



CONCEPT ART D'UNA PEL·LÍCULA D'ANIMACIÓ

TREBALL DE RECERCA

Júlia Macías Roldán

2n de Batxillerat 201

Dibuix

Tutora: Marta Reixach

INS Puig Castellar

13/01/2023

RESUMEN

Este trabajo consiste en la creación de la preproducción artística de una película de animación.

Lo primero que vemos es un estudio sobre todo lo que hay que saber para tener un conocimiento básico en la animación. Principalmente la definición de esta misma, y luego los diferentes tipos que podemos encontrar dentro de ella. Después, está explicada la historia de la animación, durante las diferentes épocas. A continuación, se explica el proceso de creación de una película de animación, paso a paso.

Acabando esta explicación, comienza la parte práctica del trabajo. Lo primero que se explica es la lluvia de ideas, y a continuación la historia de mi película. Después de esto, empieza el concept art, donde se encuentra el diseño de los personajes y el de los fondos. A continuación, se encuentra la realización del storyboard de una escena de mi película. Y finalmente en esta parte práctica encontramos el póster realizado para la película y una explicación de la escala de colores utilizada para cada elemento.

Para finalizar el trabajo, hay unas conclusiones, en las que comento si he cumplido los objetivos marcados al principio del trabajo.

ABSTRACT

This project consists of the creation of the artistic pre-production of an animated film.

The first thing we see is a study of everything you need to know to have a basic knowledge of animation. Mainly the definition of animation, and then the different types that we can find within it. After that, the history of animation is explained, during its different periods. Next, the process of creating an animated film is explained, step by step.

After this explanation, the practical part of the project begins. The first thing that is explained is the brainstorming, and then the story of my film. After that, the concept art begins, where the design of the characters and the backgrounds is done. This is followed by the storyboarding of a scene from my film. And finally in this practical part we find the poster made for the film and an explanation of the colour scale used for each element.

To finish it off, there are some conclusions, in which I comment on whether I have fulfilled the objectives set at the beginning of the project.

ÍNDEX

1.	INTRODUCCIÓ	6
2.	QUÈ ÉS L'ANIMACIÓ?	7
3.	TIPUS D'ANIMACIÓ	8
3.1.	Animació 2D tradicional	8
3.2.	Stop-motion	10
3.3.	Animació 3D	11
3.3.1.	Animació 3D realista	11
3.3.2.	Animació 3D cartoon	12
3.3.3.	Animació 3D snappy	13
3.4.	Animació 2D digital	14
3.4.1.	Animació 2D full frame	15
3.4.2.	Animació 2D cut out	16
4.	HISTÒRIA DE L'ANIMACIÓ	18
4.1.	Primers indicis	18
4.2.	Començament animació 2D	20
4.3.	Època daurada	22
4.4.	Animació televisiva	24
4.5.	Anime	26
4.6.	Època moderna	28
5.	PROCÉS DE CREACIÓ D'UNA ANIMACIÓ	30
5.1.	Preproducció	30
5.1.1.	Pluja d'idees	30
5.1.2.	Guió	31
5.1.3.	Concept art	31
5.1.4.	Storyboard	42
5.1.5.	Animàtics	43
5.2.	Producció	44
5.2.1.	Layout	44
5.2.2.	Modelatge	44
5.2.3.	Texturing	45
5.2.3.	Il·luminació	46
5.2.4.	Rigging	47
5.2.5.	Animació	47

5.2.6. Rendering	48
5.2.7. Gravació de veu	49
5.3. Postproducció	49
5.3.1. Composició	49
5.3.2. Edició de so	50
5.3.3. Edició de video	50
6. CREACIÓ DE LA MEVA PREPRODUCCIÓ ARTISTICA D'UNA PEL·LÍCULA D'ANIMACIÓ	51
6.1. Pluja d'idees	51
6.2. Història	52
6.2.1. Sinopsi	52
6.2.2. Resum de la pel·lícula	52
6.2.3. World building	54
6.3. Concept art	56
6.3.1. Disseny de personatges	56
6.3.2. Disseny d'escenaris	75
6.4. Storyboard	78
6.5. Pòster	81
6.6. Escala de colors	84
6.9. Animàtica	86
6.8. Programa utilitzat	86
7. ENTREVISTA	87
8. CONCLUSIONS	88
9. AGRAÏMENTS	90
10. BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA	91
11. APÈNDIXS	94

1. INTRODUCCIÓ

No em va costar molt pensar en quin tema volia basar el meu treball de recerca, sabia que volia fer alguna cosa relacionada amb l'art, ja que sempre m'ha interessat i ho practico constantment.

Tenint clar això, vaig pensar de quin àmbit de l'art m'agradaria fer el treball. Això tampoc em va costar molt, perquè tenia la idea de fer alguna cosa relacionada amb l'animació, perquè aquest és un àmbit en el qual m'agradaria treballar en el futur. I com que m'agrada tant l'art vaig pensar que podria basar el meu treball de recerca en el concept art d'una pel·lícula d'animació. La idea de crear la visió artística per una idea d'una pel·lícula em crida molt, i crec que pot donar pas a molta creativitat.

Després de saber tot el que havia de fer, vaig haver de pensar una hipòtesi. Em va costar molt decidir-me en com expressar la meua hipòtesi. Vaig començar per plantejar-me quins objectius volia aconseguir amb el meu treball. Després de pensar una mica, vaig decidir que volia crear tota la preproducció artística d'una pel·lícula d'animació, és a dir, crear la idea d'una història i donar-li una visió artística. Així que havent pensat en tot això, vaig decidir que la meua hipòtesi podria ser:

Soc capaç de produir la preproducció artística d'una pel·lícula d'animació?

Per completar aquesta hipòtesi el que faré és, primer de tot, fer una recerca sobre l'animació, vull buscar la seva definició, totes les seves variants, la seva història i el més important per al meu treball, el procés per crear una pel·lícula d'animació. Això seria la meua part teòrica, que em donarà les pautes per a la part pràctica. Per completar aquesta part pràctica, hauria de crear una idea per a aquesta pel·lícula, després fer el concept art per a aquesta idea i potser fer el storyboard d'alguna escena.

2. QUÈ ÉS L'ANIMACIÓ?

L'animació consisteix a donar moviment a dibuixos o fotografies, és a dir, donar moviment a objectes inanimats. El que es fa és agafar aquestes imatges estàtiques i posar-ne varies consecutivament, per tal que en ser projectades successivament, creen una il·lusió de moviment.

I com és que passa això? Doncs els nostres ulls només són capaços de captar una imatge en poc temps, quan hi apareixen moltes unes rere altres ràpidament, el nostre cervell les transforma en una sola imatge que es mou.

Però l'animació té una explicació més profunda que aquesta, animar ve de la paraula en llatí *anima*, és a dir, podríem dir que l'animació consisteix a donar ànima a aquests objectes inanimats per tal que sembli que tenen vida, així que també podríem dir que quan animes, estàs donant vida a l'objecte.

Com ja hem dit, per crear una animació, es crea una seqüència d'imatges, aquesta seqüència normalment conté 24 fotogrames per segon, ja que així l'animació es veu neta.



Imatge 1. Animació. Imatge extreta de <https://www.industriaanimacion.com/2020/06/que-es-la-animacion-definicion-tecnicas-e-historia/>

3. TIPUS D'ANIMACIÓ

Avui dia, hi ha moltes tècniques per animar, que es podrien dividir en dos tipus més grans, l'animació tradicional i la digital. La tradicional, com ja diu el nom, consisteix a fer servir mètodes tradicionals d'art per crear la seqüència d'imatges que donarà forma a l'animació. La digital consisteix en, utilitzant diferents mètodes amb ordinador, crear l'animació. Ara explicaré algunes d'aquestes tècniques:

3.1. Animació 2D tradicional

L'animació 2D tradicional és la que es crea dibuixant a mà, amb paper i llapis, i en un pla, és a dir, a dues dimensions. Es dibuixa d'aquesta manera cada fotograma de l'animació, així que és un procés tediós que ja quasi no s'utilitza ara que hi ha nous mètodes.

Un bon exemple de pel·lícules realitzades amb el mètode de l'animació 2D tradicional són les primeres pel·lícules de Disney, com ara *La Blancaneu i els set nans*, o *Tarzan*.



Imatge 2. Blancaneus animació 2D. Imatge extreta de https://www.teinteresa.es/cine/Disney-aleja_0_880112689.html

Però com feien els animadors per crear aquestes pel·lícules dibuixant a mà. Doncs per dibuixar els diferents fotogrames de l'animació, els animadors tenien una taula amb un llum de la grandària dels papers utilitzats per realitzar els dibuixos. Posaven aquests papers a sobre i anaven dibuixant, i com hi estava el llum, podien anar posant uns papers sobre els altres i dibuixar sobre els anteriors fotogrames, per tindre una vista més clara dels fotogrames anteriors. Quan tenen tots els fotogrames, amb una càmera especial, van fotografiant cada un individualment, i després els reproduïen seguits en una màquina de projecció per veure si l'animació ha quedat com havien previst, es podria dir que tot això són com esbossos de l'animació final. Després d'haver comprovat que l'animació a llapis ha quedat com volien, els dibuixos passen a ser pintats, mentre uns altres artistes estan pintant els fons on aniran els personatges animats. Quan tenen aquestes dues coses fetes, els fotogrames de les animacions i els fons són fotografiats junts, els fotogrames sobre els fons. I com ja s'havia fet abans, això es reproduïx amb una màquina de projecció.



Imatge 3. Animació 2D tradicional. Imatge extreta de <https://www.youtube.com/watch?v=9xBwtjG6PwY>

3.2. Stop-motion

L'animació stop-motion consisteix a fer fotografies de figures normalment fetes de materials mal·leables, com ara l'argila.

El procés de crear una animació stop-motion comença com totes les altres animacions, amb la creació del guió, el concept art i el disseny dels personatges. Quan aquests passos s'han completat, es comencen a crear les figures que utilitzarem per crear aquesta animació. Ens basem en els dissenys realitzats prèviament i a partir d'aquests, creem models dels personatges amb el material que hàgim escollit. Avui en dia, es poden crear amb impressores 3D. Quan tenim aquests models, amb ells creem motlles, per poder fer distintes variacions d'aquests. El següent pas seria crear una espècie d'esquelet articulat, que aniria dins del nostre personatge, cosa que ens ajudarà a fer els moviments dels personatges. Després es construeix o es compra un rig, és a dir un suport per al personatge, i es pinta de verd per poder eliminar-lo posteriorment a l'edició. Quan tenim tots aquests passos fets, els ajuntem per crear la marioneta final. A partir d'aquí, el mètode que hem de seguir és el mateix que a l'animació 2D tradicional, hem d'anar fent fotos mentre anem canviant les posicions de les marionetes. Quan tenim totes les fotos les reproduïm en vídeo i ho editem.



Imatge 4. Animació stop motion. Imatge extreta de <http://www.lapausadelrender.com/educacion-audiovisual/que-es-el-stop-motion/>

3.3. Animació 3D

L'animació 3D consisteix en el mateix que l'altra animació, però la peculiaritat és que en aquesta els objectes i personatges es mouen en un espai tridimensional. En la realització sí que canvia de l'animació tradicional. Per fer la 3D s'utilitza software especialitzat per això. Primer necessitem software que ens permeti modelar els objectes o personatges que farem servir per a l'animació. Cada vegada que es finalitza un dels models s'ha de sotmetre a un procés de renderitzat. Quan ja tenim els models, els hem d'animar, també amb programes de software que ens permeten animar aquests models. El procés d'animar 3D és llarg, i hi ha un munt de tipus, aquests serien l'animació 3D realista, cartoon i snappy. Cada estudio d'animació escull quina fer i normalment es fan barreges de vàries.



Imatge 5. Animació 3D. Imatge extreta de

<https://www.elmundo.es/economia/2015/08/07/55c2412b46163f2a678b45a4.html>

3.3.1. Animació 3D realista

L'animació realista normalment és utilitzada en pel·lícules reals, que necessiten integrar algun personatge animat, també és una tècnica molt utilitzada als

videojocs, normalment a les escenes cinemàtiques d'aquests. Aquests personatges s'implementen amb la tècnica de *motion capture* o captura de moviment. Aquesta tècnica consisteix a registrar les accions d'actors humans, que vesteixen uns vestits especials i marcadors col·locats a parts estratègiques del cos. El que fan aquestes coses és captar tots els moviments que fa l'actor, i així es pot fer servir aquesta informació per l'animació dels personatges. Un bon exemple d'animació 3D realista seria el personatge *Gollum*, d'*El Senyor dels Anells*.



Imatge 6. Gollum, animació 3D realista. Imatge extreta de <https://latierramedia.com/el-gollum-de-el-senor-de-los-anillos-es-una-actuacion-singular-sin-autor-unico/>

3.3.2. Animació 3D cartoon

L'animació 3D cartoon és similar a l'animació 2D tradicional en el seu estil, com diu el nom, aquest tipus d'animació consisteix en el fet que l'estil és de caricatura, és a dir, una simplificació de la realitat, amb el fi de provocar divertiment a qui la veu. En aquest tipus d'animació, la tècnica és completament manual, és a dir, és creada totalment per animadors, no hi ha actors que interpreten el paper dels personatges com a la realista. Un exemple de pel·lícules d'animació cartoon serien les d'*angry birds*.



Imatge 7. Angry Birds, animació 3D cartoon. Imatge extreta de <https://ew.com/article/2016/05/18/the-angry-birds-movie-review/>

3.3.3. Animació 3D snappy

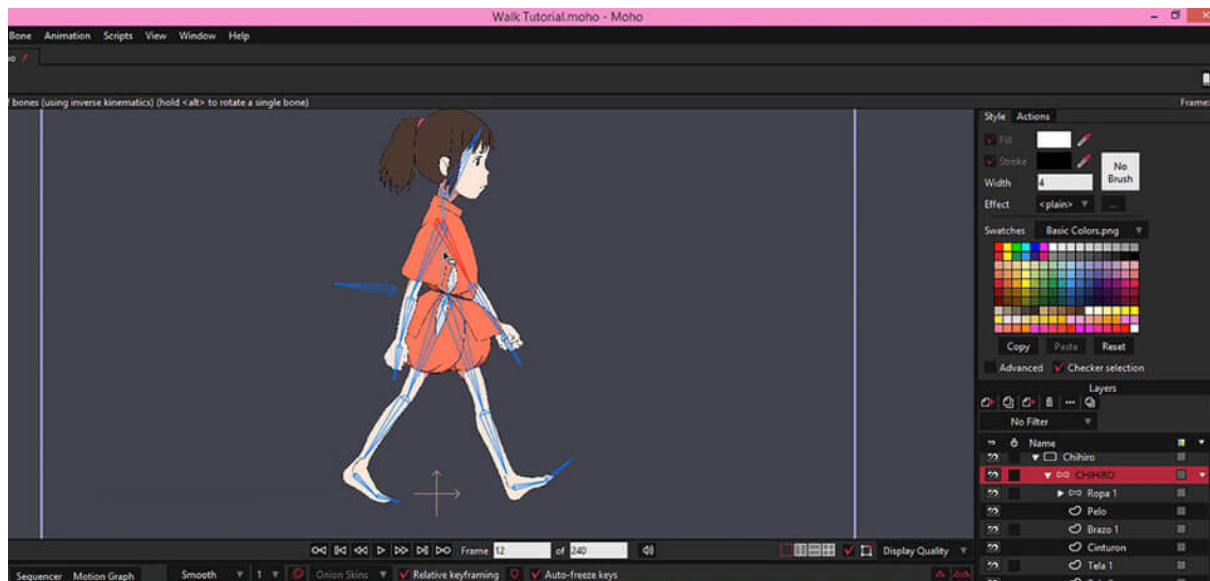
L'animació 3D snappy és essencialment el mateix que la cartoon, però més exagerada i simplificada. Això vol dir que aquest estil d'animació està portat a l'extrem, tot està molt marcat. En aquest tipus d'animació 3D hi podem veure moviments molt marcats i exagerats, com ara un personatge estirant, però portat a l'extrem. O potser un personatge quedant aixafat per un altre. Tot aquests tipus d'accions s'exageren per semblar més còmiques. Un bon exemple d'una pel·lícula d'animació 3D snappy, és *Hotel Transsilvània*.



Imatge 8. Hotel Transylvania, animació 3D snappy. Imatge extreta de <https://www.espinof.com/criticas/hotel-transilvania-entranables-monstruos>

3.4. Animació 2D digital

L'animació 2D digital consisteix en el mateix que la tradicional, però realitzada, com diu el seu nom, digitalment. En ser feta de manera digital, hi ha moltes aplicacions que ajuden al procés i el fan molt més fàcil. Hi ha dos mètodes d'animació 2D digital molt importants que ara explicaré.



Imatge 9. Animació 2D digital. Imatge extreta de

<https://www.industriaanimacion.com/2021/01/moho-animation-programa-de-animacion-2d/>

3.4.1. Animació 2D full frame

L'animació 2D full frame vol dir que és feta fotograma a fotograma. És el mateix mètode utilitzat a l'animació 2D tradicional, és a dir, dibuixar cada fotograma individualment i després reproduir-los a 24 fotogrames per segon. La diferència amb l'animació tradicional és que aquí tots els fotogrames són dibuixats de manera digital, en tauletes gràfiques. Alguns exemples d'animació full frame serien, *El llibre de la Selva*, *El príncep d'Egipte*, *Anastàsia* o *Klaus*.



Imatge 10. El llibre de la selva, animació full frame. Imatge extreta de <https://www.ngenespanol.com/naturaleza/cuanto-sabes-de-los-animales-reales-de-el-libro-de-la-selva/>

3.4.2. Animació 2D cut out

L'animació 2D cut out es fa amb, com diu el títol, cut outs, que venen a ser retalls. Aquests són figures retallades de paper, constituïdes per diferents parts. El que fem és anar movent aquestes parts per obtenir diferents poses i moviments. Aquest tipus d'animació també es pot fer de manera digital, amb sistemes d'ossos, que podem anar movent, i un munt d'expressions. Bàsicament, seria com moure titelles, així que no requereix tant de temps ni de dibuixants, i és molt utilitzada per fer sèries animades, com ara *Peppa Pig* o *South Park*.



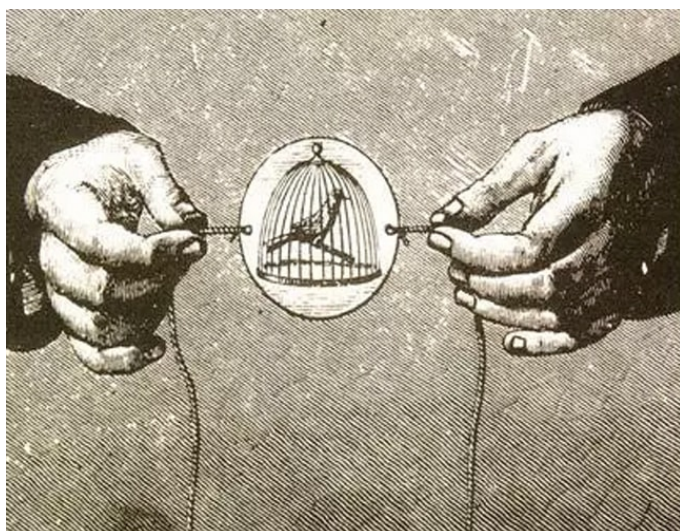
Imatge 11. South Park, animació cut out. Imatge extreta de <https://darvideo.tv/dictionary/cut-out-animation/>

4. HISTÒRIA DE L'ANIMACIÓ

4.1. Primers indicis

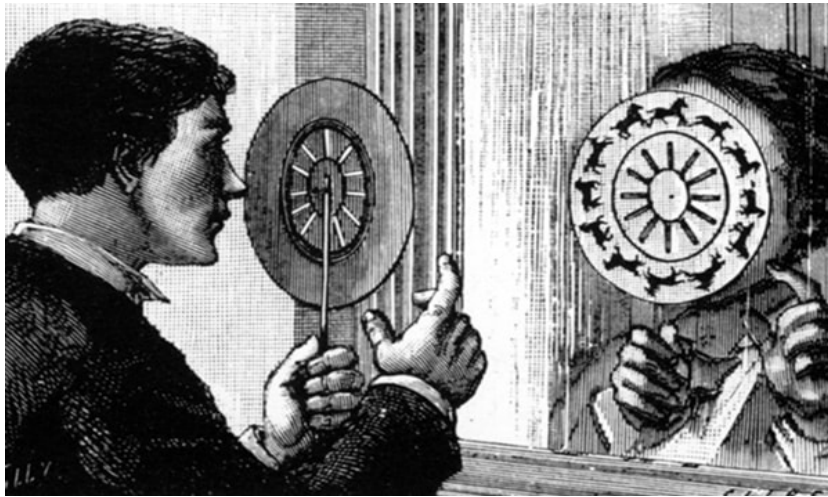
L'animació es va començar a veure als finals del segle XIX, amb objectes mecànics com ara el taumàtrop i el fenaquistoscopi, que són objectes que provoquen il·lusions òptiques.

