

# TFG

---

## EL TRAYECTO HACIA LA ACEPTACIÓN. PROYECTO DE VÍDEO EXPERIMENTAL.

Presentado por Elena Verdeguer Eres  
Tutor: Trinidad Gracia Bensa

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Belles Artes  
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El tema principal que mueve mi tfg es el duelo, y como afrontamos el recibir una mala noticia.

La elección de este tema es algo personal ya que siento que tengo problemas para exteriorizar mis sentimientos a pesar de que sería bueno para mí. Con este proyecto veo la oportunidad de expresar lo que siento. Tocar un tema sobre el que se suele evitar hablar por resultar demasiado triste. Y dar a entender que no estamos solos en esto, ya que es algo por lo que todos pasamos.

La idea es, mediante un video, en el que se unen el video experimental y la animación, conseguir transmitir de manera sensorial las etapas del duelo, en mi caso frente a la pérdida de un ser querido. La intención es hacer sentir al espectador una pequeña parte de lo que se siente ante una pérdida o cualquier mala noticia.

El video empezaría con un simpático personaje, al que de repente algo le ocurre, recibe una mala noticia, aquí es cuando empieza todo, junto con la música, las formas y los colores van transportando a nuestro personaje por todas las etapas del duelo: negación, ira, negociación, depresión y aceptación.

Palabras clave: video, video experimental, duelo, animación

## SUMMARY AND KEY-WORDS

The main issue that moves my tfg is the duel, and how we face receiving bad news.

The choice of this topic is something personal since I feel that I have problems to externalize my feelings even though I know it would be good for me. With this project I see the opportunity to express what I feel. Touch a topic that you usually avoid talking about being too sad. And to imply that we are not alone in this, since it is something, we all go through.

The idea is, through a video, in which the experimental video and animation come together, to transmit the stages of grief sensually, in my case in the face of the loss of a loved one. The intention is to make the viewer feel a small part of what it feels like a loss or any bad news.

The video would start with a nice character, who suddenly something happens to him, receives bad news, this is when everything starts, along with the music, the shapes and colors are transporting our character through all the stages of the duel: denial , anger, negotiation, depression and acceptance.

Keywords: video, experimental video, mourning, animation

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecer primero a mis padres, que han hecho lo posible para que tuviese todo lo necesario para poder realizar este proyecto.

A mis amigas que han contribuido contándome su experiencia con el tema que trato, además de confiar cuando yo no lo hacía y darme su sincera opinión.

A mi tutora Trinidad, por saber ver lo que quería expresar desde el principio y darme sus aportaciones en el momento oportuno para reencauzarme en mi camino.

## INDICE

1.	INTRODUCCIÓN .....	6
2.	OBJETIVOS Y METODOLOGIA.....	6
2.1.	OBJETIVOS.....	6
2.2.	METODOLOGIA .....	7
3.	MARCO TEORICO .....	9
3.1.	EL DUELO .....	9
3.1.1.	MOTIVACIONES PERSONALES.....	9
3.1.2.	ETAPAS DEL DUELO.....	10
3.1.3.	EL DUELO CON UNO MISMO .....	10
3.1.4.	EL DUELO EN SOCIEDAD .....	11
3.2.	EL COLOR .....	12
3.2.1.	LA SENSORIALIDAD .....	13
4.	PROYECTO.....	14
4.1.	REFERENTES.....	14
4.1.1.	REFERENTES CONCEPTUALES .....	14
4.1.2.	REFERENTES ESTILISTICOS .....	15
4.2.	PREPRODUCCIÓN.....	17
4.2.1.	CUADERNO DE CAMPO.....	17
4.2.2.	MOODBOARD .....	18
4.2.3.	PERSONAJE.....	19
4.2.4.	FONDO Y PROPS.....	21
4.2.5.	GUIÓN Y STORYBOARD .....	22
4.3.	PRODUCCIÓN .....	24
4.4.	POSTPRODUCCIÓN .....	25
5.	CONCLUSIONES.....	26
6.	BIBLIOGRAFIA .....	27
7.	INDICE DE IMÁGENES .....	29
8.	ANEXOS.....	30

# 1. INTRODUCCIÓN

Aquí vamos a tratar un proyecto de video experimental, en el que se unirán motion graphics y animación 2d digital, todo ello bajo el marco narrativo del duelo.

Este proyecto surge de dos necesidades muy distintas, por un lado, el interés en aprender más sobre ciertas técnicas de expresión artística, a las cuales me he introducido durante el grado, pero quiero profundizar más en ellas. Y por otro lado el duelo, un tema que ronda últimamente mi vida, y que me despierta mucha curiosidad, por entenderme a mí y por entender a la gente que me rodea, ya que es algo que me ha venido de nuevo, pero entiendo que se va a personificar en todas nuestras vidas más veces y de diferentes maneras.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

### 2.1. OBJETIVOS

Este proyecto empieza con tres objetivos principales, el práctico, el teórico y el personal.

El primer objetivo, el objetivo practico es afianzar los conocimientos adquiridos en el grado de Bellas Artes, en diferentes asignaturas como: tecnologías de la imagen II, fundamentos de la animación, vídeo experimental y motion graphics, producción de animación 1 y producción de animación 2. En estas asignaturas he aprendido las bases y considero que me han dado un empujón y la confianza necesaria para continuar aprendiendo acerca de ellas. En tecnologías de la imagen II, me introduje en el mundo del video y de la edición, en este caso con el programa de edición Adobe Premiere, el cual voy a necesitar manejar con más soltura para la edición de este proyecto. En video experimental y motion graphics, aprendí que hay muchísimas maneras de mostrar un video y que no tiene por qué mostrarse siempre en una pantalla. Esto es algo que me interesa investigar para el futuro de este proyecto, pero que no tratare aquí, ya que me quiero centrar en la producción del video. Por otro lado, también empecé a usar el programa de Adobe After Effects, un programa que abre muchísimas posibilidades en el ámbito de la posproducción y edición de video, y en la animación cut out digital<sup>1</sup>. Esta técnica la utilizaré para el

---

<sup>1</sup> Cut out digital: es una técnica de animación que consiste en dibujar un personaje, y luego separar sus extremidades en capas, de manera que cada parte se mueve de manera individual

movimiento de los props<sup>2</sup> de mi animación. En la asignatura producción de la animación 1, vimos cómo era la preproducción y creación de personajes de una animación, cosa que hasta ahora no había necesitado, pero, que ahora que pretendo realizar una animación desde cero, necesito aprender más sobre ello. En producción de animación 2 utilizamos todo lo adquirido en las asignaturas de animación anteriores para empezar a aprender cómo funciona un programa de animación digital de manera muy básica, cosa que tengo que mejorar por mi cuenta ya que la animación digital es el grueso de este proyecto y uno de mis intereses profesionales. Por último, el sonido del corto se compondrá de archivos de uso libre descargados de internet en algunas páginas web que recogen gran cantidad de pistas de audio. Las editare de la forma más conveniente para que acompañen al corto.

