

GUÍA DEL PROCESO DE REALIZACIÓN DE UNA SERIE DE ANIMACIÓN 2D VECTORIAL

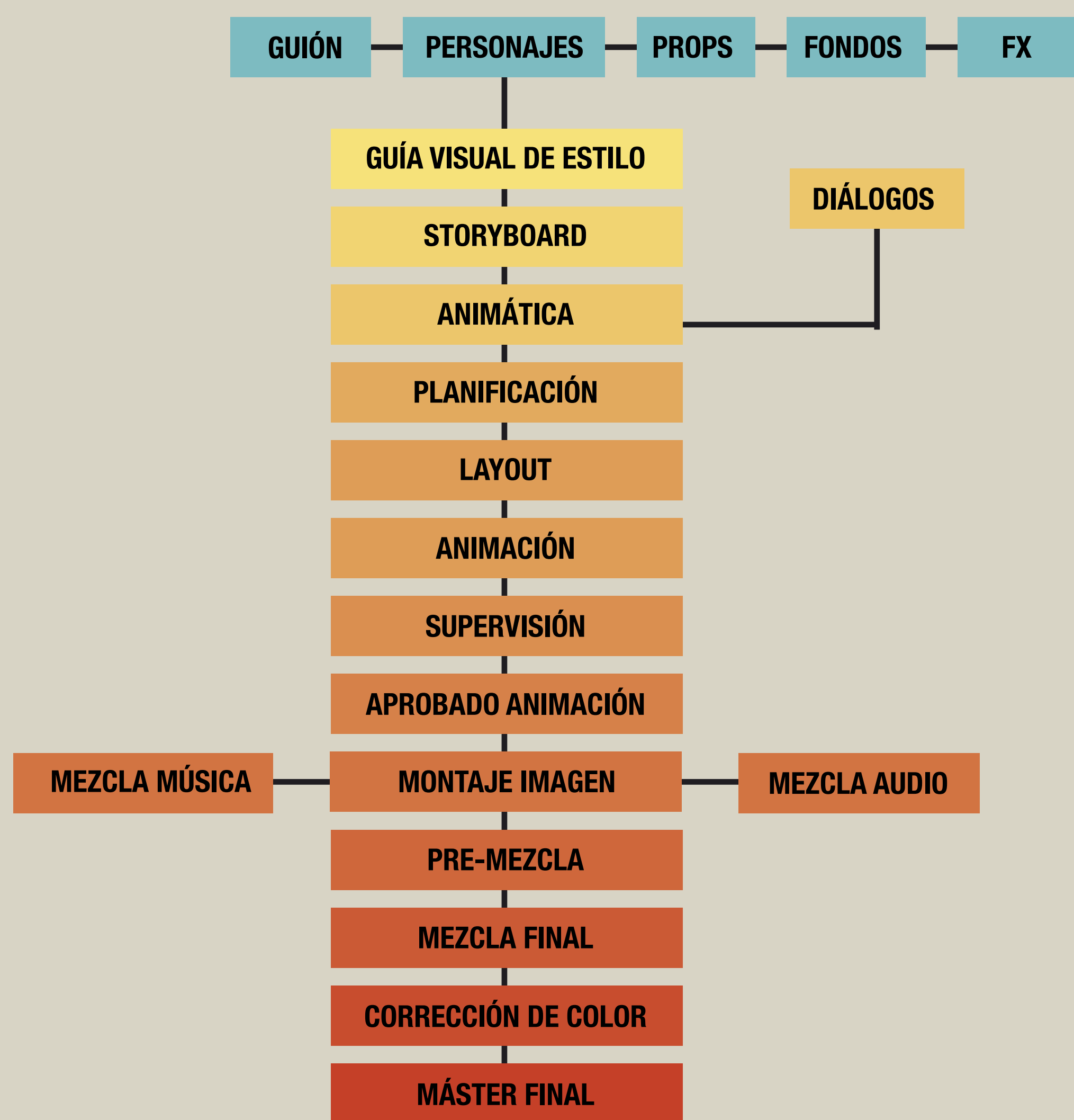
DOCTORADO EN ARTE PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN
DIRIGIDO POR DR. MIGUEL VIDAL ORTEGA
AUTOR: SERGIO RODRÍGUEZ VALDUNCIEL



INTRODUCCIÓN

El método de producción tradicional 2D está estudiado en libros, artículos, manuales, cursos especialización o referencias en internet. Pero el proceso adaptado a las técnicas gráficas vectoriales, son escasos o son tratados en apenas 4 páginas, aportando poca información útil para la persona que quiera profundizar en el nuevo recurso.

Estamos ante un trabajo de investigación, que explora la producción de una serie de animación 2D para la televisión, con la novedad y gran aportación, que se hace en un entorno digital, y utilizando como herramientas vectoriales. Este trabajo muestra el proceso general, con todos los pasos necesarios para producir una serie de animación 2D, haciendo uso de los recursos tecnológicos, para llevar a buen puerto la serie, optimizando toda los recursos, tanto económicos, como de personal y materiales, para tener un producto original y diferente.



Gráfica del proceso tradicional de animación 2D para series.



VS



Gráfica comparativa del equipo artístico entre un proyecto tradicional 2D y otro vectorial 2D.

HIPÓTESIS

La hipótesis principal de este estudio, es la necesidad de mostrar la producción de una serie de animación 2D en la actualidad. Mostrar una visión global del proceso de producción de un proyecto destinado a emitirse en televisión. La integración de los avances técnicos con las bases de la animación tradicional 2D, la cual siempre está en evolución.

Las series que vienen realizándose los últimos años, están marcadas por el avance tecnológico que desencadena el interés en el productor para agilizar los procesos, abaratar la producción, menor tiempo de producción y hacer uso de todos los avances técnicos para crear series únicas y originales.



ETAPAS



OBJETIVOS Y UTILIDADES

- > Profundizar sobre los datos referidos al tema en bibliografía, reportajes y artículos.
- > Analizar la evolución histórica de la técnica de animación 2D y sus avances técnicos a lo largo de los años.
- > Enfatizar el proceso básico de animación tradicional 2D.
- > Mostrar el proceso de animación 2D aplicado a la era digital y sus ventajas.
- > Conocer como nace una serie animada y su evolución en el flujo de trabajo digital.
- > Analizar las ventajas que ofrece la tecnología en una producción animada.
- > Estudiar y analizar el rol del productor a lo largo de todo el proceso de producción.
- > Indagar el personal artístico y técnico que interviene a lo largo de toda la producción.
- > Demostrar que la producción animada 2D ha logrado una libertad gráfica, trabajando en diferentes estéticas y tendencias visuales.
- > Crear una guía en castellano que ofrezca un punto de referencia metodológica y técnica para el desarrollo de nuevas producciones animadas 2D.

ENTREVISTAS A PROFESIONALES DEL SECTOR

Para que esta investigación cuente con la parte mas cercana al sector, realizaremos entrevistas a profesionales de largo recorrido:

- > Rubén García (Director de animación en Zinkia)
- > David Sanfelipe (Socio de Cocoe)
- > Alberto Palomares (Director de animación MSL)
- > Javier Peces (Animador independiente)
- > Belli Ramírez (Directora de Producción MrCohl)