El taumàtrop va ser creat el 1824 per John Ayrton Paris, consisteix en dues plaques, col·locades successivament i enganxades per dues cordes. Diguem que per exemple en una d'elles dibuixem un ocell i en l'altre una gàbia, quan tirem les cordes, les plaques comencen a girar a gran velocitat i això ens provoca una il·lusió òptica, que fa que veiem l'ocell dins la gàbia.



Imatge 12. Taumàtrop. Imatge extreta de <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/juquetes-opticos/taumatropo/>

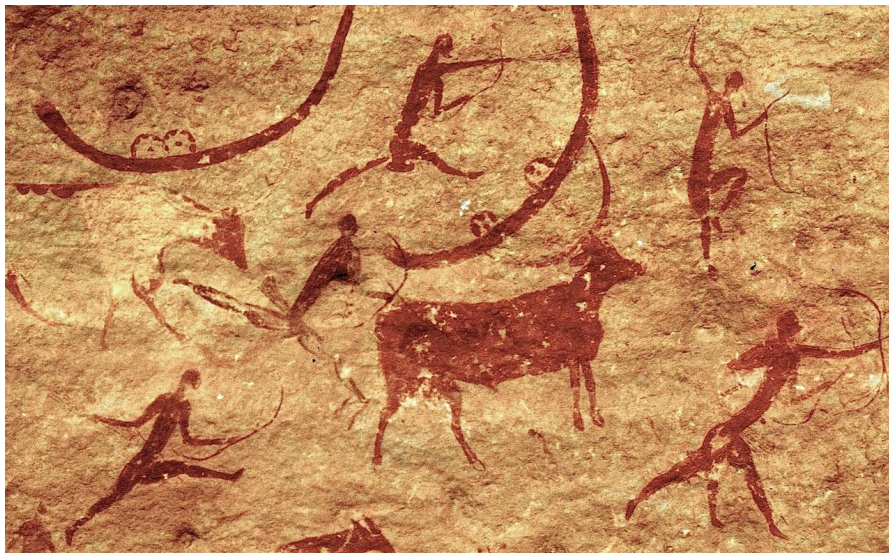
Més avançat era el fenaquistoscopi, que consistia d'un disc circular amb diversos dibuixos d'una seqüència de moviment d'alguna cosa, i quan el fem girar ràpidament, davant d'un mirall, provoca la il·lusió de moviment. Després d'aquest es van anar creant aparells més complexos, cada vegada més semblants als projectors de cine.



Imatge 13. Fenaquistoscopi. Imatge extreta de

<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/aparatos-precinematograficos/fenaquistiscopio-precinematografico/>

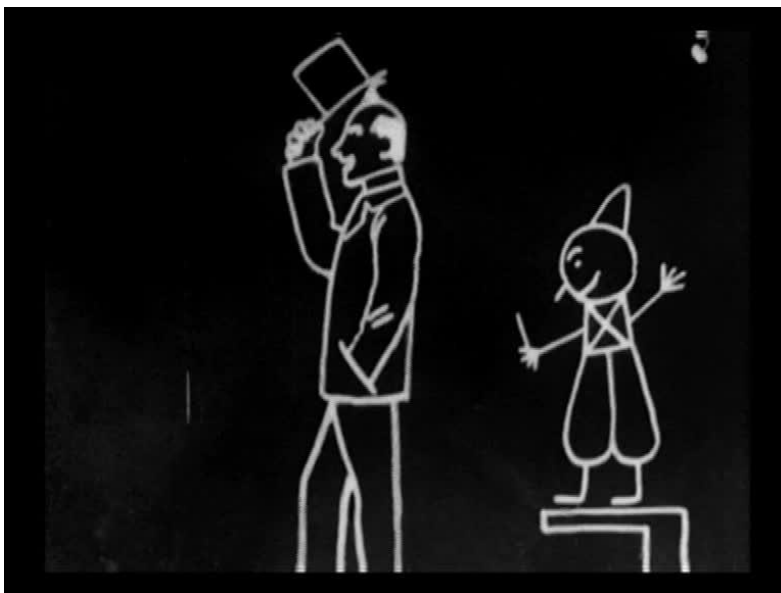
Cal recalcar, que abans d'aquests aparells ja s'havien vist indicis d'animació en el passat, però no hi havia mètodes suficients per realitzar-les. Podem posar com a exemple les pintures rupestres, on es representaven seqüències de caça.



Imatge 14. Pintures rupestres. Imatge extreta de <https://www.tiempo.com/noticias/ciencia/pinturas-rupestres-en-clave-climatica.html>

4.2. Començament animació 2D

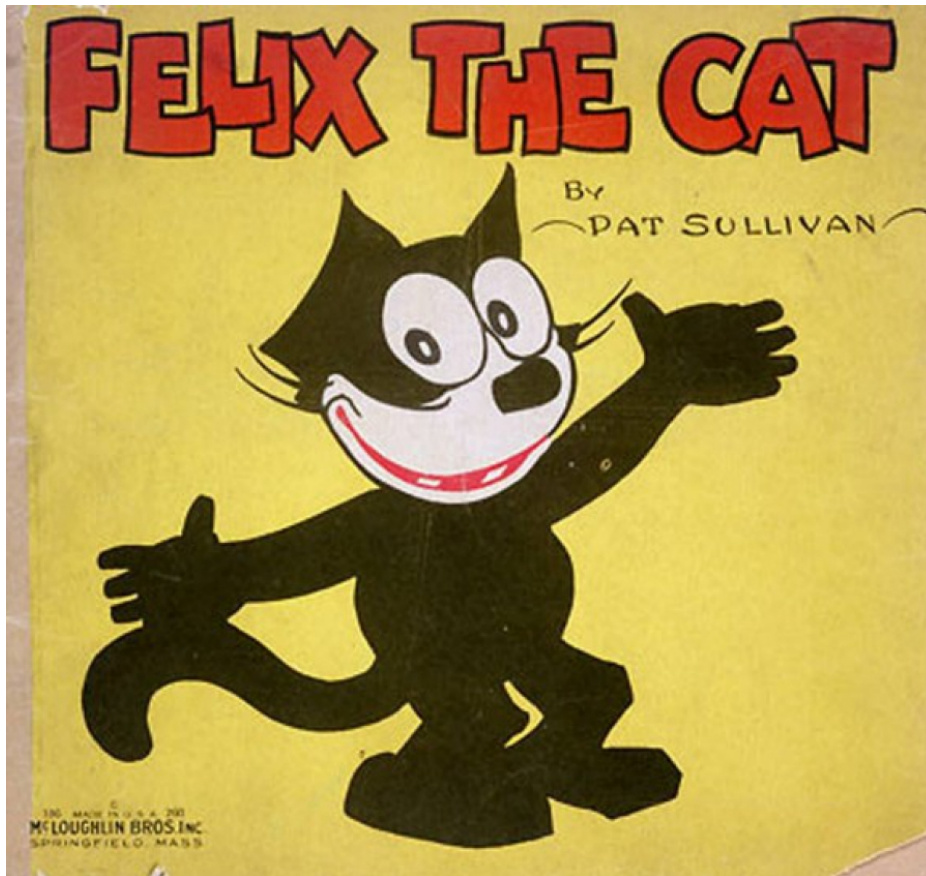
La primera pel·lícula animada va ser *Fantasmagorie* creada per Émile Cohl el 1908, va ser una animació tradicional dibuixada fotograma a fotograma, que consistia en 700 d'ells. En aquests moments encara no es coneixia la tècnica dels fulls de cel·luloide, és a dir, els fulls semitransparents que permeten dibuixar els moviments sense haver de dibuixar un fons, ja que es podien posar sobre d'aquest. Així que per produir aquesta pel·lícula van haver de dibuixar els personatges i els fons a cada fotograma.



Imatge 15. Fantasmagorie. Imatge extreta de <https://es.wikipedia.org/wiki/Fantasmagorie>

Encara que aquesta és considerada la primera pel·lícula completament animada, ja s'havien fet servir petits fragments animats en pel·lícules anteriors, és a dir, s'havien inclòs parts animades a pel·lícules normals.

El 1920, es va crear el personatge de *Fèlix el gat*, per Otto Messmer i l'estudi Pat Sullivan. Era un personatge de l'editorial, és a dir, era un personatge exclusivament creat per a l'animació. Això els donava l'oportunitat d'experimentar amb l'animació d'aquest personatge. També va ser el primer personatge de dibuixos animats que va tenir un èxit significatiu, i fins i tot va tenir marxandatge.



Imatge 16. Fèlix el gat. Imatge extreta de

https://www.tebeosfera.com/sagas/felix_the_cat_1919_sullivan_messmer.html

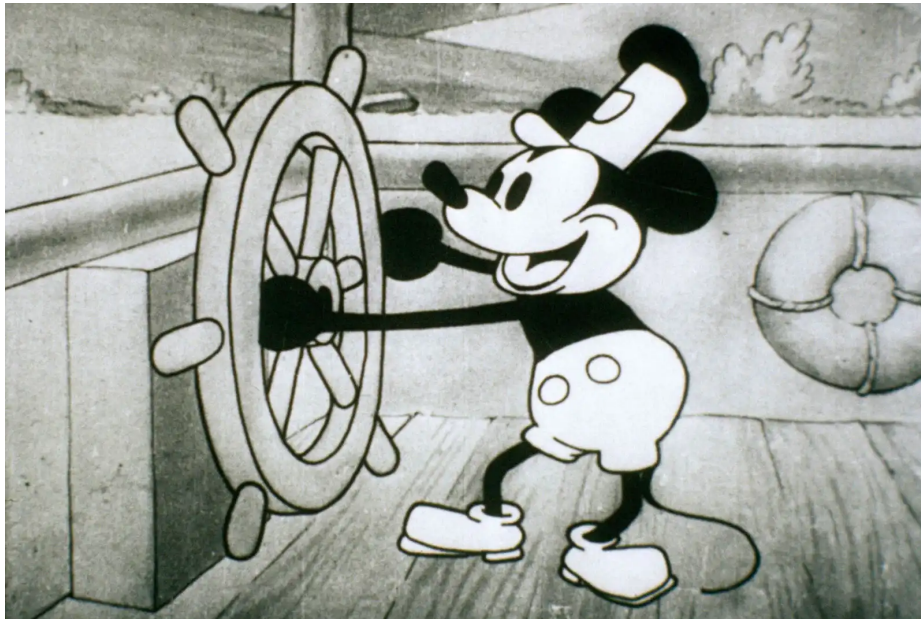
El 1923, es van crear els estudis de Walt Disney. En aquest mateix any van estrenar el seu primer curtmetratge, *Alice's Wonderland*, aquest no era un curt completament animat, sinó que barrejava les dues coses, i la història era explicada per text.



Imatge. Alice's Wonderland. Imatge extreta de

<https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-65-anos-alicia-pais-maravillas-10-cosas-quizas-no-sabias-clasico-disney-20160730120808.html>

Anys més tard, el 1928, va produir *Steamboat Willie*, que va ser el seu primer gran èxit, era una pel·lícula amb música i on apareix el que seria el personatge més famós de Disney, Mickey Mouse.

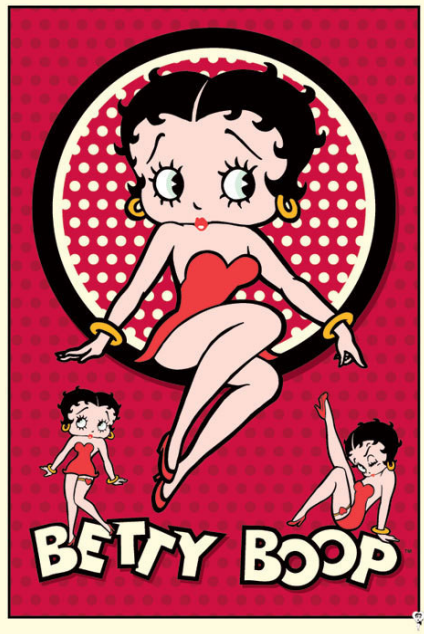


Imatge 17. Steamboat Willie. Imatge extreta de <https://hipertextual.com/2020/05/botero-willie-disney>

4.3. Època daurada

Aquesta era va del 1930 al 1950, i és quan les animacions es fan més llargues i es comencen a mostrar als teatres.

Va començar el 1930 amb Max Fleischer i els seus famosos dibuixos animats, *Betty Boop*, van ser revolucionaris, perquè tenen veu. En aquesta època, el que s'intentava fer amb els dibuixos animats era que fossin còmics, no s'intentava reflectir la realitat.



Imatge 18. Betty Boop. Imatge extreta de <https://www.europosteri.hr/posteri/betty-boop-classic-v7292>

Aquest mateix any, també es van estrenar uns altres dibuixos animats molt importants, els *Looney Tunes*. I uns anys més tard, el 1933, Fleischer estrena Popeye.



Imatge 19. Looney Tunes. Imatge extreta de https://caricaturaswb.fandom.com/es/wiki/Looney_Tunes

El 1937 es va crear el que és considerat el primer llargmetratge animat a color i amb so, *La Blancaneu i els set nans*, de Walt Disney. Va ser una estrena revolucionària, en aquesta es veuen personatges amb moviments més fluids, més realisme i sense tanta exageració.



Imatge 20. Blancaneus i els set nans. Imatge extreta de <https://www.vogue.co.uk/arts-and-lifestyle/article/snow-white>

4.4. Animació televisiva

L'era va aproximadament del 1950 al 1980. El veure el creixement de la fama de la televisió, la indústria de l'animació es va adaptar i va començar a produir moltes sèries de dibuixos animats que les famílies podien gaudir a casa seva. Als anys vuitanta ja hi havia molts canals de televisió on es reproduïen aquestes sèries, com ara Disney Channel o Nickelodeon.



Imatge 21. Disney Channel 80s. Imatge extreta de

<https://www.pinterest.es/pin/218565388152494031/>

L'any 1960 es van estrenar *Els Picapedra*, de Hanna-Barbera, que va tindre un gran èxit. Més tard, el 1964, una altra sèrie animada televisiva, *La Pantera Rosa*, va guanyar un premi a millor curt, encara sent una pel·lícula animada. Posteriorment, el 1964 es va estrenar *Fritz el gat*, la primera pel·lícula animada per a adults.



Imatge 22. Pantera rosa. Imatge extreta de <https://vadevagos.blogspot.com/2011/06/la-pantera-rosa-1964.html>

A banda de les sèries animades televisives, també podem veure un creixement en la fama de Disney, que va estrenant més pel·lícules animades, com ara *La Venta focs* o *Peter Pan*.



Imatge 23. Peter Pan. Imatge extreta de <https://estotambienes.wordpress.com/2021/06/18/peter-pan-12-frases-para-regresar-al-pais-de-nunca-jamas/>

4.5. Anime

Mentre estaven passant totes aquestes coses, una altra indústria de l'animació s'alçava a l'altra banda del món, l'anime. Aquest és el nom de l'animació japonesa, que als vuitanta va començar a fer-se molt famosa internacionalment. Es van popularitzar molt sèries televisives com ara *Dragon Ball*, *Candy Candy* o *Els Cavallers del Zodíac*.



Imatge 24. Dragon Ball. Imatge extreta de <https://www.rtve.es/noticias/20220706/exposicion-muestra-origenes-dragon-ball/2386660.shtml>

També hi va haver fama amb les pel·lícules, encara que aquestes són més populars a temps d'avui, on tenim més accessibilitat per veure-les. El 2003, una pel·lícula d'anime va guanyar un oscar, cosa que mai havia passat i que no ha tornat a passar. Aquesta pel·lícula va ser *El viatge de Chihiro* d'Hayao Miyazaki, Studio Ghibli.



Imatge 25. El viatge de Chihiro. Imatge extreta de <https://mubi.com/es/films/spirited-away>

4.6. Època moderna

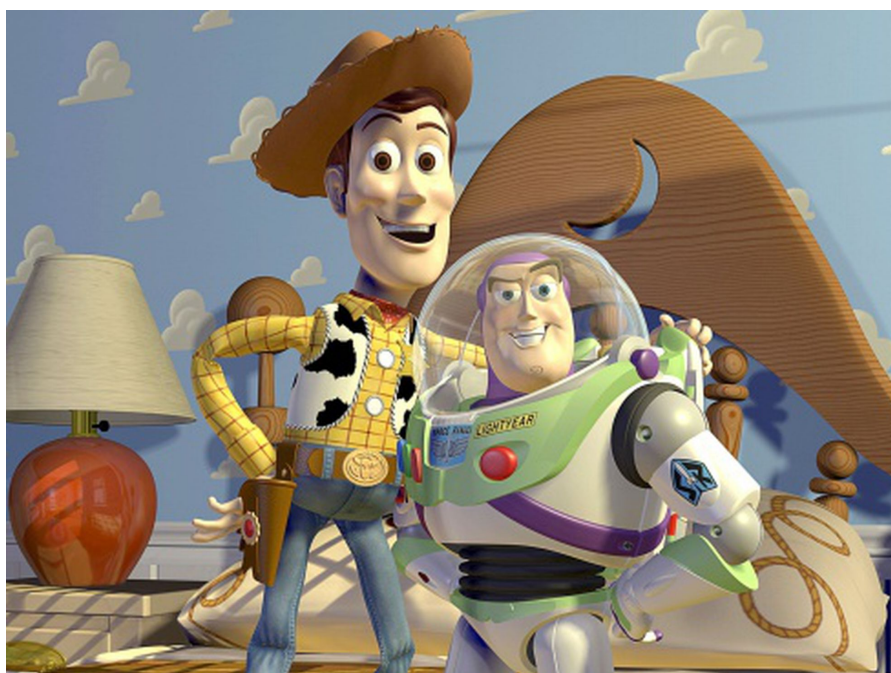
L'època moderna és la que va dels vuitanta fins a l'actualitat. En aquesta es comença a anar més enllà, i podem veure com apareix l'animació 3D, i l'animació digital en general.

El primer curtmetratge d'animació totalment animada per ordinador apareix el 1984, i és *Les aventures d'André & Wally B*, va ser creada pels precursors de Pixar. Posteriorment, es va estrenar una sèrie animada que ha rebut molta fama, *Els Simpsons*, proclamada com la sèrie més llarga d'Estats Units.



