

# tf g

memoria

## bellas artes

---

**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** Gaman. Un vídeo-boceto para un relato de animación.

---

**ESTUDIANTE:** Gañán Oliver, Andrea

**DIRECTOR/A:** García Muriana, Carmen

---



**PALABRAS CLAVE:**

Animación, crítica, vídeo-boceto, maltrato animal, cautividad

**RESUMEN:** *Gaman* es una animación, montada a modo de trailer, que tiene como principal fin mostrar los puntos clave de una posible película de animación, en la que se criticaría el uso de los animales en la industria del entretenimiento. En ella, se presentan los principales personajes y escenarios donde transcurriría el relato desde el que se aborda el tema.

Para ello en el presente TFG se ha creado una estética propia a través de la línea del dibujo, animática y gama cromática empleada en la animación con una técnica mixta entre animación tradicional digital y rotoscopia. Como metáfora se han diseñado criaturas fantásticas en las que se aprecia de forma visual el estado físico y psíquico que presentan los animales estando en cautividad y en libertad, a modo de lenguaje o medio para que el espectador entienda por lo que pasa el animal.



# Índice

pág/s.

**1. Propuesta y Objetivos**

5 - 6

**2. Referentes**

7 - 9

**3. Justificación de la propuesta**

10 - 10

**4. Proceso de Producción**

11 - 21

**5. Resultados**

22 - 25

**6. Bibliografía**

26 - 26

## 1. Propuesta y objetivos

*Gaman*. Un vídeo-boceto para un relato de animación, es un proyecto que consiste en la creación de un video-boceto animado. En él podemos ver características propias de un teaser que sienta las bases de lo que podría ser una posible película. El título *Gaman* hace un llamamiento al público, ya que en Kanji japonés se refiere a la resistencia y la capacidad de seguir intentando algo a pesar de las adversidades, o de seguir luchando a pesar de que parece que todo está perdido.

En las escenas que presenta la pieza se aborda el abuso de los animales en los espectáculos, con el fin de visibilizar la explotación que hay tras estos negocios. Los animales sufren las consecuencias de nuestra sociedad y se quiere reflejar en un vídeo-boceto, que es una herramienta fundamental para realizar una posible película. La cautividad y abuso rompen el alma de los animales hasta transformar sus instintos en antinaturales acrobacias para el entretenimiento humano. Como metáfora de ello, se ha escogido utilizar animales híbridos, diseñados para representar de forma visual la diferencia entre un animal en libertad y en cautividad. Se presentan las mismas especies en ambos contextos con diferencias físicas pero con una anatomía reconocible a pesar de su cambio de estado. Con ello se ofrece de forma visual el posicionamiento crítico que se quiere transmitir acerca de estos espectáculos. Se ha utilizado como contexto el circo, aprovechando su atractivo carácter para dar forma al relato .

El dibujo está inspirado en la estética del anime, ya que es la animación más conocida de Asia. Esta elección se ha relacionado con la temática por ser Asia donde existe el mayor tráfico legal e ilegal de animales<sup>1</sup>. La inspiración en el anime lleva a realizar la animación a través de dos técnicas: clásica digital<sup>2</sup> y rotoscopia<sup>3</sup>. Dichas técnicas se valen de utilizar recursos que el vídeo no puede ofrecer. Introduciendo personajes y escenarios inventados que no se encuentran en la realidad. Además de crear una animática<sup>4</sup> con movimientos que parten de la imaginación y dan un carácter distintivo a los personajes. Este estilo conlleva a la creación de un universo propio, con el que se desarrolla la parte plástica del proyecto con estudio de personajes, tratamiento de color, dibujo, estilo de línea y movimiento.

---

1. Leong, Mark (2009) National Geographic <naturaleza, grandes reportajes>:

El comercio asiático de fauna: animales en venta. La insaciable demanda de mascotas exóticas, medicinas tradicionales y manjares selectos impulsa un negocio multimillonario (dentro y fuera de la ley) que está vaciando bosques, campos y océanos.

2. Wikipedia (2015): Es una categoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones. Se consiguen dibujando secuencialmente cada fotograma que componen a las obras, generando una secuencia y representación de imágenes en movimiento.

3. Efecto HD (2008) <Artículos técnicos/El arte de la rotoscopia: un poco de historia>:

La técnica de la rotoscopia consiste en el redibujado manual de un contorno frame a frame, tomando como base una secuencia de imágenes de acción real, previamente filmada en cine o grabada en vídeo.

4. EcuRed (2018): Se entiende por animática el proceso de creación y animación de escenarios y/o personajes virtuales aplicados a diferentes medios de comunicación visual.

- Crear una pieza audiovisual crítica con la que hacer reflexionar acerca del maltrato que sufren los animales en cautiverio con fines lucrativos.
- Llevar a cabo un vídeo-boceto que presente las bases y la idea de una posible película para un estudio de animación
- Plantear desde la animación hasta dónde somos capaces de llegar para entretenernos
- Denunciar el funcionamiento de las industrias del ocio y entretenimiento desde la que se promocionan los sistemas capitalista y comunista
- Crear una pieza de animación con estética y estilo personal que sea capaz de llegar tanto al público infantil como adulto



## 2. Referentes

### Referentes temáticos

Kampusch, Natascha (2013): 3.096 días. Aguilar. Madrid, España.

Natascha Kampusch relata en su libro autobiográfico los ocho años de secuestro que sufrió a manos de Wolfgang Priklopil, que la mantuvo en un zulo durante 3.096 días. La idea de *Gaman* se originó al leer el libro de Natascha Kampusch ya que en él cuenta sus experiencias y sensaciones, que se han llevado a comparar con las experiencias de los animales en cautiverio.

Montero Plata, Laura (2017): Biblioteca Studio Ghibli: La princesa Mononoke. Héroes de papel. Sevilla, España.

La princesa Mononoke es una película que trata sobre la humanidad acabando con la naturaleza en su propio beneficio, y sobretodo por el sentimiento de superioridad hacia cualquier otra especie, este concepto ha ayudado a moldear la historia y los temas principales del proyecto.

Pelluchon, Corine (2018): Manifiesto animalista. Reservoir books. Barcelona, España.

