

# Gaspatcho

## Cortometraje de animación 2D

Memoria del Trabajo de Final de Grado de Ana Sara Guiberteau Carrera

Profesor Colaborador: Aleix Mayor Ros

Profesor: Andreu Gilaberte Redondo

2023 / 2024





Esta obra está sujeta a una licencia de

[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

## **Agradecimientos**

Gracias a Aleix Mayor Ros, mi profesor colaborador en este proyecto, por sus valoraciones, sugerencias y por su implicación en la idea desde el comienzo.

Gracias a Olivia, por su apoyo incondicional en cualquier cosa que emprenda, gracias por estar.

Y, por último, gracias a mi familia, mis raíces. En esta ocasión, gracias especialmente a mi abuela María por brindarme los recuerdos y las emociones que son el ingrediente secreto de este gazpacho.

## Notaciones y convenciones

**Títulos de capítulo. Arial, negrita, 16 puntos.**

**Títulos de sección. Arial, negrita, 13 puntos.**

***Títulos de subsección. Arial, negrita cursiva, 10 puntos.***

Cuerpo de texto. Arial, regular, 10 puntos.

*Extranjerismos. Arial, regular cursiva, 10 puntos.*

Cuerpo de texto de guión. Courier New, 10 puntos.

Pie de página. Arial, regular, 9 puntos.

*Pie de foto. Arial, regular cursiva, 9 puntos.*

[Enlace. Arial, subrallado azul.](#)

## FICHA DEL TRABAJO FINAL

<b>Título del trabajo:</b>	<i>Gazpacho: Cortometraje de animación 2D</i>
<b>Nombre del autor:</b>	<i>Ana Sara Guiberteau Carrera</i>
<b>Profesor:</b>	<i>Andreu Gilaberte Redondo</i>
<b>Profesor Colaborador:</b>	<i>Aleix Mayor Ros</i>
<b>Fecha de entrega (mm/aaaa):</b>	<i>01/2024</i>
<b>Titulación o programa:</b>	<i>Grado Multimedia</i>
<b>Àrea del Trabajo Final:</b>	<i>Narrativas visuales, 2D y 3D</i>
<b>Idioma del trabajo:</b>	<i>Castellano</i>
<b>Palabras clave</b>	<i>cortometraje, audiovisual, multimedia</i>
<b>Abstracto</b>	
<p>La nostalgia y la tristeza son emociones que, como humanos, solemos querer evitar. Nos producen un dolor emocional que, en muchos casos, nos cuesta gestionar. Esto deriva en una tendencia a rechazar estas emociones, incluso aunque formen parte de la experiencia humana.</p> <p><i>Gazpacho</i> es un cortometraje 2D animado y accesible que tiene el objetivo de abrazar estas emociones para dejar de huir de ellas a través de una historia corta, protagonizada por una abuela y su nieta con este reconocido plato de la gastronomía andaluza como telón de fondo. Está disponible en dos versiones: la versión únicamente con la música y la versión que incluye una narración adaptada para personas con disminución visual.</p> <p>El corto está ilustrado y animado digitalmente haciendo uso de diferentes <i>software</i> de ilustración y composición digital como <i>Adobe After Effects</i> y <i>Procreate</i>. Pone en práctica técnicas digitales como la animación estilo <i>motion graphics</i>, así como técnicas que emulan al estilo más tradicional del fotograma a fotograma.</p> <p>La estética visual, la música y el ritmo de la composición trabajan al unísono para conseguir que el objetivo comunicativo de estas emociones – y su aceptación como sentimientos válidos –, cumpla su propósito.</p> <p>Palabras clave: cortometraje, gazpacho, gastronomía, animación, Andalucía, corto 2D, nostalgia, <i>Procreate</i>, <i>After Effects</i>.</p>	

**Abstract [English]:**

Nostalgia and sadness are emotions that, as humans, we tend to want to avoid. They can cause us emotional distress and, in many cases, that is something we don't know how to manage. This creates a tendency to reject these emotions, even though they are part of the human experience.

*Gazpacho* is an animated and accessible 2D short film that aims to embrace these emotions in order to stop running away from them. It's a short story, starring a grandmother and her granddaughter with the renowned dish of Andalusian gastronomy as the leitmotif. It is available in two versions: the version with music only and the version that includes a narration adapted for people with visual impairments.

The short is digitally illustrated and animated using digital illustration and compositing software such as *Adobe After Effects* and *Procreate*. It's made of both modern digital techniques such as motion graphics style animation as well as digital techniques that emulate the more traditional frame-by-frame style.

The visual aesthetics, the music and the rhythm of the composition work in unison to ensure that the communicative objective of these emotions - and their acceptance as valid emotions - fulfills its purpose.

Keywords: short film, gazpacho, gastronomy, animation, Andalusia, 2D short, nostalgia, Procreate, After Effects.

# Índice

1. Introducción .....	11
2. Descripción .....	12
2.1 Sinopsis .....	14
3. Objetivos.....	15
3.1 Principales .....	15
3.2 Secundarios.....	15
4. Marco teórico .....	16
4.1 Breve historia del gazpacho.....	16
4.2 Antecedentes.....	17
4.3 Estado del arte / Escenario .....	21
4.4 Bases teóricas de referencia.....	26
4.5 Otros proyectos / estudios / productos similares o relacionados .....	26
5. Contenidos .....	28
5.1 Cuerpo del proyecto .....	28
5.2 Actos .....	28
5.3 Personajes.....	29
5.4 Ilustraciones estáticas.....	32
5.5 Ilustraciones preparadas para animación.....	34
5.6 Fondos y escenarios.....	44
5.7 Elementos narrativos .....	48
6. Planificación.....	50
6.1 Fechas clave .....	50
6.2 Diagrama de Gantt .....	51
7. Análisis musical .....	53
8. Análisis visual .....	54
9. Metodología .....	57
9.1 Fases.....	57
9.2 Materiales .....	59
10. Proceso de trabajo .....	60
11. Prototipos: el animático .....	81
12. Guiones.....	82

13.	Moodboard.....	83
14.	Proyección de futuro .....	84
14.1	Predicciones y sugerencias .....	84
14.2	Mejoras.....	85
15.	Presupuesto .....	86
16.	Análisis de mercado .....	88
16.1	Audiencia potencial y segmentación .....	88
16.2	Competencia .....	91
17.	Conclusiones.....	93
	ANEXO I. Enlaces de visualización.....	94
	ANEXO II. Storyboard primitivo.....	95
	ANEXO III. Guión literario / Storyboard final.....	96
	ANEXO IV. Guión técnico .....	97
	ANEXO V. Guión narrativo accesibilidad .....	106
	ANEXO VI. Entregables .....	107
	ANEXO VII. Colorsript.....	108
	ANEXO VIII. Libro de estilos .....	109
	Bibliografía .....	111



## Figuras y tablas

Figura 1: Boceto para Gazpacho. Elaboración propia .....	11
Figura 2. Gazpacho andaluz (Liliana Fuch).....	16
Figura 3: Ilustración taumátropo .....	17
Figura 4: Fenaquistoscopio .....	18
Figura 5: Silly Symphony (Disney, 1932).....	19
Figura 6. Los Picapiedra (1960) .....	20
Figura 7. La Pantera Rosa (1969) .....	20
Figura 8. Pokemon (1997).....	21
Figura 9: Lava (Pixar, 2015) .....	22
Figura 10: Le Retours des Vagues (2020).....	22
Figura 11: Resilience (Yunie Choi, 2023) .....	23
Figura 12: Walter (Lorenzo Fresta,2019).....	23
Figura 13: El viaje de Chihiro (Studio Ghibli, 2001) .....	24
Figura 14. Mi Vecino Totoro (1988) .....	25
Figura 15. Klaus (2019) .....	25
Figura 16: Bao (Pixar, 2018).....	26
Figura 17: Siblings (K. García, 2022) .....	27
Figura 18: Let's Eat (Anamon Studios, 2021).....	27
Figura 19: Hair Love (M. A. Cherry, 2019).....	27
Figura 20. Diseño de personaje descartado.....	29
Figura 21. Diseño final del personaje de la abuela Carmen .....	30
Figura 22. Diseño de personaje descartado.....	30
Figura 23. Diseño final del personaje de la niña María .....	31
Figura 24. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia. ....	32
Figura 25. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia. ....	32
Figura 26. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia. ....	33
Figura 27. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia. ....	33
Figura 28. Exportación del archivo contenedor de los diferentes ingredientes. Elaboración propia. ....	34
Figura 29. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	34
Figura 30. Exportación del archivo animable. Elaboración propia. ....	35
Figura 31. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	35
Figura 32. Exportación del archivo. Elaboración propia .....	36
Figura 33. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	36
Figura 34. Exportación del archivo que contiene la mano. Elaboración propia. ....	37
Figura 35. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	37
Figura 36. Archivo preparado con el fondo y el resto de los elementos de la escena. Elaboración propia. .	37
Figura 37. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	38
Figura 38. Exportación de la mano con la cuchara. Elaboración propia. ....	38
Figura 39. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	38
Figura 40. Exportación del archivo. Elaboración propia. ....	39
Figura 41. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	39
Figura 42. Exportación de archivo animable. Elaboración propia. ....	40
Figura 43. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	40
Figura 44. Archivo animable. Elaboración propia. ....	41
Figura 45. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	41
Figura 46. Archivo exportado. Elaboración propia. ....	42
Figura 47. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	42
Figura 48. Ilustración exportada del archivo animable. Elaboración propia .....	42
Figura 49. Capas del archivo animable. Elaboración propia .....	43
Figura 50. Archivo animable de la mano. Elaboración propia .....	43
Figura 51. Capas del archivo. Elaboración propia. ....	43
Figura 52. Fondo de la cocina base. Elaboración propia. ....	44

Figura 53. Fondo de la cocina completo. Elaboración propia. ....	45
Figura 54. Fondo de plano echando la sal. Elaboración propia. ....	45
Figura 55. Fondo de abuela cortando verduras. Elaboración propia. ....	46
Figura 56. Fondo de plano de la mano final con el ajo. Elaboración propia. ....	47
Figura 57. Fondo para plano final echando el ajo. Elaboración propia. ....	47
Figura 58. Fondo para el plano de la niña ya crecida. Elaboración propia. ....	48
Figura 59. Fotogramas de Gazpacho con el calendario. Detalle. Elaboración propia. ....	48
Figura 60. Fotogramas de Gazpacho. Detalle del recurso del árbol. Elaboración propia. ....	49
Figura 61: Planificación diagrama de Gantt. Elaboración propia. ....	52
Figura 62. Fotograma de Gazpacho. Tono frío. Elaboración propia. ....	55
Figura 63. Fotograma de Gazpacho. Tono cálido. Elaboración propia. ....	55
Figura 64. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia. ....	56
Figura 65. Diseño final de personajes. Elaboración propia. ....	61
Figura 66. Diseño de cocina descartado. Elaboración propia. ....	62
Figura 67. Diseño de cocina final. Elaboración propia. ....	63
Figura 68. Ilustración de cocina para Gazpacho. Elaboración propia. ....	63
Figura 69. Ilustración de fondo para escena de la niña crecida. ....	63
Figura 70. Comparación entre fotografía y fondo utilizado. Elaboración propia. ....	64
Figura 71. Archivo en preparación. Elaboración propia. ....	65
Figura 72. Organización de capas dentro de un archivo. Elaboración propia. ....	65
Figura 73. Emparentado de capas. Elaboración propia. ....	67
Figura 74. Símbolo de un punto de anclaje. Elaboración propia. ....	67
Figura 75. Posición inicial de los dedos. Elaboración propia. ....	68
Figura 76. Posición final de los dedos. Elaboración propia. ....	69
Figura 77. Ejemplo de gráfica de curvas. Elaboración propia. ....	70
Figura 78. Progresión de transformación de la capa vectorial. Elaboración propia. ....	71
Figura 79. Capa de formas creada para simular el destello. Elaboración propia. ....	72
Figura 80. Casilla de activación 3D en After Effects. Elaboración propia. ....	73
Figura 81. Capas tridimensionales de la mano, vista lateral. Elaboración propia. ....	73
Figura 82. Silueta de la capa para la sombra. Elaboración propia. ....	74
Figura 83. Capa de iluminación. Elaboración propia. ....	75
Figura 84. Capa de iluminación. Elaboración propia. ....	76
Figura 85. Capa de iluminación. Elaboración propia. ....	76
Figura 86. Capa de iluminación. Elaboración propia. ....	77
Figura 87. (izq.) Capa sin plugin activado. (der.) Capa con plugin activado. Elaboración propia. ....	78
Figura 88. (izq.) Ajustes aplicados al plugin para la luz. (der.) Ajustes aplicados para las sombras. Elaboración propia. ....	78
Figura 89. Resultado de eliminación de fragmentos. Elaboración propia. ....	80
Figura 90. Moodboard para Gazpacho. Elaboración propia. ....	83
Figura 91. Fotogramas de Ebb(2023). Carina Auer & Liane Egelkraut. ....	91
Figura 92. Fotogramas de Soledad(2019). Angélica Hoyos & Mango Rolo. ....	92
Tabla 1. Tabla de fechas clave. Elaboración propia. ....	50
Tabla 2. Instagram: Usuarios por edad (2023). Elaboración propia. ....	89
Tabla 3. YouTube: Usuarios por edad (2023). Elaboración propia. ....	89
Tabla 4. Webs más visitadas en España (2023). Elaboración propia. ....	90

# 1. Introducción

*Gazpacho* es un cortometraje animado en 2D para todos los públicos que nace de la necesidad de comunicar la belleza de tener una conexión con nuestras raíces más profundas. Una pequeña historia sin diálogo, guiada por la música y la animación, que cuenta con la versión original y la versión adaptada también para personas ciegas mediante audiodescripción.

Es un proyecto que tiene origen en mi propia emoción y reflexión pero que, como sentimiento humano, es casi universalmente trasladable al público general. Es una historia que no necesita palabras, ya que comunica su mensaje mediante las formas, la luz, el movimiento y la banda sonora.

Vivimos en una sociedad que ha encontrado en el individualismo una potente herramienta de progreso y crecimiento que, por otro lado, también es capaz de desviar el foco de las cosas que, sin dudar, señalamos como las realmente importantes en la vida: la familia, el amor... "lo nuestro". A menudo nos enfrentamos en la vida adulta a la difícil tarea de encontrar un verdadero equilibrio entre las exigencias de la vida cotidiana y el cuidado de estas cosas realmente importantes. Estoy segura de que, entre los lectores de esta memoria, la mayoría admitirían que deberían llamar más a este familiar, o a aquella amiga. Yo me incluyo.

Este proyecto tiene sede en las abuelas andaluzas pero, en última instancia, apela a las raíces propias de cada uno. Apela a recordar de dónde y, sobre todo, de quiénes venimos. A valorar el tiempo que pasamos con nuestros seres queridos, y apreciar que no es infinito pero sí imperecedero.



*Figura 1: Boceto para Gazpacho. Elaboración propia*

## 2. Descripción

El objetivo principal de *Gazpacho* es establecer un puente con el espectador a nivel emocional mediante una estudiada comunicación no verbal a través de formas, animaciones, luces y música. Quiere, en definitiva, conectarlo con su propia raíz y las personas que le han acompañado a lo largo de su vida, despertando sus propios recuerdos.

La nostalgia es uno de esos sentimientos que suelen percibirse como negativos. Sin embargo, pese a que la nostalgia es un sentimiento que parece, a priori, triste, su origen está en un recuerdo de un momento de gran felicidad de nuestras vidas. Este proyecto explora esta compleja emoción y ofrece al espectador la oportunidad de dejarse inundar por ella y navegar en su propia historia.

A nivel técnico, el objetivo es crear un producto de gran calidad audiovisual producido siguiendo varias técnicas de animación, desde el clásico *frame by frame* o animado por fotogramas, hasta las técnicas más relevantes actualmente como la animación llamada *motion graphics*.

- Animación por fotogramas: Para la animación *frame by frame* o fotograma a fotograma se debe tomar el movimiento que se desea obtener. En cada fotograma se dibujará una posición determinada de este movimiento para que, al hacer el visionado de la secuencia de todos estos fotogramas, se obtenga la ilusión del movimiento. Esta animación puede realizarse a mano o con técnicas digitales. En este caso, se utilizarán técnicas digitales y se tratará principalmente de formas vectoriales<sup>1</sup> que serán modificadas en cada fotograma. En este proyecto se usará para
- Animación *motion graphics*: El tipo de animación referida como *motion graphics* es aquella que combina el diseño gráfico con la animación para dar movimiento a elementos gráficos en una composición dinámica. En este proyecto, la versión más pura de esta definición se usará principalmente para ciertos efectos (como los destellos mágicos o los créditos finales). Sin embargo, se usarán técnicas relacionadas con este tipo de animación para todo el resto de animación general.

De cada técnica se extraerán los elementos necesarios para conseguir que *Gazpacho* sea un proyecto visualmente interesante y de calidad.

La mayoría de archivos serán diseñados y pintados en Procreate<sup>2</sup> o Adobe Photoshop, cuyo archivo .psd<sup>3</sup> será importado a Adobe After Effects, sobre el que se trabajará la animación de las capas.

---

<sup>1</sup> Un elemento vectorial es un elemento gráfico con la cualidad de conservar su nitidez independientemente de su escala. Además, el manejo de la forma mediante curvas vectoriales permite cualquier tipo de modificación.

<sup>2</sup> Procreate es un programa de dibujo digital para iPad con estructura de capas, similar a Adobe Photoshop.

<sup>3</sup> Archivo nativo de Adobe Photoshop.

Otros elementos serán creados directamente en After Effects como elementos vectoriales. Es el caso, por ejemplo, del gazpacho que recoge la abuela con la cuchara, de la salpicadura del gazpacho cuando cae el ajo en la batidora o de las lágrimas de la mujer en la última escena. Estos elementos serán animados utilizando la técnica de modificación de las curvas vectoriales fotograma a fotograma, en una versión digital de la mencionada técnica tradicional del *frame by frame*.

En definitiva, aunque se utilicen diferentes técnicas de animación digital, se trabajará cada escena como un conjunto, de manera que el resultado sea uno cohesionado y sin costuras.

No contar con el apoyo de un diálogo aporta complicación al proyecto, ya que deberá comunicar su mensaje a la perfección a través del resto de elementos visuales. Por este motivo, todo el aspecto visual tendrá la mayor responsabilidad comunicativa, partiendo desde el diseño de los personajes y escenarios, pasando por la animación y finalizando con la iluminación. Estas tres áreas serán los tres pilares fundamentales sobre los que se apoyarán los cimientos de *Gazpacho*.

En cuanto a la adaptación para personas ciegas, el objetivo es poder crear un producto que sea válido también para esta comunidad.

Actualmente, la producción de proyectos adaptados para personas con disminución visual parcial o completa es superior a décadas anteriores, aunque sigue siendo muy deficiente y casi anecdótica en comparación, por ejemplo, a la adaptación que sí existe para personas sordas.

Aún queda mucho camino por recorrer, dado que no existen salas de cine, o tan siquiera pases regulares de largometrajes o cortometrajes adaptados para personas ciegas en España. La iniciativa más exitosa que está comenzando a implementarse es la narración audiodescriptiva, especialmente en servicios de *streaming*.

*Gazpacho* es un mensaje universal. Los sentimientos de nostalgia y de pertenencia, de amor por la familia, son universales y por este motivo quiere incluir también a la comunidad de personas ciegas.

El cuerpo de proyecto, por tanto, incluye dos versiones. Por un lado, se entrega la versión original que consta de la animación junto a la música y, por otro lado, la versión adaptada que incluye también la narración de audiodescripción.

## 2.1 Sinopsis

En una cocina en algún lugar de Andalucía, durante una tarde tranquila de verano, una abuela prepara un gazpacho. Al batir los ingredientes y probar el resultado, está decepcionada: no le gusta, como si le faltase un toque especial.

Entonces, una diminuta mano tira de su falda, llamando su atención. Su nieta pequeña sostiene un diente de ajo y se lo da a su abuela, quien lo echa a la batidora. En ese preciso instante, chispas mágicas salen de la mezcla. Ahora el gazpacho es perfecto y este pequeño momento se convierte en una tradición especial para ambas. Cada verano, le ponen juntas ese pequeño ajo mágico al gazpacho que lo hace único para ellas.

Gazpacho es un cortometraje que evoca nostalgia y calidez pero, sobre todo, evoca unión familiar. Es el lazo que nos une con el lugar de donde venimos y lo que nos hace ser como somos. Es una historia sencilla y honesta, tan honesta como lo son las emociones que sentimos cuando recordamos nuestros momentos de niñez.

## 3. Objetivos

### 3.1 Principales

Objetivos clave del proyecto:

1. Comunicar un mensaje a través de una historia.  
Como ya hemos mencionado en los objetivos principales, queremos establecer un vínculo emocional con el espectador. Esto será posible a través del hilo conductor de la historia que envuelve a los personajes.
2. Creación de un cortometraje animado en 2D de alta calidad.  
El cortometraje tendrá dos versiones. La versión original compuesta por imágenes y la banda sonora y la versión adaptada para personas ciegas, que también incluirá una narración de voz.
3. Establecer vínculo emocional con el espectador.  
Este proyecto es de una gran carga emocional para el espectador, con quien pretende conectar a niveles profundos a través de estas emociones complejas como son la nostalgia, la felicidad y el sentimiento de agradecimiento.

### 3.2 Secundarios

1. Poner en práctica lo aprendido en las asignaturas del grado y ampliar donde sea necesario.  
Las asignaturas más relevantes para este proyecto son Animación y Animación 3D, aunque, indirectamente, también se pondrán en prácticas conocimientos adquiridos en Fotografía digital, Gestión de proyectos, Narrativa interactiva y Creatividad y estética.
2. Desarrollo de un estilo visual acorde a la historia.  
Siguiendo con la cascada de objetivos secundarios, es importante mencionar que será necesario conseguir un estilo visual que sea capaz de respaldar la historia y apoyar la transmisión del mensaje y, especialmente, de las emociones. Tanto para los personajes como para los escenarios.
3. Explorar la comunicación de emociones complejas sin palabras a través de únicamente elementos visuales y música.
4. Perfeccionar las habilidades de planificación -pre-producción, producción y post-producción- de un proyecto complejo.

## 4. Marco teórico

### 4.1 Breve historia del gazpacho

1. *m. Sopa fría cuyos ingredientes básicos son tomate, pimiento, aceite, vinagre, ajo y sal, que es propia sobre todo de Andalucía.*<sup>4</sup>

El proyecto *Gaspacho* tiene como base de la historia principal la propia receta tradicional del gazpacho. Es el hilo conductor a través del tiempo y es, además, un elemento característico que las sitúa en una determinada zona y en un determinado momento: Andalucía en verano. Vista la importancia de esta clásica receta, tanto para el corto como, veremos, para la propia gastronomía andaluza, es apropiado una breve presentación sobre su origen y trayectoria hasta el día de hoy.

El gazpacho es una receta de la cocina clásica veraniega propia del sur de la península, en especial en la región de Andalucía. Se cree que su origen está en los campesinos andaluces del siglo VIII, cuando el territorio estaba bajo el poder musulmán, y que en los inicios no era más que miga de pan remojada en vinagre, aceite y agua con un poco de sal. Esta mezcla saciaba a jornaleros y trabajadores del campo, quienes no disponían de muchos recursos.

Sin embargo, no fue hasta mediados de siglo XIX, tras la llegada de nuevas frutas y verduras desde América, cuando se comenzó a revolucionar la receta y darle un sabor completamente revigorizado.



Figura 2. *Gaspacho andaluz* (Liliana Fuch)

Con la llegada del tomate y los pimientos desde América y el pepino desde Asia, el recetario andaluz se vio enormemente ampliado y la receta del gazpacho dejó de ser un mero saciante para convertirse en un plato lleno de sabor y de gran valor nutricional.

Al enriquecerse la receta y expandirse por el territorio, se dio lugar a la aparición de muchas y diferentes variedades. En Málaga, por ejemplo, existe el *gaspachuelo*, que tiene su origen en la receta de gazpacho original (aceite, vinagre, agua y pan) aunque aderezado con otros componentes y se sirve en caliente, en lugar de frío. Otra receta similar es la conocida como *porra antequerana*, típica de la región de Antequera

<sup>4</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]. <https://dle.rae.es>. Consulta: 2/11/2023



(Málaga) ésta sí servida en frío aunque más espesa que el gazpacho y acompañada también de otros elementos como jamón, atún o huevo duro.

En otras zonas, como en la provincia de Córdoba, existen recetas como el gazpacho blanco, que no contiene tomate y obtiene su gran sabor de las almendras o piñones.

En la actualidad reina la cocina de experimentación, por lo que, en temporada de verano, no es inusual encontrar recetas de gazpacho de sandía, cerezas o cualquier otra fruta de temporada. Es una receta fresca y versátil muy fácil de adaptar a cada paladar.

El gazpacho, en definitiva, es una seña de identidad andaluza que simboliza comunidad y tradición.

## 4.2 Antecedentes

Parece imposible hablar del marco teórico de ningún proyecto de animación como producto audiovisual sin pasar por Disney. Sin embargo, el verdadero origen de la animación lo encontramos antes, mucho antes, de la existencia de Disney e incluso del cine mismo.

En el siglo XIX tuvo lugar la invención de un ingenioso y sencillo invento, llamado *taumátropo*. Este simple sistema compuesto de una moneda de madera ilustrada en ambas caras y un trozo de cordel a cada lado explota la ilusión óptica generada por el fenómeno conocido como *persistencia retiniana*. Esta persistencia retiniana permite retener la imagen que acabamos de ver durante una décima de segundo antes de eliminarla de nuestro cerebro por lo que, al sumar otra imagen con la suficiente velocidad, el cerebro procesa ambas como una sola.

