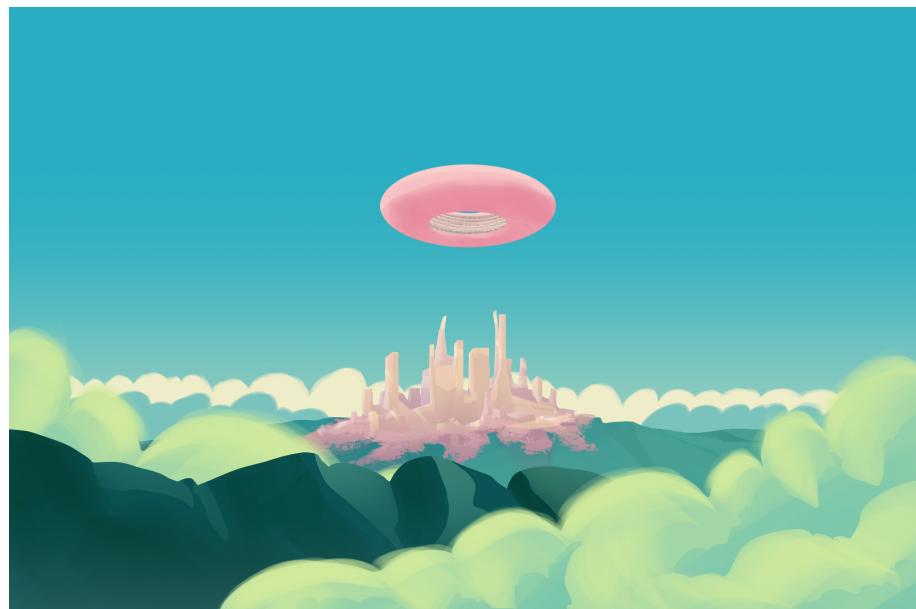




UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómics y Creación Audiovisual

Título:

**DESARROLLO DE UNA PROPIEDAD
INTELECTUAL: UTOPÍA POP**

Autor: Giovanni Saroldi

Tutora: Concepción Alonso Valdivieso

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Preproducción y desarrollo visual

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre.

Año: 2022

TFM

Trabajo Fin de Master
Máster en Dibujo: Ilustración, Cómics y Creación Audiovisual

Título:
DESARROLLO DE UNA PROPIEDAD INTELECTUAL:
UTOPIA POP

Autor: Giovanni Saroldi
Tutora: Concepción Alonso Valdivieso

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:
Preproducción y desarrollo visual
Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre.
Año: 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Giovanni Saroldi.....
con DNI CA46695CR....., que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título:
Desarrollo de una Propiedad Intelectual: Utopía Pop.....

,
.....
declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a .06.....de .09..... de
2022.....

El autor:

INDICE

0. Resumen

1. Introducción.

- 1.1 Propiedad Intelectual**
- 1.2. Worldbuilding**
- 1.3. Temas**
- 1.4. Objetivos**
- 1.5. Investigación**
- 1.6. Referentes**
 - 1.6.1. Técnico-Visuales
 - 1.6.2. Narrativos
 - 1.6.3. Temáticos

2. Metodología

- 2.1. Overview**
- 2.2. Técnicas**
 - 2.2.1. Arte generado por IA

3. “Metaprogetto”

- 3.1. Spnaker-Verse 0.1**
 - 3.1.1. Trama
 - 3.1.2. Temas
 - 3.1.3. Criticidades
- 3.2. Spnaker-Verse 0.2**
 - 3.2.1. Versión 1
 - 3.2.1.1. Criticidades
 - 3.2.2. Versión 2
 - 3.2.2.1. Trama
 - 3.2.2.2. Criticidades

4. Proyecto Final: STAR-DOM

- 4.1. Historia**
- 4.2. Storyboard**
- 4.3. Character**
- 4.4. Prop**
- 4.5. Environment**
- 4.6. Resultados**
 - 4.5.2. Trailer
 - 4.5.3. Póster

5. Conclusiones

RESUMEN

Es el año 2090. La locomoción por energía sonora ha revolucionado el planeta. La autoproducción musical se ha democratizado hasta tal punto que todo el mercado de la música se ha derrumbado sobre sí mismo. Los que aspiran a ser estrellas del pop compiten en la arena, la única oportunidad de ascender al *Star-Dom*.

A partir de esta idea se planteó el desarrollo de un proyecto de diseño de preproducción de una serie de animación. Se desarrollan todos los personajes, entornos y accesorios necesarios para ilustrar la idea así concebida.

En este proyecto de TFM se han aprendido y trabajado los fundamentos del arte de la animación, se ha desarrollado una propiedad intelectual propia en un proyecto que seguirá creciendo y se ha producido material promocional que represente la estética así desarrollada.

ABSTRACT

The year is 2090. Sound-powered locomotion has revolutionised the planet. Self-produced music has been democratised to such an extent that the entire music market has collapsed in on itself.

Aspiring pop stars compete in the arena, their only chance to ascend to Star-Dom.

Based on this idea, the development of a pre-production design project for an animated series came into being and all the characters, environments and accessories necessary to illustrate the idea thus conceived were developed.

In this TFM project, the fundamentals of the art of animation have been learnt and worked on, an own intellectual property has been developed in a project that will continue to grow and promotional material has been produced to represent the aesthetics thus developed.

PALABRAS CLAVE

Animación, Diseño de Pre-producción, Personajes, Objetos, Serie

KEY WORDS

Animation, Concept Art, Character, Prop, Environment, Tráiler



1. primera imagen concibida de las Spneakers, trabajo personal, 2021

1. INTRODUCCIÓN

El año pasado (2021), en un curso de Diseño de Objetos dentro del Máster de Concept Art de Bigrock, Institute of Magic Technologies, he teorizado sobre la existencia de unas zapatillas propulsadas por ondas sonoras. La inserción de altavoces en las suelas permitiría al usuario volar a través de la reproducción de diferentes tipos de canciones.

La simple idea, sin relación con ningún contexto, fue la base de los propósitos de este TFM. De hecho, se partió de este concepto para pasar a desarrollar todo un universo narrativo, dominado por sus propias leyes y políticas internas, en el que insertar los personajes y escenarios progresivamente imaginados.

La intención es llevar a cabo todos los estudios preliminares necesarios para la realización de un producto de animación ambientado en este universo. Se estudian los tipos de animación existentes que pueden ser afines a la esencia de esta idea, se exploran las distintas técnicas adecuadas para una producción rápida pero estéticamente agradable, se realizan estudios de los personajes, objetos y escenarios que forman parte de este proyecto, y se elaboran un tráiler y un cartel destinados a una posible promoción de este producto.

1.1 PROPIEDAD INTELECTUAL

La Real Academia Española define como Propiedad Intelectual el “Derecho de explotación exclusiva sobre las obras literarias o artísticas, que la ley reconoce a su autor durante un cierto plazo”.

Sin embargo, en interés de esta tesis, se pretende tratar el tema de la propiedad intelectual en relación con una categoría de obras más relacionadas con el mundo específico del diseño de preproducción.

A menudo, el trabajo de un concept artist consiste en desarrollar y diseñar personajes, objetos, escenarios e ilustraciones para relatos creativos que no pertenecen al propio artista. Estos contratos suelen ir acompañados de acuerdos de confidencialidad que impiden la divulgación de informaciones e imágenes que puedan perjudicar o anticipar la estética de los proyectos, y limitan severamente todas y cada una de las ideas nacidas durante el proceso creativo de ese producto.

Estas fuertes limitaciones llevan a un gran número de Concept Artists a desarrollar propiedades intelectuales personales. Estas salidas creativas pueden ayudar mucho al artista, ya que le permiten experimentar con estilos y técnicas más afines a él, y expresar temas que pueden ser menos atractivos para una gran empresa, un estudio de mercado o pruebas de



2. Concept por “Sebastian: The Slumberland Odyssey”, Fede Ponce, 2015, Artstation

apreciación del público.

Este tipo de proyectos puede alcanzar una amplia gama de usos. Suelen quedarse como obras personales, desarrolladas para cultivar un interés individual, pero hay casos en los que pueden desarrollarse más hasta llegar a una salida más concreta.

Un primer ejemplo lo encontramos en el proyecto “Sebastian: The Slumberland Odyssey” del artista Fede Ponce. Coincidiendo con el trabajo en lugares tan importantes como Marvel Studios, el artista conceptual se labró varios momentos necesarios para poder desarrollar este proyecto en profundidad, llegando a contratar a varios artistas para colaborar en el desarrollo

de este sueño.

El proyecto culminó entonces con un kickstarter destinado a recaudar 220.000 dólares para la creación de un episodio de 30 minutos de live action, que se presentaría a posibles empresas de producción, y una novela gráfica de 30 páginas que introdujera y narrara el mundo imaginado.

El proyecto se adaptó y se redujo a un único cortometraje independiente, que tuvo un gran éxito en varios festivales de cine.

Es interesante, por otro lado, exponer otra experiencia, diametralmente opuesta pero muy significativa en términos de impacto artístico, creativo y social. Como se resume en el artículo “La storia della battaglia legale tra Neil Gaiman e Todd McFarlane” de Andrea Fiamma para la página web “Fumettologica, en el año 1993 el escritor Neil Gaiman creó el personaje de Angela para la serie “Spawn” de Todd McFarlane, publicada por Image Comics. El autor sólo firmó un número del título y una miniserie dedicada al personaje, pero sus invenciones gozaron de una gran popularidad entre los seguidores de la serie.

La casa editorial se preciaba de que dejaba los derechos de autor y la propiedad intelectual completamente en manos de los autores de las series. Desgraciadamente, años después, la petición de Gaiman de que se le permitiera utilizar el personaje se encontró con una respuesta negativa

por parte de McFarlane. Al ser el autor original de la serie *Spawn*, él consideraba que todos los personajes creados en ella le pertenecían.

Sólo tras años de juicios y batallas legales, y gracias al apoyo de Marvel Comics, Gaiman pudo recuperar los derechos creativos y de gestión de los personajes que creó en ese contexto. Esto marcó un fuerte elemento de reconocimiento de que las creaciones pertenecían a su artista, pero en realidad era una situación multifacética, complicada y no exenta de negatividad.

Marvel Comics sólo concedió a Gaiman apoyo legal a cambio de una garantía de que el autor trabajaría con ellos en varias series y miniseries, la primera de las cuá-



3. "Angela", Arthur Adams, 2015, Marvel Comics

les, “Marvel 1602”, se abre con un agradecimiento a Todd McFarlane, por haberla hecho necesaria.

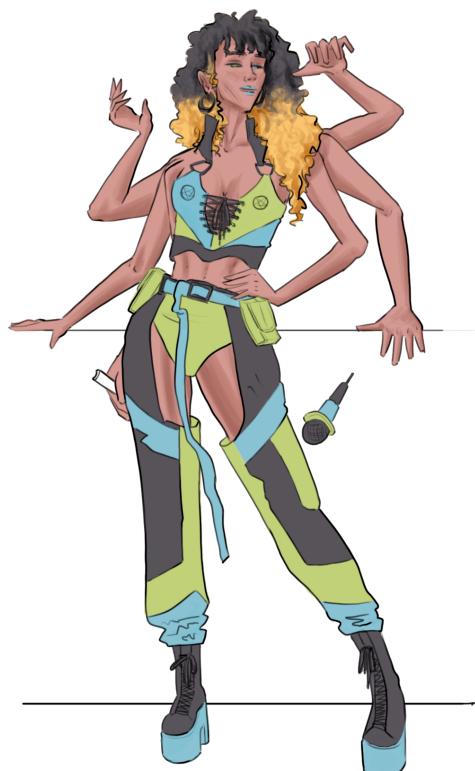
El personaje de Ángela se introduce entonces en el universo de Marvel Comics en junio de 2013, y durante varios años se convertirá en un elemento relevante de las tramas de este universo de cómics. Se le dedican varias miniseries, y en un evento de retcon se la acredita como la hermana perdida de Thor y Loki.

A partir de esta información, me di cuenta de lo importante que es un proyecto como éste no sólo a nivel de mejora técnica y producción de material para el portfolio, sino precisamente a nivel de satisfacción personal y salud mental. La importancia que da Fede Ponce a este tipo de proyectos consiste en experimentar libremente, expresar plenamente la propia creatividad y no preocuparse ni limitarse imaginando posibles demandas del mercado o del público.

Con estas ideas y necesidades en mente, comencé a detallar el escenario de mi proyecto, empezando por el contexto tecnológico y sociocultural.

1.2 WORLDBUILDING

La humanidad ha conseguido superar y reparar los daños causados por la crisis climática de principios del milenio. Casi toda la población vive en gigantescas megalópolis ecológicas, donde la calidad de vida está por encima de la media actual de toda la comunidad humana.



Las ondas sonoras son la principal fuente de locomoción, una energía limpia que ha garantizado la regeneración ecológica. Los animales han huido de las ciudades al no poder experimentar el constante estímulo auditivo, las plantas en cambio crecen frondosas, acompañando la vista en cada rincón de la ciudad.

Diferencias como la raza, el género, la orientación sexual, la forma física y muchas otras son ya cosa del pasado. Todos los habitantes terrestres disfrutan de una vida sana y próspera, e incluidos los animales. Este bienestar general ha llevado a una superación colectiva de la necesidad de la re-

4. Diseño de pre-producción del TFM, obra personal, 2021

ligión organizada, que sólo permanece en diversas referencias estéticas y culturales.

El mercado de la música se ha ampliado hasta abarcar los sectores del transporte y el deporte. Esto lleva a un control inigualable de la totalidad de la vida de las personas. Las Estrellas del Pop son al mismo tiempo promotoras, influencers, cantantes y deportistas de renombre mundial. Alcanzar este nivel de éxito es casi imposible y la presión, una vez conseguido, es extremadamente difícil de manejar.

1.3 TEMAS

La primera cuestión que se quiere abordar con esta metáfora, y la más obvia, es un análisis crítico del star system. Es bien conocido cómo esta industria, una de las más relevantes e impactantes a nivel sociocultural, puede ser nociva y tóxica para quienes forman parte de ella por diversos motivos como la pérdida de privacidad, los ritmos agotadores y la fuerte presencia de situaciones abusivas y de adicción, frecuentes en este mundo.

Como tema relacionado con este universo, hay un fuerte enfoque en la sexualidad, la religión y la expresión de género en el proyecto. Estos tres temas se manejan y tratan de forma diferente pero similar, con la intención de criticar un sistema existente pero al mismo tiempo de recuperar algunas de sus facetas, con el fin de destacar sus defectos y aspectos positivos.

Otro elemento importante sería una reflexión sobre la identidad artística, la creación y la renovación y el cambio de estos conceptos como consecuencia de las evoluciones que experimentan los medios de comunicación y las formas de realización de los productos artísticos.

El último tema, menos específico pero no menos importante, se enmarca en el concepto general de Utopía. A nivel de concepción artística, se ha intentado proponer una realidad diferente a las que suelen saturar los medios de comunicación para adultos. La distopía no es la única forma posible de futuro, y ser capaz de proponer universos imaginativos alternativos es esencial para poder cultivar diferentes perspectivas, unidas por una auténtica esperanza en el futuro.

1.4 OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es lograr un primer acercamiento al arte de la animación.

Siempre me ha fascinado y me ha interesado esta disciplina, pero la dificultad de realizar este tipo de productos y el largo periodo de tiempo que se necesita para hacerlos me han alejado constantemente de experimen-

tar realmente. Este momento, antes de entrar en el entorno laboral y con todavía algún apoyo escolar disponible, es por tanto el periodo ideal para aprender una nueva forma de expresión.

El segundo objetivo, más concreto, es poder desarrollar varios trabajos de Concept Art, de manera que tenga suficiente material para poder elaborar un portafolio de trabajos adecuado, en vista del final de mi carrera académica.

Por último, de nuevo gracias a esta situación de limbo entre la universidad y el trabajo, pretendo entretenerte y divertirme, pudiendo experimentar libremente gracias al desarrollo de un proyecto que me interesa especialmente.

Para poder desarrollar este proyecto y estas ideas, tuve que partir de una investigación que me permitiera definir el campo que iba a abordar, ayudándome a comprender sus diferentes potencialidades.

1.5. INVESTIGACIÓN

La Real Academia Española define el Cine de Animación como “En las películas de figuras animadas, sistema para desarrollar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.” Para este proyecto, busqué diferentes maneras de llevar a cabo esta tarea que me permitieran completarla sin tener que aprender una gran cantidad de oficios y programas desde cero.

Basándome en esta motivación, descarté el proceso de animación en 3D desde el principio. Esta técnica consiste en crear modelos tridimensionales por ordenador; se modelan, se les da un esqueleto virtual, se colorean y luego se “animan” haciendo que se muevan en un espacio tridimensional. A través de cámaras virtuales, sus movimientos se filman de la misma manera que en el cine en vivo, y gracias a un proceso de postproducción, se realiza el producto final.