El manifiesto animalista es un ensayo que expone que la violencia contra los animales es un ataque directo a nuestra humanidad, la contribución ética, filosófica y política han aportado al proyecto distintos puntos de vista para crear la psicología de personajes.

## Referentes visuales

Miyazaki, Hayao (2000) *La princesa Mononoke*. Studio Ghibli. Japón.



Fig.1 Fotograma de la película de animación japonesa *La princesa Mononoke* de Studio Ghibli (2000)

*La princesa Mononoke* de Studio Ghibli utiliza una rica gama cromática en la que se ha inspirado *Gaman*, en cuanto a la animación se ha valido de referente en sus dibujo de líneas limpias y estilizadas que aportan mayor dinamismo.

Arly Jones; Sami Natsheh (2017) *Colores*. Cabeza voladora. Alicante, España.

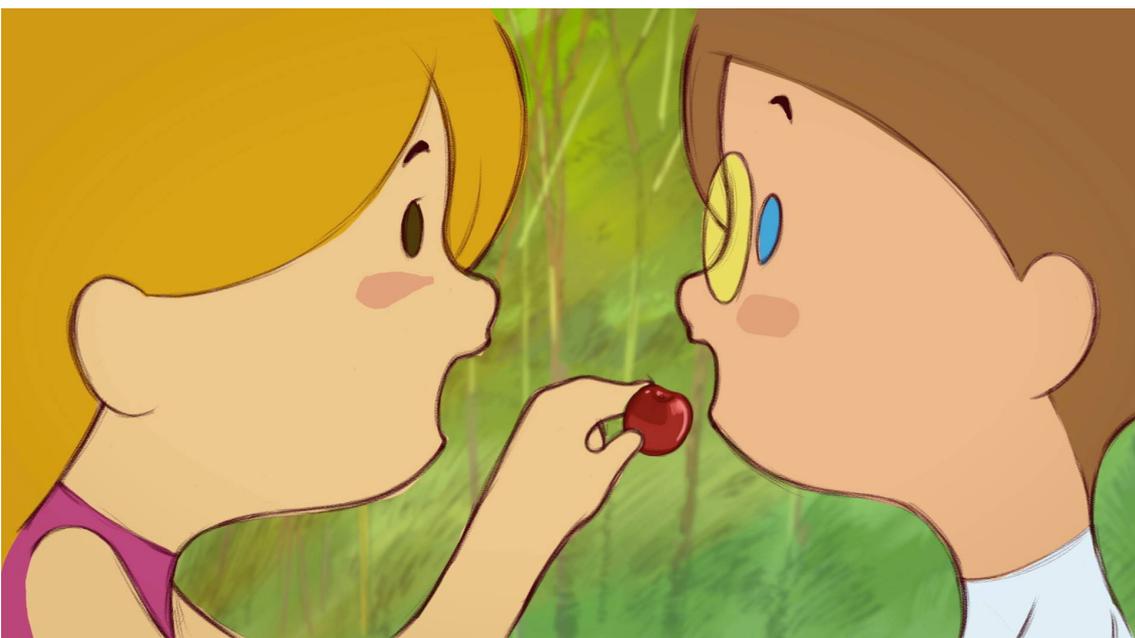


Fig.2 Fotograma del cortometraje de animación *Colores* de Cabeza voladora (2017)

*Colores* de Cabeza voladora utiliza personajes con una línea de dibujo que transmite sensibilidad en cada movimiento. Utiliza colores complementarios que dan viveza y contraste a sus escenarios. *Gaman* se ha inspirado en esta parte estética de la obra de *Colores*.



### 3. Justificación de la propuesta

*Gaman* parte de un sentimiento de impotencia provocada por la oleada de información sobre el animalismo<sup>1</sup> y el especismo<sup>2</sup>, se han desvelado sobretodo en los últimos años muchas escenas de maltrato animal en ámbitos cotidianos. La obra se enfrenta al conflicto moral que lleva a plantearse el estilo de vida que llevan las personas en el ocio.

El proyecto visibiliza el problema que hay en nuestra sociedad en cuanto a la supremacía de especies, marcando el choque de ideologías contextualizadas en un circo con un público encandilado por la atractiva idea de ver a su animal favorito en persona. Los animales presentados en la obra cambian su aspecto tenebroso y su actitud agresiva y/o pasiva al estar en libertad por hermosas criaturas. También encontramos a los personajes creando vínculos especiales con los animales a nivel emocional, tanto que son capaces de compartir la misma personalidad y sentimientos. Esta condición hace referencia a que nuestra relación con los animales es un espejo que nos muestra en qué nos hemos convertido con el paso de los tiempos. Por lo tanto, es el reflejo de nosotros mismos, disfrazando la violencia en supervivencia; pagada siempre en los débiles, y en este caso se incrementa en los que no tienen voz para defenderse.

El formato de vídeo-boceto ha sido escogido para trabajar en los primeros pasos que llevan a realizar una película. Trabajando en las bases que asientan una propuesta de esta envergadura y permitiendo utilizar recursos característicos de los teasers. Lo que permite visionar en poco tiempo diferentes escenas que permitan ver el contexto que se ha elegido y el estilo.

El interés en tratar una disciplina tan rica como es la animación, es porque se vale de recursos como la sensibilidad de la línea que el vídeo no puede ofrecer. Además pone a prueba conocimientos tanto plásticos como audiovisuales. En el lenguaje audiovisual se trabaja con narrativa, estudio de planos, secuencias, barridos, música, sonidos y silencios. En cuanto a los conocimientos plásticos se indaga en la luz, el color, el dibujo, la línea, la animática y el estudio anatómico. Este interés por la técnica y todo su estudio previo lleva gestándose con mucha anterioridad, la temática también ha sido estudiada y plasmada con anterioridad en distintas disciplinas. *Gaman* une ambos intereses en el que la animación enriquece la temática.