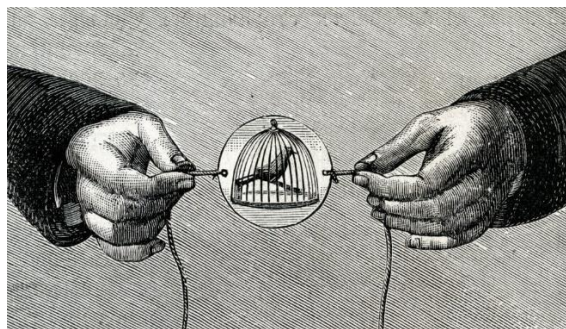


Figura 3: Ilustración taumátropo<sup>5</sup>

Más tarde en el mismo siglo XIX, Joseph Plateau quiso ser más ambicioso que su predecesor y se preguntó cómo podría concatenar varias imágenes, en lugar de conformarse con una animación de solo dos. Gracias

---

<sup>5</sup> Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos (MUVAC). Ilustración taumátropo. Consulta: 10/10/2023 [en línea] <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/juguetes-opticos/taumatropo/>

a esta pregunta nació su invento -también atribuido al matemático coetáneo Simon von Snapfer- llamado *fenaquistoscopio*. Así, la humanidad conoció por primera vez la ilusión óptica de movimiento.

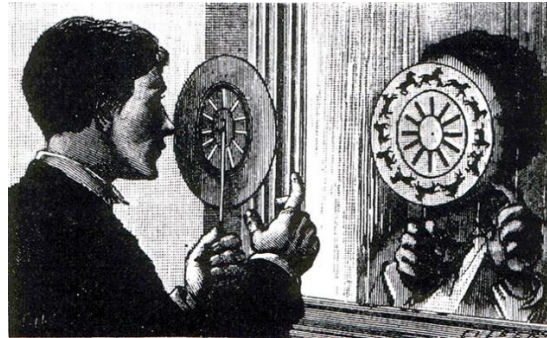


Figura 4: *Fenaquistoscopio*<sup>6</sup>

Es común referirse al movimiento como “ilusión óptica” porque, en realidad, lo es. El cerebro no es capaz de procesar imágenes en movimiento de su entorno, sino que recibe continuamente imágenes estáticas, como si fueran fotografías. Sin embargo, esto no es un problema para nuestro cerebro, experto en relacionar estas fotografías -o fotogramas- entre sí, de manera que si vemos varios fotogramas seguidos con velocidad suficiente, nuestro cerebro los convertirá automáticamente en imágenes en movimiento. Esto es lo que en la industria audiovisual se conoce como fotogramas por segundo. A mayor cantidad de fotogramas por segundos, mayor resolución tendrá esta ilusión de movimiento. Existe incluso un límite en la cantidad de fotogramas por segundo que somos capaces de procesar, que es 60 fotogramas por segundo. Más allá de esta cifra es información perdida para el cerebro. Este principio, por sencillo que parezca, es el mismo que limita a cualquier producción audiovisual, incluso las de mayor presupuesto de Hollywood.

Ya habiendo asentado las bases, podemos hacer un vuelo de pájaro sobre Disney y el gran peso que ha tenido sobre la industria de la animación en el mercado occidental. Disney, al contrario de lo que se suele creer, no es la responsable ni de las primeras animaciones ni del primer largometraje. Este último honor corresponde a Lotte Reiniger, una cineasta alemana, y su *Aventuras del príncipe Ahmed* (1926), más de diez años antes de la presentación de *Blancanieves* (1937), el primer largometraje de Walt Disney.

Sin embargo, sí podemos señalarla como la gran responsable de que la animación sea el mercado que es a día de hoy a nivel mundial. En ella se forjaron muchos de los grandes profesionales de la animación y se exploró sin límite de presupuesto la tecnología aplicada a la animación. Gracias a ello podemos atribuir a Disney grandes hazañas como la creación de la primera animación a todo color utilizando la tecnología Technicolor (*Flowers and Trees*, 1932).

---

<sup>6</sup> Colossal. Grabado vintage de fenaquistoscopio. Consulta: 10/10/2023 [en línea]  
<https://www.thisiscolossal.com/2015/10/newly-digitized-phenakistoscopes/>



Figura 5: *Silly Symphony* (Disney, 1932)<sup>7</sup>

Estas primeras grandes producciones de Walt Disney fueron las que acercaron el novedoso y revolucionario mundo de la animación al público general, pero solo fueron el principio de todo lo que sucedería en décadas posteriores.

En las décadas que transcurrieron entre los años 30 y los años 60 el mundo se sumió en una serie de conflictos globales que tuvieron un gran impacto en toda la sociedad incluyendo, por supuesto, a los medios de entretenimiento.

Las grandes producciones cinematográficas sufrieron la situación económica y muchas productoras se refugiaron en el desarrollo de obras cortas para la pequeña pantalla en forma de series y programas de televisión. Estas pequeñas producciones tenían la ventaja para las productoras de requerir un presupuesto y compromiso menores, ya que si no funcionaban tenían la capacidad de adaptar otro proyecto más rápidamente y hacer virar los esfuerzos sin demasiadas pérdidas. También fueron un éxito rotundo entre la población, que necesitaba estas píldoras de distracción en su día a día.

En este contexto, la animación también se adaptó y floreció, y comenzaron a aparecer las primeras series animadas para televisión. Con series de esta época generaciones de niños – y no tan niños – han disfrutado durante décadas posteriores.

Un caso especialmente reseñable de este período es el del estudio de animación Hanna-Barbera de Estados Unidos. Fundado como una filial por dos directores de la gran productora Metro-Goldwyn-Mayer, este estudio firmó producciones tan emblemáticas como la de la familia de *Los Picapiedra* (1960), una serie de humor que consiguió hacer sonreír a niños y adultos con sus disparatadas aventuras cotidianas en el neolítico.

---

<sup>7</sup> Fotograma de cortometraje *Silly Symphony Flowers and Trees* (1932). Consulta: 11/10/2023 [en línea] <https://www.disneylatino.com/>

No contentos con este éxito, a finales de la misma década de los 60 presentaron la archiconocida serie de *Scooby-Doo* (1969), que tuvo un éxito y una aceptación incluso mayores, hasta tal punto que aún se siguen presentando nuevas producciones sobre el universo *Scooby-Doo* y sigue atrayendo a nuevo público.



Figura 6. *Los Picapiedra* (1960)

De este mismo año y de la mano del estudio formado por David DePatie y Friz Freleng, dos antiguos cargos de Warner Brothers, nació *La Pantera Rosa* (1969). Creada inicialmente como un corto para acompañar a otra producción, fue tan resonado que terminó por convertirse en una de las series más reconocidas del momento. Gracias a la personalidad de su personaje y al trabajo artístico y de producción del estudio, aún más de 50 años después de su estreno reconocemos en cualquier parte esa gran banda sonora con la firma de Henry Mancini.



Figura 7. *La Pantera Rosa* (1969)

Poco a poco, con el paso de los años, este tipo de producciones se hicieron con el hueco definitivo como parte de la programación en abierto y comenzaron a llegar nuevas producciones cada vez con más frecuencia, especialmente notable a partir de la década de los 80, de la que reconoceríamos una gran cantidad de títulos como *Los Pitufos* (1981) – también del estudio Hanna-Barbera-, *Isidoro El Gato* (1984) o incluso la entrega original *Érase una vez...* (1987), que enseñaba a los niños conceptos de biología adaptados a su edad.

En este punto se hace necesario hacer una mención especial a las series de animación procedentes de Asia, conocidas popularmente como *anime*. En España se recibió al primer *anime* en 1968 con *Kimba, el león blanco* (1965) en TVE. Sin embargo, no fue hasta la llegada en los años 70 de *Heidi* (1975) y *Marco* (1976) cuando el público español abrió definitivamente las puertas de su hogar a estas producciones.

A partir los años 80, tanto Europa como Estados Unidos recibieron el mayor influjo de series *anime*, con producciones que destacaron por su gran atracción entre la juventud como *Dragon Ball* (1986) o *El Inspector Gadget* (1986) y, posteriormente, el fenómeno mundial de la generación de los 90: *Pokemon* (1997).

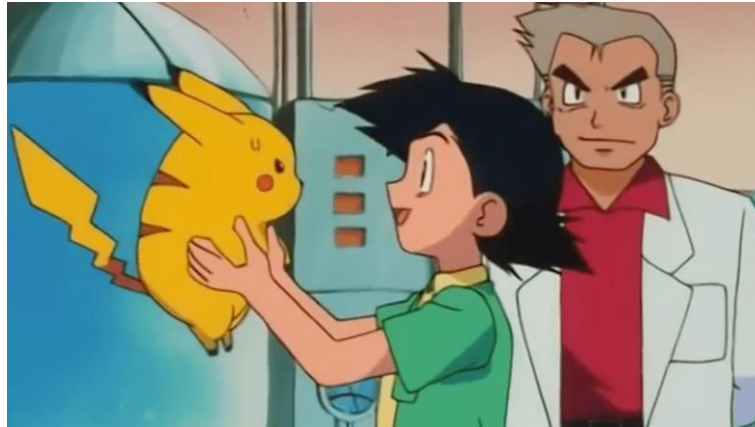


Figura 8. *Pokemon* (1997)

En la actualidad, el mercado de las series de animación ha avanzado y ampliado su público. Inclusive, estamos viviendo en años recientes cómo ha surgido un cambio de dirección en el público objetivo y se están presentando cada vez más producciones exclusivamente para adultos, de contenido más maduro o no apto para menores, como es el caso de *(Des)encanto* (2018) o la aclamada *Rick y Morty* (2013), que ha levantado legiones de seguidores adultos por todo el globo.

### 4.3 Estado del arte / Escenario

Actualmente, la industria de la animación es una de las más cotizadas del cine. En Estados Unidos facturó más de 370 mil millones en 2022 y se prevé que alcance los 780 mil millones para el año 2032<sup>8</sup>, con los estudios Disney, Pixar y Dreamworks encabezando la lista.

En cuanto al mercado de los cortometrajes de animación, de estos tres estudios Pixar es el más reconocido por la calidad de sus producciones cortas y lo característico de sus mensajes llenos de emocionalidad. A menudo, estos cortos se proyectan en las salas de cine previo al pase de la película, de esta manera crea un valor añadido a la experiencia de acudir al cine a ver una película de Pixar. Algunos de los más conocidos son *Partly cloudy* (2009), *Lava* (2015) o *Piper* (2016).

---

<sup>8</sup> Animation market size to hit over USD 779.73 BN by 2032. (en línea). Consulta: 13/10/2023  
<https://www.precedenceresearch.com/animation-market>





Figura 9: *Lava* (Pixar, 2015)<sup>9</sup>

Más específicamente, el campo de la animación 2D sigue siendo un mercado muy vivo, especialmente de la mano de estudios *indie*. Las técnicas 2D, pese a considerarse más tradicionales en comparación con las nuevas tecnologías 3D, siguen en continuo desarrollo y la creación de nuevas herramientas que facilitan el proceso siguen abriendo nuevos horizontes. Una de las ventajas de la animación en 2D es que permite la exploración de una gran variedad de estilos visuales, prácticamente limitada únicamente por la imaginación de su autor.

Las nuevas tendencias de cortometrajes 2D llevan los proyectos hacia el análisis de emociones y conceptos complejos en los que estamos reparando como sociedad en estos últimos tiempos, en los que se habla más de salud mental que nunca. Estas emociones y conceptos pueden tener una variedad infinita de tintes, pero lo que caracteriza a esta nueva corriente es la profundización en el tema, tomar un concepto complejo y explorarlo a través de la historia y los elementos visuales. Un buen ejemplo es el corto animado *Le Retours des Vagues* (Gobelins Paris, 2020). El protagonista, Víctor, vuelve a su ciudad natal tras vivir fuera y se encuentra con un cúmulo de recuerdos y emociones de su pasado, de su primer amor y ruptura, aún sin procesar.



Figura 10: *Le Retours des Vagues* (2020)<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Fotograma del cortometraje *Lava* (Pixar, 2015). Consulta: 11/10/2023 [en línea] <https://www.pixar.com/lava>

<sup>10</sup> Fotograma del cortometraje *Le Retours des Vagues* (Gobelins Paris, 2020). Consulta: 11/10/2023 [en línea] <https://youtu.be/t023ryQgguQ?si=-zfwC0dwpX4jL7c5>

En *Resilience* (Yunie Choi, 2023), un cortometraje 2D de poco más de dos minutos, la autora indaga en el concepto de resiliencia de la naturaleza, de cómo prevalece sobre todas las cosas y el papel que la raza humana juega en ella. El equilibrio inquebrantable entre la vida y la muerte.



Figura 11: *Resilience* (Yunie Choi, 2023)<sup>11</sup>

La animación 2D sigue igual de vigente que en sus inicios y sigue siendo reconocida en ceremonias de premios por todo el mundo. El cortometraje 2D *Walter* (Lorenzo Fresta, 2019) fue galardonado con el premio al mejor cortometraje en el Festival de Cine de Los Ángeles y el Festival de Cine Independiente de Roma, además de estar nominado para varios otros festivales en la misma categoría. Inclusive, en 2020 el cortometraje *Hair Love* (Matthew A. Cherry, 2019) ganó el Óscar a mejor cortometraje animado.

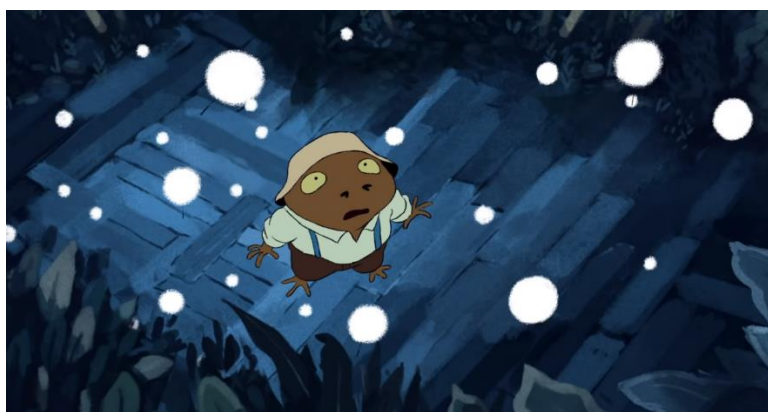


Figura 12: *Walter* (Lorenzo Fresta, 2019)<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Fotograma del cortometraje *Resilience* (Yunie Choi, 2023). Consulta: 11/10/2023 [en línea] <https://youtu.be/F1QRZki3zb8?si=sPMYIhznbAqFU8r9>

<sup>12</sup> Fotograma del cortometraje *Walter* (Lorenzo Fresta, 2019). Consulta: 11/10/2023 [en línea] <https://youtu.be/3MnvyBi1KDU?si=Gif13DwVA1jjZ3j>

Otro gran ejemplo de la relevancia que aún tienen las técnicas 2D es el gran mercado que existe entre las fronteras de Japón, que lleva décadas exportando al extranjero sus producciones de *anime* cada vez con más éxito. Uno de los grandes referentes es Hayao Miyazaki (*Mi vecino Totoro*, 1988), cuyo estudio de animación, Studio Ghibli, sigue siendo considerado como uno de los mejores estudios a nivel global.

Algunas de sus grandes producciones como *El viaje de Chihiro* (2001), *El castillo ambulante* (2004) o *Ponyo en el acantilado* (2008) han recaudado más en las salas de Japón que películas taquilleras al nivel de la saga del mago Harry Potter o *Avatar* (James Cameron, 2010)<sup>13</sup>



Figura 13: *El viaje de Chihiro* (Studio Ghibli, 2001)<sup>14</sup>

El éxito de Ghibli, además de por su gran artesanía y belleza de las producciones, lo cultiva también gracias a la exploración que realiza sobre las emociones humanas. Sus producciones suelen ser una hábil mezcla de aventura y crecimiento personal de los personajes para contar algo más complejo que solo queda pincelado, normalmente contado a un ritmo lento que le saca todo su partido a los momentos de quietud a través de la escenografía y la banda sonora.

Sin ir más lejos, *Mi Vecino Totoro* (1988) - uno de los buques insignia del estudio-, se debe en parte a la propia historia del director. En la película, dos hermanas pequeñas descubren un lugar secreto en el bosque donde habitan unas extrañas criaturas de las que terminan haciéndose amigas. El trasfondo de esta película, sin embargo, es la separación de una familia debido a la enfermedad de la madre y cómo las niñas encuentran su vía de escape en su pequeña aventura, desdibujando la línea entre la realidad y lo imaginario. La función de este mundo de fantasía es proteger la infancia de las niñas, evitando que la difícil situación que están viviendo las obligue crecer demasiado rápido.

<sup>13</sup> Plata, L. M. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Consulta: 12/10/2023

<sup>14</sup> Fotograma de la película *El viaje de Chihiro* (Studio Ghibli, 2001). Consulta: 11/10/2023 [en línea]



El propio Hayao Miyazaki, siendo aún un niño, vivió la enfermedad de su madre, que la mantuvo hospitalizada varios años hasta su fallecimiento de tuberculosis. En *Mi Vecino Totoro*, Hayao Miyazaki se reconcilia con estas emociones que nacieron en él y las presenta al público desde el punto de vista de fantasía infantil de los dos personajes.



Figura 14. *Mi Vecino Totoro* (1988)

En cuanto a occidente en la actualidad, pese a que existe un predominio de las técnicas 3D sobre las técnicas 2D, estamos observando como están surgiendo algunos estudios con ideas novedosas que convergen lo mejor de ambas técnicas en sus producciones.

Uno de los casos recientes más relevantes en este sentido fue la nominada a los Oscar *Klaus* (2019), del estudio madrileño The Spa Studios. *Klaus* narra el origen de Santa Claus y cómo comenzó siendo un carpintero solitario que, con la ayuda de unos inesperados y valerosos amigos, transformó la Navidad.

Esta película está realizada con técnicas 2D a las que se le sumaron otras técnicas digitales de iluminación con las que se consiguió un resultado nunca visto antes. El producto final, como se puede ver en la siguiente figura, es una película que mantiene la riqueza de volumen que aporta el 3D, pero con el toque artesanal y distintivo de la técnica 2D.



Figura 15. *Klaus* (2019)

En este [enlace](#)<sup>15</sup> compartido por el propio estudio vemos un ejemplo de producción de una de las tomas de la película.

The Spa Studios creó una nueva forma de trabajar sobre proyectos 2D que refleja el posible futuro de la animación 2D: un estado de simbiosis entre las técnicas 2D y 3D.

#### 4.4 Bases teóricas de referencia

La animación 2D es el origen del resto de tecnologías más novedosas que surgen cada vez con más frecuencia. Es el tronco desde donde ramifican el resto de técnicas y, para ellas, el 2D es la sala de experimentos donde los autores y creadores pueden dar rienda suelta a su imaginación.

Sea como sea, en cualquier proyecto de animación, los personajes son el eje sobre el que se desarrolla cualquier mensaje que se quiera transmitir.

*“Siempre he sido un ferviente creyente de que no es posible animar a un personaje con éxito hasta que, primero, sabes quién es ese personaje. Entonces y solo entonces, es posible aplicar la técnica para comunicar a la audiencia qué es lo que el personaje piensa y siente. [...] Independientemente de los giros, vueltas y tecnologías que continúen desarrollándose en nuestro medio, la proyección de sentimientos y emociones personales siempre será el futuro de la animación.” (Eric Goldberg, 2008)*

#### 4.5 Otros proyectos / estudios / productos similares o relacionados

1. **Bao** (Pixar, 2018)<sup>16</sup>. Bao es un cortometraje en el que se hace una metáfora sobre el síndrome del nido vacío<sup>17</sup>. Una mujer de pronto se encuentra teniendo una relación de madre-hijo con un pan bao, viviendo situaciones que simbolizan las vividas con su propio hijo, que ya ha abandonado el hogar familiar. Es un proyecto con una gran carga emocional, en el que se exploran sentimientos de mucha complejidad durante una de las etapas familiares más duras para una madre.

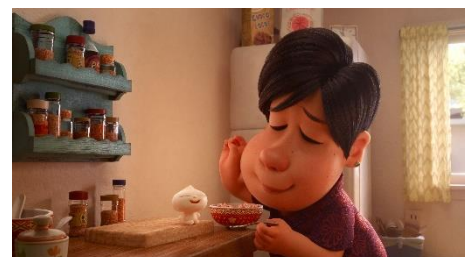


Figura 16: *Bao* (Pixar, 2018)

<sup>15</sup> KLAUS | Progression shot (The Spa Studios, 2022). Consulta 18/12/2023 [en línea]  
Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=MDb0GQu6Bo8&ab\\_channel=TheSPAstudios](https://www.youtube.com/watch?v=MDb0GQu6Bo8&ab_channel=TheSPAstudios)

<sup>16</sup> Bao (Domee Shi, Disney Pixar, 2018). Disponible en [www.disneyplus.es](http://www.disneyplus.es)

<sup>17</sup> El síndrome del nido vacío es aquel producido por el abandono de los hijos del hogar familiar. “Empty-nest syndrome” (Webber C., 2005). Consulta: 12/10/2023

2. **Siblings** (Kenet García, 2022)<sup>18</sup>. En este proyecto independiente, el director también explora otro de los lazos familiares más importantes, en este caso entre dos hermanos. En un entorno familiar poco favorable debido a las discusiones de sus padres, dos hermanos aprenderán la importancia de tenerse el uno al otro un día tormentoso.



Figura 17: *Siblings* (K. García, 2022)

3. **Let's eat** (Anamon Studios, 2021)<sup>19</sup>. En este caso, la relación sobre la que trata el cortometraje es la existente entre una madre y su hija y el mensaje de cómo, sin darnos cuenta, a veces dejamos de lado las cosas importantes.



Figura 18: *Let's Eat* (Anamon Studios, 2021)

4. **Hair Love** (Matthew A. Cherry, Sony Animation, 2019)<sup>20</sup>. Este exitoso cortometraje es un gran ejemplo de cómo se pueden representar nuevas voces también desde un mensaje emocional y de unión, en este caso a través de la relación entre un padre afroamericano y su hija con un pelo, aparentemente, indomable.



Figura 19: *Hair Love* (M. A. Cherry, 2019)

<sup>18</sup> Siblings (Kenet García Rojas, 2022). Disponible en <https://youtu.be/TseT4C38UAq?si=7VZd-26tKCo8rzOa>

<sup>19</sup> Let's eat (Dixon Wong, Anamon Studios, 2021). Disponible en [https://youtu.be/OMX\\_fJAhmEE?si=G8hgt71m2yjAMSEc](https://youtu.be/OMX_fJAhmEE?si=G8hgt71m2yjAMSEc)

<sup>20</sup> Hair love (Matthew A. Cherry, Sony Animation, 2019). Disponible en [https://youtu.be/kNw8V\\_Fkw28?si=28ucl-c5HhT-Osz](https://youtu.be/kNw8V_Fkw28?si=28ucl-c5HhT-Osz)

## 5. Contenidos

### 5.1 Cuerpo del proyecto

El cuerpo del proyecto serán dos cortometrajes.

1. Cortometraje versión original: Animaciones y música.
2. Cortometraje versión adaptada para personas ciegas: Animaciones, música y narración de audiodescripción.

Los contenidos para la realización de ambos cortometrajes son:

1. Guión y storyboard. Necesarios ambos para la planificación y delimitación visual del proyecto.
2. Ilustraciones. Durante el desarrollo será necesaria la creación de varias ilustraciones con diferentes fines:
  - a. Bocetos. Necesarios para la exploración del diseño de personajes, creación del storyboard y animático, etc.
  - b. Ilustraciones finales. Ilustraciones renderizadas para el proyecto final, como es el caso de los escenarios o fondos, de las escenas estáticas, etc.
3. Banda sonora. Se trata de una pieza de la compositora española Esther García, llamada *Under the skin* (Short Edit). Es el único recurso externo utilizado para el proyecto.

### 5.2 Actos

El cortometraje visual consta de tres actos en lo que se refiere a su animación.

Primer acto.

El primer acto es la animación que comienza el corto. Son las escenas en las que aparece primero la abuela en solitario y los planos de ella durante la preparación de los ingredientes y, posteriormente, se une la niña dándole el último diente de ajo.

Segundo acto.

El segundo acto comienza tras finalizar el primero y corresponde a todas las escenas estáticas que retratan el paso del tiempo. Este acto es también el puente narrativo entre el primero y el tercero.

Tercer acto.

Por último, el tercer acto es ya en el presente, la niña crecida en su cocina y su propia navegación de la emoción que siente. Son los últimos planos tras las escenas tipo fotografía del segundo acto: de su mano cerrándose sobre el ajo, primer plano de ella misma y último plano del ajo cayendo sobre la batidora moderna.

El tercer acto da paso a la pantalla final con el título del proyecto “*Gazpacho*”, que aparece al finalizar la animación en lugar de al comienzo, seguida de diferentes diapositivas con los créditos finales.

### 5.3 Personajes

#### La abuela

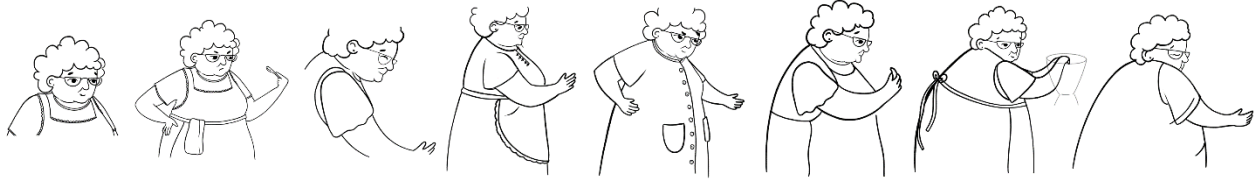
La abuela, Carmen, es la abuela materna de María, la niña. Pertenece a una generación de andaluces que debió emigrar para poder subsistir pero que, en cuanto pudo regresar, lo hizo. Desde entonces reside en un pueblo de Málaga que tiene pocos habitantes pero en el que todo el mundo la conoce por Carmencita. Está felizmente casada con el abuelo de María y son los padres de una hija. A Carmen le encanta que venga su hija con su familia a almorzar. La pequeña María es muy curiosa y parece que desde pequeña le encanta saber sobre cualquier cosa. Carmen tiene una vida tranquila y familiar.

