

TRABAJO FINAL DE GRADO

MANUAL DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE CINE ANIMADO A
TRAVÉS DE LA UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE
ANIMACIÓN 2D CON CARÁCTER SOCIAL.



AUTORA: OLGA FERNÁNDEZ LORENTE

TUTOR: JUAN MANUEL NAVARRO PUCHES

GRADO COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL CURSO 2020/2021

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

Universidad Miguel Hernández de Elche

RESUMEN:

En este proyecto se estudian los diferentes procesos de producción necesarios para la realización de una pieza audiovisual de animación, con los medios humanos y técnicos de la UMH con el objetivo de crear un cortometraje de animación con crítica social ante la despoblación y el COVID-19. A lo largo del proyecto se analizará el proceso de construcción de la idea y la estética, así como los aspectos técnicos y herramientas utilizadas.

Palabras clave:

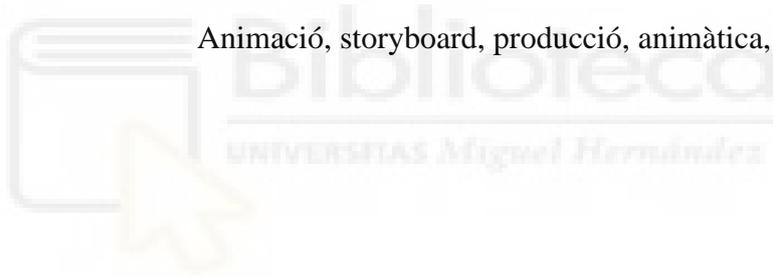
Animación, storyboard, producción, animática, cortometraje.

RESUM:

En aquest projecte s'estudien els diferents processos de producció necessaris per a la realització d'una peça audiovisual d'animació, amb els mitjans humans i tècnics de la UMH amb l'objectiu de crear un curtmetratge d'animació amb crítica social davant la despoblació i el COVID-19 . Al llarg de el projecte s'analitzarà el procés de construcció de la idea i l'estètica, així com els aspectes tècnics i eines utilitzades.

Paraules clau:

Animació, storyboard, producció, animàtica, curtmetratge



ABSTRACT:

In this project, the different production processes necessary for the realization of an audiovisual piece of animation are studied, with the human and technical means of the UMH with the aim of creating an animated short film with social criticism in the face of depopulation and COVID-19 . Throughout the project, the process of construction of the idea and aesthetics will be analyzed, as well as the technical aspects and tools used.

Keywords:

Animation, storyboard, production, animatic, short film.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	6
3. METODOLOGÍA.....	7-8
4. REFERENTES VISUALES.....	9-13
a. Referentes técnicos	
b. Referentes visuales	
5. PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	14-33
a. Idea y primera versión del storyboard.	
b. Preproducción	
c. Storyboard	
d. Animática	
e. Animación	
6. DISTRIBUCIÓN.....	34
7. RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....	35-36
8. BIBLIOGRAFÍA.....	37
9. ANEXOS.....	38-43



1. INTRODUCCIÓN

Este estudio tiene como objetivo analizar la producción y realización de un cortometraje de animación en 2D profesional. Dicha producción a estudiar será el cortometraje de animación denominado “*Llombai*”, el cual tiene como tema principal la despoblación de los pueblos en España como crítica social.

El proyecto tiene como objetivo hacer un llamamiento a la sociedad actual., sobre todo a los jóvenes, para hacer que los pueblos de España no acaben desapareciendo como está pasando con la mayoría. Además, otro de los objetivos a tener en cuenta es el realizar una producción profesional para la participación de festivales de cine, con categorías como tema social y animación. Con esta acción se busca crear experiencia en el sector y acercarse al ámbito profesional de animación de una manera más experta.

Llombai comienza con un señor mayor pintando un lienzo del pueblo en el que él vivía. Con el trascurso de la historia se puede ser como el pueblo que él tanto recuerdo con amor ha ido perdiendo habitantes y junto a ellos vida, dejándolo en ruinas y obligado a desplazarse a la ciudad a vivir.

En el desarrollo del proyecto contaremos con la colaboración de un grupo de estudiantes de la Universidad Miguel Hernández de los grados de Comunicación Audiovisual y Bellas Artes, además de una chica de prácticas con aptitudes artísticas hacia la animación.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Tratar un tema social y saber desarrollarlo con un lenguaje audiovisual.
- Estudiar los métodos de trabajo y organización en equipo, a través de distintas formas de comunicación.
- Desarrollar de una manera profesional un producto audiovisual y solventar los problemas que puedan aparecer.
- Realizar un estudio explicativo de la realización de un proyecto audiovisual de animación.

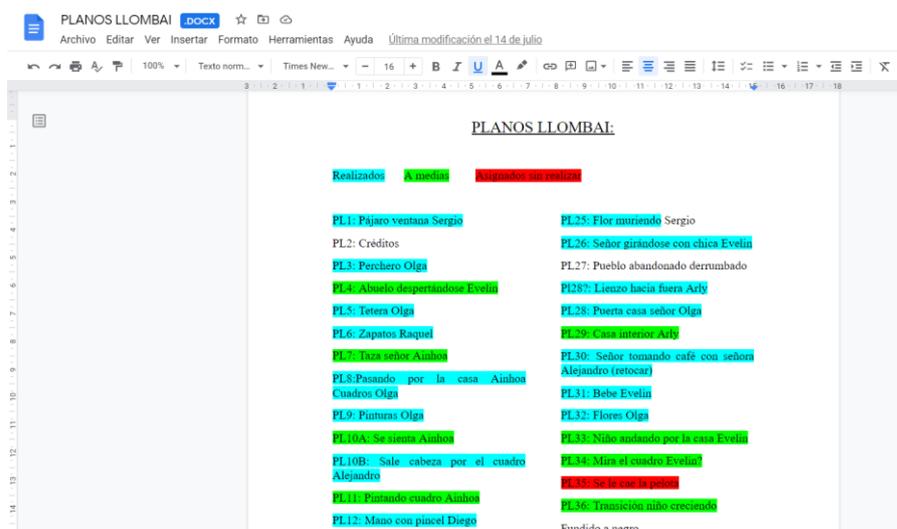


3. METODOLOGÍA

Comenzar un proyecto audiovisual de animación como el que se analiza en este estudio es necesario que la idea y los objetivos estén muy claros y que sean la base para poder construir un proyecto. Tras tener este primer paso claro, se transmite al resto del equipo para poder tener todos una idea clara y concisa del proyecto, estableciendo una comunicación grupal, ya que es uno de los requisitos principales para el éxito de la realización de cualquier trabajo.

En este caso, la idea surgió con un *brainstorming* (lluvia de ideas), donde todos los miembros de equipo proponían un tema del que tratar en el proyecto. Tras decidir la idea, se pasa a entablar una comunicación en equipo mediante reuniones y exposiciones del trabajo. Estas reuniones consistían en hacer videollamadas semanales con todo el equipo donde se exponían todas las dudas, argumentos e ideas de forma grupal, ayudando a hacerse un croquis de como avanza el proyecto y a qué ritmo de producción avanza el grupo tanto den general como en individual. Además, se creó un grupo por medio de la aplicación *Whatsapp* donde todas las noticias sobre el proyecto y las próximas reuniones programadas se comunicaban por esta vía. Gracias a este método, se podía observar el avance del proyecto y ayuda a los demás del equipo a estar motivados y con ganas de trabajar en las siguientes animaciones que se le asignaban.

La asignación de planos se producía a través del *storyboard*, analizando cuales serían los planos más complicados de realizar y así poder hacer un reparto equitativo entre los integrantes del grupo. Junto con el storyboard y un Word escrito con todos los planos a realizar, realizados y por asignar, se pudo llevar de una manera organizada qué debía hacer cada integrante. Estos planos, que se harían con el método denominado “rotoscopia”, de subía a un *Drive* compartido con todo el grupo. En dicho *Drive* se dividían en carpetas con los nombres de cada miembro de los animadores, donde cada semana se creaba una nueva carpeta para subir ejemplos de lo que se requería y los resultados que ellos desarrollaban.



Tras el transcurso del proyecto, se va teniendo en cuenta todos los pasos a seguir dejando constancia en una memoria escrita para la comprensión de los métodos a seguir para un proyecto audiovisual y poder sacar de este las conclusiones y resultados, pudiendo así analizar si el método de trabajo es el correcto y posibles mejoras.

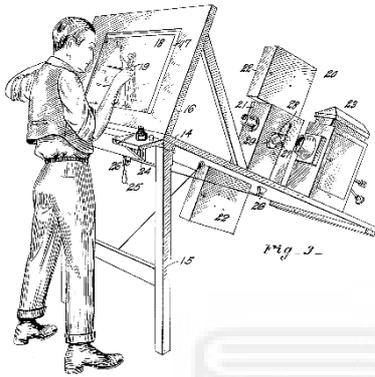


4. REFERENTES VISUALES

a. Referentes técnicos

El mayor referente técnico utilizado en este proyecto es el de la rotoscopia. La rotoscopia consiste en dibujar encima de algún soporte técnico fotograma a fotograma la grabación de una acción con personajes reales con anterioridad. En su creación, se solía dibujar sobre un papel, pero en la actualidad esos *frames* son dibujados digitalmente, normalmente con una tableta gráfica.

Max Fleischer fue el creador y pionero de esta técnica, ya que en el siglo XX comenzó a grabar a actores haciendo algún tipo de acción para luego fusar esos movimientos para crear animaciones. Él hacía animación tradicional, es decir, dibuja frame a frame en papel.



Este creó un proyector donde se transmitían las imágenes a un escritorio y ahí iba rotoscopiando. Poco a poco fue mejorando la técnica hasta que otros estudios decidieron utilizarla como sería Walt Disney con su primera película con rotoscopia *Blancanieves y los 7 enanitos*.