Imatge 26. Les aventures d'André & Wally B. Imatge extreta de <https://www.abadiadigital.com/the-adventures-of-andre-and-wally-b-el-primer-corto-de-animacion-creado-por-el-equipo-de-pixar/>

El 1995 va arribar una pel·lícula revolucionària, *Toy Story*, la primera pel·lícula completament animada per ordinador. Des d'aquest moment, l'animació ha anat avançant fins a com la veiem ara, és clar que hi ha estudis d'animació que han obtingut una gran fama amb les seves pel·lícules, com ara Disney, Pixar i DreamWorks. Avui dia, l'animació és utilitzada en la majoria de les pel·lícules, sigui per crear efectes especials o per fer pel·lícules completament animades.



Imatge 27. Toy Story. Imatge extreta de https://elpais.com/elpais/2015/11/16/icon/1447675247_926379.html

5. PROCÉS DE CREACIÓ D'UNA ANIMACIÓ

5.1. Preproducció

Podríem dir que la preproducció és una mena de preparació per a realitzar la pel·lícula. És la part on desenvolupem la nostra idea i la convertim en tot el necessari per fer la pel·lícula. Aquests són els passos que s'acostumen a seguir a la preproducció:

5.1.1. Pluja d'idees

El primer que hem de fer quan estem produint una pel·lícula d'animació és aclarir les nostres idees. Primer de tot escrivim totes les idees que tenim.

El que s'acostuma a fer a les grans produccions és reunir a l'equip i entre tots anar pensant idees i escrivint-les totes. No importa quin tipus d'idees siguin ni si tenen rellevància les unes amb les altres, l'important és que n'hi hagi moltes. Quan tenim totes les idees possibles apuntades, les mirem totes i anem escollint les millors. Després amb aquestes idees, es decideix com es combinen i es milloren perquè donin resultat a la història que intentem crear.

A la pluja d'idees hem de tenir en compte tot el que influirà a la història, és a dir, hem de tenir clar tots els personatges, els escenaris, etc.



Imatge 28. Pluja d'idees. Imatge extreta de <https://marketing4ecommerce.net/como-hacer-brainstorming-una-de-las-herramientas-del-design-thinking/>

5.1.2. Guió

Quan ja tenim totes les nostres idees aclarides i decidides hem de començar a escriure el guió. Al guió hem de deixar clar tot el que passarà a la nostra pel·lícula, és a dir, hem de narrar totes les ocurrences, els diàlegs, els sons, la música, tot el que ha de passar. Fent el guió hem de tenir cura de deixar plasmats tots els detalls de la història.

Les persones encarregades d'escriure els guions de les pel·lícules són les que determinen com s'explicarà la història que s'havia ideat prèviament. Són una part d'aquesta indústria a la qual no es presta molta atenció, però fan un treball molt important.

5.1.3. Concept art

El concept art consisteix a donar imatge a totes aquestes idees que s'han tingut per la història. És un tipus d'il·lustració que es basa en el disseny, sigui el disseny dels personatges o dels fons. És el moment en el qual posem cara a totes aquestes idees que havíem tingut. El concept art també serveix per definir aquestes idees, si abans eren unes meres idees abstractes, amb el concept art les podem concretar.

És a dir, el que fa el concept art és aportar un suport visual, que pot servir com referència per a totes les persones fent la pel·lícula. També serveix per anar ensenyant el progrés als directors o possibles clients.

A casa tinc alguns llibres del concept art de diferents pel·lícules d'animació, així que ara adjuntaré algunes imatges i les explicaré una mica.



Imatge 29. Rapunzel concept art. Imatge extreta de: The art of Tangled

En aquesta imatge veiem un bon exemple de disseny de personatges. Aquest personatge és Rapunzel, de la pel·lícula de Disney *Tangled*. Podem veure que en aquests dibuixos ja tenien clar com seria l'aspecte del personatge, ja que en tots els dibuixos que veiem s'observa un patró a les característiques d'aquest. El que podem veure és una pràctica de poses del personatge, i també, a l'esquerra diverses pintures a color. Així que podem dir que el que veiem en aquesta imatge és una pràctica de poses i de colors del personatge.

Veient els dibuixos podem saber que volien expressar amb aquest personatge, una persona innocent i curiosa, per entendre bé la seva situació.



Imatge 30. Mare Gothel concept art. Imatge extreta de: The art of tangled

En aquesta imatge, igual que a l'anterior, podem veure el disseny d'un altre personatge de la pel·lícula, aquest de la mare Gothel. El que podem observar de diferent en aquests dibuixos, és que hi ha diferents conceptes per al mateix personatge, així que podem deduir que aquí encara no havien decidit com seria. El primer que veiem són dos dibuixos a color totalment diferents, que donen a entendre dues idees diferents per al personatge. Al primer, veiem que el disseny és d'una persona esvelta, molt prima i alta. En canvi, a l'altre dibuix veiem una persona molt petita i més grassa. Però el que veiem en comú en els dos dibuixos són uns trets molt marcats, amb finals punxeguts. El que vol expressar això és que és un personatge malvat. També podem veure que en els altres dibuixos, que com hem dit a l'altra pàgina són pràctiques de poses, i en aquestes veiem que el disseny final del personatge és més semblant al del primer dibuix que al del segon.



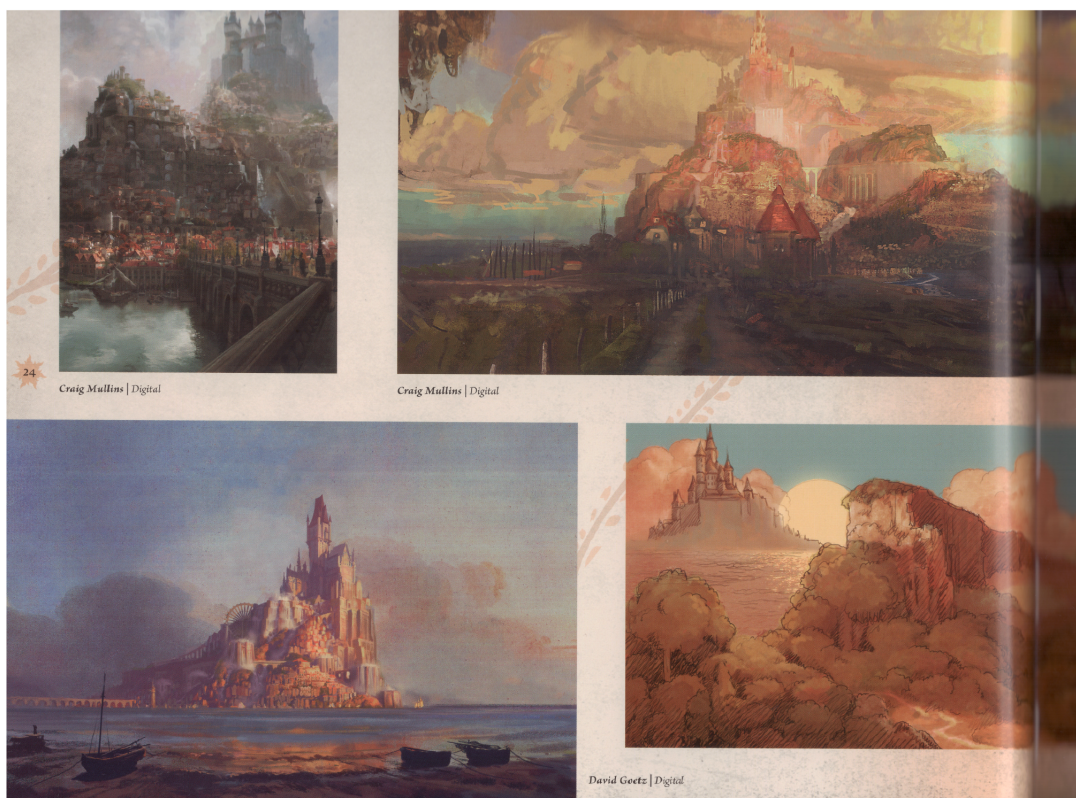
Imatge 31. Flynn Ryder disseny. Imatge extreta de: The art of Tangled

En aquesta imatge podem veure un bon exemple de com el disseny d'un personatge pot canviar molt. En aquest cas, el personatge és Flynn Ryder, i el si comparem els dissenys que veiem aquí amb els de la pel·lícula, podem observar una gran diferència. En els que veiem aquí podem veure que el personatge és gran, molt musculós i amb una cara amistosa. Mirant aquests dissenys, fan l'efecte que Flynn és una persona molt amistosa i protectora, ens transmet la imatge d'algú fiable. I crec que per això van canviar el disseny, si hem vist la pel·lícula, sabem que Flynn és un lladre, així que no és concretament una persona molt fiable.



Imatge 32. Disseny torre. Imatge extreta de: The art of Tangled

En aquesta imatge veiem el disseny de la torre en la qual viu Rapunzel al principi de la pel·lícula. Podem observar un dibuix a color de la torre completa, i després diversos esbossos de diferents parts de la torre. En aquests esbossos veiem que han senyalitzat les diferents parts de la torre, posant el material dels diferents elements. També veiem un esbós de la part interior de la torre, en el que podem veure les diferents estances. Aquests dibuixos són molt detallats, ja que han de mostrar tots els petits racons que té la torre.



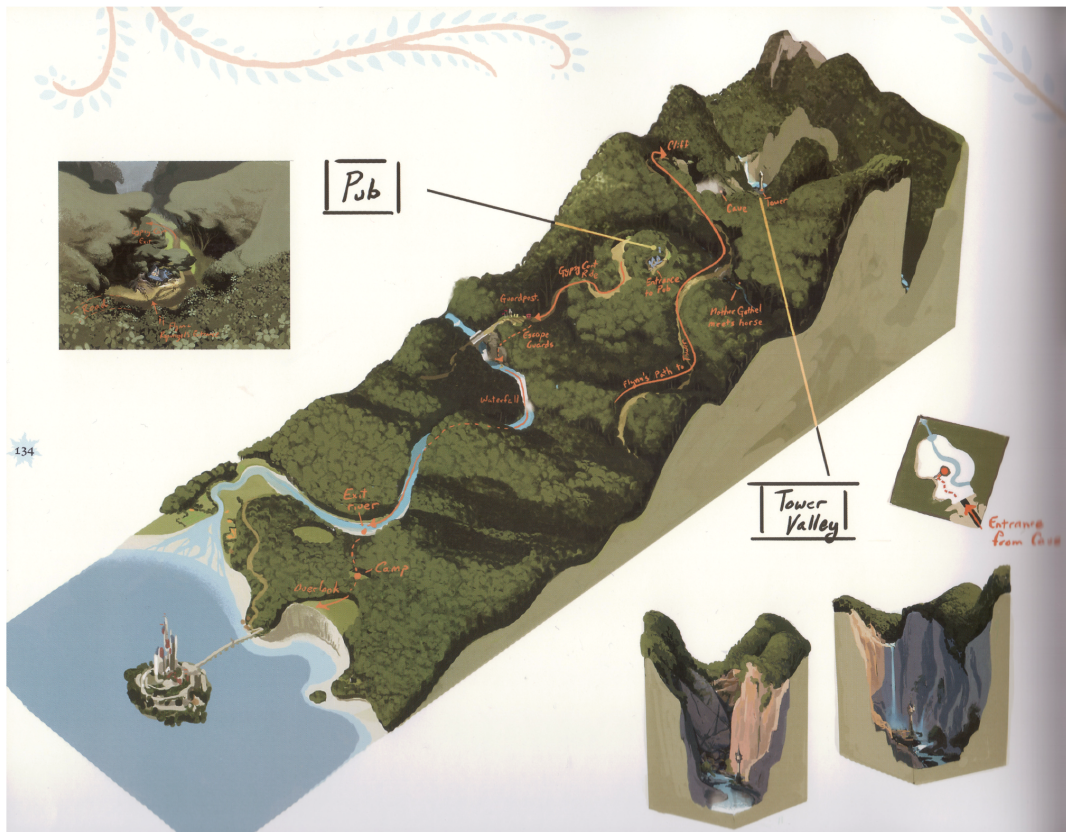
Imatge 33. Concept art paisatges. Imatge extreta de: The art of Tangled

El que veiem en aquesta pàgina són diferents peces de concept art dels paisatges de la pel·lícula. Aquestes són molt importants, ja que determinen l'estètica que tindrà la pel·lícula. En elles trobem diferents localitzacions que hi apareixen, ens ajuden a establir la imatge d'aquests paisatges i també l'escala de color que tindran.



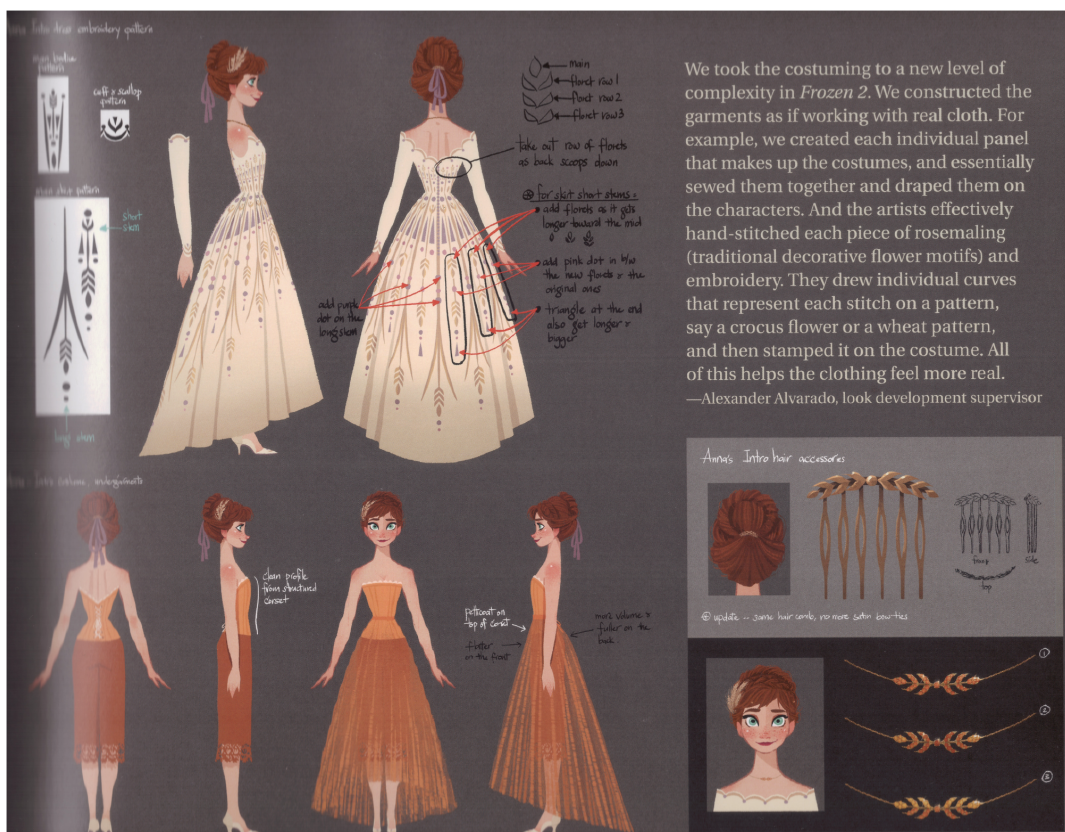
Imatge 34. Concept art poble. Imatge extreta de: The art of Tangled

En aquesta imatge veiem el disseny del poble que surt a la pel·lícula. Podem veure diferents vistes d'aquest, una més ampla, en la que podem observar cases, carrers i places, i altres més detallades, on podem apreciar el disseny dels habitatges i els carrers millor. Podem veure que per dissenyar el poble, s'han inspirat en una ambientació més europea, cosa que també és explicada al llibre d'art.



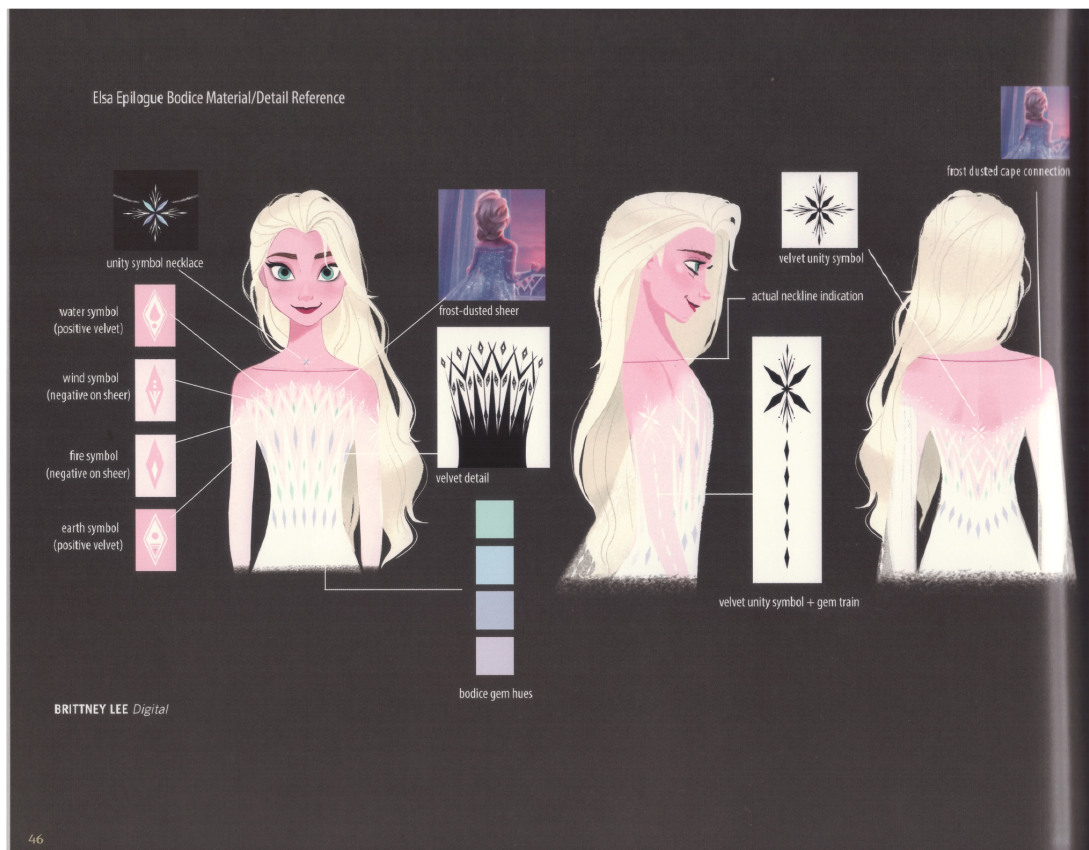
Imatge 35. Concept art mapa. Imatge extreta de: The art of Tangled

En aquesta imatge podem veure més concept art de paisatges. Aquesta vegada, el que veiem es un mapa complet de totes les localitzacions que apareixen a la pel·lícula. Això ens pot ajudar a visualitzar les distàncies, i a on transcorre cada moment de la pel·lícula. També podem veure senyalitzat el camí que segueixen els personatges al llarg de la pel·lícula, i algunes de les localitzacions més importants, com ara la torre on viu la Rapunzel.



Imatge 36. Concept art Anna. Imatge extreta de: The art of Frozen 2

Aquesta imatge de concept art pertany a la pel·lícula de Frozen 2. En ella podem veure com és el disseny de vestuari, en aquest cas, el del personatge d'Anna. Observem que hi ha un disseny del vestit, on el veiem des de perspectives diferents, i on són assenyalats diferents patrons de l'estampat. Podem veure petites anotacions explicant aquest procés. També veiem el disseny de la roba interior, cosa interessant, ja que això no es veu a la pel·lícula, però ens ajuda a entendre el volum i el moviment de la roba. Finalment, podem veure el disseny de les joies, coses tan petites que de vegades ni notem, però que aquí podem veure explicades en detall.