En el corto, la abuela parte desde aproximadamente los 60-65 años hasta llegar a los 80-85 años. El lapso temporal para ella – y para la niña incluyendo hasta el salto temporal, antes de volver el presente - es de unos 20 años. Al ser un personaje ya entrando en la vejez, la evolución será menos notable que en el caso de la niña entre escena y escena, pero sí habrá una gran diferencia entre la primera y la última. El paso del tiempo debe quedar reflejado en ella también y esto se consigue a través de varios elementos, como atributos físicos – pérdida de altura, mayor encorvamiento de la espalda, menor cantidad de pelo – así como en el uso del color. Una forma de hacer analogía del paso del tiempo en objetos es la pérdida de colores vivos por el desgaste, en el personaje esto puede aplicarse a su ropa y a su pelo, cada vez más canoso.



Figura 20. Diseño de personaje descartado

En cuanto a su movimiento, se mueve tranquila pero con determinación. La abuela es estable porque es el apoyo de la niña. A medida que envejece se mueve más lento, pero sigue siendo estable. La abuela es faro.



*Figura 21. Diseño final del personaje de la abuela Carmen*

### **La niña**

A María le encanta ir a ver a su abuela. No viven en el mismo pueblo, pero viven lo suficientemente cerca como para ir todos los domingos a verla, a ella y a su abuelo. Los olores que salen de su cocina son de sus favoritos. Su abuela le dice a menudo que algún día le enseñará a cocinar todos sus platos favoritos.

El corto para ella supone toda su infancia y parte de su adultez, desde aproximadamente los 5 años hasta los 30, por lo que requiere una evolución mucho más marcada en el diseño de su personaje en las diferentes etapas. Estas etapas hacen que este personaje sea más interesante en su diseño, ya que permite jugar con toda esta evolución de personalidad y crecimiento.

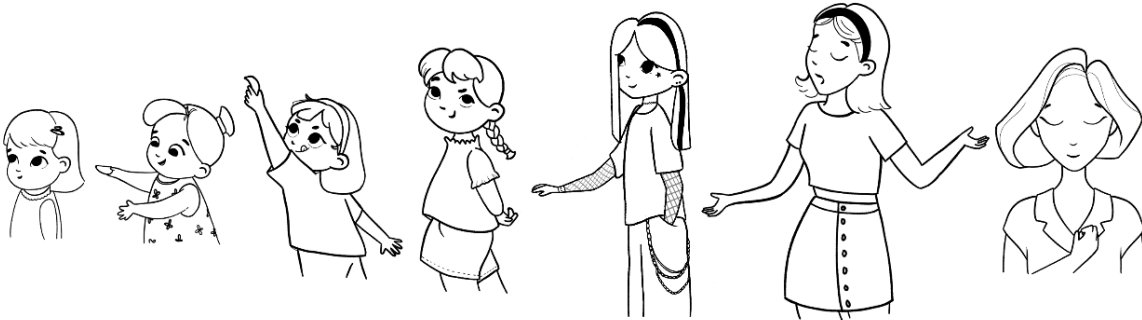
Al comenzar el corto, la niña que le da el diente de ajo a la abuela es una niña pequeña de unos 4 o 5 años. A partir de aquí, cada diseño tiene su propia personalidad dependiendo de la etapa de la niña.

En los siguientes años -y diseños- va adquiriendo una personalidad un poco más traviesa y juguetona. Estos diseños aportan un poco más de dinamismo e interés a escenas mayoritariamente estáticas. Tras esta etapa abandona un poco más esa niñez para entrar en la adolescencia, que se refleja en un cambio radical de estilo de vestir hacia lo alternativo.



*Figura 22. Diseño de personaje descartado.*

Para finalizar el salto temporal, la niña ha salido de su etapa *punk* y ha desarrollado un estilo más personal. El último diseño, ya finalizado el salto temporal y de vuelta al presente, la niña es una mujer joven en sus 30 y tanto su ropa como su peinado son más sobrios y modernos.



*Figura 23. Diseño final del personaje de la niña María*

En cuanto a personalidad, como hemos visto la niña vive una evolución. De pequeña es inquieta y resolutiva, es alegre y un poco traviesa y, sobre todo, es cambio continuo. La niña está creciendo y mientras ella crece, experimenta y se equivoca, la abuela es su apoyo. La abuela es faro cuando la niña es mar revoltoso.

En el corto, el último cambio que sufre la niña es la aceptación final de que la abuela no está y, pese a que es un momento triste para ella, entiende al fin que lo que han vivido vivirá con ella aunque su abuela no esté. Ahora ella es su propio faro, ya es una mujer.

Esta contraposición entre las personalidades de la niña y la abuela – que se refleja en los diseños de ambas – es lo que pone la suficiente tensión entre ambos personajes para que exista un equilibrio de interés.



## 5.4 Ilustraciones estáticas

Las ilustraciones estáticas son específicamente las correspondientes al salto temporal que ocurre tras el momento en el que descubren el ingrediente mágico y no contienen ninguna animación. Se muestran a continuación las ilustraciones exportadas finales de los personajes con su fondo.

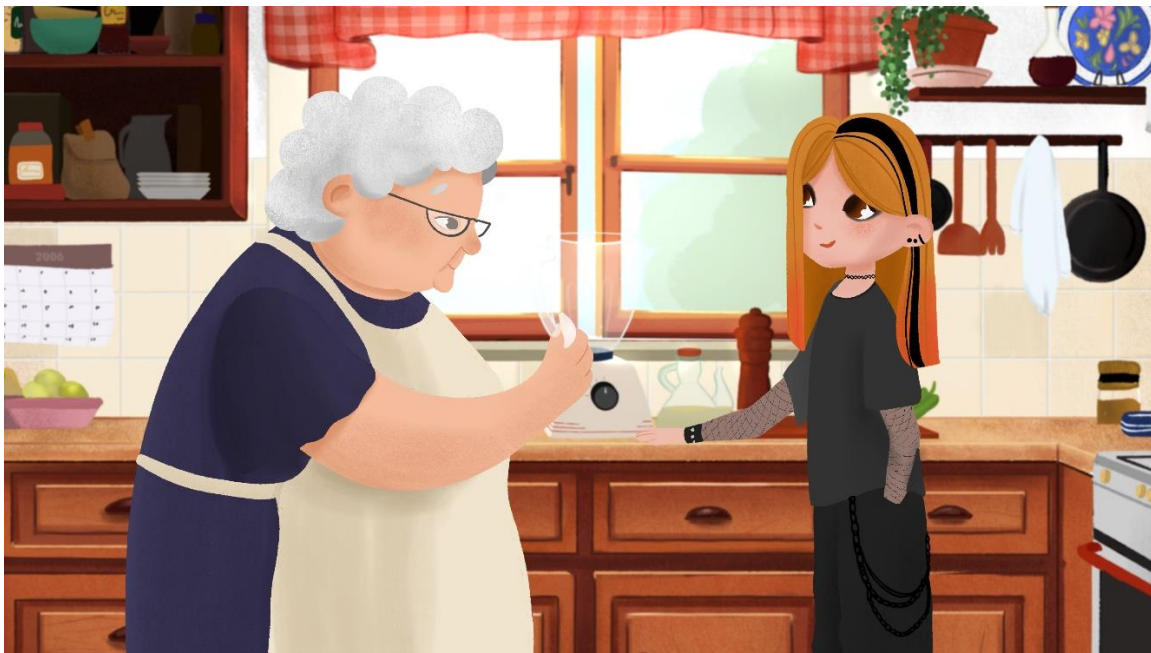


*Figura 24. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia.*



*Figura 25. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia.*





*Figura 26. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia.*



*Figura 27. Ilustración para Gazpacho. Elaboración propia.*

Nota: Dos de las imágenes durante este salto temporal contendrán una animación durante su aparición, por lo que ambas ilustraciones se incluyen en el siguiente apartado, *Ilustraciones preparadas para animación*.

## 5.5 Ilustraciones preparadas para animación

En este apartado de Contenidos, se incluye una compilación de todas las ilustraciones preparadas para animación creadas para *Gazpacho*. Se muestra una exportación en formato PNG del archivo mas una vista abierta de las capas que conforman cada archivo PSD.

### *Plano de los ingredientes*

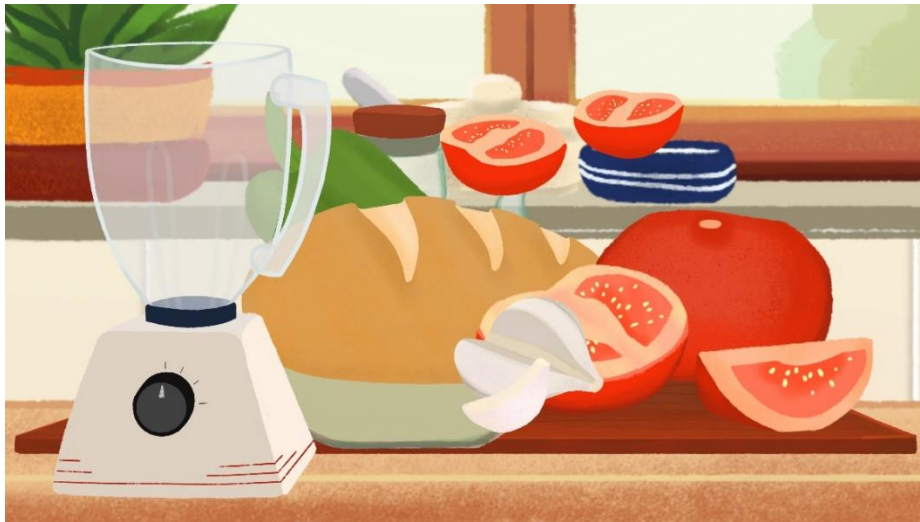


Figura 28. Exportación del archivo contenedor de los diferentes ingredientes. Elaboración propia.



Figura 29. Capas del archivo. Elaboración propia.

***Plano de la abuela de espaldas en la cocina***



*Figura 30. Exportación del archivo animable. Elaboración propia.*

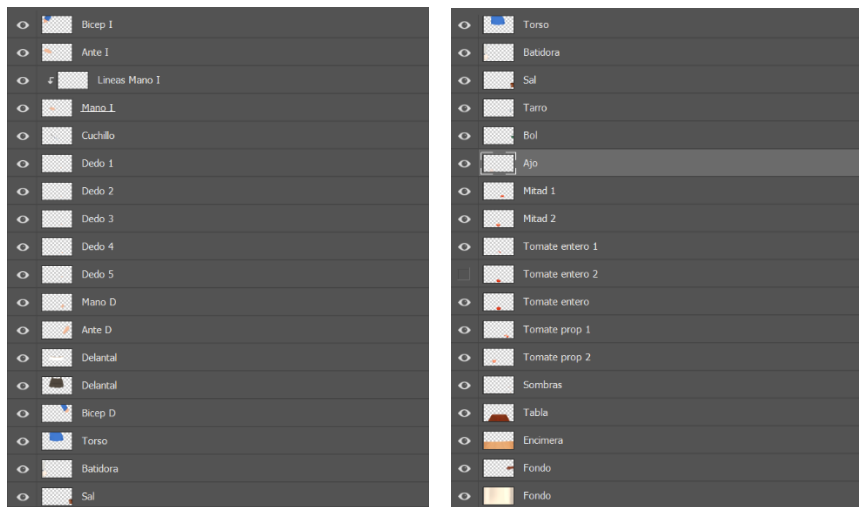


*Figura 31. Capas del archivo. Elaboración propia.*

**Plano de abuela cortando las verduras**

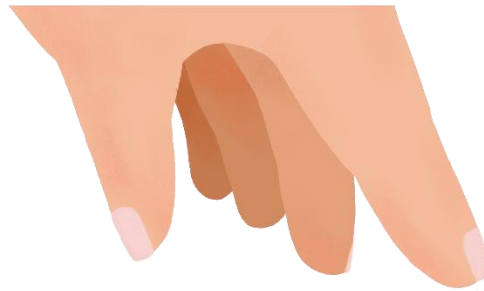


*Figura 32. Exportación del archivo. Elaboración propia.*

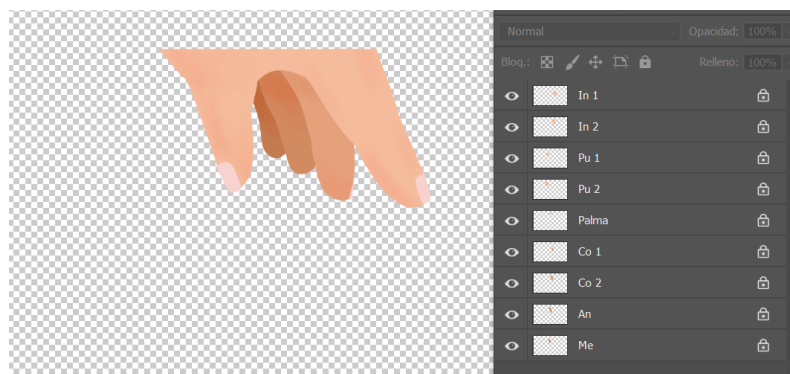


*Figura 33. Capas del archivo. Elaboración propia.*

**Plano de la mano echando sal**



*Figura 34. Exportación del archivo que contiene la mano. Elaboración propia.*



*Figura 35. Capas del archivo. Elaboración propia.*



*Figura 36. Archivo preparado con el fondo y el resto de los elementos de la escena. Elaboración propia.*

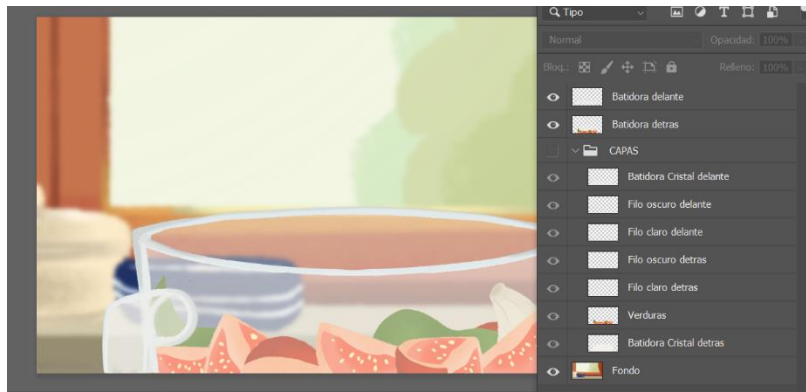


Figura 37. Capas del archivo. Elaboración propia.

**Plano de la mano con la cuchara recogiendo gazpacho de la batidora**



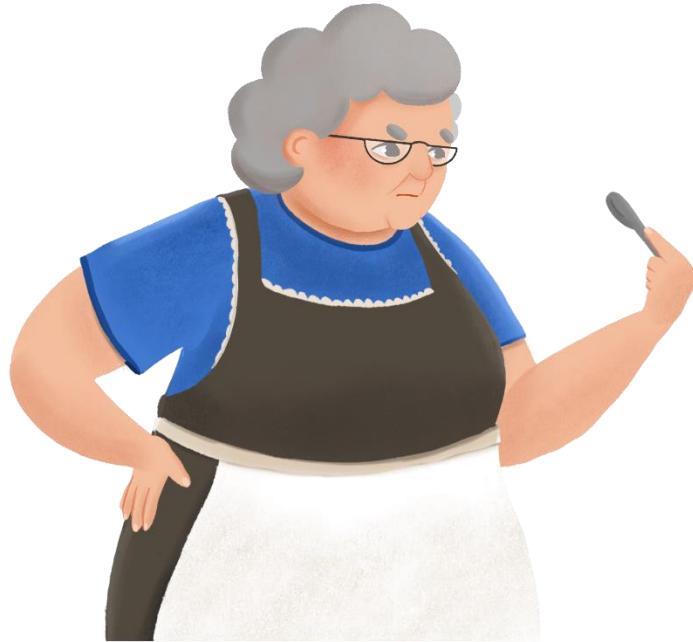
Figura 38. Exportación de la mano con la cuchara. Elaboración propia.



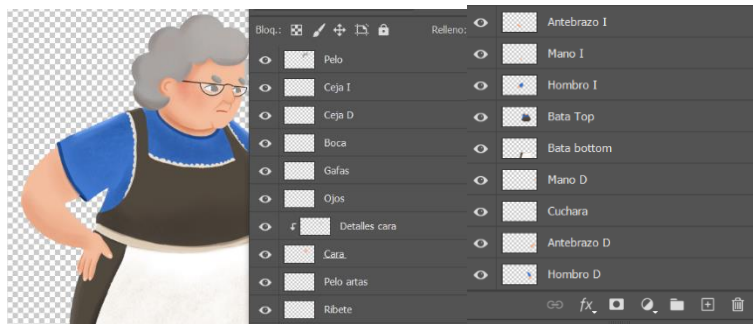
Figura 39. Capas del archivo. Elaboración propia.



**Plano de la abuela probando el gazpacho**



*Figura 40. Exportación del archivo. Elaboración propia.*



*Figura 41. Capas del archivo. Elaboración propia.*

**Plano de la niña dando el ajo a la abuela / probando el gazpacho**



Figura 42. Exportación de archivo animable. Elaboración propia.

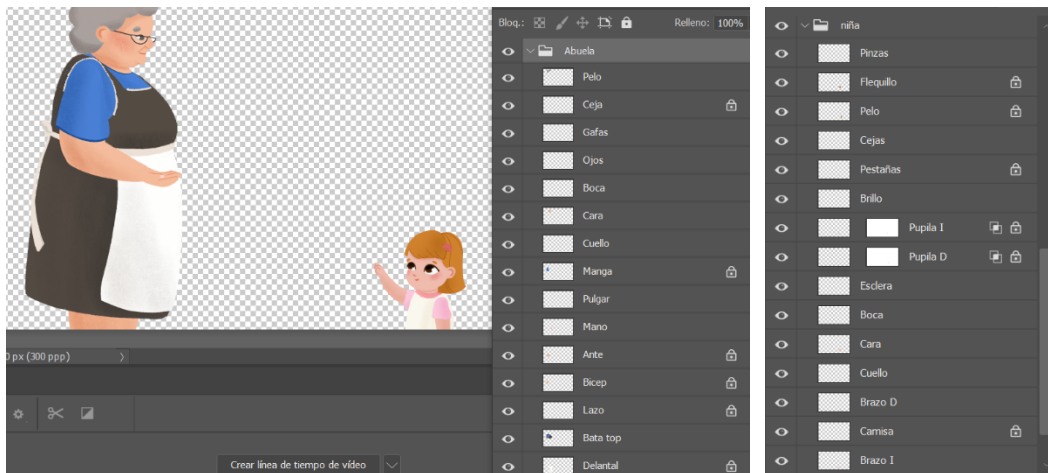


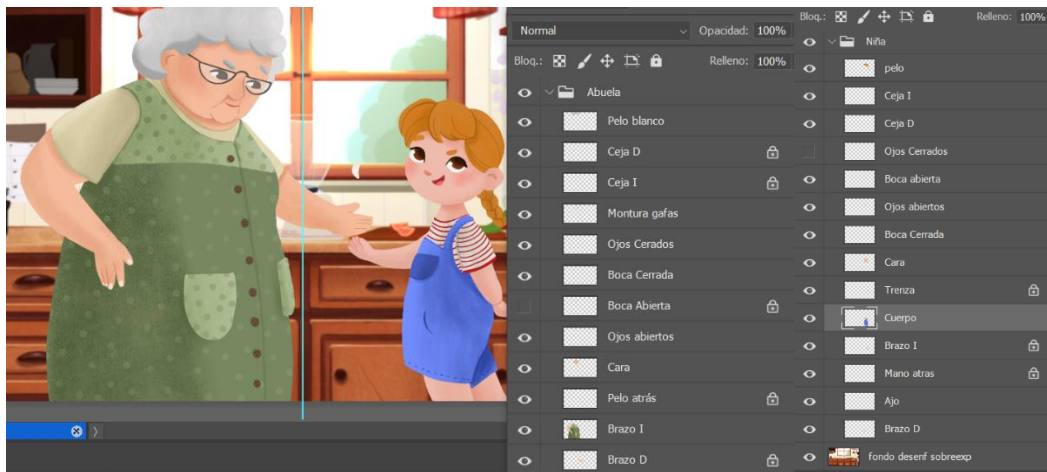
Figura 43. Capas del archivo. Elaboración propia.



**Plano animado dentro del salto temporal**



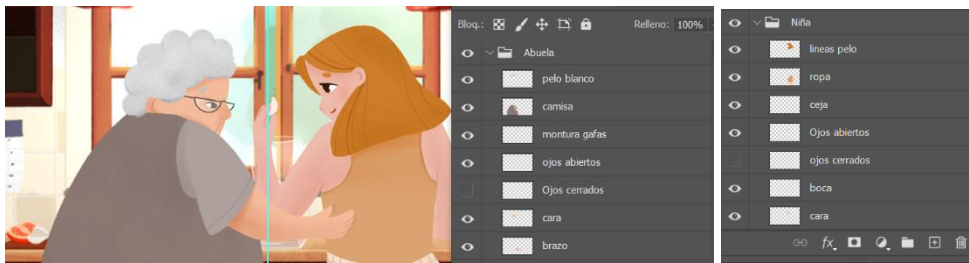
*Figura 44. Archivo animable. Elaboración propia.*



*Figura 45. Capas del archivo. Elaboración propia.*



*Figura 46. Archivo exportado. Elaboración propia.*



*Figura 47. Capas del archivo. Elaboración propia.*

### **Plano de la niña adulta**



*Figura 48. Ilustración exportada del archivo animable. Elaboración propia.*



Figura 49. Capas del archivo animable. Elaboración propia.

### **Plano de la mano de la niña adulta echando el ajo**



Figura 50. Archivo animable de la mano. Elaboración propia.

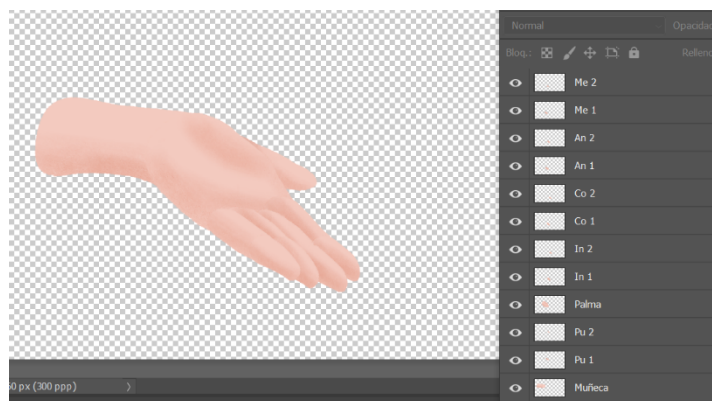


Figura 51. Capas del archivo. Elaboración propia.

## 5.6 Fondos y escenarios

Los fondos preparados para las diferentes escenas merecen su propia categoría. Salvo el fondo de la cocina de la abuela, que es un archivo con muchos elementos en capas separadas para hacer diferentes combinaciones, el resto son mayormente fondos sencillos que aportan cohesión al ambiente general y sirven como entorno para el resto de los elementos con más protagonismo.

Comenzamos por el fondo más importante y el que, de todos, es el más detallado con diferencia. Es el fondo de la cocina de la abuela tanto para los planos más abiertos como los más detallados.

En el caso de la cocina de la abuela, debe ser una cocina no demasiado moderna pero tampoco de estilo antiguo y, principalmente, debe ser cálida en cuanto a materiales y luz para favorecer el ambiente acogedor que se desea crear. El material más cálido que se puede añadir a una cocina es la madera, tanto para la encimera como para los muebles de despensa. Los tonos marrones pueden orientarse perfectamente a tonos más cálidos para cumplir con esta necesidad. Además, la ventana ofrece ese punto de fuga en el fondo de manera que la escena no quede demasiado cerrada y estanca.

Es importante recordar que para la cocina también pasa el tiempo y en cada escena debe ser apreciable que se trata de un día diferente, pese a que no existan grandes cambios en el mobiliario sí es necesario modificar ciertos detalles en utensilios más pequeños para demostrar esta particularidad también sobre el escenario y que la escena sea más verídica.



*Figura 52. Fondo de la cocina base. Elaboración propia.*



*Figura 53. Fondo de la cocina completo. Elaboración propia.*



*Figura 54. Fondo de plano echando la sal. Elaboración propia.*



*Figura 55. Fondo de abuela cortando verduras. Elaboración propia.*

Como se puede apreciar, todos los fondos correspondientes a la cocina de la abuela son muy cálidos y tienen mucha luz, así como un mobiliario y objetos que consideramos lejos de lo que entendemos hoy como modernidad, pero sin llegar a ser demasiado anticuados. Estas características apoyan el contexto de la época en la que se desarrollan estas primeras escenas del corto y cuál es la emoción que está queriendo transmitir.

Es decir, nos encontramos con una cocina de aproximadamente los años 90 o inicios de los 2000. Y el ambiente cálido y bien iluminado transmite calma, tranquilidad y felicidad.

A continuación, encontramos los fondos de las últimas escenas del corto, en las que la niña ya ha crecido y está triste por la falta de su abuela. En ellos apreciamos la diferencia respecto a los primeros. Estos fondos, mucho más oscuros y fríos, transmiten también la tristeza y desasosiego del personaje.





*Figura 56. Fondo de plano de la mano final con el ajo. Elaboración propia.*



*Figura 57. Fondo para plano final echando el ajo. Elaboración propia.*



*Figura 58. Fondo para el plano de la niña ya crecida. Elaboración propia.*

## 5.7 Elementos narrativos

En *Gazpacho* la línea temporal es muy amplia, dado que comienza desde la infancia de la niña hasta su madurez. Para mostrar este hecho no sólo se ha trabajado la transformación de los personajes y de los escenarios, que ya han sido comentadas previamente, sino que se han incluido ciertos elementos narrativos que apoyen visualmente esta característica del guión.

Estos elementos son parte del escenario y, aunque son sutiles, aportan su granito de arena para guiar al espectador por el rango temporal en el que está sumergido.

El primer elemento es el calendario en la cocina de la abuela. En el primer y segundo actos, que ocurren en la cocina de la abuela, puede verse en varios momentos un calendario colgado en la pared a la izquierda de la ventana. La fecha de este calendario va cambiando a medida que avanza el corto, viéndose en la primera escena que transcurre en 1996 y el último plano en 2017.