Blancanieves y los siete enanitos fue el primer largometraje de animación de la historia, la cual pudo llevarse a cabo gracias a esta técnica y obtuvo un gran éxito a pesar de que a medida que avanzaba la producción del largometraje, se pensaba que llevaría a la banca rota a los estudios Disney.

Además, otro de los artistas que usó la rotoscopia como base en todas sus películas fu *Ralph Bakshi*, que intentaba reducir costes en detalles en sus animaciones y crear unas coreografías de movimientos más complejos que a la hora de animar quedasen más realistas. Uno de los ejemplos más conocidos es su película *El señor de los anillos*.

En la actualidad, la rotoscopia también es un referente de las máscaras en programas de edición, ya que sirve para integrar a un personaje en un fondo distinto al que realmente se le ha grabado o eliminar objetos entre tantas cosas que puede aportar esta técnica. Es también muy utilizado en videojuegos y en videoclips, como sería la canción *Take on me* del grupo A-ha.



Este invento fue uno de los grandes descubrimientos del momento y que revolucionó las técnicas de animación, ya que se podían crear escenas con movimientos muy reales y con mejor calidad.

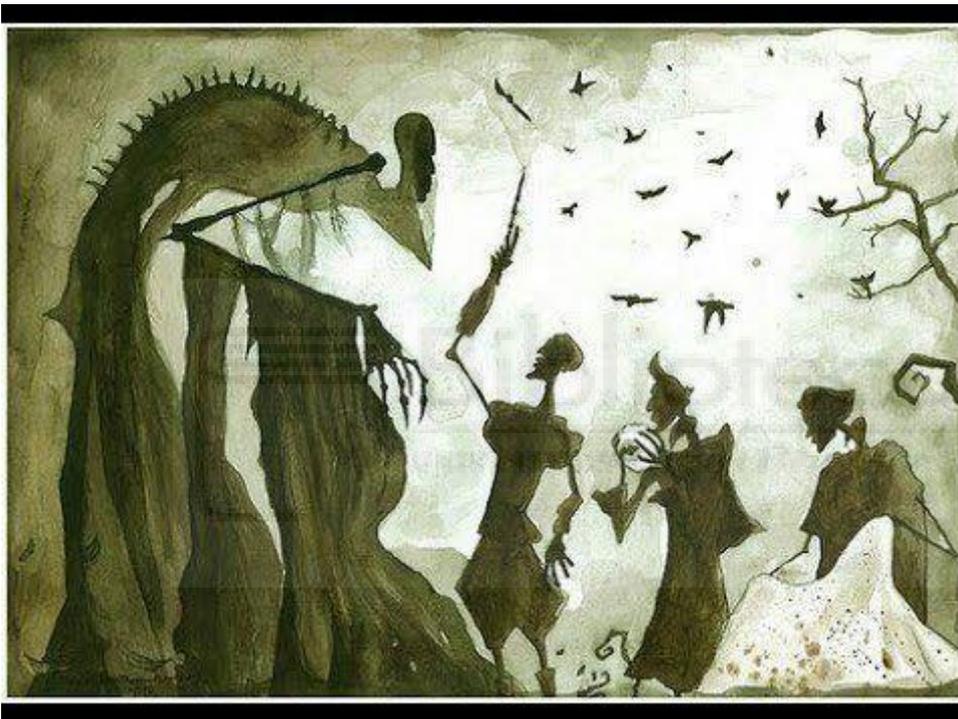
En este proyecto la rotoscopia es utilizada en casi todos los planos que aparecen en el cortometraje, ya que se quería crear movimientos reales y que intentasen meter al espectador en el drama de una forma más cotidiana. También se ha usado para algunas animaciones de fondos o personajes que están más estáticos con la finalidad de crear más realismo y ser fiel a las obras que aparecen en el cortometraje



b. Referentes visuales

Harry Potter y las reliquias de la muerte

En este caso uno de los referentes a seguir es un fragmento de la película *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, ya que cuenta la historia de tres hermanos con la muerte y utilizan una animación muy característica. Para el proyecto es un referente por el hecho de crear ese ambiente oscuro y por el uso de la mancha, puesto que en el cortometraje el tratamiento del color es a mancha, no se integra de una manera completa con los otros colores.



Persépolis

Marjane Satratpi crea la historia de una niña iraní que se rebela contra las políticas estrictas que hay en su país para las mujeres dando así un mensaje revolucionario y de crítica social. Se usa como un referente por el tratamiento que tiene del color, puesto que usa el gris, el blanco y el negro para explicar todo su largometraje. En el proyecto a estudiar se puede observar también el uso de tres colores en la mayoría del cortometraje de *Llombai*, siendo así una ayuda para saber como componer los elementos y el color para que cada uno sea independiente.



Thought of You by Rayan Woodward

Thought of you es un videoclip en 2D del artista Rayan Woodward. Se caracteriza por ser una rotoscopia de dos personas bailando. Para el cortometraje *Llombai* es un referente en cuestión del uso de la línea. La línea es fina y parece que tenga vida propia. Además, el uso de la línea en forma de boceto es una de las características que tienen en común *Llombai* y *Thought of you*.



El cuento de la Princesa Kaguya

El cuento de la Princesa Kaguya es una obra dirigida por Isao Takahata, estrenada en 2013. Trata de como una niña que es encontrada en un bosque por un anciano crece y como esta pone a prueba a los pretendientes que piden su mano con pruebas de gran dificultad puesto que ella no se quiere casar. El tratamiento de la línea de una manera fina y delicada se relaciona con el cortometraje a estudio puesto que es el mismo tratamiento que se intenta conseguir en *Llombai*.



5. PROCESO DE PRODUCCIÓN

a. Idea y primera versión del storyboard.

La idea comenzó tras la propuesta de un trabajo de clase para la asignatura de Animación donde por grupos debíamos realizar un cortometraje donde se fusionarían dos técnicas de animación. Se empezó a desarrollar la idea de un señor mayor que recordaba su antigua vida en un pueblo donde era feliz y como tuvo que huir por culpa de la despoblación. Después de desarrollar esta historia y terminar una primera versión que se utilizaría como animática, se decidió transformar este trabajo en un proyecto más profesional y mejor desarrollado para poder concursar en festivales en distintas categorías.

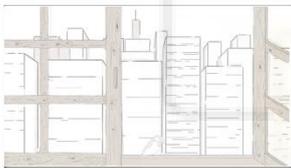
En las siguientes imágenes se puede observar la primera versión que se hizo después de entregar el trabajo para mejorarlo.

En la primera versión se puede observar como el cortometraje comienza con un pájaro en la ventana con el fondo de la ciudad. Los siguientes planos son situacionales, ya que se utiliza un ritmo más lento para poder ver donde vive el protagonista. Se pueden observar los cuadros que cavarán siendo personajes en el sueño donde el personaje se introduce.

Título: LLOMBAI

Página: 1

Plano: 1



Cambiar el fondo y darle más intensidad a la línea negra

Plano: 2

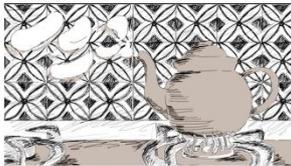


Cambiar las letras y el color. Hacer que se integre con el estilo.

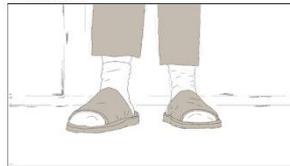
Plano: 3



Plano: 4



Plano: 4



Intensidad a la línea negra

Plano: 5



En estas viñetas se empieza a ver al personaje como está pintando un cuadro. En el plano donde se observa la mano del protagonista pintando se pasaría al siguiente plano donde el personaje está recordando su pueblo como en una ensoñación. Se puede observar el cambio del tratamiento del color, donde al principio los colores utilizados son grises y negros para crear un poco ese ambiente triste y de soledad; mientras que en su imaginación los colores son mucho más vivos y de distintas tonalidades. Además, es aquí donde el señor mayor comienza a recorrer su pueblo y empieza a encontrarse a los personajes de los cuadros que él había pintado confundiéndolos con personajes reales como el cuadro de la lechera.

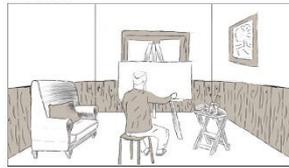
Título: LLOMBAI

Página: 2

Plano: 7

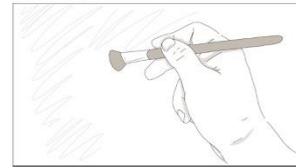


Plano: 8



Retocar frames y línea.

Plano: 9



Plano: 10



Cambiar colores para crear más profundidad

Plano: 11



Cambiar fondo y arreglar al señor mayor. Hacer que salga de la casa.

Plano: 12



Crear fondo

En la siguiente página del storyboard se sigue observando como el personaje recorre el pueblo con los distintos personajes hasta que su mirada se topa con algo que lo hace reaccionar de una manera alegre.

Plano: 13



Cambiar fondo

Plano: 14



Crear fondo

Plano: 15



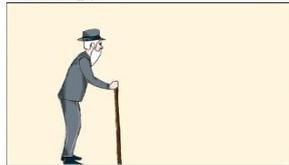
Cambiar fondo

Plano: 16



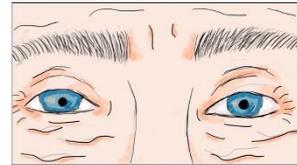
Crear fondo

Plano: 17



Crear fondo

Plano: 18



Arreglar expresión

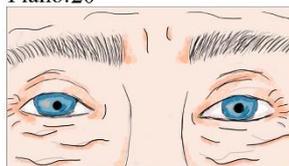
Aparece el personaje de una niña pequeña la cual sería su nieta, que le sonr e y comienza a hacerse mayor dando a entender que el tiempo pasa muy r apido y las cosas cambian. Cuando se hace mayor, este le da la flor al protagonista que se marchita en sus manos despu es de  el cogerla.

