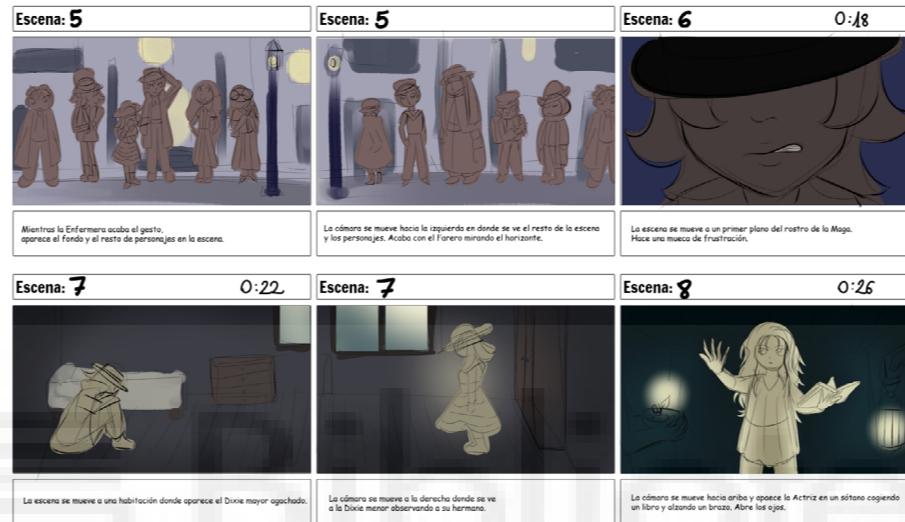


Fig. 11. City Trade Pag. 2 (2021), storyboard/ilustración digital

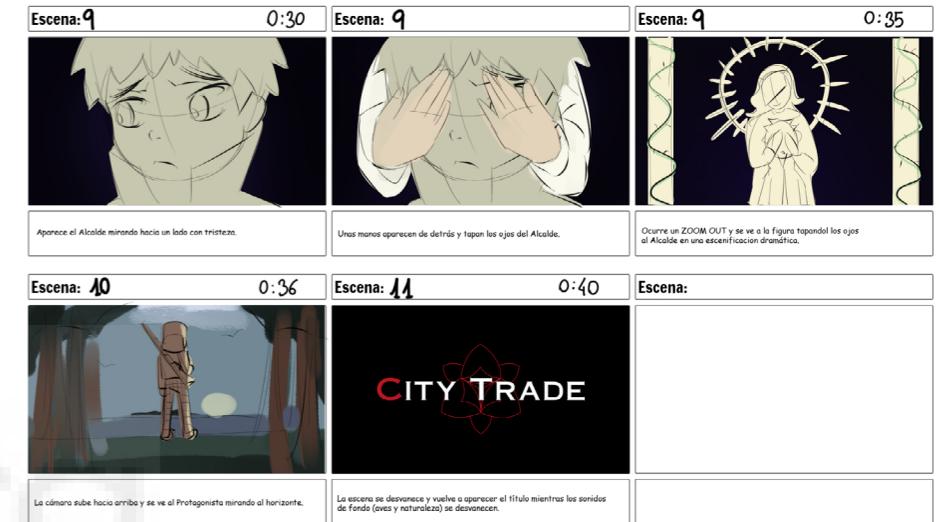


Fig. 12. City Trade Pag. 3 (2021), storyboard/ilustración digital

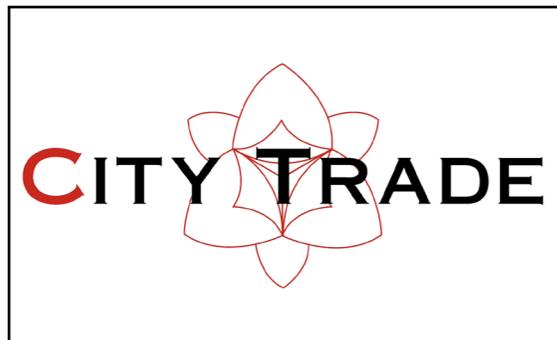


Fig. 13. Título gráfico (2021), animática

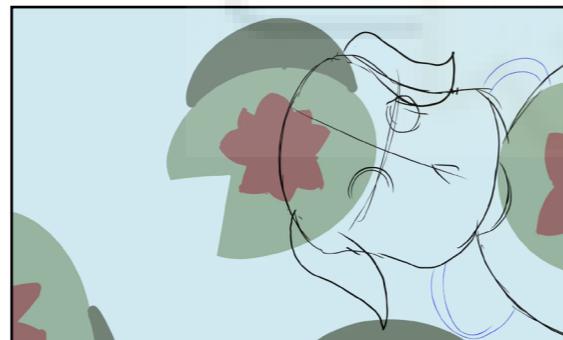


Fig. 14. Escena 2 (2021), animática



Fig. 15. Escena 6 (2021), animática



Fig. 16. Escena 8 (2021), animática



Fig. 17. Escena 9 (2021), animática

PRO-PRODUCCIÓN

Una vez se tiene la animática lista se pasa a la fase de pro-producción en donde se trabaja propiamente la animación.