Esta tecnología, a pesar de ser la más utilizada en la actualidad para los productos convencionales, requiere una cantidad de tiempo y mano de obra que está fuera de mi alcance, y habría requerido aprender desde cero el uso completo de todos los programas y procesos necesarios.

Por tanto, la principal técnica de animación que decidí utilizar fue la animación 2D, o más comúnmente denominada “tradicional” para distinguirla de los resultados similares que se pueden conseguir con las técnicas digitales.

El principal apoyo que utilicé para el aprendizaje de esta materia son los libros “Drawn To Life: 20 golden years of Disney masterclasses” vol. 1 y 2, que recogen diversas indicaciones y sugerencias dadas por Walt Stanchfield, a quienes en los estudios de Walt Disney estaban aprendiendo esta técnica.

Además, pude profundizar y aprender a un nivel más de base todo el proceso y los trucos del oficio gracias a las videoclases de Richard Williams en su curso titulado “kit del animador”.

Aprendiendo las diferencias entre animar con 24 fotogramas por segundo o con 12 fotogramas por segundo, opté por un estilo que favorecía a este último, principalmente debido al poco tiempo disponible y a que era la única persona que trabajaba en el proyecto. También aprendí que podía variar esta cantidad de fotogramas en función de la cantidad de movimiento que necesitaba que tuviera lugar en un tiempo determinado.

Por último, profundicé un poco en los fundamentos que ya tenía de motion graphics, es decir, “la técnica comunicativa que utiliza la imagen, el movimiento y el sonido y/o música con una estética determinada y cierta sencillez en el grafismo”. (Marina Hoyos, Motion graphics: definición y propiedades, 2017). Estas tecnologías permiten simular efectos tridimensionales o de movimiento mediante el uso de formas vectoriales animadas en el tiempo.

1.6. REFERENTES

A partir de este análisis general, se identificaron varios tipos de referentes que aportan a diferentes aspectos de la obra imaginada. entre las más relevantes, cabe destacar:

1.6.1. REFERENTES TÉCNICO-VISUALES

WINX CLUB (Iginio Straffi, Rainbow studio, 2004-hoy)

Excelencia de la animación italiana, es la serie de animación más longeva y de mayor éxito producida en el país, alcanzando una fama mundial caracterizada, entre otras cosas, por un elevado número de temporadas, películas evento proyectadas en los cinemas y una adaptación live-action producida por la plataforma de streaming Netflix.

La serie ha tenido tanto éxito gracias a la estética extremadamente pop y de vanguardia que se observa en todos los elementos del producto, desde los personajes hasta los vehículos y los escenarios. Lo que empezó como un dibujo animado de aventuras diseñado para un público predominantemente femenino trasciende las barreras de género y logra una apreciación casi universal.

Las protagonistas representan diferentes culturas y dan a la serie un alcance global, mientras que la estética deja su huella en varias producciones televisivas posteriores.



5. "Winx Club", Iginio Straffi, 2004, Rainbow Studio

INVINCIBLE (serie de televisión, Amazon, 2021-presente)

La serie de animación basada en el cómic homónimo de 2003 de Robert Kirkman, Cory Walker y Ryan Ottley muestra una intrigante reinención de los tópicos de los superhéroes. Escenas extremadamente dinámicas y violentas se alternan con diálogos intensos e introspectivos, proporcionando un entretenimiento profundo y polifacético dentro de un contenedor extremadamente colorido y pop como nos tienen acostumbrados las narraciones pertenecientes a este género.



6. "Invincible", Amazon Prime Video, 2021

BEATBOXERS (BYU Animation, 2018)

Juego de desplazamiento lateral basado en la tecnología que hicieron famosa los juegos musicales como "Guitar Hero" (Activision, 2005-2015). Los luchadores representan elementos musicales antropomórficos, como violines y micrófonos, que compiten en combate.



7. "Beatboxers", BYU Animation, 2018

EWAN M. COHEN

Ilustrador y animador, su trabajo ha tenido una increíble influencia en mi proceso creativo. Sus imágenes consiguen transmitir una increíble serenidad, utilizando a menudo colores fuertes y vivos. La transformación que provoca en los temas representados alcanza un nivel de expresión poética que se percibe como muy personal. El *morphing* entre imágenes es fluido y significativo.



8. "Life", Ewan M. Cohen, 2016



9. "Illustration for the New York Times", Ewan M. Cohen, 2021



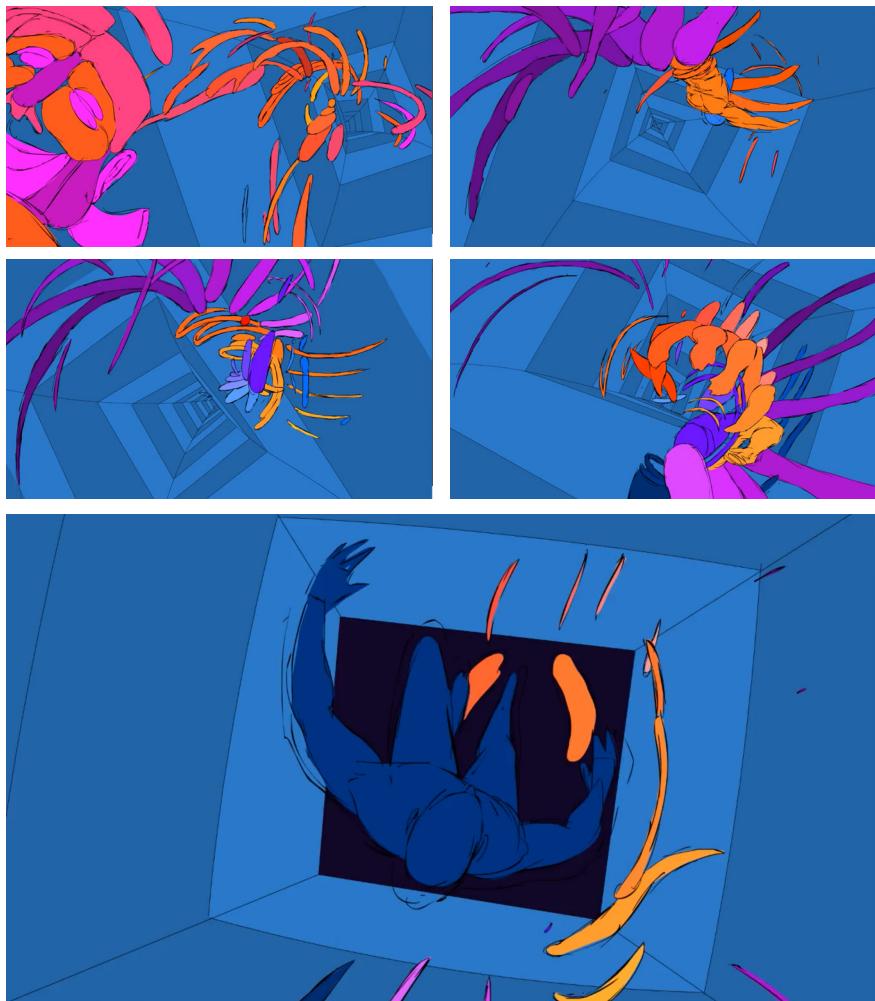
10. "Illustration for the New York Times", Ewan M. Cohen, 2020

THE MUSIC SCENE (Anthony Francisco Schepperd, 2010)

A partir de esta conciencia de mi interés personal por este tipo de metamorfosis y continuando con la observación de productos de animación, encontré este videoclip que influyó fuertemente en el futuro desarrollo del TFM.

En un universo distópico, un enorme monstruo televisivo pretende controlar y lobotomizar a todos los seres vivos. El vídeo se titula "The Music Scene" y parece ser una crítica a la escena musical pop.

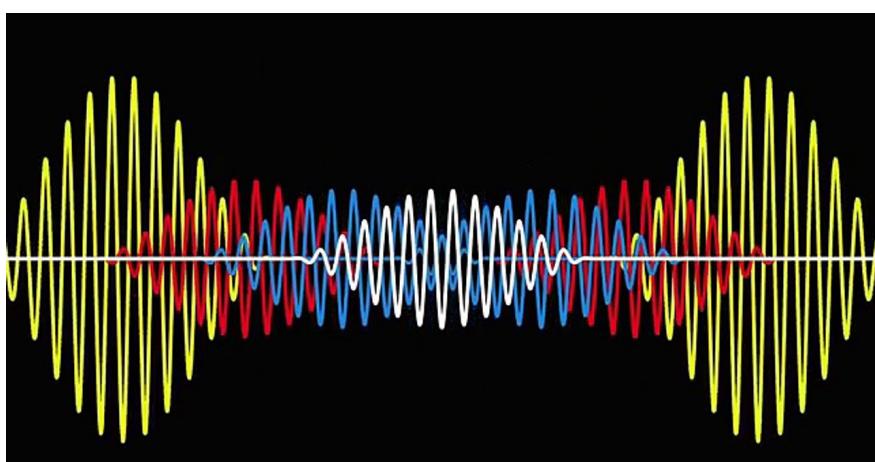
El modo en que los colores se convierten en protagonistas y las figuras (humanas y no humanas) se transforman y distorsionan es muy eficaz e inspirador por su aparente libertad a nivel expresivo.



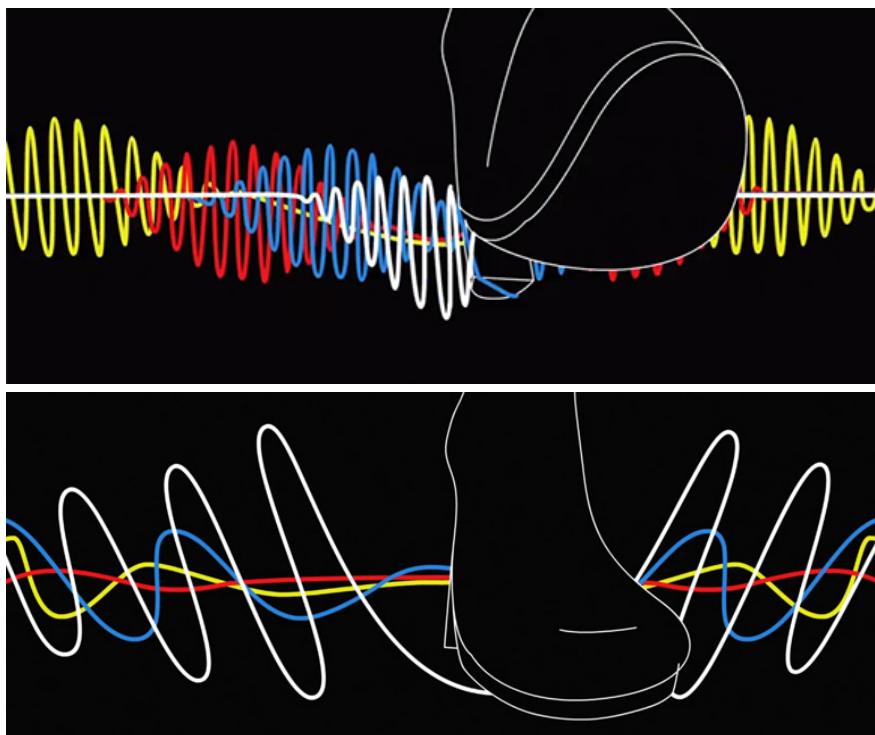
11. "The Music Scene", Anthony Francisco Schepperd, 2010, Vimeo

DO I WANNA KNOW ? (Arctic Monkeys, 2013)

El vídeo musical de la canción Indie Rock de este grupo británico es un célebre ejemplo de animación aparentemente sencilla pero potente y comunicativa. Las formas y los colores se mueven al ritmo de la música, componiendo elementos animados y narrativos fuertemente vinculados entre sí.



12. "Do I Wanna Know?", Arctic Monkeys, 2013, Youtube



13. "Do I Wanna Know", Arctic Monkeys, 2013, Youtube

1.6.2. REFERENTES NARRATIVOS

NARUTO (Serie de televisión, studio Pierrot, 2002-2007)

Basado en el manga de Masashi Kishimoto, es uno de los animes más famosos de la historia. La parte más inspiradora del proyecto se encuentra en la etapa del torneo Chunin, una maravillosa narración llena de adrenalina de los combates y desafíos necesarios para conseguir un título importante.



14. "Examen Chunin", Naruto, 2004, studio Pierrot

DRAGONBALL (Toei Animation, 1986-2018)

Basada en el manga de Akira Toriyama, al igual que en el caso de Naruto la principal inspiración de esta serie son los arcos narrativos relacionados con el torneo Budokai Tenkaichi. Episodios enteros que se repiten en cada temporada y que están ambientados casi por completo en un estadio permiten momentos de fuerte introspección de los personajes, que se alternan con peleas llenas de adrenalina y sobresaltos en la trama.

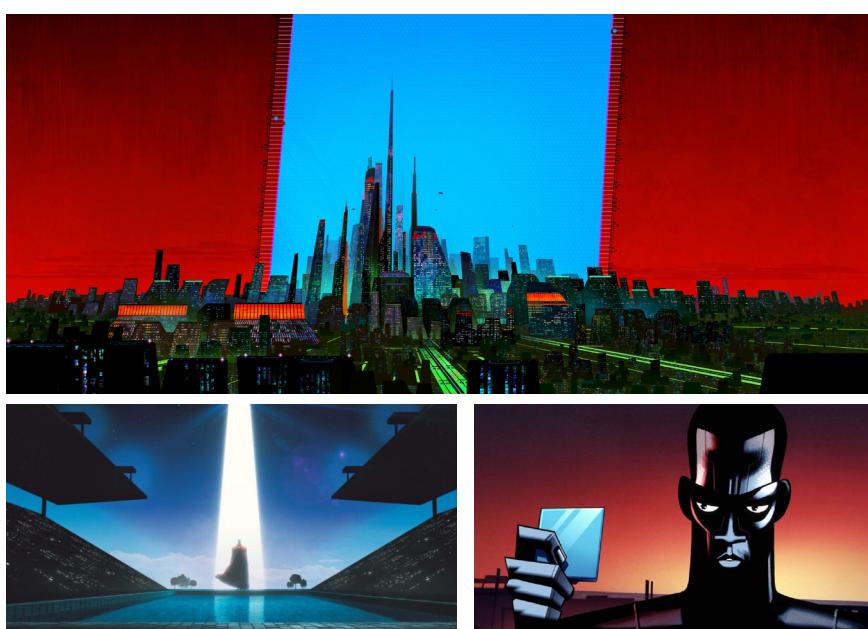


15. "Budokai Tenkaichi", DragonBall, 1990, Toei Animation

1.6.3. REFERENTES TEMÁTICOS

ZIMA BLUE (Netflix: Love Death + Robots, 2019)

Episodio fuerte de la serie de antología animada producida por Netflix, en este capítulo el espectador recorre la realización de un artista, y un análisis profundo de lo que es y significa todo el proceso creativo.



16. "Zima Blue", Love, Death + Robots, 2019, Netflix

RACHEL, JACK AND ASHLEY TOO (Black Mirror, 2019)

Un producto live-action, pero muy relevante para determinar la estética y los temas concebidos para el proyecto. Dentro de la serie de antología distópica que analiza nuestra relación con la tecnología, se puede analizar y delinear la relación obsesiva y consumista con las estrellas del pop.



17. "Rachel, Jack and Ashley Too", Black Mirror, 2019, Netflix

Además de esta obra de ficción, el tema se ha explorado con documentales como

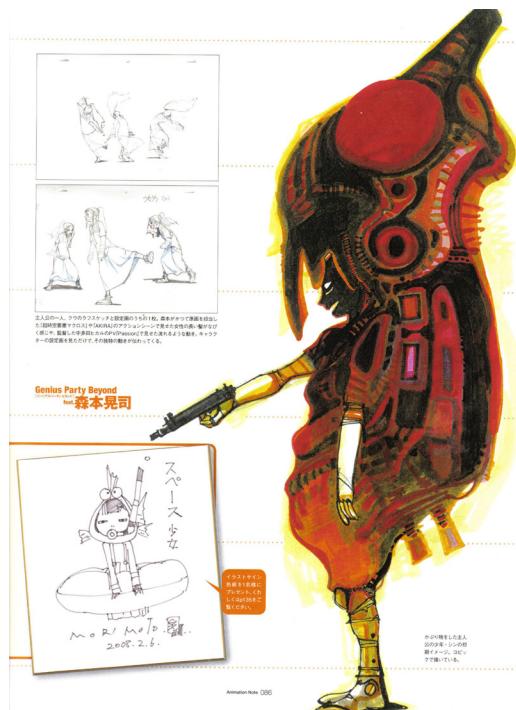
- *Gaga: Five Foot Two* (2017)
- *Demi Lovato: Dancing With The Devil* (2021)
- *Framing Britney Spears* (2021)
- *Britney vs Spears* (2021)



18. "Framing Britney Spears", 2021, Amazon Prime Video

2. METODOLOGÍA

Como era la primera vez que se abordaba la técnica de la animación (a excepción de algunos pequeños proyectos académicos), se partió de cero en el aprendizaje de este arte, tratando de encontrar una interacción eficaz entre la técnica tradicional de dibujo de cada frame en 2D y las posibilidades que ofrecen los programas de motion graphics como Adobe AfterEffects.