El segundo objetivo, es el objetivo teórico. Para ello, en primer lugar, necesito aprender sobre el duelo y sus características más importantes, además de conocer diferentes situaciones, con el fin de que, aunque este proyecto hable de mi experiencia con el duelo, sea algo que pueda llegar a cualquier persona. Esto se conseguirá a partir de la lectura de libros sobre la psicología del duelo y mediante conversaciones con gente sobre sus experiencias con el duelo. Esta segunda parte me servirá para la comprensión del tema y realización del video. También buscaré información sobre teoría del color, ya que pretendo utilizar la simbología del color a mi favor para representar diferentes sentimientos a lo largo del video.

Por último, el objetivo individual será entender de manera racional mi propio proceso de duelo, con el fin de hacer de este proyecto algo personal y no meramente informativo.

## 2.2. METODOLOGIA

En este proyecto he seguido la metodología que se suele seguir para cualquier proyecto audiovisual. Para ello me he documentado leyendo acerca de otros proyectos de esta categoría.

-Preproducción: La preproducción se divide en diferentes fases, la primera es la documentación, recopilar toda la información necesaria para formar la idea del proyecto. Después buscar la manera perfecta para transmitir lo que he investigado sobre esta temática. Empezando por un cuaderno de campo y un moodboard<sup>3</sup>, en el que empezaremos a ver el estilo que queremos para nuestra obra, después definir el personaje y el guion. Esto lo haremos a través de

---

<sup>2</sup> Props: son los objetos que aparecen en una animación.

<sup>3</sup> Moodboard: conjunto de imágenes que nos ayudan a ver el estilo, tanto de dibujo, como de colores y ambientación que tendrá el proyecto.

pruebas, simplificando las ideas de manera que sean precisas. Una vez tengamos la idea de cómo debe ser cada cosa empezaremos con las pruebas gráficas, de personaje, escenario y elementos, esto lo haremos explorando diferentes opciones y sin dar por buenas las primeras, sin probar más cosas. A la vez que hacemos esto, vamos creando un boceto de storyboard<sup>4</sup>, para ir haciéndonos una idea de cómo interactuaran los elementos anteriores. Con el boceto de storyboard podemos empezar a hacer una carta de movimiento<sup>5</sup> del personaje más elaborada y acorde con el proyecto. Por último, trabajamos el storyboard hasta que esté perfecto para hacernos más fácil la producción de la obra. Para esto utilizaremos una libreta y boli que podamos llevar con nosotros para escribir o dibujar cualquier idea que necesitemos, y un programa de ilustración digital de código libre, llamado Krita.

Otro punto importante de la preproducción es aprender a utilizar los programas que necesitaremos durante la producción, para que la falta de conocimientos no haga que el ritmo de trabajo sea más lento. Esto lo conseguiremos mediante tutoriales<sup>6</sup>, guías y pruebas con los programas.

-Producción: Durante la producción utilizaremos el material de la preproducción para crear el producto bruto de la obra, es decir, las escenas que posteriormente montaremos en edición. En este caso, este material se realizará simultáneamente con los programas Adobe After Effects y Toon Boom Harmony. Esta es la parte donde más tiempo se invierte del trabajo y que nos resultará más sencilla cuanto mejor hayamos hecho la preproducción.

-Posproducción: en esta parte editaremos el material que hemos realizado en la producción hasta que todo quede perfecto, además de añadir los sonidos y música que consideremos adecuados para cada momento. Para esta parte del proceso utilizaremos los programas Adobe Premiere y Adobe After Effects.

---

<sup>4</sup> Storyboard: dibujos con los que se cuenta que es lo que ocurre en el video, tanto movimientos de personaje como de cámara.

<sup>5</sup> Carta de movimiento: es la exploración mediante el dibujo, de las diferentes acciones que hace un personaje y de como reacciona el cuerpo del personaje ante estas acciones.

<sup>6</sup> Tutoriales: videos que hacen personas expertas en algún ámbito, sobre ese ámbito, para explicar cómo se hace.

## 3. MARCO TEORICO

### 3.1. EL DUELO

El duelo son un conjunto de emociones que aparecen cuando se muere un ser querido. Ante esta pérdida, nuestras emociones pierden su equilibrio normal y es cuando empezamos a sufrir. La duración, la intensidad y el modo de pasar por el duelo, depende de cada persona, de la relación que tuviera con la persona fallecida y del apoyo recibido por parte de la gente que le rodea.

Es habitual confundir el duelo con el luto, pero, aunque los dos términos están relacionados con la muerte de un ser querido, el luto se refiere a como nos mostramos tradicionalmente cuando esto ocurre, una especie de normas sociales, en España por ejemplo es costumbre vestir de negro o de colores oscuros. Esto es algo que históricamente se ha seguido de manera rigurosa, pero que actualmente, cada vez menos gente sigue.

#### 3.1.1. MOTIVACIONES PERSONALES

Este trabajo nace a partir de la necesidad de entender mis reacciones y las de la gente que me rodea ante una situación que es nueva, al menos en mi vida. Me refiero a el duelo, hasta ahora se había muerto gente que conocía, pero no demasiado, y los que sí que eran cercanos a mí, se murieron cuando era pequeña, por lo que al no entenderlo del todo lo acepté de una manera más natural y no reparé en como afectaba a mi entorno.

Ahora, todo es diferente, soy consciente de mí misma, de las personas que conozco, y de cómo ha afectado la pérdida a mi entorno. Y en estas condiciones hay algo que me preocupa, el tabú del duelo. Durante los primeros días casi todos nos permitimos sentir, pero a partir de un punto, todos empezamos a recluarnos y a ocultar nuestro sufrimiento, queremos que todo vuelva a la normalidad y pensamos que si hacemos como si nada ha pasado será así, pero no lo es y aun así seguimos sin expresarnos.

Recuerdo que hablo desde mi experiencia, y quizás esto no pase en la mayoría de las familias, pero en la mía si, y como me cuesta exteriorizar el sentimiento de duelo mediante las palabras, con este proyecto pretendo hacerlo mediante otros recursos más visuales, ya que me siento más cómoda con ello.

### **3.1.2. ETAPAS DEL DUELO**

El duelo es un tema que se ha estudiado muchas veces a lo largo de los años. Con este estudio, se ha llegado a diferenciar cinco etapas: negación, ira, negociación, depresión y aceptación.

Conocer estas cinco etapas nos sirve para hacer un reconocimiento del terreno, y saber a qué nos estamos enfrentando en cada momento. Pero esto no significa que haya una manera correcta o habitual de pasar el duelo, de hecho, cada duelo es personal, y hay tantas maneras de pasarlo como personas, y aunque se diferencien estas etapas, no significa que todas las personas tengan que pasar por todas, ni en ese orden y tampoco quiere decir que a lo largo de nuestra vida todos nuestros duelos vayan a ser iguales y los vayamos a vivir con la misma intensidad.

