



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

En busca del biosbardo. Desarrollo y preproducción de un cortometraje animado

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Oya Vázquez, Raquel

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

Este trabajo final de grado recoge la etapa de preproducción del cortometraje *En busca del biosbardo*. La historia narra cómo Alex, un pequeño gallego de 7 años, busca al legendario biosbardo. Para ello se adentra en el bosque, donde se encontrará con otros seres peligrosos del folklore gallego mientras es perseguido por el temido Sacamantecas.

En este proyecto se muestra el transcurso desde el origen de la idea pasando por la investigación, el diseño de los personajes junto a los props y fondos, el concept art, guion; hasta llegar al storyboard y a la animática.

## PALABRAS CLAVES

Mitología; Galicia; Animación; Preproducción.

## SUMMARY

This final degree project includes the pre-production stage of the short film *In search of biosbard*. The story tells how Alex, a 7-year-old Galician boy, searches for the legendary biosbard. To do this, he enters the forest, where he will meet other dangerous creatures of Galician folklore while being pursued by the dreaded Sacamantecas.

This project shows the course from the origin of the idea through research, the design of the characters along with the props and backgrounds, the concept art, script; until you reach the storyboard and the animatic.

## KEYWORDS

Mythology; Galicia; Animation; Preproduction.

## **AGRADECIMIENTOS**

Me gustaría aprovechar para agradecer a mi familia, quienes me han apoyado para que pueda estudiar en Valencia. También a mis amigos, que me han transmitido consejos para representar la cultura gallega. Por último, al profesorado de la UPV, sobre todo a mi tutora María Lorenzo, que me han guiado para poder hacer un proyecto profesional.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	5
2.1. OBJETIVOS.....	5
2.2. METODOLOGÍA.....	6
3. REALIZACIÓN DE LA PREPRODUCCIÓN .....	7
3.1. MARCO TEÓRICO .....	7
3.2. REFERENTES.....	8
3.2.1. <i>Referentes de Galicia</i> .....	8
3.2.2. <i>Referentes de la ilustración y pictóricos</i> .....	9
3.2.3. <i>Referentes de la animación</i> .....	11
3.3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA .....	13
3.3.1. <i>Planteamiento</i> .....	13
3.3.2. <i>Guion literario y técnico</i> .....	16
3.3.3. <i>Concept art</i> .....	17
3.3.4. <i>Diseño de personajes</i> .....	18
3.3.4. <i>Diseño de props</i> .....	21
3.3.5. <i>Diseño de escenarios</i> .....	22
3.3.6. <i>Storyboard</i> .....	22
3.3.7. <i>Color script</i> .....	25
3.3.8. <i>Animática</i> .....	25
3.3.9. <i>Style Frames</i> .....	27
3.3.10. <i>Análisis de resultado</i> .....	27
4. CONCLUSIONES.....	29
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30
LIBROS.....	30
CATÁLOGO .....	30
RECURSOS ONLINE.....	30
6. ÍNDICE DE FIGURAS.....	32
7. ANEXOS.....	37

# 1. INTRODUCCIÓN

La animación es el proceso por el que damos vida a personajes ficticios. Creamos seres que interactúan con su entorno. Esta especie de magia es la que me fascina en esta industria, por lo que decidí hacer mi proyecto usando este formato y tratando dos temas que me parecen interesantes: la cultura gallega y cómo esta trata, de un modo casi cómico, la muerte, específicamente en la mitología.

La mitología gallega es un conjunto de mitos y leyendas que han sobrevivido al paso del tiempo transmitiéndose oralmente. Hoy en día estos mitos siguen teniendo presencia en Galicia; sin embargo, la transmisión oral se ha ido perdiendo y ha sido sustituida por el ámbito escolar, donde los alumnos estudian mitología como una parte minoritaria de los contenidos académicos de Lengua y Literatura Gallega. Es por esto por lo que se ha tenido la necesidad de recuperar tres de las criaturas más emblemáticas de la mitología gallega.

A través de la preproducción de un cortometraje busco la representación de estas criaturas. Durante mi recorrido en la universidad no he dejado atrás mi cultura, ya que es algo importante para mí y por ello he deseado homenajearla en este proyecto. A pesar de que la mitología está de moda hoy en día, la gallega está poco representada; la mitología clásica o la nórdica suelen recibir más atención y muchos de sus personajes son ya parte de la cultura pop (Hércules fue llevado a la gran pantalla por Disney y Marvel hizo lo propio con Thor).

Una de las características propias de la mitología gallega que he decidido plasmar es el hecho de que apenas existen personajes amables (el Biosbardo) y todos los demás son peligrosos (nubeiro, Santa Compañía) o directamente malvados (Sacamantecas, meigas, lobishomes...).

Por otro lado, el tema de la muerte es muy habitual en la cultura gallega. La tenemos muy presente en la mayoría de nuestros mitos, por lo que es habitual que sea un tema recurrente entre los escritores y artistas gallegos. Como dijo el cómico gallego Javier Veiga cuando presentó su comedia *Amigos hasta la muerte*, abril 2023:

Para un gallego es cierto que es un humor más cercano porque tenemos una relación con la muerte mucho más frontal que en otros lugares, tenemos esta retranca hacia ella que no hay en otros sitios. Por eso también fue natural para mí el poder tratar la muerte con una sonrisa.

Volviendo a la preproducción del cortometraje, este relata cómo un pequeño gallego es perseguido por el Sacamantecas mientras busca al Biosbardo y, por desgracia, acaba atrapado.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

La motivación de este proyecto es una búsqueda por reconectarme con mis propias raíces; por un lado, por la distancia que hay entre Galicia y Valencia, por otro lado, con la situación que atravesamos con el COVID, Galicia no ha estado tan accesible como antes, sobre todo en lo referido a vía aérea. Al mismo tiempo, otra de mis motivaciones era actualizar la iconografía del folklore gallego para las nuevas generaciones.

Mi objetivo general:

-Establecer las bases para, en el futuro, crear un registro que defienda y proteja los seres más emblemáticos de la mitología gallega usando la animación como herramienta.

Mis objetivos específicos:

- Mostrar una historia coherente cuya narrativa no resulte confusa.
- Aplicar la metodología y conocimientos aprendidos en la carrera, sobre todo en la asignatura de Producción de animación 1.
- Abarcar la fase de la preproducción debido a que es donde se encuentra el departamento concept art, el puesto que más me interesa a nivel profesional; pero sin dejar atrás otras fases como la animática.
- Iniciarme en la escritura de guion, puesto que es otro de mis intereses a nivel laboral junto a la dirección.
- Hacer una aproximación de la banda sonora, pues deseaba retomar la música, una de mis aficiones. Además, deseaba tener un sonido del que posea los derechos de autor.
- Utilizar las herramientas digitales para reducir el consumo de papel y tinta, tratando Objetivos de Desarrollo Sostenible número 12 ([anexo 1](#)).

## 2.2. METODOLOGÍA

La idea inició en la asignatura de Configuración gráfica en el año 2022, donde realicé un bestiario de mitología gallega a tinta blanca sobre un fondo negro. Este estableció una base estética y teórica, abarcando la parte de la documentación, para el cortometraje. A raíz de este proyecto se pensó en implementar lo investigado en una historia ficticia, donde una pequeña selección de los seres fuese representada con una historia que recordase a la literatura gallega de los siglos XVIII y XIX. Así nació Alex, el pequeño gallego que protagoniza esta historia. También se optó por tratar la muerte puesto que en la cultura gallega está muy presente, tanto en su mitología (que está relacionada con la creación o la destrucción) como en la literatura (donde se habla de la muerte física del individual, pero también de la muerte de la cultura, la lengua o incluso la dignidad de los gallegos).

Para realizar correctamente la preproducción del cortometraje se realizaron diferentes etapas: la búsqueda de referentes, se trabajó en la historia a través de la sinopsis larga, la escritura tanto del guion literario como del técnico, la creación de los personajes, los fondos y los props a través de los concept arts, la confección del storyboard con la animática y el colorscrip, y, finalmente, los styleframes. Todos estos apartados que conforman el proyecto se trabajaron gracias a los conocimientos que adquirí en Producción de Animación 1 y en la asignatura Narrativa Secuencial: Cómic, destacando esta última para definir la historia.

## 3. REALIZACIÓN DE LA PREPRODUCCIÓN

### 3.1. MARCO TEÓRICO

La mitología gallega es un conjunto de mitos y leyendas que han sobrevivido al paso del tiempo transmitiéndose oralmente. Las raíces de estas historias se remontan a los pueblos prerromanos que habitaban el noroeste peninsular y cuyo territorio fue nombrado por los romanos como Gallaecia (actual Galicia, norte de Portugal, Asturias y parte de León y Zamora). La romanización y posterior cristianización del territorio, así como otras influencias (íberos, visigodos, contacto con la cultura y los mitos propios desarrollados en Portugal y Castilla, etc.) dan como resultado que hoy en día nos encontremos en Galicia con una mezcla de creencias galaicas, celtas, germanas, romanas y cristianas.



Fig.1. Ilustración del bestiario

Galicia tuvo que hacer frente a diferentes obstáculos. Uno de los periodos que marcó la decadencia de Galicia son los conocidos como Séclos Escuros (Siglos Oscuros) que tienen lugar en los siglos XVI, XVII y XVIII. Durante estos siglos el gallego fue considerado no apto a nivel académico y cultural, siendo opacado por el castellano ya que los monarcas obligaban el uso de este y prohibían el gallego. No obstante, seguía usándose mayoritariamente a nivel popular. A finales del siglo XIX comienza el Rexurdimento (Resurgimiento), donde autores como Rosalía do Castro reivindicaron la tradición gallega y el uso del gallego en la literatura. La cultura gallega volvió a ganar terreno; sin embargo, esto no duró mucho ya que con la llegada del régimen franquista la defensa del idioma y la cultura se hizo principalmente en el exilio. Una vez acabada la dictadura de Franco y la llegada de la democracia se aprobó la Ley de normalización lingüística de 1983, que permitía usarse el gallego en todos los ámbitos; administrativos, educativos y comunicativos. Con esta ley, en 1985, se fundó la Radio Galega y la Televisión de Galicia (conocida popularmente como la Gallega). Estas siguen en operativo e introdujeron y normalizaron el gallego en los medios de comunicación. La Televisión de Galicia cuenta con series tan emblemáticas como *Pratos combinados* (1995 - 2006). Esta serie marcó un inicio, ya que fue la primera comedia producida por un equipo formado por gallegos y emitida en gallego. Teniendo esto en cuenta, la animación me pareció una buena vía para representar la cultura gallega.

Como se ha mencionado anteriormente, la preproducción del cortometraje inició con el proyecto que realicé en la asignatura Configuración gráfica en el año 2022. En esta llevé a cabo un bestiario de mitología gallega donde seleccioné los nueve seres más peligrosos para ilustrarlos en tinta blanca sobre un fondo negro. La documentación que llevé a cabo me permitió establecer las bases y el tema que quería tratar en la preproducción.

## 3.2. REFERENTES

### 3.2.1. Referentes de Galicia

Alfonso Daniel Manuel Rodríguez Castelao fue un político, escritor y artista gallego del siglo XX. Si bien es cierto que Castelao es más conocido por su papel en el proyecto del Estatuto de Autonomía para Galicia que se llevó a cabo durante la Segunda República española, su obra artística y narrativa fue una de las mayores defensoras de la cultura gallega. Su lenguaje gráfico estaba basado en la búsqueda de la sencillez; sus trazos eran lineales, finos y precisos, a veces reduciéndose a la utilización de sólo un par de líneas. Al mismo tiempo, a pesar de todas las técnicas que dominaba, en sus caricaturas destacaba el uso exclusivo de la tinta negra sobre el papel. Esta simplificación y esquematización de las formas sin perder su carácter comunicativo es la estética que busco, añadiéndole un valor del claro oscuro con la gama de grises. El que sean capaces de representar la cultura gallega usando los recursos necesarios, sin recargar las hojas. Por otro lado, también es cierto que este autor es considerado referente del proyecto por la búsqueda de la dignificación de la cultura gallega que refleja durante toda su producción. Esta necesidad de proteger lo que representa al pueblo gallego es la base fundamental que mueve este mismo proyecto, pudiendo describir a Castelao como el antecesor conceptual de este cortometraje.

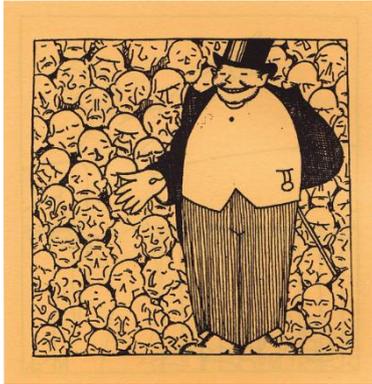


Fig.2. Castelao: Ilustración del libro *Cousas*, 1926.

Otro artista gallego que deseo referenciar es el ilustrador Davila. Luís Davila Malvido, quien nació en 1972 en Pontevedra, es conocido por sus trabajos en el Faro de Vigo, donde realiza Infografías y viñetas cómicas en las que refleja cómicamente la tradición y el día a día de Galicia, buscando hacer reflexionar al espectador sobre la dignificación del gallego y la cultura gallega. No sólo es un referente a nivel teórico para este proyecto, sino que la línea gruesa negra que usa en sus personajes y al igual de lo estilizados que están fue de gran ayuda para el diseño del protagonista y el de las criaturas que se encuentra.



Fig. 3. Davila: Tira cómica de para el mes de mayo del calendario de la Universidad de Vigo, 2017.

Como último artista gallego que utilicé en este proyecto como referente, en este caso conceptual, fue el director de cine y dibujante de cómics coruñés, Alberto Vázquez, sobre todo con su cortometraje *Sangre de Unicornio* (2014). Su estética con manchas y la contraposición de una historia tétrica con imágenes adorables se asemeja a lo que busco a nivel teórico en mi corto. Misma contraposición que usa en *Unicorn Wars*(2022).



Fig.4. Vázquez, Alberto: frame del cortometraje *Sangre de Unicornio*, 2014.

### 3.2.2. Referentes de la ilustración y pictóricos

*El Bestiario de Rochester* es una copia manuscrita del siglo XIII de un bestiario medieval. Es un libro que describe la apariencia y los hábitos de un gran número de animales comunes y exóticos, tanto reales como místicos. Este maravilloso libro presenta unas ilustraciones exquisitas con pan de oro que, a pesar de la simplicidad de las formas de sus imágenes, son claras y permiten comunicar el aspecto de cada criatura. Su papel recopilatorio junto a su papel como medio de transmisión y representación hacen de este un referente fundamental, a nivel teórico, del proyecto, sobre todo partiendo de que fue el referente principal del bestiario que realicé y del que comienza este proyecto. El libro tiene cierto carácter romántico ya que hace que la información, los mitos y las palabras de antaño perduren en el tiempo, lo que permite proteger las culturas, incluso que sobrevivan a la posible desaparición del pueblo al que pertenecen. El que la obra pueda vivir más allá del artista, hace de esta una forma interesante de expresión, características que, considero, comparte con la animación.