Plano: 19



Crear fondo con l nea negra

Plano: 20



Arreglar expresi n

Plano: 21



Crear fondo y m s frames para la transici n de ni a-adulta

Plano: 22



Crear fondo con l nea negra

Plano: 23



Crear fondo con l nea negra y borrar l nea blanca

Plano: 24



A adir fondo

En el siguiente plano se ve como la chica desaparece del plano y se ve el pueblo en ruinas, simulando como la juventud huye de los pueblos dejándolos desolados y llevándose la vida y belleza del pueblo. A continuación, se vuelve a los escenarios grises dejado entre ver que el señor mayor está en unos apartamentos en la ciudad.

Título: LLOMBAI

Página: 5

Plano: 25



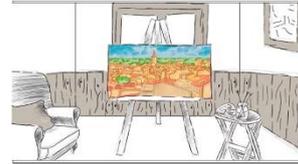
Crear fondo a línea

Plano: 26



Mejorar colores

Plano: 27

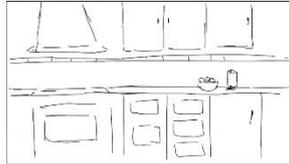


Línea negra y arreglar fondo

Plano: 28



Plano: 29

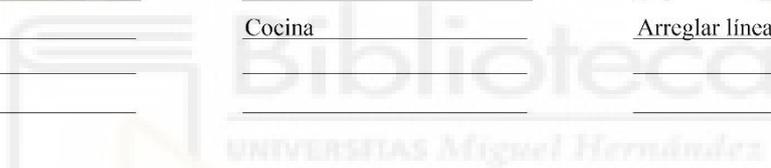


Cocina

Plano: 30

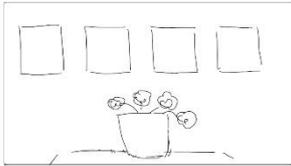


Arreglar línea negra



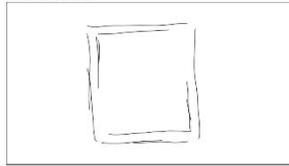
En la página 6 se continúa viendo planos de situación del escenario donde el protagonista vive. En el plano 34 ya se comienza a ver a la mujer con la que él había soñado en la vida real con un bebe en brazos. En el siguiente plano se enseña como las flores que antes se marchitaron ahora tienen vida gracias al bebe que aparece en el siguiente plano, ya que es una señal de vida y alegría para el señor mayor. Tras un fundido a negro, se pasa a la siguiente escena donde sale un coche que llega al mismo pueblo donde el señor mayor vivía.

Plano:32



Paneco cuadros

Plano:33



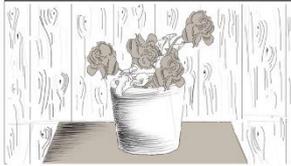
Cuadro donde aparece el abuelo con su familia

Plano: 34



Arreglar línea negra

Plano:35



Plano:36



Arreglar bebé

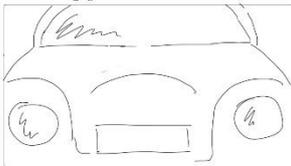
Plano: 37



Coche circulando con fondo del pueblo donde vivía el señor mayor.

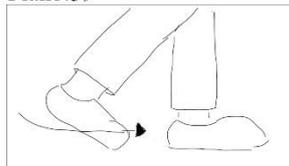
En la página 7 s eve como una persona lleva un cuadro e la mano y que lo coloca sobre una pared. Tras colocar este cuadro, el personaje empieza a verse de cuando era pequeño recordadndo su infancia y como ha creacido hasta convertise en la persona que es ahora. Con esto se puede ver como ese niño era el bebe que ha vuelto al pueblo de su tatarabuelo.

Plano: 38



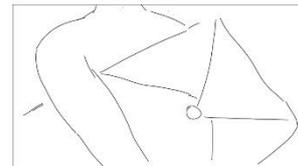
Luces del coche apagándose.

Plano:39



Persona andando con cámara fija saliendo del plano

Plano: 40



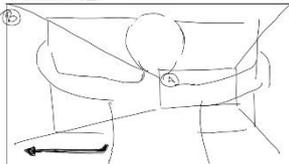
Cámara siguiendo a la persona mientras anda

Plano: 41



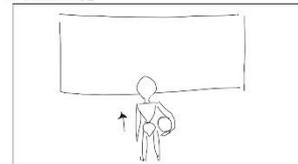
Abriendo el sobre pero sin llegar a verse que hay

Plano: 42



Persona colgando el cuadro y saliendo de plano

Plano:43



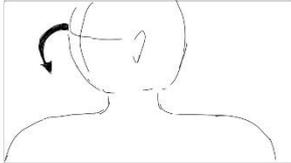
Transición de la persona de niño a mayor.

En estas últimas viñetas para cerrar la historia del cortometraje, se observa como el niño ahora mayor se gira tras colgar el cuadro para mirar el pueblo que le rodea. El pueblo comienza a teñirse de color simbolizando que comienza a recobrar vida y alegría. Esto se representa en el último plano, donde se ve la cara del niño sonriendo, dando a entender que la juventud tiene el poder de hacer que los pueblos vuelvan a adquirir la belleza que tenían antes.

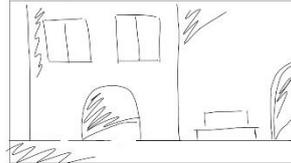
Título: LLOMBAI

Página: 8

Plano: 44



Plano: 45



Todo el pueblo comienza a tener color

Plano: 46



Con color

Plano: 47



Con color

Plano: 48



La misma persona con la transición a color como los planos anteriores

Plano:



b. Preproducción:

Con la idea clara y el storyboard inicial, se pasó a la fase de preproducción. En esta fase del proyecto se comienza a analizar cuales son las animaciones a realizar y comprobar la dificultad que tienen para el reparto equitativo. En este caso se hace un estudio de cuales son las cualidades más destacadas de los animadores, es decir, si a uno de los integrantes se le da mejor la anatomía, a otro las expresiones... Así, sabiendo las características de cada uno de los integrantes se podrá mejor hacer un reparto equitativo y con mejores resultados.

Otra de las funciones es dejar claro como serán los planos que irán rotos copiados para hacer una grabación óptima. Se pondrán fechas de rodaje y un cronograma de las escenas para tener un orden de los planos que se grabaran primero y en que escenarios para poder facilitar la animación. Además, hay que elegir quienes serán los actores que interpretarán los personajes, exagerando un poco las expresiones para que a la hora de animar sea más fácil.

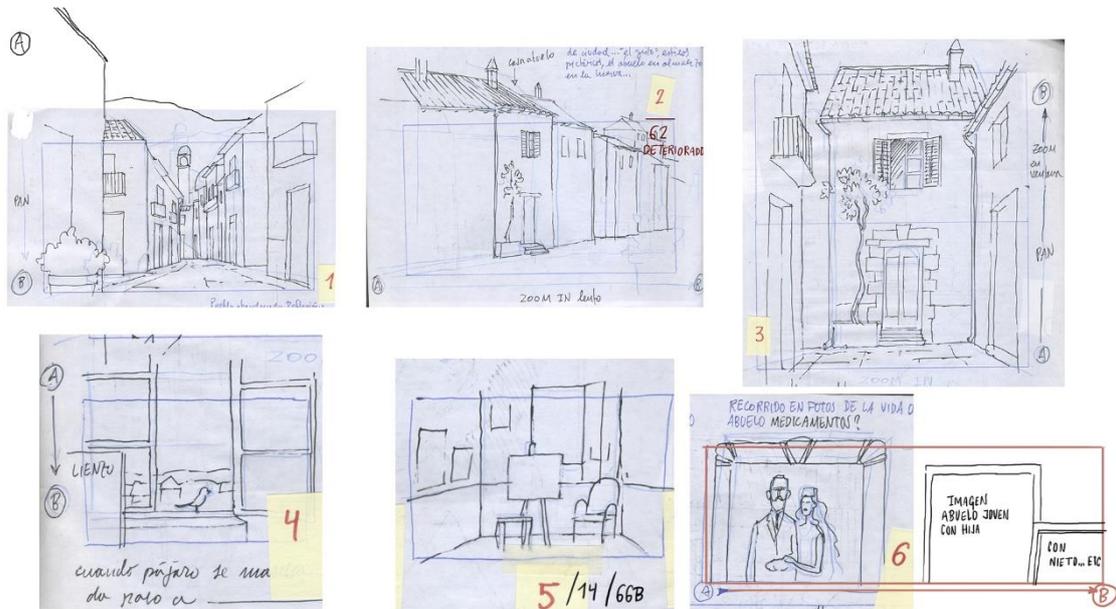
Después de tener claro todo esto, se comienza a cerrar fechas y cambios que podrían facilitar la producción del proyecto sin perder la idea principal.

c. Storyboard

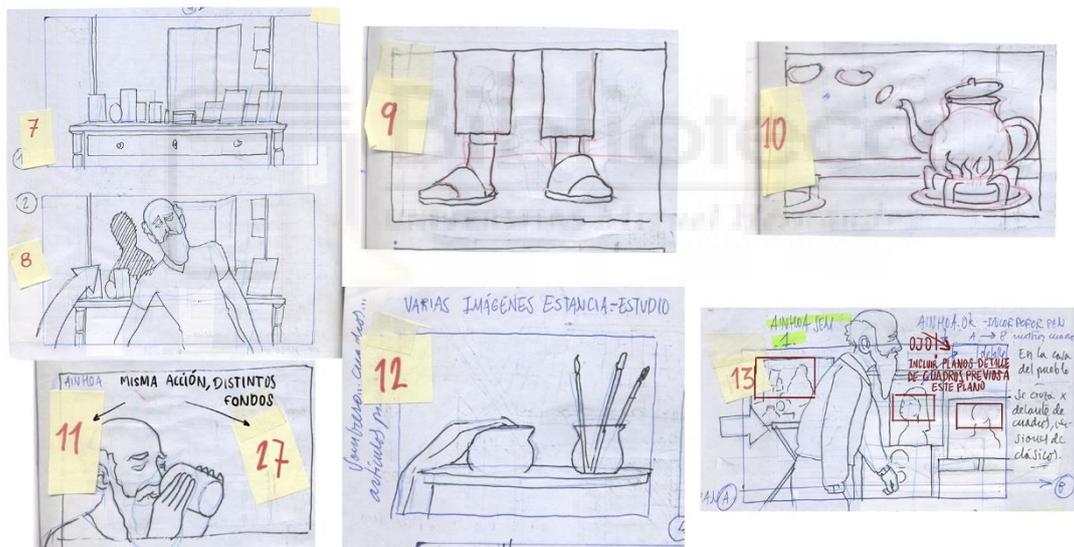
Tras ver el material a tratar y la idea principal como estructura, se pasó a ver una reforma de la historia principal buscando la mejora de este. Después de muchas reuniones y puestas en común se decidió añadir más planos estáticos y, además, tratar otro de los temas de actualidad, el COVID-19.