Es habitual durante el proceso de duelo, que la persona pase por algunas etapas y las vuelva a pasar, por eso es importante no tomarse las cinco etapas del duelo como un camino a seguir, ya que esto podría provocarnos que, al salirnos, al no sentir lo que creemos que deberíamos sentir, nos forzásemos y agravásemos el proceso, sin dejarnos sentir libremente lo que nuestro cuerpo nos pide. Debemos verlo como información para reconocer lo que nos ocurre en cada momento y adaptarla a cada situación personal. Una manera de ver que lo que nos ocurre es totalmente normal y que no estamos solos en este proceso.

### **3.1.3. EL DUELO CON UNO MISMO**

El duelo es un proceso muy personal, y aunque esto parece una afirmación obvia, muchas veces no lo tenemos interiorizado, lo que desemboca en comparaciones. Comparamos nuestro dolor con el de otros, con pensamientos como: ¿Por qué estoy llorando más que el hijo del fallecido? si mi dolor es inferior, no debería mostrarme más afectado que él. Con este tipo de pensamientos reprimimos lo que sentimos y no dejamos que el duelo fluya de forma natural.

Cuando se sufre una pérdida, hay muchas personas afectadas por ella, y cada una siente la pérdida de una forma distinta dependiendo de la relación y vivencias que les unía, no importa si somos sus hijos o un amigo que le conocía desde hace seis meses. Nuestro duelo es real y necesario, tenemos que aceptar lo que sentimos sin juzgarlo.

Sobre esto, Elisabeth Kübler-Ross y David Kessler escriben<sup>7</sup>:

---

<sup>7</sup> Kessler, D., & Elisabeth, K. (2006). Sobre el duelo y el dolor

“Tu pérdida es profunda y merece tu atención personal sin comparaciones. Tú eres el único que puede reconocer la magnitud de tu pérdida. Nadie sabrá nunca el significado de lo que compartisteis, la profundidad del vacío que ensombrece tu futuro. Te encuentras a solas con la pérdida. Sólo tú puedes valorar de forma completa la profundidad de la relación física que ha terminado.”

Cuando la persona fallecida llevaba mucho tiempo sufriendo, quizás por una enfermedad dolorosa o degenerativa. Es habitual sentir alivio, sentir que ya ha pasado lo peor, que a esa persona realmente no podía volver a tener una buena vida y su muerte te hace sentir alivio. Este es un sentimiento que contrasta con el dolor que sentimos por su pérdida y por el que a menudo nos culpabilizamos ya que este alivio viene tanto del fin del sufrimiento de la persona fallecida, como del fin de tu propio sufrimiento por esa persona. Es difícil separar el sentimiento de pérdida del alivio que sentimos, pero es algo que debemos hacer.

El duelo es un proceso muy intenso, y hay veces en las que nos sumergimos en él y no nos dejamos salir, por eso es importante descubrir que es lo que te deja descansar emocionalmente, ya sea trabajar o salir a dar una vuelta con tus amigos. Es importante permitirnos ese descanso, ya que nuestra vida se ha desequilibrado a partir de esa pérdida y va a hacer falta tiempo para recuperar el equilibrio.

La culpa es otro de los sentimientos que en ocasiones nos vienen con el duelo, culpa por no haber estado con la persona lo suficiente, por habernos enfadado con ella, por no haber hecho algo para salvarlo. En resumen, por no haber tenido una relación perfecta con el fallecido. Algo que cuando estaba vivo no pensábamos ya que había mucho tiempo por delante, pero esa persona ya no está y no vamos a poder solucionarlo. Lo que ocurrió y por lo que nos culpabilizamos, tenía sentido en el momento en que pasó, aunque ahora mirando hacia atrás no se lo encontremos.

En conclusión, debemos permitirnos sentir sin juzgarnos, por muy extraño que nos parezca lo que nos ocurre. El duelo ya es suficientemente difícil como para dificultárnoslo más todavía nosotros mismos.

#### **3.1.4. EL DUELO EN SOCIEDAD**

La persona ya no está y empieza el camino del duelo, pero este camino tiene dos partes, la parte interna, la que vivimos con nosotros mismos, y la externa, la que vivimos en sociedad, en forma de tradiciones. Estas tradiciones nos sirven para apoyarnos entre la gente que rodea a la persona fallecida, como ir al

tanatorio, hacer una misa, enterrarle, incinerarle, ir al cementerio, celebrar aniversarios.

Sobre esto, Robert A. Neimeyer escribe<sup>8</sup>:

“El funeral fue blanco de muchas críticas, pero si se hace bien, puede ser un accesorio importante para ayudar e incitar a una resolución sana del duelo. (...) Puede ayudar a hacer real la pérdida. Ver el cuerpo de la persona fallecida ayuda a darse cuenta de la realidad y la finalidad de la muerte. (...) La ceremonia puede además ser una reflexión sobre la vida de la persona que se ha ido.”

Celebramos todos estos acontecimientos, porque notamos que necesitamos hacerlo, es una manera de despedirse y de honrar a la persona. Nos reunimos las personas cercanas y le recordamos, contamos cosas sobre esta que nos reconfortan. Pero estos momentos no son solo sentimientos bonitos, también aflora tristeza y dolor dentro de nosotros, por eso es habitual que haya personas que no quieran participar de estos eventos y prefieran pasarlos solos. De la misma manera que tenemos que aprender a respetar nuestro duelo sin juzgarlo, también tenemos que respetar el de los demás.

### 3.2. EL COLOR

El color forma parte de nuestro día a día desde que nacemos, convivimos con los colores, es por eso por lo que cada color nos transmite unos sentimientos y sensaciones diferentes. Existen muchos más sentimientos que colores, por lo que es normal que un color nos lleve a diferentes sensaciones, a veces incluso contradictorias, como por ejemplo el rojo, que simboliza tanto el odio como el amor, o el verde que representa tanto lo sano como lo venenoso. Estas conexiones entre los sentimientos y los colores las hacemos todas las personas de manera natural, pero hay que decir que dependen mucho del contexto en que nos encontramos, ya que posiblemente en otras culturas hagan conexiones distintas o coincidan en algunas.

Para un creador, es importante saber el simbolismo de los colores, ya que necesita conocer el efecto que estos producirán en el espectador, para así utilizarlos a favor del concepto que quiere transmitir.

El negro es el color del duelo y del luto, además de muchas otras cosas. Con el fin de que este proyecto no fuese demasiado oscuro se ha limitado su uso a ciertos momentos del corto como cuando entramos, junto con el personaje, en el proceso de duelo y cuando empezamos aprender a convivir con él y dejamos atrás el proceso de duelo.

---

<sup>8</sup> Neimeyer, R.A. (2002). Aprender de la pérdida.

El violeta es el color de la frivolidad, este color es contrario al verde que es el color de la esperanza, por lo que me ha parecido el indicado para simbolizar la primera fase del trayecto del luto, la negación.