Fig. 5. Anónimo: *El leopardo*, s. XIII. Página del Bestiario de Rochester.

Para el diseño de la atmósfera del cortometraje y el uso de blanco y negro fueron de gran ayuda las ilustraciones del escritor estadounidense Edward St. John Gorey (nacido en Chicago en 1925 y fallecido en Hyannis en el 2000). Su libro *The Gashlycrumb Tinies* (1965), un abecedario ilustrado, fue una gran inspiración, ya que las historias cortas que presentan tienen el tono tétrico que buscaba. Otras ilustraciones que fueron de gran ayuda, sobre todo para la aparición del antagonista son las realizadas por Dave McKean para el libro de *Coraline* (2002) de Neil Gaiman. Su contribución al proyecto con las contorsiones y poses de la Otra Madre al igual que el su uso de blanco y negro junto a las texturas del sombreado también se reflejan en los fondos de la preproducción.



Fig. 6. Gorey, Edward: ilustración del libro *The Gashlycrumb Tinies*, 1965.

Fig. 7. McKean, Dave: Ilustración del libro *Coraline*, 2002.



También deseo mencionar otro de mis referentes, Odilon Redon y sus criaturas. Redon es un pintor simbolista del siglo XIX. Su obra pertenece al Postimpresionismo y se le considera uno de los precursores del surrealismo. Su arte al inicio se oponía al movimiento del impresionismo, corriente que dominaba en su época. Al mismo tiempo que los impresionistas experimentaban con el color, Redon trabajaba en una de sus series más reconocidas, una colección de 6 dibujos a carboncillo y litografías basados en *Los caprichos* de Goya donde se mostraba unos extraños seres que representa aquello que va más allá de lo conocido, lo que él nominaba *Los Negros*. En estas obras se hace evidente el manejo del claroscuro del autor y el dominio con el carbón. Este uso del negro, el manejo de los valores y la gran creatividad que muestra a la hora de crear extrañas criaturas son lo que lo hacen un referente destacable de este proyecto. El protagonismo del negro y las criaturas sobrecogedoras son características que se buscan en este proyecto. El confeccionar una imagen tan excéntrica que llame la atención al ojo, causando que el espectador recuerde los seres.



Fig.8. Odilon Redon: *La araña sonriente*, 1881.

### 3.2.3. Referentes de la animación

*Missing Halloween* (2015) es un cortometraje animado de suspense de Mike Inel. Este cortometraje fue un referente a nivel estético, sobre todo en los bosques sintéticos. Por otro lado, también sirvió para ver cómo abordar un cortometraje mudo en blanco y negro. Además, también el uso de la muerte con la contraposición de una estética que se acerca más a lo infantil es un choque que también buscaba *En busca del Biosbarido*.



Fig.9. Inel, Mike: fotograma del cortometraje *Missing Halloween*, 2015.

Por otro lado, la serie animada *Hora de aventuras* (2007 a 2018) de Pendleton Ward fue clave para la creación de los personajes; no obstante, donde más fue influyente fue en la forma en la que gesticulan y se mueven los personajes. Los movimientos erráticos que hacen los personajes de esta serie resultaban atractivos para incorporarlo en el cortometraje. Al mismo tiempo, la película *Wolfwalkers* (2020) de Tomm Moore y la serie *Más allá del Jardín* (2014) de Patrick McHale fueron de gran interés para la escenografía del antagonista, la composición de los planos, el uso del bosque como un personaje que define el ambiente y el uso del folklore como tema.



Fig.10. Ward, Pendleton: Cartel de *Hora de aventuras*, 2007.



Fig.11. Moore, Tomm: Cartel de *Wolfwalkers*, 2020.

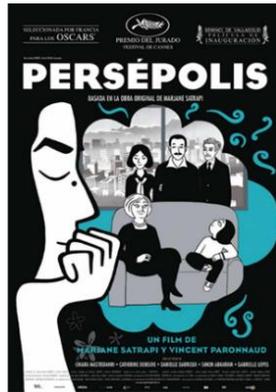


Fig.12. McHale, Patrick: Cartel de *Más allá del Jardín*, 2014.

Volviendo al uso del blanco y el negro en la animación, debo nombrar el largometraje de Marjane Satrapi, *Persépolis* (2007), el episodio 14 de la temporada 18 de los *Simpson*, *Canción Rural*, el cual recuerda a las ilustraciones del, ya nombrado, Edward St. John Gorey y el cortometraje de terror de Guillermo Gomero R., *El heladero* (2018).

**Fig.13.** Satrapi, Marjane: Cartel de *Persépolis*, 2007.

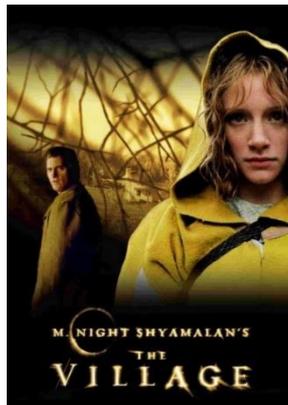
**Fig.14.** Groening, Matt: Frame del episodio *Canción Rural*, *Simpson* 2007.



De este último quiero destacar la figura del heladero, al cual se le otorgó un sonido similar al de una trituradora. Siendo esto característico del personaje y que ayuda a darle presencia, también opte por darle un sonido propio al antagonista de *En busca del Biosbardeo*. También fue una buena fuente de inspiración para los fondos. Todos estos tienen una textura a lápiz, como si estuvieran rallados y hechos a mano, estilo que se aproximaba al que quería dar a mis fondos, buscando lo artesanal.

**Fig.15.** Shyamalan, M. Night: carte de la película *The Village*, 2004.

**Fig.16.** Guillermo, Gomero: fotograma del cortometraje *El heladero*, 2018.



Por último, como en el imaginario colectivo suele ocurrir, el bosque es el lugar misterioso donde viven las bestias más peligrosas como pasa en la película *The Village*, 2004, de M. Night Shyamalan, donde la protagonista Ivy, quien es ciega, se adentra en el bosque que aísla y rodea su aldea para conseguir los medicamentos que necesita su amado. Durante su viaje, Ivy hace frente a una de las "bestias" que reside en el bosque y que tiene atemorizado a su pueblo. Si bien es cierto que las bestias no existían, eran una creación inventada por el consejo de la aldea, quienes querían alejar al pueblo de la "contaminación" del exterior, el uso del bosque como un escenario temible fue una gran inspiración.

### 3.3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

#### 3.3.1. Planteamiento

Como ya he mencionado anteriormente, el proyecto nació de otro anterior que realicé para la asignatura de Configuración Gráfica. Mi bestiario me permitió tener clara la mitología gallega y como quería representarla, por lo que ya partía con una idea de lo que buscaba. Sabía que quería tratar la mitología gallega, pero desde un punto más libre.

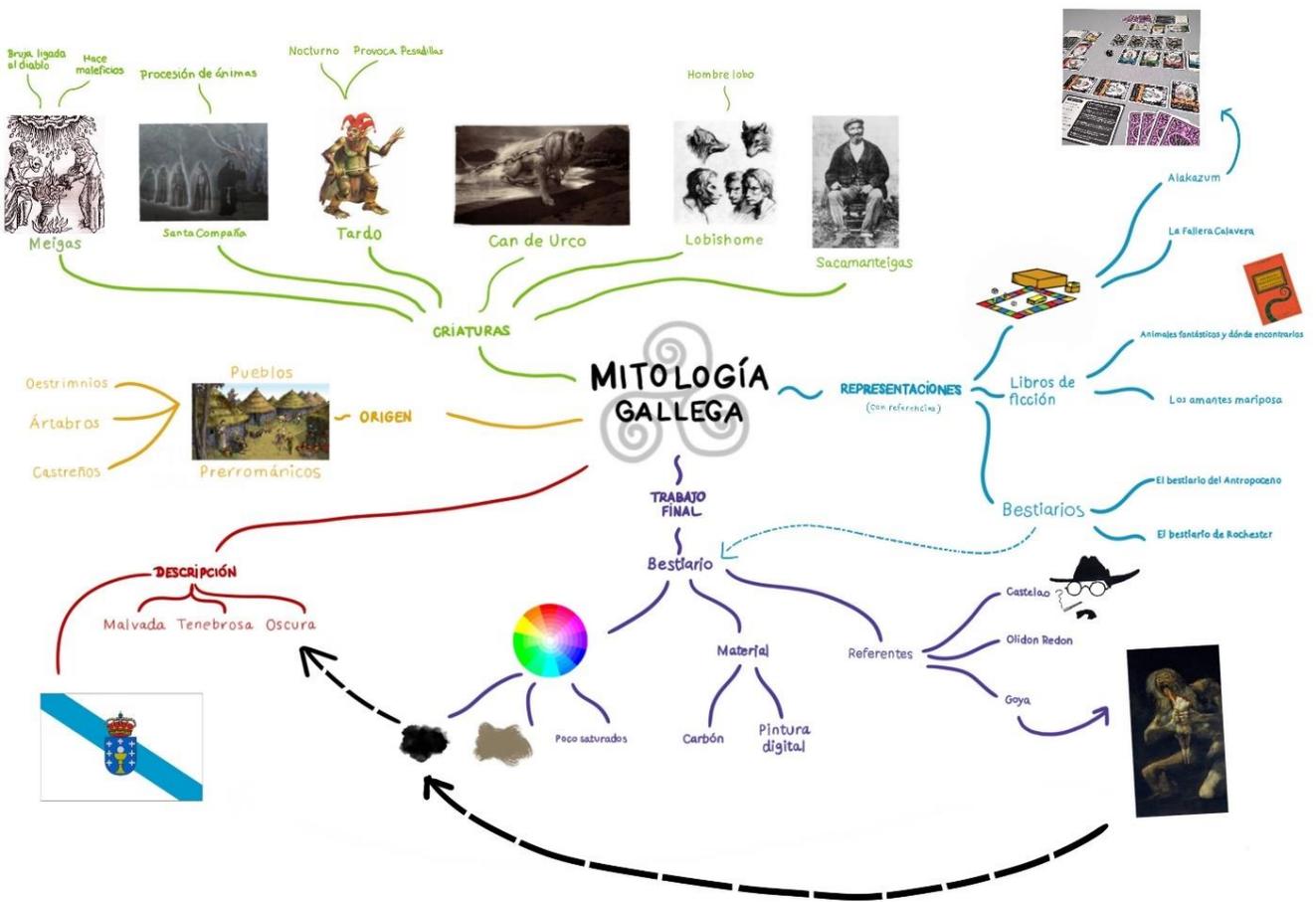


Fig.17. Mapa mental.

Deseaba dinamismo y una historia de ficción que fuera amena e interesante para que llamara la atención, por lo que, tras reflexionar sobre diferentes formatos, me decanté por la animación. Consideré que era una buena oportunidad para implementar la mitología gallega de una manera más atractiva para las nuevas generaciones que consumen tanto contenido audiovisual. Empecé a pensar cómo debía tratar la historia. Pensé en contar la mitología desde el punto de vista de una de las criaturas y hacer una especie de bosque mágico donde conviven todos los seres. Descarté esta idea porque me parecía algo muy visto y que no encajaba con la mitología que representa, al fin y al cabo, la mayoría

de las criaturas míticas gallegas buscan la manera de atormentar y/o matar personas.

Seguí buscando qué tipo de personaje podía interactuar con los seres, por lo que empecé a pensar en qué tipo de personas me encuentro al ir a mi pueblo, Razamonde. Fue en ese momento cuando recordé el mito del Biosbardo, un pequeño ser que solían ir a cazar los niños a pesar de que nunca se podía sacar del bosque o desaparecería. Decidí que el protagonista sería un niño cuyo objetivo fuera buscar al Biosbardo, como advierte el título. Ya tenía al protagonista, me faltaba el antagonista, por lo que recurrí a mi bestiario. El Lobishome (el hombre lobo gallego) era una buena opción; no obstante, era una criatura común a otras culturas y que es habitual encontrar en la literatura y cine comerciales. Al final me decanté por el Sacamantecas, una especie de hombre del saco que hervía a los niños.

Una vez claras las bases del proyecto, creé mi cronograma, para así ponerme una fecha máxima para cada etapa y darle el tiempo que considero a cada fase.

	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	En.	Feb.	Mar.	Ab.	May.	Jun.
Planteamiento										
Referentes										
Ficha técnica										
Tagline, Longline, Sinopsis larga, Escaleta										
Guion literario										
Guion técnico										
Concept art										
Fichas de personajes										
Fondos										
Props										
Storyboard										
Styleframes										
Colorsript										
Animática										
Ajustes finales										

Fig.18. Cronograma anual.

La preproducción comenzó junto a la asignatura de Producción de animación 1. No en la propia asignatura; sino que en paralelo siguiendo el ritmo de la clase. La idea se abordó a través de la ficha técnica, tagline, longline, sinopsis larga y escaleta (anexos 2, 3, 4 y 5). La sinopsis cambió numerosas veces ya que, a pesar de que el uso del tema de la muerte y la mitología gallega a través de la visión de un niño pequeño estaba planeado desde un inicio y la temática y la teoría estaban claras; la parte narrativa flaqueaba por la gran cantidad de personajes que involucraba en poco tiempo y la poca presencia que

tenía el antagonista. Por ello se le cedió más tiempo de lo que se tenía pensado. Es digna de mención la asignatura Narrativa secuencial: Cómic que fue determinante para finalizar esta etapa.

En la primera versión se definió que Alex, el pequeño gallego, decidía adentrarse al bosque en busca del Biosbardo mientras acechaba el Sacamantecas. Durante su viaje se encontraba con más seres de la mitología gallega, como un Nubeiro, quien trae las lluvias, o un Lobishome, el cual perseguía a Alex en la primera parte del cortometraje. Alex consigue darles esquinazo a todas las criaturas y se encuentra con la Santa Compañía, quien le lleva junto al Biosbardo. Cuando Alex consigue su cometido el Sacamantecas aparece entre los árboles llevándose al pequeño. Esta versión no es muy distinta a la definitiva del proyecto; sin embargo, las acciones eran tan seguidas y con pocos momentos de tranquilidad que resultaba desconcertante.



Fig.19. Concept art de *En busca del Biosbardo*.

En la segunda versión Alex entra al bosque tras ver al Biosbardo en el libro de su madre. Al entrar el Sacamantecas aparece y se lo lleva a su guarida. Alex desconsolado no sabe cómo escapar, pero una pequeña criatura, el Biosbardo del libro le ayuda y le guía por el bosque, consiguiendo escapar del Sacamantecas. Esta opción no fue de mi agrado puesto que perdía muchos personajes y resultaba una historia más común en la que la mitología perdía protagonismo. Por esto volví a la primera opción haciendo unos pequeños cambios. Estaba claro que el Sacamantecas y el Biosbardo debían aparecer por lo que decidí añadir una criatura más a la trama, esta fue la Santa Compañía.