19. "Boceto Personal", Koji Morimoto, 1987

Watabe, Haruhiko Higami, Hiromasa Ogura e Hideaki Anno. Sus creaciones suelen relacionarse con la expresión de la estética Cyberpunk en su derivación asiática.

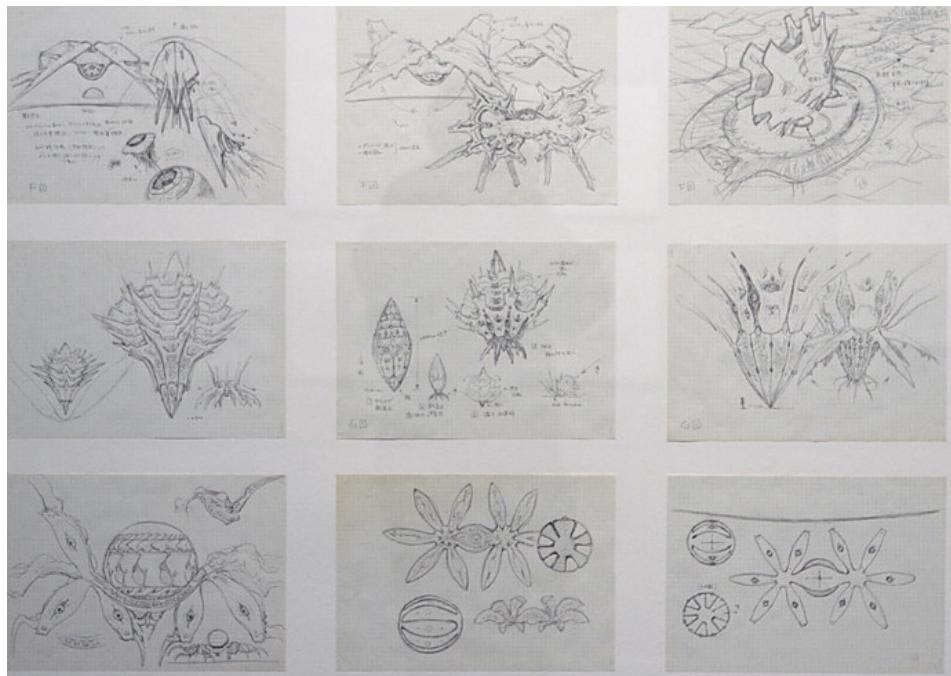


20. "Diseño de pre-producción", Hideaki Anno, 2012, Proto Anime Cut

2.1 OVERVIEW

El primer paso fue descubrir y estudiar todos los productos de animación posibles, desde los más clásicos hasta los más alternativos. Gracias a la biblioteca de la universidad, recursos encontrados en internet y bibliotecas públicas se pudieron consultar una serie de libros dedicados al dibujo de preproducción, como:

«Proto Anime Cut: Archive / Visiones y espacios en la animación japonesa», Ed. La Casa Encendida, 2012. Esta publicación presenta el trabajo visionario de los maestros de la animación Koji Morimoto, Mamoru Oshii, Takashi

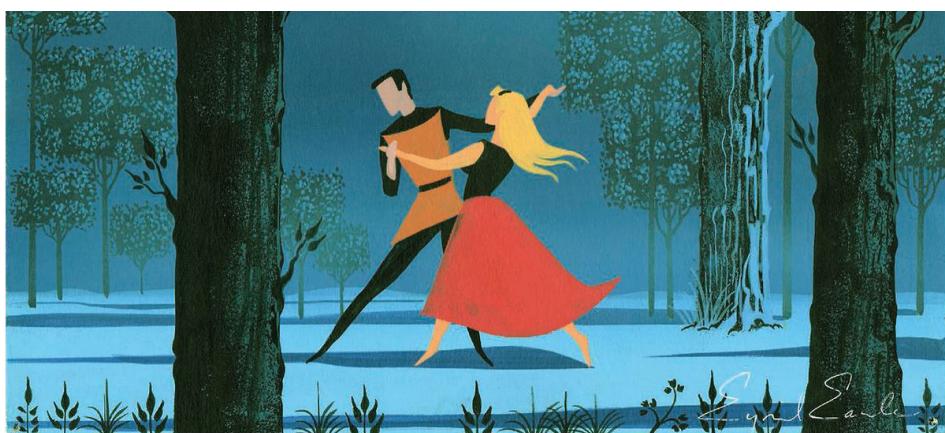


21. "Diseño de pre-producción", Hideaki Anno, 2012, Proto Anime Cut

Tales representaciones futuristas representan una fusión estética predominante de lo que es humano y lo que es máquina, mientras que los mecanismos tecnológicos se vuelven casi orgánicos en sus derivas estéticas y funcionales.

El producto animado basado en temas de combate puro es a menudo utilizado por estos artistas como punto de partida para construir complicadas filosofías por encima del mismo, acompañando al lector a lo largo de un proceso de elevación intelectual atravesado casi inadvertidamente.

«Walt Disney Animation Studios The Archive Series #3: Design», Ed. Disney Editions, 2011. Este segundo libro analizado, en cambio, trata de formas y productos probablemente más conocidos en el mundo occidental, pero no por ello menos impactantes. De hecho, lo que me sorprendió fue comprobar la gran plasticidad y pictoricidad del diseño de preproducción de varias películas de Disney. Las exploraciones estilísticas más diversas concedían una gran libertad expresiva a los artistas, y las distintas



22. Diseño de pre-producción por "La Bella Durmiente", Eeyvind Earle, 1959, Disney Studios



23. Diseño de pre-producción por "La Bella Durmiente", Eyvind Earle, 1959, Disney Studios

representaciones de ideas y estéticas se alejaban del resultado final que todos conocemos.

En estas obras, como en otras que se comentarán más adelante, el color toma el relevo del dibujo de línea, y a menudo explota, ensuciando el propio dibujo e invadiendo la fisicidad del personaje en la escena.

En algunos casos, como en "La Bella Durmiente" (Estudios Walt Disney, 1959) las formas geométricas se hacen evidentes en la composición de la escena, y otorgan a la película una estética única incluso en relación con otras producciones del mismo estudio.

«Spider-Man: Into the Spider-Verse: the Art of the Movie», Ed. Titan Books, 2018. Tercer libro examinado, se refiere a los dibujos de preproducción de una de las películas de animación más famosas de los últimos años. Ganadora del Oscar en 2019, "Spider-Man: Into The SpiderVerse" es un producto que desde su estreno en cines ha cambiado profundamente las expectativas de la estética de estos productos en la distribución mainstream.

Los diseños de los distintos artistas están unidos por el trabajo de coordinación y desarrollo previo realizado por Alberto Mielgo, uno de los rostros



24. Diseño de pre-producción por "Spider-Man: Into The SpiderVerse", Alberto Mielgo, 2017, Sony

más importantes de la industria, ganador de un Oscar, tres Emmys y dos Annie Awards.

Esta película ha sido quizás la principal influencia estética en mi trabajo durante años, pero en esta tesis ha sido fundamental en cuanto a la orientación respecto a mi estética deseada.

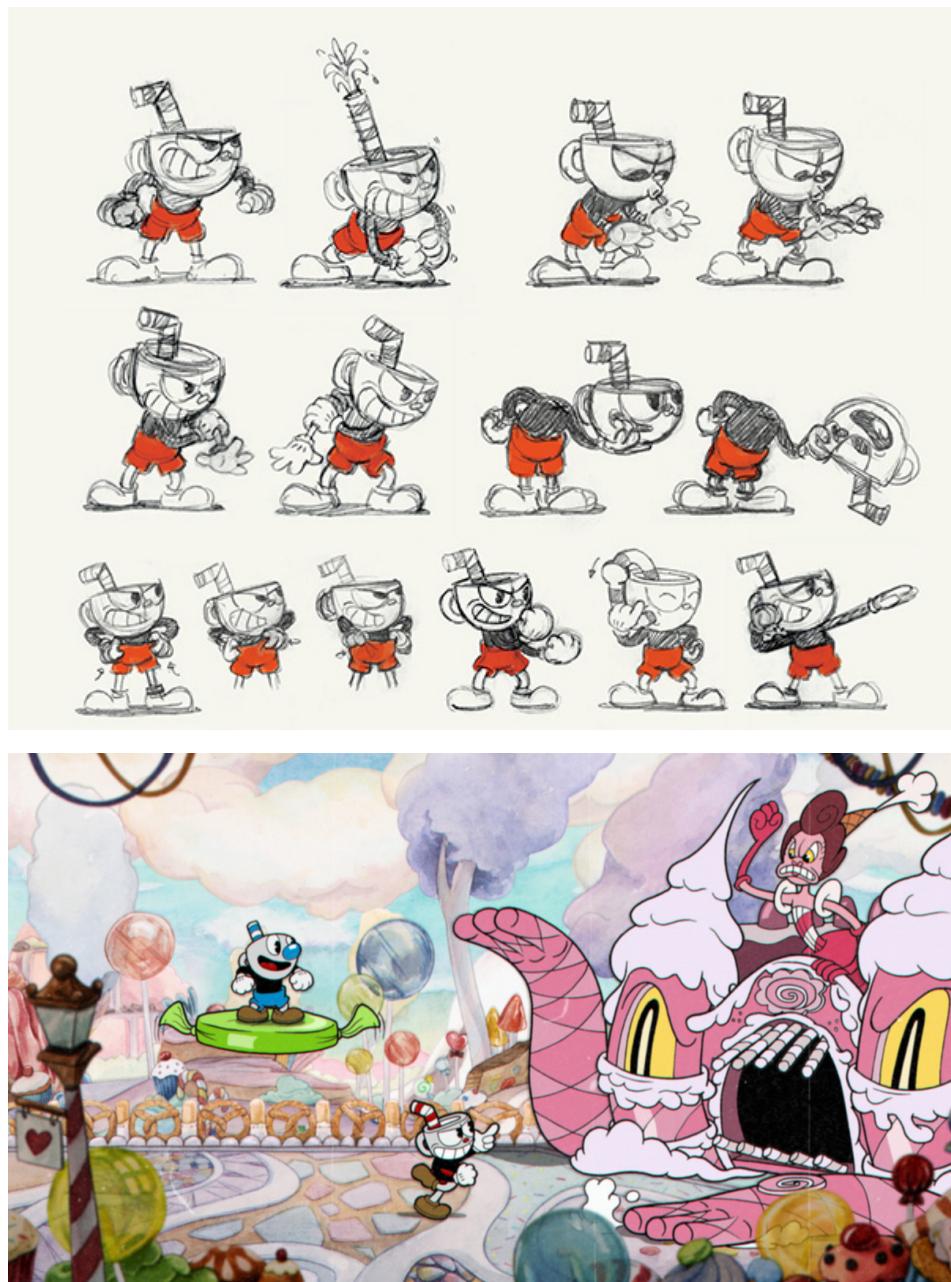


25. Diseño de pre-producción por "Spider-Man: Into The SpiderVerse", Alberto Mielgo, 2017, Sony

La película consigue unir los lenguajes 2D y 3D, simulando una estética dibujada heredera de los cómics de los que está sacada. Además de la estética de la primera película, me han influenciado las pocas imágenes publicadas dentro del tráiler de la segunda película de la saga: 'Spider-Man: Across The Spider-Verse (Part One)'. En estas escenas en las que el estilo de animación cambia según el escenario, los modelos 3D se vuelven completamente planos, absorbidos por los colores de los personajes.



26. "Spider-Man: Across The Spider-Verse", Sony, 2022



27. Diseño de pre-producción por "Cuphead", de "The Art of Cuphead", Dark Horse Books, 2020

Por último, el cuarto libro fue de gran importancia por su exploración de la adaptación del estilo de animación “rubber hose”, típico de los años 30, a las necesidades modernas.

La serie de animación a la que hace referencia está basada en un videojuego de 2017, donde una estética vintage se adapta perfectamente a las necesidades modernas. En algunas fases del proyecto contemplé la idea y la intención de utilizar este estilo por las fuertes libertades expresivas que garantiza, pero luego lo abandoné por no ser funcional a la idea imaginada del futuro.

2.2 TÉCNICAS

A partir de este análisis y visión de conjunto de las obras, pasamos a estudiar la técnica de la animación tradicional. Este proceso fue posible, en particular, gracias al material ofrecido por la tutora y a los vídeos online, gratuitos y abiertos a todo el mundo. Además de la técnica de dibujar cada fotograma insertando doce frame por segundo, se buscaron entonces implementaciones técnico-visuales para cubrir probables carencias futuras y dar al proyecto una imagen más homogénea, sobre todo con Motion Graphics y arte generado por páginas web de Inteligencia Artificial.

2.2.1 ARTE GENERADO POR IA

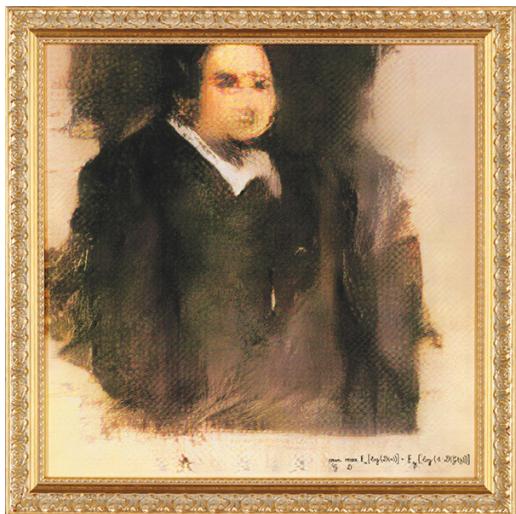
Al tratar el tema de la Propiedad Intelectual, se consideró necesario abordar la cuestión emergente del arte realizado por servidores de Inteligencia Artificial y cómo esta práctica puede llegar a vulnerar las barreras de los derechos de autor.

Definido con mayor precisión como “análisis y generación” de la imagen artística, este fenómeno ha experimentado un aumento constante en la atención del público desde el comienzo de la segunda década del siglo XXI.

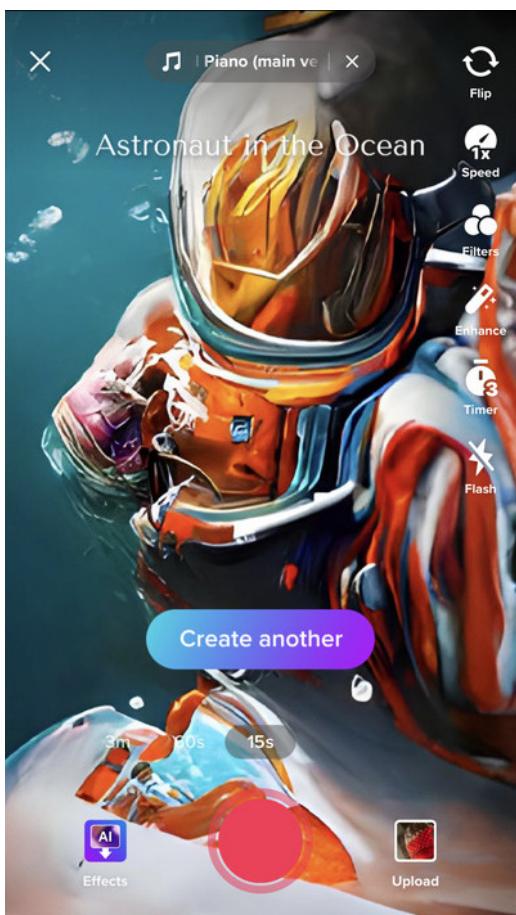
Los primeros proyectos que lograron una fuerte publicidad y que estaban vinculados a esta técnica se basaban simplemente en reproducir y generar nuevas pinturas como si hubieran sido creadas por autores de gran relevancia en el panorama histórico-artístico. Es el caso de proyectos como Next Rembrandt (2016), DEEPART (2016) y Edmond de Belamy (2018), donde se analizan y disec-



28. "Next Rembrandt", 2016



29. "Edmond De Belamy", colectivo Obvious, 2018



30. "AI generator", Tiktok, 2022

cionan obras de artistas del calibre de Rembrandt y Van Gogh hasta permitir la generación de una nueva pintura aparentemente creada por el propio artista.

Este tipo de uso del arte generado por la IA se denomina "arte zombi" (Hassine, 2019), ya que se dedica a devolver a la vida elementos muertos de un artista conocido.

Sin embargo, saltando hacia adelante en el tiempo, llegamos a un tipo diferente de este género creativo. Gracias al acceso gratuito a servidores como Dall-E y Midjourney, cualquier persona se encuentra ante la posibilidad de crear ilustraciones, fotos, renders y gráficas desde cero y en un plazo de pocos segundos. Estas creaciones se realizan con diversas variantes, y ofrecen la posibilidad de realizar más variaciones y cambios, pudiendo incluso solicitar un estilo artístico diferente.