El storyboard es una de las herramientas más útiles para la elaboración de un proyecto audiovisual, ya que consigue reunir todos los planos en un papel para poder ver de una forma global la idea del proyecto en un solo vistazo y en consecuencia analizar el resultado de este.

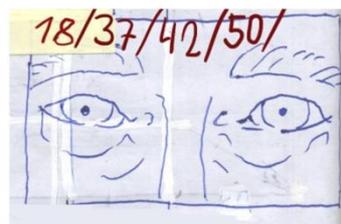
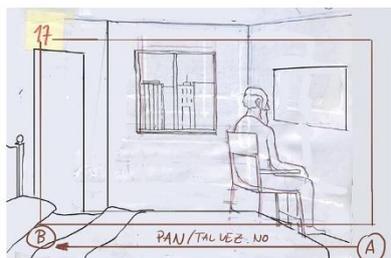
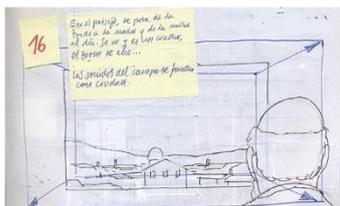
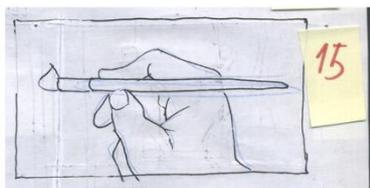
En primer lugar, uno de los primeros cambios que se trataron fue el añadir planos situacionales del pueblo donde también comenzaría la historia del protagonista. Se puede observar todo el entorno y la vida que ha tenido el señor mayor con el plano 6 donde se recorren unos cuadros donde el personaje aparece en diferentes etapas de su vida.



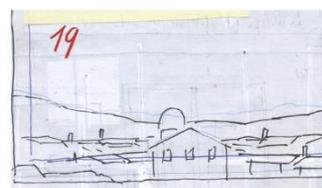
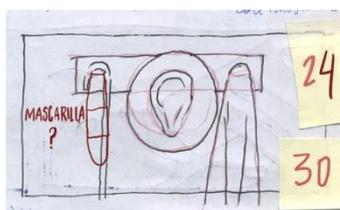
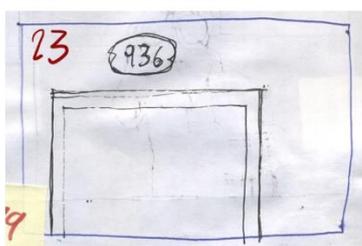
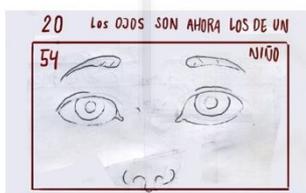
A continuación, se puede observar la rutina a la que está expuesto el protagonista, levantarse, tomarse un té e irse a pintar.



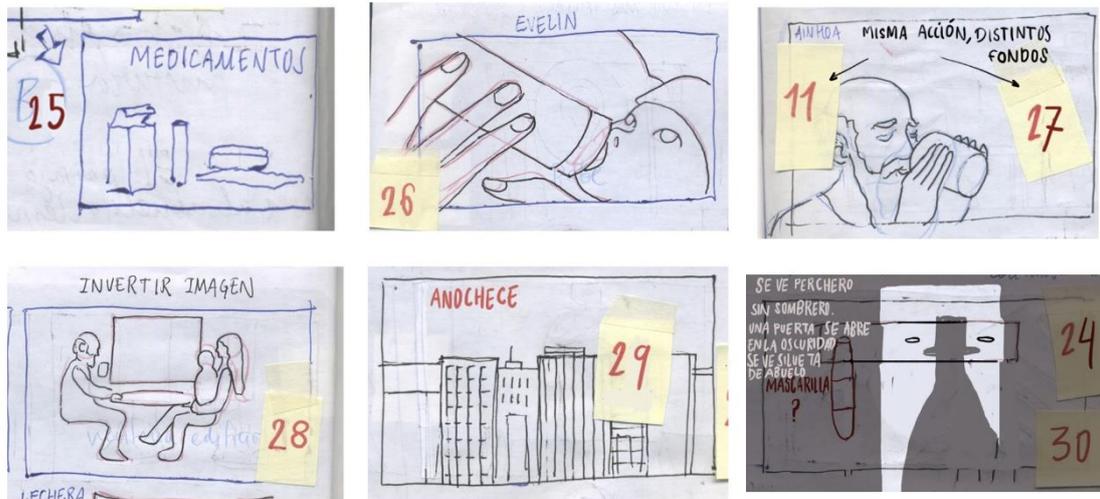
En los siguientes planos aparece el señor mayor pintando el cuadro de su pueblo observándolo por la ventana y plasmándolo en el papel, haciendo así un cambio en el plano 17 con el protagonista en otro escenario, ya en la ciudad observando el cuadro con añoranza.



Es aquí donde la historia vuelve a cambiar y se ven los ojos de un niño, es decir, los del abuelo de joven, recordando su pueblo. Se continúa con los planos explicativos del entorno donde se observa el abuelo donde vive actualmente.



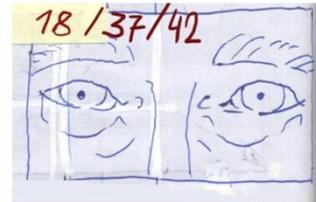
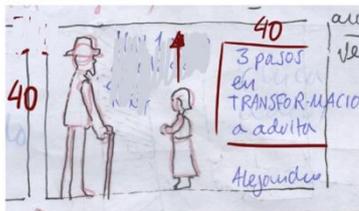
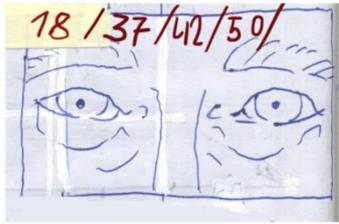
Se comienza a ver como ha pasado el tiempo y como el señor mayor ha creado una familia ya en la ciudad, después de haber huido de ahí.



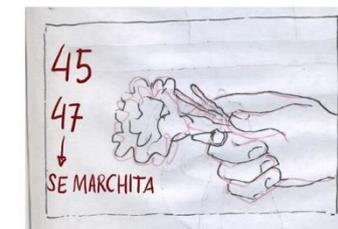
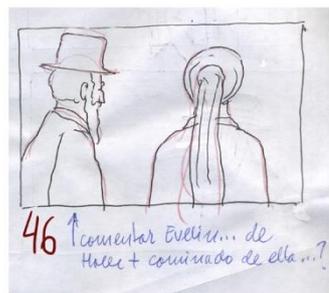
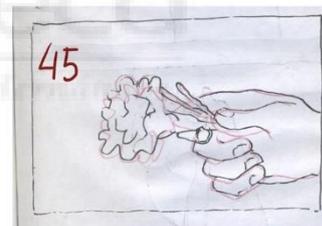
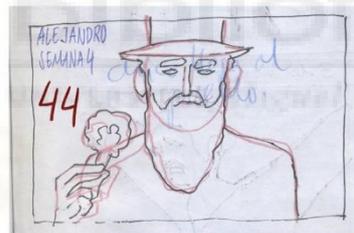
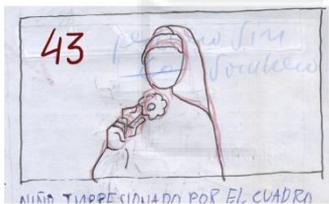
En los siguientes planos se ve empieza a jugar con la ensoñación del espacio, el cual comienza transformarse y se teletransporta mentalmente a su pueblo. Aquí es donde comienza a confundir a los personajes reales con sus pinturas.



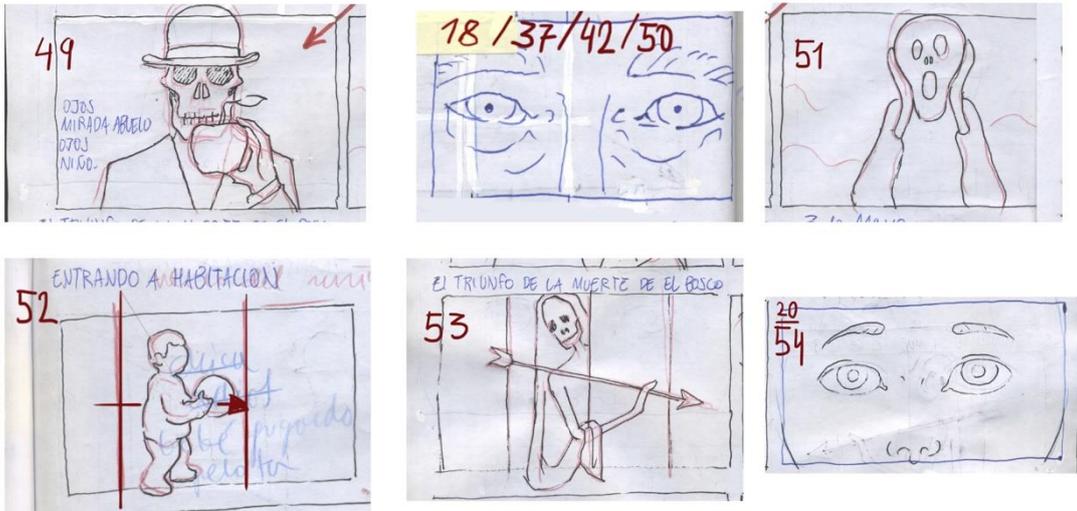
Después de recorrer el pueblo, se encuentra con quien sería su nieta, la cual le da una flor, simulando la vida después de crecer en poco tiempo, haciendo así una metáfora de como el tiempo pasa muy rápido.