*Figura 59. Fotogramas de Gazpacho con el calendario. Detalle. Elaboración propia.*



El otro elemento narrativo utilizado con este mismo fin es el árbol que se ve desde la ventana. A medida que la niña crece, el árbol también aumenta de tamaño. Esto añade otro matiz sobre el hecho del paso del tiempo para los personajes.



*Figura 60. Fotogramas de Gazpacho. Detalle del recurso del árbol. Elaboración propia.*

## 6. Planificación

### 6.1 Fechas clave

Para completar el proyecto se cuentan con 17 semanas efectivas de trabajo en las que se incluye la elaboración de esta memoria y la entrega del Trabajo Final de Grado.

Para la realización de ambos vídeos se dividirá el proyecto en tres fases: pre-producción, producción y post-producción. Tras estas fases en las que el cuerpo del proyecto quedará terminado, seguirá la última fase, la distribución, que consistirá únicamente en hacer accesible al público el cortometraje.

Las fechas clave de las fases del proyecto son:

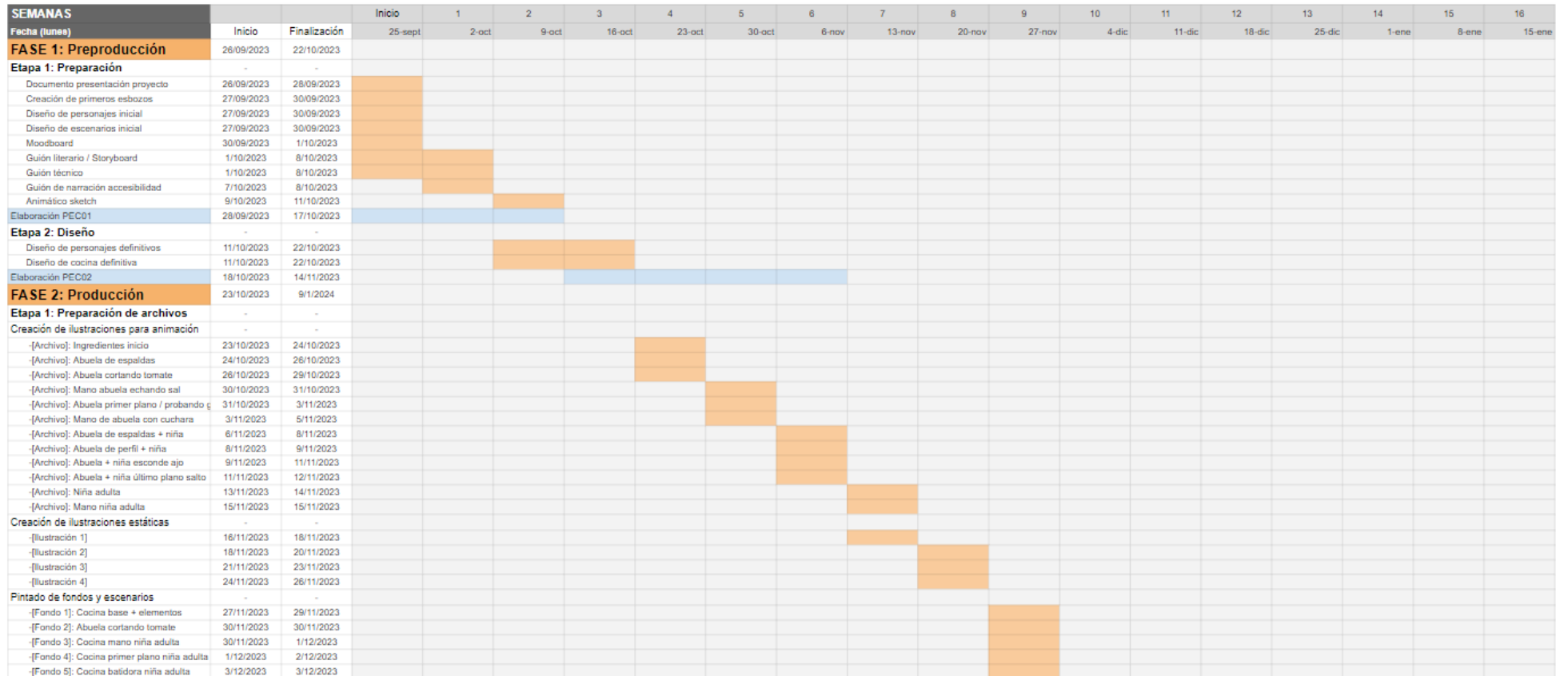
Fase	Fechas clave	
	Inicio	Fin
Pre-producción	26/9/2023	22/10/2023
Producción	23/10/2023	9/1/2024
Post-producción	8/1/2024	14/1/2024
Distribución	15/1/2024	17/1/2024
Entrega TFG	<b>21/1/2024</b>	

Tabla 1. Tabla de fechas clave. Elaboración propia.

Por tanto, la fecha límite de entrega propuesta para el proyecto es el **21 de enero de 2024**.

En el apartado de [Metodología](#) se profundiza más sobre el contenido de las fases.

## 6.2 Diagrama de Gantt



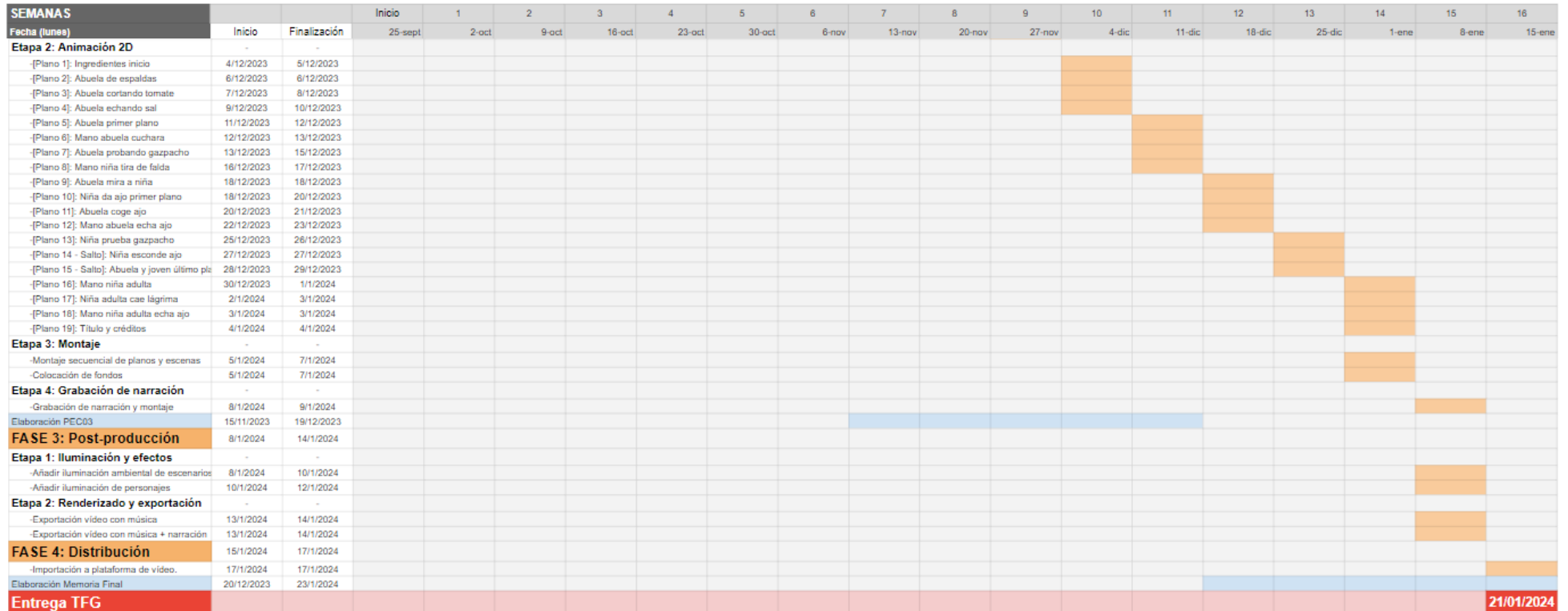


Figura 61: Planificación diagrama de Gantt. Elaboración propia

## 7. Análisis musical

La pieza musical para la banda sonora de *Gaspacho* está compuesta por la compositora española Esther García, llamada *Under the Skin (Short Edit)* y pertenece al álbum cinematográfico *The Storyteller* (2019)<sup>21</sup>.

Esta pieza, pese a que no está compuesta para el proyecto, encaja en él como si de un puzzle se tratara. Incluso, algunas de las escenas se han desarrollado o adaptado para conseguir una unión casi sin costuras entre el audio y las imágenes. Con ello conseguimos que ambos elementos tiren del proyecto al unísono hacia los objetivos propuestos. En este proceso hay varios puntos dignos de mención, por los que se añade este breve análisis a la Memoria.

La pieza está compuesta para cuerda y en ella intervienen un piano, un violín y una viola. De los tres, es el piano el encargado de marcar el ritmo y de ofrecer una base sobre la que bailan las otras cuerdas. Podríamos hacer uso del simbolismo y decir que, en *Gaspacho*, el piano representa el paso del tiempo, de los momentos que comparten ambos personajes, una especie de burbuja temporal para la abuela y la niña.

Siguiendo el simbolismo, la viola representa al personaje de la abuela, es la madurez y la calma. El comienzo de la pista es el piano como base y la viola cantando su propia melodía sobre él, tal como está la abuela, sola, en la cocina preparando el gazpacho. Incluso marca la frustración de la abuela volviéndose un tono más grave en el plano en el que prueba el gazpacho y no le gusta.

Justo tras este momento aparece la mano de la niña, que entra en la historia, y hace entrada el violín junto a ella, que simboliza la juventud y la inocencia. El violín, más agudo, sigue su propia melodía en armonía con la viola y ambos danzan juntos sobre el piano, que sigue marcando el ritmo, durante toda la escena principal del corto.

Al finalizar esta escena, el piano vuelve a quedarse solo marcando con notas breves la llegada un nuevo cambio de ritmo, que se torna melancólico. En este momento, el piano ayuda al espectador a salir de la burbuja temporal. La última escena es la niña, que ya es una mujer ella misma. El violín ya no está, porque ella ya ha crecido y ahora es ella la viola, que la acompaña en los últimos momentos del corto.

Todo este simbolismo y la traducción a los elementos visuales del cortometraje se ha desarrollado con cuidado para que consiga transmitir con fuerza las emociones que desea hacer llegar al espectador.

Licencia de la pista:

Música original "*Under the skin SE*" por Esther García: <https://www.fiftysounds.com/royalty-free-music/under-the-skin-short-edit.html>

---

<sup>21</sup> El álbum *The Storyteller* (2019) de Esther García se puede encontrar en <https://www.jamendo.com/album/183176/the-storyteller?language=es>

## 8. Análisis visual

Los elementos gráficos serán la firma visual del proyecto y deben ser capaces de transmitir el mensaje junto a la música y la historia. El estilo visual de *Gazpacho* es el elemento definitivo que permitirá establecer una conexión con el usuario. Tanto es así que, de no dedicarle un gran estudio, conseguirá el objetivo contrario y alejará al usuario del mensaje.

En *Gazpacho* estamos ante una historia “cálida”, de familia y hogar, que apela a la nostalgia y al amor. El objetivo de cualquier estilo visual que acompañe a estas emociones debe ser facilitar la expresión de estas emociones.

Para ello, el uso del color, las formas y la luz será determinante. En este análisis veremos un desglose de cómo se han usado estos factores en favor del objetivo del proyecto.

En primer lugar, las formas serán suaves como tónica general, especialmente para los dos personajes. Acompaña al tono general de tranquilidad que está representado en las imágenes, en las que la abuela y la niña pasan tiempo juntas y están felices y tranquilas. En lo que respecta al usuario, las formas redondeadas consiguen que el ojo esté relajado ante las imágenes que se le presentan, que la atención fluya por el contorno de los elementos gráficos sin encontrar obstáculos y, en definitiva, favorece que el usuario perciba esa tranquilidad.

En segundo lugar, podemos decir que el uso del color tiene aún más significado que el estudio de las formas. En cualquier proyecto audiovisual esto es considerado como un pilar fundamental, ya que los colores fríos son un mayor conductor de situaciones y emociones negativas como la tristeza, la soledad, el duelo... Por otro lado, los colores en tonos cálidos suelen representar a las situaciones y emociones opuestas. Representan momentos de alegría, amor, felicidad,... Cualquier situación que desee plasmar una experiencia positiva puede ser efectivamente transmitida mediante tonos cálidos.

En *Gazpacho* esto se utiliza a favor en las diferentes escenas.

En cuanto a color – y a *storytelling*– podríamos dividir el proyecto en tres fases. La primera de ellas es la fase que ocurre en el pasado, la abuela con la niña y todo el crecimiento de ésta. Esta fase quiere expresar cariño y una serie de emociones positivas entre ambas, y todas estas escenas estarán creadas en colores cálidos para facilitar que así lo perciba también el espectador.

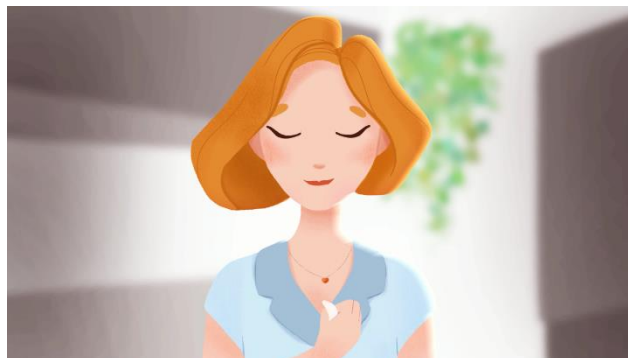
La segunda fase es la que ocurre inmediatamente tras el punto álgido de la música. Es el cambio de ritmo y con él llega el cambio de tiempo. Las imágenes a continuación son en el presente, solamente la niña crecida. Esta segunda fase es ese intermedio entre el pasado y el presente, el momento en el que la mujer sale de sus recuerdos y siente una gran nostalgia. Esta escena, que comprende los planos tanto de su mano cerrándose sobre el ajo y el plano directo hacia ella, serán en tonos fríos.

En esta escena, además, encontramos otro uso del color diferente al de emociones. La cocina de ella será en tonos más claros para representar más modernidad y un cambio temporal hacia adelante.



*Figura 62. Fotograma de Gazpacho. Tono frío. Elaboración propia.*

Por último, la tercera y última fase es la segunda parte del primer plano hacia la mujer joven. En esta escena ella suspira y finalmente aprecia desde la nostalgia los buenos recuerdos, y en este momento vuelven los tonos cálidos.



*Figura 63. Fotograma de Gazpacho. Tono cálido. Elaboración propia.*

A menudo, como hemos comentado en esta memoria en varias ocasiones, emociones muy diferentes pueden compartir un mismo espacio, como es en este caso la nostalgia y la felicidad. Una emoción a priori negativa como es la nostalgia puede verse modificada si es acompañada por una emoción positiva, como es la felicidad, pasando a formar una emoción mucho más compleja y rica. Esta transmutación es lo que queda representado con el cambio de tono en esta última escena de la mujer. Es la aceptación de la emoción de profunda tristeza como parte de un todo mucho mayor, que también recoge una profunda felicidad.



Figura 64. Ilustración para *Gazpacho*. Elaboración propia

Por último en este análisis, un elemento a tener en cuenta y cuyo cuidado no debe faltar, es el estudio de la iluminación.

La iluminación no solo se refiere a establecer qué tipo de luz hay en cada escena: natural, artificial, cenital, lateral... Sino que también juega un papel directo en la comunicación. Es importante dedicar tiempo a decidir qué mensaje queremos transmitir y qué luz específica es la más apropiada para cada momento. Por ejemplo, una luz fría artificial cenital - como de fluorescentes-, es muy dura en el ojo, crea sombras duras y puntos de luz generalmente fríos. Este tipo de luces nos suelen resultar poco atractivos, incluso un poco hostiles. La luz natural, por otro lado, suele ser atraer más al ojo. También suele ser más favorecedora en el entorno y permite más juego de tonos. Una luz natural puede ser fría – un día nublado, por ejemplo – o cálida – un día de verano o soleado- dependiendo de lo que necesitemos.

En el caso de *Gazpacho*, dado que se trata de escenas de verano, la luz será cálida y natural, que también va de la mano con el estudio de color que hemos realizado anteriormente.

En el [Anexo VII. Colorsript](#) se puede encontrar el documento *coloscript*<sup>22</sup> de *Gazpacho*. Este documento permite visualizar a golpe de vista los diferentes fotogramas finales

En definitiva, estos tres elementos de color, iluminación y formas, utilizados en sintonía entre sí, ayudan a que *Gazpacho* pueda cumplir con la misión de transmitir un mensaje específico sin el uso de palabras. Forman el aspecto al que más tiempo se ha dedicado para la realización del proyecto, ya que implica no solo el pintado todas y cada una de las escenas, sino también de una serie de toma de decisiones desde los primeros bocetados del storyboard. Además, es de vital importancia contar con una continuidad en ellos y utilizarlos en la amplitud de sus posibilidades de manera que sigan siendo un conjunto cohesionado desde el primer plano hasta el último.

---

<sup>22</sup> El *coloscript* es un documento que incluye todos los fotogramas o fotogramas de importancia de un proyecto audiovisual. Es una herramienta muy útil para visualizar la dinámica de color del proyecto y cómo se relaciona la historia con el color y la luz.



## 9. Metodología

Este proyecto, como ya hemos mencionado anteriormente, se divide en tres fases: la fase de **pre-producción**, la fase de **producción** y la fase de **post-producción**. Tras estas fases tendrá lugar una última fase, la fase de **distribución**, que consistirá en hacer accesible el proyecto al público compartiéndolo a través de una plataforma de vídeos.

Las tres etapas son clave para el desarrollo del proyecto y cada una de ellas se compone de una serie de tareas más definidas para permitir un avance a paso firme y un mayor control sobre el progreso general.

Este tipo de organización permite ver tanto el proyecto en su totalidad como los diferentes hitos necesarios para cada etapa. Además, mediante los mensajes de actualización semanales en el foro de la asignatura, se genera un flujo continuo de comunicación con el tutor del proyecto y permite ir realizando las modificaciones en iteraciones cortas sobre cada conjunto de tareas, haciendo mucho más sencilla la adaptación de sugerencias y comentarios propuestos.

### 9.1 Fases

#### *Pre-producción*

Es la etapa de planificación y confección de todos aquellos elementos necesarios para la fase de producción. En esta fase se realizan:

- Planificación del proyecto: Utilizando un Diagrama de Gantt, que se adjunta detallado en esta misma sección, se planifican las tareas del proyecto por semanas y fases.
- Confección de *moodboard*: Recopilación de imágenes y recursos externos a modo de inspiración y guía que ofrezca dirección visual al proyecto.
- Preparación del *storyboard*: El storyboard es, quizá, la herramienta más importante durante la producción, ya que permite evaluar fácilmente el storytelling y divisar posibles obstáculos para la comunicación del mensaje.
- Preparación del guión técnico: Junto al storyboard, el guión técnico es la otra piedra angular. En él se definen todos los aspectos técnicos y se delimitan con claridad cómo se compondrán las escenas y qué técnicas se usarán en la producción.
- Diseño de personajes:
  - Niña: Para el personaje de la niña son necesarios un total de 6 diseños por exigencias de la historia, ya que en el desarrollo del cortometraje ella pasa por toda su infancia y adolescencia.
  - Abuela: En el caso del personaje de la abuela son suficientes 3 diseños para mostrar claramente el paso del tiempo en ella también. Al ser ya una persona mayor al inicio del vídeo, no sufrirá cambios tan drásticos como el personaje de la niña.

- Diseño de escenarios o backgrounds: Son también necesarios los escenarios sobre los que ocurrirá la trama. Son en total 8 diseños, 5 de los cuales en una cocina de estilo andaluz de los años 90 y los 3 restantes en otra cocina moderna actual.

### **Producción**

La fase de producción es la de mayor carga de trabajo ya que contiene todo el proceso de animación y de preparación de los archivos con los que trabajaremos. En esta etapa cobra mucho peso tanto el storyboard como el guión técnico, preparados en la fase anterior.

Se ponen en práctica todas las técnicas de animación que se harán uso, gracias a las cuales los diseños cobrarán vida. En este proyecto, estas técnicas serán:

- Animación *frame by frame* o por fotogramas: La técnica clásica de animación basada en la técnica del papel de cebolla. En este caso, en cada fotograma se modifica la forma del elemento en cuestión hasta conseguir el movimiento completo.
- Animación de capas: Para esta técnica es necesario tener cada elemento que se desee animar en una propia capa. En el programa de animación, After Effects en este caso, se animarán las diferentes propiedades de esta capa, como pueden ser su escala, rotación, su posición en el canvas, transparencia, etc. Esta técnica es muy útil para animaciones sencillas que no tengan mucha complejidad.
- Escenas estáticas: Algunas escenas del proyecto son más de tipo ambiental o de transición, y tendrán solo pequeños elementos animados -como, por ejemplo, motas de polvo- para dar sensación de entorno vivo, pero que serán esencialmente estáticas. Estos pequeños detalles se incorporarán en la fase de post-producción.

### **Post-producción**

La etapa de post-producción es la que finaliza el proyecto y la responsable de ultimar los detalles. En esta etapa:

- Se exporta el montaje final.
- Se añaden los detalles finales, como iluminación, elementos ambientales, animación auxiliar de pequeños objetos, banda sonora etc.

Cualquier cambio debe realizarse antes de llegar a esta etapa. Esta fase final sella el proyecto para su presentación.

## 9.2 Materiales

Los materiales utilizados para el proyecto se pueden dividir en dos categorías: hardware para el equipo técnico utilizado y software para los programas.

### Hardware

- Ordenador portátil Lenovo Thinkpad E14 Gen 2  
Procesador: 11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-1135G7 @ 2.40GHz 2.42 GHz  
RAM: 16  
Sistema operativo: Windows 11 (64 bits)  
Tarjeta gráfica: Intel IRIS Xe
- iPad Pro (2016) y Apple Pen 1ª Generación
- Tableta gráfica WACOM Intuos
- Micrófono GXTrust 232 Mantis

### Software

En cuanto a los programas utilizados, son:

- Procreate (iPad). Es una aplicación muy completa de dibujo para iPad. En ella se han hecho desde los primeros bocetos y exploraciones tanto de personajes como escenarios, así como el storyboard.
- Photoshop (Adobe). Es el *software* de edición de imágenes por excelencia. En él se trabajarán los renders finales de los escenarios y aquellas escenas estáticas.
- After Effects (Adobe). *Software* de edición de vídeo y post-producción, especialmente útil para *motion graphics*<sup>23</sup>. Este programa se utilizará principalmente durante el proceso de animación y también para el montaje final y la fase de post-producción.
- Audacity. Es un programa *open-source*<sup>24</sup> utilizado para la grabación y edición de audio. Se utilizará para la grabación de la narración para personas ciegas.
- Premiere Pro (Adobe). Este programa se ha utilizado para hacer el montaje del cortometraje con la narración de voz.

---

<sup>23</sup> *Motion graphics* es un tipo de animación de grafismos muy utilizado tanto para animaciones sencillas como de mayor complejidad.

<sup>24</sup> Disponible para uso gratuito.

## 10. Proceso de trabajo

### Idea

El proyecto *Gazpacho* nace de una idea muy amplia. Desde un inicio el objetivo ha sido crear un proyecto muy visual relacionado con Andalucía, esa era la primera y única certeza. Tras una sesión de *brainstorming* con mis seres queridos sobre tópicos y rasgos característicos autonómicos, surgió el concepto del gazpacho. A raíz de esto, poco a poco fue formándose una historia fruto del propio vínculo con mi abuela, pero no fue hasta encontrar la composición *Under the skin* que pude atar todos los cabos, alrededor de su melodía como está comentado en el apartado [Análisis musical](#).

### Storyboard primitivo

Después de este punto es necesaria la realización de una serie de bocetos, muy básicos, para tener la historia sobre papel. Estos bocetos son muy sencillos y forman una especie de storyboard primitivo, que tiene la única función de servirme como notas mentales. Sobre estos bocetos, dada su sencillez, es más rápido realizar los ajustes necesarios sobre los aspectos generales de la historia: idear los planos y la acción básica que ocurre en ellos, la duración aproximada que tienen, el ritmo narrativo, etc.

El primer storyboard para *Gazpacho* puede encontrarse en el apartado [Anexo II. Storyboard primitivo](#).

### Storyboard final y guión técnico

Tras finalizar el proceso anterior, ya debe existir una idea más desarrollada y lista para el siguiente paso, que no es otro que la creación del storyboard y guión técnico definitivos. El storyboard final es una exploración más visual que permite ver algunas pinceladas más sobre el diseño. Debe ser más detallado, aunque no es necesario que sea el render final, ya que es solo una herramienta para la fase de producción. Por otro lado, el guión técnico contiene especificaciones de carácter más técnico como la duración final de los planos, descripción de la escena y la acción, el tipo de animación que requiere y cualquier otro dato necesario para la producción. El storyboard final puede encontrarse en el apartado [Anexo III. Guión literario / Storyboard final](#).

### Diseño de personajes

En la fase de pre-producción también se debe realizar el diseño de los personajes que formarán parte del proyecto. En este caso, aunque son solo dos personajes, la línea temporal recorrida es muy amplia y ambos necesitan diferentes diseños para reflejar este paso del tiempo.

La abuela, al ser una persona ya adulta, tendrá diferencias más sutiles de un diseño a otro. La niña, por otro lado, vivirá toda su etapa de crecimiento hasta la adultez, por lo que las diferencias serán mucho mayores entre sus diseños.

Es de vital importancia realizar este proceso como parte de un conjunto, ya que ambos personajes deben ser reconocibles y el diseño debe reflejar a la perfección que se trata del mismo personaje y no únicamente por contexto, sino por rasgos faciales.