Con la invención hasta de un filtro TikTok que garantiza este mismo proceso, Evidentemente, se provocará un cambio radical en el sistema artístico, flexionan-

do los límites de los derechos de autor y de la propiedad intelectual y poniendo en peligro un gran número de trabajos creativos. En el momento de escribir esta tesis, es demasiado pronto para determinar la influencia real que tendrá en el futuro del mercado del arte, pero es probable que haya que aceptar esta tecnología y vivir con ella, o integrarla en el proceso creativo.

Experimentando con esas tecnologías, hice varios intentos a fin de explorar una posible estética para aplicar al proyecto.

La primera indicación que se dio, por ejemplo, al servidor de “Dall-E 2” fue “zapatillas que permiten volar gracias a unos altavoces insertados en la suela”, con lo que se obtuvieron resultados potencialmente interesantes pero inutilizables y visualmente incomprendibles.

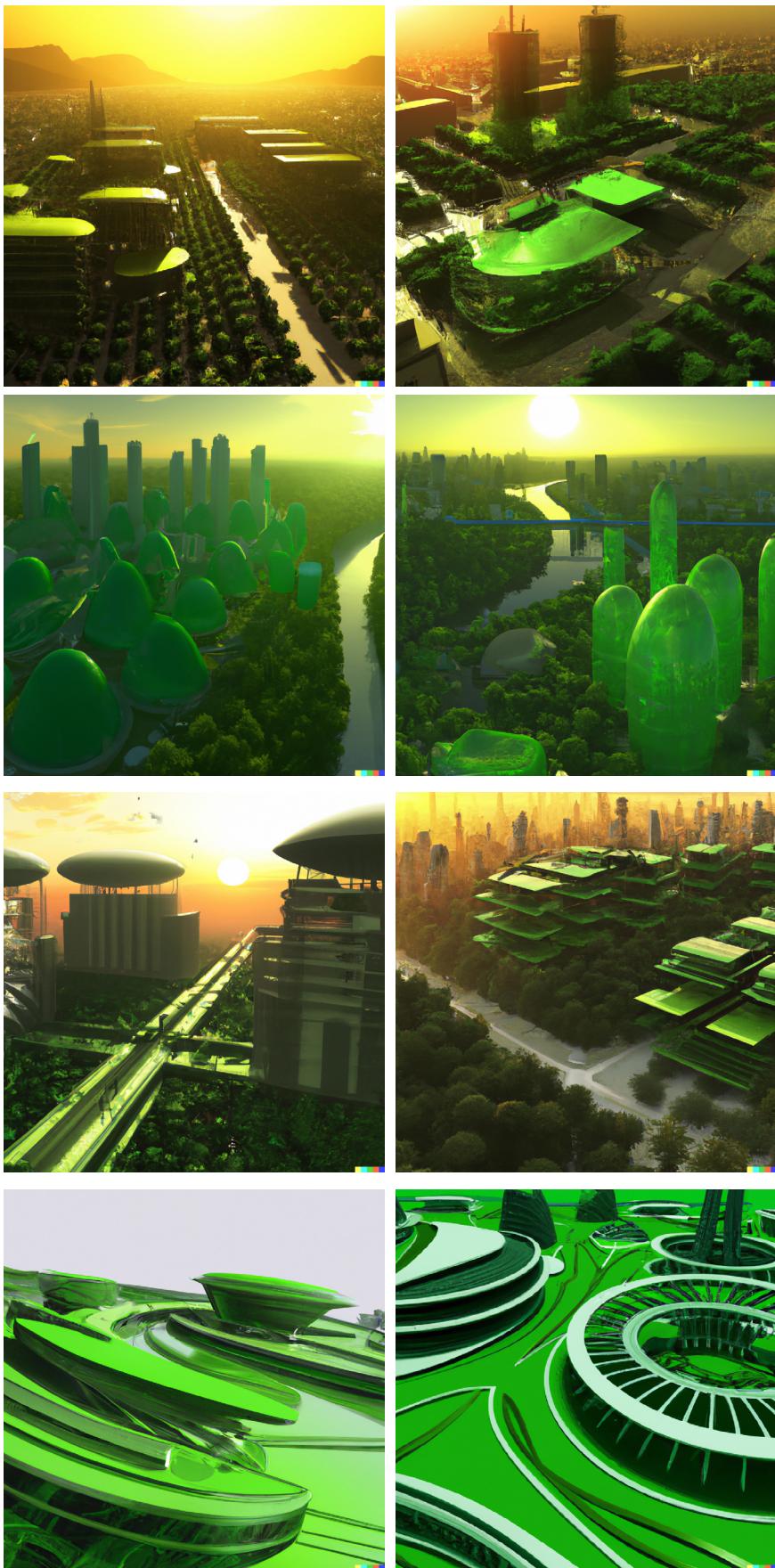


31. Imágenes generadas por Dall-E 2, obra personal, 2022

Por lo tanto, decidí orientarme hacia las posibilidades que sabía que el programa podría desarrollar más eficazmente. Empezando por teorizar sobre cómo podrían haber sido los entornos, le di al servidor varias indicaciones que contenían palabras como “ecológico, megalópolis, metrópolis, futurismo, renderizado 3D, Renzo Piano, amanecer/atardecer”... obteniendo varios resultados interesantes pero aún lejos de mi técnica artística e imaginación.

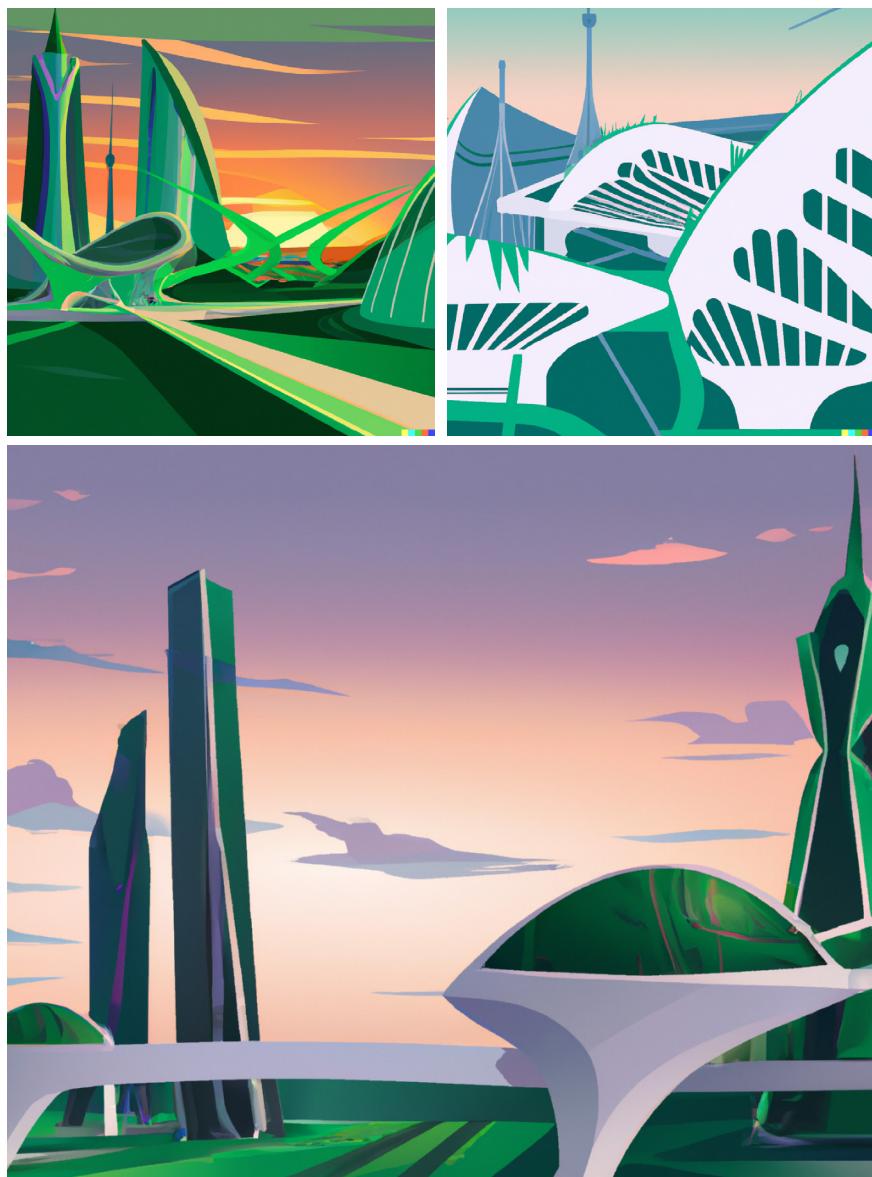


32. Imagen generada por Dall-E 2, obra personal, 2022



33. Imágenes generadas por Dall-E 2, obra personal, 2022

A continuación, utilicé las mismas indicaciones pero indicando el resultado gráfico deseado como “tarjeta postal”, obteniendo una interesante superposición entre futuro y vintage, pero quedando lejos de las necesidades reales del proyecto.

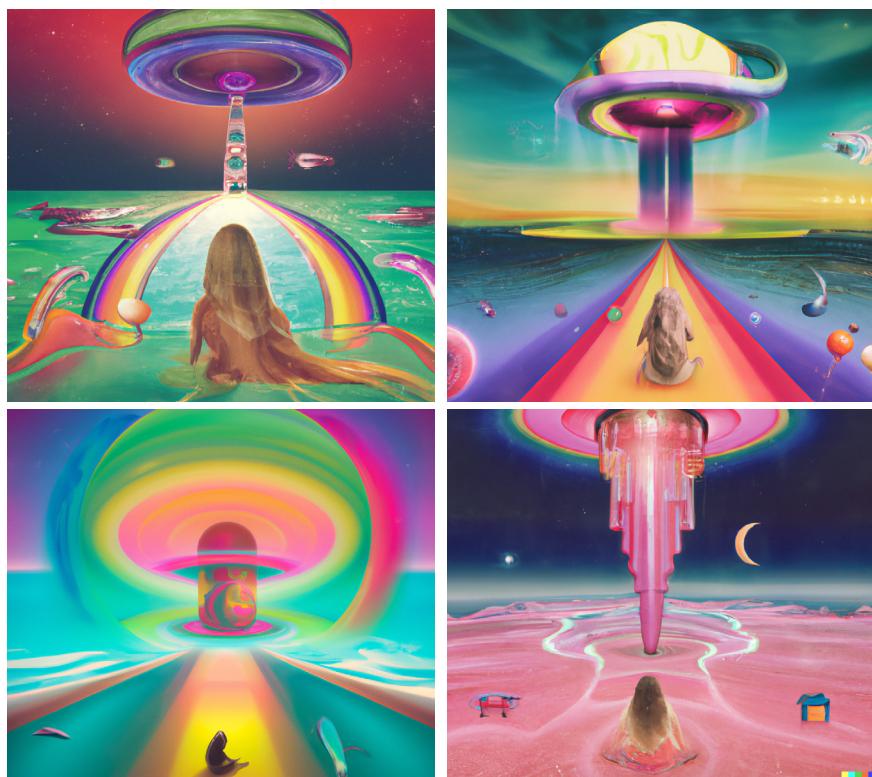


34. Imágenes generadas por Dall-E 2, obra personal, 2022

Dada la ineeficacia de estos procesos, decidí adoptar un enfoque más abstracto, pero más afín a la esencia del proyecto. Seleccioné dos de las portadas de álbumes musicales recientes que considero más interesantes desde el punto de vista estético: “Rainbow” (Kesha, Kemosabe Records, RCA Records, 2017) y “Planet Her” (Kemosabe Records, RCA records, 2021) y dejé que el servidor generara automáticamente variaciones basadas en la estética y la composición de los elementos. A continuación, seguí generando variaciones basadas en los elementos ya generados, hasta el punto en que una gran parte de la obra original ya no fuera reconocible.