En la historia final, tras darle muchas vueltas. Decidí darle más importancia a la muerte y usarla como excusa para hablar de la mitología. El cortometraje final narra cómo Alex se encuentra leyendo un bestiario donde contempla su criatura favorita, Biosbardo, tras tomar su medicación. Decide que desea ver a esta última, por lo que se escapa por la ventana adentrándose en el bosque que estaba al lado de su casa. Durante su viaje le acecha el Sacamantecas y al percatarse comienza a correr. Una vez que cree que lo ha

perdido se encuentra a la Santa Compañía, una criatura que no conoce. Esta le muestra dónde está el Biosbardo; no obstante, el Sacamantecas da con ellos y Alex recibe su fatal final. Siendo toda una alegoría de la transición de Alex de la vida a la muerte, puesto que su enfermedad ha podido con él. Si bien es cierto que puede ser algo que pasa por desapercibido, hay diferentes referencias a la muerte. Ya hablaré de los diferentes planos más adelante, pero nombraré algunos. El cortometraje comienza con un plano detalle de la medicación de Alex, cuyas pastillas siguen en la mesita de noche. Posteriormente sale un plano general en el que se puede ver a Alex tirado en la cama. Sus brazos están relajados y al igual que su rostro, por lo que no hay fuerza en los músculos ni vitalidad. No obstante, el elemento que más anuncia la muerte es la Santa Compañía ya que esta es su labor, avisar de un fallecimiento o una muerte inmediata. El Sacamantecas representa la muerte misma como un vacío o lo desconocido, de ahí que se negro y que una vez a encontrado a Alex la pantalla se vuelve negra. Por último, el biosbardo representa la ilusión, su última alegría y el mismo proceso que lleva a cabo el cerebro para que a medida que las funciones vitales van fallando, la persona no sienta miedo. Al final el cortometraje sólo se puede entender en su totalidad si conoces la mitología y como tratamos la muerte en Galicia, Comunidad que tiene los cementerios en el centro del pueblo y no a las afueras como en la mayoría de sitios. Sin embargo, sigo tratando un tema lo suficientemente universal como para que cualquiera pueda entenderlo, al final sigue siendo el viaje de Alex que acaba con su muerte, bien sea por un viaje onírico como un viaje en plano terrenal.



Fig.20. Concept arts del bosque.

### 3.3.2. Guion literario y técnico

Una vez acabada la historia, se empezó con el guion literario y técnico. El guion literario ([anexo 6](#)) es un escrito donde se describen las escenas, los diálogos y las interacciones de los personajes. A este se le dio una gran importancia al ambiente ya que las grandes descripciones de los paisajes es una característica típica de la literatura gallega. Para reforzar la importancia de la naturaleza y cómo esta reflejaba las sensaciones de Alex, se planteó el mínimo de diálogos, limitándose a pequeñas risas o gritos. Por otro lado, en el guion técnico ([anexo 7](#)) se trata de la información de los diferentes planos, como el ángulo o el encuadre. Para este se hizo una previa grabación actuando yo misma como los personajes y así cronometrar cuánto tiempo duraría aproximadamente la animática y en cuantos planos se debía dividir. Fue la primera vez que trabajaba con un guion marcado, pero me encontré que gracias a este tuve más claro los planos que tenía que dibujar.

Volviendo a la historia, como ya he mencionado, deseaba mostrar los seres más populares de la mitología gallega, pero también el tema de la muerte. El significado tras el viaje de Alex es su transición entre la vida y la muerte. Su

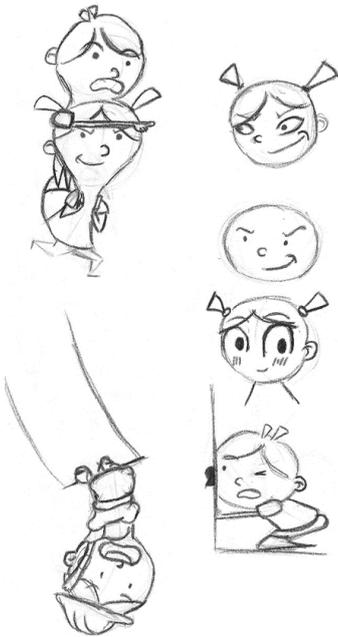


Fig.21. Concept arts de Alex.

lucha contra su enfermedad, la cual sólo se muestra a través de las pastillas de su mesita de noche, le causa un sueño o una visión donde el pequeño puede cumplir su sueño de ver al Biosbardo, ser que realmente no existe. Las criaturas que se encuentran reflejan los dos tipos de muertes posibles que se representaban en la cultura clásica. La muerte tranquila o suave quien la encarna la Santa Compañía (siendo equivalente al dios griego Tánato) y la muerte violenta encarnada por el Sacamantecas (referenciando a las Keres), el tipo de muerte del que quiere escapar Alex.

### 3.3.3. Concept art

El arte conceptual ([anexo 8](#)) concreta el desarrollo visual preliminar del proyecto. Esta etapa fue la más extensa, puesto que abarca desde los bocetos de personaje a la composición de escenas, que fueron modificándose a lo largo del proyecto. Los personajes tuvieron diferentes transformaciones, cambiando el estilo. Comencé con el uso de siluetas con formas geométricas para el diseño de los personajes. Los bocetos iniciales se trabajaron a lápiz y tinta para, posteriormente, empezar con su adaptación a la digital.

Acerca del fondo: La habitación de Alex estaba pensada para poseer una gran ventana, presentando el lugar donde va a tener lugar la mayor parte de la historia, el bosque. Sobre este último, se trabajó desde la mancha con tinta, haciendo miniaturas, las cuales luego se llevaban a una escala mayor para terminarlas en digital y hacer pruebas con los personajes, asegurándose que estos no se perdían en este.



Fig.22. Fondo 1, corresponde con la habitación de Alex.

Lo principal que se buscaba en esta fase era la definición del estilo final. Si bien es cierto que no tenía que enfrentarme a la problemática de buscar entre

distintas paletas de color, en el corto se hacía uso exclusivamente del blanco y del negro, siendo así un trabajo de claroscuros. Por lo que, a la hora de unir los personajes, props y escenarios tenía que asegurarme de que los personajes se comprendieran en el entorno y la acción no quedase confusa.

### 3.3.4. Diseño de personajes

Una vez se tuvo claro el diseño de los personajes se realizaron su “turn around”, “el line up” y la carta de expresiones y poses ([anexo 9](#)), esta última sólo a Alex y al Sacamantecas puesto que eran los que más gesticulaban. El estilo por el que se optó fue por uno estilizado, cuya línea tuviera algo de textura, para que encuadrara con el fondo, pero siguiera diferenciándose de este. Buscaba un estilo que diera la sensación de capas superpuestas. A diferencia de los fondos, los personajes se trabajaron en digital. Específicamente con el programa Sketchbook de Autodesk. Los ojos están hechos de puntos, como los que hacía Castelao en sus caricaturas. Al negro se le asocia al poder, la violencia y la muerte según Eva Heller en su libro *Psicología del color*, 2019. Por ello los seres que representan algún tipo de peligro poseen el color negro en su diseño, para acentuar más su significado. Sin embargo, en el caso de la Santa Compañía también posee gris, ya que es una muerte más tranquila.

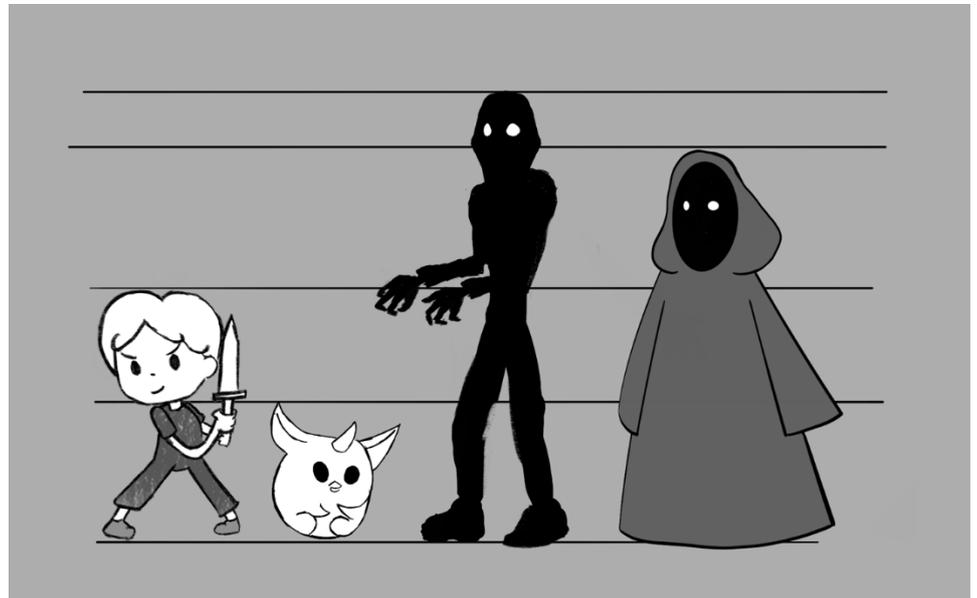


Fig.23. Line up de los personajes.

Se decidió que Alex, el protagonista, fuera un niño, ya que se buscaba un personaje enérgico y que aún mantuviera su inocencia intacta. Su diseño comenzó sin nada establecido, abarque desde la idea que fuera niño, niña o incluso dos gemelos, pero tras muchos bocetos su diseño actual fue el elegido.



Fig.24. Concept art del Sacamantecas.

Su contraparte es el Sacamantecas. Este fue el personaje que más cambios tuvo. El Sacamanteigas (Sacamantecas en español) o Sacauntos (fuera de Galicia) es un personaje semejante al hombre del saco (el cual también le caracteriza) o al Coco, cuyo papel es asustar a los niños. Se retrata como un hombre grande con un saco que se dedica a quitarle las grasas a los pequeños. A pesar de que esta figura está muy presente en Galicia, sobre todo en los pueblos, tiene su origen en la mitología hispánica. No obstante, a pesar de ser un personaje irreal, en España ha habido individuos que han adoptado la identidad de este ser para llevar a cabo actividades criminales. En Galicia nos encontramos con Manuel Blanco Romasanta (1809-1863), un asesino en serie, el primero documentado en España, que, con las grasas de sus víctimas, mujeres y niños, fabricaba jabones, los cuales vendía. Romasanta declaró que era víctima del maleficio de una meiga (bruja) que le hacía transformarse en hombre lobo durante las noches de luna llena, matando y devorando a un total de trece personas. Dicha afirmación hizo que lo llamaran o Lobishome de Axariz o Hombre Lobo de Allariz. Sin embargo, el Sacamanteigas más conocido y que ha sido retratado en la ilustración es Juan Díaz de Garayo (1821-1881), procedente del País Vasco, quien fue condenado a muerte por violar y asesinar a mujeres. Este asesino, a pesar de no sacar los untos a sus víctimas, se ganó el apodo porque tenía la costumbre de asustar a los niños. Al tratarse de una criatura que pudiera ser un hombre crea un mayor rechazo, ya que el terrible final de Alex podría estar llevado a cabo por un adulto. Su diseño se hizo a partir del dibujo que había realizado en el Bestiario; no obstante, este se tenía que adaptar a la animación. Primero opté por hacer un hombre que resultara peligroso, con unos dientes amenazantes, pero no conseguía la presencia deseada. Después de numerosos cambios, seleccioné una silueta humanoide puntiaguda, cuya presencia fuera fácil de ocultar en el bosque, pero que si apareciera ante ti escaparas sin dudarlo.

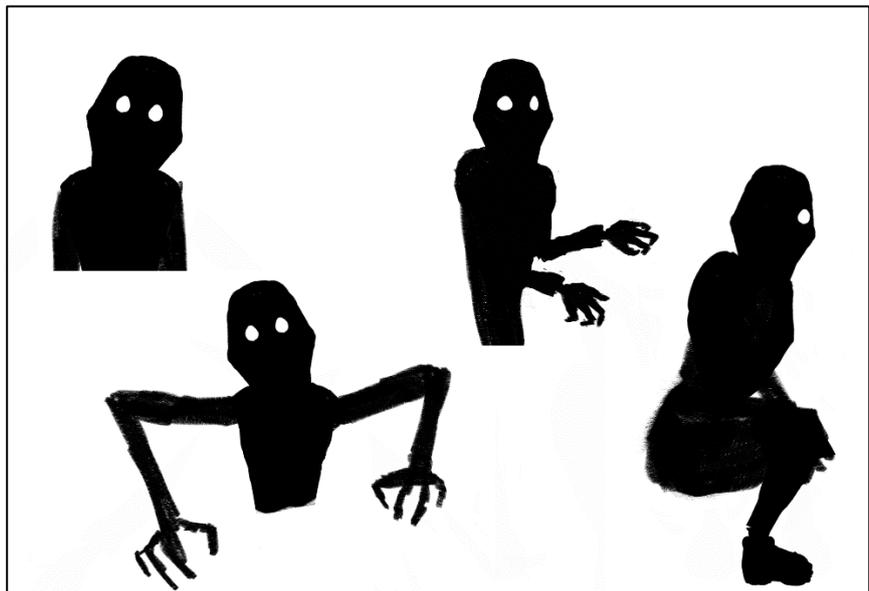


Fig.25. Carta de poses del Sacamantecas.

El catalizador de la historia es el mismo Biosbardo y sobre este gira la trama. Es una pequeña criatura mitológica gallega, inofensiva, de apariencia dulce y la cual se parece a un ave. Era bastante común ver en los pueblos a los niños buscándolo en el bosque, aunque se supone que nunca se puede sacar de este o desaparecerá. Su diseño es el más simple, puesto que usé como base un círculo y añadí los elementos necesarios. Está pensado para ser un elemento amable y que dé ganas de abrazarlo.

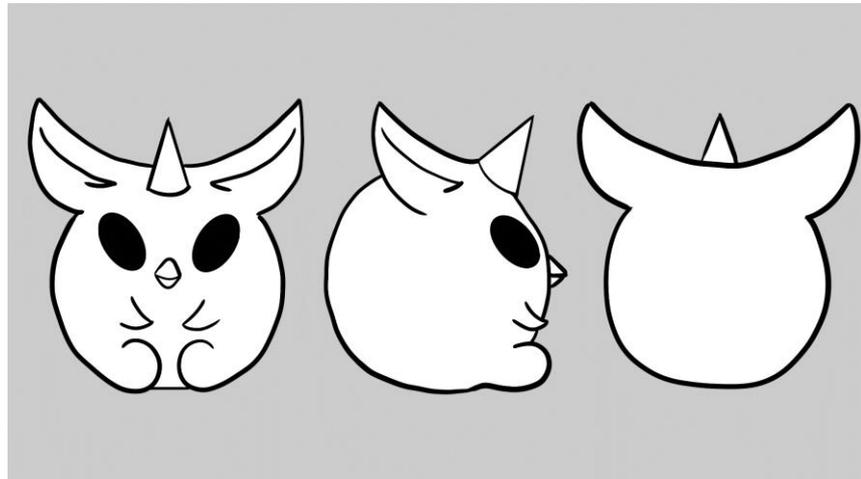


Fig.26. Turn around del Biosbardo.