El rojo representa la pasión, el odio, la fuerza, la agresividad, etc. Por eso me resultaba el indicado para representar la segunda etapa del duelo, la ira. Fig. 1

El amarillo es el color de la mentira, de la infidelidad, de la envidia y la avaricia, aunque también del optimismo, es un color confuso, que trasmite duda. Por eso era el color indicado para la negociación, la tercera fase del duelo.

El azul es un color que nos recuerda al frío, a la lejanía, la pasividad, por eso parece el color que mejor puede transmitir la cuarta etapa del duelo, la depresión.

También el azul es el color del descanso, la inteligencia y la independencia, por eso es el color que predomina en todo el proyecto, porque trata un trayecto individual hacia el descanso, la estabilidad emocional tras una gran inestabilidad. En la última etapa del duelo, la aceptación, solo hay azul, para el fondo y el personaje y negro, que marca el camino.



Fig. 1 Grafica sobre el color rojo que aparece en el libro *Sobre el duelo y el dolor* de Kessler, D., & Elisabeth, K.

### 3.2.1. LA SENSORIALIDAD

Además de los colores también utilizamos la iluminación, las formas y los sonidos, para representar emociones, sentimientos. Por ejemplo, algo puntiagudo es algo agresivo y algo blando es algo sensible. Estas conexiones nos ayudan a representar, en animación, rasgos de un personaje o un elemento sin necesidad de dialogo o de mostrarlo de manera explícita.

De igual manera el sonido puede favorecer mucho a las emociones que se crean en el espectador, como, por ejemplo, un tic tac de un reloj o un sonido que cada vez lleva un ritmo más elevado, crea impaciencia y estrés en el espectador.

Serguéi Eisenstein <sup>9</sup> fue un director de cine que experimento con varias técnicas de montaje y que sirvió de inspiración para el cine posterior. Eisenstein descubrió que una película editada métricamente al ritmo del corazón hacía que les llegara mejor a los espectadores, ya que reflejaba nuestros biorritmos.

<sup>9</sup> Aumont, J., & Marie, M. (1990). Análisis del film.

## 4. PROYECTO

### 4.1. REFERENTES

Antes de empezar a explicar cómo se ha ido desarrollando el proyecto, veo oportuno explicar los referentes que tenía en mente cuando se empezó a gestar la idea inicial.

#### 4.1.1. REFERENTES CONCEPTUALES

Los referentes conceptuales son aquellos que me han ayudado a crear el guion. Para este punto he tenido en cuenta tanto películas y animaciones, como libros y canciones, pero he querido resaltar aquí los que más han influido.

#### COCO

Coco es una película de animación 3D producida por Disney Pixar en el año 2017. Esta es una película que desde el momento en que la vi me pareció excepcional por todos los detalles que tiene, pero sobre todo por la manera de tratar un tema tan complejo y difícil de abordar para tantas personas, como es la muerte, de manera que disfruten de la película tanto niños como adultos y además lo entiendan. Esta película, pese a tratar un tema oscuro como es la muerte, en ningún momento tiende a ser lúgubre o dar miedo, sino todo lo contrario, es una película divertida, llena de color y de luz, que sabe cuándo y en qué medida introducir elementos tristes.

En ningún caso quisiera comparar mi corto con esta película, ya que esta película ha estado hecha por un equipo de inmensos profesionales. Y es por eso por lo que no se me ocurría un mejor referente a tener en mente a la hora de hablar de un tema relacionado con la muerte.

#### INSIDE OUT

Inside out es una película de animación 3D producida por Disney Pixar en el año 2015. La película nos transporta a la mente de la protagonista, donde vemos a cinco personajes que representan las cinco emociones básicas: alegría, tristeza, ira, asco y miedo. La manera en que esta película trata algo tan abstracto como son las emociones, simplificándolos a unos personajes de colores, me sirve como punto de partida al tratar de representar las etapas del duelo y los sentimientos que hay en cada una. Por otro lado, en la película se diferencia de manera clara el mundo real, del mundo en el que viven las emociones, lo cual me sirvió de inspiración para diferenciar de manera evidente, cuando mi personaje está estable emocionalmente y cuando transita el camino del duelo. A parte de esto, ver el proceso de búsqueda de personajes Fig. 2 de

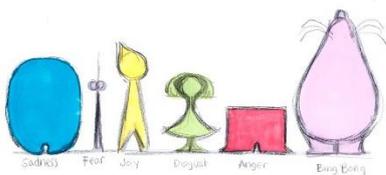


Fig. 2 Ilustración de Chris Sasaki para Inside out

esta película, también me sirvió para empezar a pensar en las características psicológicas de mi personaje y como se debían representar estas de manera figurativa.

## CANCIONES

Hay muchas canciones que tratan el tema de la muerte y el duelo, y he querido destacar dos, *dama de la guadaña*<sup>10</sup> y *el primer trago*<sup>11</sup>, porque me acompañaron durante mi duelo y han estado presentes durante el proceso de creación. En ambas canciones hay mucho uso de la metáfora, que ayuda a dar una fuerza al texto que las palabras en si no poseen, y su forma de cantar y de sentir la letra hacen al oyente entender, aunque sea un poco, el dolor que sufren. Por su manera de transmitir un mensaje han servido de inspiración para este proyecto.

### 4.1.2. REFERENTES ESTILISTICOS

Los referentes estilísticos son aquellos que han servido para construir el estilo final del corto. Algunos de estos referentes se han encontrado antes de tener la idea principal y han servido de inspiración, mientras que otros se han buscado a posteriori para ver cómo llevar a cabo una idea de estilo.

#### UPA

UPA es una productora de animación norteamericana que fue fundada en 1943. Este estudio fue creado por un grupo de animadores que abandonaron Disney tras una huelga y es precursor de la animación limitada. Este tipo de animación surge de la necesidad, ya que estos animadores no tenían ni el tiempo ni los recursos de los que disponía Disney. De esta manera, con una animación mucho menos realista, más sencilla, conseguían comunicar todo lo que querían de manera exitosa. La necesidad de crear con pocos recursos hace que este sea un referente idóneo. El estilo de este tipo de animación consta de personajes sencillos que parten de formas geométricas básicas Fig. 3, suelen ser dibujos sin colorear o tintas planas que a veces ni coinciden con el dibujo Fig. 4. En cuanto a los fondos son sencillos, colores planos con un poco de línea para crear detalles y con poco interés por la perspectiva y la profundidad. La mayoría de estos conceptos se pueden observar en mi proyecto de manera evidente.



Fig. 3 imagen promocional de UPA



Fig. 4 Fotograma extraído de la película Rooty Toot Toot

<sup>10</sup> Canción de rap, escrita y cantada por Ajax. Salió en 2018 en el álbum titulado Cara y cruz.

<sup>11</sup> Canción de rap, escrita y cantada por Canserbero. Salió en 2012 en el álbum titulado Muerte.