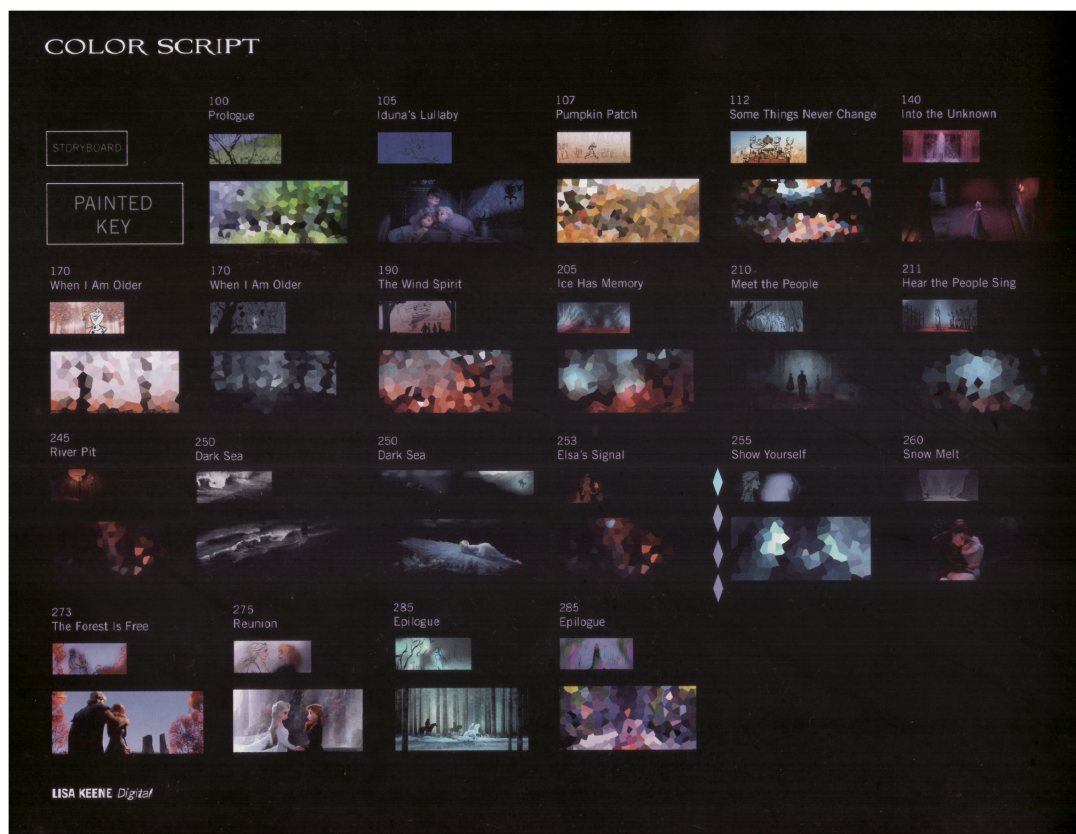
Imatge 37. Concept art Elsa. Imatge extreta de: The art of Frozen 2

En aquesta imatge, com a l'anterior, podem veure el disseny de vestuari, aquesta vegada de l'Elsa. Aquí observem com se centra més en els patrons, i en la simbolització d'aquests. Encara que no ho sembli, el vestuari aporta molt coneixement sobre els personatges, i aquí ho podem veure, en els símbols dels elements que veiem en el seu vestit, i en els colors utilitzats per a aquest.



Imatge 38. Concept art personatges. Imatge extreta de: The art of Frozen 2

Aquí veiem més disseny de personatges, aquesta vegada de diferents background characters, és a dir, personatges de fons. Podem veure com el disseny de les seves vestimentes és similar, ja que tots vesteixen amb roba tradicional i comú, cosa que ajuda a diferenciar-los dels personatges principals.



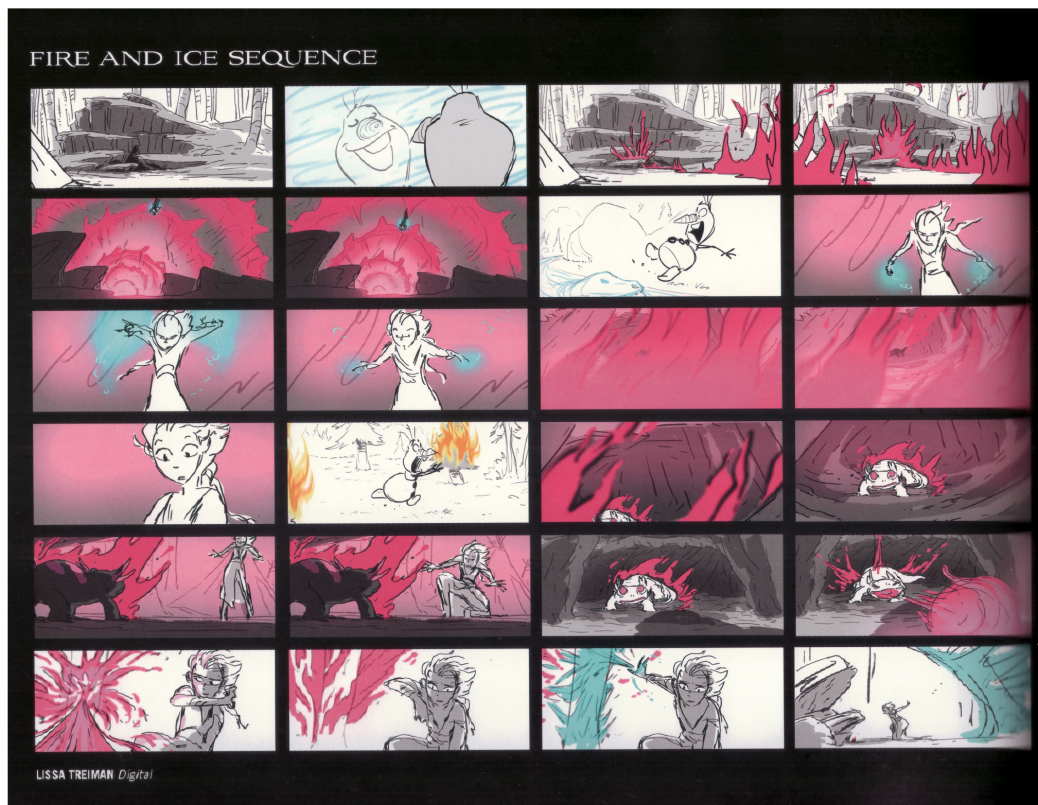
Imatge 39. Color script. Imatge extreta de: The art of Frozen

El que veiem en aquesta imatge són diferents vinyetes d'escenes de la pel·lícula. Aquestes són simplificades, destacant només els colors i formes molt bàsiques. El que això ens mostra és l'escala de colors que s'ha utilitzat a la pel·lícula, i com encaixen unes amb altres.

5.1.4. Storyboard

El storyboard podríem dir que és una espècie de guió en forma de dibuixos. El que fem és dibuixar de manera molt bàsica les escenes, en forma de còmic. Serveix com una referència per a les seqüències d'animació, ens aporta un suport visual per al pla que teníem.

És un pas essencial de la realització de la pel·lícula, i ens ajuda a finalitzar el desenvolupament de la història. Normalment, aquests dibuixos també inclouen notes explicant el que passa a l'escena o moviments de la càmera.



Imatge 40. Storyboard. Imatge extreta de: The art of Frozen 2

5.1.5. Animàtics

Són animacions molt simplificades, creades per tenir una idea general dels moviments i els temps, per tenir-ho clar a l'hora d'animar de veritat. Per fer-ho es podrien utilitzar els storyboards que havíem realitzat prèviament, posant-los en una seqüència.



Imatge 41. Animatics. Imatge extreta de: <https://conceptartempire.com/animatics/>

se que els models 3D representin bé el que volia fer el concepte. També ajuden a construir els esquelets interiors dels models 3D (serveixen per animar els moviments dels personatges, etc.).

Després de tenir tot això treballen en les expressions dels models dels personatges, és a dir, treballen en tot el que serien els músculs perquè els moviments es vegin bé.



Imatge 43. Modelatge. Imatge extreta de: <https://disneyanimation.com/process/modeling/>

5.2.3. Texturing

El texturing es basa en, com diu el seu nom, aplicar textures a tots aquests models 3D, els artistes que treballen en aquest àmbit, diuen que serveix per estimular el sentit del tacte. En veure les textures aplicades a aquests models, sentim que podem tocar aquestes imatges, cosa que provoca una sensació que el que estem veient és real.

Per aconseguir això, els artistes de texturing treballen amb moltes textures diferents, com ara pell, escames, pèl, suor, etc. Cada vegada, mentre més avança la tecnologia, podem veure textures més realistes a l'animació, algunes tant, que costa distingir-les de la realitat.



Imatge 44. Texturing. Imatge extreta de: <https://dreamfarmstudios.com/blog/getting-to-know-3d-texturing-in-animation-production/>

5.2.3. Il·luminació

El següent pas, i un molt important, és la il·luminació. Sense il·luminació la pel·lícula es veuria molt apagada, com la texturització, la il·luminació ajuda a la il·lusió de realitat. Ajuda a fer la pel·lícula més bonica i emocional.

La il·luminació no només serveix per donar emoció a la pel·lícula, també ajuda a definir les formes de les estructures i els objectes.

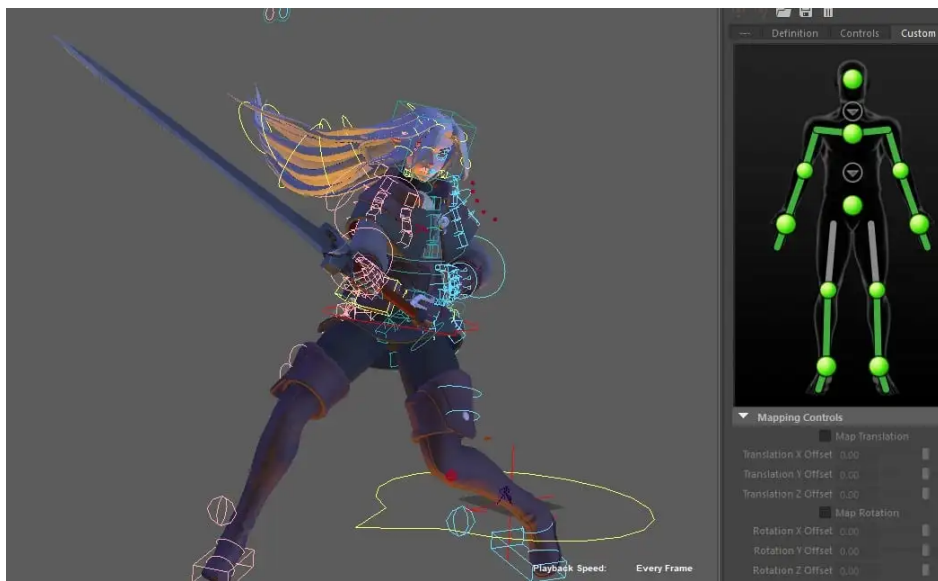


Imatge 45. Il·luminació. Imatge extreta de: https://www.boredpanda.es/iluminacion-peliculas-animacion-dan-obrien/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

5.2.4. Rigging

El rigging consisteix a construir i posar esquelets als personatges, aquests esquelets actuen com marionetes, i permeten animar els moviments dels personatges. En aquests esquelets es posen uns controls que els animadors poden moure i crear els moviments del personatge.

El rigging és un pas indispensable, molt important per a fer l'animació més tard, ja que totes aquestes articulacions a l'esquelet que han creat els treballadors del rigging són el que utilitzen els animadors per crear qualsevol moviment dels personatges.



Imatge 46. Rigging. Imatge extreta de: <https://www.riggingdojo.com/tag/animation/>

5.2.5. Animació

Ara arribem al pas més important, l'animació. Aquí és on crearem tots els moviments de les imatges, per fer que es mouen.

Com ja hem comentat a l'apartat dels diferents tipus d'animació, hi ha molts tipus d'animar. Al principi de l'animació, només es podia fer tradicionalment, és a dir, dibuixant a mà escena per escena. Però amb el desenvolupament de la tecnologia, avui dia tenim molts tipus d'animació, el més famós, l'animació 3D.

Aquest pas és tan rellevant perquè és on veiem tot el progrés que s'ha fet, aquí donem vida als personatges, i creem una història.



Imatge 47. Animació. Imatge extreta de <https://www.animationmentor.com/blog/the-ultimate-guide-to-animation-for-beginners/>

5.2.6. Rendering

El rendering consisteix a convertir models en imatges que es poden utilitzar.



Imatge 48. Rendering. Imatge extreta de <https://academyofanimatedart.com/the-best-rendering-software-for-cg-lighting-for-animation/>

5.2.7. Gravació de veu

Un altre pas essencial de la creació d'una pel·lícula d'animació és la gravació de veu. Aquí és quan els actors de veu posen so als personatges, ells són les veus que associem a aquests personatges que tant estimem.



Imatge 49. Gravació de veu. Imatge extreta de <https://theteenagertoday.com/make-voice-heard/>

5.3. Postproducció

La postproducció tracta de polir la nostra pel·lícula per tal que quedi tan neta com sigui possible. A la postproducció és on creem el treball final, és a dir, el que ensenyarem al públic.

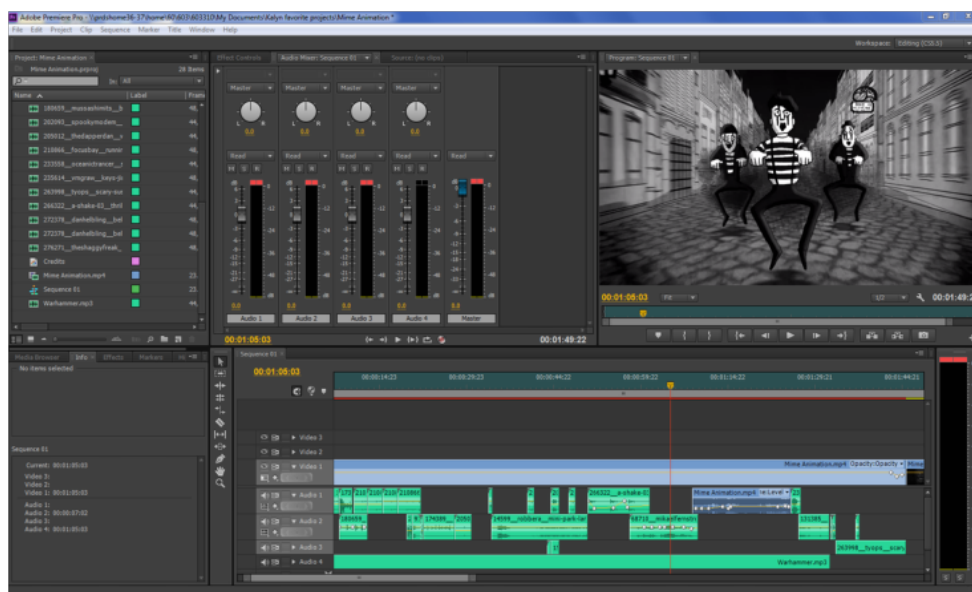
5.3.1. Composició

A la composició és on es crea l'estètica final de la pel·lícula. Aquí s'afegeixen elements addicionals i s'ajunten amb els que ja estaven a la pel·lícula. Els treballadors d'aquest pas agafen totes les imatges renderitzades i tots els elements que havien produït als passos anteriors i creen les pel·lícules com nosaltres les veiem als

cinemes. Podríem dir que els compositors fan que les pel·lícules es vegin més boniques.

5.3.2. Edició de so

Els editors de so són responsables per qualsevol cosa relacionada amb el so de la pel·lícula. El que fan és escollir i ordenar totes les unitats de so que s'han gravat per a la pel·lícula per tal que quedi perfecta. També afegeixen els efectes de so.



Imatge 50. Edició de so. Imatge extreta de <http://kalyndrinkwaterdp.weebly.com/animation-sound-design.html>

5.3.3. Edició de vídeo

Els editors de vídeo fan els ajusts finals a la pel·lícula, visualitzen totes les escenes i les reorganitzen i fins i tot poden arribar a eliminar algunes que no són necessàries. Són els que s'asseguren que la pel·lícula quedi perfecta, i que compleix els objectius principals. També s'encarreguen d'afegir efectes i text al vídeo.

6. CREACIÓ DE LA MEVA PREPRODUCCIÓ ARTISTICA D'UNA PEL·LÍCULA D'ANIMACIÓ

6.1. Pluja d'idees

El primer que vaig haver de fer per elaborar la meva part pràctica va ser la pluja d'idees. Quan vaig decidir el tema que volia fer per al treball de recerca, ja em van començar a venir idees de en què volia basar la meva pel·lícula.

Com ja he mencionat el que més em motiva és l'art, en concret, m'agrada molt el disseny de personatges. Pensant en això, les primeres idees que se'm van venir al cap era la vestimenta tradicional de diferents cultures, ja que em semblen roba amb una estètica molt bonica. Així que pensant en com podria integrar aquests dissenys en una història vaig determinar que volia fer alguna cosa relacionada amb una tribu, on pogués integrar totes aquestes inspiracions. També em cridava molt l'atenció la idea de la fantasia, la màgia, i volia trobar alguna manera d'integrar-la a la meva història. Una altra cosa que tenia clara, era que volia que la història se situés en algun lloc de la natura, ja que m'agrada l'estètica dels colors i de tots els diferents tipus de plantes que es poden crear i integrar. Aquestes són les idees que vaig escollir per a la meva història, però també havia tingut idees diferents.

Hi va haver un moment en el qual vaig voler que la història estigués ambientada en un món futurístic, ple de noves tecnologies. Em cridava l'atenció la idea de crear dissenys futurístics, ja sigui dels personatges que del món. I també vaig tenir la idea de simplement fer una història situada en el nostre món, en l'època actual. Però vaig descartar aquestes idees, ja que la que vaig escollir al final em cridava molt més l'atenció.

Quan ja vaig tenir clares les idees que volia integrar a la meva història, havia de crear aquesta.

6.2. Història

6.2.1. Sinopsi

La meua història comença amb una noia del nostre temps actual, l'Amèlia. Un dia va al bosc i cau per un tram empinat. Quan desperta de la caiguda veu que es troba a un bosc diferent del que estava abans. Allà una noia la troba i la porta a la seva aldea, aquesta noia és la Sylvaine, la filla de la cap de l'aldea. L'Amèlia descobreix que en aquest lloc, les coses passen molt diferent que al nostre món. Els habitants d'aquesta aldea poden utilitzar la màgia, i hi ha criatures que mai havia vist. Però hi ha un problema, l'Amèlia no sap com tornar al seu món. Amb l'ajuda d'alguns amics que ha fet a l'aldea, l'Amèlia s'embarcarà en una aventura, seguint un mite de la tribu, que diu que a les muntanyes, es troba la mítica Livnath, una bruixa que alberga poders inimaginables, i que creuen que és l'única esperança de trobar una solució al problema de l'Amèlia.

6.2.2. Resum de la pel·lícula

La pel·lícula comença amb la protagonista, Amelia caminant al bosc. De sobte cau al buit, i perd el coneixement. Quan desperta, troba una noia mirant-la amb molta confusió, i aquesta li explica on es troba. L'Amelia descobreix que ha anat a parar a un món completament diferent del seu, i no té idea de com ha passat. La noia que l'ha trobat es diu Sylvaine, i és la filla de la cap d'una aldea d'aquest món. Junes tornen a aquesta aldea, on van a parlar amb la mare de la Sylvaine, la Ryuu, per veure si aquesta sap alguna cosa sobre el que ha passat. Però aquesta es troba igual de confusa que la seva filla. L'Amelia decideix quedar-se a l'aldea i intentar descobrir alguna cosa, i mentre és allà, fa alguns amics. L'Amelia aprèn moltes coses sobre com viuen els habitants de l'aldea, descobreix que poden fer màgia, i que segons el que diuen, aquesta màgia prové d'un gran arbre, que està situat a un turó molt a prop de l'aldea. Però una cosa que la intriga és que aquest arbre no ha pogut ser visitat des de fa anys, no està permès.