La gama cromática escogida transmite la sensación que quiere dar en cada contexto. Siendo el circo y todas las escenas que ocurren en él de un tono rojo, oscuro o gris para potenciar el mensaje de violencia sin ser muy evidente. En las escenas de exterior se ha seleccionado una gama cromática más rica con tonos verdes y azules que simbolizan la esperanza. En el mismo sentido se han diseñado las gamas cromáticas de los animales, escogiendo colores grises y apagados para las escenas de cautividad. En cambio en libertad los mismos animales se desprenden de sus colores grises para obtener colores vivos y llamativos. La elección cromática está ideada para ser un lenguaje que hable directamente al público sin palabras sino con emociones.

---

1. Wikipedia (2018) El animalismo es el movimiento por los derechos de los animales, es una ideología igualitarista que tiende a equiparar al ser humano con los demás animales

2. Wikipedia (2018) El especismo es un neologismo que ha sido definido por la RAE como la “discriminación de los animales por considerarlos especies inferiores”.

#### 4. Proceso de producción

Para ser llevado a cabo el vídeo-boceto de *Gaman* se han pasado por diferentes puntos, que se muestran para articular este epígrafe. En primer lugar se han querido presentar como antecedentes y pruebas de estilo obras como *Psique de papel*, un trailer de ilustraciones animadas que presentan distintos escenarios cotidianos en los que se abusa de los animales (Fig.3). También se han llevado a cabo ilustraciones digitales y con linóleo que exploran el diseño de criaturas híbridas (Fig. 4).

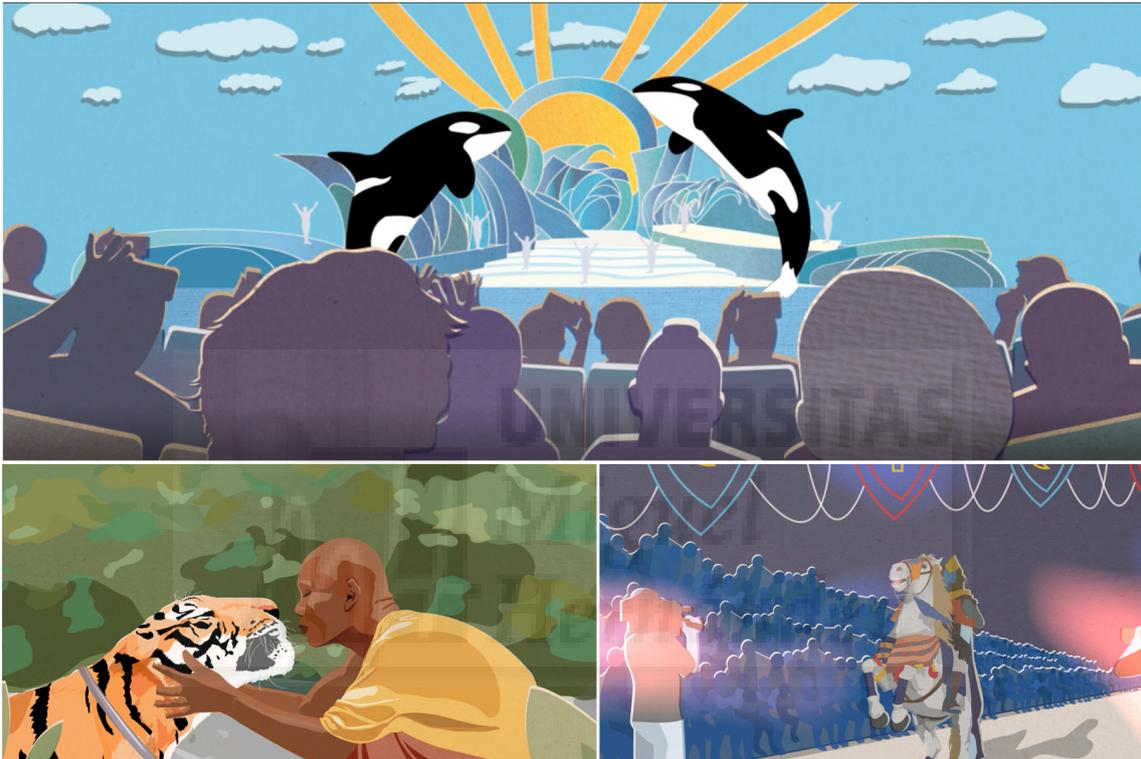


Fig. 3 Distintos fotogramas del trailer de animación *Psique de papel* (2017)



Fig. 4 De izquierda a derecha: *Bestia celeste* (2018) Ilustración digital. // De la colección *El bestiario de Haynna* (2018) Ilustración de linóleo.

### Preproducción

En el inicio del proyecto se han investigado a través de varias fuentes, como documentales de CCN, artículos del National Geographic y noticias de prensa como el País. Se ha escogido la situación actual de los animales en los espectáculos como protagonistas del ocio humano, lo que engloba desde eventos tradicionales como el toro embolado, hasta zoológicos. Un contexto con las características que reúne todos estos ámbitos es el circo, animales exóticos, espectáculo, cautividad y malos tratos.

En segundo lugar se han desarrollado varias historias de forma narrativa para poder basar el vídeo-boceto en el relato de la posible película. La historia cuenta la historia de nuestra protagonista Haynna que vive con sus padres, dueños de un circo. A Haynna nunca le gustaron las criaturas que habitaban allí hasta darse cuenta en un conflicto familiar que son animales corrompidos por su cautiverio. A partir de este punto de inflexión Haynna realiza un viaje en el que se encuentra diferentes personajes con diversas ideologías al respecto y con las que tendrá que lidiar a la par que crece y madura.

Este planteamiento implica el diseño y desarrollo psicológico de personajes. Al igual que el diseño estético, estudio de fisionomía, anatomía y carta de color. Escogiendo gamas cromáticas según el tipo de personaje o escenario en el que se encuentra (fig. 5 y 6). Una vez elegida la historia y definidos los personajes se ha hecho una selección de escenas clave que compondrán el vídeo- boceto pasando por pruebas y variaciones (fig. 7 y 8).

El carácter de la técnica rotoscopia tiene un proceso de reproducción centrado en la búsqueda y selección de vídeos en el que se realicen los movimientos que se quieren animar, a continuación se han editado en Adobe Premiere para escoger las partes del vídeo elegidas únicamente y posteriormente adaptadas al tamaño de las secuencias (Fig. 5). Una vez hecho esto se han exportado en formato GIF animado para más tarde abrirlo con Adobe Photoshop, que descompone el clip en fotogramas, permitiendo ver y editar con total libertad cada fotograma.