Fig. 5 fotograma extraído de la serie de animación *Foster's Home for Imaginary Friends*

### FOSTER'S HOME FOR IMAGINARY FRIENDS

Esta es una serie de animación producida por Cartoon Network. El interés como referente de esta serie recae en el estilo de dibujo Fig. 5, que consta de tintas planas con partes de línea solo donde es necesario. Además de eso también resulta interesante la manera de trabajar la gestualidad con formas tan simples. Los personajes, al igual que UPA, también se ven claramente formados por figuras geométricas que favorecen a la personalidad del personaje. Por último, hay que destacar los fondos monocromáticos, sin demasiado contraste para dejar que lo que ocurre con los personajes tome todo el protagonismo.

### BING BONG



Fig. 6 carta de movimientos de Bing bong, reproducción de la película *inside out*

Bing Bong Fig. 6 es un personaje que aparece en la película *Inside out*. Debido a la forma de ser de este personaje, alguien triste por las circunstancias en las que se encuentra, aunque de naturaleza feliz, me parecía un referente muy importante, ya que es parecido al humor del personaje de mi proyecto. Decidí fijarme en la composición de este personaje: blando, redondo, de tonos claros y con forma de gota, como base para empezar a diseñar el mío.

### WILLIAM KENTRIDGE



Fig. 7 captura del corto *Pain & Sympathy*, de William Kentridge

Es un artista sudafricano multidisciplinar, que hace unas animaciones dibujando y, sobre el mismo dibujo, borrando y volviendo a dibujar el elemento que quiere animar. Estas animaciones están hechas con un estilo entre de dibujo a carboncillo y boceto Fig. 7, lo cual me sirve de referente a la hora de asentar la estética de mi personaje en ciertos momentos del corto. No conocía desde el principio del proyecto a este artista, pero llego a mí gracias a mi tutora y me ha servido para ver diferentes recursos estilísticos.

### ANIMATICAS



Fig. 8 Fotograma de la animática de *Spider-man: Un nuevo universo* (2018)

Quería que en el corto se diferenciara perfectamente cuando el personaje tiene una estabilidad emocional buena y cuando está en pleno proceso de duelo. Esto decidí hacerlo por medio del estilo de dibujo. Al igual que su estabilidad emocional, al principio todo está estable, por eso el personaje se construye con colores planos, pero cuando deja de estarlo el personaje se vuelve un boceto de sí mismo, como si de una animática<sup>12</sup> Fig. 8 se tratara. Solo que al contrario que

<sup>12</sup> Animática: video, previo a la animación que se hace con algunos fotogramas importantes y sirve para ver la fluidez y el tiempo de la animación.



Fig. 9 Ilustración realizada por Malika Favre en la serie de ilustraciones titulada *On the draw*

en una animática, aquí se vería una animación fluida y no solo los fotogramas clave<sup>13</sup>.

## FONDOS

Para los fondos, a parte de los referentes anteriores en los que predominaban los fondos poco contrastados y sencillos, también busque ilustraciones y posters realizados con tintas planas, como es el caso de las ilustraciones de Malika Favre Fig. 9, donde con el mínimo número de tintas planas consigue crear un espacio completo.

## 4.2. PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la parte inicial del proyecto, desde el inicio, donde no tenía muy claro cómo abordar el tema, hasta cuando ya tenía todas las partes del proyecto delimitadas y listas para pasar a la producción. Esta parte es en la que más tiempo invertí, ya que a veces me quedaba estancada en una idea que no funcionaba bien del todo y tardaba días, incluso semanas en desbloquearme. En este punto entran desde las ideas iniciales hasta las finales.

### 4.2.1. CUADERNO DE CAMPO

Lo primero que hice al plantearme empezar la parte práctica del TFG, fue buscar un cuaderno de campo, con el fin de llevar mis ideas y avances de la forma más ordenada posible. En él se recopila, la evolución del personaje Fig. 10, las primeras ideas de storyboard y de guion, algunas citas de textos que leí, conceptos que me resultaban interesantes y algunos referentes. Este método de seguimiento de mi proyecto en la teoría parecía perfecto, aunque en la práctica tenía algunas fugas, ya que este cuaderno no lo llevaba conmigo siempre, lo que desemboca en muchos papeles sueltos que posteriormente pegue en la libreta, con el fin de que todo estuviera ordenado.

<sup>13</sup> Fotogramas clave: son los fotogramas que marcan los puntos máximos de una acción.



### 4.2.3. PERSONAJE

La primera problemática a la hora de pensar como sería la representación de mi personaje era el simple hecho de que yo no suelo crear personajes. Me fui informando sobre creación de personajes y todo el mundo coincidía en lo mismo, hay que empezar de formas básicas y a partir de ahí, ir construyendo. Con esta máxima clara en la mente me surgió la segunda problemática, como debía ser mi personaje. Al ser un personaje que intenta representar al ser interior de cada persona y no a la persona en sí, debía ser un personaje sin género, sexo, edad o raza, un personaje con el que todas las personas se pudieran identificar. La primera idea que me vino a la cabeza fue la palabra anónimo, y con esta, la forma que tienen las redes sociales de representarla, como un busto sin ningún rasgo ni color. Dibujé esto, pero enseguida me di cuenta de que no tenía muchas posibilidades a la hora de utilizarlo en una animación. Viendo el dibujo se me ocurrió un bolo y una Matrioshka<sup>14</sup>, ideas que rechace rápidamente por el mismo motivo que la anterior, pero estas ideas me recordaron a los tentempiés, unos juguetes muy sencillos de formas redondeadas cuyo juego es, que por muy inestables que sean, ya que la base es redonda, nunca se caen debido al peso que tienen en esta. Esta idea me pareció lo suficientemente fuerte como para seguir por ese camino, ya que la descripción de un tentempié simboliza perfectamente la idea que quiero transmitir, que, aunque haya momentos en los que nos desestabilicemos por completo, somos más fuertes y resistentes de lo que creemos y siempre volvemos a estabilizarnos, por muy fuerte que sea el “golpe” que hemos recibido.

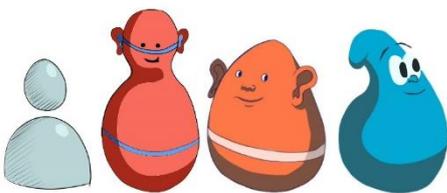


Fig. 12 Evolución del personaje del corto Trayecto hacia la aceptación

Con la idea del tentempié en la cabeza, empecé a trabajar en mi personaje. Al principio la figura del tentempié estaba muy presente en los dibujos, pero pronto me di cuenta de que para lo que pretendía hacer era un diseño muy limitado, ya contaba con el hecho de que mi personaje no iba a tener ni brazos ni piernas, lo cual limita mucho el movimiento, pero si además es rígido y duro, prácticamente imposibilita que haga cualquier cosa que no sea balancearse. A partir de aquí, me quedé con el concepto de tentempié y empecé a cogerme más libertades en cuanto a la forma y la composición del personaje, tenía claro que necesitaba que fuera blandito, así que fui trabajando en esa idea hasta que llegué al diseño final. Durante esta última parte del proceso de búsqueda de personaje Fig. 12., el problema que se me solía presentar era que no parecían suficientemente carismáticos, una cualidad indispensable si quería que el espectador se sintiera identificado y le cogiera cierto cariño. Así que para diseñar su rostro me fijé en los personajes de animación más famosos y carismáticos, personajes que todos conocemos como Mickey Mouse o Bugs Bunny.