En el caso de la niña esto es especialmente difícil precisamente por tratarse de una etapa de mucho cambio para el personaje. Para conseguirlo, se ha mantenido una continuidad en la forma de los ojos, en el color del pelo y en la distribución general de los rasgos de la cara, manteniendo los espacios entre ellos. Otros rasgos se han aprovechado para lo contrario, es decir, reflejar el propio crecimiento y cambio. Esto se aprecia en, por ejemplo, las proporciones corporales – cabeza progresivamente más pequeña en relación al cuerpo, curvas más femeninas terminando la adolescencia – y en detalles como es el caso de la forma de la cara, que parte de una forma casi completamente redonda y va afilándose a medida que avanza el corto hasta la forma final adulta.

En el caso de la abuela, la principal dificultad es precisamente reflejar con éxito el paso del tiempo, debido a que ya es una persona entrando en la vejez al comienzo del corto y aun así debe ser apreciable que el tiempo también ha pasado para ella. Esto, como ya ha sido comentado en apartados anteriores, se ha conseguido a través de atributos físicos como un mayor encorvamiento y engrosamiento del cuerpo, una reducción de la cantidad de pelo y menor tamaño de las facciones de la cara (ojos y boca) y también a través del uso del color gracias a tonos más apagados en su vestuario en las últimas escenas.



*Figura 65. Diseño final de personajes. Elaboración propia.*

## Diseño de escenarios

Los escenarios donde serán desarrolladas las escenas también deben tener un tiempo asignado para su desarrollo durante la preproducción. En el caso de *Gazpacho*, estos escenarios serán la cocina de la abuela y la cocina de la mujer joven.

Para el diseño de estos escenarios me he inspirado en fotografías de diversas cocinas rurales y elementos de mis propios recuerdos, como el plato decorativo, la jarra o el botijo. A continuación se pueden ver tanto el diseño descartado, como el esqueleto del diseño final y éste pintado como ilustración final para usar en el cortometraje.



Figura 66. Diseño de cocina descartado. Elaboración propia.



*Figura 67. Diseño de cocina final. Elaboración propia.*



*Figura 68. Ilustración de cocina para Gazpacho. Elaboración propia.*

En el caso del fondo para la cocina de la mujer joven, es un fondo mucho más simple compuesto principalmente por formas que simulen luces y sombras pertenecientes a su entorno ya que en este último acto todos los planos serán muy primer plano: la mano cerrándose, la mujer, la batidora final, por lo que el fondo estará en todos los casos muy desenfocado. Inclusive, en el primer plano de la mujer este desenfoco se exagera en cierta medida para mantener la atención en lo importante de la escena: la mujer y sus sentimientos.



*Figura 69. Ilustración de fondo para escena de la niña crecida.*

Para el fondo del plano en el que la niña, ya adulta, sostiene el ajo en su mano mientras se cierra, tomé una fotografía de mi propia cocina de la que pude obtener el ángulo y las formas que necesitaban.



*Figura 70. Comparación entre fotografía y fondo utilizado.. Elaboración propia.*

### **Preparación de archivos para animación**

Entramos en la fase de producción y es el momento de preparar los archivos para la animación.

Esto se ha realizado en el *software* Procreate utilizando un iPad Pro y Apple Pencil y en el *software* Adobe Photoshop utilizando el ordenador portátil y la tableta gráfica Wacom.

Todos los archivos finales tendrán el doble de tamaño que el proyecto final. El proyecto tendrá el ratio 16:9 (1920x1080) por lo que los archivos preparados para la animación serán el doble (3840x2160). Esto garantiza que más adelante sea posible hacer cualquier ajuste de tamaño sin pérdida de calidad. Este proceso será el mismo tanto para el pintado final de fondos como para los archivos que serán animados.

Los archivos que serán animados en su totalidad o contengan partes animables deben estar preparados desde el momento en el que se crean.





Figura 71. Archivo en preparación. Elaboración propia.

Tomemos el archivo de la abuela que prueba el gazpacho como ejemplo.

La animación para este plano es de cuerpo completo. En esta escena, el personaje contiene bastante animación, por ello el archivo debe ser debidamente preparado para que todos los elementos que vayan a ser animados sean independientes. Como se aprecia en la imagen superior, muchas de las formas se solapan, como es el caso del brazo derecho y el torso o las diferentes articulaciones. Esto es porque estas partes serán animadas y cuando se muevan no deben quedar espacios indebidos entre ellos que rompan la ilusión. Será mediante el uso de capas independientes y cómo las coloquemos el método para esconder estas solapaciones hasta que la animación lo requiera, como vemos en la imagen a continuación.



Figura 72. Organización de capas dentro de un archivo. Elaboración propia.

Esta figura muestra cómo se han organizado las capas para que estas solapaciones no sean perceptibles, pero sigan disponibles para más adelante en el proceso de animación. El funcionamiento de tipo jerárquico de las capas es un aspecto necesario a tener en cuenta para esto y de igual importancia será nombrar todas ellas acorde a su contenido. Esto facilitará el trabajo en el siguiente punto del proceso: la animación.

El pintado del archivo se realiza en Procreate, aunque la exportación para su uso en programas de la casa Adobe se realizará en .PSD.

En el siguiente enlace se encuentra un vídeo corto de 30 segundos a cámara rápida del proceso de pintado de este archivo, disponible en: <https://youtu.be/oYYxeC58jlg>

## **Animación**

Esta fase del proceso se realizará en Adobe After Effects.

Como nota general, se ha trabajado tanto por secuencias para cada plano en proyectos independientes como en el proyecto general. En el proyecto general, donde se terminarán añadiendo todas las secuencias para el montaje final, tenemos inicialmente el animático, que se conforma de las secuencias según el storyboard y la música, como esquema básico de la composición final. Tener la pista de música disponible y las secuencias que corresponden en cada momento nos ayudará a marcar los tiempos dentro de cada secuencia, será una guía confiable que hará posible ver en detalle la relación entre los momentos musicales clave y los fotogramas a los que pertenecen.

Teniendo esta guía a mano, ya podemos comenzar a animar los archivos en los que hemos trabajado para la animación.

En primer lugar, es necesario importar el archivo que ya hemos preparado previamente y con el que vamos a trabajar a un nuevo proyecto de After Effects con las características requeridas, en este caso a 1920x1080 HD.

Es importante saber que, incluso ya importado, podremos realizar cambios sobre las capas en Photoshop y éstos se verán reflejados en el documento de After Effects. Por lo que si es necesario realizar algún ajuste más adelante también será posible harcelo. Únicamente se debe tener mucho cuidado con no modificar el nombre u orden de las capas para no trastocar el camino interno que las conecta con After Effects, ya que las podríamos perder del proyecto.

Tras la importación, añadiremos las capas o la precomposición creada automáticamente a la línea temporal. Sea como sea, trabajaremos sobre las capas así que si hemos añadido la precomposición, trabajaremos dentro de ella sobre las propias capas.

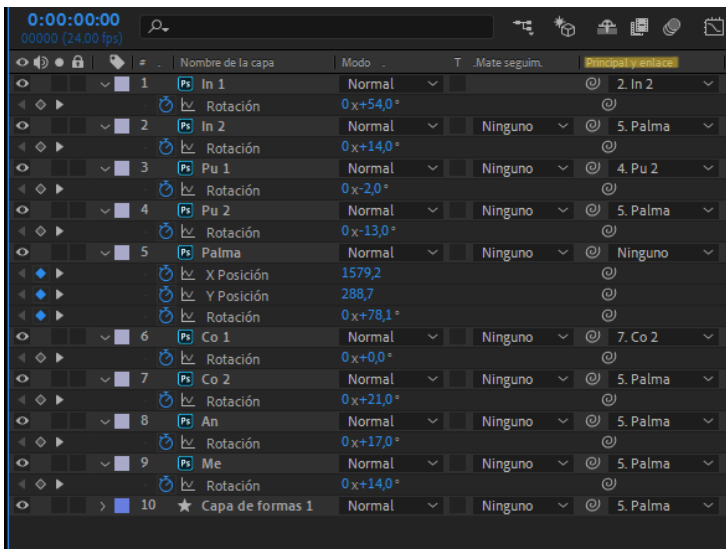


Figura 73. Emparentado de capas. Elaboración propia.

El primer paso será tener en cuenta el emparentado entre las capas, que establece la jerarquía en el movimiento. Esto es porque cuando se anima una capa, el movimiento puede afectar a otras relacionadas con ella. En la figura a la izquierda, las capas creadas corresponden a diferentes partes de la mano en el plano en el que la abuela echa sal sobre la batidora.

Las sílabas *In*, *Pu*, *Co*, etc, corresponden a las iniciales de los diferentes dedos (índice, corazón, pulgar...). Hay algunos, como el índice, que cuentan con dos capas porque el movimiento se dividirá en dos partes para aportarle mayor interés y realismo al primer plano.

El anular y el meñique, al quedar detrás, no lo necesitan y tendrán poca animación.

El emparentado, entonces, es la relación entre todas las capas. La falange final del dedo deberá seguir a su falange anterior, y así se lo señalamos en la propiedad *Principal y enlace* de la capa. A su vez, esta falange seguirá a la mano, por lo que la conectaremos con la capa de *Palma* de igual manera. De esta forma, se va creando una jerarquía hasta completar la figura.

El último paso antes de pasar a la animación es la recolocación de los puntos de anclaje. Todas las capas que creamos en After Effects tendrán un punto de anclaje en el centro por defecto, que identificamos con el símbolo de la imagen a continuación.

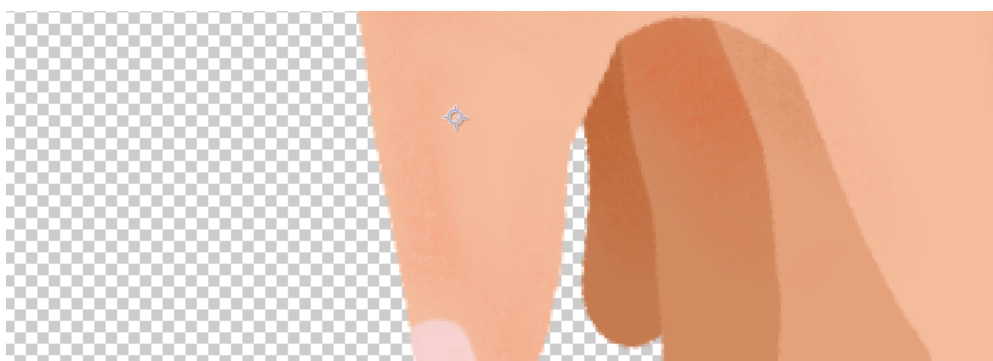


Figura 74. Símbolo de un punto de anclaje. Elaboración propia.

Estando en el centro, cualquier modificación que hagamos de la capa se hará en base a este punto de anclaje, por lo que a menudo deberemos moverlo, especialmente en casos como este en el que estamos trabajando con articulaciones que giran alrededor de puntos determinados.

Para modificarlo, pulsaremos la tecla Y, que hará que el puntero del ratón cambie de aspecto y nos permitirá mover de sitio el punto de anclaje.

Habiendo realizado este trabajo de preparación, es momento de pasar a la animación.

Trabajamos utilizando *keyframes* -o fotogramas clave-, que funcionan como unos marcadores que usaremos sobre diferentes características de cada capa con relación a la línea de tiempo. Por ejemplo, si deseamos que la articulación de *In 1* rote sobre su nuevo punto de anclaje, necesitaremos crear dos nuevos *keyframes*. La rotación se mide en grados, por lo que deberemos crear un *keyframe* con los grados iniciales y otro con los grados finales, teniendo en cuenta en la línea de tiempo cuánto pasa entre ellos. Al pulsar sobre el botón de previsualización, veremos la interpolación que crea el programa automáticamente entre un fotograma. La velocidad de la animación dependerá de cuantos fotogramas haya entre ambos y cuánta rotación deba recorrer en ese espacio.

En las siguientes figuras se ejemplifica lo comentado con el plano de la mano echando sal. El cambio de posición de las diferentes capas tras la aplicación de los fotogramas.

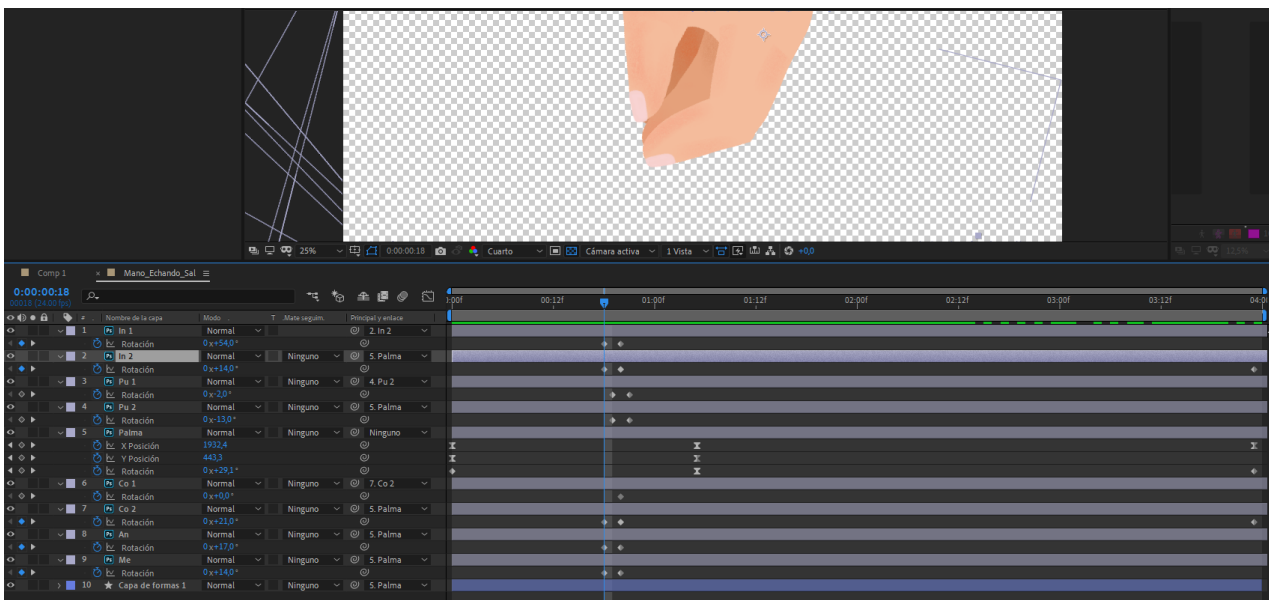


Figura 75. Posición inicial de los dedos. Elaboración propia.

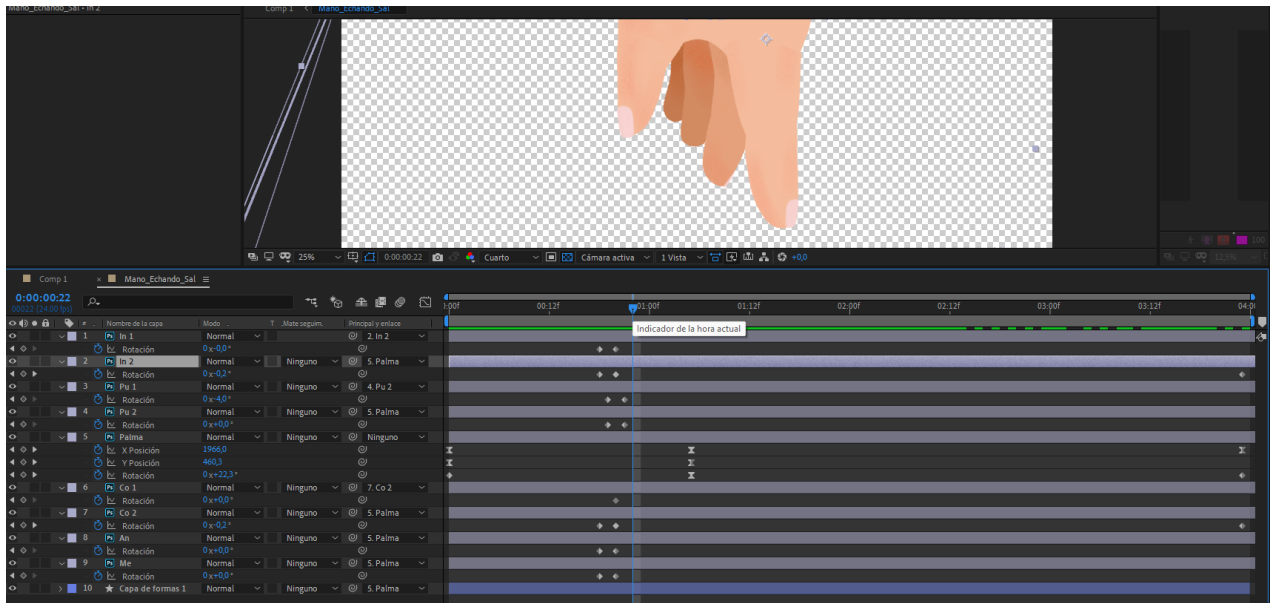


Figura 76. Posición final de los dedos. *Elaboración propia.*

Para ver el resultado de esta escena en concreto está a disposición un vídeo en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/9LTO-OWbdSo>

Si la animación consiste en varios movimientos será necesario identificar las diferentes poses clave en el movimiento y colocar un fotograma clave por cada una. Las herramientas para crear este movimiento son principalmente de transformación, como la rotación que hemos visto, pero también podemos modificar la escala, posición en el canvas, o animación de máscaras para revelar o esconder determinadas zonas de la capa.

A priori la animación se verá demasiado artificial, por lo que es necesario realizar los ajustes necesarios mediante herramientas como la gráfica de curvas, que vemos en la siguiente figura. Cada escena, dependiendo de la complejidad del movimiento, requerirá más o menos fotogramas y ajustes.

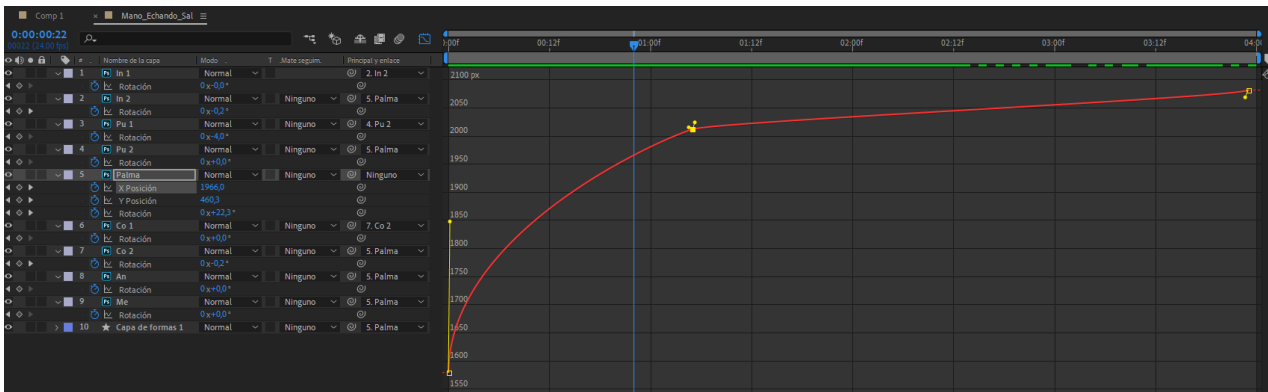


Figura 77. Ejemplo de gráfica de curvas. Elaboración propia

Una herramienta de modificación de *keyframe* muy útil son los *ease-in/ease-out*, o conocido en castellano como aceleración/desaceleración suave.

Haciendo clic derecho sobre un fotograma clave y accediendo a la opción *Asistente de fotogramas clave* podremos activar alguna de estas opciones, y según la que seleccionemos, veremos que el símbolo del fotograma clave se convierte en alguno de estos tres, dependiendo de cual seleccionemos:



Estas opciones modifican la curva del movimiento automáticamente suavizando las transiciones entre un fotograma clave y los de alrededor.

- Aceleración suave (*ease-in*): Transforma la curva dándole mayor pendiente hacia el final que al inicio, de manera que este movimiento determinado comienza más lento y finaliza más rápidamente.
- Desaceleración suave (*ease-out*): Transforma la curva dándole mayor pendiente al inicio y estabilizándola al final, para conseguir el efecto inverso que la opción anterior.
- Aceleración/desaceleración suave: transforma ambos lados de la curva automáticamente teniendo en cuenta los de su entorno.

El otro tipo de animación utilizada en el cortometraje es el de fotograma a fotograma. En After Effects, esta animación se puede llevar a cabo utilizando las capas de formas vectoriales. En este cortometraje este tipo de animación se ha realizado para conseguir efectos más naturales en los líquidos, como la salpicadura del gazpacho al caer el ajo en la batidora o las lágrimas de la mujer. El procedimiento comienza al crear una capa de forma vectorial para luego, con la herramienta de la pluma, dibujar la forma. Dentro de las opciones de la capa, en la línea temporal, encontraremos la opción de Trazado y veremos que es una característica que permite animación. Esto significa que la propia forma de la capa se puede animar para cada fotograma.

De esta manera, es posible crear el movimiento mediante la animación de la posición de los vectores de la forma. A continuación, se muestra una serie de capturas de pantalla donde se aprecia la progresión de la morfología de la lágrima en cada fotograma.

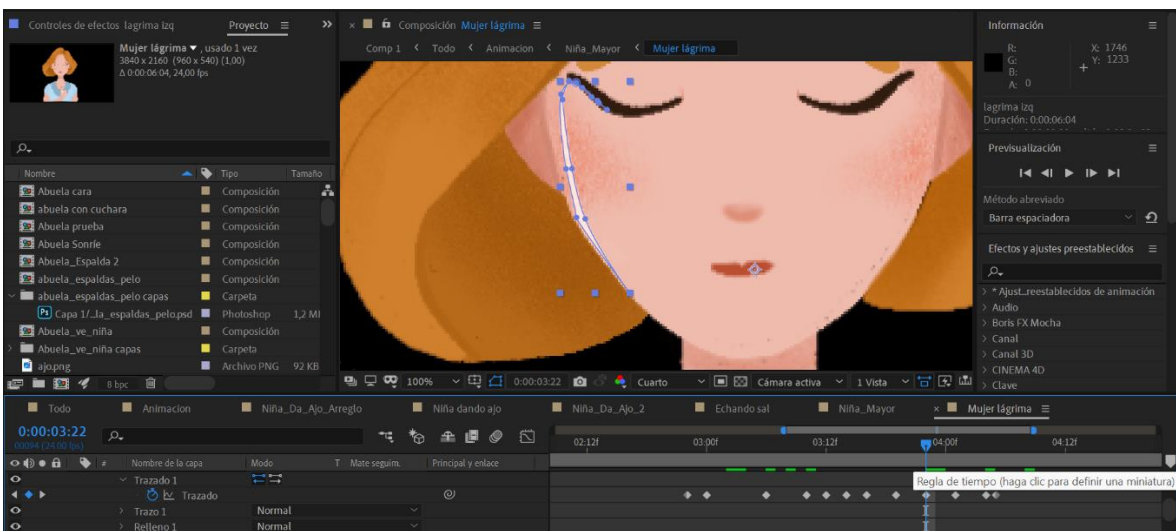
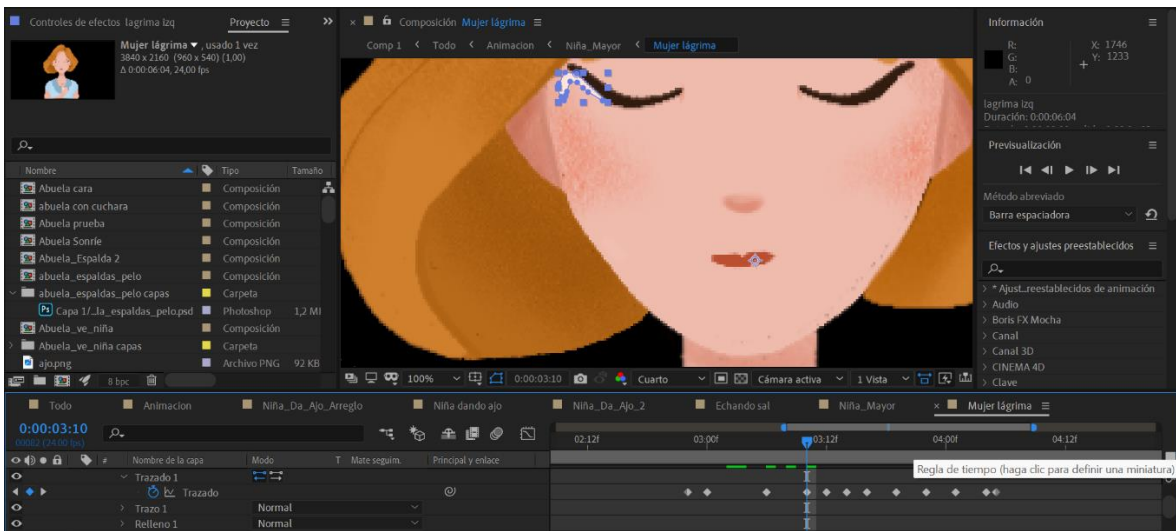


Figura 78. Progresión de transformación de la capa vectorial. Elaboración propia.



Las capas de formas también han sido útiles para crear los brillos mágicos que salen de la batidora al echar el ajo. Para esta función, en lugar de crear una forma con relleno se ha creado una línea con un trazo fino. Con la línea creada con la herramienta *Pluma*, el siguiente paso es añadir un *Repetidor* a la capa, que podemos encontrar haciendo clic sobre el botón *Agregar*, dentro de las características de la capa en la línea temporal. Este repetidor realiza tantas copias del trazo como se le adjudiquen dentro de la propia capa y con la propiedad de rotación podemos repartirlas alrededor del eje de manera que obtenemos algo similar a un reloj.

Para animarlos y que parezca un destello utilizamos la función de *Recortar trazado*. Animando las características de *Inicio* y *Fin* dejando un poco de separación entre ambas conseguimos ese efecto de destello que explota, aunque en realidad los rayos no se están moviendo, solo estamos escondiendo y mostrando ciertas partes del trazado de forma organizada para obtener la ilusión.