Utilizando el programa Clip Paint Studio, se escoge un pincel más fino y preciso para realizar un *lineart* pulido y claro (Fig. 18, 19 y 20). Al estar aun en una fase previa, se aprovecha para revisar los *frames* y realizar todos los arreglos necesarios para tener el movimiento más fluido posible.

Tras este proceso se obtiene finalmente un delineado fino y detallado que posteriormente se colorea, siempre teniendo de base el concept art como referente visual (Fig. 21, 22 y 23).

Antes de continuar con el sombreado, decidí realizar los fondos para poder ayudar a definir la dirección de las luces y sombras y poder cohesionar los colores generales.

Ya con los escenarios establecidos, se incluyeron las sombras de los personajes y del suelo, dándoles un pequeño difuminado para añadir tridimensionalidad al diseño. Como capricho artístico, se añadió un segundo sombreado que consistía en una trama de puntos para darle un toque más carismático al diseño.

Finalmente, se implementaron las luces y los brillos para darle un mayor acabado a cada escena.



Fig. 18. Escena 3 (2022), lineart/animación



Fig. 21. Escena 3 (2022), coloreado/animación



Fig. 19. Escena 6 (2022), lineart/animación



Fig. 22. Escena 6 (2022), coloreado/animación



Fig. 20. Escena 8 (2022), lineart/animación



Fig. 23. Escena 8 (2022), coloreado/animación

POST-PRODUCCIÓN

Tras el acabado de las escenas individuales en Clip Studio Paint (Fig. 24, 25 y 26) se procedió a avanzar a la fase de post-producción, en donde se realiza el montaje y la edición del vídeo.

Para ello, se utilizó la aplicación de Premiere en donde se importaron todas las escenas y se unieron en un único vídeo. También se incluyeron efectos visuales tales como las partículas de luz y fuego que se pueden apreciar en las escenas (Fig. 26 y 27).

Para las transiciones se utilizó principalmente el desvanecimiento a negro, con algún movimiento de cámara y *zoom out*. para conseguir una mayor fusión entre escenas.

Paralelamente, se realizó un título gráfico en After Effects usando los trazados. Este efecto simularía al símbolo del título siendo dibujado mientras aparecían las letras al frente una a una como si estuvieran siendo escritas (Fig. 29).

Finalmente, se incluyó la música principal y los efectos sonoros para que acompañaran a las escenas y los movimientos, dando así por concluido todo el proceso de producción del proyecto de animación.



Fig. 24. Escena 3 (2022), acabado/animación

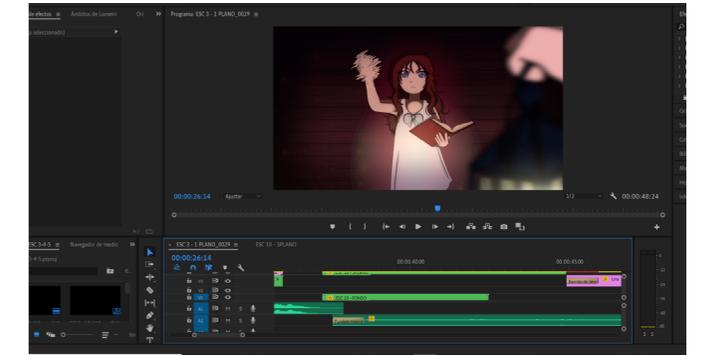


Fig. 27. Escena 8 (2022), efectos/animación



Fig. 25. Escena 6 (2022), acabado/animación

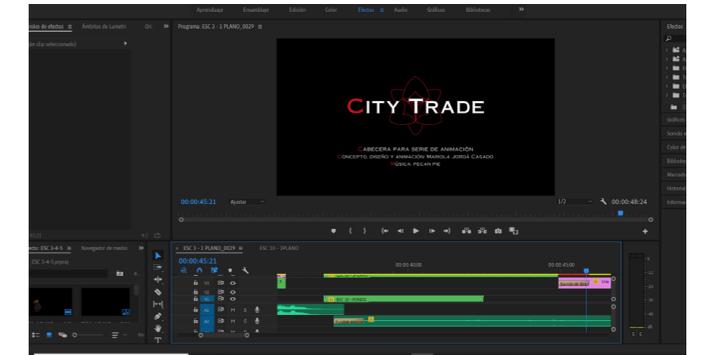


Fig. 28. Escena final (2022), efectos/animación



Fig. 26. Escena 8 (2022), acabado/animación



Fig. 29. Título gráfico (2022), efectos/animación

05. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Crear una animación desde cero de forma individual es un reto que decidí tomar para probar mis habilidades artísticas. La realización del mismo, de principio a fin, implica una gran cantidad de pasos y técnicas diferentes para poder darle un carácter profesional.