<sup>14</sup> Juguete ruso que consta de una muñeca muy básica que se abre y dentro tiene otra igual más pequeña, y así sucesivamente hasta llegar a la muñeca más pequeña.

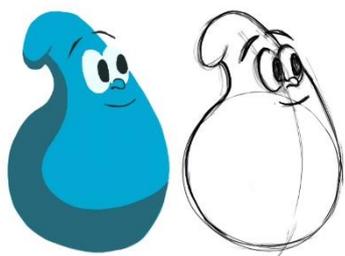


Fig. 13 Personaje principal del corto *Trayecto hacia la aceptación*

Como al final la idea del tentempie se quedó únicamente como concepto, y al personaje final no le pertenecía la inestabilidad característica de este juguete, pensé otra manera de demostrar esa inestabilidad. Al principio pensé en que fuese el mismo personaje pero en dos tonos, blanco y negro, esto quedaba extraño así que probé ponerlo en escala de grises lo cual no distaba demasiado de la primera opción, luego baraje la idea de que fuera simplemente una silueta, pero al transcurrir la mayor parte del corto en este estado, no resultaba útil para animarlo. Por último se me ocurrió dejarlo como un boceto Fig. 13, como un dibujo en sucio. Esta idea me resultó buena ya que así simbolizaba cuando el personaje está inestable, inacabado, como que le falta algo, haciendo una comparación entre la pérdida de una persona que ha formado parte de nuestras vidas, y la falta de una parte del proceso de dibujo.

Por último, con el personaje que ya tenía las posibilidades físicas que necesitaba para el corto, hice dibujos sobre posibles situaciones a las que el personaje se iba a enfrentar, con el fin de ver cómo se resolverían, cómo sería su movimiento y sus stretch y squash<sup>15</sup> más pronunciados. Fig. 14

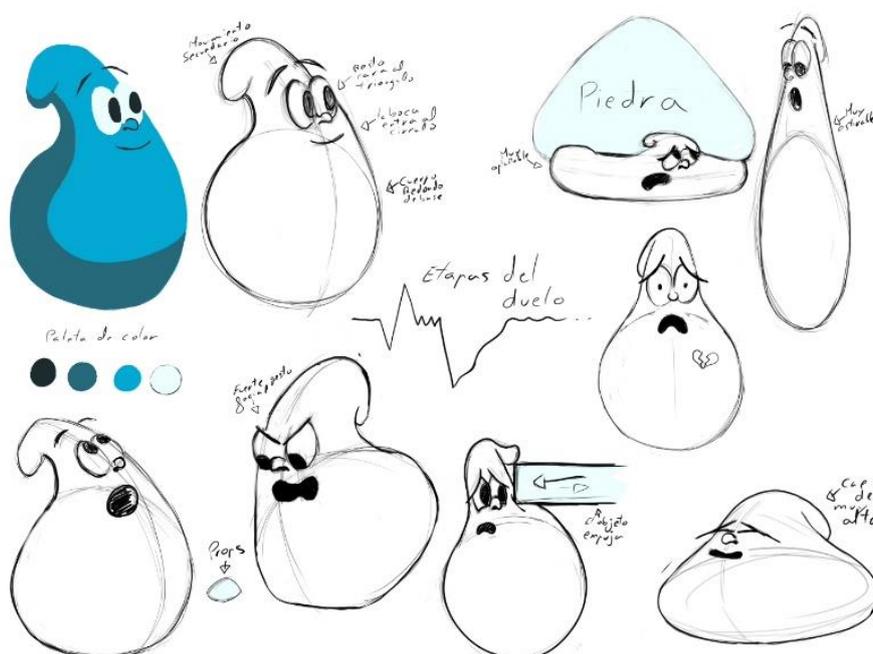


Fig. 14 carta de movimiento del corto *Trayecto hacia la aceptación*

La elección de la paleta de color del personaje viene a raíz de la sensorialidad y la psicología de el color, conceptos explicados en el punto 3.2. de este TFG.

<sup>15</sup> Uno de los doce principios de la animación, que consiste en encoger y estirar el elemento a animar.

#### 4.2.4. FONDO Y PROPS

El fondo tuvo claro desde el principio que no quería nada muy elaborado, de hecho, me planteé que el fondo fuese todo blanco o todo negro, pero a ambos colores le encontraba pegado ya que ninguno acababa de quedar bien con la intencionalidad del corto. El blanco era demasiado puro, brillante, celestial, demasiado limpio para lo que trata el corto. Y el negro era un color del que no quería abusar porque no quería un resultado oscuro, lúgubre y triste. Al final escogí el azul por simbología, ya que es el color del descanso y la inteligencia, dos aspectos que me venía muy bien tener presentes durante el trayecto del personaje. Escogí un tono poco saturado para que no desentonara y dejara paso al resto de elementos.

Con el fondo encajan perfectamente todos los elementos secundarios, con los que interactúa el personaje, ya que los he diseñado con formas muy simples y tonos pastel.

El primer fondo que aparece es el de la introducción, este fondo es totalmente plano y tiene algunos detallitos que son como briznas de hierba. Sirven para marcar donde está el suelo por el que camina el personaje y son de color azul para que no destaquen demasiado ya que estos no tienen ninguna intencionalidad más allá de representarse a sí mismos. En esta misma escena también aparece una grieta negra, es negra porque marca el comienzo del trayecto hacia la aceptación. También hay unos pájaros que intentan transmitir al espectador la calma antes de la tormenta.