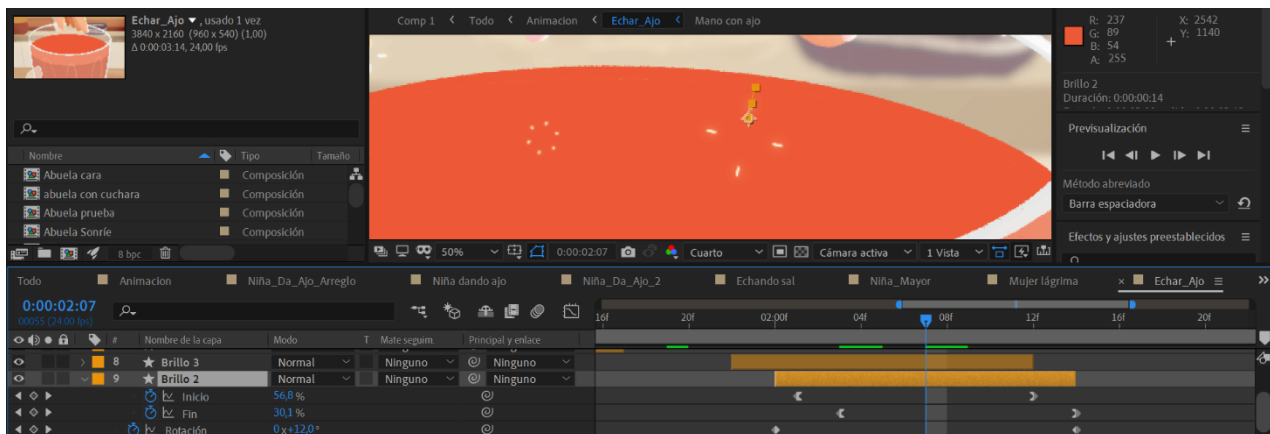


Figura 79. Capa de formas creada para simular el destello. Elaboración propia.

Otra ventaja de estas capas es que, además de esta animación especial, también es posible animar sus características de capa comunes con el resto de elementos: posición, escala, rotación... En el caso de la lágrima, por ejemplo, también se ha animado la opacidad general de la capa para que tenga tanto una entrada como una salida de escena suave, ya que aparece una vez el plano ha comenzado y desaparece antes de que finalice. En el caso del destello, se le ha dado una leve rotación para que todo el destello gire durante su aparición, esto le da un toque más de dinamismo.

Por último, también es interesante comentar en esta memoria brevemente el proceso de la animación de la mano de la mujer adulta en su última escena, en la que sostiene el ajo y lo abraza en su puño.

No es posible de conseguir el movimiento de la mano al cerrarse mediante la técnica que hemos estado comentando hasta ahora de la animación de capas pintadas en Procreate. Sí sería posible mediante la



segunda técnica utilizada para las lágrimas y la salpicadura, del fotograma a fotograma, pero es un método que requiere de mucho tiempo y este es un recurso muy escaso en este punto del proyecto, por lo que merece la pena comentar cómo se ha resuelto este problema.

Finalmente, para conseguir el efecto de mano cerrándose en 3D se ha recurrido a los objetos 3D de After Effects. Esta función del programa es muy básica y no es apta para una producción en 3D, pero sí permite crear un espacio tridimensional en el que posicionar y trabajar con elementos bidimensionales o tridimensionales.

En primer lugar, se han creado las diferentes formas para la mano y los dedos en diferentes capas de formas y se la ha indicado al programa que se van a trabajar como formas 3D activando la siguiente casilla de cada una de las capas:

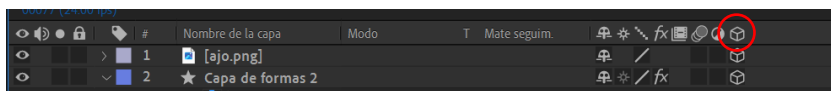


Figura 80. Casilla de activación 3D en After Effects. Elaboración propia.

Esto activa una serie de opciones nuevas llamadas *Opciones de geometría*, dentro de las cuales se encuentra la *Profundidad de extrusión*, que es la característica que se ha usado para darle profundidad a las formas.

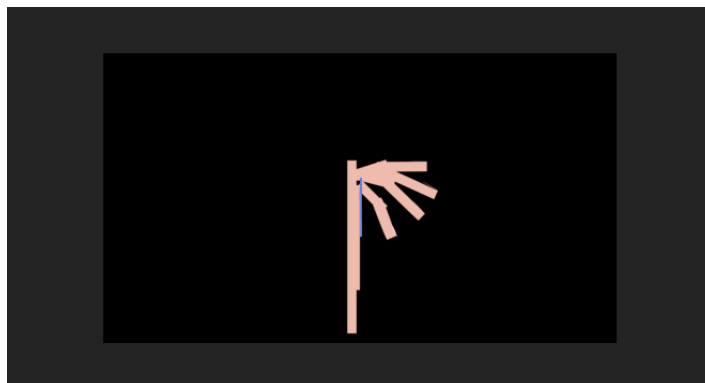


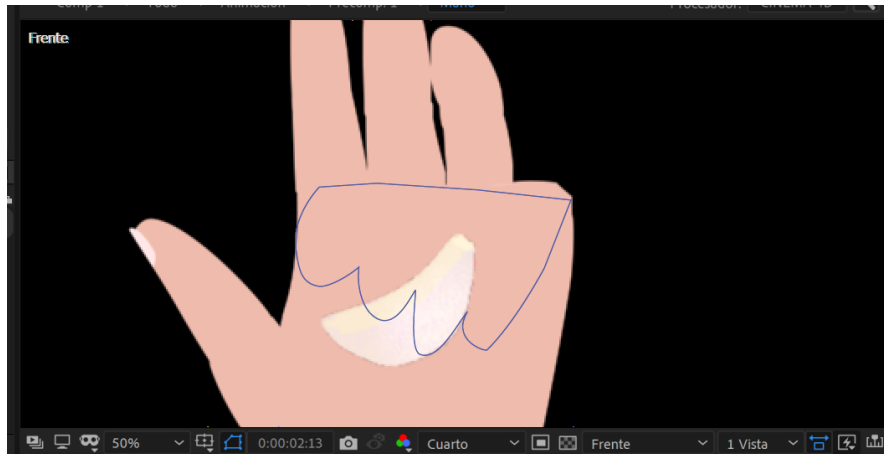
Figura 81. Capas tridimensionales de la mano, vista lateral. Elaboración propia.

Con las formas creadas en el espacio tridimensional – y recordando emparentar las capas y modificado la posición del punto de ancla para colocarla sobre la articulación - ya podemos animar las características como al resto de elementos, en este caso principalmente su rotación.

Las formas creadas son muy toscas, debido a que After Effects no es un programa de 3D, por lo que en este punto la animación tiene muchas aristas que restan cualquier naturalidad o sensación de objeto orgánico, especialmente entre las uniones de las diferentes capas de los dedos con la palma de la mano. Para

solucionar esto se ha animado el trazo de la palma de la mano para simular el movimiento de la piel alrededor de las articulaciones y que este movimiento sea un poco más natural.

También, antes de dar por finalizada la animación, se ha creado otra capa de formas para simular la sombra de los dedos de la mano al cerrarse sobre la palma.



*Figura 82. Silueta de la capa para la sombra. Elaboración propia.*

En conclusión, este proyecto reúne diferentes técnicas de animación a trabajar en función de cuál se ha previsto más apropiada para cada plano. Gracias a una pre-producción eficaz en la que hemos creado el animático y a una buena preparación de archivos para animar, esta parte del proceso será mucho más llevadera y organizada, incluso pese a la gran cantidad de planos a desarrollar y la dificultad añadida de tener que atenerse a unos tiempos musicales muy marcados.

### **Montaje e iluminación**

Una vez realizada la animación de la escena, ésta se reserva para futuros pasos de la producción. Posteriormente, ya con todas las escenas animadas, es un buen momento para pasar al detalle.

En esta etapa el proyecto toma forma como parte de un todo, creando y añadiendo los fondos, visualizando el conjunto y ajustando aquellos detalles necesarios. También se añadirán todos los efectos ambientales para escena como efectos de luz, de cámara, etc. El resultado de esta fase debe ser el producto visual final.

El archivo de *Gazpacho* es uno con muchas secuencias, por lo que es un archivo bastante grande y que requiere mucha memoria del disco duro para trabajar sobre él, por ello en esta parte del proceso es importante ser organizados y trabajar en fases.

En primer lugar, debemos asegurarnos de que cada secuencia ocupa el espacio asignado y terminan y empiezan donde deben, así como borrar otras capas innecesarias o que ya no necesitamos para las

siguientes fases del proyecto. Es el momento de realizar la composición final con aquellas secuencias que hayamos trabajado en archivos diferentes y aquellas que hemos trabajado en el proyecto general, así como los ajustes necesarios que puedan requerir para que encajen a la perfección, como, por ejemplo, evitar que queden fotogramas vacíos entre secuencias, o que se pierda el movimiento por una solapación no planeada.

Con todas las escenas montadas, es el momento de añadir la iluminación y efectos necesarios para cohesionar todo el proyecto. La iluminación la podemos dividir en dos categorías:

- Iluminación de escenarios

Esta iluminación simula la iluminación natural que entraría por la ventana de la cocina de la abuela, que es una luz de medio día/inicio de la tarde y cálida de temperatura. Para conseguir este tipo de luz se han creado las siguientes capas, con variación solo de algunos ajustes entre los diferentes planos. En las siguientes capturas de pantalla vemos la iluminación general que se ha seguido para todas las escenas de la cocina de la abuela.

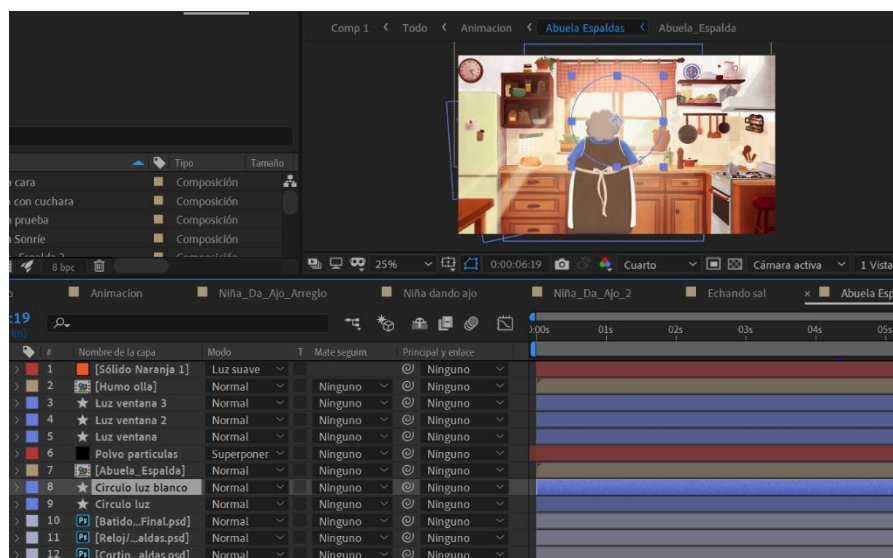


Figura 83. Capa de iluminación. Elaboración propia.

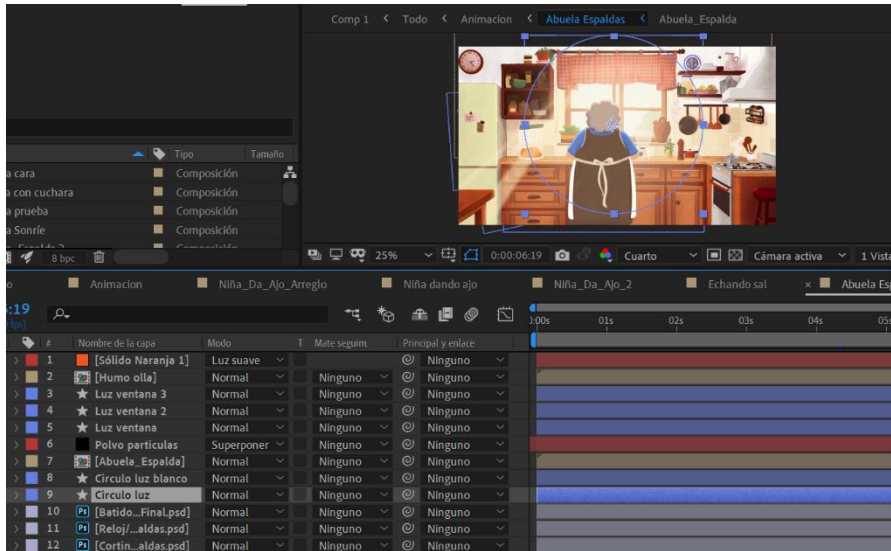


Figura 84. Capa de iluminación. Elaboración propia.

En primer lugar, tenemos estas dos capas de forma que son un círculo de color amarillo casi blanco. Para suavizar su impacto se ha bajado su opacidad y se ha aplicado un efecto de desenfoque gaussiano. Esta iluminación es la iluminación de ambiente de tipo radial que entraría por la ventana, por lo que debe ser sutil y solo apoyar a la iluminación general.

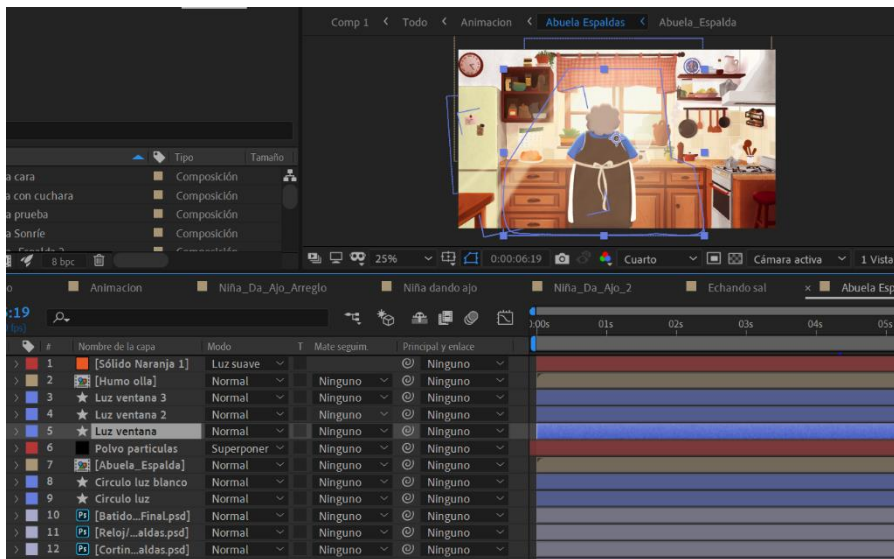


Figura 85. Capa de iluminación. Elaboración propia.

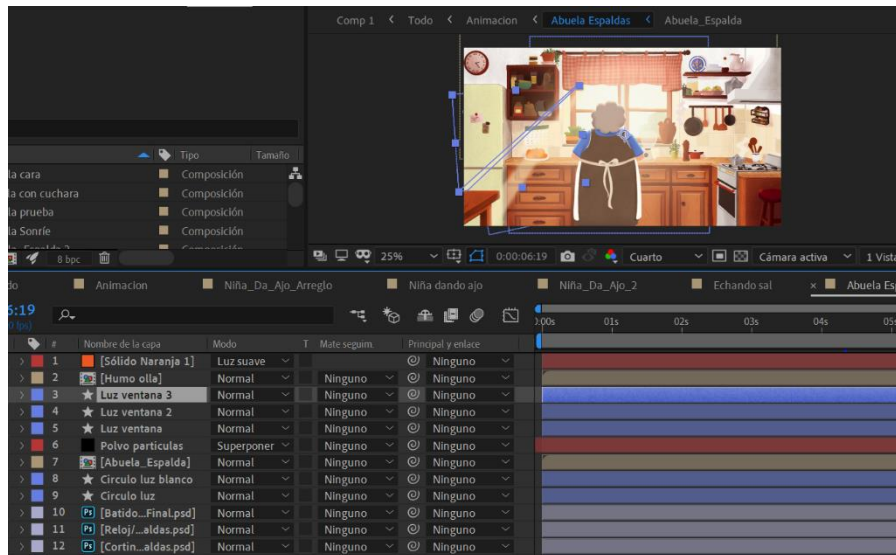


Figura 86. Capa de iluminación. Elaboración propia.

Las otras capas de iluminación pretenden ser más específicas y tener una forma más definida para simular la luz directa que entra por la ventana. Estas capas también tienen modificada su opacidad y un desenfoque gaussiano aplicado, aunque ambos en menor grado que las capas radiales para que tengan más presencia y destaquen un poco más sobre la iluminación ambiental general.

Además, sobre cada plano se ha aplicado una capa de sólido de color naranja para aportar al tono cálido general de la escena en aquellos casos donde es necesario. Esta capa brinda apoyo especialmente en el objetivo de cohesionar todas las secuencias de estos dos primeros actos que suceden en la cocina de la abuela.

- Iluminación de personajes

Para la iluminación de personajes se ha utilizado un *plugin*<sup>25</sup> creado por el estudio Plugin Everything, llamado **Shadow Studio 3**. Este *plugin* permite crear luces y sombras que, sin llegar a ser 3D, consiguen la ilusión de añadir volumen a las formas. Este efecto se ha aplicado a ambos personajes en todas las secuencias, tanto las animadas como las estáticas. A continuación, se añaden dos capturas de la diferencia entre el mismo plano con y sin *plugin*:

<sup>25</sup> *Plugin*: Un *plugin* es una herramienta adicional que permite conseguir un efecto determinado.

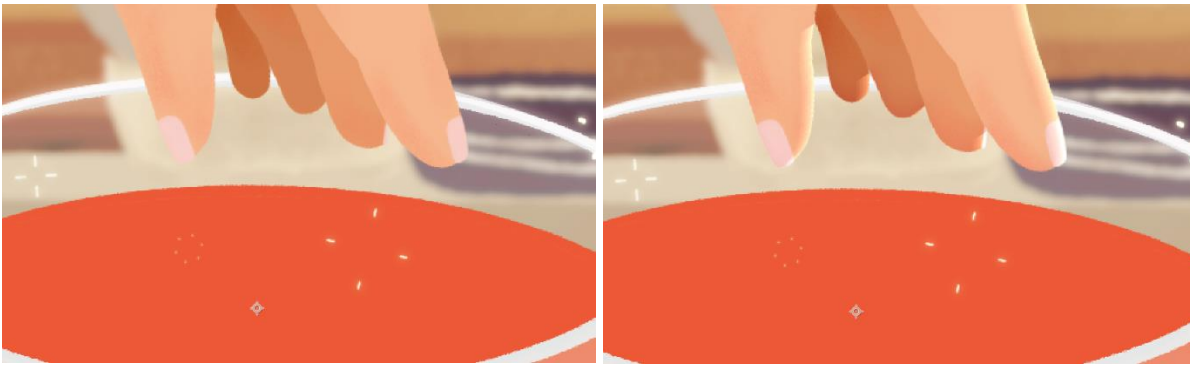


Figura 87. (izq.) *Capa sin plugin activado.* (der.) *Capa con plugin activado.* *Elaboración propia.*

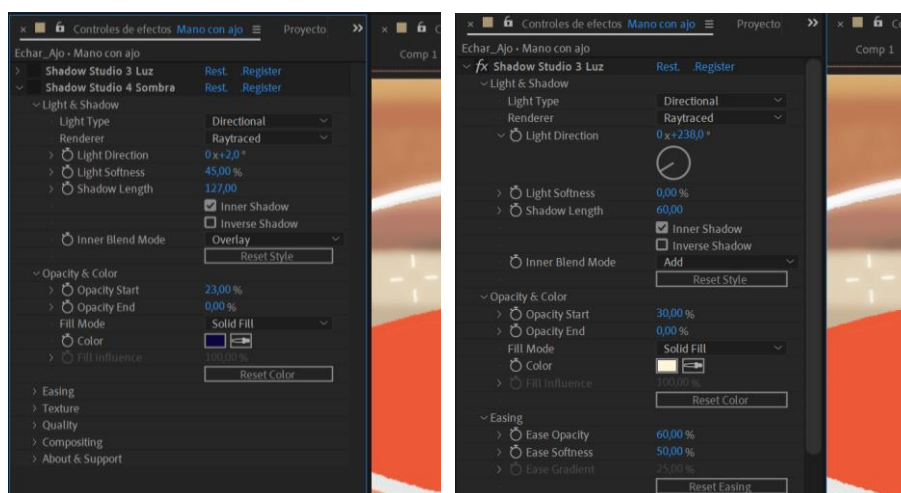


Figura 88. (izq.) *Ajustes aplicados al plugin para la luz.* (der.) *Ajustes aplicados para las sombras.* *Elaboración propia.*

Por último, en esta fase de montaje e iluminación cabe mencionar la utilización de capas de ajuste. Una capa de ajuste es una capa “vacía” especial para contener efectos. La particularidad de esta capa es que puede recibir efectos sobre ella y éstos se aplicarán sobre todas las capas que se encuentren por debajo en la línea temporal. Es una forma rápida de modificar, por ejemplo, características como el brillo/contraste, equilibrio de color... Sobre una secuencia completa sin necesidad de realizar este proceso capa por capa.

En este proyecto se han utilizado estas capas sobre todo para modificar el brillo y el contraste. Es el caso, por ejemplo, del primer plano de la abuela de espaldas o de los ingredientes. Estos primeros planos quieren evocar un entorno suave, casi onírico, y esta herramienta junto a la iluminación apoya este efecto.

## **Efectos**

Algunos de estos efectos han sido utilizados durante la fase de animación y otros más tarde, durante la fase de montaje e iluminación. Sin embargo, se recogen aquí todos a modo de glosario. Los efectos utilizados han sido:

- **CC Particles System II:** Este efecto crea partículas de forma aleatoria. Sin embargo, es posible modificar ciertas características respecto a la física con la que se mueven y ciertos aspectos visuales, como la forma y color. Este efecto se ha utilizado para crear el polvo ambiental en las dos primeras escenas de los ingredientes y la abuela de espaldas, y también son la sal que echa la abuela en la batidora.
- **Deformación con ondas:** Este efecto tiene la capacidad de deformar un elemento y darle forma de onda en movimiento. En este cortometraje se ha utilizado para crear el humo que sale de la olla en la escena de la abuela de espaldas.
- **Desplazamiento turbulento:** Este efecto también causa una distorsión sobre el elemento sobre el que se aplique, aunque en este caso utiliza un algoritmo fractal para ello. Este es el efecto que se ha usado para animar los créditos finales.

## **Renderizado**

El renderizado final es la exportación final del archivo. Este cortometraje se ha exportado desde After Effects con el formato de códec H.265, ideal para vídeos de alta resolución por su capacidad de compresión sin pérdida de calidad, en HD 1080p. La extensión del archivo es .avi. Se ha escogido esta extensión para el archivo original también con el objetivo de obtener la menor pérdida de datos posible.

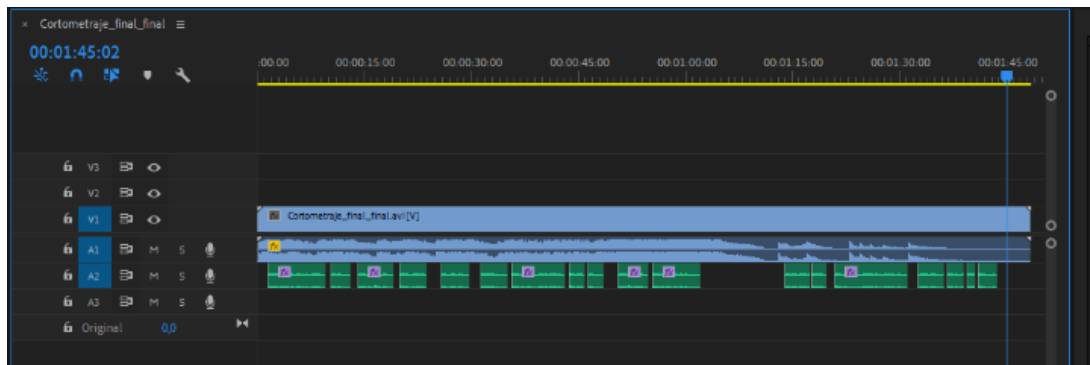
## **Grabación de narración**

Una vez llegado al producto visual final, es el momento de realizar la grabación de la narración accesible para personas con disminución visual y el montaje respectivo en el cortometraje.

La grabación se ha realizado en Audacity, el software gratuito para el tratamiento de audio. En una pista nueva, con el micrófono conectado y seleccionado como dispositivo de entrada de audio, se han realizado varias tomas hasta conseguir un resultado satisfactorio.

Esta pista se ha exportado como un archivo de audio .wav, que es un tipo de compresión capaz de mantener buena calidad de sonido. Posteriormente, se ha creado un proyecto nuevo en Premiere Pro en el que se ha añadido el cortometraje con la música y la narración.

En Premiere, con la herramienta para cortar, se han ido eliminando los fragmentos de la narración en los que se escuche toma de aire antes de iniciar las frases, de manera que no distraigan de la historia.



*Figura 89. Resultado de eliminación de fragmentos. Elaboración propia.*

Aunque al haber usado un micrófono específico para grabación se disminuye el ruido de fondo, en Premiere Pro es posible limpiar un poco más el audio. Activando las opciones de *Sonido esencial* aparecen una serie de parámetros que permiten modificar la pista de audio. En este caso, se ha seleccionado la opción de *Diálogo* y, en *Reparar*, se ha activado la casilla de *Reducir ruido*.

Por último, en la ventana Mezclador del clip de audio se ha modificado la ganancia de las dos pistas de audio hasta que la voz tenga mayor peso y se escuche claramente por encima de la música.

Tras esto se ha realizado la exportación de la segunda versión del cortometraje.



## 11. Prototipos: el animático

El prototipo de este proyecto es el animático creado a partir del storyboard. Es un esqueleto muy básico del proyecto que tiene la función de servir como guía durante el proceso de producción.

*Gazpacho* es un cortometraje muy influenciado por su banda sonora, por lo que crear esta guía es crear un puente entre los elementos visuales y la música. En el animático es donde exploramos el ritmo de las escenas de una forma más fiel a lo que será el resultado final y tener todas estas decisiones tomadas es un paso indispensable antes de la producción.