Por último, la Santa Compañía. Este es un personaje secundario pero que tiene mucho peso. La Santa Compañía tradicionalmente se le describe como una procesión de almas que se aparecen ante las personas que se encuentran muy cerca de su muerte. Esta es una mera espectadora de todos los sucesos que vive Alex y no interfiere en ellos. La licencia que he decidido tomar fue que esta sería la que le mostrara el paradero del Biosbardo a Alex, cumpliendo su último deseo, pero también llevándolo a su inminente muerte. En esta utilicé la capa para darle la forma de un triángulo por lo que resultase algo inquietante, pero redondeando las puntas, sobre todo, en el rostro para que no fuera amenazante. Adentrándome más en el origen de esta criatura, la Santa Compañía es uno de los mitos paganos que tiene mayor presencia en Galicia, el cual fue posteriormente cristianizado. Hace referencia a la procesión de almas en pena o ánimas que vagan por los bosques durante las noches, visitando a aquellas personas cuya muerte está próxima. Suelen retratarse como seres encapuchados, cuyo rostro está cubierto por las telas blancas que visten. Existen numerosas variantes de esta leyenda (algunas situadas fuera de Galicia); sin embargo, la más popular es en la que la procesión entrega una vela (cruz en la versión cristianizada) a la víctima, la cual está condenada a vagar junto a las almas en pena hasta poder pasarle el testigo a otro individuo o fenecer con la llegada del alba. En otras versiones se dice que la persona que es visitada por estas almas errantes morirá en el plazo de un año y en la versión cristiana se

relata que son almas que reprochan a los vivos faltas o errores. Hay numerosas representaciones del mito, pero también existen una cantidad considerable de ritos defensivos. Algunos son llevar los brazos cruzados, responder “cruz ya tengo” cuando el condenado intenta pasar el testigo o dibujar un círculo con tiza en el suelo y mantenerse dentro mientras la Santa Compañía pasa. También existen los cruceiros, monumentos religiosos de piedra que están formados por una columna con una cruz en lo alto. Estos se sitúan en los cruces de caminos, ya que son donde suele aparecer la procesión. Para protegerse sólo hay que subirse o tocarlo

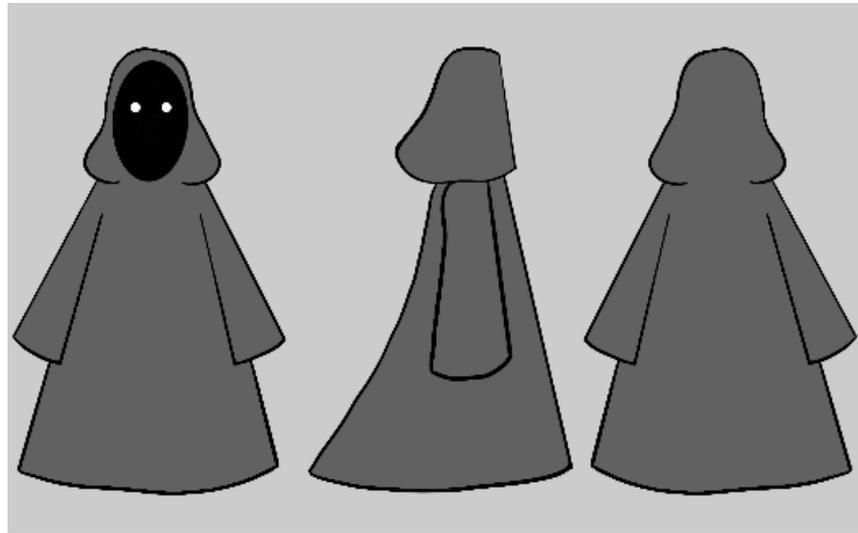


Fig.27. Turn around de la Santa Compañía.

### 3.3.4. Diseño de props

Como he mencionado anteriormente, los props ([anexo 10](#)) siguieron la estética de los personajes. Con la línea algo gruesa, agrupé los objetos en dos grandes grupos: los que pertenecen a Alex y los elementos del bosque. Los colores de estos estaban definidos por su nivel de peligro. Los objetos blancos son los que mantienen a Alex tranquilo, mientras que los grises anticipan una escena determinante y que Alex está realmente condenado, como es el caso del tronco donde se encuentra el Biosbardo, ya que es el lugar donde lo atraparé el Sacamantecas. Ningún objeto llega a ser totalmente negro, puesto que quería que este color lo presentara principalmente el Sacamantecas y en su saco, ya que es el elemento más peligroso. También buscaba un estilo que se pareciera al de los personajes, puesto que son los elementos con los que interactúan. Si bien es cierto que estos destacan en contraste a los fondos, al encontrarse en constante contacto con los personajes estos no quedan fuera de lugar y su estilo complementa el de los fondos, haciendo aún más latente el estilo de capas o laminado que he mencionado anteriormente.



Fig.28. Carta de Props.

### 3.3.5. Diseño de escenarios

Los escenarios ([anexo 11](#)) fueron la parte más compleja de abordar. Las herramientas digitales no son de mi preferencia, suelo huir de ellas, pero tenía que empezar a emplearlas. Por ello, como ya he mencionado, tras varias pruebas, acabé haciendo la base del dibujo con tintas y los retoques finales en digital. Esta combinación y lo abstracto que resulta el bosque hacen del proyecto algo digno de Bellas Artes, escapando de los cánones estéticos más empleados en la televisión y la animación comercial. Haciendo hincapié en el bosque, sus colores son oscuros para facilitar al Sacamantecas pasar desapercibido. Además, considero que hace una buena simbiosis con el antagonista, reflejando que ese es su hábitat natural. Muestra también el típico bioma que rodea los pueblos gallegos, con montañas y una frondosa vegetación.



**Fig.29.** Fondo 2, corresponde con el paisaje de la ventana de Alex.

### 3.3.6. Storyboard

El storyboard ([anexo 13](#)) concibe la estructura y la secuencialidad de, en este caso, un cortometraje, mostrando una aproximación de los planos claves de la producción. En esta etapa fue donde revisé que la historia tuviera coherencia y se entendiera la narrativa. Para ello comencé desde un Beatboards donde pude dejar claro algunos de los planos que ya tenía pensados y dividir el cortometraje en 9 escenas. Tras este comencé con el mismo Storyboard, este lo hice combinando herramientas digitales con papel y lápiz.

No obstante, antes de comenzar con los planos hice un pequeños Beatboard ([anexo 12](#)), una especie de storyboard reducido, para dejar los planos principales.

Describiendo los planos, la primera escena comienza con un plano detalle de la medicación de Alex que aún sigue en la mesa, donde nos avisa de los posibles problemas de salud del pequeño. Inmediatamente, nos muestra un

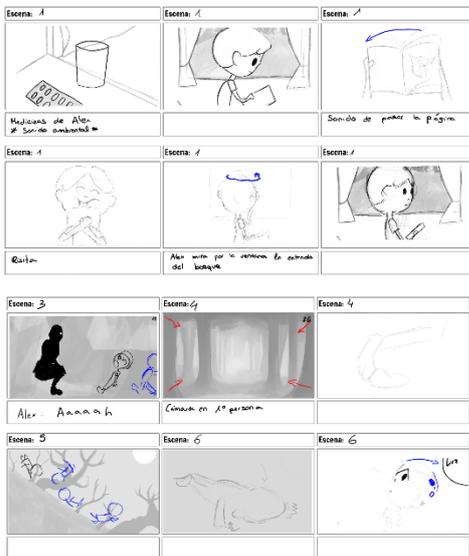


Fig.30. Storyboard, versión 1.

plano general de la habitación del niño, el cual se encuentra tumbado en la cama especialmente relajado, haciendo que el espectador se pregunte si está muerto o solo profundamente dormido. A continuación, tenemos un primer plano medio donde el protagonista se despierta y comienza a leer el bestiario que tenía sobre el pecho. El siguiente plano es uno detalle de las páginas que observa Alex, en las cuales no aparecen ninguno de los seres que se va a encontrar más adelante, sólo el Biosbardo, cuyo plano le sigue un primer plano del rostro de felicidad de Alex. Seguidamente, Alex mira por la ventana y se muestran un plano general del bosque, continuado con un plano detalle donde el niño echa una mirada a una espada de madera, la cual simboliza su próxima aventura, y otro plano detalle arrancando la imagen del Biosbardo, marcando la decisión de Alex por ir a buscar la criatura. El pequeño sale por la ventana con sólo la foto para poder moverse más ágilmente y se adentra en el mismo bosque que veía desde su ventana. La escena acaba con el título del cortometraje en el cielo, habiendo presentado al protagonista y su objetivo, el cual queda aún más claro con el título.

En la segunda escena se hace uso de principalmente planos detalles del rostro de Alex y de detalles del bosque para mostrar el miedo que le causa el bosque, junto a planos generales del bosque donde se puede ver, no sólo a Alex; sino como le acecha una sombra.

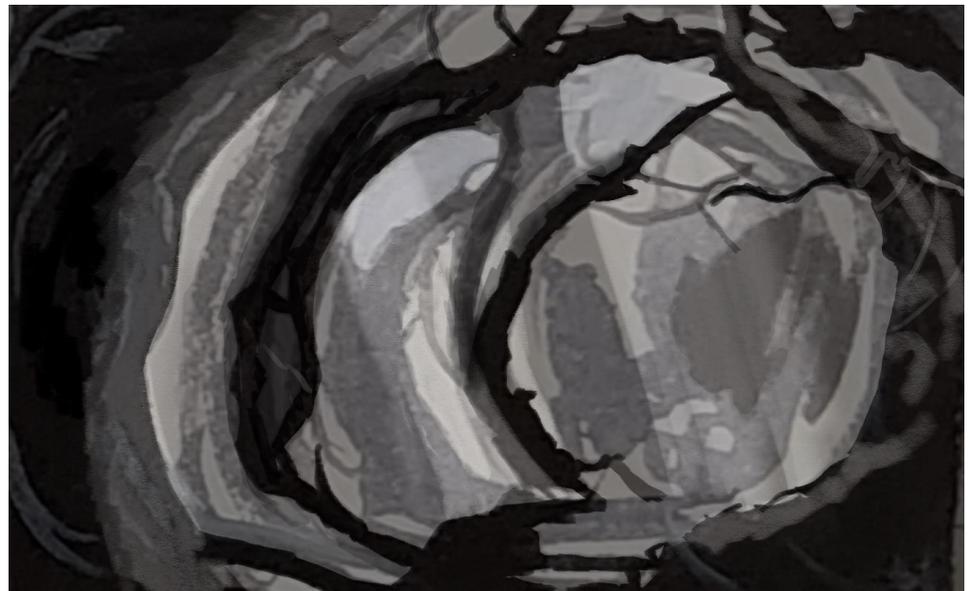


Fig.31. Fondo 3, corresponde con la entrada del bosque.

La tercera escena comienza con un plano medio de la espalda de Alex y como una sombra se proyecta sobre él mientras se oye un sonido de chasquido repetidas veces, aumentando la tensión del momento. Al darse cuenta, Alex se da la vuelta y hace su aparición el Sacamantecas. Después de la aparición del antagonista, se intercalan planos detalles del rostro asustado de Alex con el inexpresivo del Sacamantecas, desembocando en la huida del niño.

La cuarta escena es en primera persona, para que el espectador haga una mayor conexión con el protagonista, oyendo su respiración y como está desesperado por escapar de la criatura. La tensión de la escena se ve interrumpida con un plano detalle de una piedra con la que se tropieza Alex.

La escena número cinco muestra el plano general de una colina y cómo Alex cae por ella, dejando atrás al Sacamantecas. A continuación, en la escena número seis, se ve un plano medio de Alex y cómo revisa que la bestia no le ha seguido, pero se ve interrumpido por una luz. Al mirar hacia la luz se muestra un plano medio de la Santa Compañía, la cual le ofrece una vela al pequeño.

En la séptima escena, un gran plano de Alex y la Santa Compañía se adentran aún más en el bosque es interrumpido por un plano medio donde la Santa Compañía se detiene. Al asomarse, Alex ve al Biosbardo en un claro, con el uso de planos detalle se ven sus expresiones de felicidad.

En la octava escena se ve un plano general donde Alex abraza agradecido a la Santa Compañía y corre a abrazar a la pequeña criatura. Toda la secuencia muestra un ambiente feliz y que da la sensación de que la historia ha llegado a su fin; no obstante, en la novena escena pasamos a primera persona, estamos observando a la Santa Compañía, la cual nos deja pasar y acércanos al niño. Una vez estamos lo suficientemente cerca de la espalda Alex, mostrándose la escena en un plano medio, la cámara gira mostrando el rostro del niño y que el personaje que se le había acercado era el Sacamantecas, creando un paralelismo con la primera aparición del personaje, pero, como Alex se encuentra despistado en esta ocasión, escapar no es una opción.



Fig.32. Style frame nº 5.

### 3.3.7. Color script

El color scripts ([anexo 14](#)) es equivalente al guion en lo referido al color. Muestra la paleta a usar en las diferentes secuencias como también la luz y el color. A lo relacionado al color de mi cortometraje, este ya estaba definido desde un principio. Como se seleccionó una paleta acromática no había que jugar más que con el blanco y el negro; no obstante, consideré importante hacer la evolución del color puesto que tenía que jugar con el equilibrio de estos colores para que mostraran el ambiente que deseaba. Como ya he mencionado, el blanco predomina en la habitación de Alex y los objetos que le dan cierta seguridad. Y el gris se apodera de la pantalla en el momento que Alex sale de su casa, ya que es la transición al negro del Sacamantecas, simbolizando la muerte y al peligro que está expuesto el niño. La Santa Compañía, está presentada en color gris, ya que a pesar de que avisa de la muerte, no es una verdadera amenaza. Por eso su vela es blanca, ya que le resulta agradable a Alex, y su rostro negro, reflejando la muerte que anuncia.

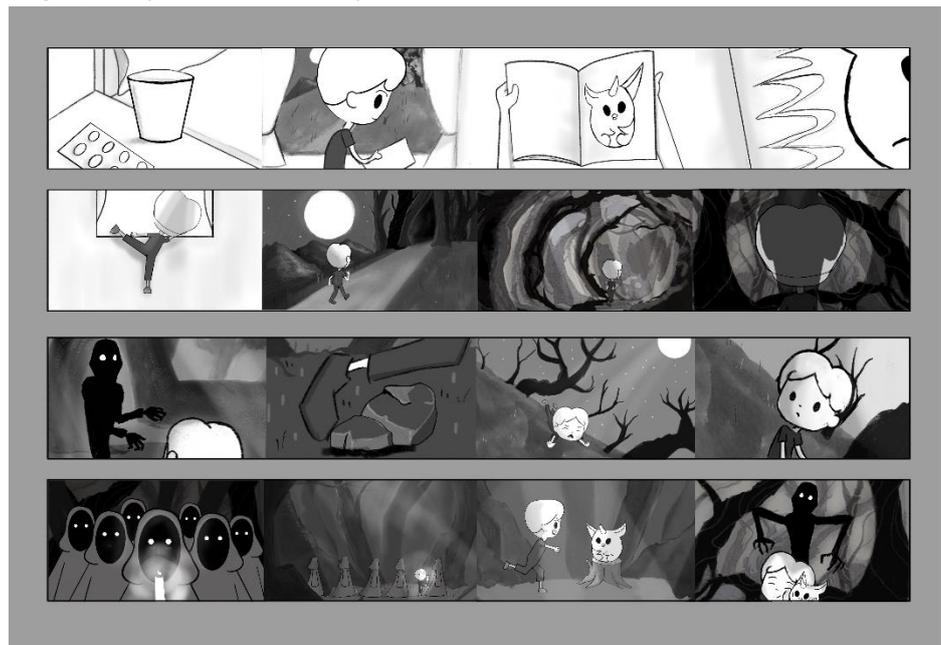


Fig.33. Color script.