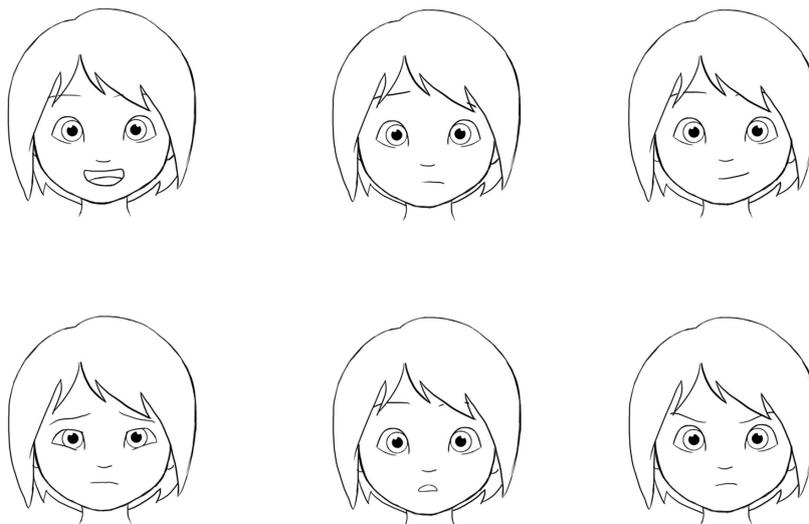


Fig.5 De arriba a abajo: Diseño de atuendo y estudio de gama cromática.//  
Estudio y diseño del personaje principal.



Fig.6 Dearriba a abajo: Estudio y diseño de un personaje secundario. // Diseño de una bestia en libertad vs en cautividad y estudio cromático.



Fig.7 Estudio de fondos y bocetos de animáticas para la selección de escenas.

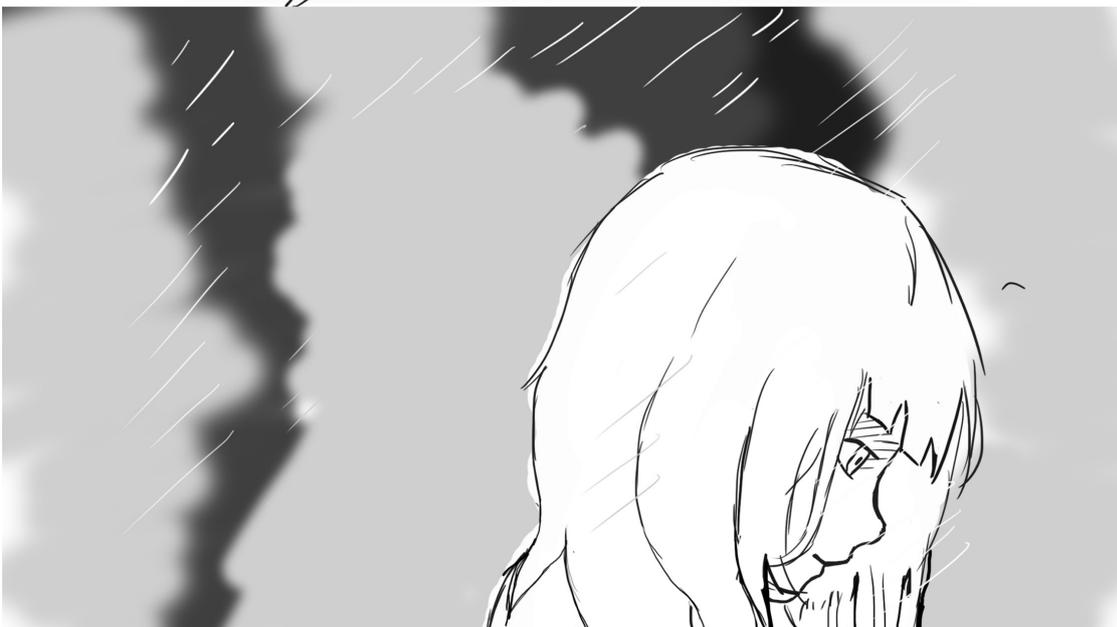


Fig.8 Estudio de fondos y bocetos de animáticas para la selección de escenas.

## Producción

Una vez finalizada la parte de preproducción se han abierto los archivos GIF en Adobe Photoshop, el GIF se descompone por fotogramas que se visualizan en la línea de tiempo. En cada uno de los fotogramas se ha bajado la opacidad al 50%, a continuación se ha creado una capa transparente encima y gracias a que la capa posterior no tiene la opacidad total se pueden ver los trazos que dibujamos en la capa nueva, utilizado a modo de papel de calco. Ambos frames, el de el fotograma del vídeo y el creado para hacer los dibujos se han añadido a una carpeta, este proceso se repite con todos los fotogramas y facilita a la hora de insertar el fotograma en la barra del tiempo para tener toda la secuencia ordenada. Una vez el fondo y la figura están acabados se les ha añadido color teniendo en cuenta la paleta de colores elegida en los diseños previos. Por último se añade cada fotograma en la línea de tiempo y se ajusta la duración de cada una de ellas para crear el movimiento. (fig. 9)

En cuanto a la animación clásica digital ha sido necesario realizar bocetos para entender el movimiento, empezando por figuras muy simples que dibujo a dibujo realice un movimiento. Cuando el movimiento es óptimo se procede a hacer el clean up<sup>1</sup>, más complejo y con más detalles encima de la figura, a modo de esqueleto que realizamos en el anterior paso. Una vez añadidos los detalles se procede a añadir color, y una vez finalizados todos los fotogramas, como en la rotoscopia se añade cada uno de ellos en la línea de tiempo y se ajusta su duración para terminar la secuencia. (fig. 10) Una vez hecho esto se exporta como vídeo y está listo para ser importado en Adobe Premiere.