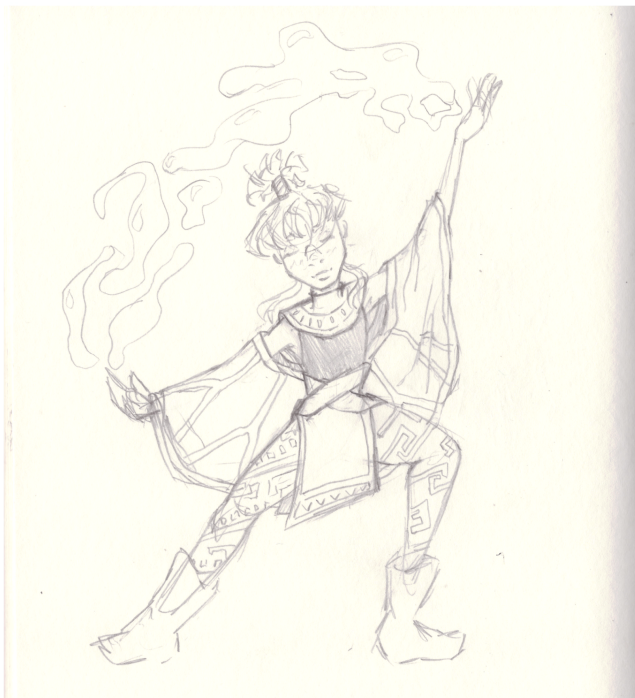
Acaba assabentant-se que l'aldea té una llegenda, aquesta diu que a la muntanya més alta que es pot veure al firmament, hi viu Livnath, una bruixa que és capaç de fer qualsevol cosa. Així que l'Amelia decideix que l'anirà a buscar, ja que és l'única esperança que té de retornar al seu món. En aquesta expedició li acompanyen alguns amics que ha fet a l'aldea, la Sylvaine, el Kaz i la Tófa. Junts comencen el camí fins a la muntanya on suposadament es troba Livnath. Durant aquest camí, els amics de l'Amelia comencen a perdre la seva màgia, però ho atribueixen al cansament del viatge. Després d'un llarg temps, finalment arriben a la muntanya, i aquí es posen a buscar a Livnath. Els costa, però aconsegueixen trobar una petita entrada a una cova, on s'endinsen i troben la Livnath. Aquesta no els rep amb entusiasme, però finalment accedeix a escoltar-los. Quan li expliquen el problema ella els hi diu que no pot ajudar-los, que no pot utilitzar la màgia. Descobreixen que la Livnath era una habitant de l'aldea fa temps, però que va tenir una baralla amb una avantpassada de la Sylvaine, que era la seva millor amiga, i la van desterrar. Això va fer que perdés el vincle amb l'aldea i, per tant, amb l'arbre.

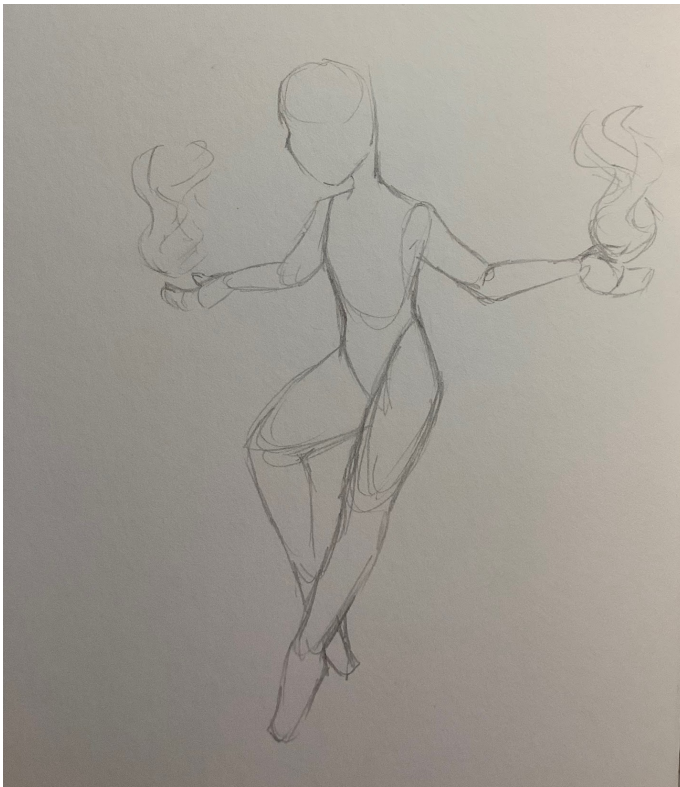
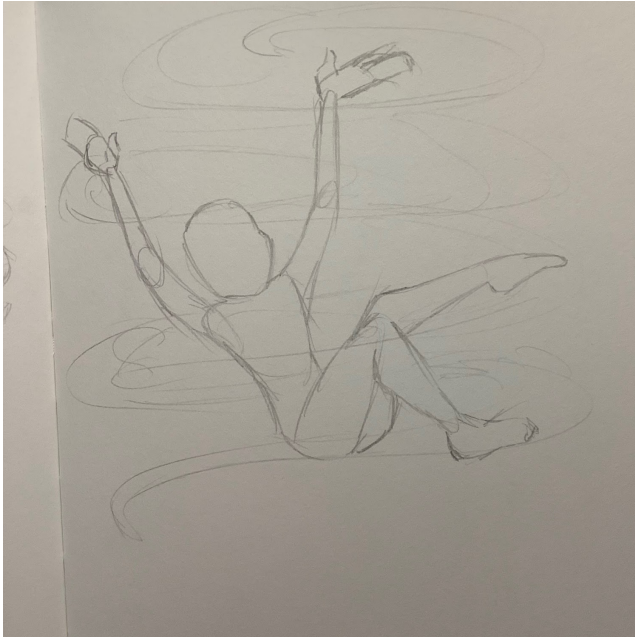
El grup aconsegueix tornar a l'aldea amb la Livnath, i pel camí, perden completament els poders. Quan arriben a l'aldea descobreixen el motiu, el que ha passat és que el gran arbre ha mort, i la raó perquè la gent no el podia visitar era perquè portava anys morint-se. Es reuneixen amb la Ryuu i aquesta reconeix a la Livnath, sabent la vertadera història, ja que els seus avantpassats se l'havien explicat. Per aquesta raó, la Ryuu no reacciona molt bé a la Livnath, però això només empitjora la situació amb la màgia.

Finalment, descobreixen que el problema de la màgia era per aquesta baralla que hi havia hagut entre l'avantpassada de la Sylvaine i la Livnath. I per solucionar-ho la Ryuu decideix que han de fer les paus. Aleshores, la màgia retorna, però no l'arbre, i descobreixen que la màgia no provenia d'aquest, sinó de la natura i del vincle de l'aldea. Havent-hi recuperat la màgia, juntes, la Ryuu i la Livnath són capaces de retornar l'Amelia al seu món, i després d'acomiar-se de tots els seus amics, retorna.

6.2.3. World building

Per fer aquesta història he hagut de crear un món. Primer vaig començar per pensar en com m'agradaria que es veiés. Volia que fos un món molt centrat en la natura, i que aquesta jugués una part important a la història, i per això vaig decidir que tingués aquesta connexió amb la màgia. Tenia clar que només volia centrar-me en una aldea, la que té part a la història, encara que hi ha moltes més, ja que és un món extens, però tots aquests detalls queden oberts a la imaginació. Un altre factor en el qual vaig haver de pensar molt va ser en el de la màgia, en com funciona. Com he mencionat al resum de la pel·lícula, la màgia que utilitzen prové de la natura i del vincle que comparteixen entre ells. Els aldeans no veuen la màgia com una cosa que controlen i que els pertany, sinó com a un regal, que els hi presta el gran arbre i que ells només usen, no dominen. He fet alguns esbossos on exploro com podria veure's la utilització d'aquesta màgia.





6.3. Concept art

Per començar amb el concept art, vaig decidir que primer de tot buscaria referències. Normalment, quan dibuixo i vull tenir referències el que faig és anar a una app que es diu Pinterest (xarxa social on pots trobar, publicar i organitzar imatges i vídeos) i busco el que necessito. Així que el que vaig fer primer de tot va ser crear una carpeta a pinterest on vaig anar guardant imatges, ja fossin fotos o dibuixos, que descrivien bastant bé el que volia com imatge de la meva història. Aquestes imatges em van servir com a referència, per al disseny dels personatges i dels llocs.

6.3.1. Disseny de personatges

Per als personatges, com ja he dit, vaig utilitzar les imatges guardades a la carpeta de pinterest que m'he creat per al treball. Però hi ha un que vaig basar en una persona real, ja que em semblava interessant transportar una persona de la vida real al dibuix. Una altra cosa que vaig fer per als personatges és posar-los noms que tenen un significat que representa als personatges.

Per a cada personatge vaig fet un petit full de personatge, on veiem una imatge de cos sencer, tres expressions i alguns trets que els representen.

AMELIA

Full de personatge

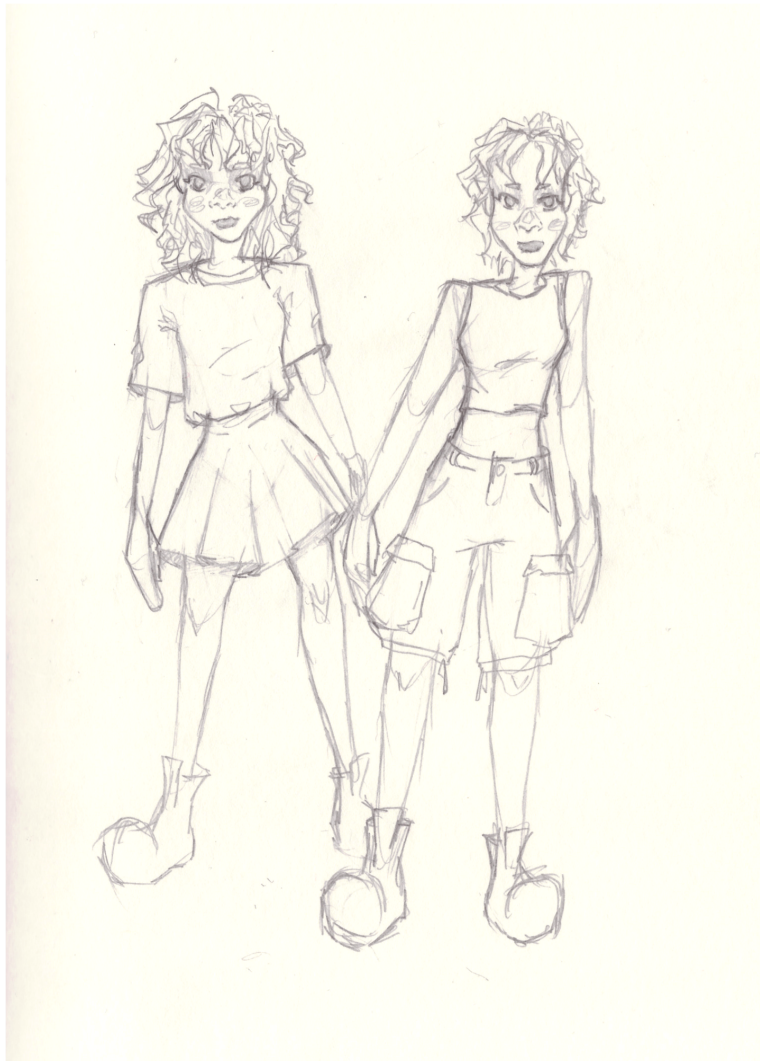
Nom: Amelia

Edat: 19

Descripció: L'Amelia és la protagonista de la meua història, és una noia del nostre món que està estudiant a la universitat. L'Amèlia no és una noia molt popular, té pocs amics i el que més li agrada és passar temps llegint a la seva habitació. Així i tot, li encanta passar temps amb els seus amics quan pot. És una noia molt dedicada als seus estudis, que té clar que vol ser una gran dissenyadora de moda algun dia.



L'Amelia té un disseny més senzill que els altres personatges, ja que crec que això ajuda a veure la diferència entre ells. Això mostra que ella prové d'un món diferent, i la fa destacar per poder identificar-la com el personatge principal.



Per l'Amèlia vaig començar amb aquests esbossos, vaig tenir aquestes idees per al personatge. Em va costar decidir quin dels dos m'agradava més, així que vaig preguntar a algunes persones, i amb la seva ajuda vaig decidir que utilitzaria l'esbós de l'esquerra per al meu personatge. Crec que el seu disseny encaixa més a la història, ja que representa més el contrast entre el seu món i l'altre al que va a parar. L'altre esbós sembla d'una persona amb un aspecte més aventurer, més proper a l'altre món que l'altre esbós.

SYLVAINE

Full de personatge

Nom: Sylvaine

Edat: 18

Descripció: La Sylvaine és la primera persona que troba a l'Amèlia quan ella arriba a aquest nou món. La Sylvaine és la filla de la cap de l'aldea, és una noia molt extravertida, que es passa el dia envoltada de persones. Li agrada ajudar a la gent del seu poble, i coneix a tothom. La Sylvaine encara està aprenent a controlar la seva màgia, ja que li costa més aprendre-la que als altres.



La idea de la Sylvaine la tenia bastant clara des d'un principi, volia que fos una persona que representés en el seu disseny l'estètica de l'aldea sencera. És la primera persona d'aquest lloc que veiem, així que volia que veient-la, es pogués saber una mica quina seria l'estètica d'aquest lloc.

El que em va costar decidir més va ser el seu nom, vaig fer una recerca i vaig acabar decidint-me per Sylvaine. És un nom que prové del llatí, i el seu significat és "del bosc". Vaig agafar aquest nom, ja que crec que representa bé al personatge, la Sylvaine és una representació de la seva aldea, així que es pot dir que ve del bosc, de l'aldea.

Com veiem al full de personatges el que més representa a la Sylvaine és la seva personalitat oberta i amigable.



Aquest és l'esbós amb el qual vaig dissenyar la Sylvaine. És un esbós molt detallat, on hi ha un dibuix del personatge complet, amb el seu vestit típic, també vaig dibuixar la part de sota de la seva roba, que no es pot veure de normal, ja que m'interessava explorar aquest aspecte del personatge. I finalment, hi ha un dibuix de perfil.

LIVNATH

Full de personatge

Nom: Livnath

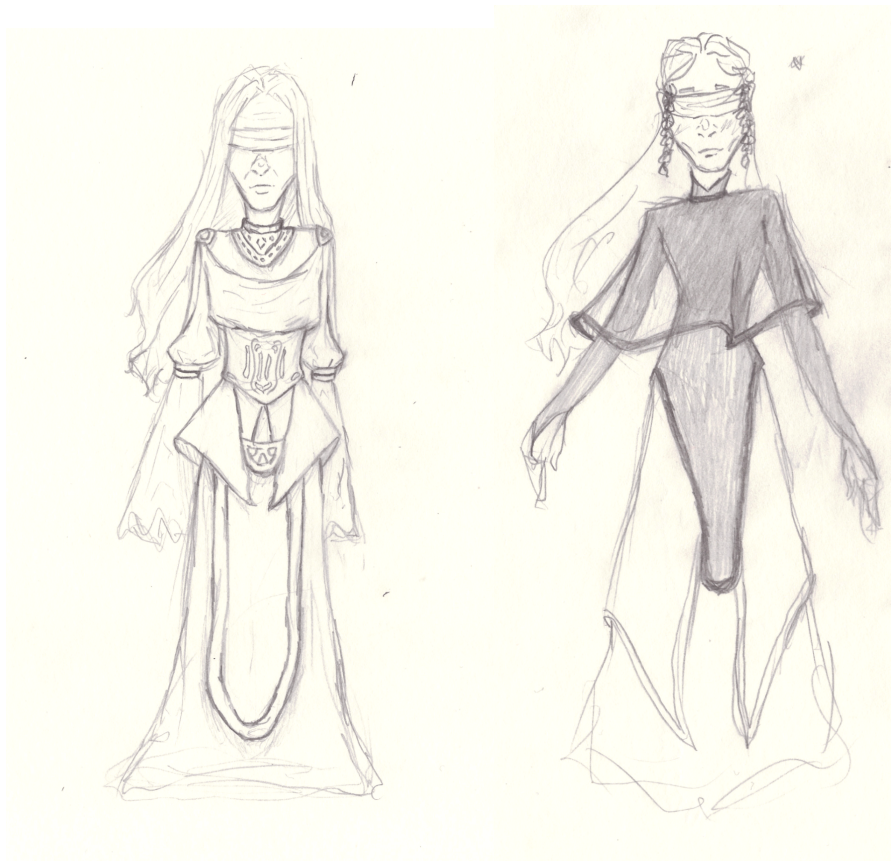
Edat: desconeguda

Descripció: Livnath és la bruixa de la llegenda que tenen a l'aldea. Tot el que se sap d'ella està basat en un mite, no se sap si de veritat existeix. És descrita com a un fantasma, la llegenda diu que mai mostra expressió, i que projecta elegància. Diu que té la pell tan blanca com el cabell, tant que sembla que és transparent. La raó per la qual el grup va a buscar-la és perquè a la llegenda es diu que Livnath és capaç de fer qualsevol cosa, i pensen que podria tornar l'Amèlia a casa.



Com es pot observar, el full de personatge de la Livnath és diferent del dels altres, i això és degut al fet que com ja he dit, és una entitat desconeguda. No se sap res d'ella, així que no té cap característica. Tampoc té expressions, ja que és així com els habitants de l'aldea se la imaginien.

El nom Livnath ve de l'hebreu, i el seu significat és transparència. Crec que aquest nom representa bé al personatge, ja que com m'imagino a Livnath, és algú que no guarda secrets, i també algú que sembla intocable, com si no existís, com si fos transparent.



Aquests són els dos esbossos que vaig fer per a la Livnath, Tenia clar que volia que la seva aparença fos la d'una senyora esvelta, una figura autoritària. Al final em vaig decantar pel disseny de l'esquerra, ja que em convencia més el disseny del vestit, però li vaig canviar alguns detalls del cabell.

KAZ

Full de personatge

Nom: Kaz

Edat: 20

Descripció: Kaz és un habitant de l'aldea. Quan l'Amèlia i la Sylvaine decideixen anar a buscar Livnath, decideixen muntar un equip i Kaz és un dels seus membres. Kaz és, com Sylvaine una persona molt extravertida, i es podria dir que és el pallaso de l'aldea. Encara sent així, el que Kaz més valora és la natura, sobretot els animals, per això no hi ha moment en el qual se'l vegi sense el seu petit acompanyant, l'Ekin.



El disseny del Kaz és similar al de la Sylvaine, i això és perquè tenen personalitats similars. Els dos em semblen persones càlides, i per això he fet la roba d'aquests colors. Un altre detall del seu disseny, com ja he dit, el Kaz és la persona humorística de l'aldea, així que a la seva vestimenta superior, li he posat unes mànigues grans, que recorden a les que porten els pallasos a les seves disfreses.

El nom Kaz, ve del Polonès, i el seu significat és destructor de la pau. He escollit aquest nom per a ell perquè me l'imagino com a algú que no pot parar quiet, així que no hi hauria molta tranquil·litat al seu voltant.



El disseny del Kaz el vaig tenir bastant clar des d'un principi, així que no vaig fer diferents. Només hi vaig fer un, que va ser el que vaig utilitzar per al disseny final.