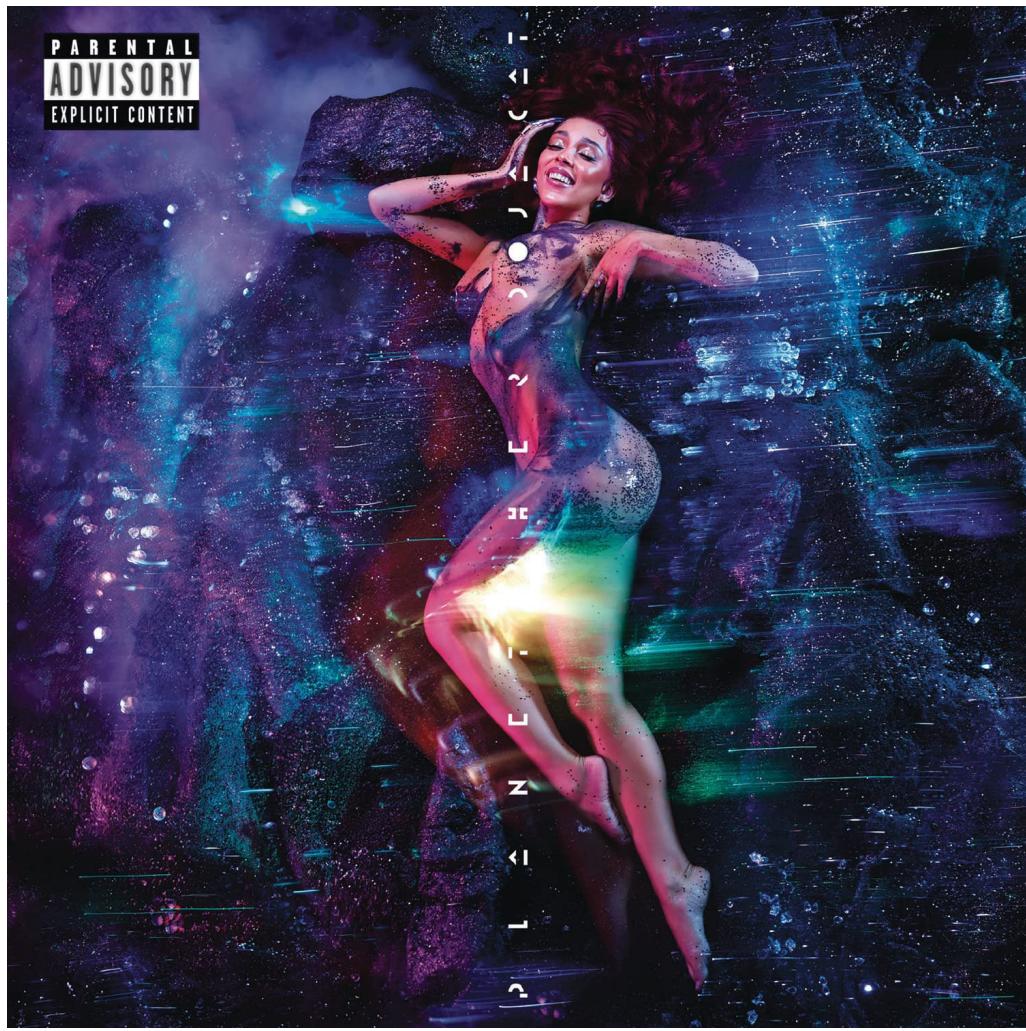


35. Portada del Album "Rainbow" de Kesha, Sony, 2017

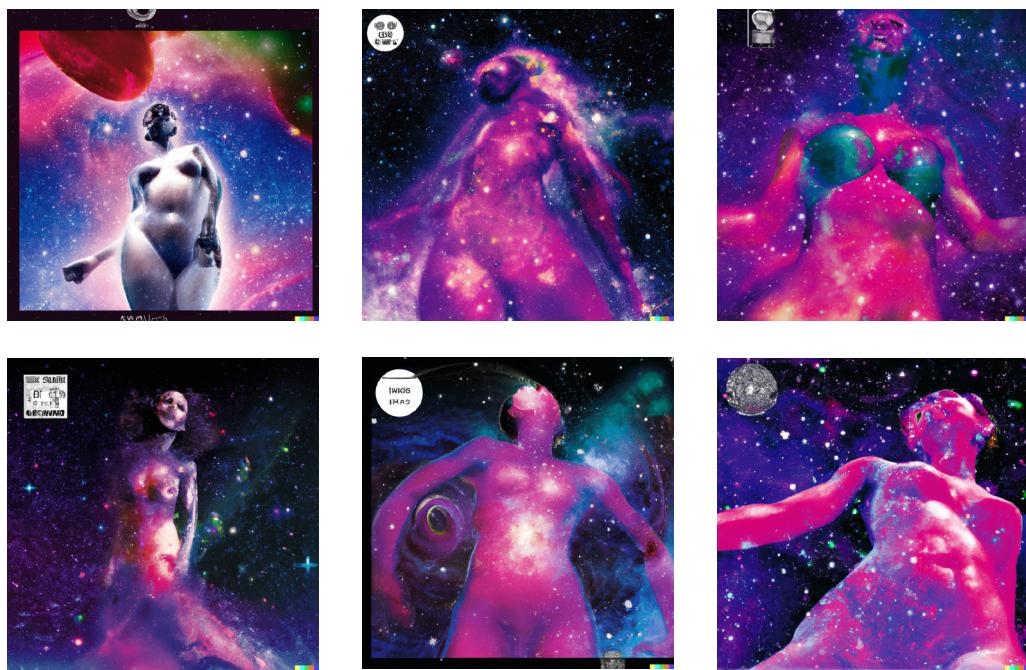


36. Variaciones de la portada de "Rainbow", Dall-E 2, 2022

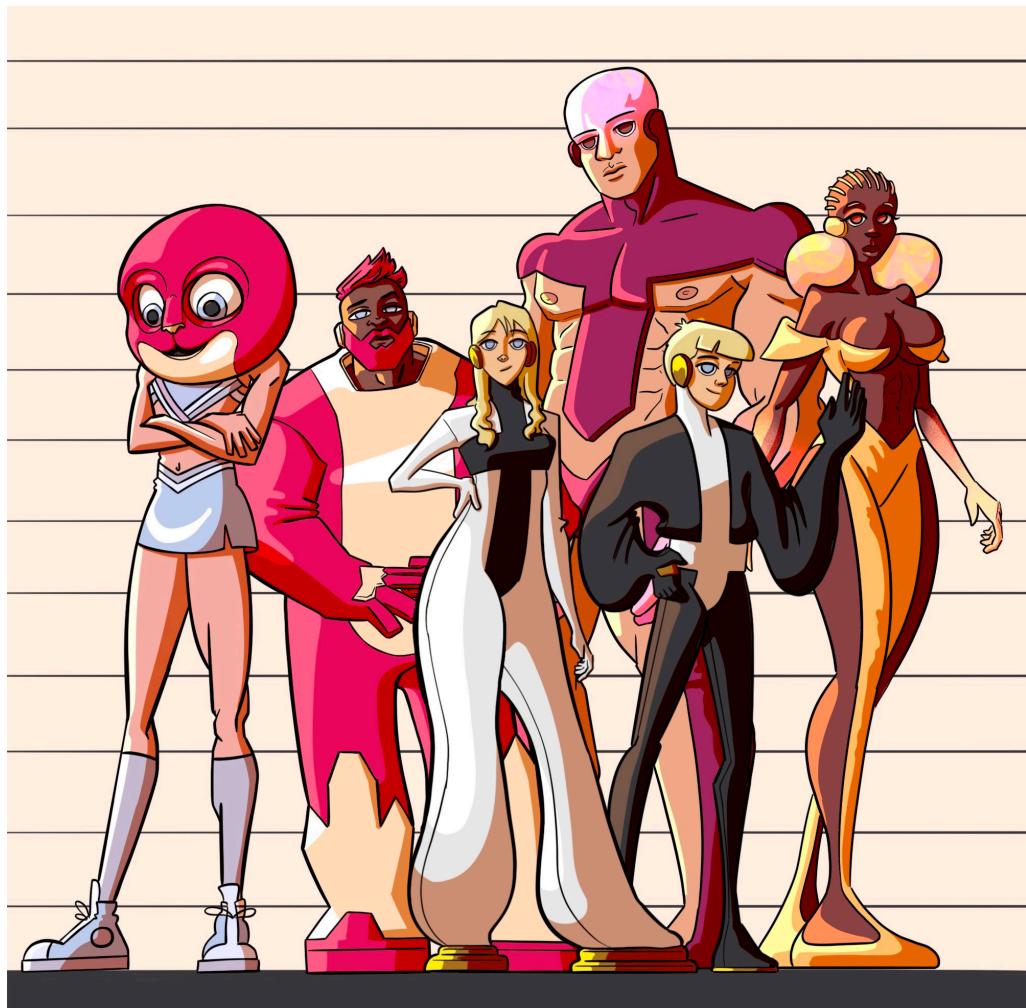
Aunque luego no utilicé estas imágenes para el producto final, fue útil e interesante como proceso de creación y generación de ideas, y me llevó una cantidad mínima de tiempo.



37. Portada del Album "Planet Her" de Doja Cat, Sony, 2021



38. Variaciones de la portada de "Planet Her", Dall-E 2, 2022



39. Diseño de pre-producción, obra personal, 2021

3. “METAPROGETTO”

Tras los tres años de grado en diseño industrial y comunicación visual, se intentó aplicar también el método de diseño “Design Thinking”, teorizado por Bruno Munari, al proyecto artístico/creativo. En este tipo de proceso de producción, el producto final se crea a medida que avanzamos en el análisis de los problemas y las potencialidades del propio proyecto.

Al no haber abordado nunca antes proyectos de animación, se subestimaron los problemas reales y los plazos que conlleva la realización de un producto artístico de este tipo. Sin embargo, al llevar a cabo al mismo ritmo el desarrollo de los personajes, la producción de vídeo y los estudios puramente técnicos, se pudo llegar a un producto final más homogéneo y representativo de su identidad.

3.1. SPNEAKER-VERSE 0.1: Villainesse

El proyecto, tal y como se concibió originalmente, nació con la intención de desarrollar un cortometraje de animación ambientado en el mundo

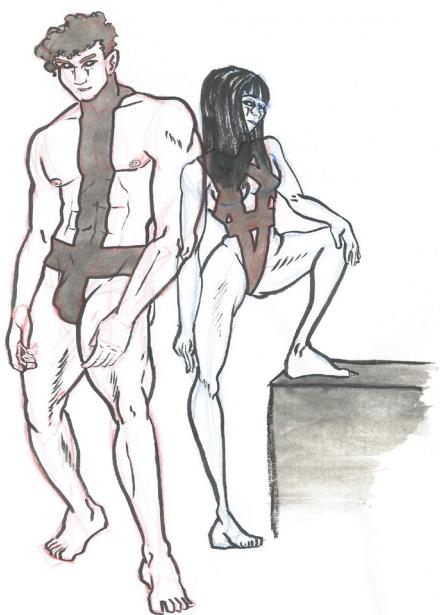
previamente imaginado. Se prevé una duración de unos tres o cuatro minutos y se inspira fuertemente en los proyectos de tesis de los alumnos de la escuela de Gobelins. Se elaboró un storyboard y un estudio preliminar de los personajes y escenarios.



40. Diseño de pre-producción, obra personal, 2021

3.1.2. TRAMA

La trama pretende sacar a la luz las posibles críticas al mundo de las estrellas del pop, mostrando dos realidades opuestas de la utopía imaginada y exponiendo dos posibles visiones y perspectivas de la fama y la música.

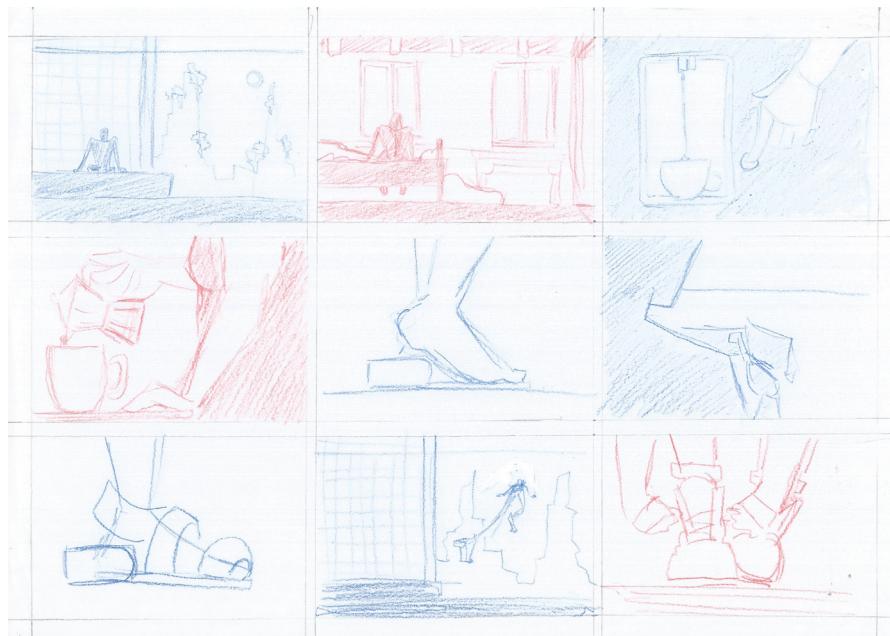


41. Diseño de pre-producción, obra personal, 2021

Inspirado en productos audiovisuales como 'The BlackCoat's Daughters' de 2015 o la serie de televisión 'Westworld' de 2016, se busca un plot twist dado por la revelación de que las dos escenas pertenecen en realidad a dos épocas diferentes.

En una línea de tiempo narrativa, seguimos la historia de una joven en la cumbre de su fama, intensamente transportada por los conciertos y las peleas al ritmo de música. En la otra línea de tiempo, más tranquila, una señora ya mayor vive en un entorno tranquilo y frugal, lejos de la ciudad. Al final se descubre que la anciana es la antigua adversaria de la joven, pero ambas, cansadas de la

vida de estrellas y ahora sordas por el exceso de ondas sonoras al que han sido sometidas, se han retirado a vivir juntas en una casa en el campo, trabajando la tierra y cuidando los animales que han escapado de las ciudades.



42. Storyboard, obra personal, 2021

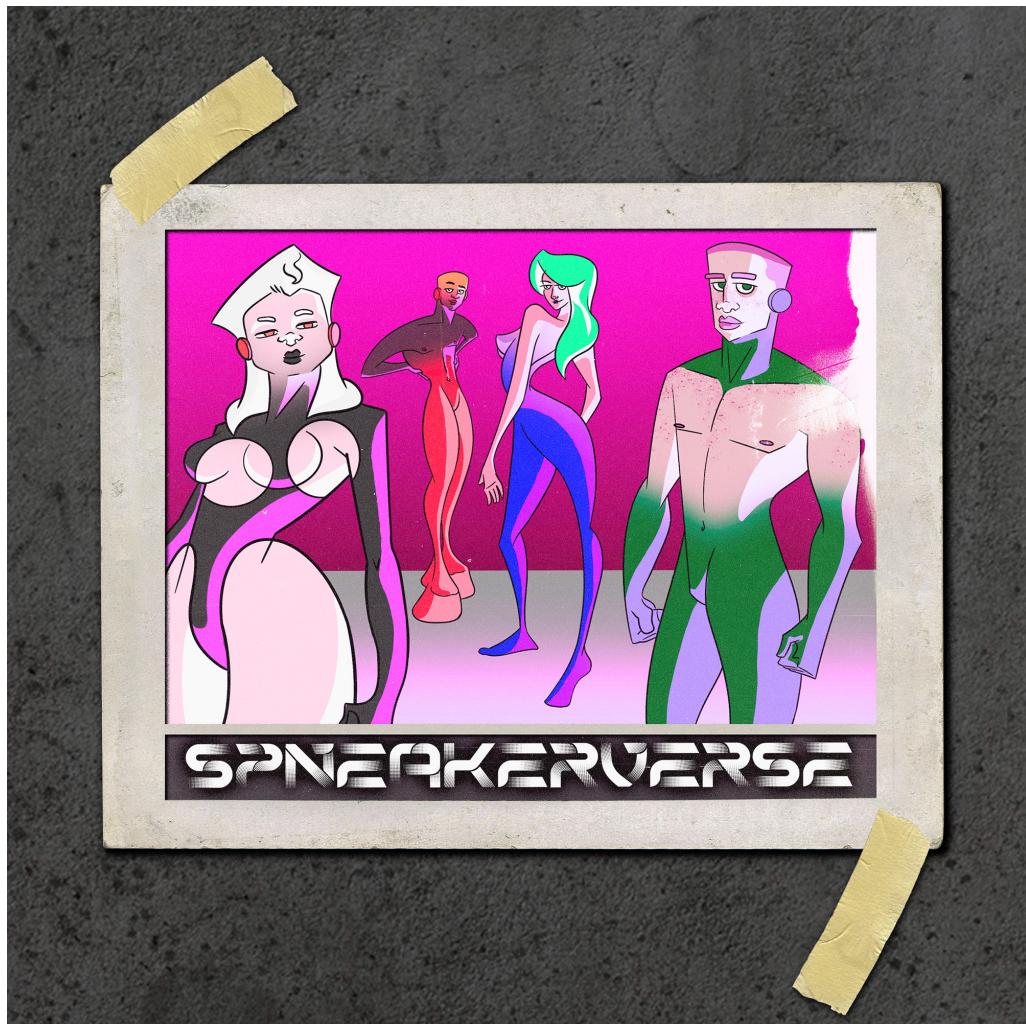
3.1.3. TEMAS

A través de las dos líneas temporales, los diferentes elementos que constituyen este futuro utópico podrían destacarse con gran detalle. Sin lanzar una mirada crítica o prejuiciosa, el cortometraje habría llevado a reflexionar sobre los diferentes tipos de vida y de mantenimiento, enfrentando dos estilos diametralmente opuestos, pero destacando las ventajas e inconvenientes de ambos.

El aspecto sáfico de la relación de las dos protagonistas pretende romper los estereotipos que caracterizan los roles fijos y estáticos que se otorgan a los distintos héroes y heroínas, así como sacar a la luz las numerosas relaciones homosexuales que llevan a cabo múltiples iconos famosos del star system en secreto, por ser negativas para la imagen pública y potencialmente perjudiciales para las ventas.

3.1.4. CRITICIDADES

El proyecto se concibió antes de conocer la verdadera metodología y los tiempos de ejecución de la animación. El desarrollo en solitario de todo el proyecto, además de los compromisos académicos y laborales externos, habría requerido al menos un año de trabajo, sin contar toda la fase exploratoria a nivel estilístico y el estudio de las técnicas.



43. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

3.2. SPNEAKERVERSE 0.2.: Star-System



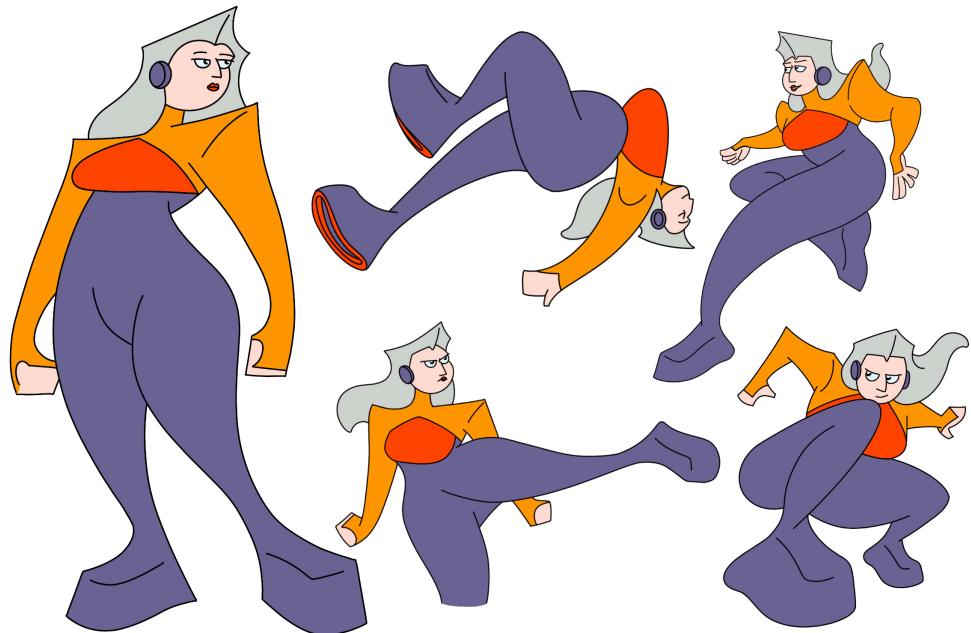
44. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

3.2.1. VERSIÓN 1

Se empiezan a explorar diferentes tipos técnicos/estéticos, que permitan una ejecución más rápida. No se define una trama, pero se consigue una estética generalmente más sencilla que siga siendo igual de impactante, y se intenta reducir la complejidad de los planos.

3.2.1.1. CRÍTICIDADES

Poco transporte e implicación en la estética identificada, dificultad en pensar en hacer un cortometraje completo.



45. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

3.2.2. VERSIÓN 2

Se mantiene la estética conseguida en la versión 1 y se simplifica aún más. Se desarrolla un storyline simple y lineal que puede encajar en un corto plazo de tiempo, y se estudia un estilo de animación de marionetas, basado casi por completo en el uso de AfterEffects sin necesidad de dibujar el contenido de cada fotograma.