Volviendo al color script, para llevarlo a cabo se usó las escenas claves del storyboard, la cuales estaban hechas gran parte en lápiz, y en digital lo maqueté e hice los acabados finales, usando formas simples para que no tuvieran demasiados detalles.

### 3.3.8. Animática

La animática ([anexo 16](#)) es el paso entre el storyboard y el inicio de la fase de producción. Este consiste en un video que permite tener una aproximación de cómo se vería el filme final, pero con mucha menos calidad. En mi caso, sufrió numerosos cambios para llegar al resultado más cercano que tenía pensado con el programa Adobe Premier. Aproveché los dibujos que

realicé en el storyboard para hacer la primera prueba; no obstante, acabé añadiendo más imágenes y haciendo tres versiones de la animática. Me centré en que la historia tuviera sentido y que fuera lo suficientemente limpia para poder mostrarla a un posible equipo y que comprendieran qué es lo que busco.

Para visualizar la animática se puede acceder a través del siguiente enlace: <https://youtu.be/c14aHr2Fstc>

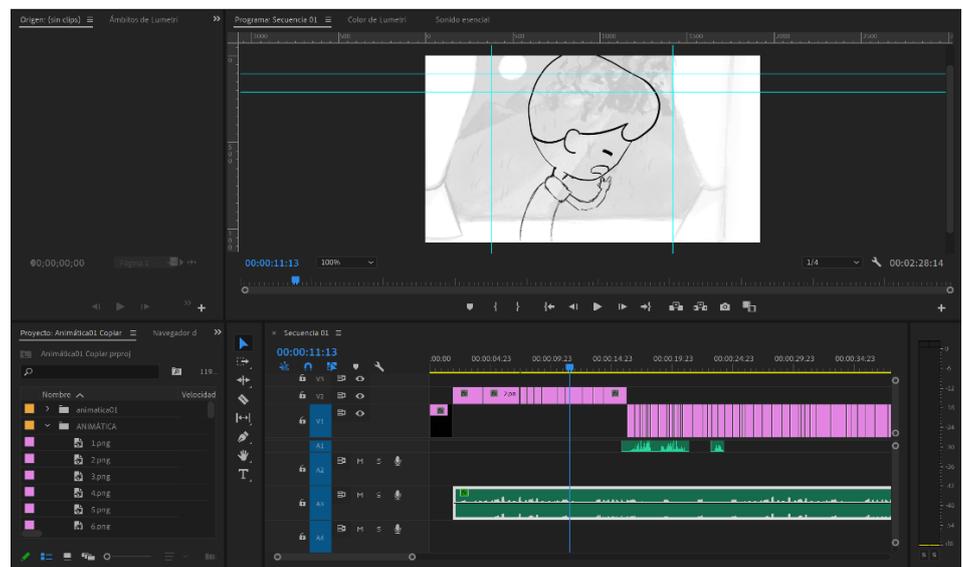


Fig.34. Captura del editor de video Adobe Premiere.

Acerca del sonido, algunos de los sonidos ambientales se sacaron de Free sound, como las pisadas o los grillos de fondo, sonidos que me resultaban más complicados de grabar. Sin embargo; muchos sonidos, sobre todo el del Sacamantecas, son grabados por mí. Esto fue algo nuevo ya que era la primera vez que tenía que retocar un audio, para ello utilice los mismos parámetros que me permitía manejar Adobe Premier puesto que era bastante intuitivo y me dejaba predeterminar si el sonido era de ambiente o un diálogo. Volviendo al sonido del Sacamantecas, se buscaba un sonido que se mimetizara con el bosque, pero que pudiera emitir un humano ya que el personaje estaba pensado para poder ser un adulto, por ello decidí grabarme a mí misma haciendo sonidos con la lengua.

La banda sonora de la animática es original. Poseo estudios de música muy básicos, por lo que quise intentar crearla yo misma. La melodía se compuso con una kalimba, un instrumento de percusión melódico, y que tiene la intención de recordar a una nana, ya que quiere mostrar tranquilidad y sólo usarse para momentos en las que Alex no está alterado, por eso, cuando entra por primera vez en el bosque esta termina, ya que se encuentra siendo acechado por el Sacamantecas. Hubiera deseado que la pieza fuera interpretada por una zanfona gallega. Es un instrumento muy común en Galicia y cuyo sonido

aportaría una mayor asociación a mi cultura en el cortometraje; no obstante, no conozco a nadie que sepa tocarla. Por ello decidí interpretar la melodía con la kalimba. Su sonido, que recuerda a una caja de música, era apropiado para el corto y me permitía crear una aproximación de cómo me gustaría que la melodía sonase para, el día de mañana, saber qué pedirle al posible músico al que le encargue la melodía.

Fig.35. Partitura de la melodía.



Para escuchar la melodía se puede consultar el siguiente enlace: <https://youtu.be/wlvfkqZUXBI>

### 3.3.9. Style Frames

En la última fase del proyecto seleccioné cinco frames significativos de la historia y me centré en cómo el personaje se vería en los escenarios que ya había diseñado anteriormente, aproximándose en cómo se verían una vez que el cortometraje estuviera acabado, haciendo los Style Frames (anexo 15). No buscaba tanto el volumen en las imágenes, sino la profundidad. Me interesaba que se entendiera la profundidad de la imagen y los paisajes montañosos de Galicia. Al mismo tiempo quería conseguir el estilo, ya mencionado, de capas. Que a pesar de que hubiera una unidad, el personaje resaltara a comparación del fondo.

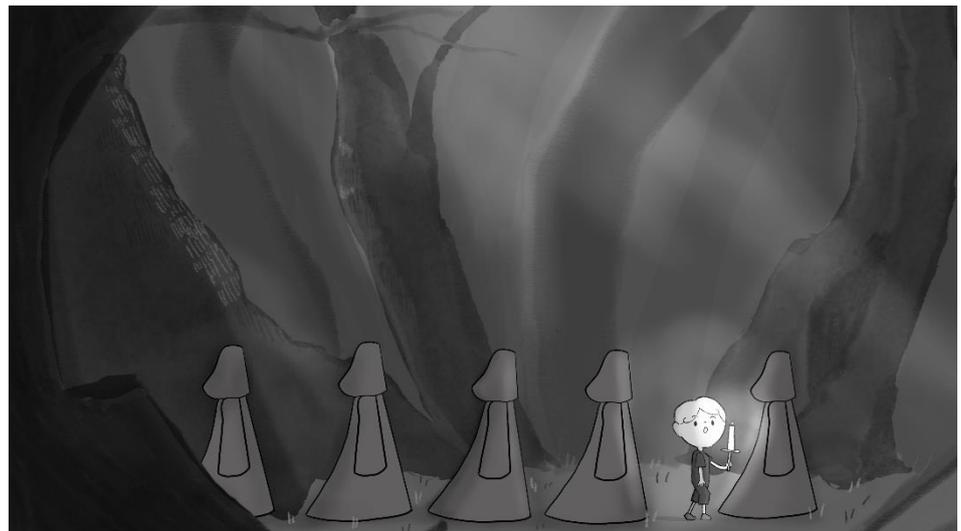


Fig.36. Style frame nº 4

### 3.3.10. Análisis de resultado

Al acabar el proyecto decidí hacer una inspección de los acabados. Si bien es cierto que el proyecto posee las fases necesarias para considerarse una preproducción, aún me falta mayor soltura en el diseño de personajes y la puesta en escena de estos. Pude tener acceso al taller de estudio del

movimiento humano para la animación de personajes con Joanna Quinn. No sólo me dejó claro que me faltaba una mejor comprensión de la anatomía para poder jugar con ella, sino lo inexperta que soy con el acting de mis personajes. Destacaría en esta ocasión a Alex, al ser un niño energético era el que tenía más poses y al que más tiempo le tenía que ceder. Fue con este proyecto que me di cuenta de lo difícil que es retratar el comportamiento de un niño. Un fallo a tener en cuenta es que no tomé referencia de ningún niño. Si bien es cierto que me grabé, no fui a ningún sitio, como al parque, para observar cómo se mueven los niños.

El marco teórico lo considero mi punto fuerte, ya que lleva mucha documentación detrás. Realmente me ha divertido buscar el origen de los mitos que me contaban de pequeña y fue interesante trabajar oyendo los consejos de mis compañeros, los cuales eran desconocedores de estos mitos, por lo que daban perspectivas nuevas y me dejaban claro lo perturbadora que suenan las leyendas de Galicia. Sobre los fondos, considero que son una buena aproximación a lo que busco, consiguen la textura de tinta que buscaba, pero aún considero que se podría mejorar sobre todo los árboles, que me gustaría que fueran más retorcidos. Por lo que espero que, con el tiempo, tener la experiencia y nivel suficiente como para llevar a cabo la producción de este cortometraje al resultado que tengo en la cabeza.

A nivel de organización, fue acertado hacer un cronograma para ponerle un límite de tiempo a cada tarea, porque, en caso contrario, seguiría focalizándome en una etapa hasta que estuviera satisfecha. Cumplí con las tareas en el tiempo previsto.

## 4. CONCLUSIONES

Este proyecto ha sido mi primer contacto con la preproducción de un cortometraje. Sin duda, como ya he mencionado, ha sido todo un reto. Nunca me había planteado la animación como una posible salida laboral y ha sido gracias a la universidad que he podido experimentar las fases que la rodean, gustándome especialmente los departamentos que giran alrededor de la preproducción. Es la parte más libre de la animación, donde aún se están creando las bases del proyecto final. Es una constante revisión y reformulación, buscando la forma más atractiva de mostrar lo que se desea transmitir.

Hablando sobre mis objetivos, considero que los he cumplido en su mayoría. He creado las bases del cortometraje, he aplicado la metodología de la asignatura de Producción de animación 1, he reducido mi uso del papel y he abarcado los departamentos que eran de mi interés; como el concept art, el guion y la banda sonora. Donde creo que se encuentra mi talón de Aquiles es en cómo cuento la historia. Considero que debería darle más vueltas a la forma con la que quiero mostrar la historia y cómo generar un mayor suspense.

Este trabajo es un buen punto final a mi periodo en la universidad. Al encontrarme en Valencia, pensaba que no era lógico trabajar sobre la cultura gallega; no obstante, a medida que iba cursando las diferentes asignaturas, me di cuenta de que estas me estaban dando las herramientas para tratar los temas que considerase. A pesar de estar lejos de Galicia, mi tiempo en Bellas Artes me ha permitido seguir investigando y ver nuevas formas de representar mi cultura. Este proyecto refleja mis intereses, pero también lo mucho que he evolucionado a nivel técnico. Antes de entrar a la universidad, mi arte se centraba en copiar. A pesar de que imitar te permite aprender de los grandes maestros, no poseía obra propia. Fueron las horas de dibujo junto a las recomendaciones del profesorado, que me permitió ir desarrollando un estilo y una metodología de trabajo. Si bien es cierto que aún debo seguir practicando, el aprendizaje de un artista nunca acaba.

Volviendo a mi proyecto, estoy realmente feliz con el resultado y con ganas de seguir trabajando en él. Me siento satisfecha y creo que me ha dejado claro mi compromiso con mis creaciones. En el futuro me gustaría retomarlo una vez tenga más experiencia, e incluso hacer un largometraje basándome en este cortometraje y presentarlo a Televisión de Galicia y/o la Xunta de Galicia.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### LIBROS

- Acosta, J. (2023). *Sketchbook Vol.2*.
- Castelao, A. D. (2005). *Cousas*. Vigo: Galaxia S.A.
- Davila Malvido, L. (2022). *O BICHERO XI. EIIII CARBALLEIRA!!* Pontevedra: Luis Davila edición.
- Gurney, J. (2015). *Luz y Color*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Gurney, J. (2016). *Realismo Imaginativo. Cómo pintar lo que no existe*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Heller, E. (2019). *Psicología del color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Koey, M., & Thewaz. (2018). *El Bosque*.
- Lorenzo, M. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Madrid: Diábolo Ediciones S.L.
- McHale, P., & Edgar, S. (2017). *The Art of Over the Garden Wall*. Milwaukee: Dark Horse Books.
- Vázquez, A. (2022). *Unicorn Wars Art Book*. Bilbao: Astiberri.
- Woodward, K. (2022). *Captar y plasmar la luz in situ*. Hoaki Books S.L.

### CATÁLOGO

- Díaz, J. L. (Coord.). (2020). *Catálogo general de pintura del siglo XIX en el Museo del Prado*. Madrid: Museo del Prado.