TÓFA

Full de personatge

Nom: Tófa

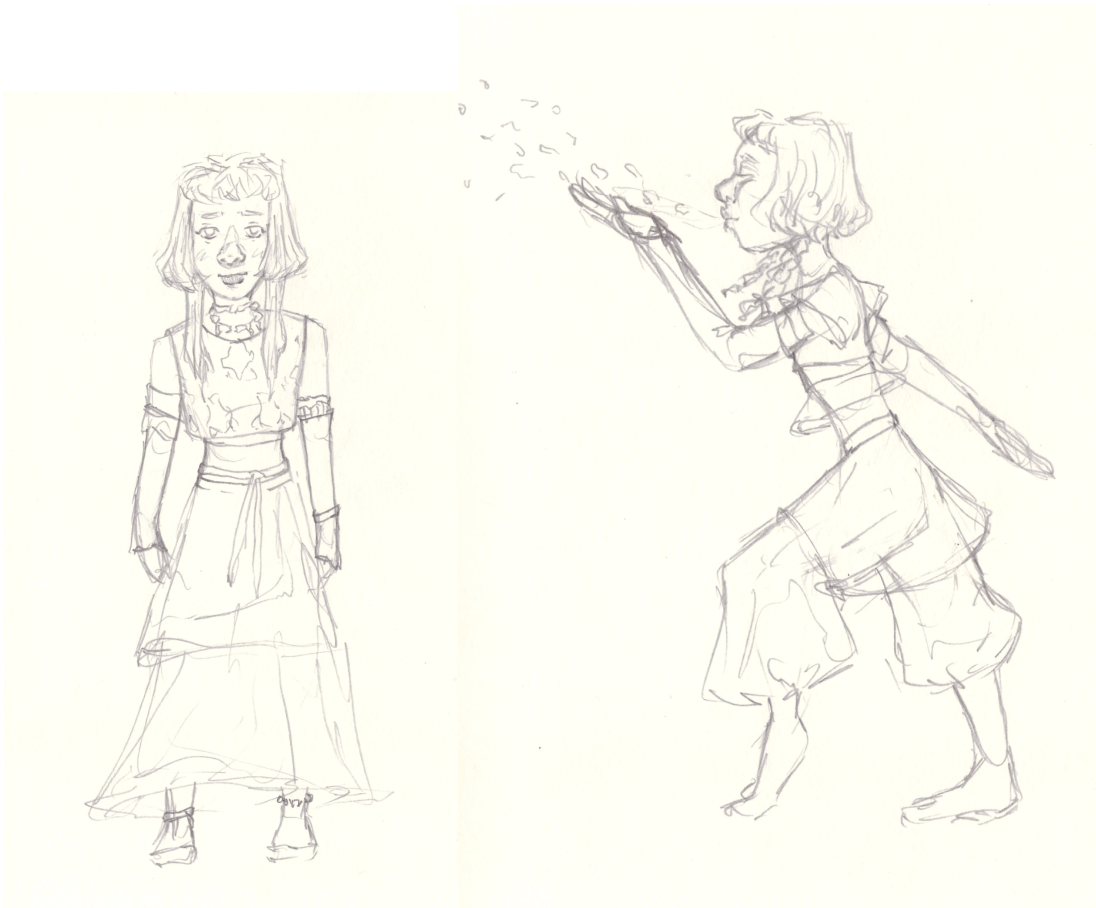
Edat: 19

Descripció: Tófa és una altra membre del grup que formen per buscar a Livnath. Se la coneix per ser un esperit lliure, sempre va amb el cap als núvols, i és una persona molt connectada amb la natura. Aquesta connexió li permet dominar els seus poders amb més facilitat. Encara que pot ser bastant distreta, quan és amb els seus amics, li agrada estar present.



El disseny de la Tófa és bastant diferent del dels altres personatges, i això representa la seva personalitat. Com es pot veure, vesteix amb roba que fa l'efecte de ser més oberta, amb més moviment, cosa que representa bé el seu lliure esperit.

Tófa és un nom nòrdic, que vol dir tempesta, un element que crec que representa bé al personatge. Ja que una tempesta és salvatge, lliure, mai saps què esperar-te d'ella.



Tófa és el personatge que vaig decidir basar en una persona real, la persona en la qual la vaig basar és l'Aurora Asknes. És una cantant noruega que m'agrada, i és part de la raó que la meua història és com és. L'Aurora té una estètica que encapsula molt bé la de la meua història, i sempre m'ha semblat molt captivadora. Tant l'estètica com la personalitat de la Tófa estan basades en l'Aurora.



Imatge 51. Aurora. Imatge extreta de: <https://www.pinterest.es/pin/648236940124699255/>



Imatge 52. Aurora. Imatge extreta de: <https://www.pinterest.es/pin/40954677851841563/>



Imatge 53. Aurora. Imatge extreta de: <https://www.pinterest.es/pin/1056305287577740656/>

RYUU

Full de personatge

Nom: Ryuu

Edat: 58

Descripció: Ryuu és la cap de l'aldea i la mare de Sylvaine. És una persona molt atenta, que sempre està intentant que tot estigui en ordre. Li agrada cuidar de la seva gent i saber que tots estan bé. Encara sent tan amable, sap posar-se seria quan la situació ho requereix. Però per sobre de tot, el que més li importa és la seva filla.



El disseny de la Ryuu encapsula molt bé com ella és. El que volia transmetre amb aquest disseny és serenitat i estabilitat, el que la Ryuu representa per a la seva gent.

El nom Ryuu ve del Japonès, i el seu significat és drac. Vaig escollir aquest nom, perquè encara que els dracs són representats com criatures ferotges, crec que són un animal mitològic que transmet molta noblesa, i crec que poden representar bé a la Ryuu.



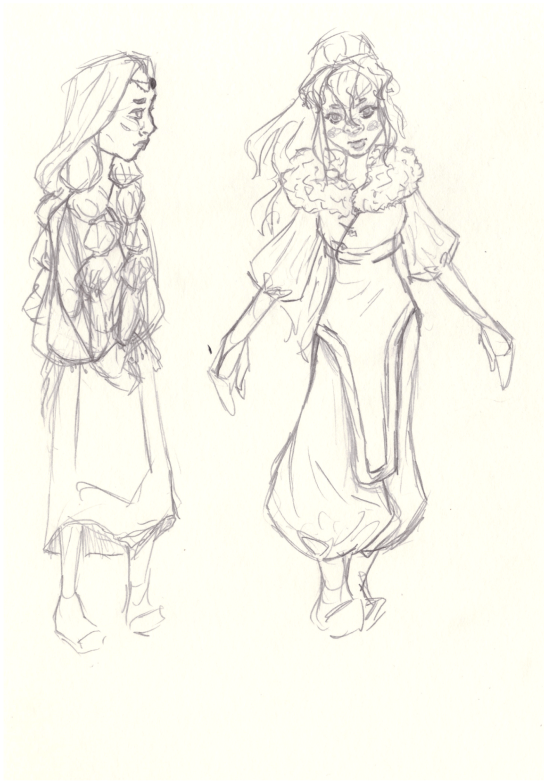
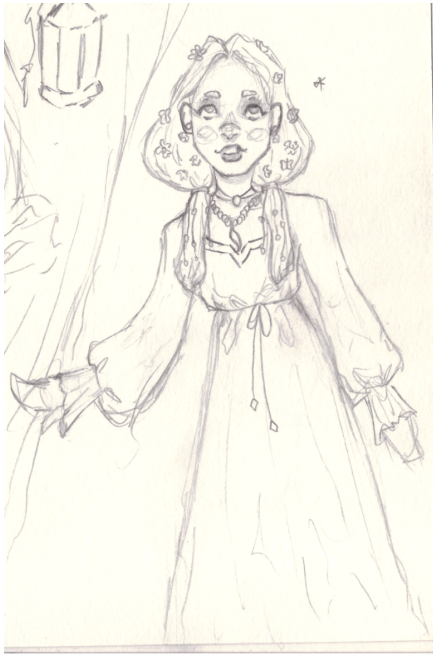
El disseny de la Ryuu va ser difícil de pensar, però no de dibuixar. Quan vaig tenir la idea del que volia fer, el disseny va sortir molt de pressa, i així el vaig deixar per al resultat final.

HABITANTS DE L'ALDEA

Per a la resta d'habitants de l'aldea vaig anar fent esbossos que seguissin el mateix estil, i que mantinguessin aquesta essència que segueixen els altres personatges.









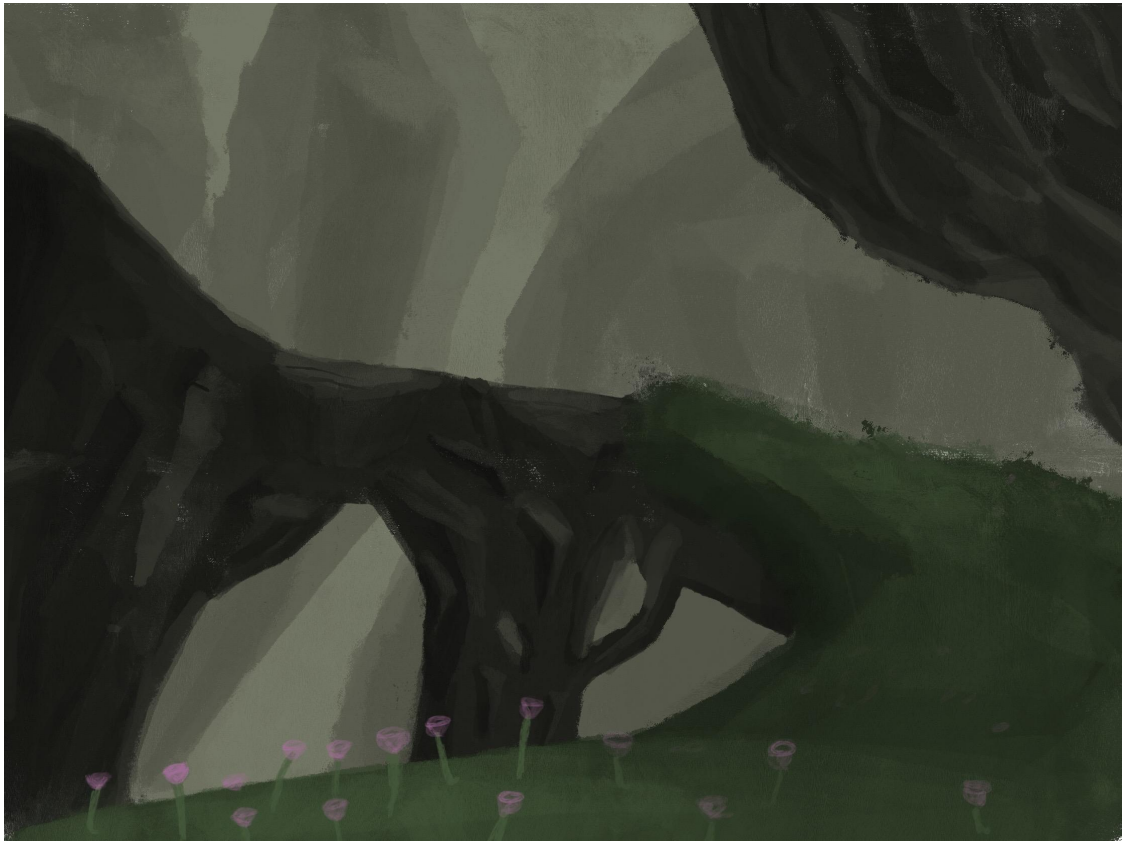
6.3.2. Disseny d'escenaris

Per al disseny d'escenaris, vaig pensar en com volia que es veiés el món que havia inventat. Vaig decidir que el focus principal fossi la natura, ja que com ja he dit, l'estètica de la meua història es basa molt en la natura. Pensant en tot això, vaig dissenyar els tres escenaris següents, que crec que capturen bastant bé el que vull que la pel·lícula expressi.



Per al primer escenari, vaig decidir que volia que hi hagués un element característic, que es pogués recordar fàcilment i que tingui importància a la història. Vaig decidir que aquest element seria un gran arbre. Aquest arbre és un element important per a l'aldea del món a on arriba l'Amèlia. Segons la seva història, els seus poders màgics deriven d'aquest arbre, i sense ell no podrien utilitzar-los. Així que comprenen aquest arbre com una espècie de deïtat.

En un punt de la meva història, l'arbre mor, cosa que deixa sense poders als habitants d'aquest món, fins que ells s'adonen que el que els dona els seus poders no és aquest arbre, sinó la natura en si.



El segon escenari que vaig dissenyar va ser aquest. És un camí entre les muntanyes, i és el que utilitzaran l'Amelia i els seus companys per anar a trobar a la Livnath.

Aquest escenari canvia d'estètica comparat amb el primer. Podem veure que aquest és més fosc, ja l'expedició en la qual s'han embarcat no és fàcil, i es dirigeixen al desconegut. Així que aquesta foscor representa aquesta incertesa del viatge que estan realitzant.

A banda d'això, com ja he dit, per aquest camí es dirigeixen a trobar la Livnath. La llegenda que tenen a l'aldea diu que aquesta es va amagar a les muntanyes més altes, així que aquest camí està ambientat en aquestes muntanyes.



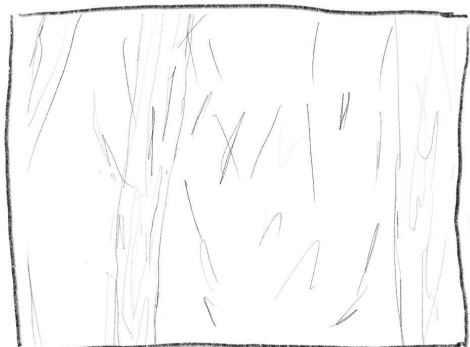
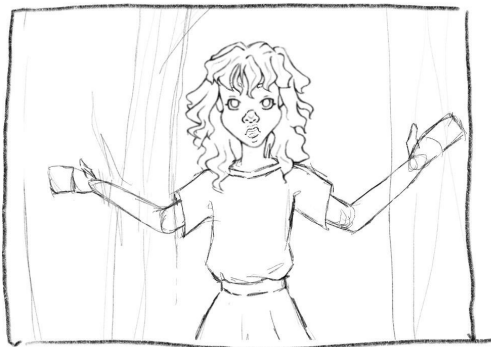
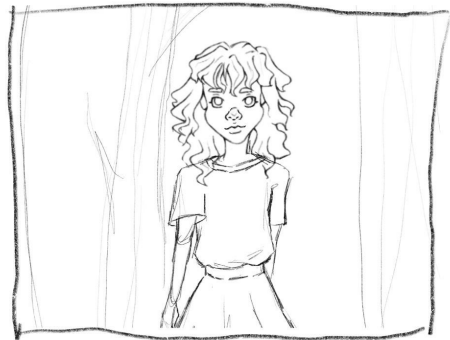
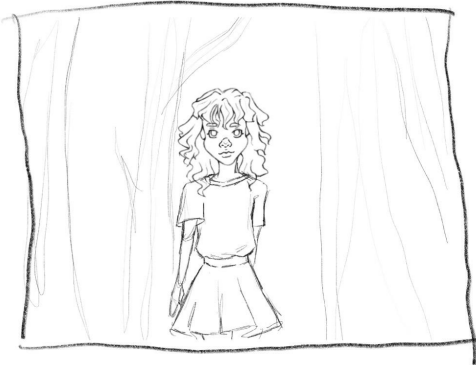
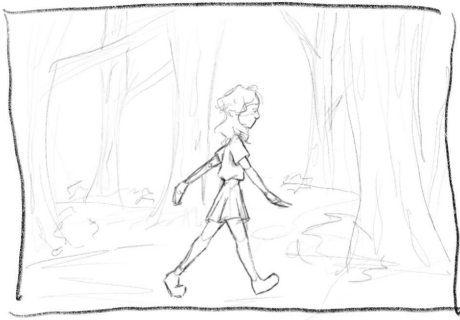
Aquest és l'últim escenari que vaig fer, és una representació de com m'imagino l'aldea. Com a les altres, volia integrar la natura, i vaig pensar que una bona manera de fer-ho era fent que l'aldea estigués als arbres.

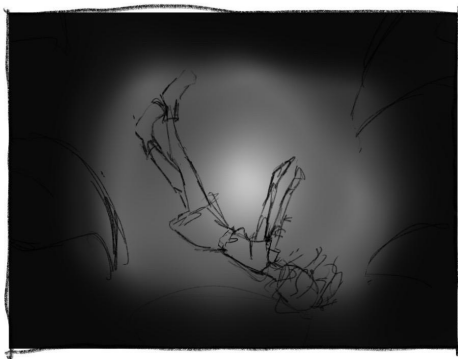
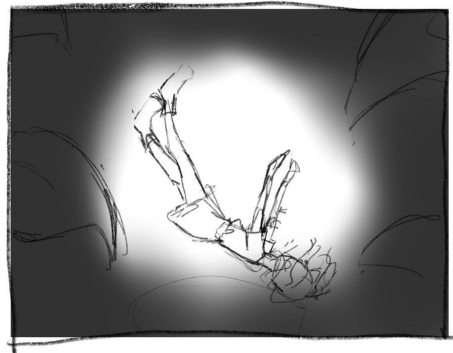
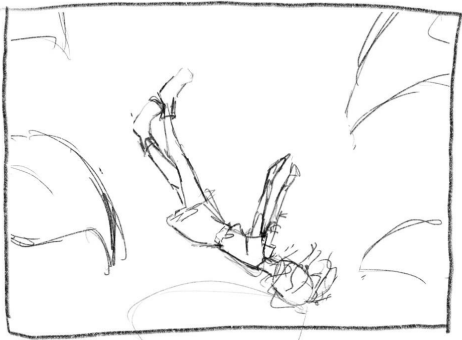
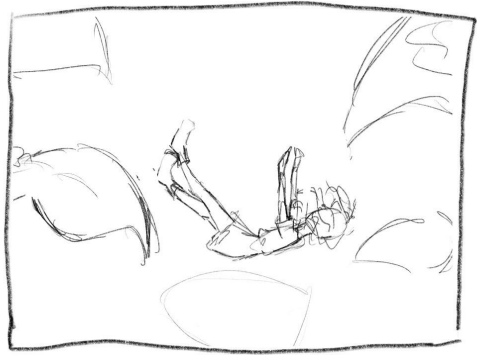
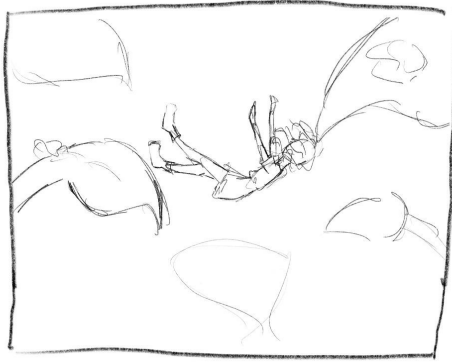
Per dissenyar aquest fons, em vaig inspirar una mica en Star Wars, en l'aldea dels Ewoks, ja que em semblava que la idea dels arbres quedava bé amb la meva història.

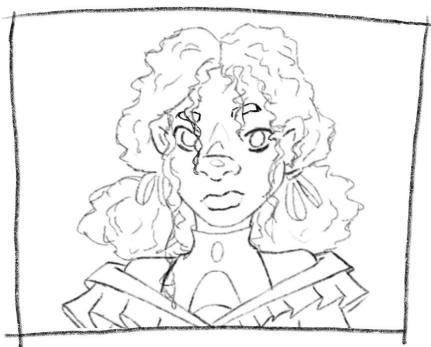
6.4. Storyboard

A continuació, vaig dibuixar un petit storyboard d'una escena de la pel·lícula. És l'escena on l'Amelia cau del seu món a l'altre.