A pesar de las complicaciones que han llevado las animaciones, especialmente debido al *timing* de las acciones, se han podido completar de forma satisfactoria y transportar a un delineado y coloreado pulido. Por otro lado, el sombreado de las animaciones dependían completamente del tono de los fondos, por ello era necesario tener los fondos dibujados antes de sombreado.

Igualmente, se ha tenido muy en cuenta las entregas y se ha intentado en su mayoría generar la mayor calidad posible dentro de los tiempos definidos. Por ello, y

como cualquier proyecto, se ha ido adaptando y evolucionando con el paso de las semanas.

Como resultado de todo el trabajo realizado, se ha concluido con una animación de 49 segundos que incluye todos elementos que se precisaron en su conceptualización: 9 escenas que combinan animación e ilustración y presentan a todos los personajes en orden y con un gesto que los caracteriza.

De esta manera se concluiría este proyecto que busca crear una intro como base para una futura serie de animación. Más adelante, se plantea proponer y desarrollar este trabajo como un piloto a diversas plataformas de *streaming*, tales como *Disney*, *Netflix* o *Amazon Prime*, que cada vez apuestan más por el medio de la animación.



Fig. 30. Escena 2 (2022), animación



<https://vimeo.com/719448250>



Fig. 31. Escena 3 (2022), animación



Fig. 32. Escena 4 (2022), animación



Fig. 33. Escena 4 (2022), animación



Fig. 34. Escena 5 (2022), animación



Fig. 35. Escena 5 (2022), animación



Fig. 38. Escena 8 (2022), animación



Fig. 39. Escena 9 (2022), animación



Fig. 36. Escena 6 (2022), animación

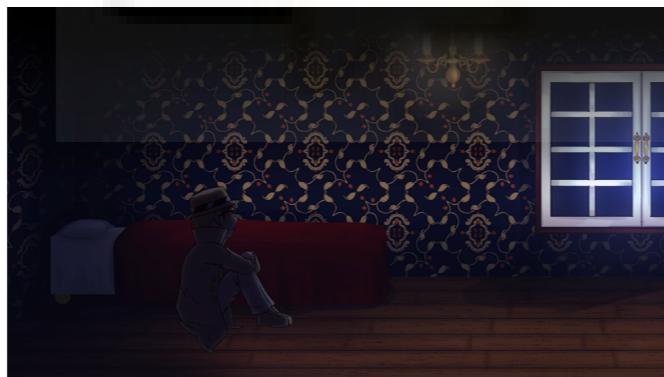


Fig. 37. Escena 7 (2022), animación



Fig. 40. Escena 9 (2022), animación



Fig. 41. Escena 10 (2022), animación

06. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Richard Williams (2009). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber

Tia W. Kratter (2017). The Color Of Pixar. Chronicle Books.

Minotauro Games (2018). The Art Of Uncharted. Minotauro.

Studio MDHR (2020). The Art Of Cuphead. Dark Horse Books.

Conrad Rosset (2019). The Art Of Gris. NORMA EDITORIAL.

Disney and Pixar (2021). The Art Of Luca. Chronicle Books.

Vv.Aa (2017). Figure Drawing For Concept Artist. 3D.

Laura Brouwers (2019). Expedition Sketchbook: Inspiration and Skills for Your Artistic Journey. Blue Star Press.

3dtotal Publishing (2017). Sketching From The Imagination: Characters. General Books.



WEBGRAFÍA

Shadows House. (07 de diciembre de 2021). En Wikipedia.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shadows_House&oldid=140192507

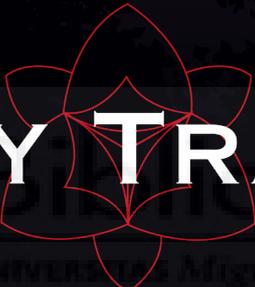
Siglo XIX. (11 de noviembre de 2021). En Wikipedia.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Siglo_XIX&oldid=139665838

Editorial Grudemi (2020). Siglo XIX. Recuperado de Enciclopedia de Historia .
<https://enciclopediadehistoria.com/siglo-xix>

Trigger (compañía). (09 de octubre de 2021). En Wikipedia.
[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Trigger_\(compañía\)&oldid=138901808](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Trigger_(compañía)&oldid=138901808)

WikiVictorian. [@wikivictorian]. (s.f.). Tweets [Perfil de Twitter]. Recuperado el 10 de diciembre de 2021.
<https://twitter.com/wikivictorian>

Selva, v. (2016). Revolución Industrial.
<https://economipedia.com/definiciones/primer-revolucion-industrial.html>



CITY TRADE

MEMORIA DEL TFG | Curso 2021/22

Mariola Jordá Casado