### RECURSOS ONLINE

- Apple TV. (8 de octubre de 2020). "Wolfwalkers Official Trailer". *YouTube*. Recuperado el 16 de junio de 2023: [https://www.youtube.com/watch?v=d\\_Z\\_tybgPgg](https://www.youtube.com/watch?v=d_Z_tybgPgg)
- Calvo, M. (27 de septiembre de 2016). "Alfonso Daniel Rodríguez Castelao". *Historia Arte*. Recuperado el 02 de junio de 2023: <https://historia-arte.com/artistas/alfonso-daniel-rodriguez-castelao>
- Calvo, M. (27 de septiembre de 2016). "Francisco de Goya". *Historia Arte*. Recuperado el 02 de junio de 2023: <https://historia-arte.com/artistas/francisco-de-goya>
- Gomero, G. (28 de junio de 2018). "El heladero". *YouTube*. Recuperado el 16 de junio de 2023: <https://www.youtube.com/watch?v=BOMg7Jbpd-8>
- Inel, M. (30 de octubre de 2015). "Missing Halloween". *YouTube*. Recuperado el 16 de junio de 2023: <https://www.youtube.com/watch?v=FaoVpVXcZsA>
- Reigosa, A. (Coord.). (01 de junio de 2022). "Enciclopedia de Fantasía Popular de Galicia". *Galicia Encantada*. Recuperado el 02 de junio de 2023: <https://galiciaencantada.com/index.asp>

Prol, C. D. (2023, 28 de abril). "Javier Veiga, cómico: En Galicia tenemos una relación con la muerte mucho más frontal". *Quincemil*. Recuperado el 16 de junio de 2023: <https://www.elespanol.com/quincemil/articulos/cultura/javier-veiga-comico-en-galicia-tenemos-una-relacion-con-la-muerte-mucho-mas-frontal>

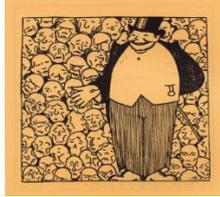
Sánchez de Dios, J. (16 de agosto de 2006). "La Santa Compañía". *Faro de Vigo*. Recuperado el 02 de junio de 2023:

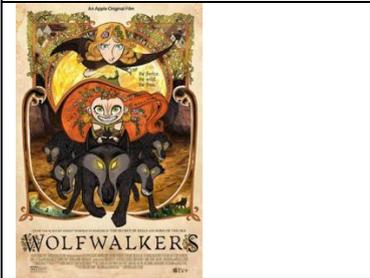
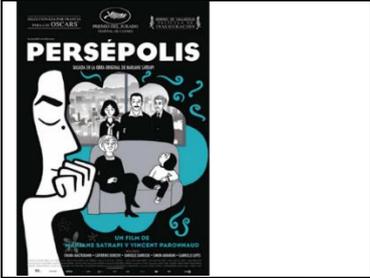
[https://www.farodevigo.es/galicia/2006/08/16/santacompana\\_18207043.html](https://www.farodevigo.es/galicia/2006/08/16/santacompana_18207043.html)

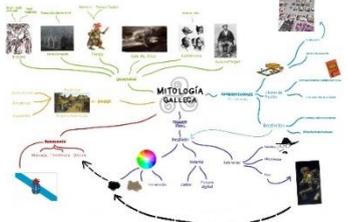
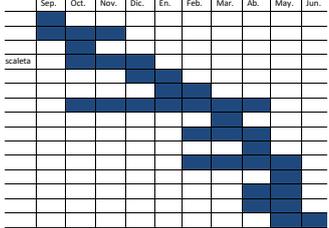
Simpson. (31 de octubre del 2015). "Cruel Stanley". *YouTube*. Recuperado el 16 de junio de 2023: <https://www.youtube.com/watch?v=OX7OtKIF85c>

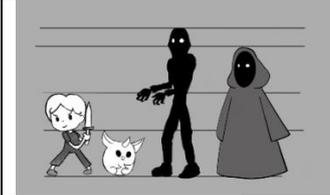
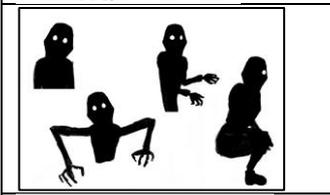
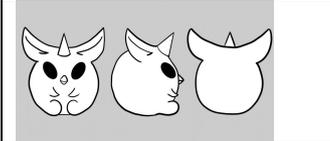
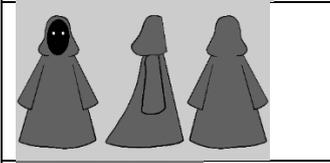
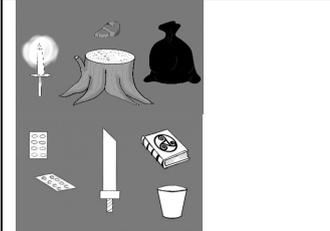
UniKo. (2022, 15 de junio). "Trailer UNICORN WARS". *YouTube*. Recuperado el 16 de junio de 2023: [https://www.youtube.com/watch?v=G\\_I23TmiHMc](https://www.youtube.com/watch?v=G_I23TmiHMc)

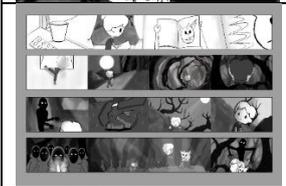
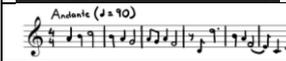
## 6. ÍNDICE DE FIGURAS

Miniatura	Nº	Definición	Pág.
	1	Ilustración del bestiario. Elaboración propia.	7
	2	Castelao: Ilustración del libro <i>Cousas</i> , 1926.	8
	3	Tira cómica de para el mes de mayo del calendario de la Universidad de Vigo, 2017.	8
	4	Vázquez, Alberto: frame del cortometraje <i>Sangre de Unicornio</i> , 2014.	09
	5	Anónimo: <i>El leopardo</i> , s. XIII. Página del Bestiario de Rochester.	09
	6	Gorey, Edward: ilustración del libro <i>The Gashlycrumb Tinies</i> , 1965.	10
	7	McKean, Dave: Ilustración del libro <i>Coraline</i> , 2002.	10
	8	Odilon Redon: <i>La araña sonriente</i> , 1881.	10

	9	Inel, Mike: fotograma del cortometraje <i>Missing Halloween</i> , 2015.	11
	10	Ward, Pendleton: Cartel de <i>Hora de aventuras</i> , 2007.	11
	11	Moore, Tomm: Cartel de <i>Wolfwalker</i> , 2020.	11
	12	McHale, Patrick: Cartel de <i>Más allá del Jardín</i> , 2014.	11
	13	Satrapi, Marjane: Cartel de <i>Persépolis</i> , 2007.	12
	14	Groening, Matt: Frame del episodio <i>Canción Rural</i> , Simpson 2007.	12
	15	Shyamalan, M. Night: carte de la película <i>The Village</i> , 2004.	12

	16	Guillermo, Gómero: fotograma del cortometraje <i>El heladero</i> , 2018.	12
	17	Mapa Mental. Elaboración propia.	13
	18	Cronograma anual. Elaboración propia.	14
	19	Concept art de <i>En busca del Biosbardeo</i> . Elaboración propia.	15
	20	Concept art del bosque. Elaboración propia.	16
	21	Concept arts de Alex. Elaboración propia.	17
	22	Fondo 1, corresponde con la habitación de Alex. Elaboración propia.	17

	23	Line up de los personajes. Elaboración propia.	18
	24	Concept art del Sacamantecas. Elaboración propia.	19
	25	Carta de poses del Sacamantecas. Elaboración propia.	19
	26	Turn around del Biosbarido. Elaboración propia.	20
	27	Turn around de la Santa Compañía. Elaboración propia.	21
	28	Carta de Props. Elaboración propia.	21
	29	Fondo 2, corresponde con el paisaje de la ventana de Alex. Elaboración propia.	22
	30	Storyboard, versión 1. Elaboración propia.	23

	31	Fondo 3, corresponde con la entrada del bosque. Elaboración propia.	23
	32	Style frame nº 5. Elaboración propia.	24
	33	Colorscript. Elaboración propia.	25
	34	Captura del editor de video Adobe Premiere. Elaboración propia.	26
	35	Partitura de la melodía. Elaboración propia.	27
	36	Style frame nº 3. Elaboración propia.	27

# 7. ANEXOS

## ANEXO 1. ODS



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

### ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:  
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Durante mi carrera artística he sido una gran amante del dibujo a papel y lápiz; no obstante, su uso excesivo no es lo mejor para el planeta. Por ello decidí aprovechar este proyecto para comenzar a utilizar las herramientas digitales de las que tanto huyo, puesto que no me deja un resultado tan fresco o variado para mi gusto. Los dibujos que sí hice en papel lo hice de forma selecta y usando papel reciclado, puesto que economía circular y la teoría de las tres R (reducción, reciclado y reutilización) lo veo como la manera menos dañina para el planeta y de alargar la vida del producto.

## **ANEXO 2. FICHA TÉCNICA**

Título del proyecto: En busca del Biosbardo.

Duración: 2 minutos y 30 segundos aprox.

Tema: Muerte y Mitología gallega.

Género: Aventura, fantasía.

Target: Juvenil.

Tagline: Gallaecia no es para todos.

Longline: Un pequeño gallego es perseguido por el Sacamantecas mientras busca al Biosbardo, por desgracia, acaba atrapado.

Storyline: Alex, un pequeño gallego de 7 años, busca al legendario Biosbardo. Para ello se adentra por la noche en el bosque, donde se encontrará con otros seres peligrosos del folklore gallego mientras es perseguido por el temido Sacamantecas.

### ANEXO 3. SINOPSIS DESCARTADAS

#### Primera opción:

Un día nublado, el viento sopla entre las hojas de los árboles de un frondoso bosque gallego. Alex, un pequeño niño de siete años, corre emocionado a adentrarse al bosque. Su objetivo, encontrar a un biosbardo.

Al adentrarse, Alex se vuelve más cauteloso, algo intrigado por lo que se puede encontrar, sin percatarse que una figura no deja de observar desde la distancia. De repente una gota de agua cae en su nariz y consigue divisar a un nubeiro quien se dirigía a descargar sus lluvias en el pueblo. A causa de su despiste, Alex pisa la cola de un peligroso lobishome, quien comienza a perseguirlo furioso. Durante la persecución, Alex cae por una colina, permitiéndole escapar de la bestia; sin embargo, la calma no dura. Rápidamente Alex corre a esconderse, la Santa Compañía se acerca. Consigue pasar desapercibido y por un golpe de suerte encuentra un claro donde en el centro se encontraba un biosbardo.

Alex, con gran felicidad, corre a abrazar al pequeño animal. Parece que su pequeño viaje no ha sido en vano; no obstante, entre los arbustos sale el Sacamantecas, quien era el que venía siguiendo al pequeño durante su travesía. Cortando en ese momento el filme y dejándonos intranquilos con el final del pequeño.

#### Segunda opción:

En una noche oscura, Alex, un pequeño gallego de 7 años se encuentra en el despacho de su madre. Ahí se encuentra su libro favorito, un bestiario de mitología gallega. Le fascinaba esos seres, sobre todo el biosbardo, una especie de ave que solían intentar cazar los niños.

Cuando por fin llega a la página de esa criatura, su madre lo encuentra y, cargándolo, lo lleva a su habitación a acostarlo. La madre sale del cuarto creyendo que ha dejado a Alex durmiendo plácidamente, pero cuando las pisadas se oyen lejos Alex abre los ojos y decidido coge su mochila y saca de su bolsillo la página del biosbardo. Estaba decidido, hoy saldría en su busca.

Alex sale por la ventana de su cuarto y corre al bosque que había cerca de su casa. Estaba emocionado; sin embargo, esto no dura, ya que el Sacamantecas sale por su espalda y lo atrapa.

El pequeño gallego se encuentra en una sucia cabaña del bosque, estaba claro que ese ser se lo iba a comer, ya que estaba preparando una olla de su tamaño mientras, en algunas ocasiones, posaba su mirada hambrienta en Alex. En un momento de descuido del Sacamantecas, Alex oye unas pequeñas campanillas fuera de la casa. Al asomarse se encuentra al Biosbardo el cual le indicaba con sus movimientos una zona de la pared. Alex, confundido y algo deprimido por haber encontrado a su objetivo en esas circunstancias, ve que la zona que apunta se encuentra tras un baúl. Al moverlo encuentra un agujero lo

suficientemente grande para él, por lo que escapa por el bosque junto al Biosbardo.

El Sacamantecas no tarda en darse cuenta de que Alex ha huido, por lo que corre a atraparlo. Comienza en ese momento una persecución por el bosque, donde el Biosbardo le enseña al niño el camino. Al salir del bosque el pequeño pajarito desaparece, este no podía continuar por culpa de unas runas que se encuentran en la salida. Alex, desorientado busca a su pequeño amigo cuando es interrumpido por el Sacamantecas, quien intenta atraparlo. Este fracasa ya que las runas también funcionaban con él, dejando al ser a unos pequeños centímetros del niño. El monstruo sin dejar de ver Alex vuelve a las profundidades del bosque, dejando al niño paralizado y tirado en el suelo.

#### **ANEXO 4. SINOPSIS LARGA (FINAL)**

En una noche nublada, en un pueblo rodeado de maleza, se encuentra leyendo en su cama Alex, un pequeño gallego de 7 años. El libro entre sus manos es un bestiario gallego. Mientras Alex pasa las páginas se consigue divisar un lobishome, un nuberio y, por último, un biosbardo, su ser mitológico favorito. La página de este último está llena de corazones dibujados por Alex. Decidido, Alex clava su mirada en el bosque desde su ventana. Lo tenía claro, esa noche se iría en busca del biosbardo.

Alex sale por la ventana y se adentra corriendo al bosque. Rápidamente comienza a escuchar ruidos, los cuales comienzan a asustarlo. Es en ese momento cuando el sacamantecas surge detrás de él. Alex asustado por la fealdad de la criatura, corre adentrándose más en el bosque. Al final consigue perderlo al caer por una pequeña colina, para asegurarse Alex mira atrás, pero algo lo detiene, la Santa Compañía. El niño, aún en su inocencia y sin saber que se había encontrado, siente curiosidad por esas personas. El primer ser le ofrece una vela, la cual acepta felizmente, esta le ayudará a ver mejor.

El mismo individuo le extiende la mano y comienza a llevarlo por el bosque, aunque Alex no sabía a donde le estaban llevando, prefería estar con ellos a que con la bestia de antes. Su destino final es un claro donde Alex consigue ver al biosbardo, feliz abraza al espectro y corre a abrazar a la pequeña criatura, su pequeño viaje había acabado. Una sombra se proyecta en la espada de pequeño gallego, tras un giro de cámara, se ve al temible Sacamantecas, lo había encontrado y estaba a punto de atraparlo. Cuando estaba a punto de tocarlo, la pantalla se vuelve negra mientras se oye un grito, dejándonos intranquilos con el final del pequeño.

## ANEXO 5. ESCALETA

<b>SECUENCIA Nº1: Presentación</b>				
<b>Esc.</b>	<b>Localidad</b>	<b>Personajes</b>	<b>Acción</b>	<b>Objetivo</b>
1	Habitación de Alex	Alex	Alex lee el bestiario gallego y sale por la ventana para buscar el Biosbardo.	Presentar al protagonista, su objetivo y el antagonista
2	Entrada al bosque	Alex y Sacamantecas	Alex recorre el camino hasta el bosque y mientras le observa el Sacamantecas.	
3	Interior del bosque (1)	Alex y Sacamantecas	Alex comienza a asustarse por los sonidos del bosque y el Sacamantecas aparece detrás de él.	<b>Giro Nº1:</b> Detonante
<b>SECUENCIA Nº2: Desarrollo</b>				
4	Interior del bosque (2)	Alex	Alex huye del monstruo.	Huida del Sacamantecas
5	Colina	Alex	Alex cae por una colina.	
6	Interior del bosque (3)	Alex y Santa Compañía	La Santa Compañía le da la vela a Alex y le ofrece su mano.	Anticipar la muerte de Alex
7	Límite del claro con el bosque	Alex, Santa Compañía y Biosbardo	La Santa Compañía muestra a Alex el Biosbardo.	<b>Giro Nº2</b>
<b>SECUENCIA Nº3: Desenlace</b>				
8	Claro	Alex, Biosbardo y Sacamantecas	Alex abraza al Biosbardo mientras el Sacamantecas aparece en su espalda.	Final sorpresa
9	Plano en negro	-	Se oye un grito.	

**ANEXO 6. GUIÓN LITERARIO****ESCENA 1 - INT. HABITACIÓN DE ALEX - NOCHE**

(Es una noche despejada en un poblado rodeado de maleza y montañas. Algunos rayos de luz de la luna son capaces de atravesar las nubes. El viento sopla insistentemente y sólo hay una luz encendida que proviene de la ventana de un niño pequeño)

Alex (7) se encuentra plácidamente dormido en su cama. Al despertar comienza a leer cuidadosamente su bestiario de mitología gallega. En el libro se ve a un lobishome, a un nubeiro y un biosbardo.