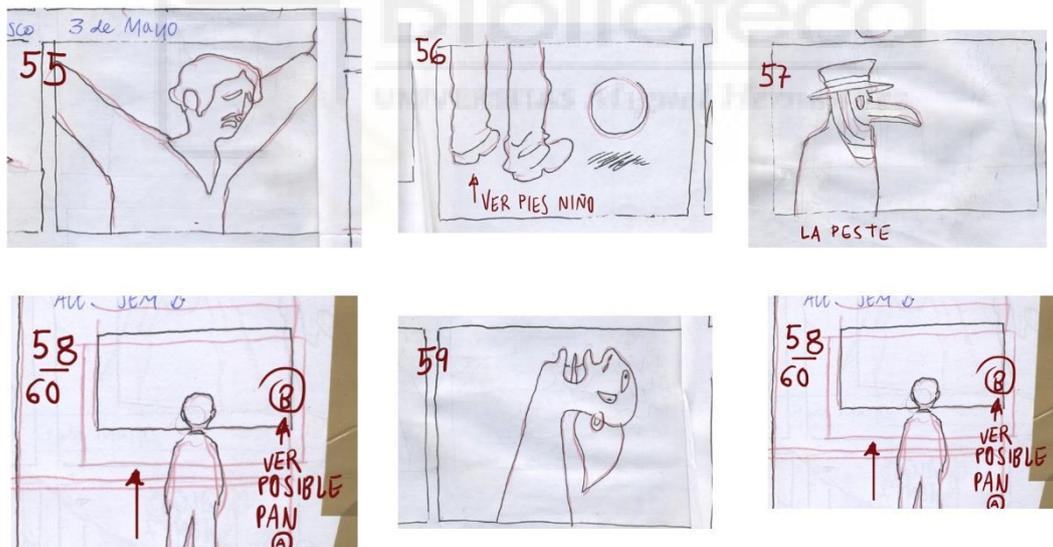
Es aquí cuando la chica le da la flor al abuelo que se empieza a marchitar después de que la chica le de la espalda y se vaya. Con esto se intenta reflejar como la juventud decide huir de los pueblos dejándolos sin vida y desolados. Es por eso que en el plano 48 se vuelve a ver el plano del pueblo, pero ya deteriorado.



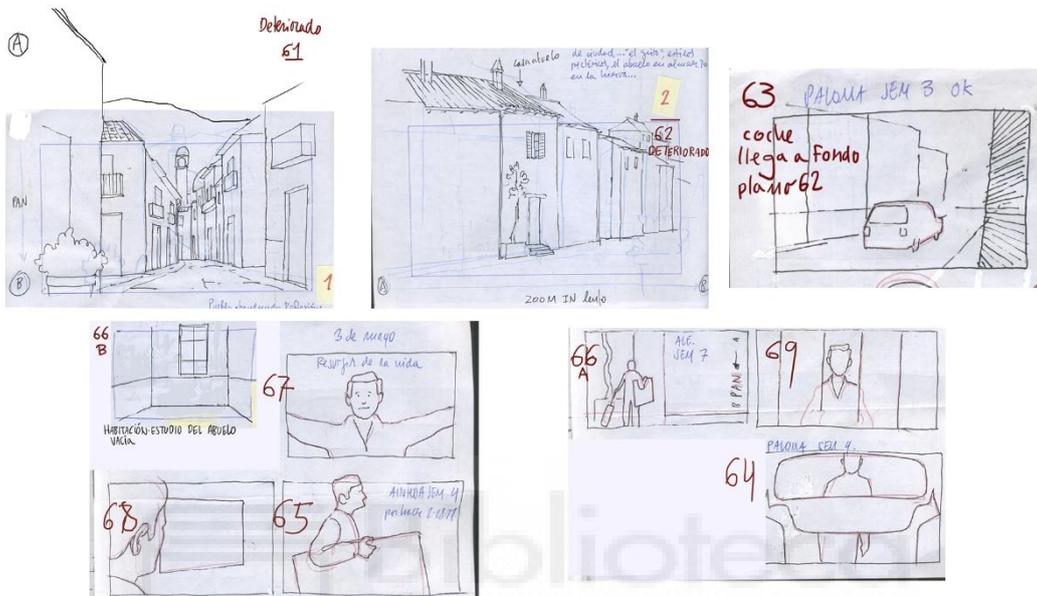
En estas escenas es donde comienza el drama, donde se enseñan cuadros relacionados con la muerte, es decir, se crea una metáfora para dar a entender que el señor mayor ha muerto y que una de las consecuencias fue debido a una pandemia, de ahí el plano 57 de la siguiente página del storyboard.



A continuación, se juega con el cambio de planos entre la vida y la muerte, ya que por un lado se ven los cuadros relacionados con la muerte y en otros vemos al bebe del comienzo como empieza a crecer tras ver el cuadro de su abuelo pintando, creando así incertidumbre en el espectador.



Por último, tras estas escenas, se pasaría a un fundido donde aparecería el pueblo derrumbado, en la actualidad. Entra en escena el nieto del señor mayor, que tras el paso del tiempo ha crecido y decide volver al pueblo de su abuelo. Como homenaje a él, cuelga el cuadro que pintó de su pueblo en la habitación que se ve al principio del cortometraje. Tras esto, el cortometraje finalizaría con el protagonista mirando por la ventana y viendo como todo el pueblo cobra color, haciendo así una referencia a que los jóvenes son los que tienen el poder de llenar los pueblos de vida de nuevo.



d. Animática

La animática es una herramienta que se utiliza para comprobar como sería el proyecto a nivel de tiempos y si la historia tiene coherencia, lo cual es de ayuda a la hora de cambiar cosas antes de comenzar a animar. Para crear una animática se necesita el storyboard ya que esta construida por una sucesión de imágenes estáticas en forma de video donde se limitan dichas imágenes en el tiempo que durará ese plano en la historia.

Para esto necesita un programa de edición, que en este caso ha sido Adobe Premiere CC. Llegados a este punto se puede introducir incluso los sonidos que irán en cada plano para poder ver de una forma más global como sería el proyecto y ayudar a la hora de la duración de los planos, ya que es muy importante para no hacer frames de más.

A lo largo de todo el proyecto la animática ha ido cambiando. En un principio se utilizó como animática para poder enseñar la idea del proyecto a los demás integrantes de grupo el cortometraje que se hizo para la asignatura de Animación II. Tras los cambios de historia, se han ido combinando los planos estáticos del storyboard nuevo con la animática de ejemplo, haciendo así que el resultado fuera óptimo. Todo ha ido cambiando, duración de planos, de secuencias, ordenes de planos, la historia...Por lo tanto, no se puede tener una animática solo puesto que es una de las herramientas bases para saber que el proyecto avanza como se desea siguiendo la idea principal.

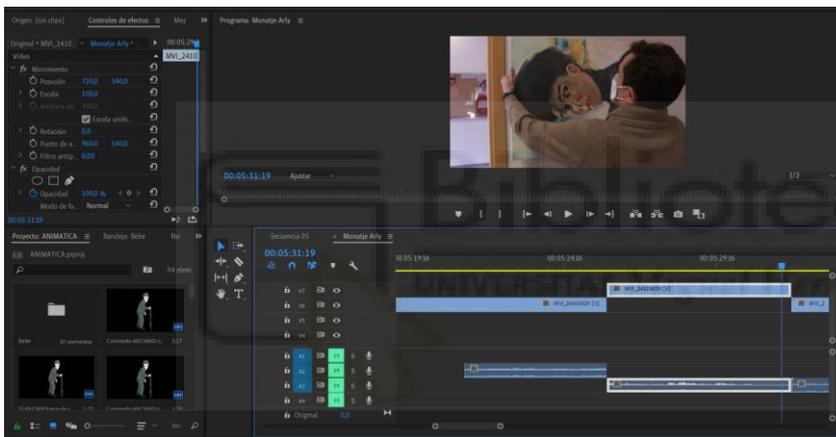
e. Animación

Rotoscopia

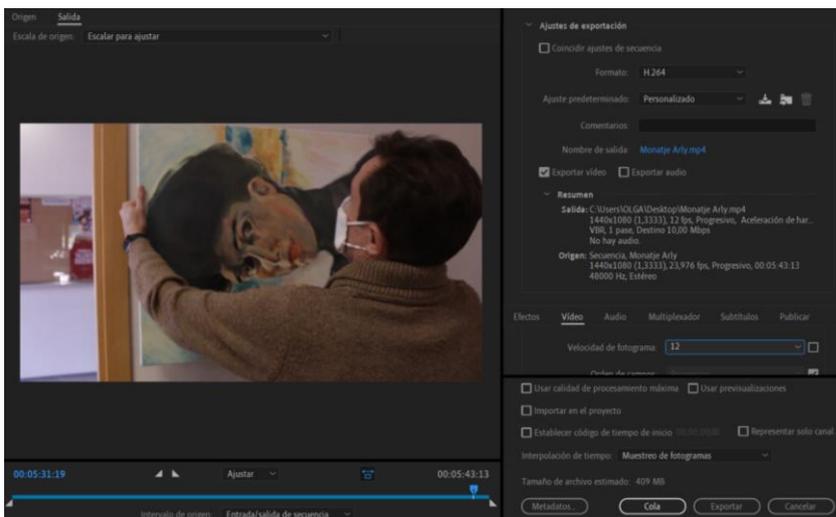
Esta parte del proyecto en la producción en su estado puro, aquí es donde todos los integrantes del grupo tienen que estar centrados en el proyecto y llevar a cabo cada una de las animaciones que se les ha ido asignado en un tiempo establecido. Para la animación se utilizó en su mayoría la técnica de la rotoscopia. Con esta técnica los movimientos podían ser más fluidos y reales, ya que se dibuja frame a frame guiándose con los fotogramas por segundo del vídeo con anterioridad grabado.