Fig. 15 fondo Negación del proyecto

El segundo fondo es el de la negación, de base tiene el mismo azul, pero ahora se ve representado como un pasillo agobiante y a ambos lados de la pantalla hay unos elementos rectangulares de tonos morados, que interactúan con el personaje dándole golpecitos. Esta situación representa el momento en que se comunica la noticia de la pérdida. En el que nuestra cabeza no es capaz de creerse esa información, pero la información está ahí, es devastadora y nos hace daño, aunque nos esté costando de asimilar. Fig. 15

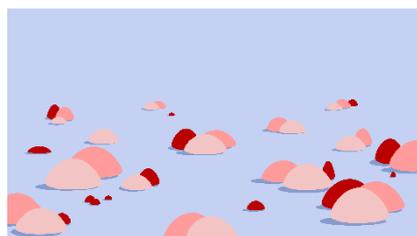


Fig. 16 fondo Ira del proyecto

El tercer fondo es el de la ira, de base seguimos teniendo el mismo azul y los elementos que tenemos ahora son unas piedras redondas de tonos rojizos. Estas piedras son la información también, el hecho de que se ha muerto un ser querido. Son redondas, porque de por sí, este dato no es agresivo, pero en esta fase del duelo nos enfada, por eso son de color rojas, porque nos provoca esa agresividad. Las piedras se encuentran por todos lados, de la misma manera que para nuestra cabeza es el único tema que le concierne y todo a su alrededor se lo recuerda. Fig. 16

El cuarto fondo es el de la negociación, de nuevo seguimos teniendo el mismo tono de azul de base. Aquí nos encontramos como en una habitación con

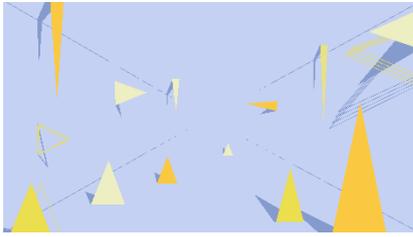


Fig. 17 fondo negociación del proyecto

unos elementos con forma de triángulos amarillos es una forma y color llamativos que al personaje no le gusta y que intentara cambiar de todos los modos que se le ocurran. Representa cuando en nuestra cabeza entran pensamientos de cómo se podrían haber cambiado las cosas para que esto no ocurriera y que podríamos hacer para que esta persona volviera a nuestra vida. Fig. 17

El quinto fondo es el de la depresión, con el mismo azul que durante todo e corto. Un único elemento, el más grande de todos, una piedra de color azul verdoso. Ya empezamos a entender totalmente lo que ha pasado y a interiorizarlo, pero la tristeza nos invade y no sabemos como quitarnos este peso de encima, por eso la piedra aplasta al personaje y no le deja salir. La piedra es de color azul porque es la información tal cual, limpia. La pantalla se va estrechando con unos bordes negros para generar ese agobio y ese sentimiento de impotencia que siente el personaje.

El ultimo escenario es azul también, representa la aceptación, en este solo vemos una escalera negra que marca el camino para intentar salir de esos sentimientos tan intensos y aprender a vivir con esta nueva realidad.

#### 4.2.5. GUIÓN Y STORYBOARD

Este proyecto, como la mayoría de los proyectos audiovisuales, tiene un guion y un storyboard.

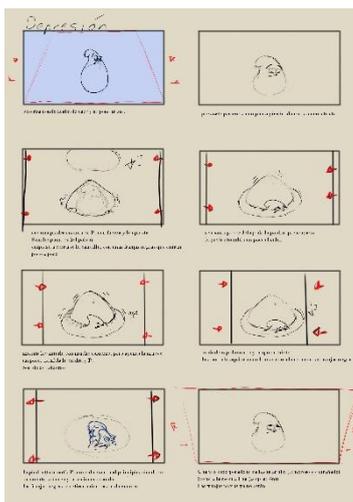


Fig. 18 Hoja del storyboard que representa la depresión

El guion no es demasiado extenso debido a que este corto no tiene dialogo. De esta manera, en el guion están descritas las diferentes escenas y lo que en ellas ocurre. Se describe de forma detallada todas las acciones que el personaje principal y único realiza, y de que forma las va a realizar. También se deja clara cual es la actitud, o lo que siente el personaje, en ese momento, para que a la hora de animar sea más sencillo captar el momento con todos los conceptos que requiere cada escena claros. También en el guion esta por escrito cuando cambia el estilo de dibujo. Otra cosa importante que he añadido en el guion es cuando una parte del proyecto iba a necesitar de un programa que no fuese el que uso para animar, como es el caso de Adobe After Effects. Otra cosa importante en el guion, que luego se complementa con el storyboard, son los tipos de plano y los movimientos de cámara. Lo último que aparece en el guion son los sonidos y la música, dejando claro en que momento se incorporan, si lo hacen progresivamente o de golpe, y cuando terminan.

El storyboard sigue una estructura parecida a un comic básico, con esto plasmamos de manera visual como se compone cada escena y que ocurre en ella. En este caso el storyboard se compone de seis páginas con ocho dibujos cada una. Cada página corresponde a una escena diferente Fig. 18, que son, la

introducción y las cinco etapas del duelo. El storyboard ha llevado un proceso, las primeras etapas del storyboard fueron sobre papel, con dibujos muy básicos ya que todavía no estaba claro del todo ni el personaje ni el fondo. Tenía recortado cada dibujo por separado para poder hacer cambios sin tener que repetir toda la hoja de storyboard. Una vez tuve claro como iba todo y el guion bastante avanzado hice el storyboard final en digital, de este modo podía añadir mas detalles a cada escena ya que el programa permite hacer zoom y si en algún momento quería cambiar algo podía hacerlo de manera sencilla, además de que el resultado era mucho más limpio.



*Fig. 19 Grafico sobre como siento las etapas del duelo.*

Todo el ritmo del proyecto está basado en un gráfico a mano alzada (el cual después pasé a digital) que hice en una fase muy temprana del proyecto, cuando aún no pretendía ser el tema de mi TFG Fig. 19. Mientras estaba leyendo cosas sobre el duelo y sus fases, y viendo gráficos que representaban las emociones a lo largo del tiempo que dura el duelo, hice mi propia línea temporal sobre como yo interpretaba estas etapas del duelo, y aunque es solo una línea con diferentes picos a mi me ha ayudado a entender mejor como abordar el tema y a ser coherente conmigo misma durante todo el proceso. De esta manera, también he hecho que el corto represente mi punto de vista y sea más personal. No es una gráfica rigurosa, simplemente me ha servido a mi como un resumen del trayecto hacia la aceptación. Por otro lado, los picos de esta gráfica se ven representados de manera sutil con la manera de cambiar de escena en el corto, es decir, puede servir como una especie de mapa, para saber dónde está yendo el personaje en cada momento.

### 4.3. PRODUCCIÓN

La producción de este trabajo ha consistido en seguir las indicaciones que me había marcado durante la preproducción e ir solventando todos los imprevistos que se presentaban y en los que no había pensado antes. La mayoría de estos imprevistos se deben a mi falta de experiencia en las producciones audiovisuales, por lo que algunos no los vi venir y otros se debían a falta de conocimientos sobre los programas que estaba manejando. Lo cual se solventaba, parando la producción y acudiendo a tutoriales y manuales sobre el programa en cuestión. Esto, junto con el hecho de que a mi ordenador le costaba cargar, hicieron que el proceso de producción fuese más costoso de lo que sería en una producción profesional. Todos estos pequeños problemas, aunque durante el proceso me hayan molestado, me han servido para cumplir con uno de los objetivos personales por los que he hecho este trabajo, que era aprender a usar con más soltura estos programas.