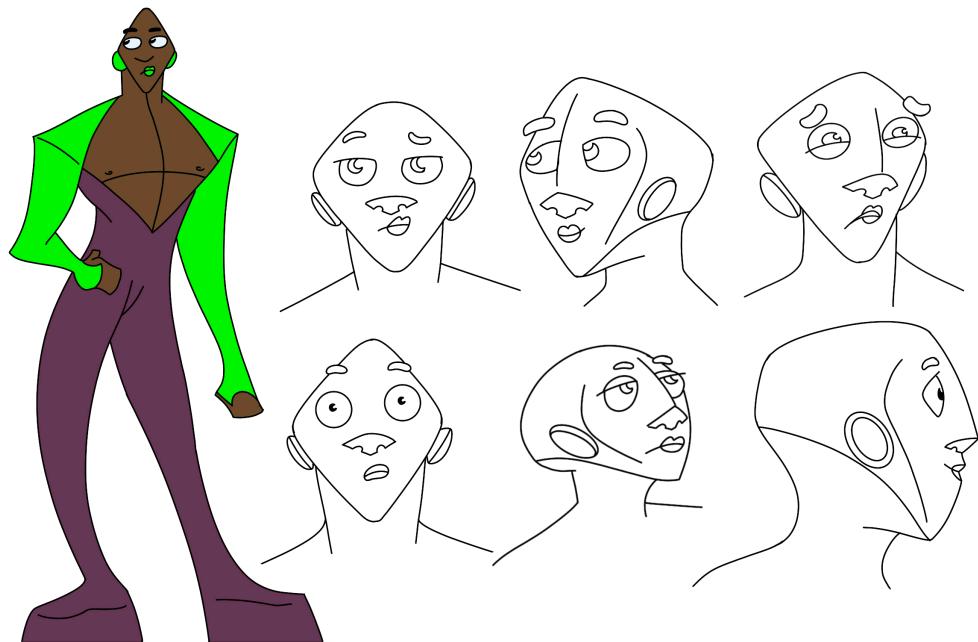
3.2.2.1. TRAMA

Seguimos intentando desarrollar una historia centrada en un solo personaje, para no tener que lidiar con una gran cantidad de movimientos y diseños diferentes. Se basa más directamente en las experiencias traumáticas vividas por la mayoría de las estrellas del pop actuales, en particular Britney Spears y Kesha, debido al control casi carcelario que les impusieron sus productores discográficos o incluso, en el caso de la primera, su propia familia.



46. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

La historia se abre con escenas de lucha, resulta que desde un visor de realidad virtual desde el que la protagonista está viendo los conciertos/peleas reales. Se quita la visera y se lanza con dedicación a producir su propia música. El tiempo pasa, a través de una pantalla de redes sociales vemos como empieza a ganar fama y a conseguir



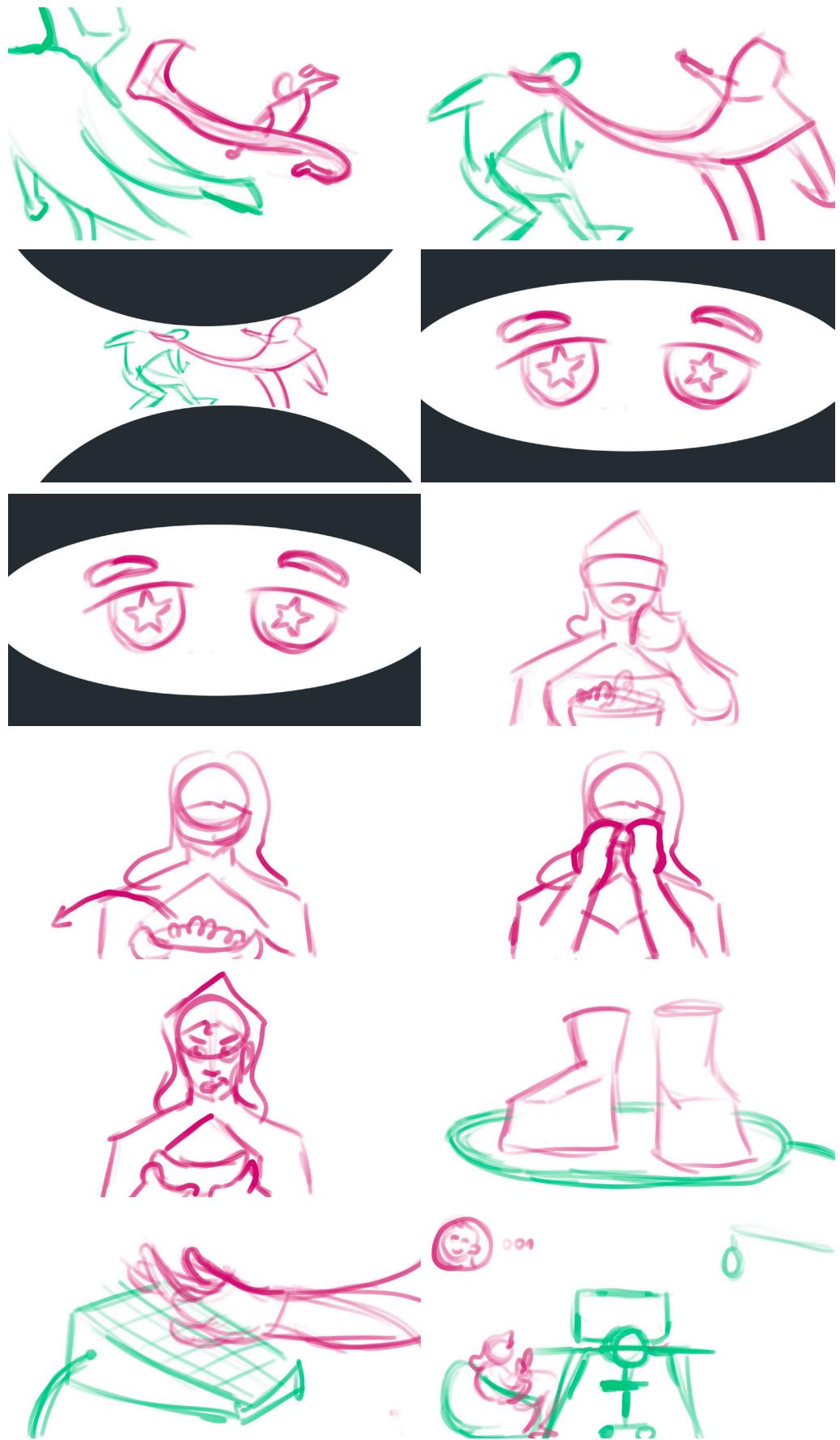
47. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

millones de seguidores, hasta que le ofrecen un contrato en una gran empresa.

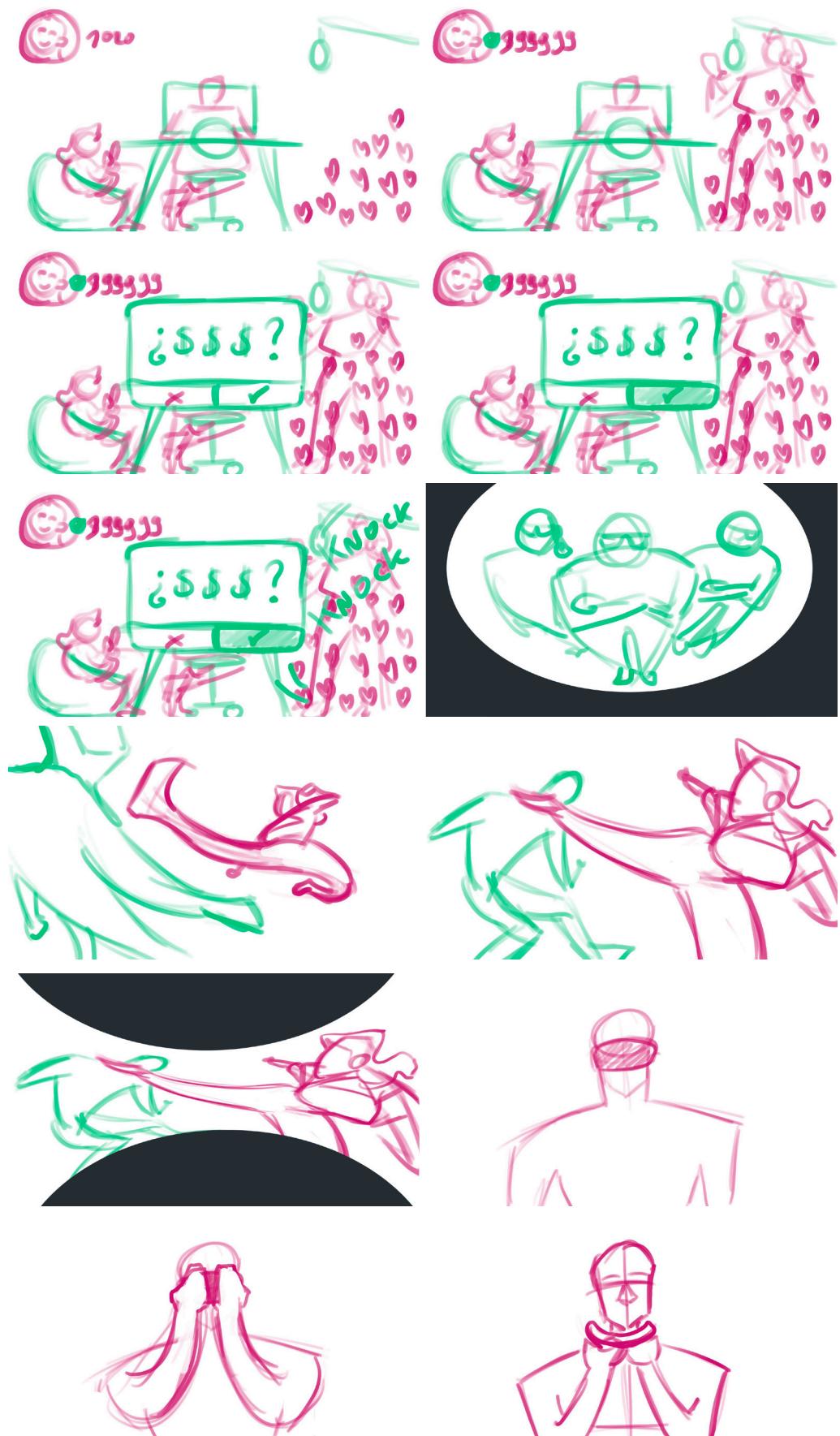
La protagonista ha perdido completamente de vista su vida anterior y se ha convertido en parte de la misma prisión de brutalidad que antes admiraba desde lejos. El cortometraje termina con las mismas escenas de lucha que al principio, pero esta vez con ella como protagonista. Una nueva protagonista se quita el visor y entra a formar parte del Sistema.

3.2.2.2. CRÍTICIDADES

La principal crítica a esta fase del proyecto fue el estilo elegido. Con este tipo de animación probablemente habría sido posible terminar el producto a tiempo, pero la estética y la expresividad habrían sido extremadamente sacrificadas. Además, la trama no es del todo original. Trata temas que ya han sido vistos e interpretados de varias y diferentes maneras, y no hay ninguna adición real al discurso.



48. Storyboard, obra personal, 2022



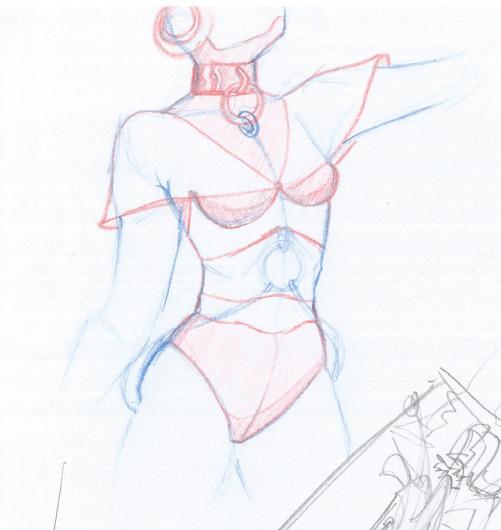
49. Storyboard, obra personal, 2022



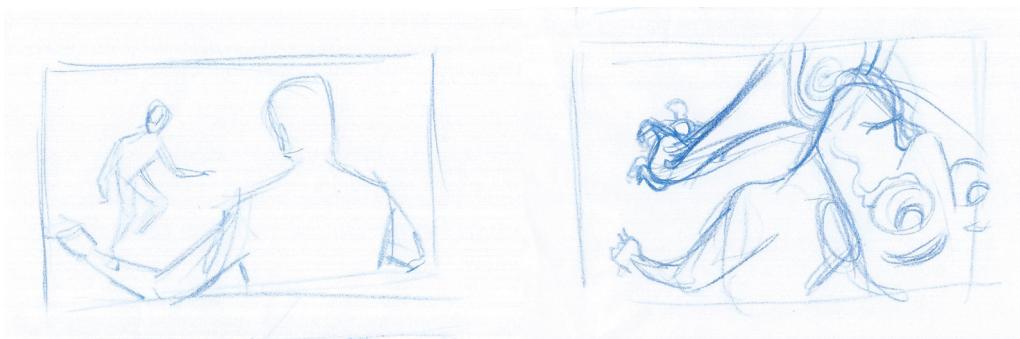
50. Diseño de personajes, obra personal, 2022

4. PROYECTO FINAL: «STAR-DOM: A Story From The Spneakerverse»

Analizando el tiempo restante y los conocimientos adquiridos en el transcurso del proyecto, se decidió limitar la producción para poder realizar un producto más perfeccionado y afín a las perspectivas de trabajo en las que se estaba interesado (es decir, un campo más relacionado con el diseño de preproducción y menos con la animación tradicional). El proyecto final, de acuerdo con la tutora, se concretó así en un tráiler de la serie de animación teorizada, acompañado de un libro de arte que contiene los distintos estudios de personajes, objetos y escenarios, lo que permite profundizar en el universo imaginado.



51. Diseño de personajes, obra personal, 2022



52. Storyboard, obra personal, 2022

4.5.1. HISTORIA

La historia definida como pauta y en la que se basa el tráiler se divide en dos líneas temporales. En el año 2090 se vive el estatus quo descrito anteriormente, en el que el DJ y productor musical D34RB34R controla de forma abusiva y maníaca el Star-Dom.

Los personajes presentados se debaten en una realidad exigente y demandante, para nada parecida a los sueños que les llevaron a seguir esa carrera. Se comprenden los caminos típicos de las estrellas infantiles, la fuerte apropiación cultural en este tipo de medios, la sexualidad utilizada en su forma negativa, y muchos aspectos más, siguiendo a el actual Star-Dom en su difícil equilibrio entre la emancipación y el mantenimiento del estatus que han alcanzado.



53. Diseño de personajes, obra personal, 2022

En una historia paralela (pero, sin que el espectador lo sepa, ambientada seis años antes), descubrimos el origen del déspota musical. Esta persona es de hecho l@ cheerleader de los Homecoming Queers. La pareja había llegado a la megalópolis, como muchos otros, siguiendo un sueño, pero en el momento en que la mascota viene a morir tras un concierto que salió mal, l@ cheerleader se quita los auriculares, rompiendo voluntariamente sus tímpanos y abandonándose a un silencio renovador en medio del caos que siempre había deseado.

L@ cheerleader, que empieza a luchar por cambiar y hacer menos tóxico el sistema que mató a su pareja, se pierde a sí mism@ en el camino, desconsolad@ por la imposibilidad de la empresa, y se convierte en parte y posteriormente en líder del mismo sistema que pretendía cambiar, en un ciclo angustioso pero que ojalá se logre romper.

4.2. STORYBOARD

Al disponer de poco tiempo, se definió desde el principio un storyboard para el tráiler que se iba a realizar, se hizo un animatic a partir de él para poder obtener una vista previa, y luego se desarrollaron todos y cada uno de los detalles.