Antes de ponerse a animar hay que preparar el video en Adobe Premiere CC para luego pasar esas imágenes a Adobe Photoshop para poder animar.

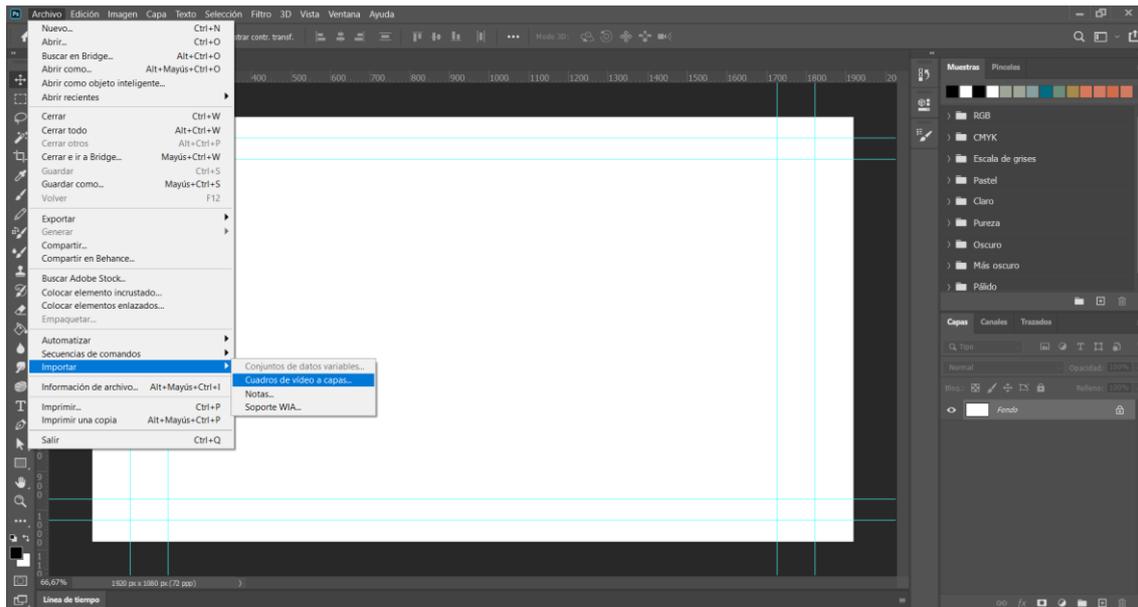
El primer paso es recortar el vídeo para poder obtener los frames que se van a animar y utilizar posteriormente en la historia.



Después se exporta el vídeo a 12 frames por segundo ya que en este proyecto no eran necesario los 24 frames para contar la historia con fluidez y coherencia.



Por último, se abre Photoshop y se elige la opción de “Cuadros de vídeos a capas” para poder pasar el vídeo a imágenes para poder comenzar la rotoscopia.



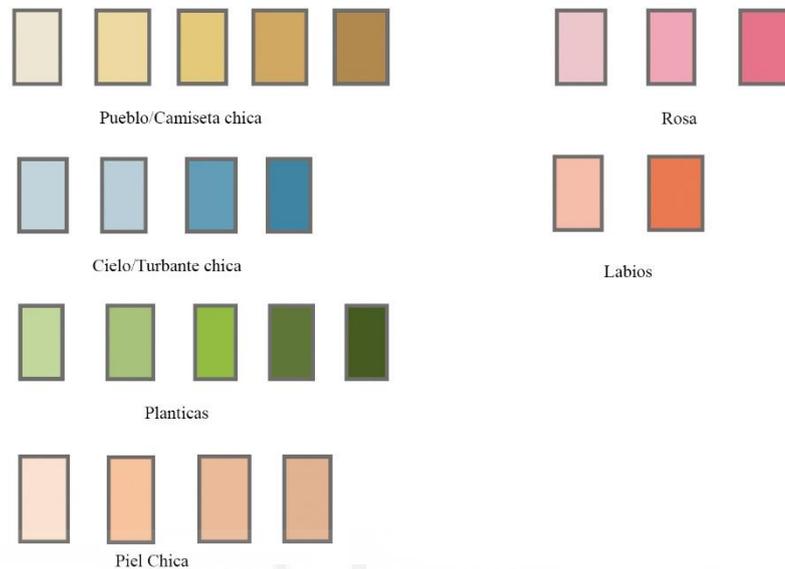
Después de seguir todos estos pasos es el momento de empezar a animar tras comprobar que el tamaño y el pincel son establecidos. Para esto y que todo el mundo lo tuviese claro, se hizo una word donde se especificaba los detalles de pincel y el número de grosor que este debía tener. Este documento era de gran ayuda ya que servía de guía para saber como realizar la animaciones. Además, se subió al Drive compartido con el resto de los integrantes ejemplos de como debían ser la animaciones para facilitar del trabajo y crear un dinamismo bueno.

El cortometraje usa el pincel redondo con un tamaño de número 2. Este corotmetraje tiene de especial que no hay solo una línea que contornea a los personajes sino dos, una en negro y otra en gris, simulando un efecto de boceto. Además, otra de las características es que en cada uno de los frames la línea cambia de posición para crear una especie de vibración para darle ritmo al corto.



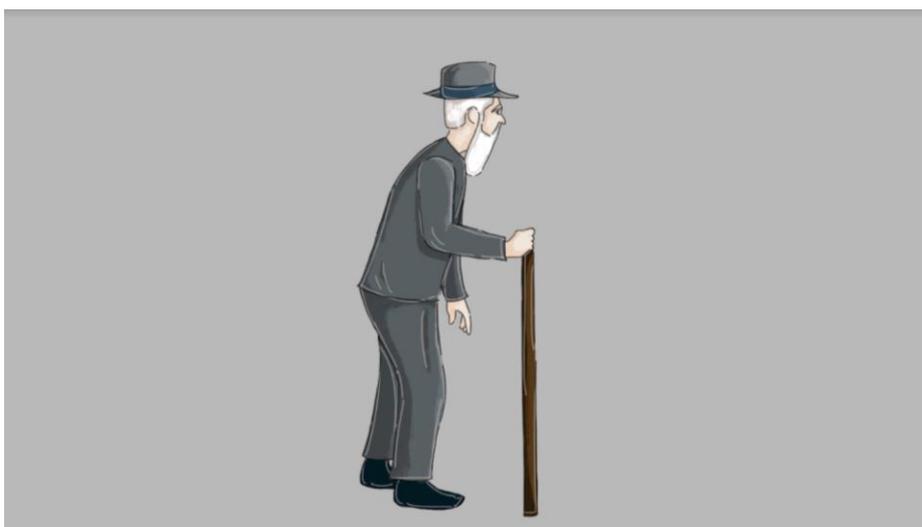
Color

El uso del color es otra de las características de *Llombai*. Se buscó que el espectador pudiese identificar que la vida del señor mayor cambiaba de cuando vivía en su pueblo a cuando vivía en la ciudad. Para esto se hizo una paleta de colores para cuando estuviese el personaje en su pueblo y otra de gris (c4bab1), negro y blanco para identificar al personaje en la ciudad.



La forma de trabajar el color fue la misma que para la animación, se asignó a cada uno unas escenas para que las pintasen en un tiempo establecido. Cada semana se hacía una reunión grupal para comprobar como iba el grupo de rapidez con la animaciones y para resolver dudas. Además, esto ayudaba a ver que el cortometraje conseguía tener la misma coherencia en todos los planos.

Para la hora de colorear los planos en el pueblo se usaba otro tipo de pincel para las sombras, intentado simular que estaban dentro de la pintura pero de una manera más sutil.





En cambio, a la hora de contar que el anciano estaba en la ciudad, se usaron colores más apagados y sin vida, para así crear una ilusión en el espectador de que en ese lugar el protagonista no es feliz. Para poder saber el orden de planos y que tipo de color iba en un plano u otro, se realizó otro word donde se especificaba cada plano y como debía estar pintado, además de en las videollamadas donde se repartían los planos se explicaba a cada uno de los integrantes como debía ser esa animación a producir.