A l'escena, l'Amelia està caminant pel bosc, quan de sobte, comença a caure al buit, mentre cau, perd el coneixement. Quan desperta, el primer que veu és la cara d'una noia mirant-la des de sobre (la Sylvaine), i aquí acaba l'escena.







6.5. Pòster

El següent que vaig fet va ser dissenyar el pòster de la pel·lícula. Vaig mirar fotos d'altres pel·lícules d'animació per buscar inspiració, i vaig començar a dissenyar amb la idea de fer un pòster on sortissin tots els personatges. Aquesta era la idea:



Però la vaig descartar a mig fer perquè no em convenia com estava quedant. Així que se'm va acudir una altra idea i vaig decidir que el pòster consistiria en l'escena on l'Amelia cau, ja que vaig pensar que podria quedar bonic.



En aquest pòster, com ja he mencionat, vaig dibuixar la caiguda de l'Amelia a l'altre món, ja que és un moment significant de la història. Per donar èmfasi a aquesta idea, vaig dissenyar el títol per tal de que les lletres estiguin caient, com l'Amèlia.

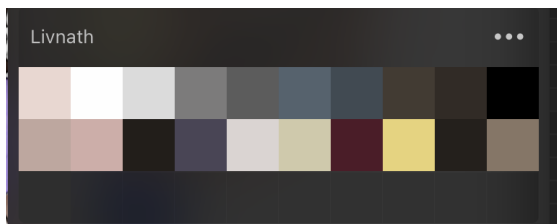
6.6. Escala de colors

Aquestes són les escales de color que vaig utilitzar per a cada personatge i per al fons:

La primera que veiem és la de l'Ekin, la mascota del Kaz, per a l'Ekin vaig utilitzar marrons i blancs, ja que és una espècie d'ocell i gat, i vaig creure que aquests colors li queden bé.



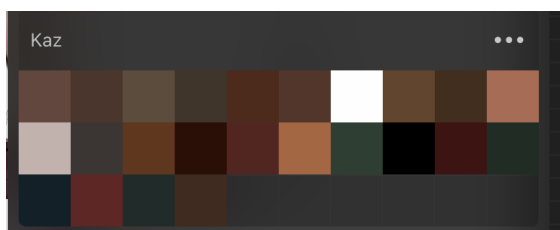
Després tenim la de la Livnath, com es pot veure, per a la Livnath vaig utilitzar colors molt apagats, ja que em va semblar que representaven bé la seva persona.



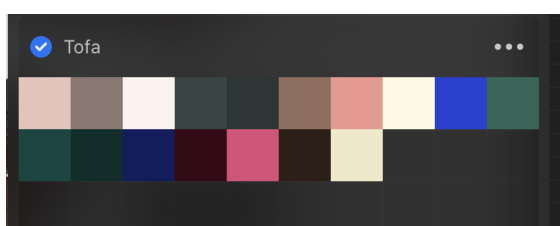
Per a la Ryuú veiem colors càlids i freds, ja que volia que englobés tots els aspectes, per representar que simbolitza la unió del seu poble.



Per al Kaz vaig utilitzar colors càlids, vermells i taronges, perquè representen bé la seva personalitat amigable.



Per a la Tófa vaig utilitzar colors més aviat freds, ja que em transmeten una connexió més propera amb la natura.



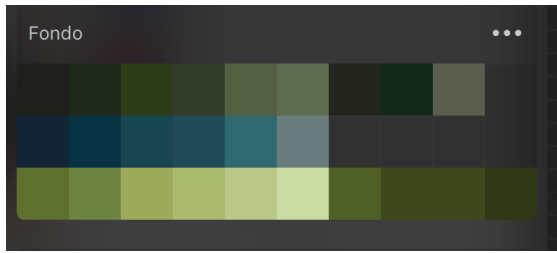
Per la Sylvaine, igual que per al Kaz, vaig utilitzar colors càlids, per donar a entendre el tipus de persona que és.



Per l'Amelia, vaig fer una escala de colors més simple, no hi ha molts detalls, per representar la diferència entre ella i els de l'altre món.



I finalment per als fons, vaig agafar molts verds, obscurs i clars, i també alguns verds blavosos.



6.9. Animàtica

Quan ja vaig haver enllestit tots aquests aspectes artístics, vaig decidir fer una petita animàtica, la de l'escena que havia representat previament al storyboard. D'aquesta manera, vaig poguer aprofitar les escenes ja dibuixades en aquest storyboard, però també hi vaig afegir més il·lustracions. Aquest ha sigut el resultat.

Link:

https://drive.google.com/file/d/1GxtSA_04qOidDIgv9xl08eyo6ZRCTciC/view?usp=sharing

Codi QR:



6.8. Programa utilitzat

Per fer totes les il·lustracionsi també per a l'animàtica he utilitzat un programa de dibuix per a IOS que es diu Procreate. Té moltes varietats de pintura, i és un programa molt complet i fàcil d'usar. A banda, és un programa que ja tenia fa temps, i amb el que ja estava familiaritzada. Així que he cregut que era la millor opció per fer servir.

7. ENTREVISTA

Juntament amb la meva companya, la Julia Rodríguez, he fet una entrevista a Pablo. La Julia està fent el seu treball sobre el concept art d'un videojoc, així que la informació que ens podria donar el Pablo servia per a les dues.

Aquesta entrevista m'ha servit per entendre millor el meu treball. No només per a això, sinó que també m'he aportat informació important per al meu futur.

He entès que la situació de l'animació ha canviat molt, i que esta decaient. És una indústria que no abunda al nostre país, així que la gent que hi està interessada acostuma a emigrar per poder estudiar i treballar en aquest àmbit.

També he après que no necessàriament has de estudiar en aquest àmbit per arribar a treballar-hi, hi ha molts camins que es poden seguir, i hi ha temps per canviar d'idea.

Així que l'entrevista amb el Pablo ha sigut molt útil.

8. CONCLUSIONS

Arriba el moment de la conclusió, on m'hauré de plantejar si he complert amb els objectius que m'havia proposat.

La hipòtesi que m'havia proposat a l'inici del treball era “Soc capaç de produir la preproducció artística d'una pel·lícula d'animació?”

Després de fer tot el treball, puc dir que sí, he realitzat la meva pròpia preproducció artística d'una pel·lícula d'animació.

Vaig començar a finals del curs passat, amb una vaga idea del que volia fer. El primer que vaig fer va ser anotar totes les idees que tenia per a la meva pel·lícula. Però vaig deixar això esperant, mentre començava a treballar en la part teòrica, fent la recerca sobre el tema. A mesura que anava fent la part teòrica, també anava realitzant alguns esbossos, i començava a experimentar amb la visió de la meva pel·lícula.

A l'estiu, vaig acabar la meva part teòrica, i vaig començar amb la pràctica.

Vaig agafar totes aquestes idees que havia apuntat i vaig escriure la sinopsi de la història de la meva pel·lícula. Després vaig agafar tots els esbossos que havia realitzat i vaig escollir els que em convencien més per posar al meu treball.

La major part d'aquests esbossos eren personatges, així que vaig començar a passar els que més m'havien agradat a digital, i a seleccionar quins serien els principals.

Quan vaig tenir tots els personatges en digital, vaig començar amb els fons, aquesta part em va costar més, ja que no estava tan familiaritzada en dibuixar fons que en dibuixar personatges, però després de fer moltes proves, vaig arribar a uns resultats que em van agradar prou.

Després vaig decidir fer el storyboard d'una escena. Vaig passar una mica de temps estancada, perquè no em decidia en quina escena realitzar, però finalment em vaig decidir per l'escena en què l'Amelia cau.

Finalment, vaig fer un pòster per a la meva pel·lícula. Sincerament, en començar el treball no m'havia plantejat fer un pòster, però se'm va acudir la idea, i vaig pensar que quedaria bé al treball.

Així que després de realitzar totes aquestes tasques, puc dir amb certesa que he realitzat totes les coses que m'havia proposat al principi del meu treball.

Fer aquest treball de recerca ha sigut una bona experiència, i una gran oportunitat per adentrarme més al món de l'animació, que tant m'agrada.

9. AGRAÏMENTS

Primer de tot, vull donar les gràcies a la meva tutora del treball, la Marta Reixach, sense qui no el podria haver realitzat. Li dono les gràcies per les seves instruccions, i pel seu ajut, proporcionant material que m'ha ajudat, i donant-me l'oportunitat de fer una entrevista.

També vull donar les gràcies al Pablo Rodríguez, qui ha accedit a fer una entrevista que m'ha proporcionat molta informació útil per al meu treball.

Finalment, vull donar les gràcies als meus amics i a la meva família, que han estat ajudant-me en tots els passos del meu treball. Especialment, vull donar les gràcies a la Julia Rodríguez, qui ha fet l'entrevista amb mi, i qui m'ha proporcionat molta ajuda en el treball.

10. BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA

- Kucharska, Gosia. What is concept art? (en línia). Kraków: Studio Pigeon, 10 de juny de 2022 (Consultat: 10 de juliol de 2022).
Disponible a: <https://studiopigeon.com/blog/what-is-concept-art/>
- Concept artist (Animation) (en línia). Londres: Screen Skills (Consultat: 10 de juliol de 2022)
Disponible a: <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/development/concept-artist-animation/>
- Koons, Jeff. How to design a character: 6 tips for designing characters. (en línia). Nova York: Master Class, 19 de juliol de 2019 (Consultat: 20 de juliol de 2022)
Disponible a: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-character>
- Sherman, Aaron. ¿Qué es un Storyboard? (en línia). EE.UU.: Storyboard that (Consultat: 26 de juliol de 2022)
Disponible a: <https://www.storyboardthat.com/es/articles/e/qu%C3%A9-es-un-storyboard>
- Pérez, Agustín. ¿Qué es y cómo crear un storyboard? (en línia). Barcelona: ES Design, 17 de gener de 2022 (Consultat: 26 de juliol de 2022)
Disponible a: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseño-gráfico/que-es-y-como-crear-un-storyboard>
- Ali, Fatima. What are the steps involved in creating an animated film? (en línia). Nova York: motioncue, 19 de maig de 2020 (Consultat: 2 d'agost de 2022)
Disponible a: <https://motioncue.com/what-are-the-steps-involved-in-creating-an-animated-film/>
- Gulati Pratik. Step-by-Step: How to make an Animated Movie (en línia). Melbourne: Envatotuts+, 9 de juny de 2010 (Consultat: 2 d'agost de 2022)

Disponible a: <https://cgi.tutsplus.com/articles/step-by-step-how-to-make-an-animated-movie--cg-3257>

- Beck, Bobby. Animation Production: A step-by-step guide to making a 3D animated film (en línia). Artella, 21 de setembre de 2017 (Consultat: 3 d'agost de 2022)

Disponible a: <https://www.artella.com/index.php/2017/09/21/animation-production-step-step-guide-making-3d-animated-movie/>

- Cortés, Jonatan. ¿Qué es la animación? | Tipos y técnicas (en línia). Espanya: notodoanimación, 6 de maig de 2022 (Consultat: 4 d'agost de 2022)

Disponible a: <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>

- Maio, Alyssa. What is animation? Definition and types of animation (en línia). California: studiobinder, 18 de novembre de 2020 (Consultat: 4 d'agost de 2022)

Disponible a: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>

- Cortés, Jonatan. Proceso de la animación tradicional (2D) (en línia). Espanya: notodoanimación, 19 de desembre de 2021 (Consultat: 4 d'agost de 2022)

Disponible a: <https://www.notodoanimacion.es/proceso-crear-animacion-tradicional-2d/>

- Cortés, Jonatan. Proceso de la animación stop-motion (en línia). Espanya: notodoanimación, 12 de març de 2022 (Consultat: 4 d'agost de 2022)

Disponible a: <https://www.notodoanimacion.es/proceso-de-la-animacion-stop-motion/>

- Cortés, Jonatan. ¿Qué es la animación 3D? | Tipos y técnicas (en línia). Espanya: notodoanimación, 17 de maig de 2022 (Consultat: 4 d'agost de 2022)

Disponible a: <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-3d-tipos-y-tecnicas/>

- Torres, Ana. ¿Qué es la animación 3D y qué tipos existen? (en línea). Barcelona: ES Design, 18 de juliol de 2021 (Consultat: 28 de juliol de 2022)
Disponible a: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/que-es-la-animacion-3d-y-que-tipos-existen>
- Historia de la animación: los primeros pasos (en línea). Madrid: ESDIP, 19 de gener de 2022 (Consultat: 10 d'agost de 2022)
Disponible a: <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-los-primeros-pasos/>
- Furniss, Mauren (2008). *The animation bible. A practical guide to animating from flipbooks to flash*. California: Harry N. Abrams
- Kurtti, Jeff (2010). *The art of Tangled*. EE.UU.: Disney
- Julius, Jessica (2019). *The art of Frozen 2*. EE.UU.: Disney

11. APÈNDIXS

Entrevista:

El Pablo va preferir fer l'entrevista en castellà, així que la deixaré d'aquesta manera. A continuació poso les parts de l'entrevista interessants per al meu treball:

- Quina ha estat la teva trajectòria acadèmica?

Poca. Empecé Bellas Artes, pero trabajaba al mismo tiempo, así que tarde más de lo habitual. Y al final no terminé la carrera. Me puse a trabajar ya de lo mío llegó un punto en 4.º especialmente, que no había nada en Bellas Artes de videojuegos. Estamos hablando hace más de 20 años, pero igual me decidí poner por mi cuenta y ya no volví nunca a hacer una carrera.

- I la teva trajectòria professional?

La trayectoria profesional ahí ya sí que hay más. Yo empecé haciendo videojuegos hace más de 20 años también. Primero en Flash. Flash Lo bueno que tenía es que es una herramienta que te permitía y te permite hacer animación y videojuegos. Yo empecé haciendo animación, me hice mi propia serie y de ahí fue después muy fácil. Mi primer videojuego fue sobre esa serie. Luego estuve haciendo mucho AMER gaming. De flash pasé a Facebook con juegos en Facebook, después juegos de navegador, posteriormente con UNITY empecé a hacer juegos de móvil, 2009-2010. Monté una primera empresa que hacíamos también Apple Gaming y así hacíamos algunos jueguecitos pequeños. De ahí monté otra empresa para hacer un juego de consola. Estuve siete años con esa empresa y llevo los últimos tres o cuatro años trabajando para distintas empresas. Y lo de la empresa, lo del estudio, que fundé, no salió bien, tuvimos que cerrar, así que de ahí, pues bueno, llevo un par de años trabajando en una empresa que se llama Scopely, que es donde estoy ahora y donde preveo que me quedará un tiempo.

- I quin càrrec ocupes actualment?

Ahora mismo soy el technical art director. Y es un puesto curioso porque technical art es un sector como bastante reciente, aunque ya hace muchos años que hay gente que hacía la technical art, pero hasta hace poco no, empiezas a ver departamentos propios en estudios grandes. Y luego os cuento un poquito más si queréis saber de qué va el puesto.

- En que consisteix el teu treball?

Vale, pues a ver, yo llevo un departamento bastante grande, somos unas 12 personas, manejamos dos juegos al mismo tiempo, juegos que están live, o sea que están en funcionamiento, están facturando y básicamente nuestro departamento se encarga de que la implementación del arte en el motor del videojuego, en este caso Unity, sea óptima y al mismo tiempo creamos herramientas para el equipo, nos encargamos de estandarización de efectos especiales. Todo lo que son ideas, partículas, todo lo que tenga que ver con arte que un artista 2D o 3D normalmente no sabe hacer, lo hacemos nosotros. Siempre se nos llama como estamos a medio camino entre programación o ingeniería, y entre arte. Somos los bichos raros que no somos ni una cosa ni la otra.

- Que creus que és el més important del teu treball?

¿Del tipo de trabajo que hacemos o de cómo hacerlo?

- Bueno, puedes responder a ambas.

Lo que hacemos es muy importante porque especialmente en equipos grandes, nuestro equipo es unas 150 personas. Solo de uno de los juegos. Los dos juegos estamos hablando de 250 personas. Son equipos muy grandes, con muchos artistas, con muchos tipos de arte, arte 2D, iconos, logos, animaciones, efectos de partículas. Hay muchísimas cosas que se pueden hacer de muchas maneras y se

pueden meter en el motor de muchas maneras. Y de lo que nos encargamos un poco, es de asegurarnos de que los procesos para implementar ese arte en el motor son lo más ágiles posible. Le damos formación a los artistas que no la tienen para que aprendan a meterlo ellos mismos. Y nos encargamos también como ingeniería de estandarizar, hacer documentación y decidir cómo se van a llamar todos los archivos del juego. Tenemos que hacer biblias en las que decidimos la nomenclatura de los archivos. Estamos hablando otra vez de 50 o 60 artistas. Si dejamos que cada uno nombre sus archivos como le da la gana, pues aquello, luego encontrarlos es un problema. Fíjate la tontería que cuando estás en un puesto pequeño no lo piensas. Pero cuando haces un grupo con tanta gente necesitas que todo el mundo sepa cómo encontrar lo que necesita encontrar.

- Per arribar a ser concept artist, per exemple en el món de l'animació, que has d'estudiar?

Esta es la más complicada. ¿Vale? Porque no hay un solo camino. Hay tantos caminos como personas hay. Yo he estado. Yo soy 100% autodidacto en Bellas Artes, las cosas que me enseñaron me sirvieron poco, me gustaron, pero me sirvieron poco para la carrera que he acabado desempeñando. A mí personalmente me vino muy bien con el auge de los tutoriales en Internet, Software Libre. Yo lo que hacía era que cada vez que necesitaba hacer algo me bajaba el programa, me ponía una meta y hasta que no lo conseguía no paraba. Me he equivocado muchas veces en el camino. Pero bueno, esos errores me permitían aprender esas cosas para siempre. Lo que luego me he encontrado con mucha gente que ha hecho la carrera de ingeniería o una carrera de videojuegos que han salido de ahí muy preparados y muy preparadas. Y que no han sido capaces de hacerlo como yo. Así que es que igual entre vosotras dos a una le viene muy bien hacer tutoriales y hasta le viene muy bien una formación reglada. Vale, tiene ventajas y desventajas. Una ventaja que le veo muy grande a una carrera o a una formación reglada, especialmente en videojuegos, que es lo que más domino. Es que trabajas con gente, os juntan en varios grupos, hacéis el trabajo de fin de grado y eso es lo más parecido posible a lo que te vas a encontrar luego en el sector profesional. ¿Vale? Tú solo o tú sola no vas a poder. Este trabajo es 100% colaborativo. Es una cosa a la que yendo a la universidad te vas a enfrentar. Lo que

a mí personalmente me gusta de haberlo hecho autodidacto, es que aprendo lo que necesito en cada momento y eso a mí me viene muy bien, pero bueno. Y luego en animación es lo que dices. Hay pocas escuelas. Animación es un caso muy concreto porque no ha cambiado tanto en los últimos 20 años.

Las herramientas que se utilizan para animar, funcionan de una manera muy parecida a la de los últimos 20 años. Flash, Toon Boom, ahora Grease Pencil. Todas estas cosas funcionan de manera muy parecida y los procesos en animación son los mismos, ya no desde hace 20 años, sino desde que se los inventó Disney hace exactamente 100 años. Vale, entonces, claro, normalmente un animador entraba de aprendiz antes o entraba de dibujante junior o de inbetweener en un estudio se curtía haciendo los inbetweens, que son los fotogramas intermedios que hay entre los fotogramas clave. Y entonces, un inbetweener puede estar dos o tres años trabajando en producciones y luego ahí puede pasar a un rol más sénior o se puede especializar en fondos. Pero eso ya cambia mucho dependiendo de cada estudio.