Las escenas que contienen un barrido o movimiento de cámara han sido realizadas a partir de un escenario de mayor tamaño que la secuencia. El escenario se dispone en un mayor tamaño para que pueda ser desplazado y a su vez acompañado del movimiento de cámara, con ello la figura animada se siente en movimiento con el escenario. Para conseguirlo se han creado las secuencias en el tamaño de 1080x1920 px, posteriormente ha sido incrementado el tamaño del lienzo en un 200% horizontal y verticalmente, con ello conseguimos saber lo que queda fuera y dentro de cámara todo el tiempo, y a su vez permite visionar el fondo completo (Fig. 11)

En las escenas que presentan varias capas de profundidad con movimiento se han exportado de Adobe Photoshop en formato .psd, para ser importadas en Adobe After Effects. Las diferentes capas se presentan como dibujos independientes siendo posible la manipulación del movimiento y la profundidad. La línea de tiempo del programa permite marcar los ajustes de movimiento, opacidad y tamaño, pudiendo variarse a lo largo de la secuencia. Estos ajustes permiten que aparezcan las capas en el momento deseado, variando su tamaño y su movimiento. Posteriormente para incrementar la sensación de profundidad se ha añadido el efecto de desenfoque a través del plugin desenfoque gaussiano (Fig. 12).

---

1. Wikipedia (2016) El clean up es parte del flujo de trabajo en la producción de animación dibujada a mano. En la animación tradicional, los primeros dibujos se llaman "roughs" o "rough animation" porque a menudo se hacen de una manera muy suelta. Clean up es el proceso de creación de los dibujos finales que ve en la película final.

Para el efecto de lluvia que presenta la primera escena se ha utilizado el plugin CC Rainfall, posteriormente se han ajustado los parámetros del efecto para que la lluvia caiga de forma diagonal. Las gotas que se deslizan por el cristal de la ventana se han dibujado en Adobe After Effects, los dibujos se han realizado con las herramientas geométricas. Una vez acabadas se han multiplicado y añadido a la secuencia de forma aleatoria. Con el plugin desplazamiento turbulento las gotas han conseguido un efecto de movimiento sobre vidrio. Para conseguir más detalle se han creado gotas de rocío para el cristal de la ventana. Para ello se ha utilizado el plugin CC particle world que añade partículas circulares. De nuevo con el plugin desplazamiento turbulento se les ha dado formas aleatorias, que dan la sensación de gotas de rocío. Una vez finalizado este proceso se han unido la capa de gotas y de rocío, posteriormente se han fusionado con el plugin CC glass a la ilustración del circo. Con ello conseguimos que las formas conseguidas anteriormente se vuelvan transparentes, simulando gotas de agua (Fig.13).

## Posproducción

Por último el montaje del vídeo se ha realizado en Adobe Premiere, en él se han ajustado y colocado todas las secuencias de animación. Además se ha incluido samples de sonidos y música, estas pistas de audio han sido editadas en su duración, velocidad y volumen para ser colocadas en el vídeo (Fig.14)

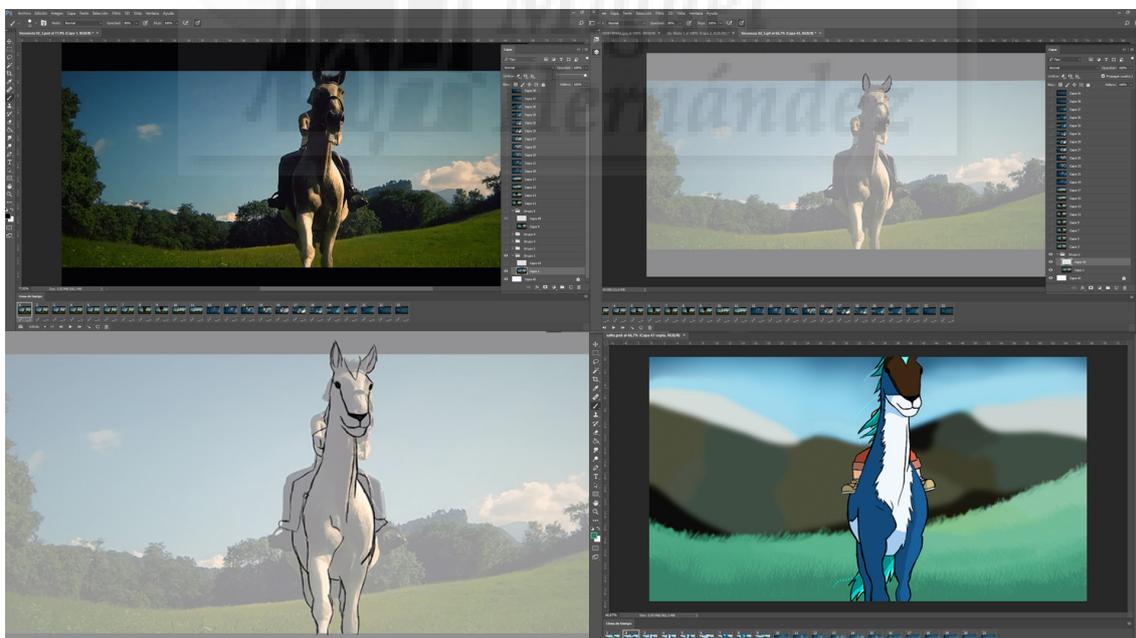


Fig.9 Diferentes fotogramas del proceso de rotoscopia para la creación de la animática de *Gaman*