El animático es accesible en el siguiente enlace: <https://youtu.be/akBqKEyhwwY>

## 12. Guiones

### **Guión literario de la historia**

La historia no contiene guión en el que los personajes hablen y el peso comunicativo recae en los elementos visuales. El guión narrativo se recoge en el storyboard del proyecto, que se adjunta en el tanto en el [Anexo III: Guión literario / Storyboard final](#) de este documento.

### **Guión técnico**

El guión técnico del proyecto, por otro lado, recoge todos aquellos aspectos útiles durante la producción del proyecto. Es accesible tanto en el [Anexo IV: Guión técnico](#).

### **Guión de accesibilidad con narración**

Por último, tenemos el guión que contiene la narración accesible para personas con disminución visual.

Esta narración supone un reto por las características que debe tener, ya que su objetivo es muy diferente al de otro tipo de narraciones dedicadas a este colectivo al ser un proyecto de carácter artístico y no informativo.

La narración para personas con disminución visual de un corto animado – y de cualquier proyecto audiovisual de entretenimiento – no debe centrarse en la descripción de los entornos u objetos. En el mundo audiovisual, una narración con este objetivo debe ser capaz de transmitir esos matices a los que la población sin disminución visual sí tiene acceso, debe ser capaz de traducir a lenguaje hablado la emocionalidad que el conjunto de elementos visuales aporta. Además, también es de gran importancia el estilo de narración. Por ejemplo, no se narrará con el mismo tono y cadencia una película de terror que una película infantil. La narración, además, debe ser capaz de transmitir sin llegar a acaparar el protagonismo.

El cortometraje *Dale la vuelta* (2020)<sup>26</sup> realizado por la OACNUDH de Guatemala es un gran ejemplo de realización de este tipo de narraciones. Otro ejemplo recomendable tanto de narración como de interpretación vocal es la narración realizada por el Instituto Nacional para Ciegos de Colombia (INCI), sobre el cortometraje 3D *Pip* (Southeastern Guide Dogs, 2018)<sup>27</sup>.

El guión de la narración accesible de *Gazpacho* se puede encontrar en el [Anexo V: Guión narrativo accesibilidad](#).

---

<sup>26</sup> *Dale la vuelta* (2020). Accesible en: <https://youtu.be/WQL-GfkWwgQ?si=CBNFibwK3Q43wDjk>

<sup>27</sup> *Pip* (2018), narrado por INCI. Accesible en: [https://www.youtube.com/watch?v=aeNI4F2v5ng&ab\\_channel=INCIColombia](https://www.youtube.com/watch?v=aeNI4F2v5ng&ab_channel=INCIColombia)

## 13. Moodboard

El término *moodboard* hace referencia al concepto de tablón de inspiración. Es un documento principalmente visual que recoge medios de otros artistas o producciones similares en determinados aspectos al resultado final del proyecto en el que trabajamos. Estos medios pueden ser fotografías, ilustraciones, pinturas... Este documento está pensado con la libertad de incluir cualquier elemento que nos pueda servir de inspiración durante del desarrollo del proyecto.

A continuación se encuentra el *moodboard* realizado para *Gazpacho*.



Figura 90. Moodboard para *Gazpacho*. Elaboración propia.

## 14. Proyección de futuro

### 14.1 Predicciones y sugerencias

Este cortometraje tiene como objetivo transmitir la importancia que tienen las uniones familiares para nosotros como humanos, teniendo este plato de la gastronomía andaluza como telón de fondo.

En el futuro, se podrían crear otros cortos basados en otras zonas de España con otros platos o actividades típicas de cada lugar. El nexo de unión entre todos estos cortos será la habilidad de transmitir esa unión familiar de una manera cálida y cercana, pero podrán tener diferentes historias y escenarios.

A continuación, como pequeña muestra, se presentan otras dos posibles ideas:

- En un pueblo rural de Asturias, un padre campesino trata de conectar con su hijo a través de lo que mejor conoce, la naturaleza, con la tecnología como barrera entre ambos.
- En Galicia, dos hermanos pescadores llevan años sin mantener contacto hasta que, de pronto, una serie de sucesos inesperados los guía hasta encontrarse frente a frente.

En cuanto a la proyección de futuro de este cortometraje, como pieza única podría ser difundido a través de las diferentes plataformas de vídeo online disponibles como Youtube o Vimeo. Inclusive, podría ser presentado como anteproyecto a convocatoria de ayudas económicas para nuevos creadores, como es el caso de la Convocatoria de Ayudas a la Creación Audiovisual 2024 del Festival de Cine de Málaga. Tras la puesta a punto utilizando la siguiente lista de mejoras como punto de partida, podría ser presentado a festivales de cortometrajes nacionales e internacionales.

Siguiendo la ruta de la serie de cortos con identidad nacional, podrían ser utilizados tanto como pieza de entretenimiento para compartir en redes sociales así como parte de un proyecto avalado por el Ministerio de Cultura para concienciar sobre la importancia de la riqueza y diversidad cultural que compartimos como país.

## 14.2 Mejoras

La lista de mejoras técnicas para *Gazpacho* puede agruparse en diferentes categorías:

- **Animación:** Tratar de conseguir un acting<sup>28</sup> más natural y más fluido con mayor variedad de movimientos.
- **Escenarios:** Mayor variedad de elementos animados que den sensación de entorno vivo.
- **Personajes:** Tratar de acercar aún más las similitudes entre los personajes teniendo en cuenta la transición de tiempo entre las diferentes edades.
- **Narración:** Utilización de un equipo de grabación profesional de estudio.

---

<sup>28</sup> Acting: El grupo de movimientos de un personaje que conforman su actuación.

## 15. Presupuesto

El siguiente presupuesto parte de una de las opciones de proyección de futuro comentada en el punto anterior. En este caso práctico, es el Ministerio de Cultura la entidad que solicita el presupuesto para el desarrollo del primer corto - *Gazpacho* -, dentro de una serie de cortos promocionales sobre la diversidad en la cultura española.

En este presupuesto simulado se parte desde la idea desnuda, es decir, aún no hay ningún recurso o material confeccionado salvo la primera idea, por lo que contempla todo el proceso de inicio a fin del proyecto.

El estudio en cuestión, con el nombre ficticio de AnimaMoon, es un pequeño estudio de 10 trabajadores y trabajadoras que cuentan con una experiencia de entre 5 y 10 años en el sector.

El proyecto tendrá la duración de un mes y tres días comenzando desde el lunes 5 de febrero hasta el viernes 8 de marzo. Serán un total de 25 días trabajados de lunes a viernes en horario de jornada completa, teniendo en cuenta en la siguiente tabla una pormenorización del reparto de horas por cada profesional, ya que, aunque habrá mucha colaboración entre departamentos, no todos intervendrán en todas las fases del proyecto. Dado el cliente solicitante y la envergadura del proyecto -que puede suponer el desarrollo de los otros cortos de la serie-, el estudio ha reconocido la importancia de llevar a cabo este proyecto con todos sus recursos disponibles.

Dentro del equipo humano, la figura de más peso y con más carga será la del Director/a de Arte – Líder del proyecto, ya que deberá estar presente en casi cada fase del proceso. Por ello, sus horas de trabajo se cuentan como todas las del proyecto en activo (25 días x 8 horas x 23€/hora).

Tras él, el siguiente departamento con mayor peso en la producción será el de ilustración. Al ser un proyecto en 2D se requerirán una gran cantidad de archivos finales de calidad profesional y este departamento es el encargado de conseguir este objetivo, por lo que también requerirán muchas horas de producción.

Equipo humano	Descripción de puesto	Horas	Precio/Hora	Coste Total
Director/a de Arte / Líder de Proyecto	Encargado de la visión artística y guía durante todo el proceso.	200	23€/hora	4.600€
Guionista	Desarrollo de la historia junto al Director de Arte y escritor de guiones. Apoyo en otros departamentos.	70	17€/hora	1.190€
Ilustrador/a Senior	Encargado desarrollo de storyboard, diseño de personajes y diseño de escenarios junto al director y guionista. Producción de archivos finales. Supervisor.	120	20€/hora	2.400€
Ilustrador/a Junior	Ayudante en la producción de archivos finales.	90	15€/hora	1.350€
Animador/a Senior	Encargado del desarrollo de escenas animadas, junto a director y guionista. Producción de clips animados. Supervisor.	90	20€/hora	1.800€
Animador Junior	Ayudante en la producción de clips animados.	60	15€/hora	900€
Montador/a	Montaje de las diferentes escenas en el hilo temporal. En colaboración con el director.	24	15€/hora	360€
Postproducción y VFX	Encargado iluminación, corrección de color, sonido, etc. Encargado de efectos especiales.	35	18€/hora	630€
Consultor/a de accesibilidad	Consultor especialista para el desarrollo de proyectos audiovisuales accesibles.	16	12€/hora	192€
Compositor/a colaborador/a	Composición de la pieza musical para el proyecto. El precio es por minuto de pista.	2 minutos	150€/minuto	300€
Locutor/a colaborador/a	Narración de la pista de voz accesible.	3	25€/hora	75€
			<b>TOTAL</b>	<b>13.797€</b>
Equipo técnico	Descripción	Horas	Precio	Total
Licencia Adobe Creative Cloud	Suscripción mensual. Licencia para todas las aplicaciones de Adobe, incluyendo Photoshop y After Effects.	-	77,49€/mes	77,49€
Licencia Procreate	Pago único.	-	14,99€	14,99€
Mantenimiento de herramientas de trabajo.	Mantenimiento ordenadores y equipo técnico. Actualizaciones.	15	9€/hora	135€
Acronis Cyber Backup	Suscripción mensual. Copias de seguridad encriptadas almacenadas en la nube.	-	70,99€/mes	70,99€
Alquiler de estudio de grabación	Alquiler de estudio para la grabación de la narración accesible.	3	35€/hora	105€
			<b>TOTAL</b>	<b>403,47€</b>
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>				<b>14.200,47€</b>

## 16. Análisis de mercado

*Gazpacho* tiene un amplio mercado, casi podríamos decir que cualquier persona de cualquier cultura o edad podría empatizar con alguno de los personajes, que es el objetivo del cortometraje. Aunque en este caso se trate de unos personajes basados en Andalucía, realmente el sentimiento es extrapolable a cualquier lugar del mundo. Además, al no tener diálogo, todo el peso comunicativo recae en elementos fácilmente reconocibles por cualquiera. La barrera del lenguaje existiría en el caso de querer crear versiones accesibles en otros idiomas, lo cual también es una posibilidad.

Sin embargo, es cierto que cada cultura tiene sus propios códigos y que, aunque el cortometraje se pueda comprender en cualquier parte del mundo, es en la cultura ibérica y mediterránea donde el público se verá más reflejado. Por ello, este análisis se centrará en el mercado español.

### 16.1 Audiencia potencial y segmentación

Una vez aclarada la zona geográfica donde habita el mercado potencial, es necesario localizar también qué tipo de público conforma la audiencia potencial dentro de este mercado.

El cortometraje se compartirá en plataformas de vídeo como *YouTube* y posiblemente en redes sociales como *Facebook* o *Instagram*. Es un vídeo corto de menos de dos minutos, que es el formato ideal para mantener la atención del usuario de este tipo de plataformas si existe un buen gancho<sup>29</sup> al inicio, por lo que estas plataformas son el medio más indicado para acceder a la audiencia.

La audiencia de estas plataformas es muy diferente para cada una. A continuación, se encuentra el gráfico comparativo de los usuarios potenciales según su edad para estas plataformas.

---

<sup>29</sup> El gancho es la utilización de un recurso audiovisual al inicio del vídeo o contenido, que llame la atención del usuario hasta presentar la idea principal. El objetivo es captar la atención para evitar que pase al siguiente contenido disponible.



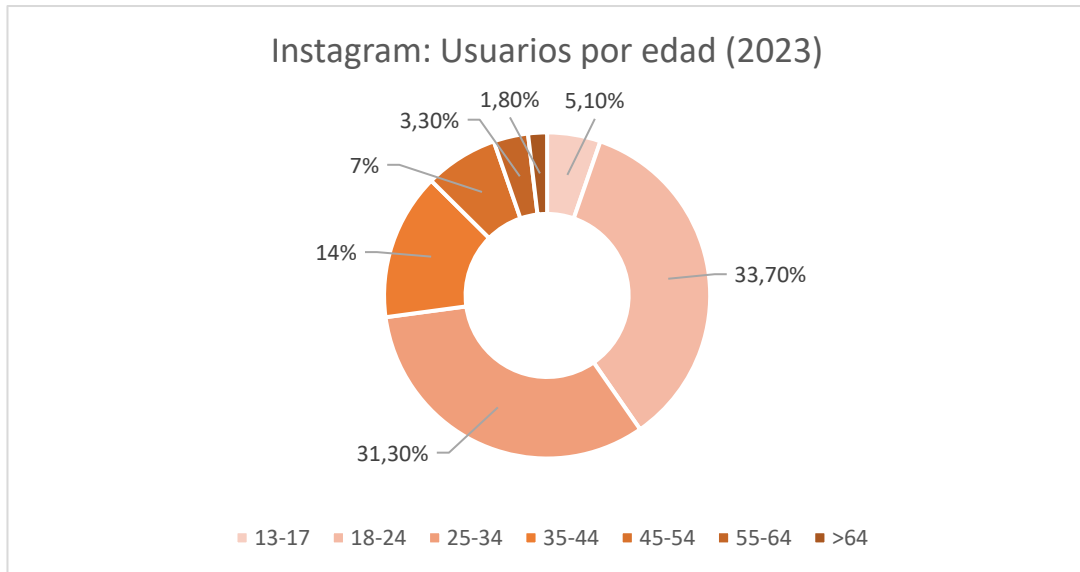


Tabla 2. *Instagram: Usuarios por edad (2023). Elaboración propia.*

Como vemos en la gráfica anterior, extraída de datos recopilados por Statista<sup>30</sup>, las edades que más consumen esta red social están entre los 18 y los 34 años. Este es el público al que el proyecto puede alcanzar mediante su distribución en Instagram. Este rango de edad es el ideal debido a dos factores. En primer lugar, es una edad en la que ya se ha alcanzado una madurez emocional suficiente como para disfrutar del corto en su complejidad. En segundo lugar, este público es nativo de la comunicación digital, por lo que es más probable que comparta el contenido que le ha gustado con amigos y familiares.

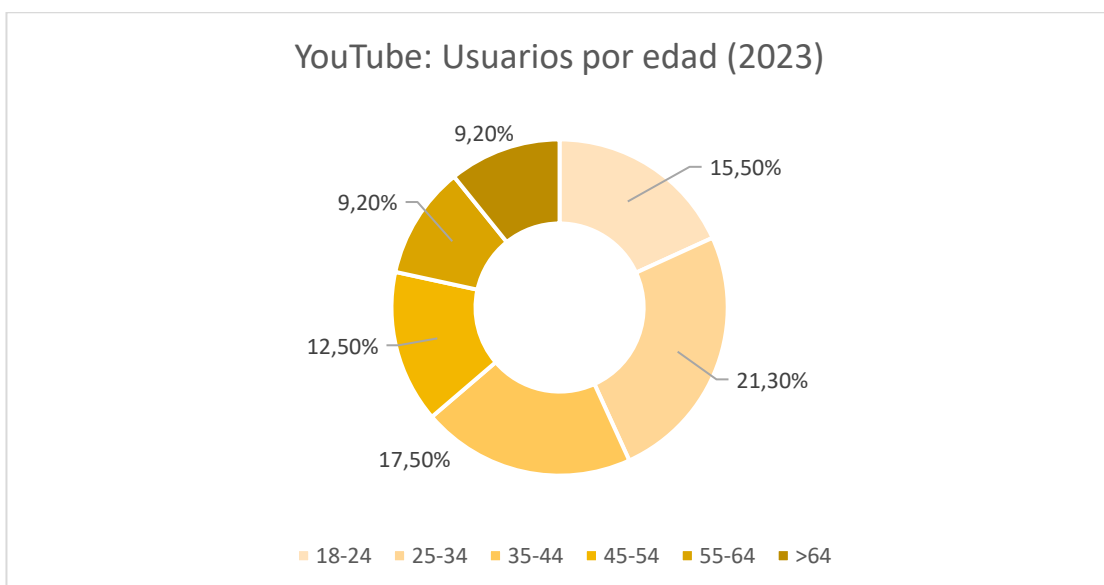


Tabla 3. *YouTube: Usuarios por edad (2023). Elaboración propia.*

<sup>30</sup> Distribución por edad de los usuarios de Instagram en 2023. Rosa Fernández. [online]  
<https://es.statista.com/estadisticas/875258/distribucion-por-edad-de-los-usuarios-mundiales-de-instagram/>

En cuanto a la plataforma YouTube, se aprecia un reparto más equitativo entre las edades de los usuarios según los datos proporcionados por Global Media Insight<sup>31</sup>. En el rango entre 18-44 años es donde se encuentra el mayor número de usuarios, comenzando a decaer a partir de esta edad. Sin embargo, los usuarios mayores de 45 años cuentan con mucho más peso en esta plataforma en comparación con Instagram.

YouTube es una buena plataforma para distribuir el vídeo no solo por la amplitud del rango de edad de los usuarios, sino también por la gran cantidad de usuarios que la utilizan. Solo en España, en 2023 fue la segunda web más visitada según Semrush<sup>32</sup>, quedando únicamente por detrás de Google.

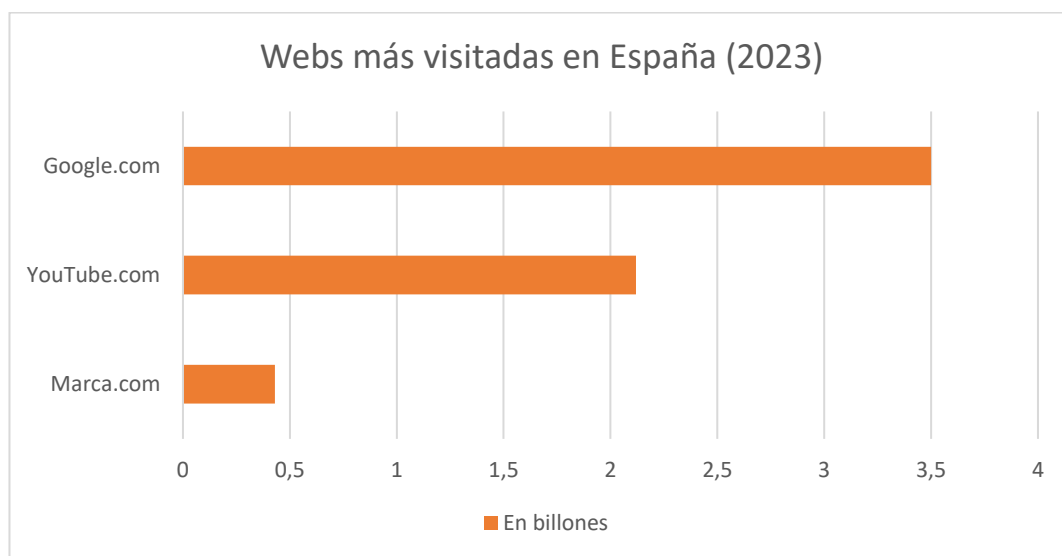


Tabla 4. Webs más visitadas en España (2023). Elaboración propia.

Además, el formato de la plataforma, que suele dedicarse a contenido de mayor duración que el resto de redes sociales, hace de esta plataforma una buena distribuidora para vídeos más largos como son los cortometrajes. En el caso de *Gazpacho* y especialmente dada la posibilidad de crear una serie de vídeos relacionados como parte de una campaña de reconocimiento cultural español, será incluso más apropiada debido a la longitud superior de los vídeos permitidos en la plataforma.

Durante el desarrollo de esta campaña existe la posibilidad de crear un canal en el que ir subiendo diferente contenido y será una ventaja creativa no tener la dependencia de crear contenido con una duración inferior

<sup>31</sup> Youtube Statistics 2024. Global Media Insight. [online] <https://www.globalmediainsight.com/blog/youtube-users-statistics/>

<sup>32</sup> Principales webs de España. Semrush. [online] <https://es.semrush.com/trending-websites/es/all>

para conseguir el *engagement*<sup>33</sup> en un reducido espacio de tiempo. Al contrario, permitirá tener todo el contenido reunido a menos de dos clics y obtener una campaña mucho más cohesionada entre sí.

En conclusión, el público potencial de *Gazpacho* es, principalmente, usuarios de internet procedentes de España o de cultura similar (mediterránea o latinoamericana), generalmente entre 18-44 años aunque, dependiendo de la plataforma, se ampliará hasta los 54-60 años.

## 16.2 Competencia

En cuanto a la competencia, podríamos decir que todos los cortos animados disponibles en estas plataformas lo son. Todos ellos compiten por las visualizaciones de los usuarios y el tiempo que dedican a este tipo de contenido. Sin embargo, podemos concretar aún más con dos ejemplos para el tipo de cortometraje que es *Gazpacho*, es decir, un cortometraje 2D en el que se explora la complejidad de las emociones y conexiones humanas.

El primer ejemplo es el cortometraje es *Ebb*(2023)<sup>34</sup> de Carina Auer and Liane Egelkraut. Este corto habla sobre la importancia de descansar cuando uno se siente ahogado por la situación, utilizando el brillante recurso del agua inundando la ciudad y un diseño visual de estilo conceptual muy atractivo.



Figura 91. Fotogramas de *Ebb*(2023). Carina Auer & Liane Egelkraut.

<sup>33</sup> *Engagement* es un término anglosajón que referencia al acto de entablar una comunicación entre la marca o producto y el usuario. Este es el principal objetivo de cualquier campaña de marketing.

<sup>34</sup> *Ebb*(2023). Carina Auer & Liane Egelkraut. Disponible online en:  
[https://www.youtube.com/watch?v=QY1sjlZVXv4&ab\\_channel=TrekAnime](https://www.youtube.com/watch?v=QY1sjlZVXv4&ab_channel=TrekAnime)

El segundo ejemplo es *Soledad*(2019)<sup>35</sup> por Mago Rolo y Angélica Hoyos. En él, se explora el sentimiento de soledad a través de un personaje femenino en un viaje personal en el que aprende que la soledad es dañina cuando se intenta evitarla, en lugar de aceptarla como parte de la vida. Es una emoción compleja y un viaje similar al que vive la niña al final de *Gazpacho*, cuando ya ha crecido y acepta la nostalgia como recordatorio del amor que existió entre ella y su abuela.

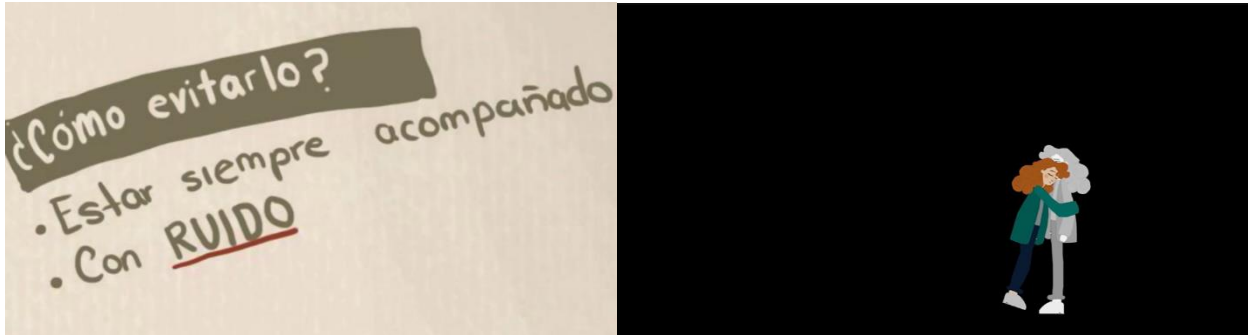


Figura 92. Fotogramas de *Soledad*(2019). Angélica Hoyos & Mago Rolo.

<sup>35</sup> *Soledad*(2019). Mago Rolo & Angélica Hoyos. Disponible online en: [https://www.youtube.com/watch?v=wX-IILHfd54&ab\\_channel=MANGOROLO](https://www.youtube.com/watch?v=wX-IILHfd54&ab_channel=MANGOROLO)

## 17. Conclusiones

Trabajar en *Gazpacho* ha sido uno de los mayores retos artísticos y profesionales a los que me he enfrentado. He puesto en práctica muchas herramientas aprendidas durante el grado, algunas de ellas las he llevado más allá - en lo que respecta especialmente al conocimiento sobre técnicas de animación en After Effects – pero también he aprendido otras completamente nuevas. Ha sido una curva de aprendizaje muy valiosa como futura profesional del entorno multimedia que, además, me ha servido como orientación y reafirmación de mis intereses profesionales.

Al margen de todo lo aprendido en cuestiones técnicas, una de las grandes lecciones de este proyecto ha sido la de mantener el compromiso adquirido a inicios de semestre con una idea concreta y continuar trabajando en ella a través de olas de inseguridad, frustración y dudas.

Comprometerse con una idea en la que uno cree no solo exige tener mucha pasión por la idea. Significa, sobre todo, comprometerse a perseverar incluso sabiendo que habrá momentos en los que la pasión ceda ante la rutina y afloren las dudas de si el proyecto funcionará o no.

Esta es una capacidad que considero que no tenía antes de comenzar el TFG y que, ahora terminado, veo reflejada no solo en él, sino en el transcurso de todo el grado. Hace más de 10 años me comprometí con estos estudios y, pese a que en muchas ocasiones he dudado de si sería capaz de llegar hasta el final, a través de la entrega de este trabajo llego a la línea de meta.

Y, además, lo hago de la mano de *Gazpacho*.

Aprovecho este último apartado para dedicar unas breves palabras sobre lo que significa para mí este pequeño cortometraje, aunque inevitablemente esto ya se filtre por todas las rendijas.

Para mí, *Gazpacho* es mi viaje y mi humilde homenaje al recuerdo de mi abuela María. Trabajar en él ha sido a partes iguales difícil emocionalmente pero también catártico. Me satisface mucho personalmente terminar esta etapa con un proyecto de tanto significado personal, que me ha hecho aprender tanto y que, además, se lleva tanto de mí. Espero haber sido capaz de crear una historia en la que cualquier espectador que también lo necesite pueda encontrar algo de sí mismo en ella.