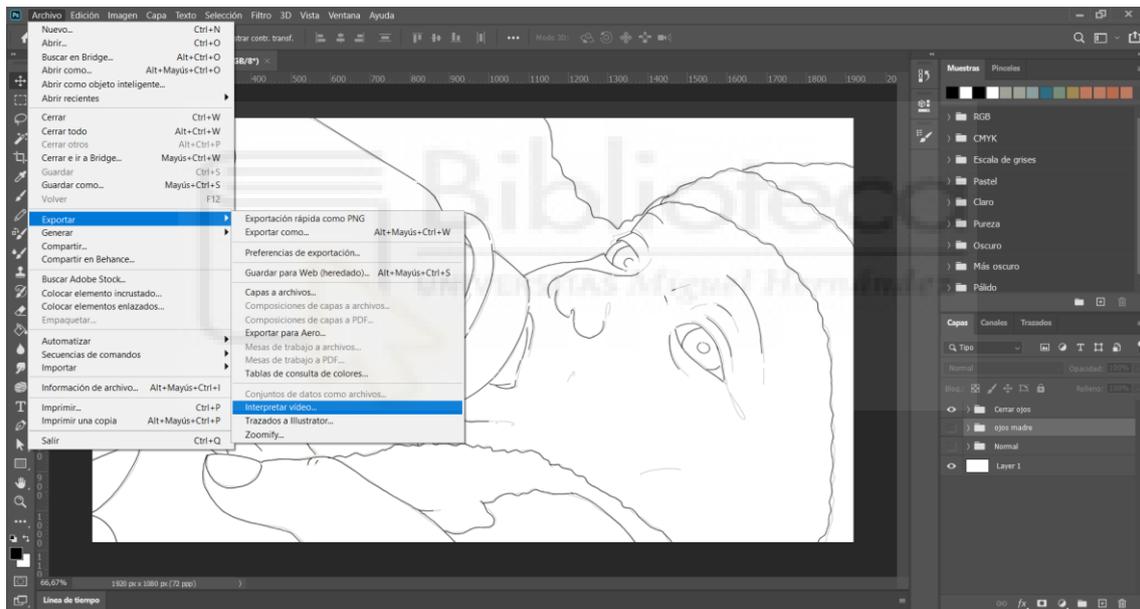


Montaje y Postproducción

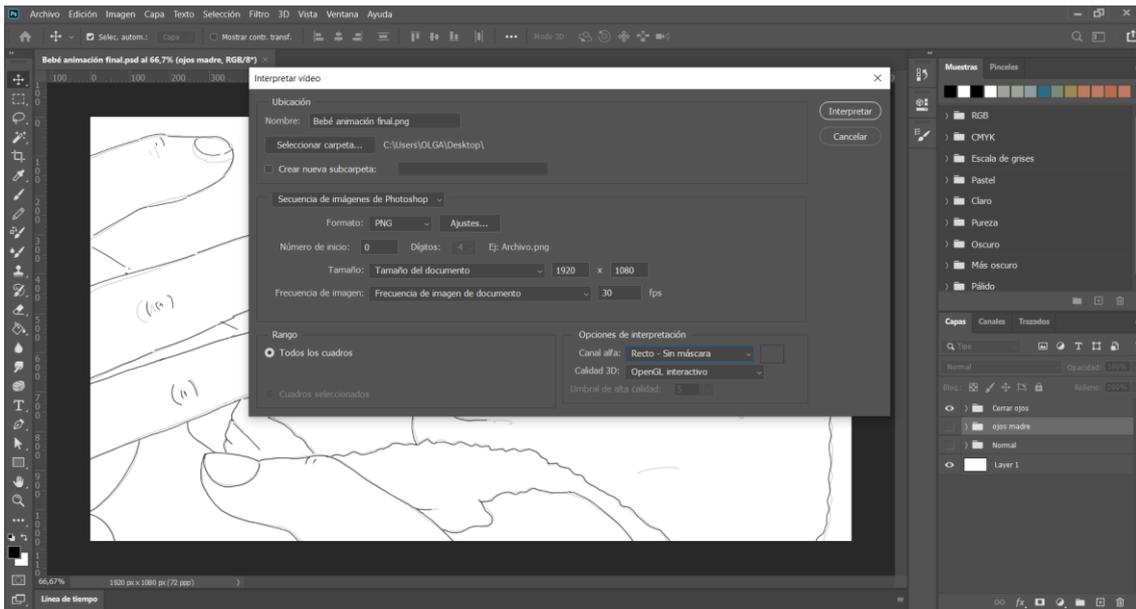
El montaje y la postproducción se podría decir que fue una de las tareas más fáciles de realizar y más rápida de este cortometraje. El corotmetraje cuenta una historia a un ritmo lento, reflejando la vida cotidiana, es por eso que ponerle efectos sería sacar al espectador del cortometraje y perderse el hilo.

El montaje de *Llombai* no fue muy complicado puesto que la historia estaba muy clara desde el storyboard y con la animática, ya que al ir cambiando la animática e ir añadiendo los planos terminados por los integrantes del grupo básicamente estaba el montaje realizado. Los efectos que se han utilizado son de baja escala, como la superposición de planos o los fundidos a blanco y negro.

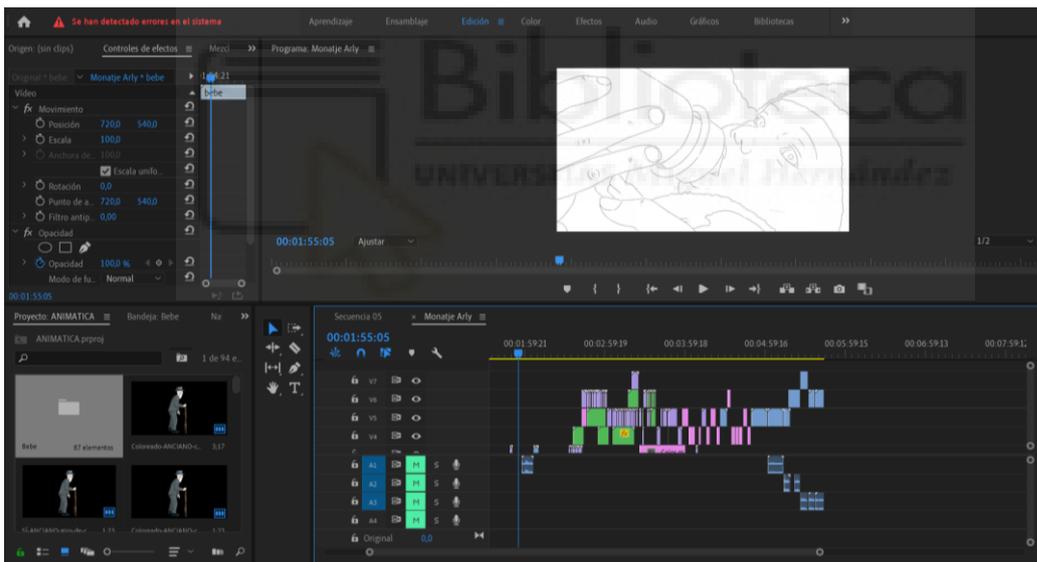
Para poder hacer el montaje sin pérdida de calidad primero hay que exportar el archivo animado con Archivo-exportar-interpretar video.



El siguiente paso es seleccionar los parámetros necesarios para la exportación. Para esto hay que seleccionar “secuencia de imágenes de Photoshop”, después cambiar el formato a “PNG” y el canal alfa “recto-sin máscara”.



A continuación se abriría Adobe Premiere y se importaría las imágenes en PNG para crear la secuencia de imágenes y crear el vídeo.



Por último, para el sonido y la música se contó con profesionales para poder llegar a un resultado óptimo. Se ópto a que se realizase por profesonales debido a que no tener dialogos el sonido es uno de los recursos más importantes del cortometraje. Además, se buscaba una canción que fuese única para el corto y que tuviese ciertas características ya que sonaría en momentos seleccionados para causar distintas sensaciones en el espectador y contar mejor la historia. Para esto, se le pasó al músico y al de sonido la animática para que calculasen los tiempo y ejemplos de como se quería el resultado final.

6. DISTRIBUCIÓN

La distribución es el último paso para seguir del proyecto. Una vez finalizada toda la producción y postproducción se hizo una reunión para hablar el tema de la distribución y que planes de futuro había para *Llombai*.

Uno de los principales motivos por los que este cortometraje se mejoró fue para poder participar en festivales con un nivel ya profesional. Por lo tanto, en una de las reuniones se habló de los festivales y categorías en las que el cortometraje tendría cabida y podría tener futuro.

Para la distribución se inscribió en dichos festivales y se creó un cartel publicitario para el cortometraje y un *teaser* donde se pudiese echar un primer vistazo de que trataba en cortometraje. Se buscó todos los documentos necesarios para la participación en festivales de animación y lo todas las tareas necesarias para la distribución del *Llombai* durante dos años.



7. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Esta memoria contiene el estudio, preparación y producción de un cortometraje de animación donde se exponen los retos y tareas a realizar e la hora de enfrentarse a una pieza audiovisual de animación.

El objetivo principal era crear un cortometraje de animación desde un punto de vista de producción. Gracias a la ayuda de Arly Jones y los integrantes del grupo se ha podido llevar a cabo con éxito este proyecto.

Con el reto de crear una comunicación y coordinación de un equipo de animadores, donde solventar los problemas y saber desarrollar de una manera profesional un producto audiovisual. Esto se pudo llevar a cabo gracias a los métodos estudiados en esta memoria, donde se exponen como debe ser la comunicación y el orden a la hora de hacer una serie de animaciones, como clasificarlas, asignarlas y realizarlas.

Además, se trata en el cortometraje el tema social de los pueblos abandonados y como los jóvenes tienen la oportunidad de salvarlos de una manera sutil y metafórica que es lo que se buscaba desde un principio. Gracias a las expresiones corporales de los personajes, la música y el sonido se ha podido realizar y dar esa reivindicación con mayor sentimentalismo y que el espectador se conciencie.

Ha sido un proyecto que ha llevado mucho tiempo para ser realizado, desde el comienzo de las clases en enero de 2020 hasta agosto de 2021, donde se han realizado muchos cambios solo con la idea de mejorar el cortometraje para que la idea principal no se perdiese. En este proyecto han trabajado hasta once personas abarcando todos los ámbitos profesionales como dirección, producción, animadores... Todos con la misma intención y es que el trabajo llegase al objetivo principal. Este cortometraje cuenta con seis minutos de duración donde cada uno de los segundos animados han sido rotoscopiados, ya que es la técnica que se tenía en mente desde un principio para que el cortometraje cobrase más realismo.