Por lo demás, fue relativamente sencillo, ya que no tenía que modificar mucho de lo que pensé en un principio que iba a ser mi animación, esto no significa que durante esta parte no tuviera una mirada crítica frente a mi proyecto, ya que, gracias a esta mirada, hice pequeños cambios frente al storyboard que, al ver el personaje en movimiento funcionaban mejor que como lo había planteado en un primer momento.

Respecto al proceso, la gran parte se hizo en el programa Toon Boom Harmony, aunque algunas cosas como el movimiento de algún fondo se hicieron simultáneamente en Adobe After Effects.

#### 4.4. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción se ha realizado con los programas Adobe After Effects y Adobe Premiere, utilizando ambos a la vez de manera que Adobe Premiere servía para quitarle carga a Adobe After Effects que con los efectos que tenía el video le costaba mucho reproducirlo y me dificultaba la tarea. Esta etapa del proyecto ha sido la que menos tiempo ha costado, por una parte, porque para lo que quería no necesitaba muchísima postproducción y, por otra parte, porque ya iba conociendo mejor el programa y todo iba con más fluidez.

Esta ha sido la parte más gratificante del proyecto, ya que cada vez que hacía algo, se veía claramente como iba tomando forma y como se cohesionaban los distintos clips sueltos que habían salido de la producción. Quizás no parezca un video muy experimental, pero tener esta idea en la mente ha servido para que me dejara llevar mucho más y para no tener miedo a meterle efectos y cosas que no se suelen ver en las producciones de animación más comerciales.

En esta etapa también se ha añadido el audio, este es un aspecto del proyecto que he desarrollado de manera básica, recurriendo a páginas web que almacenan sonidos de uso libre y grabando los que no encontraba en mi casa con el micrófono del ordenador. He dispuesto las diferentes pistas de audio de manera que acompañen al corto. Este punto es algo que en lo que en un futuro me gustaría invertir, pero en el que en este momento no dispongo del tiempo necesario. Aun así, creo que consigue transmitir lo que quería que transmitiera.

## 5. CONCLUSIONES

Lo primero, quiero decir que creo que he mejorado un poco durante la realización de este trabajo respecto a expresar mis sentimientos, y esto ha sido porque con la excusa de necesitar escuchar las experiencias de otras personas yo también he tenido que hablar del tema, y creo que siento menos tabú al respecto y desde luego, me da menos miedo encontrarme con una conversación seria, hablando de temas que no nos gusta vivir y que a menudo nos incomodan.

Con respecto al tema de entender y superar mi proceso de duelo, me ha servido para entenderlo, y con ello entender que el que a veces me vuelvan los sentimientos es algo normal y no significa que no lo haya superado.

Algo que ya sabía era la importancia del trabajo en equipo, lo cual es imprescindible a la hora de realizar una producción audiovisual, ya que nadie es experto en todos los campos que esta necesita. Pero con la realización de este proyecto, el cual he realizado sola, he aprendido que es incluso más importante de lo que creía, ya que no hay más visiones sobre él que la mía y cuando desconfiaba de lo que estaba haciendo echaba de menos estar en un equipo en el que nos apoyáramos entre nosotros. Esto lo he solventado con mis amigos, que, aunque no sabían muy bien que estaba haciendo me han servido de apoyo y me han dado su visión como espectadores.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

Kessler, D., & Elisabeth, K. (2006). *Sobre el duelo y el dolor*. Barcelona, España: Ediciones Luciérnaga.

Umbral, F. (2003). *Mortal y rosa*. Barcelona, España: Planeta.

Heller, E., & Mielke, J. C. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Nieto, B. (2019). *El Club de Las Cincuenta Palabras*. Barcelona, España: Roca Editorial de Libros.

Aumont, J., & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Poehler, A. and Docter, P., 2019. *El Arte De Del Revés (Inside Out)*. [Madrid]: Prisanoticias Colecciones.

Lasseter, J., Unkrich, L., & Molina, A. (2019). *El arte de Coco*. [Madrid]: Prisanoticias Colecciones.

Neimeyer, R. A. (2002). *Aprender de la pérdida*. Barcelona, España: Paidós.

### ENSAYOS Y ARTICULOS

Vilar, J. S. (2016). *Sinestesia y arte. Hacia la autoinvestigación creativa* (Doctoral dissertation, Universidad de Granada).

### PAGINAS WEB

Azul, G. (2017, 1 marzo). *Diferencia entre duelo y luto*. Recuperado de <https://www.galaazul.cat/es/blog/135-diferencia-entre-el-duelo-y-el-luto.html>

Espinola, A. C., & Colominas Espinola, A. (2020, 7 agosto). *El duelo: afrontando la pérdida de un ser querido*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/duelo-afrontando-perdida>

### TESIS, TRABAJOS DE FIN DE GRADO, TRABAJOS DE FIN DE MASTER

Alario, M. (2020). Rat revenge: Diseño y desarrollo de la demo de un videojuego 2D. Facultad de bellas artes San Carlos. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia.

Arnau, E. (2019). Enrocados II. Facultad de bellas artes San Carlos. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia

Salcedo, M. (2019) Corto de animación. Facultad de bellas artes San Carlos. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia.

## 7. INDICE DE IMÁGENES

Fig. 1 Grafica sobre el color rojo que aparece en el libro Sobre el duelo y el dolor de Kessler, D., & Elisabeth, K.....	13
Fig. 2 Ilustración de Chris Sasaki para Inside out.....	14
Fig. 3 imagen promocional de UPA .....	15
Fig. 4 Fotograma extraído de la película Rooty Toot Toot .....	15
Fig. 5 fotograma extraido de la serie de animación Foster's Home for Imaginary Friends .....	16
Fig. 6 carta de movimientos de Bing bong, preproduccion de la pelicula inside out .....	16
Fig. 7 captua del corto Pain & Sympathy, de William Kentridge.....	16
Fig. 8 Fotograma de la animatica de Spider-man: Un nuevo universo (2018) .....	16
Fig. 9 Ilustración realizada por Malika favre en la serie de ilustraciones titulada On the draw.....	17
Fig. 10 páginas escaneadas de la búsqueda de personaje del cuaderno de campo .....	18
Fig. 11 moodboard del proyecto de animación Trayecto hacia la aceptación. ....	18
Fig. 12 Evolución del personaje del corto Trayecto hacia la aceptación.....	19
Fig. 13 Personaje principal del corto Trayecto hacia la aceptación .....	20
Fig. 14 carta de movimiento del corto Trayecto hacia la aceptación.....	20
Fig. 15 fondo Negación del proyecto.....	21
Fig. 16 fondo Ira del proyecto .....	21
Fig. 17 fondo negociación del proyecto .....	22
Fig. 18 Hoja del storyboard que representa la depresión .....	22
Fig. 19 Grafico sobre como siento las etapas del duelo. ....	23

## 8. ANEXOS

Enlace al corto *Trayecto hacia la aceptación*:

<https://youtu.be/UnhzvsPekxc>