## ANEXO I. Enlaces de visualización

En este Anexo se encuentran los enlaces externos para la visualización de las dos versiones del cortometraje en la plataforma YouTube:

- Gazpacho: Cortometraje 2D.  
Disponible en: <https://youtu.be/hi5VAGHaxHU>
  
- Gazpacho: Cortometraje 2D (narración accesible).  
Disponible en: <https://youtu.be/1UgMbyb8LGo>

## ANEXO II. Storyboard primitivo



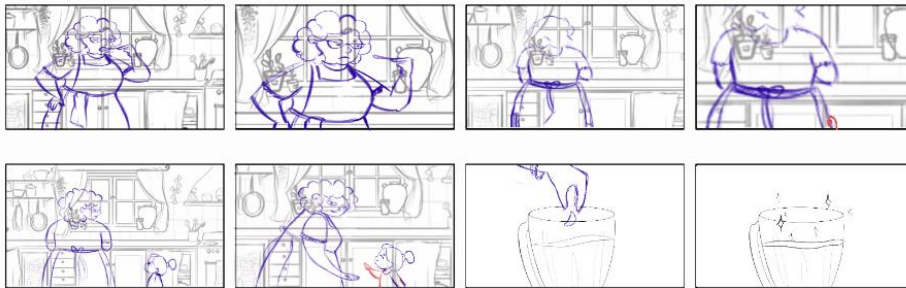
## ANEXO III. Guión literario / Storyboard final

### STORYBOARD: GAZPACHO

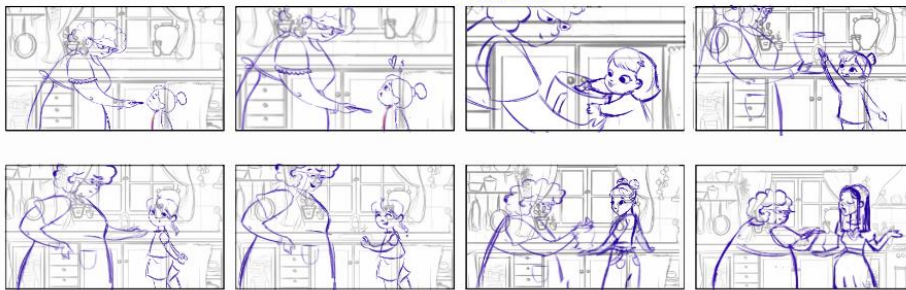
#### ESCENA 1



#### ESCENA 2



#### ESCENA 3



#### ESCENA 4



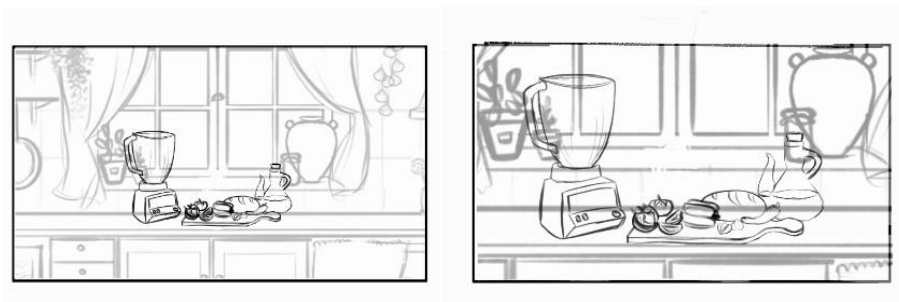


## ANEXO IV. Guión técnico

### Escena 1

En esta escena la protagonista es el personaje de la abuela. Está en su cocina preparando la receta de gazpacho. Los tonos son cálidos, la luz que entra por la ventana es de tarde, cálida también. Los fondos son en su mayoría la cocina, salvo en los primeros planos, que son fondos desenfocados de formas.

#### Plano 1



Acción: Plano zoom in sobre la tabla con ingredientes.

Animación: Estática.

Otros: Polvo en ambiente que brilla con la luz de la ventana, sí animado en After Effects.

Duración: 0-0:08

#### Plano 2



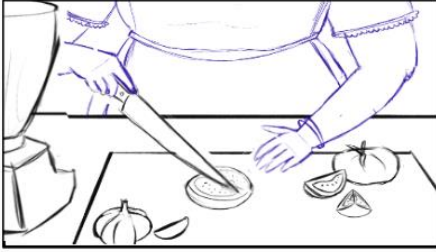
Acción: La abuela está preparando los ingredientes. La luz es cálida, como cercana al atardecer.

Animación: La abuela se mueve lateralmente, no mucho, solo sus hombros levemente con el movimiento de su respiración, sus brazos y un poco su falda.

Técnica: Animación de formas en After Effects

Duración: 0:09-0:16

### Plano 3



Acción: La abuela corta el tomate, uno de los ingredientes.

Animación: Plano rápido de muy pocos segundos. Se mueve el cuchillo, el tomate y el la abuela.

Técnica: Animación de formas y capas en After Effects.

Duración: 0:17-0:19

### Plano 4



Acción: Echa sal a la batidora.

Animación: Plano rápido, acompaña a la música junto al anterior.

Técnica: Animación de formas y capas en After Effects.

Duración: 0:20-0:22

### Plano 5



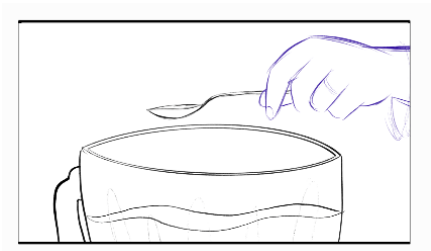
Acción: La abuela sonríe, confiada. Primer plano.

Animación: Únicamente se anima la expresión del personaje.

Técnica: Animación de trazos en After Effects.

Duración: 0:22-0:24

### Plano 6



Acción: Una mano sosteniendo una cuchara se introduce en el gazpacho, dentro de la batidora.

Animación: Los objetos animados son la cuchara y la mano. También el gazpacho que recoge la cuchara.

Técnica: Animación de capas y trazos en After Effects.

Duración: 0:25-0:27

### Plano 7



Acción: La abuela prueba el gazpacho, y no le gusta.

Animación: Se anima la abuela, sobre todo su brazo y su cara.

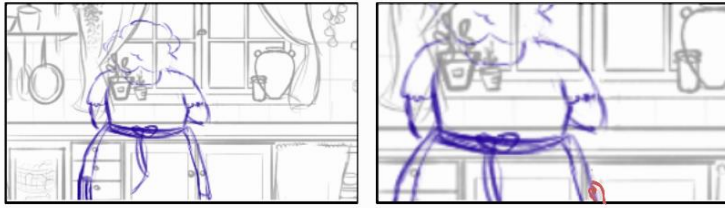
Técnica: Animación de formas y trazados en After Effects.

Duración: 0:28-0:32

## Escena 2

En esta escena se introduce el personaje de la niña y el concepto de “gazpacho mágico” como símbolo de la belleza de la tradición especial para ambas. Los fondos siguen siendo la misma cocina, ya que sigue en el mismo momento temporal.

## Plano 8



Acción: La abuela vuelve a estar de espaldas a cámara, preparando otras cosas en la cocina. Una mano pequeña aparece y tira de su falda para llamarle la atención.

Animación: Misma animación que en plano 2, y además la mano de la niña y la falda de la abuela.

Técnica: Animación de capas y de formas en After Effects.

Duración: 0:33-0:34

## Plano 9



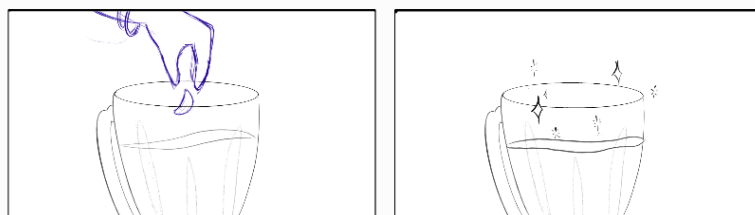
Acción: La abuela mira hacia abajo y está la niña a su lado, se gira y ésta le da un ajo para el gazpacho.

Animación: El plano ahora está un poco más lejos para dar espacio a la niña pequeña. La abuela se gira, la niña extiende el brazo donde sujeta un ajo con su mano. Y la abuela se agacha levemente para recibirlo. Ambas sonríen.

Técnica: Animación en After Effects por capas, formas y trazos.

Duración: 0:36-0:39

## Plano 10



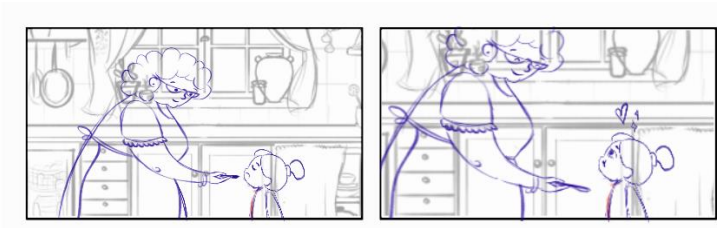
Acción: La abuela echa el ajo que le ha dado la niña a la batidora y salen destellos mágicos.

Animación: Se anima la mano, el ajo, el gazpacho y los destellos mágicos.

Técnica: Para la mano y el ajo, animación en After Effects (capas). Para la salpicadura del gazpacho y los destellos mágicos, animación fotograma a fotograma en Animate.

Duración: 0:40-0:43

## Plano 11



Acción: La abuela le da de probar el gazpacho a la niña, y a ella le encanta. La abuela suspira y sonríe.

Animación: De la abuela se anima el movimiento del brazo con la cuchara, el suspiro y su expresión. De la niña se anima su expresión y levemente el cuerpo.

Técnica: Animación en After Effects por capas y formas.

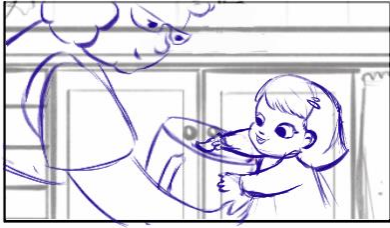
Duración: 0:44-0:49

## Escena 3

En esta escena comienzan los planos rápidos que reflejan el paso del tiempo para la niña y su abuela. La mayoría son estáticos o con leves animaciones por capas para dar sensación de reminiscencia en cámara lenta.

Los cambios entre planos ocurren mediante fundido a blanco con suave destello. Los fondos son esencialmente la misma cocina, aunque con cada salto temporal se cambian ciertos detalles, como por ejemplo, el color de las cortinas, algunos objetos en la ventana, en las baldas, etc. Asimismo, el personaje de la niña va creciendo y el de la abuela va envejeciendo, que también se debe notar en el diseño de personajes.

### Plano 12



Acción: La niña echa el ajo ella misma dentro de la batidora, que la abuela sujeta a su altura.

Animación: Estático. Zoom in muy suave.

Técnica: -

Duración: 0:51

### Plano 13



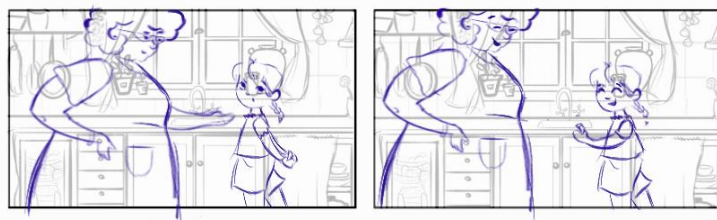
Acción: La niña, ahora un poco más mayor, echa el ajo en la batidora.

Animación: Estático. Zoom in muy suave.

Técnica: -

Duración: 0:52

### Plano 14



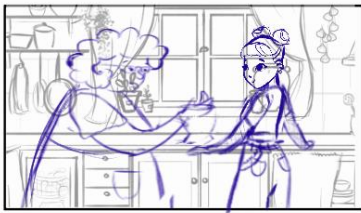
Acción: La niña, más mayor, esconde el ajo a su espalda. Finalmente se lo da y ambas se ríen.

Animación: Este plano corresponde a dos tiempos de la pieza musical y permite un poco más de animación. Se anima el brazo de la abuela y la niña así como los movimientos de inercia necesarios para sus cuerpos. Y las expresiones de ambas. Zoom in suave.

Técnica: Animación por capas en After Effects.

Duración: 0:53-0:56

### Plano 15



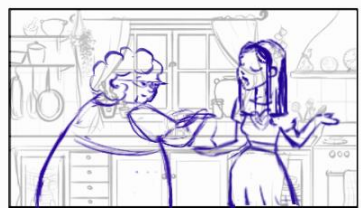
Acción: La niña es ya una joven adolescente, con un estilo diferente de vestimenta. Esta vez es la abuela la que sostiene el ajo mientras se sonríen.

Animación: Estático. Zoom in suave.

Técnica: -

Duración: 0:57

### Plano 16



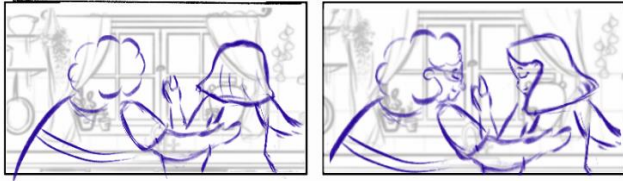
Acción: La niña, un poco más mayor y con otro estilo completamente diferente de vestir. También se nota el paso del tiempo en la abuela. Siguen su tradición de hacer el gazpacho juntas mientras conversan juntas.

Animación: Estático. Zoom in.

Técnica: -

Duración: 0:59

### Plano 17



Acción: La niña ya ha crecido y es una joven adulta. Están juntas un verano más en la cocina y ella sostiene el ajo mientras la abuela tiene la mano en su espalda cariñosamente.

Animación: Este es el último plano de la escena y también se anima en dos tiempos. Se animan sus cabezas y sus expresiones y el movimiento de inercia de sus cuerpos.

Técnica: -

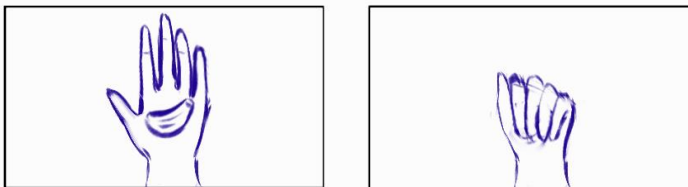
Duración: 1:00-1:07

La transición entre esta escena y la siguiente se produce mediante un fundido a blanco entre 1:08-1:13

## Escena 4

Esta es la última escena antes de los créditos. El tiempo ya ha pasado y la niña es adulta. El fondo, al ser primeros planos, es un desenfocado de forma. Más claro, un poco más frío que las escenas anteriores.

### Plano 18



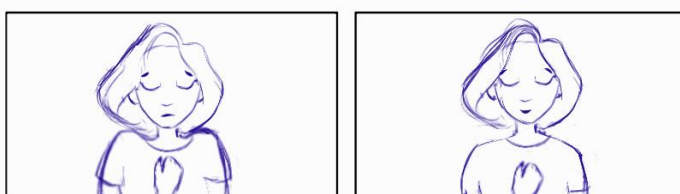
Acción: La mano de la niña, ahora adulta, sostiene un ajo. Y se cierra.

Animación: La mano cerrándose.

Técnica: Animación fotograma a fotograma. Zoom in.

Duración: 1:14-1:20

### Plano 19





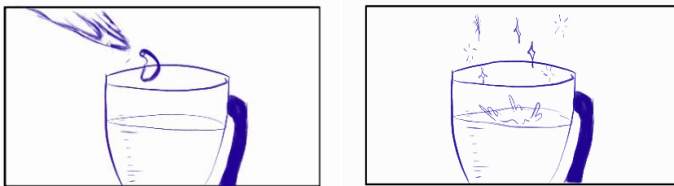
Acción: La mujer tiene la mano que sostiene el ajo cerrada en su pecho. Suelta el aire, sonrío y una lágrima le cae por la mejilla. Está tranquila.

Animación: Se anima su cuerpo, el movimiento de destensión de sus hombros. También su expresión y la lágrima.

Técnica: Animación de formas y trazos en After Effects para su cuerpo y su expresión. La lágrima se anima fotograma a fotograma.

Duración: 1:21-1:25

## Plano 20



Acción: La mujer echa el ajo en su batidora, más nueva que la escenas anteriores. Salen destellos mágicos de la mezcla.

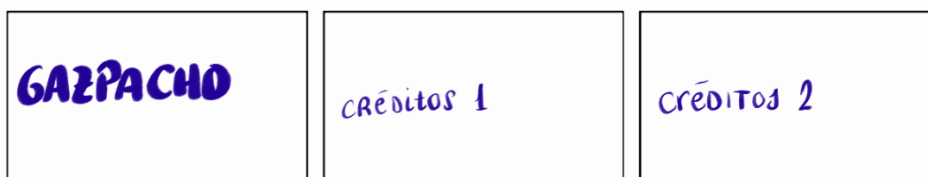
Animación: Se anima la mano y el ajo, así como el splash del gazpacho y los destellos mágicos.

Técnica: Para la mano y el ajo, animación en After Effects (capas). Para el splash del gazpacho y los destellos mágicos, animación fotograma a fotograma en Animate.

Duración: 1:26-1:31

## Créditos

La banda sonora da espacio para tres pases de créditos finales. El primero debe ser el título del corto.



Duración: 1:32-1:46

## ANEXO V. Guión narrativo accesibilidad

TÍTULO: GAZPACHO

AUTORA: ANA SARA GUIBERTEAU CARRERA

[Guión de accesibilidad. Narración para personas con disminución visual]

2023

NARRADOR/A

En una tranquila tarde de verano, una tabla de cortar con ajo, tomate y el resto de los ingredientes para un gazpacho descansan sobre la encimera de una cocina. Entra una luz suave y cálida por la ventana.

Una mujer mayor, la abuela, trocea los tomates con calma para echarlos a la batidora.

Le pone un poco de sal, toma una cucharada y lo prueba. No le convence, no sabe qué, pero le falta algo.

Entonces, una mano pequeña aparece y tira de su falda. Una niña pequeña, su nieta, le da un diente de ajo. Al echarlo al gazpacho, de él salen destellos que parecen mágicos. Le da de probar a la niña y le encanta. Ahora sí es perfecto.

Verano tras verano, la niña va creciendo y la abuela también va envejeciendo, pero siguen añadiendo juntas ese último diente de ajo a la receta que le da el toque único y especial para ellas.

(Pausa)

La niña, ya mujer, abraza en su mano un diente de ajo y suspira dejando caer una lágrima. Sonríe feliz de tener esos recuerdos con su abuela. Echa el ajo a la batidora y, una vez más, salen esos destellos mágicos tan especiales para ellas dos.

Título: Gazpacho

Animado por Ana Sara Guiberteau Carrera

Música "Under The Skin" por Esther García.

Dedicatoria de la autora: Dedicado a todas las abuelas, en especial a la mía.

## ANEXO VI. Entregables

- Memoria del proyecto [PDF]
  - Gazpacho Cortometraje [Vídeo]
  - Gazpacho Cortometraje Accesible [Vídeo]
  - **Carpeta:** Archivos fuente del proyecto
    - Gazpacho\_cortometraje [.AEP]
    - Gazpacho\_accesible [.PRPROJ]
    - **Carpeta:** Recursos
      - Archivos de Photoshop [.PSD]
      - Under the skin SE [Pista .MP3]
      - Narración [Pista .WAV]
- Carpetas internas para lectura de archivo After Effects:
- **Carpeta:** CIDFont
  - **Carpeta:** Cmap
  - **Carpeta:** Font

## ANEXO VII. Colorscript



## ANEXO VIII. Libro de estilos

### Título / Logotipo

Tipografía: Dibujado a mano.

*Gazpacho*

### Color de acento



#f7774e

RGB (247,119,78)



### Créditos

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh  
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
?! , . ( ) \_ -

Tipografía: Cedarville Cursive

Autor: Kimberly Geswein

Origen: Google Fonts

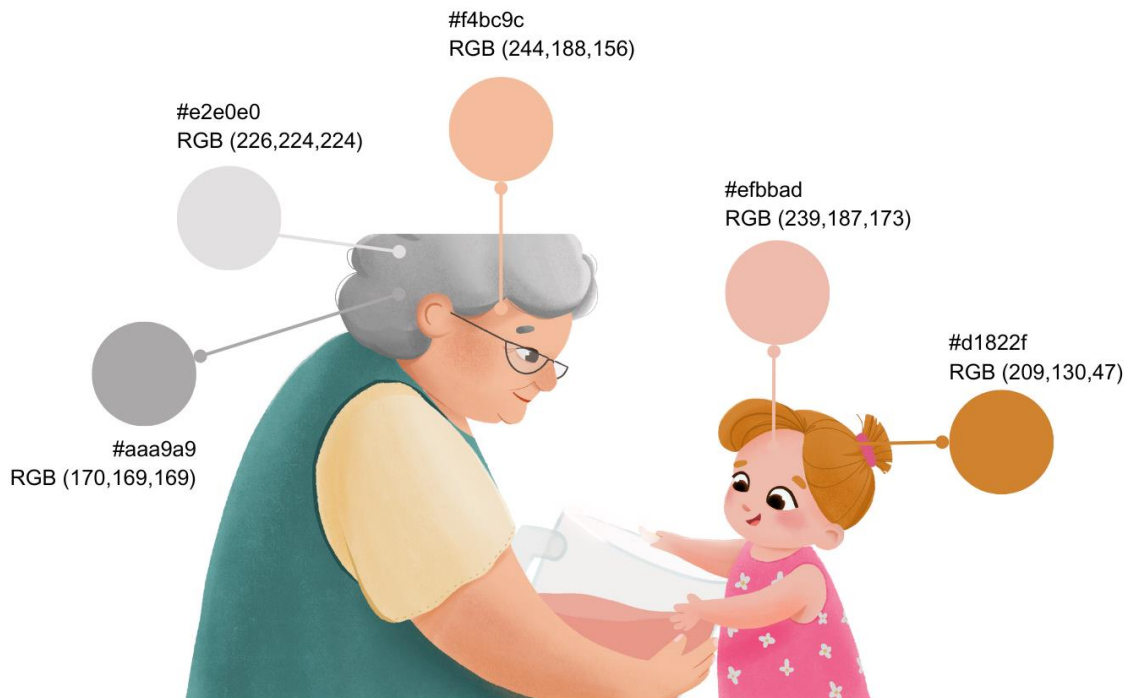
Enlace: <https://fonts.google.com/specimen/Cedarville+Cursive/about?query=cedarville>

Licencia: Open Font License.

Guía de uso:

NO	NO	Recomendado
<i>GAZPACHO ES UN CORTO ANIMADO SOBRE CARMEN Y MARÍA</i>	<i>gazpacho es un corto animado sobre carmen y maria</i>	<i>Gazpacho es un corto animado sobre Carmen y María.</i>
Todo mayúscula.	Todo minúscula.	Mayúscula y minúscula.

### Colores base de los personajes



## Bibliografía

1. Blogger, G. (2024, 11 enero). *YOUTUBE STATISTICS 2024 (DEMOGRAPHICS, USERS BY COUNTRY & MORE)*. Official GMI Blog. Disponible en: <https://www.globalmediainsight.com/blog/youtube-users-statistics/>
2. Castro, E. (2021, 23 diciembre). La fascinante historia del estudio Ghibli: Las películas de Miyazaki que tienes que ver. *cadena SER*. Disponible en: [https://cadenaser.com/programa/2020/03/26/el\\_cine\\_en\\_la\\_ser/1585210496\\_084783.htm](https://cadenaser.com/programa/2020/03/26/el_cine_en_la_ser/1585210496_084783.htm)
3. Colaboradores de Wikipedia. (2024, 16 enero). *Gazpacho*. Wikipedia, la enciclopedia libre. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Gazpacho>
4. *Instagram: Distribución mundial de usuarios por edad en 2023 | Statista*. (2023, 6 junio). Statista. Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/875258/distribucion-por-edad-de-los-usuarios-mundiales-de-instagram/>
5. Kehr, D. (2024, 2 enero). *Animation | History, Movies, Television, & Facts*. Encyclopedia Britannica. Disponible en: <https://www.britannica.com/art/animation>
6. *Las webs de más visitadas en España 2023 | Open .Trends*. (s. f.). Semrush. Disponible en: <https://es.semrush.com/trending-websites/es/all>
7. McLachlan, S. (2022, 9 junio). *23 Estadísticas de YouTube esenciales para este año*. Social Media Marketing & Management Dashboard. Disponible en: <https://blog.hootsuite.com/es/estadisticas-de-youtube/#:~:text=Los%20hombre%20entre%2025%20y,con%20un%2011%2C6%25>
8. Origen, A. (2023, 19 julio). *Te contamos cuál es el origen del gazpacho - ametller origen*. Ametller Origen. Disponible en: <https://www.ametllerorigen.com/es/blog/cual-es-el-origen-del-gazpacho>

9. Ramírez, A. (2021, 29 octubre). Gazpacho andaluz: receta, historia y algunas curiosidades. *Diario Córdoba*. Disponible en:  
<https://www.diariocordoba.com/ocio/gastronomia/2021/06/29/gazpacho-andaluz-receta-historia-curiosidades-36165595.html>
10. Rodríguez, F. (2022, 9 febrero). Historia de la animación: los primeros pasos. *ESDIP Madrid*. Disponible en: <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-los-primeros-pasos/>
11. Sadurní, J. M. (2023, 4 diciembre). Walt Disney, el padre de la «fábrica de sueños». *historia.nationalgeographic.com.es*. Disponible en:  
[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos\\_15017](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017)
12. Sierra, R. (2021, 22 enero). *Studio Ghibli: Todo lo que debes saber sobre el legendario estudio de animación japonés*. My Modern Met en Español. Disponible en:  
<https://mymodernmet.com/es/historia-studio-ghibli/>
13. *SIL Open Font license*. (s. f.). Disponible en: <https://openfontlicense.org/>
14. UOC. (2004). La animación. Evolución histórica. *Animación 2D y 3D*, Disponible en:  
<https://openaccess.uoc.edu/>.
15. Vida, H. Y. (2023, 19 abril). La historia del gazpacho, o cómo aprovechar lo que había a mano. *La Vanguardia*. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/mas-historias/20180729/47310927835/historia-gazpacho.html>