54. Storyboard, obra personal, 2022



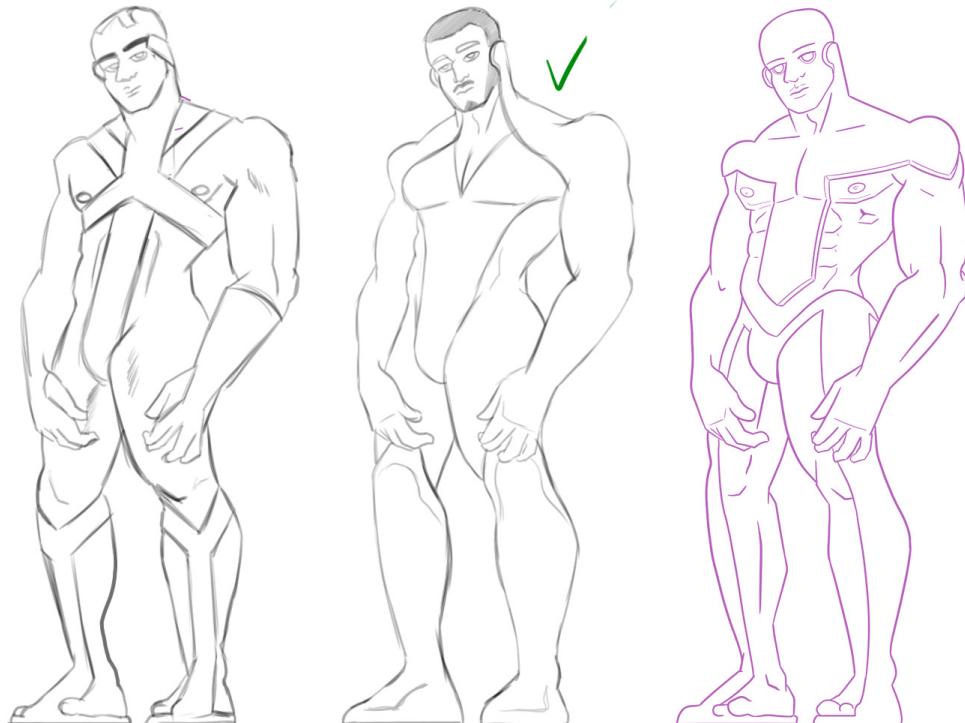
55. Storyboard, obra personal, 2022

4.3. CHARACTER

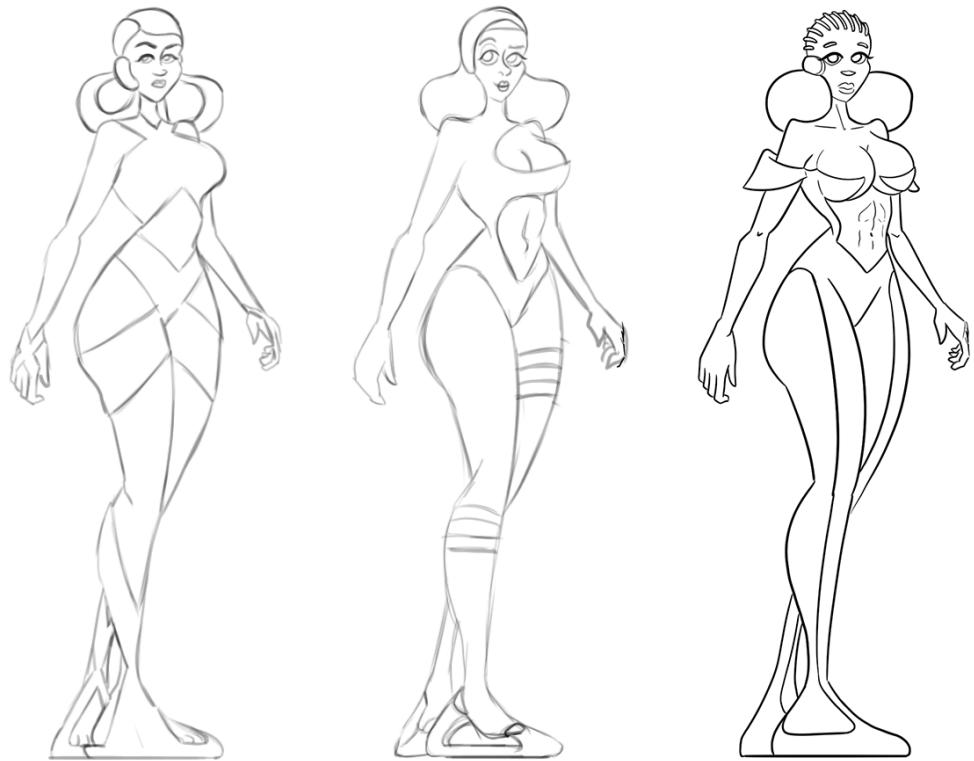
Para el desarrollo de los personajes se partió de la primera estética elaborada para el proyecto, ya que era más comunicativa y reflejaba más el gusto personal. Los personajes inventados anteriormente fueron recuperados y reinterpretados, tratando de hacerlos más homogéneos y adecuados para el proyecto. Algunos se mantuvieron iguales, mientras que otros sufrieron variaciones más o menos amplias, dependiendo de lo alejado que estuviera el original de la estética en desarrollo.

Los seis primeros personajes se desarrollaron a partir de conceptos básicos deliberadamente modernizados y extremados, el diseño surge de las necesidades narrativas de los personajes y también de sus formas físicas. Entre ellos se encuentran:

REGGAETRON: una pareja diseñada para representar los fuertes conceptos de sexualización presentes en el mercado musical, haciendo un guiño al contexto latinoamericano donde la música reggaetón constituye su principal portavoz e innovador. Los personajes están marcadamente desnudos, pero la intención no es la de sexualizar o despreciar, sino la de empoderar. La sexualidad se utiliza como arma e instrumento de autodeterminación, permitiendo un añadido físico-cultural a una visión superficialmente vana.

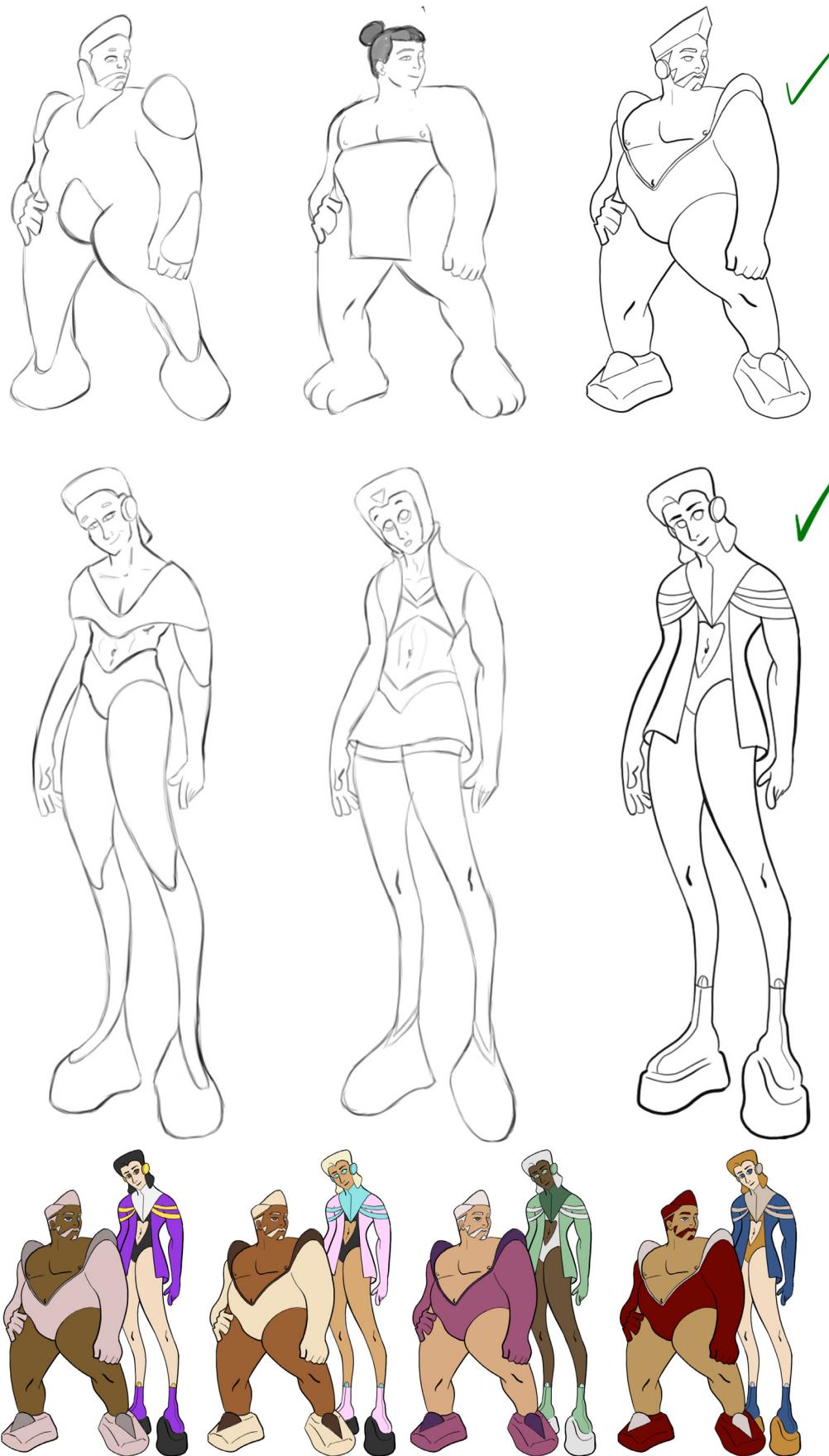


56. Diseño de personajes, obra personal, 2022



57. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

HOECOMING QUEERS: elegidos como protagonistas del mundo concebido, representan el trope musical del rey y la reina del baile, la cheerleader y la estrella del fútbol. En este caso, sin embargo, los papeles se barajan, y una pareja extremadamente queer se encarga del tema más estereotípicamente hetero de la historia del audiovisual. Una mascota hombre cisgénero y una cheerleader no binaria son los rostros más célebres de nuestro star-dom. La mascota hace un guiño a las máscaras que llevan los Teletubbies, profundamente inquietante cuando se saca del contexto de la serie.



58. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

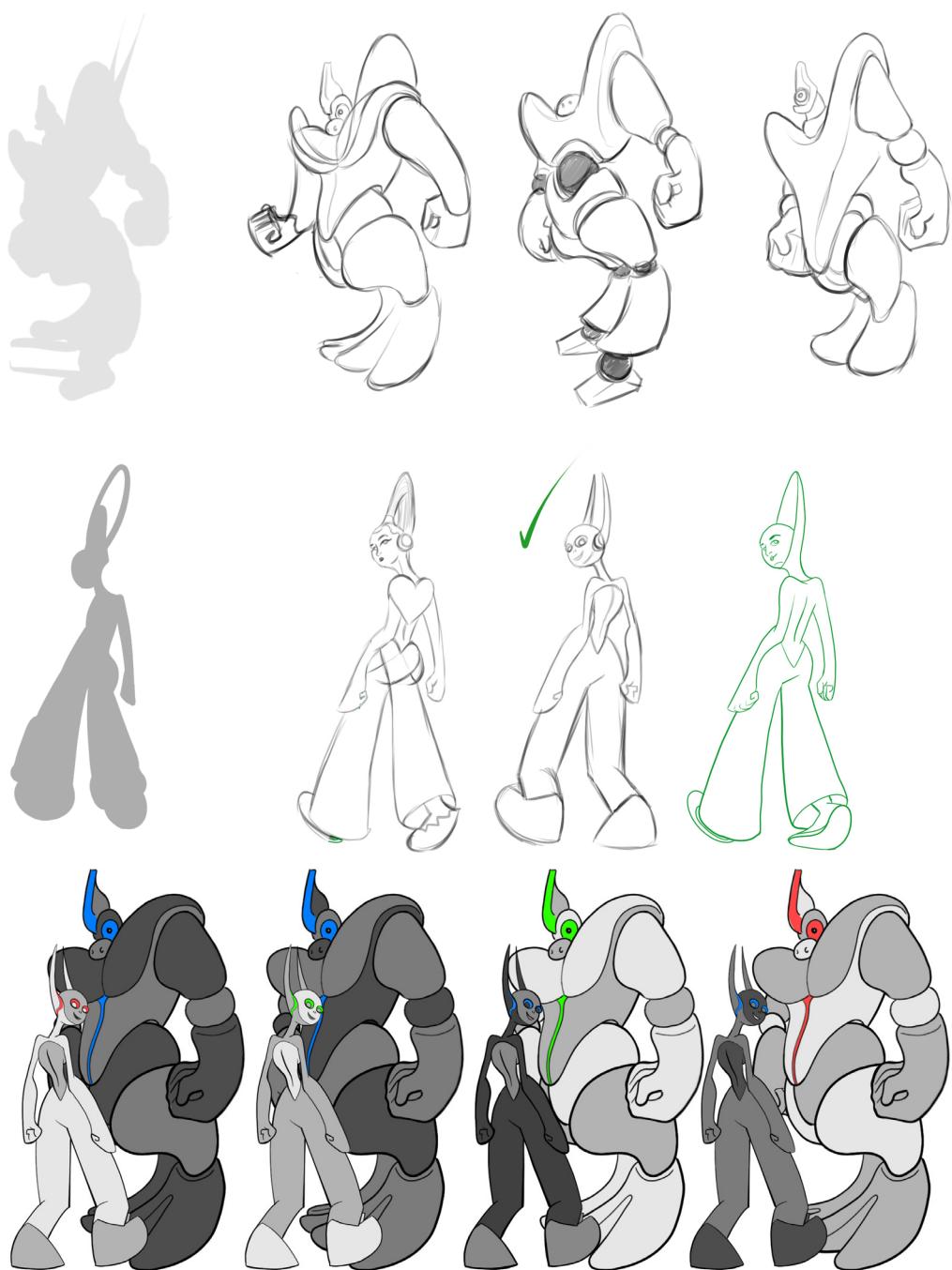
SUN AND OLLY SPIRIT: hermano y hermana, estos dos personajes representan la fuerte fascinación que sienten los habitantes del futuro por toda la música religiosa producida por nuestros contemporáneos. Al desconocer los sistemas religiosos a los que se refieren estas canciones, estos jóvenes representan a dos estrellas infantiles que sólo hacen suya su estética, sin comprenderla del todo.



59. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

Los siguientes seis personajes, en cambio, surgieron de un proceso creativo más estándar. Se hicieron siluetas de forma aleatoria, de las que se eligieron las formas más sugerentes e interesantes. A partir de aquí, se pasó a buscar diferentes personajes posibles dentro de las formas, dando cuerpo y personalidad a otros comprimarios.

SYRIO Y ALEX: Mascotas deportivas, son la representación futurista de Siri y Alexa, humanizadas y elevadas a la categoría de estrellas. Como robots antropomórficos, se les permite competir contra sus oponentes humanos.



60. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

ART-POPPERS: Representando el lado más fashion del mundo de la música, estos dos personajes nacieron con un fuerte guiño al mercado del sudeste asiático, a la digitalidad y a la virtualidad de las estrellas actualmente en auge.

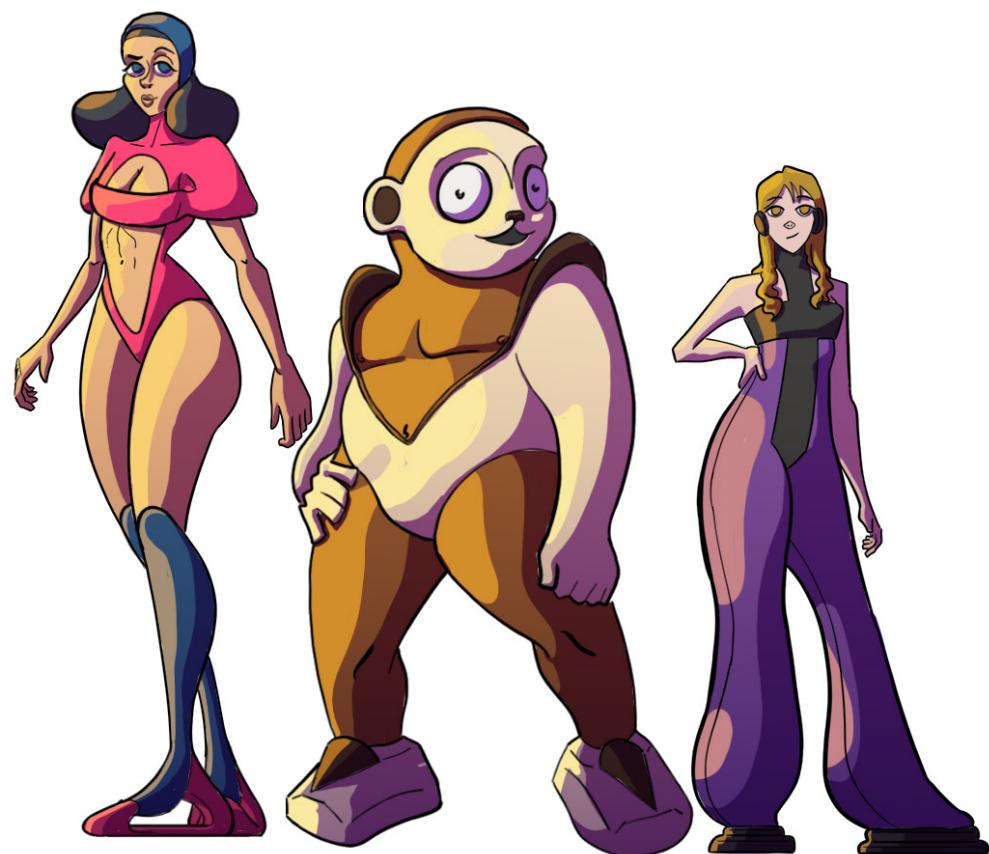


61. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

POP OF GOLD: nacidos para simbolizar las derivas estéticas alcanzadas por la moda del futuro. En una representación vacía de elementos del pasado, el folclore y la religión vuelven a encontrar un lugar predominante en el imaginario global.



62. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022



63. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022



64. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

4.4. PROPS

Al tratarse de una reinvención del proyecto creada en torno al concepto de tráiler, se sacrificaron fuertemente los elementos de prop design, teniendo que favorecer elementos presentes e importantes en el tráiler. Sin embargo, se intentó comunicar con fuerza la identidad de los personajes, a través de las diferencias en su calzado, ropa, medios de locomoción o protección auditiva.

SPNEAKERS: Objeto fundamental a partir del cual se originó todo el proyecto, estos zapatos con sonido se adaptaron y simplificaron al estilo elegido para la animación final. El nombre deriva desde la unión de las palabras sneakers y speakers, sugerendo sus particularidades.

MASK OTT: Un elemento relevante dentro de algunas de las tramas diseñadas para la trama general es la máscara de la mascota de Homecoming Queers. En un eventual hilo narrativo, a la muerte de la mascota, ésta sería tomada y llevada por su compañere, dando lugar a una silueta similar a la de DJ DeadMau5.



65. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022



66. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

SOUNDSURF: El medio de locomoción del Leprechaun, utiliza la misma tecnología que los spneakers, pero se basa en el surf para lograr una mayor agilidad. Los zapatos electromagnéticos permiten fijarse y separarse de la superficie según sea necesario.

4.5. ENVIRONMENT

Se realizaron varias exploraciones de entornos, caracterizadas principalmente por una necesidad pictórica y el deseo de diferenciarse de una visión estereotipada del futuro.

Por estas razones, los primeros experimentos combinan todas las diversas formas relativamente más modernas de diseñar entornos, lo que conduce, sin embargo, a su saturación e incomprendibilidad. Los elementos de photobashing, modificados en Photoshop, se superponen a elementos obtenidos mediante la modificación y derivación de portadas pop en plataformas generadoras de arte con Inteligencia Artificial. El brillo y la excesiva viveza del resultado habrían dificultado su integración con el resto del producto animado.



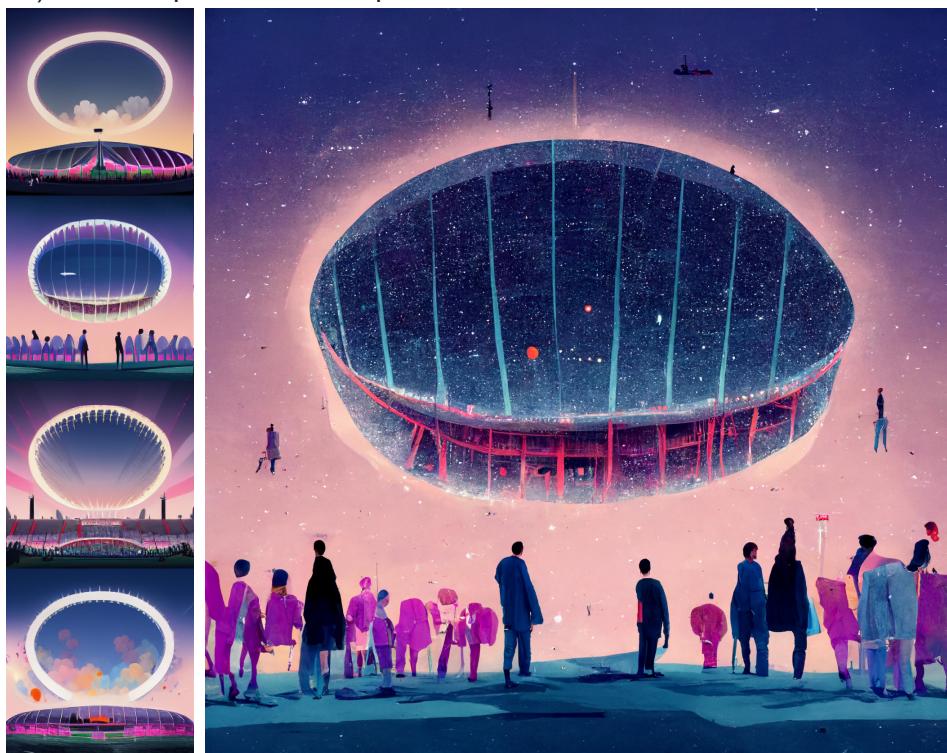
67. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

Sin querer abandonar por completo estos procesos futuristas, se decidió centrarse únicamente en el potencial de las imágenes generadas por la IA.

Decepcionado por el potencial que ofrecía Dall-E, decidí recurrir a otro famoso generador de IA: Midjourney. Este medio creativo funciona a través de un servidor de Discord al que pude acceder gracias a la invitación de un amigo suscrito a su servicio premium.

Este generador específico es tal vez el más utilizado en el ámbito profesional y, en consecuencia, el más peligroso en cuanto a la estabilidad de las carreras artísticas. Como informa Drew Harwell en el artículo “He used AI to win a fine-arts competition. Was it cheating?” para el Washington Post (2022), las obras generadas íntegramente por este programa han llegado a ganar concursos oficiales de bellas artes, lo que ha provocado reacciones de sorpresa y enfado ante la aparente injusticia de lo ocurrido.

En el caso de mi proceso creativo, sabía que quería utilizarlo principalmente como una forma de brainstorming, para poder identificar una composición y una estilización efectivas, características que siempre me suponen una gran dificultad. Así que empecé a generar múltiples variaciones de indicaciones similares, con entradas recurrentes como “futurismo, ecología, megalópolis verde, animación, Steven Universe, Sailor Moon, entorno de animación, pastel, personas volando, vehículos volando, amanecer/atardecer...” y otras indicaciones más específicas relacionadas con los colores deseados (por ejemplo, rosa/azul o morado/amariillo), o la composición de los planos.

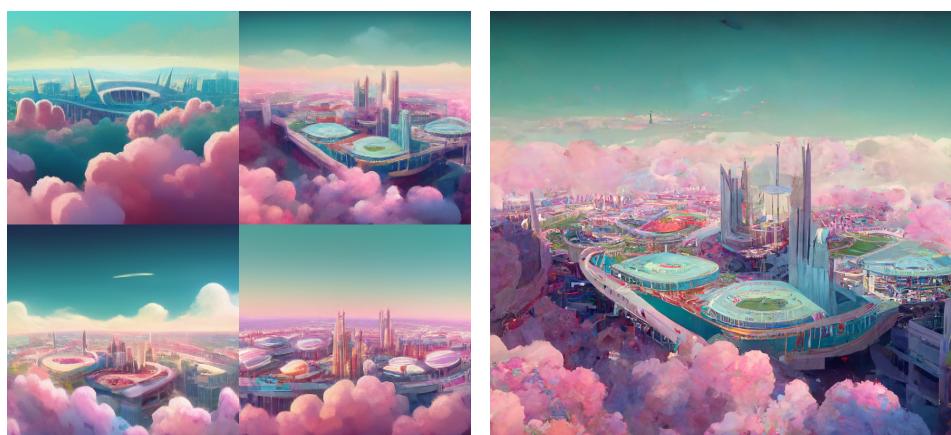


68. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022, Dall-E 2



69. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022, Dall-E 2

El servidor produce cuatro imágenes de partida, a partir de las cuales se puede empezar a generar una variación, o aumentar el tamaño y la calidad.



70. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022, Dall-E 2

La indicación final a partir de la cual generé la imagen utilizada fue: “*The future, a green ecological metropolis on the horizon, a giant donut hovering over the city, Environment, animation environment, Steven Universe, pastel, pink and blue*”. Al incorporarlos al proceso creativo, he decidido elegir una estética más parecida a la de las primeras generaciones de estos productos, menos precisas y detalladas, y utilizar una de estas imágenes como base para las composiciones finales.



71. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022, Dall-E 2

Partiendo de la imagen seleccionada, la amplié en Photoshop y la adapté a las proporciones deseadas. A continuación, volví a dibujar cada elemento individual, adaptándolo a las necesidades compositivas y narrativas, asegurándome de que todos pudieran funcionar de forma independiente. A partir de este plano general, me ocupé de los demás fotogramas necesarios mediante una interacción de dibujo digital y fotobashing.



72. Diseño de pre-producción, obra personal, 2022

4.5. RESULTADOS

4.5.1. TRÁILER

Combinando los elementos previamente enumerados y diseñados con los conocimientos adquiridos en motion graphics y animación tradicional, se montó un tráiler de 45 segundos para transmitir la estética y el tema principal de la propiedad intelectual imaginada. Las animaciones se dibujaron cuadro a cuadro en Procreate, se editaron en Photoshop y se montaron en AfterEffects. Gracias al uso del mismo programa, fue posible incluir efectos que dieran dinamismo y uniformidad al producto, como las líneas de acción, los rayos de sol y los movimientos de los escenarios.

La principal fuente de inspiración para la representación del movimiento vino del cómic de Marvel Comics “Eternals” (2021), de Kieron Gillen y Esad Ribic. En las páginas interiores, de hecho, los colores de los personajes, cuando están en movimiento, toman el relevo de las formas y se convierten en un elemento fundamental para entender la página.

Las transiciones entre una acción principal y la siguiente se realiza-



73. "The Eternals", Esad Ribiç, 2021, Marvel Comics

ron inspirándose en varios videos en los que las imágenes se transforman y mutan, en primer lugar el ya mencionado videoclip de “Do I Wanna Know?” de los Arctic Monkeys, en el que las líneas y los colores se entrelazan en diferentes juegos, permitiendo una narración fluida con diferentes niveles de interpretación. De esta misma manera los personajes se transforman, la sangre se convierte en una pelota, el golpeador en un bate, y luego ambos se convierten en peces y después en un corazón. Unos iconos muy pop se alternan, evitando que el espectador se distraiga demasiado, a riesgo de confundirse.

El video termina con la cheerleader quitándose los auriculares, riéndose, y dejando que las ondas sonoras destruyan sus tímpanos. Difícil de entender, puede servir como una referencia incomprendible.

ble al primer vídeo imaginado, a la rendición frente al extremismo pop, y a la vuelta a la vida tradicional.

4.5.2. PÓSTER

Para completar y dar un aspecto acabado y realista al proyecto, se elaboró un cartel ilustrado con el mismo estilo de la animación final.



74. Diseño de cartel, obra personal, 2022



STARDOOM

A STORY FROM THE SPNEAKERVERSE

5. CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este proyecto, me encontré con varios imprevistos. Probablemente subestimé la dificultad de las técnicas de animación tradicionales y el tiempo necesario para realizar un producto de este tipo.

Cuando sentí que dominaba lo suficiente este arte, ya no tenía tiempo suficiente para procesar un cortometraje animado completo, y el constante cuestionamiento de la verdadera originalidad de las posibles historias contadas me llevó a posponer aún más la producción del producto final.

A pesar de ello, por lo que el proyecto tuvo que cambiar mucho a medida que avanzaba, estoy satisfecho con los resultados. Estoy convencido de que los personajes y el universo imaginado consiguen mantener su propia originalidad y sus características únicas. El tráiler tiene una duración decente y transmite algunos de los temas subyacentes del universo imaginado.

Me siento estimulado y motivado por la experiencia, tanto que espero seguir desarrollando este proyecto y llevarlo a una versión aún más avanzada.

REFERENCIAS

Andrea Fiamma (2021), “La storia della battaglia legale tra Neil Gaiman e Todd McFarlane”, Fumettologica.

Chris Webster (2012), “Action Analysis for Animators”, London (UK), Routledge.

Eadweard Muybridge (1907), “The Human Figure In Motion”, Monoskop.

Fabian Offert (2019), “The Past, Present, and Future of AI Art”, The Gradient.

Jim Thacker (2015), “10 tips for creating your own intellectual property”, Artstation.

Jim Thacker (2015) “Fede Ponce on his eight-year quest to create Sebastian: The Slumberland Odyssey”, Artstation.

John Naughton (2022), “AI-generated art illustrates another problem with technology”, London (UK), The Guardian.

Joseph Gilland (2009), “Elemental Magic”, London (UK), Routledge.

Luke Plunkett (2022), “AI Creating ‘Art’ Is An Ethical And Copyright Nightmare”, Kotaku.

Mads Black (2016), “Introducing ‘Sebastian: The Slumberland Odyssey’”, 20questionsfilm.

Matt Growcoot (2022), “TikTok Brings Basic AI-Generated Art to the Masses”, Petapixel.

Naomi Rea (2021), “How Did A.I. Art Evolve? Here’s a 5,000-Year Timeline of Artists Employing Artificial Intelligence, From the Ancient Inca to Modern Day GANs”, Artnet.

Patrick Hall (2022), “Will Art Created By Artificial Intelligence Kill The Artist?”, Fstoppers.

Preston Blair (1994), “Cartoon Animation”, Laguna Beach (CA), Walter Foster Publishing.

“Proto Anime Cut: Archive / Visiones y espacios en la animacion japonesa” (2012), Madrid (ES), Ed. La Casa Encendida.

Richard Williams (2001), “The Animator’s Survival Kit”, London (UK), Faber and Faber.

“Spider-Man: Into the Spider-Verse: the Art of the Movie”, London (UK), Ed.

Titan Books, 2018.

Tanya Layng (2017), “The IP guide to... visual art”, Creative IP.

“The Art of Cuphead”, (2020), Milwaukie, (OR), Ed. Dark Horse Books.

Tsila Hassine (2019), “The zombification of Art History: How AI resurrects dead masters, and perpetuates historical biases”, Lisboa (PT), Universidade Católica Portuguesa.

“Walt Disney Animation Studios The Archive Series #3: Design”, (2011), Glendale (CA), Ed. Disney Editions.

Walt Stanchfield (2009), “Drawn To Life: 20 golden years of Disney masterclasses” vol, 1-2, London (UK), Routledge.

Walt Stanchfield (1970-90), “Gesture Drawing for Animation”, Issuu.

Will Knight (2022), “Algorithms Can Now Mimic Any Artist. Some Artists Hate It”, San Francisco (CF), Wired.

INFO

30/04/1998, Torino, Italia

LUGAR DE RESIDENCIA

Corsò Turati 25/5,
10128, Torino (TO), Italia

IDIOMAS

- > **Italiano:** Nativo
- > **Inglés:** C1 (certificado CAE)
- > **Español:** C1 (certificado SIELE)
- > **Francés:** B1 (certificado DELF)

COMPETENCIAS

- > Adobe Illustrator
- > Adobe Photoshop
- > Adobe Indesign
- > Adobe Premiere
- > Adobe After Effects
- > Adobe Audition
- > MS Office
- > Dibujo digital y tradicional
- > Modelado 3D
- > Impresión 3D
- > Corte laser

SOFT SKILLS

Team building, critical thinking y problem solving.
Atención particular y enfoque en la expresividad y el proceso creativo.

OTRAS EXPERIENCIAS

Camino de scouts desde el 2005 hasta el 2018, de los cuales tres años como asistente-jefe-unidad y uno como jefe-unidad.

Masterclass de Concept Art, computer gráfica y storytelling, impartidas por artistas de fama mundial en VIEWconference 2019.

EDUCACIÓN**Universidad de Granada, Máster Universitario en Dibujo**

Granada (ES), 2021 - hoy

Bigrock (Institute of Magic Technologies), Master en concept Art

Meolo (IT), marzo-agosto 2021

Politécnico de Turín, Grado en Diseño Industrial y Comunicación Visual

Turín (IT), 2016-2019, votación 106/110

Escuela Internacional del Cómic, curso de Dibujo de Cómic

Turín (IT), 2016-17

Escuela Superior de Arte, Liceo Renato Cottini, Carrera de Diseño

Turín (IT), 2011-16, votación 95/100

EXPERIENCIA LABORAL**Gráfico e Ilustrador Freelance**

> Clientes: HPVfilm, Egea Energía, Collisioni Festival, Kither Biotech
> Exposición “Un Mostro? Pussa Vial”, Bianco Tangerine Studio
Torino Graphic Days 2022

Práctica curricular en “Proyecto Arqueológico ORCE”

> Hipótesis visual para futura publicación
> Interpretación artístico-científica de los descubrimientos
Orce (ES), marzo-junio 2022

Práctica de posgrado con beca Erasmus+ en “GOA Network”

> Creación de contenido gráfico
> Gestión de las redes sociales
Bucarest (RO), febrero-abril 2020, interrupción a causa del Covid-19

Práctica en la “Asociación Cultural VIEWconference”

> Comunicación y publicidad online
> Gestión del público y de los artistas durante el evento
Turín (IT), septiembre-noviembre 2019

EXPERIENCIAS RELEVANTES**Taller europeo “Record the RRR” sobre fotografía y ambientalismo**

Güevéjar (ES), 19-28 de enero 2020

Intercambio con beca, Universidad del Desarrollo, carrera de Diseño

Santiago (CL), febrero-julio 2019

Taller “La Imagen Dice” sobre el diseño de carteles publicitarios

Realizado por Martín Gorracho, UDD, Santiago, 29-31 de mayo 2019

Taller europeo “Documentalizate” sobre la práctica del documental

Sevilla (ES), 8-17 de octubre de 2018

Taller sobre planificación de eventos en “Agorà Scienza”

Turín (IT), del 5 al 9 de marzo de 2018