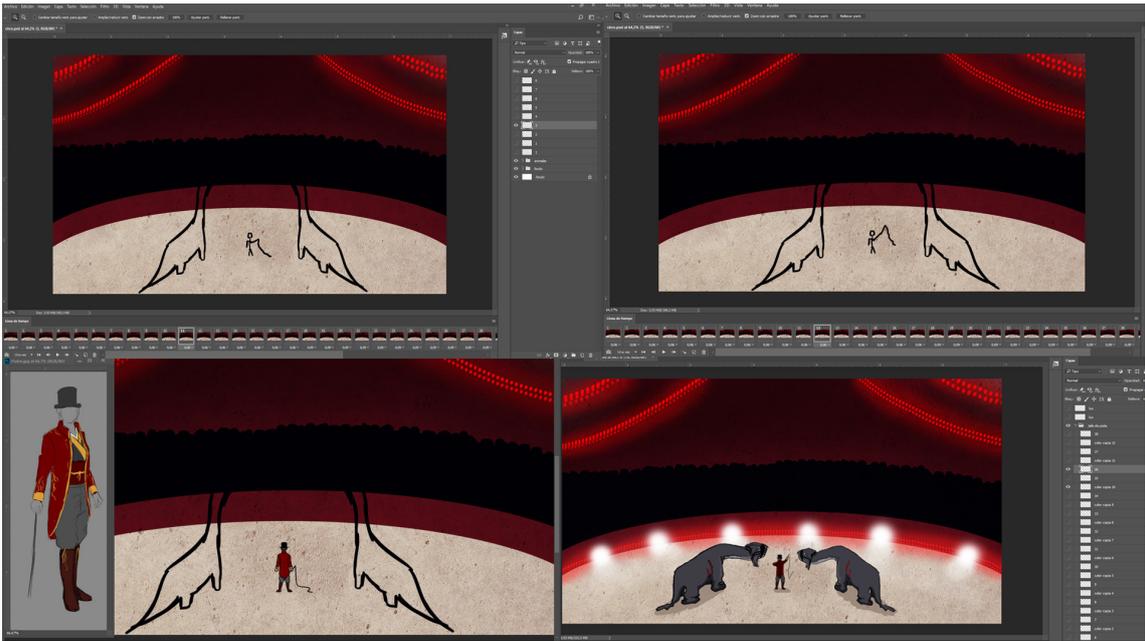


Fig.10 Bocetos de la animática y clean up en cada fotograma.

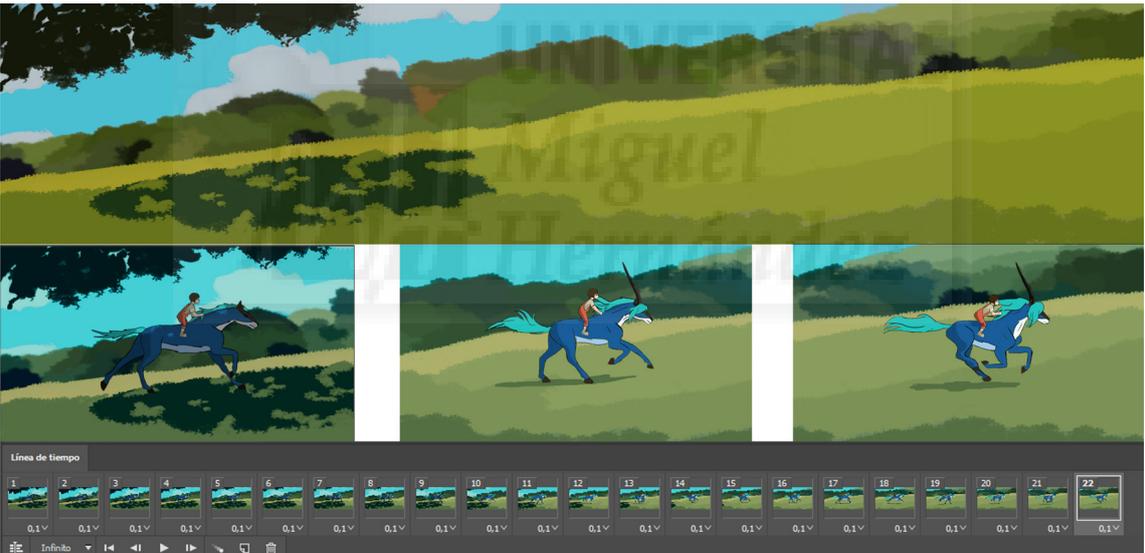


Fig.11 Background creado para la realización de una escena de barrido.