Ha sido un cortometraje muy laborioso y extendido el tiempo debido a que el COVID-19 apareció en el mismo año que se comenzó a pensar la idea de este cortometraje. Se debía tener mucha organización y comunicación para llevar a cabo un proyecto audiovisual con tantas personas y cada una desde su casa ya que no se podían hacer reuniones ya que el gobierno ponía una serie de restricciones que lo prohibían. A pesar de las dificultades se ha intentado que el cortometraje saliese adelante en todo momento sin perder las ganas y la ilusión de que quedase lo mejor posible. Gracias a las videollamadas, comentarios con la aplicación *Whatsapp* y con el claro objetivo de seguir adelante a pesar de los inconvenientes se ha podido realizar con gran éxito.

Otro de los problemas que ha habido en el cortometraje han sido los cambios de última hora para la mejora de este, lo cual ha hecho que muchas animaciones se hiciesen en un corto periodo de tiempo debido a la fecha tope estimada que se tenía. La historia desde un principio ha ido cambiando, pero siempre con el objetivo de hacer una crítica a la sociedad y denunciar un tema que es actualidad y existe.

En conclusión, ha sido una de las mejores experiencias laborales que he tenido, puesto que me ha ayudado a entender como funciona de una manera profesional un proyecto audiovisual y como es dirigir a un grupo de personas desconocidas y como tratar a cada uno para sacar lo mejor de ellos. A pesar de que ha sido mucho tiempo y de todas las dificultades a las que nos hemos ido sometiendo, ha sido una experiencia muy enriquecedora y que me ha aportado muchos conocimientos a nivel profesional.



8. BIBLIOGRAFÍA

O. (2020, 15 agosto). *¿Qué es la Rotoscopia? Descripción e historia*. Productora audiovisual Motion Graphics. <https://okvideo.es/blog/que-es-la-rotoscopia-descripcion-e-historia>

Delgado, M. (2020, 23 mayo). *Qué es la rotoscopia en cine y qué películas fueron clave en su uso*. HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/rotoscopia-cine-peliculas-fueron-clave-uso-638229>

Lovegood, R. (2017, 13 abril). *Las reliquias de la muerte* https://aminoapps.com/c/harry-potter-espanol/page/item/las-reliquias-de-la-muerte/j0Br_ZwDuoIMPb6WKg1X3waZb07XaZ1VW0

A. (2020, noviembre 3). *Persépolis y la libertad de disentir*. Cronistas Latinoamericanos. <https://cronistaslatinoamericanos.com/persepolis-y-la-libertad-de-disentir/>

Atiénzar, S. (2020, 19 abril). *EL CUENTO DE LA PRINCESA KAGUYA*. Revista Mutaciones. <https://revistamutaciones.com/el-cuento-de-la-princesa-kaguya-critica/>

Ryan Woodward: *“Thought of You”*. (2014, 2 julio). Motionographer. <https://motionographer.com/2010/12/04/ryan-woodward-thought-of-you/>

Huapaya, K. (2019, 4 noviembre). *La historia de “Take On Me”, el tema que dio vida y fama mundial a A-ha*. Garaje del Rock. <https://garajedelrock.com/articulos/la-historia-de-take-on-me-el-tema-que-dio-vida-y-fama-mundial-a-a-ha/>

Rotoscopia. (2021, 19 junio). Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopia>

9. ANEXOS

ANEXO 1: Ficha Técnica

TÍTULO: LLombai

DIRECCIÓN: Olga Fernández

PRODUCCIÓN: Arly Jones, Sami Natsheh y Olga Fernández

PRODUCCIÓN EJECUTIVA: Olga Fernández

DIRECCIÓN DE ARTE: Arly Jones

ACTORES: Arly Jones

STORY BOARD I: Olga Fernández Lorente

STORY BOARD II: Arly Jones

ANIMATICA Y CRÉDITOS FINALES: Olga Fernández

M. ANIMACIÓN:

Arly Jones

Olga Fernández

Ainhoa Leal

Maria José Valero

Sergio Barreto

Raquel Perez

Diego Garrigos

Evelin

Alejandro

Paloma

EDICIÓN: Olga Fernández

FOTOGRAFÍA PARA LA ROTOSCOPIA

CÁMARA: Ainhoa Leal

ACTORES:

Arly Jones

Maria Jose Valero



ANEXO II: Tiempos Animación

Semana 4: Primer plano del anciano sujetando la flor.

Día	Tiempo (en minutos)	Descripción
06/04/21	80	Dibujos de la mano.
07/04/21	80	Dibujos de la mano y de la flor.
08/04/21	100	Arreglos y bucle de la mano y de la flor.
09/04/21	200	Diseño general del anciano.
10/04/21	90	Colocación de keyframes. Retoques varios.
11/04/21	80	Dibujos del anciano.
12/04/21	110	Dibujos del anciano.
13/04/21	170	Dibujos del anciano y retoques.
14/04/21	305	Dibujos del anciano y poses intermedias.
15/04/21	265	Retoque de bigotes y perfección de animación.
21/04/21	160	Correcciones varias.
22/04/21	250	Correcciones varias.
27/07/21	120	Cola inicial.
28/07/21	120	Cola final.
01/08/21	180	Acabado final (línea de boceto)
03/08/21	140	Acabado final (línea de boceto)
04/08/21	100	Acabado final (línea de boceto)
05/08/21	180	Acabado final (línea de boceto)
TOTAL		
18 días	2730 minutos = 45,5 horas	Media de 2,5 horas al día

Frames totales: 48

Semana 5: Mujer de “Retrato de Adele Bloch-Bauer I” leyendo un libro.

Día	Tiempo (en minutos)	Descripción
20/04/21	135	Diseño general de la mujer.
21/04/21	60	Diseño general de la mujer.

26/04/21	120	Movimiento de brazo y mano.
27/04/21	50	Movimiento de brazo y mano.
28/04/21	155	Dibujos de la mujer.
29/04/21	300	Dibujos de la mujer y correcciones.
01/05/21	85	Dibujos de la mujer.
02/05/21	240	Dibujos de la mujer y correcciones.
03/05/21	155	Correcciones.
04/05/21	135	Dibujos de la mujer.
05/05/21	50	Correcciones.
06/05/21	280	Detalles del vestido.
09/05/21	135	Detalles del vestido y correcciones.
10/05/21	130	Detalles del vestido.
14/05/21	160	Finalización.
17/06/21	120	Realización del plano largo.
28/06/21	110	Acabado final (línea de boceto)
09/07/21	120	Acabado final (línea de boceto)
TOTAL		
17 días	2540 minutos = 42,3 horas	Media de 2,5 horas al día

Frames totales: 59

Semana 6: Anciano asomando la cabeza mientras dibuja en lienzo.

Día	Tiempo (en minutos)	Descripción
02/05/21	65	Extraer frames de la rotoscopia.
05/05/21	80	Fotograma clave y lienzos.
11/05/21	105	Lienzos.
17/05/21	100	Bocetos del anciano.
18/05/21	170	Dibujos e intercalados del anciano.
19/05/21	100	Dibujos del anciano y bigotes.

20/05/21	275	Confecciones finales y correcciones.
Faltaría por añadir tiempos del acabado final y de la animación en su segunda versión		
TOTAL		
7 días	895 minutos = 14,9 horas	Media de 2,1 horas al día

Frames totales (a falta del acabado final y de la animación en su segunda versión): 35

Semana 7: Plano entero del anciano caminando con cuadro en mano.

Día	Tiempo (en minutos)	Descripción
26/05/21	140	Extraer frames de la rotoscopia y dibujos.
27/05/21	140	Dibujos de la parte 1.
03/06/21	140	Dibujos de la parte 1.
04/06/21	40	Dibujos de la parte 1.
13/06/21	110	Dibujos de la parte 2.
17/06/21	170	Dibujos de la parte 2.
24/06/21	60	Dibujos de la parte 3.
26/06/21	150	Dibujos de la parte 3.
27/06/21	140	Dibujos de la parte 3.
29/06/21	60	Dibujos de la parte 1.
30/06/21	130	Dibujos de la parte 1.
01/07/21	90	Dibujos de la parte 1.
03/07/21	190	Dibujos de la parte 2.
04/07/21	240	Dibujos de la parte 1 y 2.
11/07/21	250	Dibujos de la parte 3.
12/07/21	220	Dibujos de las maletas
13/07/21	210	Colocación de maletas y dibujos.
29/07/21	280	Dibujos de la parte 1.
30/07/21	135	Dibujos de la parte 2.
02/08/21	60	Dibujos de la parte 2.

08/08/21	190	Dibujos de la parte 1 y 2.
14/08/21	210	Dibujos de la parte 2.
15/08/21	100	Dibujos de la parte 1 y 3.
16/08/21	90	Dibujos de la parte 2.
17/08/21	60	Dibujos de la parte 2.
Faltaría por añadir tiempos de frames de la parte 3 y sus acabados		
TOTAL		
25 días	3605 minutos = 60,1 horas	Media de 2,4 horas al día

Frames totales (a falta de frames de la parte 3 y sus acabados): 100 aproximadamente.

Semana 8: Crecimiento del chico en cuatro estados (bebé, niño, adolescente y adulto).

Día	Tiempo (en minutos)	Descripción
18/07/21	180	Diseño general de los estados y transición 2.
21/07/21	240	Transición 2.
22/07/21	280	Transición 2.
23/07/21	120	Transición 3.
24/07/21	120	Transición 3.
25/07/21	240	Transición 3.
26/07/21	180	Transición 3.
06/08/21	110	Adolescente estático y diseño del bebé.
07/08/21	165	Niño estático y adulto estático.
10/08/21	70	Transición 1.
11/08/21	110	Bebé estático y transición 1.
14/08/21	210	Transición 1.
15/08/21	90	Transición 1.
16/08/21	130	Transición 1.
17/08/21	60	Transición 1.
Faltaría por añadir tiempos de los acabados finales		

TOTAL		
15 días	2305 minutos = 38,4 horas	Media de 2,6 horas al día

Frames totales (a falta de los acabados finales): 96