- ¿Entonces, crees que para la animación y los videojuegos se sigue un mismo camino o son diferentes?

¿No? Obviamente, sí que hay un único camino que puede servir para los dos, que es Concept Artist, Visual Designer, Pro parties. Hay un montón de cosas que te van a servir para las dos cosas. Especialmente en películas de animación 3D, el pap line es prácticamente el mismo. Se usan los mismos procesos, para diseñar un prop necesitas hacer un dibujo en varios ángulos para que luego el animador 3D lo pueda modelar. En videojuegos 3D sucede lo mismo. En animación 2D, shows de Netflix, películas más de 2D, que ya no hay tantas, ahí el proceso es largo y lo sé porque yo me especialicé primero en animación, yo quería ser animador, de cine, de series. Y las tres o cuatro personas que estudiaron conmigo en esa última parte de bellas artes, no os voy a decir que les va mal, pero les va peor que a los que nos hemos pasado a los videojuegos. Porque básicamente, casi todas las productoras de animación funcionan por proyectos, a lo mejor un SPA studios, que son los que hicieron la película de Klaus, que están en Madrid, a lo mejor esta gente tiene un core de seis o siete personas trabajando fijos, contratados como fijos, y luego cuando por fin acaban

la preproducción, consiguen el presupuesto y empiezan a crear la película, contratan por obra y Servicio a diseñadores de fondos, animadores, animadores 2D, iluminadores, key artists. Pero a lo mejor esta gente está trabajando por doce meses, dieciocho meses, y en mi Twitter sigo a muchísimos artistas de animación, y cada seis meses, ocho meses les ves “se ha vuelto a cerrar el proyecto en el que estaba y estoy buscando otra vez otro sitio”, y entonces para la estabilidad es muy malo, ya especialmente a cierta edad, gente que empieza a tener hijos y que ya no se puede mudar de un país a otro para hacer una producción, pues todo eso es más difícil. Y la razón fundamental de todo esto es porque los videojuegos dan mucho más dinero que la animación, entonces hay más empresas, hay menos gente especializada y las empresas de videojuegos tienen que competir por los trabajadores. Las empresas de animación no tienen que competir para animadores y para concept artists de animación porque tienen de sobra, hay gente disponible. Pero ahora hay un problema muy grande en el mundo de los videojuegos que es que falta gente, especialmente en Barcelona, falta gente en nueve de cada diez empresas. Y están desesperados, no encuentran a nadie. Una cosa que es muy interesante de los videojuegos es el cambio que ha habido, especialmente en Barcelona. En los últimos diez años han venido, un 80% de los mayores estudios del mundo, han fundado una oficina, una sede en Barcelona, están viniendo todas. Y al final la cantidad de gente que vive en Barcelona que trabaja en videojuegos es la que es, no es más grande. Entonces hay una pelea constante, y eso hace que suban los sueldos, suban las condiciones, y, por ejemplo, en Cuenca, no creo que esté pasando. Pero en Barcelona ahora mismo hay un boom de la industria del videojuego y todo el mundo está contratando.

- Como has dicho, las cosas han cambiado mucho, pero aun así, por ejemplo, solo hay una carrera de animación, ¿qué opinas de que se le dé tan poca importancia a estos ámbitos?

Es una lástima, no se la demanda que hay, yo sé que mucha gente joven, buena de aquí, casi todos tienden a irse a Gobelins, a Francia, que es la mejor escuela de animación que hay, pero claro, eso es algo que no es para todo el mundo, es

cambiarte de país, allí nadie habla inglés, ni por supuesto castellano o catalán. Entonces, mudarte a un país nuevo, aprender francés, y, sobre todo, allí van los mejores y las mejores del mundo, entonces, no es para todo el mundo. No sé cómo está el tema de la demanda que hay de estudios de animación, sé que en 3D hay mucho más, pero la carrera de animación per se, se hace un poco en bellas artes también, pero muy poquito. ¿Qué opino? Pues que me gustaría que hubiera más, pero fijaos la cantidad que hay de videojuegos.

- Creus que a l'estranger hi ha més oportunitats laborals en aquests àmbits?

No, ahora mismo no, hace diez años os hubiera respondido de otra manera. Ahora mismo, en videojuegos, es el mejor sitio en Europa donde estar. En animación, las cosas se han vuelto un poquito más líquidas, porque ahora se trabaja mucho más en remoto. En videojuegos también al final. En mi equipo, más del 50% no van a la oficina ni un solo día, yo voy a la oficina porque me apetece, los días que voy.

- Quants perfils diferents hi ha dins del que seria el concept artist en la indústria de l'animació?

Me temo que hay dos, vamos a poner tres en las producciones muy grandes. Una cosa son los visual developers o visual designers, son la gente que hace estas ilustraciones tan chulas que se llaman key art, que es un poco como dirección de arte se imagina el estilo visual de la película. La última película que vi que me gustó mucho es Bad Guys, y sigo en Twitter a varias de las visual designers que participaron en el key art, y ves los planos que tienen, como la iluminación exacta, a lo mejor los personajes cambian un poquito, porque luego en concept art se cambian. Pero esas primeras imágenes, esta gente, son cracks absolutas. Pues eso es uno, y normalmente está a la par con dirección de arte, esta es la gente que decide cómo se va a ver la película. Luego hay concept artists que se encargan de los personajes principales, de hacer muchos thumbnails, muchas pruebas hasta que encuentran los personajes que funcionan para la película, y luego tienen que hacer descripciones más detalladas para que el equipo de 3D los pueda pasar. Y luego hay prop artists,

que es la gente que se dedica a lo mismo, pero con vehículos, los muebles de una habitación, etc. Todo eso se tiene que diseñar antes de modelar.

- Creus que és important el talent artístic a l'hora d'accedir a aquests àmbits laborals?

Ni siquiera sé lo que es el talento artístico. Me imagino por lo que me decís que vosotras soléis dibujar a menudo, en vuestro tiempo libre, en clase, etc. Y tenéis compañeras y compañeros que no. ¿Quién creéis que dibuja mejor, la gente que practica o la gente que no? A lo mejor el talento es que una cosa te gusta, naturalmente desde pequeño, y como te gusta lo haces más a menudo, y como lo haces más a menudo, te vuelves mejor. Todos los niños de 3,4,5,6,7 años dibujan todos los días, dibujan en clase porque se lo piden, pero luego dibujan en casa. Yo tengo una niña de 6 años y se pasa el día dibujando. Hay una edad, 8 o 9 años, en la que los niños dejan de disfrutar con el hecho en sí del dibujo y empiezan a mirar el resultado y a compararlo con el de los demás. Y cuando empieza lo de que “uy, este dibuja mejor que yo”, “uy es que a mí no me salen tan bien los pies”, etc. Y gradualmente dejan de dibujar. Lo que pasa, yo creo, no es que tengan menos talento, hay gente a la que le gusta más, dibuja más tiempo, se hacen orgánicamente mejores. Y eso hace que sigan dibujando toda su vida, y si dibujas toda tu vida, te haces mejor. Hay una historia muy divertida de un programador australiano, probador de videojuegos, que con 30 años se enamora del concept art y dice, voy a probar desde cero a cambiar de carrera. El típico niño que no ha dibujado en su vida, y entonces se puso a practicar y ahora es lead concept artist en una de las empresas más grandes del mundo. Y esta es una persona que no tenía “talento” para el dibujo, pero bueno, hoy en día, con la cantidad de tutoriales, con las herramientas que hay, es más fácil que nunca entrenar. Así que, más que el talento artístico, te diría que te guste lo que haces y la dedicación, eso es lo importante.

- Un cop un grafista entra a una empresa d'animació, quina és la trajectòria que segueix?

Si haces animación pura y dura, animación 2D, empiezas como inbetweener, luego como lead animator, y luego como sénior animator, ya encargándose de los key

frames, y de ahí supongo a lead y a director de animación. Haciendo fondos, key art, concept art, no lo sé, me da la sensación de que cada empresa es diferente, no lo he vivido de primera mano.

- Com pots escalar posicions dins l'empresa?

El otro día comentaba con alguien que la suerte es un factor bastante influyente. Conozco muchos casos de gente muy buena que ha llegado a un estudio y este cierra a los seis meses, mala suerte, pero esta persona ya ha visto frenado su crecimiento, y luego otro que entra como senior y que a poco se marche el lead y que le asciendan. Siempre hay un punto de suerte, de estar en el lugar correcto, en el momento apropiado, y luego claro, lo bien que lo hagas en tu trabajo. Lo que también se valora de la gente para subir, por norma general, una persona que es seria con su trabajo, responsable, organizada y que sepa comunicar bien, tiene más números que una persona que sepa dibujar muy bien, pero que sea un desastre, desorganizada, o que tenga problemas de comunicación. Por norma general en las empresas grandes lo que se busca de alguien a medida que asciende y que obtiene más responsabilidad, lo que quieren los de arriba es alguien en quien puedan confiar, que sepa que va a estar encima y que sepa gestionar, eso pesa mucho más que lo que se llama "hard skills", que son, pues tus habilidades. Y luego "soft skills" es lo que le pides a líderes de proyectos.

- Per fer tot el procés artístic, quins programes utilitzes? I per programar? I per animar?

Para programar mi departamento utilizamos sobre todo Unity, también utilizamos mucho photoshop, y en nuestro caso una cosa que hacemos mucho con este es preparar plantillas de photoshop que se pueden programar, las programamos

nosotros, para que le eviten trabajo pesado a los artistas. Photoshop es una herramienta que se puede programar, básicamente es una herramienta muy potente, donde los artistas dibujan, y este se puede programar y tú puedes hacer rellenar un fondo de un color, exportar diez archivos de una manera determinada, esto lo puedes programar dejando herramientas a los artistas para que en lugar de hacer lo mismo diez veces le den a un botón y photoshop automáticamente te haga esos diez pasos. Por lo tanto, es una herramienta que usamos mucho para facilitarles el trabajo a los artistas.

Y para animar utilizamos Flash, que a mí me encanta, ahora se llama adobe animate, no lo he probado desde que cambió el nombre, pero me consta que sigue siendo muy potente. He utilizado ToonBoom que vino después de Flash y pretendía ser una mejora. He utilizado Blender, y Maya para los 3D.

- Has fet alguna vegada un storyboard? Si es així, quin procés has seguit?

Sí, además, he sido profesor de storyboard en Alicante.

Para el proceso, es bastante porque no dependes tanto de tu habilidad como dibujante, sino que dependes más de tu habilidad como narrador, y para eso hace falta, que yo no me lo imaginaba, pero todos los libros de storyboard lo primero es una lección de cine, lo cual tiene sentido, lo que quieren es que te aprendas todos los tipos de plano que hay en el cine, que hay un montón. Claro, las viñetas del storyboard pasan de un plano a otro, y hay que saber darle explicaciones al cámara, es algo muy técnico. Al final el resultado visual no es tan importante, como describir muy bien la acción y lo que va a pasar a continuación, cómo entrelazar los planos, etc.

- A l'hora de començar un nou projecte, quins son els objectius que et marques?

Ha pasado mucho desde que empecé un prospecto desde cero, pero, la preproducción tiene que ser lo más larga posible, al final cuantas más cosas claras tengas en la preproducción, menos errores te vas a encontrar después. Es un clásico liarte a hacer las cosas porque lo divertido es hacer las cosas, y no les has dado suficientes vueltas o no has investigado lo suficiente. Luego te encuentras con problemas que no se han detectado en la preproducción, y tienes que vivir con ese

problema el resto del proyecto, o tirar todo lo que has hecho y empezar de cero, que no le gusta a nadie, pero pasa en todas las producciones.

Entonces la experiencia final lo que te da es que hay una manera de trabajar en videojuegos y animación que es con un método iterativo, donde básicamente empiezas con un storyboard, una animática, movimientos con bloques en 3D, a lo mejor están los personajes, pero no el fondo, a lo mejor los personajes aún no tienen pelo, y vas trabajando por fases. En videojuegos, hay un ejemplo muy bueno del Uncharted 4, este tiene una escena mítica, en la que ves una persecución en jeep, vas por una ciudad entera, el personaje se cuelga de una liana, pasan muchas cosas, y se hizo muy famoso porque los diseñadores del estudio mostraron todos los estados empezando por una donde el coche era un bloque gris sin ruedas, todo eran bloques grises, los edificios, los agujeros de las paredes. Cuando el ritmo ya era el que les gustaba, ya empezaron a meter edificios de verdad, las texturas, los coches de verdad, animaciones, efectos, luces. Entonces lo que se suele hacer es: haces un trozo pequeño con los bloques más grandes posibles, compruebas que funciona y luego vas cogiendo cada uno de estos bloques y reduciéndolo. Una casa al principio es un bloque gris, luego son varios bloques grises, hay con la forma, luego la textura, luces, y en cada uno de estos pasos a lo mejor tardas una semana para cada uno de estos pasos, es mejor hacerlo así, que a lo mejor pasarse seis semanas haciendo un plano para luego descubrir que el ritmo no funciona.

Entonces en ambas industrias se trabaja por iteraciones. En el concept art también funciona así, empiezas por una casa que se llama la de miniaturas, donde el artista hace como veinte bocetos en negro, rápidos, de la silueta del personaje, entonces se envía al director de arte, y de esos veinte escoge cinco, vuelves a tu puesto y a lo mejor haces ahora cinco personajes con esos cinco elementos, pero en blanco y negro con muy poco detalle, vuelves al director de arte, etc. Vas tirando, de manera que cuando llegas al resultado final ya has pasado por varias fases de aprobación y estás segura de que vas en la dirección correcta. Si haces cinco personajes con el render final, cualquier cosa que no guste tienes que retocarlo y volverlo a hacer todo con ese mismo nivel de calidad, cuando ese nivel de render se tendría que hacer con el dibujo final ya para entregar.

- El treball en equip és present en el teu àmbit laboral? Com d'important penses que és?

En ambas industrias es vital, hay pocos casos de “solo developers”, por ejemplo el MineCraft es un videojuego que hizo una sola persona, y yo conozco a varios desarrolladores que hacen sus propios juegos, aparte de programación, diseño, menos la música, lo suelen hacer todo. Pero son excepciones, la mayoría de los casos, ya incluso en la carrera suelen trabajar un par de programadores, un diseñador, etc. Ya esto te va formando en el trabajo en equipo y cómo hacerlo lo mejor posible. Y la mejor manera posible es, como he explicado antes, trabajar por iteraciones pequeñas. Si alguien del equipo hace una sección entera del juego él solo, cualquier cosa que no encaje con lo que han hecho los demás se tiene que desechar. Hay que colaborar de manera muy frecuente.

Luego en grandes empresas como en la que estoy yo o estudios con cientos de personas, las necesidades cambian. Aquí el problema es que la comunicación, nunca puedes estar seguro de que va a llegar a todo el mundo por igual, ni al mismo tiempo. Ese es el mayor problema en las empresas, en los estudios grandes se trabaja más despacio que en los pequeños, siempre, solo por un tema de organización, es mucho más difícil organizar a cincuenta personas que a quince. Necesitas más reuniones, más mandos intermedios, es mucho más complejo. Hay mucha gente de los estudios que no contribuyen activamente al proyecto, sino que se encargan de gestionar, cuanto mayor es el equipo, más gente de este tipo tiene que haber.

Yo por ejemplo paso el cero por ciento de mi tiempo trabajando en Unity o en Photoshop, estoy constantemente en reuniones, revisando trabajos, revisando la carrera de cada componente del equipo y para ver por dónde pueden mejorar, o cómo pueden progresar para ascender al siguiente nivel. Pero claro, con equipos tan grandes necesitas a gente que se encargue de este tipo de procesos.

Básicamente, la comunicación es clave, y más desde que estamos encerrados en casa, desde el confinamiento, y ahora que estamos en una situación muy rara. Por ejemplo, yo voy a la sala de reuniones, y hay tres pantallas con veinte personas conectadas desde su casa, dos o tres personas en la sala, y otras dos o tres en otra sala de la oficina. Y claro, hacer reuniones en ese contexto nos ha cambiado un poco la vida.

- Actualment estàs treballant en algun projecte, de que tracta ?

Sí, estoy trabajando en dos juegos. Uno es el Scrabble y el otro es el Yatzy, que es un juego muy popular en Estados Unidos, aquí no se conoce tanto. Y ahora

parece que la empresa ha cogido aquí en Barcelona el juego de Stumble Guys, todavía no está claro, he mandado a uno de mis segundos a que se encargue de la parte de “technical art” de este proyecto, todavía no sé si voy a acabar siendo director de este proyecto.

- Quin projecte dels que has format part t'ha agradat més?

El que hice yo en mi empresa, claro porque se hizo todo lo que yo quería.

Era un videojuego “multiplayer”, una especie de Dark Souls pero en multijugador. Además, tenía todo un “lore” que había estado escribiendo durante muchos años, que se acabó publicando en una novela y estaba todo interconectado, lo que pasaba en la novela, lo que pasaba en el juego. La idea era que los jugadores, los mejores de cada mes, pasaban a ser parte de este “lore”, y los convertíamos en personajes, y luego algunos salieron en la novela. La verdad es que intentaba ser algo así transmedia, nos iban muy bien las cosas, pero es muy dura, te vas quedando sin presupuesto en algunas etapas, tienes que retrasar el pago de los sueldos. Son muchas cosas, se te va el internet un día en la oficina y has perdido un día de trabajo, y eso es una cantidad de dinero enorme. Un día me acuerdo que llovió mucho en Barcelona, y yo estaba en casa pensando: -Habré cerrado bien las ventanas?- porque si no la he cerrado, está entrando agua, está mojando los cables, y todos los ordenadores se van a estropear. Me cogí el metro y fui a comprobarlo, estaban cerradas. Pero esa preocupación no se la deseo a nadie, y ahora que no la tengo duermo mucho mejor por las noches.

Pero como proyecto fue increíble, que un equipo pequeño de Barcelona fuésemos capaces de hacer eso, la verdad es que fue muy guay.

- Quin creus que és el futur d'aquest àmbit laboral ? Tan en animació com en videojocs.

En animación hace un par de años te hubiera dicho que el futuro estaba en las plataformas nuevas, Netflix, HBO, Disney +, porque empezaron a apostar todas mucho por producciones de animación. Ahora ya no está tan seguro porque se han puesto a cancelar shows de animación como locos. Además, Netflix, que todavía es una plataforma que saca contenido, no lo está promocionando en absoluto. Creo que la semana pasada salieron tres series nuevas en Netflix, que son una maravilla y si no estás en el mundillo no te enteras de que se han estrenado.

Entonces ahora no lo sé, sigue costando lo mismo hacer una película de animación ahora que antes, eso es un problema. Conlleva mucho tiempo, muchas tomas, renderizados, es muy complejo. Sin embargo, los videojuegos, cada vez son más asequibles para todo el mundo. Cada vez hay más gente que sin haber ido a la universidad lo intentan y lo consiguen. Hace poco, un profesor de Valencia ha estado tres años montando un juego en sus ratos libres y lo acaba de sacar, y claro todo desde cero, a la gente le encanta. Entonces los videojuegos tienen esto de que cada vez los métodos son más fáciles, más asequibles para poder hacer más cosas. Entonces yo le veo un futuro muy brillante a los videojuegos, llevamos treinta años de crecimiento exponencial, y no parece que vaya a parar.

Quizás lo que va a pasar a corto o medio plazo es que las empresas medianas me da la sensación de que tienen problemas. Hay empresas enormes, como la mía, y empresas muy pequeñas con muy pocos gastos, sacan juegos, consiguen lo justo para hacer el siguiente y ahorrar un poco. Pero las empresas de veinte o treinta personas las están comprando las grandes, para quedarse con el talento o están cerrando, es muy difícil para una empresa mediana.