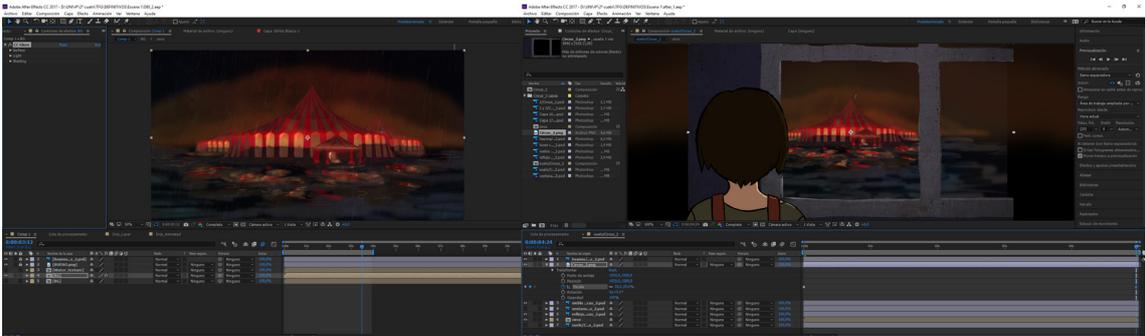


Fig.12 Edición de capas para darles profundidad y movimiento en After Effects

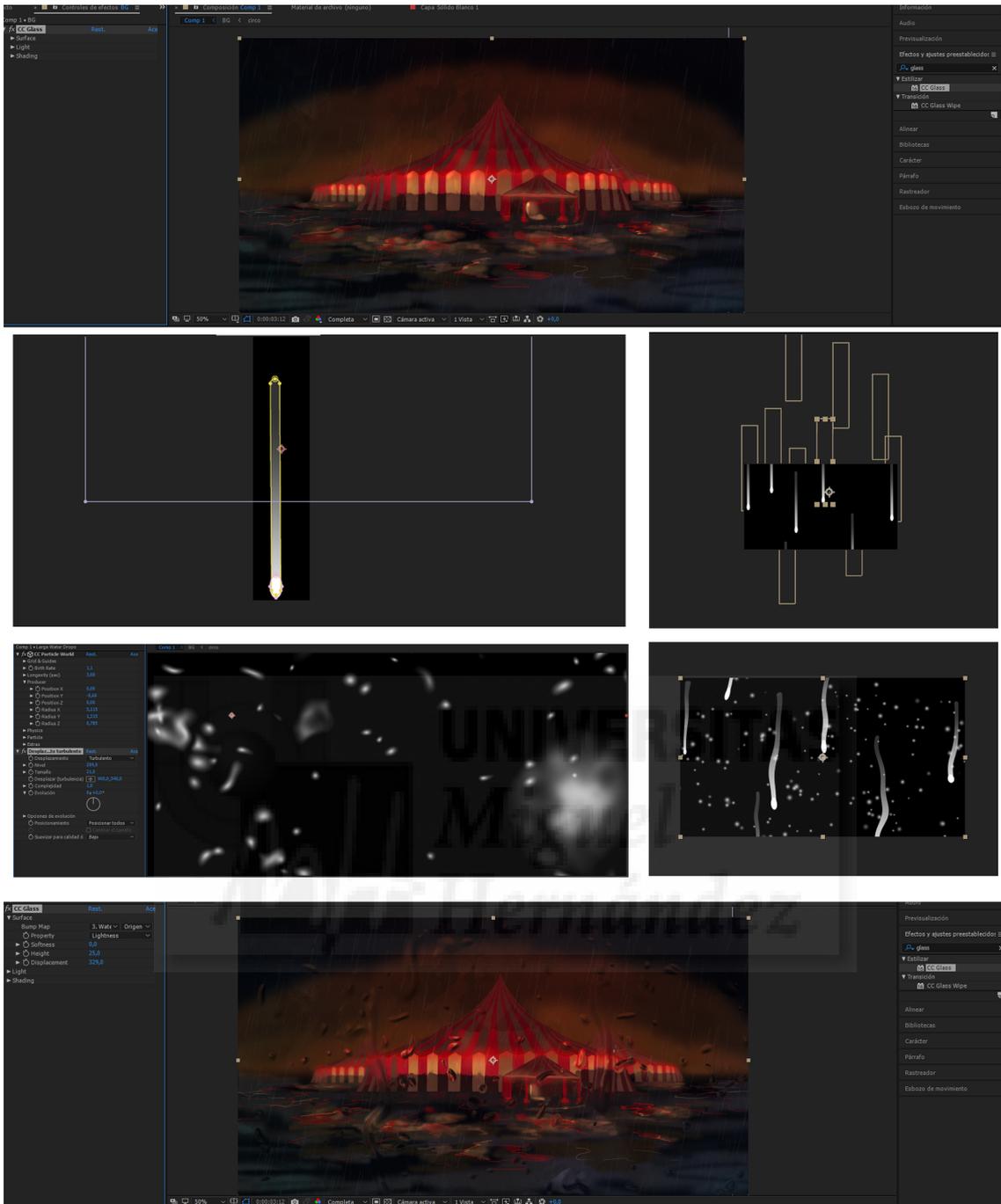


Fig.13 Proceso de efecto de lluvia creado a través de plugins de Adobe After Effects

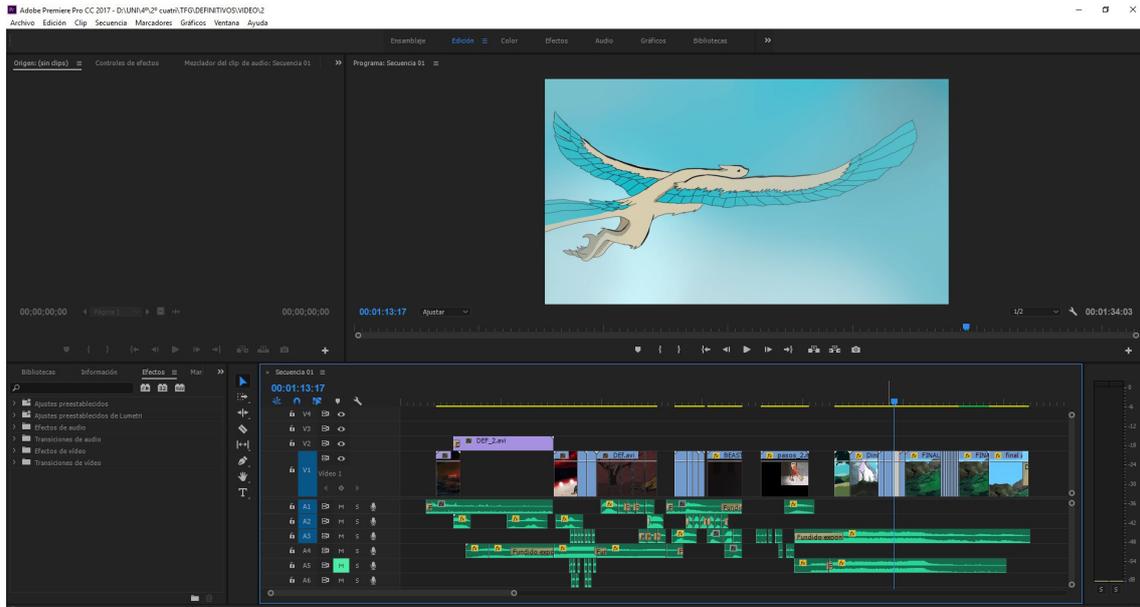


Fig.14 Montaje del vídeo con todas las secuencias animadas incluyendo sonidos y música.



## 5. Resultados

Se ha creado la obra a través de las disciplinas nombradas para materializar una idea con un posicionamiento crítico. En su creación se han realizado los personajes y escenarios principales, el estilo estético, la gama cromática y la animática dirigido a los objetivos, con el fin de transmitir de forma visual el mensaje. Todo ello con resultados homogéneos que se expresan en la misma línea estilística.

La pieza da lugar a la reflexión, que invita al público a pensar dos veces la próxima vez que decidan ir al circo o a cualquier otro espectáculo con animales. Esta reflexión ha sido testada con público desconocedor del proyecto.

En un futuro se pretende seguir investigando y trabajando en el proyecto para desarrollar al máximo la idea. Al igual que en la disciplina de animación que pretende ser un futuro campo profesional, empezando con las oportunidades que brinda Cabeza Voladora y Escuela de cine UMH.

Link al vídeo-boceto:

<https://drive.google.com/drive/folders/1lyxHXe8ag9J0l69Ej-SmaB1FjffTsvzt?usp=sharing>



Fig.14 Gaman. *Un vídeo-boceto para un relato de animación* (2018) Fotograma de animación tradicional de la primera escena, 25 fps, 0'18".



Fig.15 *Gaman. Un vídeo-boceto para un relato de animación (2018)* Fotograma de animación tradicional de la segunda escena, 25 fps, 0'06".

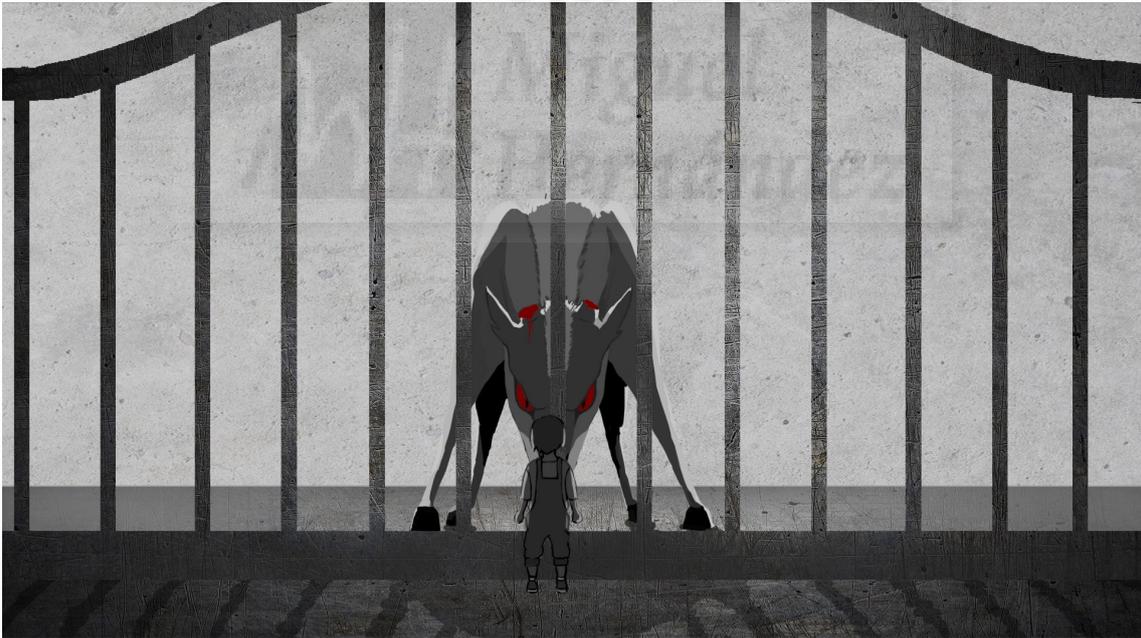


Fig.16 *Gaman. Un vídeo-boceto para un relato de animación (2018)* Fotograma de animación tradicional de la cuarta escena, 25 fps, 0'04".



Fig.17 *Gaman. Un vídeo-boceto para un relato de animación (2018)* Fotograma de animación tradicional de la quinta escena, 25 fps, 0'05".



Fig.18 *Gaman. Un vídeo-boceto para un relato de animación (2018)* Fotograma de animación tradicional de la primera escena, 25 fps, 0'02".



Fig.19 *Gaman. Un vídeo-boceto para un relato de animación* (2018) Fotograma de animación tradicional de la escena primera escena, 25 fps, 0'03".



## 6. Bibliografía

Cowperthwaite, Gabriela (2013): Blackfish. CNN films. Orlando, Estados Unidos.

DeBlois, Dean; Sanders, Chris (2010): Cómo entrenar a tu dragón. Dreamworks Estados Unidos.

Gracey, Michael (2018): The Greatest Showman. 20 Century Fox. Nueva York, Estados Unidos.

Kampusch, Natascha (2013): 3.096 días. Aguilar. Madrid, España.

McKee, Robert (2013): El guión. Story. Alba Minus. Barcelona, España.

Montero Plata, Laura (2017): Biblioteca Studio Ghibli: La princesa Mononoke. Heroes de papel. Sevilla, España.

Pelluchon, Corine (2018): Manifiesto animalista. Reservoir books. Barcelona, España.

Ueda, Fumito (2016) The last guardian. Team Ico, Japón.

### Webgrafía

“El inesperado mal que padecen las orcas en cautividad” La vanguardia, 2017 URL: <http://www.lavanguardia.com/natural/20171012/432001471303/la-orcas-en-cautividad-sufren-serios-danos-en-la-dentadura-segun-estudio.html> [Fecha última consulta: 23/04/18]

Garrido - Julve, Luis “El templo budista que ocultaba la red de tráfico de animales: vuelve el Tiger Temple de Tailandia” El confidencial, 2017 URL: [https://www.elconfidencial.com/mundo/2017-03-17/regreso-templo-tigres-tailandia-escandalo-traffic-animales\\_1349669/](https://www.elconfidencial.com/mundo/2017-03-17/regreso-templo-tigres-tailandia-escandalo-traffic-animales_1349669/) [Fecha última consulta: 10/03/18]

Leong, Mark “Comercio asiático de fauna: animales en venta” National Geographic, 2009 URL: [http://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/grandes-reportajes/comercio-asiatico-fauna-animales-venta\\_1837/5](http://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/grandes-reportajes/comercio-asiatico-fauna-animales-venta_1837/5) [Fecha última consulta: 13/06/18]

López, David “Mire al pajarito y..cómprelo” El País, 2016 URL: [https://elpais.com/elpais/2016/07/19/planeta\\_futuro/1468940475\\_458457.html](https://elpais.com/elpais/2016/07/19/planeta_futuro/1468940475_458457.html) [Fecha última consulta: 23/04/18]

Valverde, Brenda “España es uno de los pocos países de la UE que aún permite animales en los circos” El País, 2018 URL: [https://verne.elpais.com/verne/2018/04/03/articulo/1522770999\\_236854.html](https://verne.elpais.com/verne/2018/04/03/articulo/1522770999_236854.html) [Fecha última consulta: 23/04/18]

(Sin firmar) “10 Razones para no asistir al circo” Peta latino, 2014 URL: <https://www.petalatino.com/blog/10-razones-para-asistir-al-circo/> [Fecha última consulta: 20/03/18]