Alex sonríe al ver el dibujo del biosbardo y, por la emoción, abraza el libro. Alex mira por la ventana y clava su mirada en la entrada al bosque. Tras unos segundos, su expresión cambia a una mirada decidida. Alex coge su espada de madera y sale por la ventana.

La cámara enfoca al cielo oscuro y aparece el título "EN BUSCA DEL BIOSBARDO"

CORTE A:

**ESCENA 2 - EXT. ENTRADA AL BOSQUE - NOCHE**

Alex recorre el camino hasta el bosque. Al llegar a la entrada, Alex entra sin saber que el Sacamantecas lo observa sonriente.

CORTE A:

**ESCENA 3 - EXT. INTERIOR DEL BOSQUE (1)- NOCHE**

Alex camina en la oscuridad mirando a su alrededor. Oye ruidos que no es capaz de identificar. Ve caras en los árboles y cómo se mueven los arbustos.

Por el miedo se queda quieto hasta que ve una sombra proyectada sobre él. Alex se gira lentamente y ve la figura negra del Sacamantecas.

ALEX

(aterrorizado)

¡¡AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!

Tras el grito, Alex corre dejando atrás al Sacamantecas. No se para ni un segundo a mirar atrás.

CORTE A:

**ESCENA 4 - EXT. INTERIOR DEL BOSQUE (2)- NOCHE**

(La cámara cambia a primera persona desde el punto de vista de Alex)

Alex atraviesa el bosque, saltando piedras, ramas y raíces. Sin darse cuenta, casi cae una trampa de caza de lazo. Consigue esquivarlo, pero, al saltar, tropieza con una piedra.

CORTE A:

**ESCENA 5 - EXT. COLINA - NOCHE**

(La cámara vuelve a tercera persona)

Alex cae por una colina dando vueltas sobre sí mismo y acabando boca abajo. Dolido, mira arriba para asegurarse que el Sacamantecas no le sigue. Al volver la mirada ve a la Santa Compañía. El primer espíritu le extiende la mano y algo dudoso la acepta.

CORTE A:

**ESCENA 6 - EXT. INTERIOR DEL BOSQUE (3) - NOCHE**

El mismo espíritu le da una vela a Alex y, cogiéndolo de la mano, marchan juntos cara al bosque.

Alex mira a su alrededor, se encuentra en la cabeza de una fila de espíritus. Observa cuidadosamente el alrededor, no ve a nadie entre los árboles.

La procesión de almas se para, Alex mira intrigado al espíritu que le cogía la mano y este le señala el interior de un claro.

CORTE A:

**ESCENA 7 - EXT. LÍMITE DEL CLARO CON EL BOSQUE - NOCHE**

Alex mira al claro y encima de un tocón ve al Biosbardo. Alex cambia su expresión a una de pura felicidad, le entrega la vela a la Santa Compañía y abraza al espectro que le había agarrado de la mano.

CORTE A:

**ESCENA 8 - EXT. CLARO - AMANECER**

Dejando atrás a las almas, Alex se precipita dónde está el Biosbardo y lo abraza entusiasmado. Cierra con fuerza los ojos sin percatarse de que una sombra se proyectaba sobre él. El Sacamantecas está detrás de él a punto de atraparlo.

CORTE A:

**ESCENA 9 - PLANO EN NEGRO**

(La pantalla queda en negro antes de que el Sacamantecas toque a Alex).

ALEX

¡AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!

## ANEXO 7. GUIÓN TÉCNICO

ESC	Secuencia	Plano	Descripción	Fondo	Tiempo
1	1	PD	Se ve la medicación de Alex que sigue en la mesa	HABITACIÓN DE ALEX	00'00 – 00'04
1	2	PG	Alex se encuentra dormido en su cama con un libro sobre el pecho	HABITACIÓN DE ALEX	00'04 – 00'07
1	3	PM	Alex se despierta y comienza a leer su libro	HABITACIÓN DE ALEX	00'07 – 00'16
1	4	PD	Pasa las páginas hasta la del Biosbarido	HABITACIÓN DE ALEX	00'16– 00'22
1	5	PM	Alex abraza el libro	HABITACIÓN DE ALEX	00'22 – 00'24
1	6	PM	Alex mira por la ventana de su cuarto	HABITACIÓN DE ALEX	00'24 – 00'27
1	7	PG	Se ve la entrada al bosque desde el cuarto de Alex	HABITACIÓN DE ALEX	00'27 – 00'28
1	8	PM	Alex vuelve a mirar para su libro	HABITACIÓN DE ALEX	00'28 – 00'31
1	9	PD	Alex arranca la página del Biosbarido	HABITACIÓN DE ALEX	00'31 – 00'34
1	10	PE	Alex saliendo por la ventana	PAISAJE DE LA VENTANA	00'34 – 00'40
1	11	PG	Alex corre por la colina para entrar en el bosque	PAISAJE DE LA VENTANA	00'40 – 00'44
1	12	GPG	Título del cortometraje	PAISAJE DE LA VENTANA	00'44 – 00'51
2	1	GPG	Alex corriendo al bosque y el Sacamantecas escondido en las sombras	ENTRADA AL BOSQUE	00'51 – 00'59

3	1	PG	Alex comienza a observar a su alrededor	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	00'59 – 01'02
3	2	PD	Se ven diferentes ramas de árboles	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'02 – 01'07
3	3	PM	Alex se asusta	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'07 – 01'08
3	4	PP	Sombra proyectada en la espalda de Alex	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'08 – 01'11
3	5	PM	Alex se da la vuelta	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'11 – 01'12
3	6	PP	Alex ve el rostro del Sacamantecas	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'12 – 01'13
3	7	PPP	Alex se asusta y mira para la bolsa que lleva el Sacamantecas	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'13 – 01'15
3	8	PD	La bolsa se mueve	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'15 – 01'18
3	9	PP	Alex grita del miedo	INTERIOR DEL BOSQUE (1)	01'18 – 01'19
3	10	PE	Alex cae al suelo y sale corriendo	INTERIOR DEL BOSQUE (2)	01'19 – 01'22
4	1	PG	En primera persona, se ve el camino que toma Alex para huir del Sacamantecas	INTERIOR DEL BOSQUE (2)	01'22 – 01'27
4	2	PD	Hay una piedra en el camino con la que Alex se tropieza	INTERIOR DEL BOSQUE (2)	01'27 – 01'30

5	1	PG	Alex se cae por la colina	COLINA	01'30 – 01'35
5	2	PE	Alex está tirado en el suelo	COLINA	01'35 – 01'36
5	3	PE	Alex levanta la cabeza con cara de miedo y revisa que el monstruo no le ha seguido	COLINA	01'36 – 01'40
5	4	GP	Al darse la vuelta ve a Santa Compañía	COLINA	01'40 – 01'43
5	5	PD	La Santa Compañía le ofrece la mano a Alex y este la acepta	COLINA	01'43 – 01'49
6	1	GP	Alex se adentra en el bosque junto a la Santa Compañía	INTERIOR DEL BOSQUE (3)	01'49 – 01'52
6	2	PM	Alex se tropieza con uno de los espíritus de la Santa Compañía y mira el interior de un claro	INTERIOR DEL BOSQUE (3)	01'52 – 01'57
7	1	PP	Alex ve al Biosbarido y se emociona	LÍMITE DEL CLARO CON EL BOSQUE	01'57 – 02'01
7	2	PE	Alex le da las gracias a la Santa Compañía y se marcha	LÍMITE DEL CLARO CON EL BOSQUE	02'01 – 02'05
8	2	PM	Alex abraza con fuerza al Biosbarido	CLARO	02'05 – 02'08
8	3	PP	En primera persona (Sacamantecas), la Santa Compañía deja pasar al Sacamantecas	LÍMITE DEL CLARO CON EL BOSQUE	02'08 – 02'14
8	3	PM	Una sombra se proyecta en la espalda de Alex	CLARO	02'14 – 02'18
8	4	PE	El Sacamantecas está a punto de atraparlo	CLARO	02'18 – 02'20
9	1	-	Se vuelve todo negro y sólo se escucha el sonido del Sacamantecas	PANTALLA EN NEGRO	02'20 – 02'26

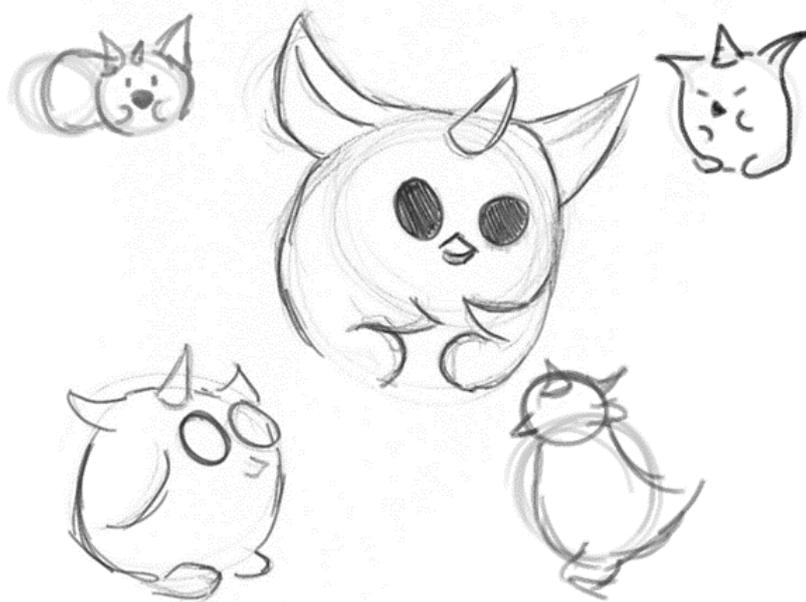
### ANEXO 8. CONCEPT ART

Búsquedas de Alex:

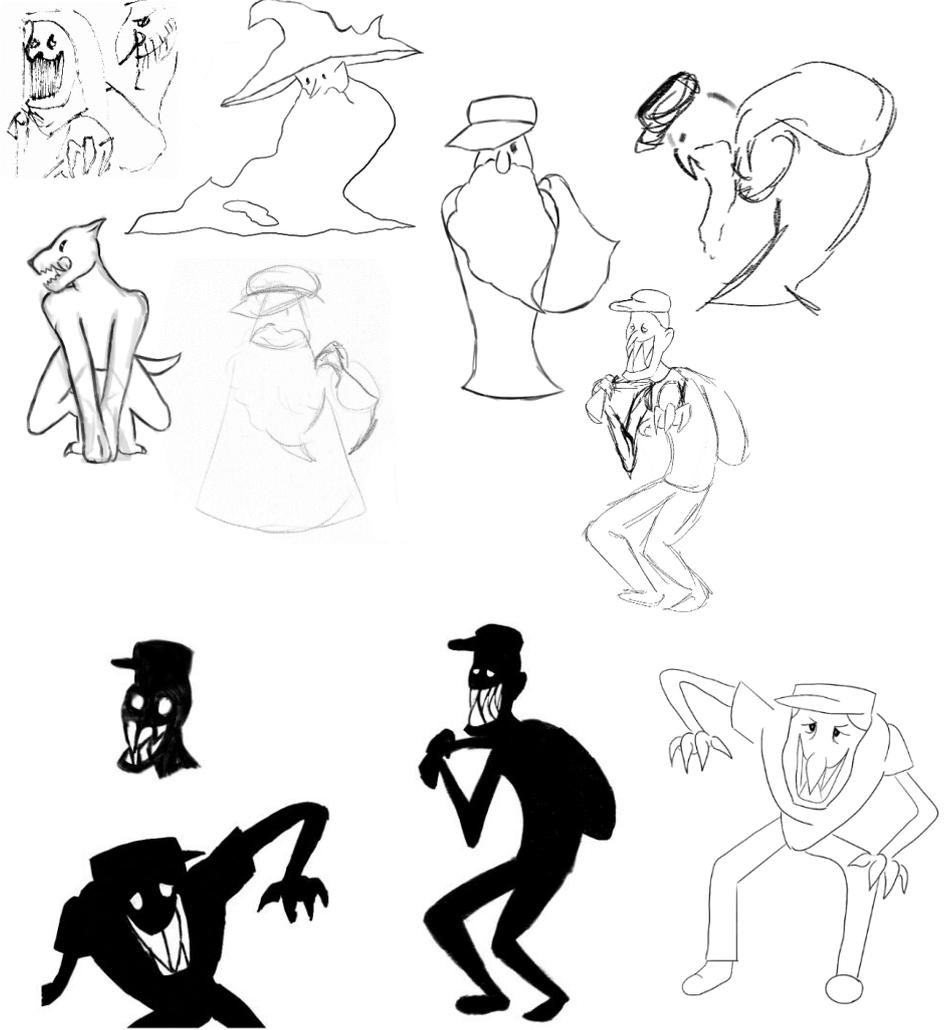




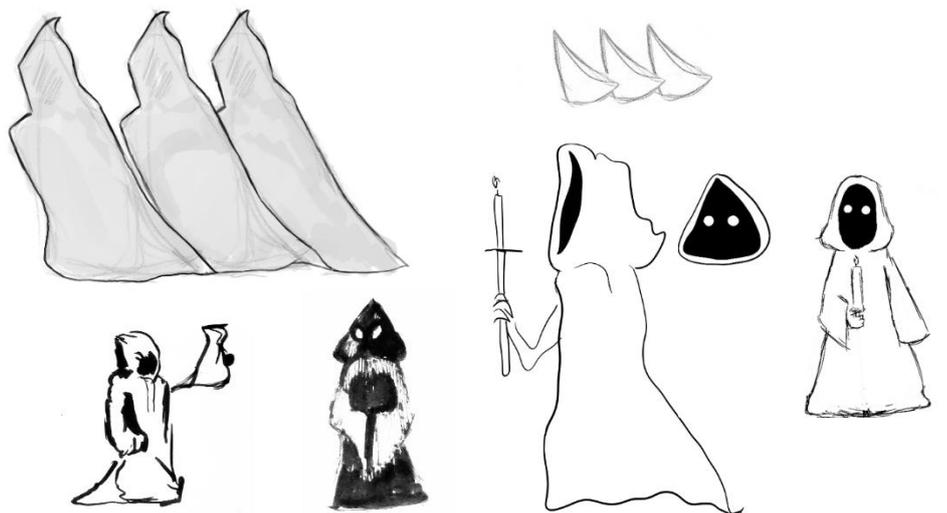
Búsquedas del Biosbarido:



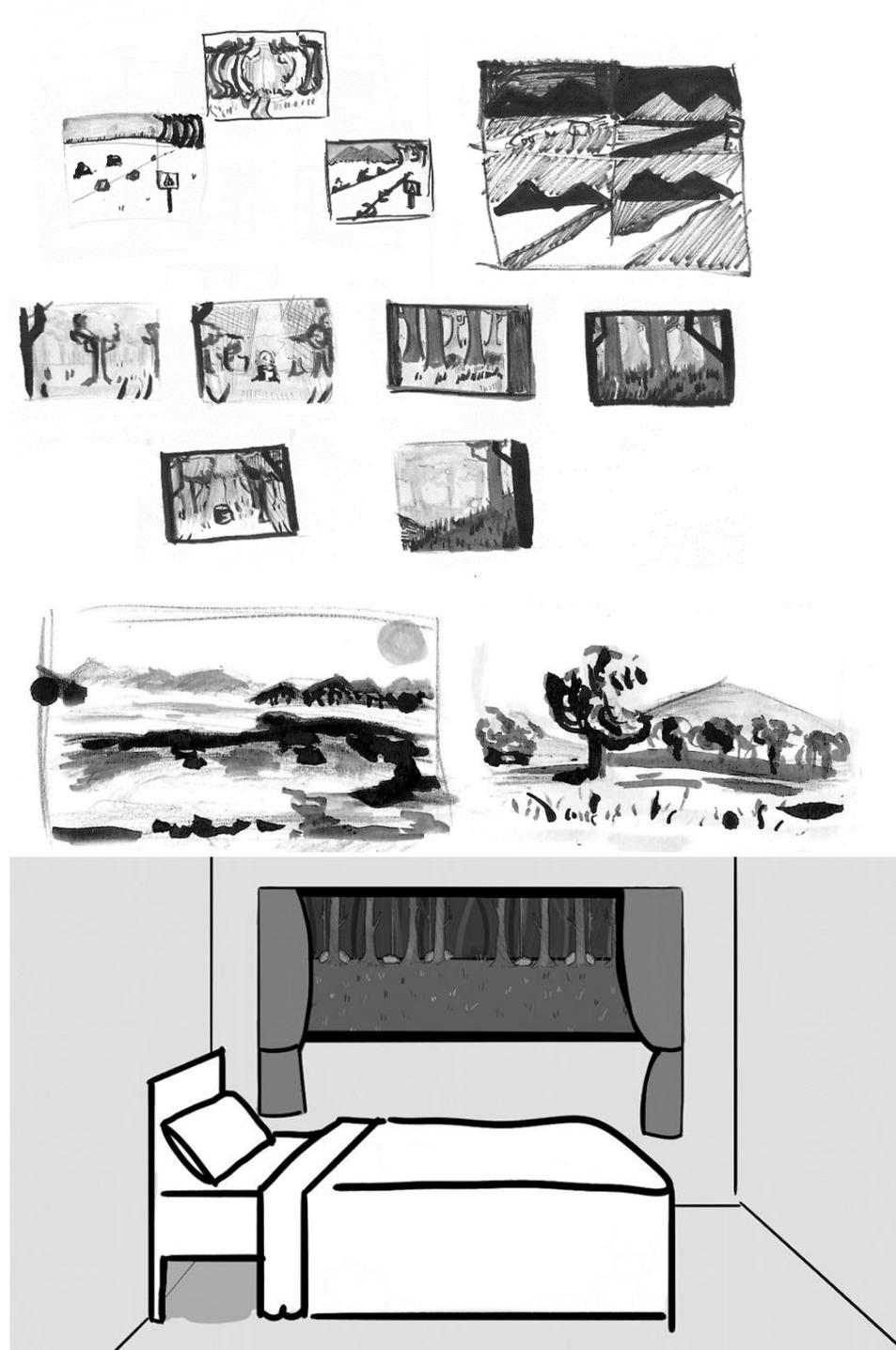
Búsquedas del Sacamanteigas

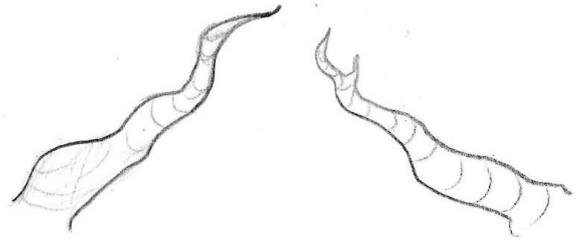
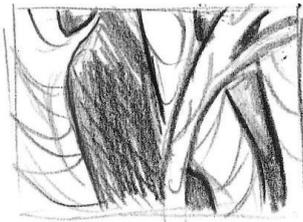


Búsquedas de la Santa Compañía:

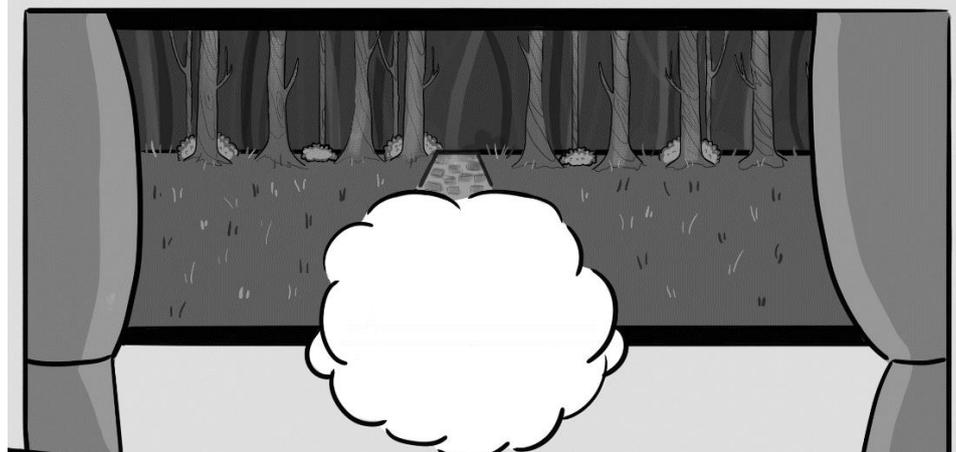
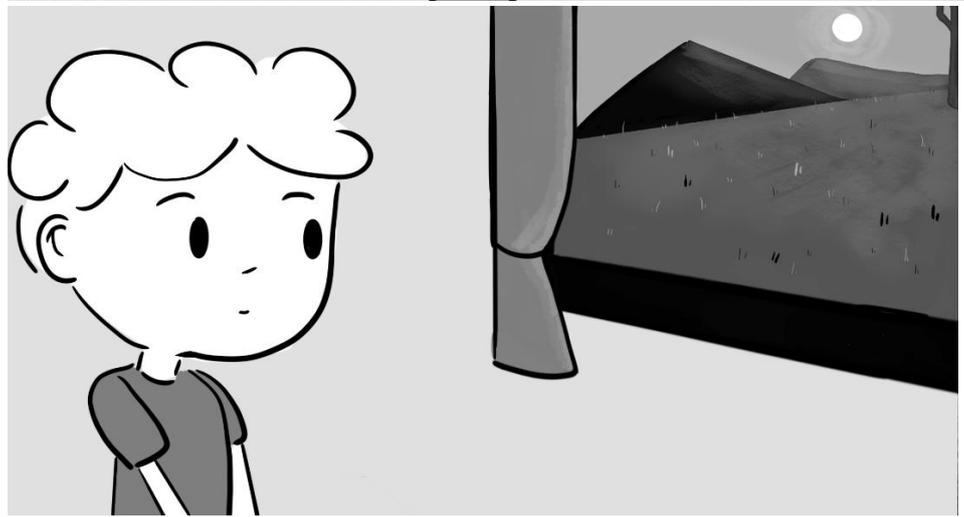


Búsquedas de los fondos:





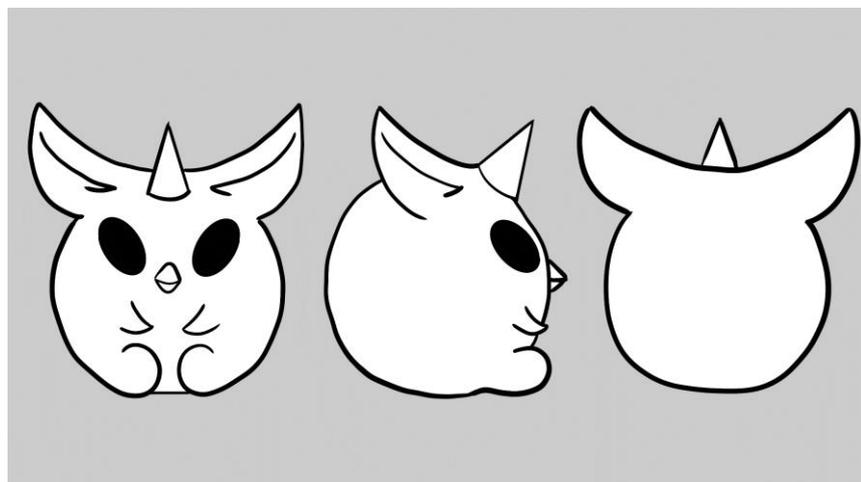
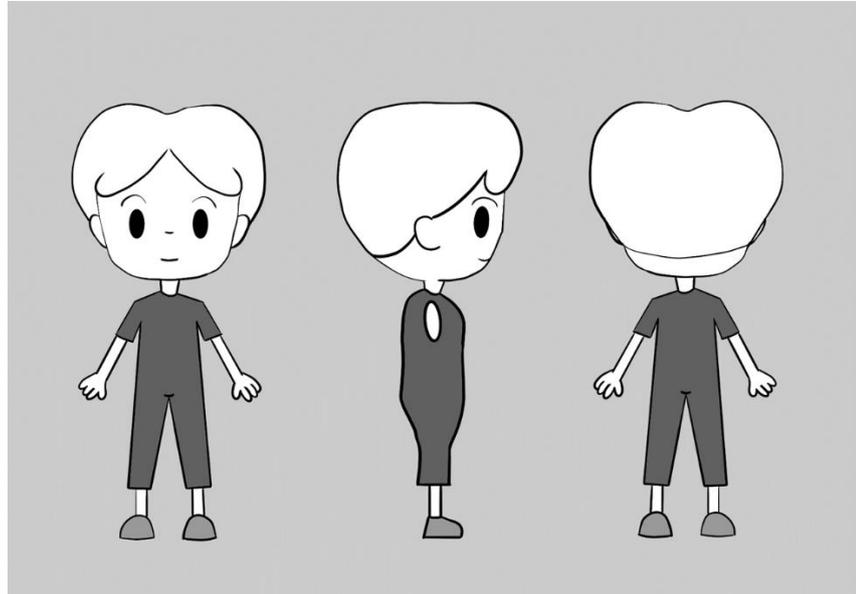
Búsqueda de escenas:

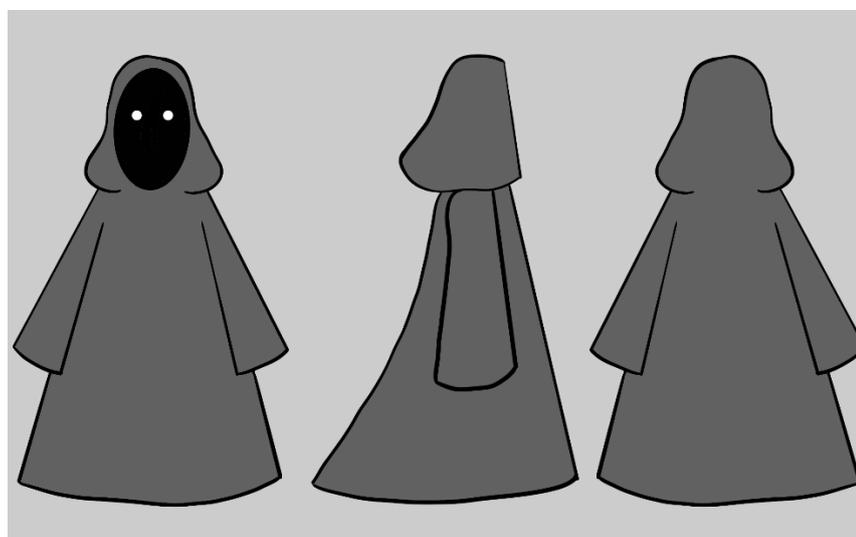
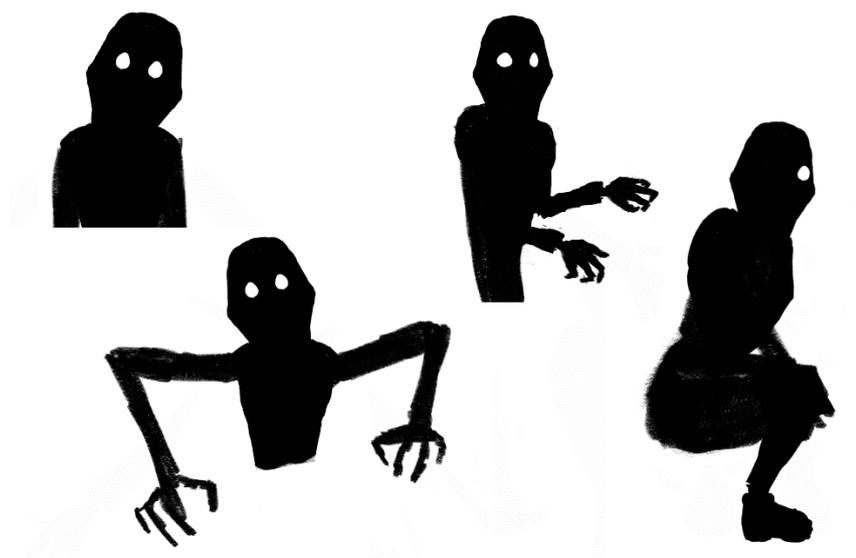
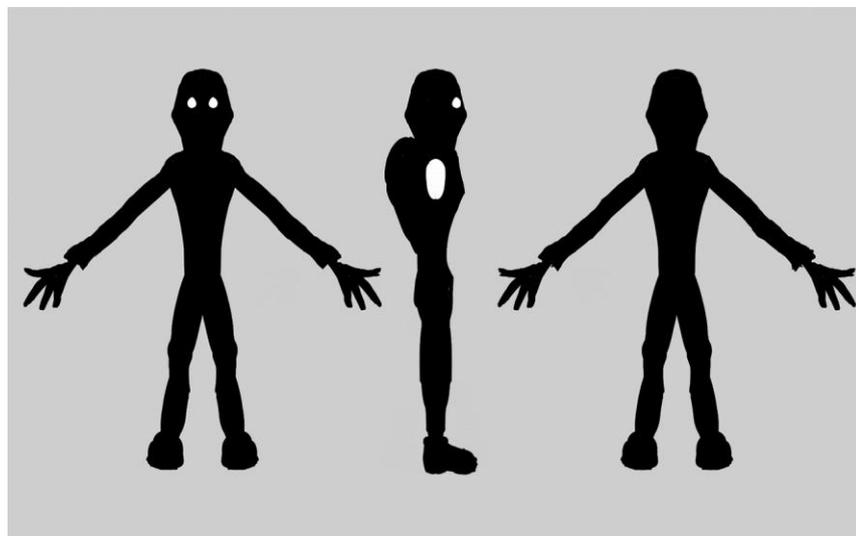


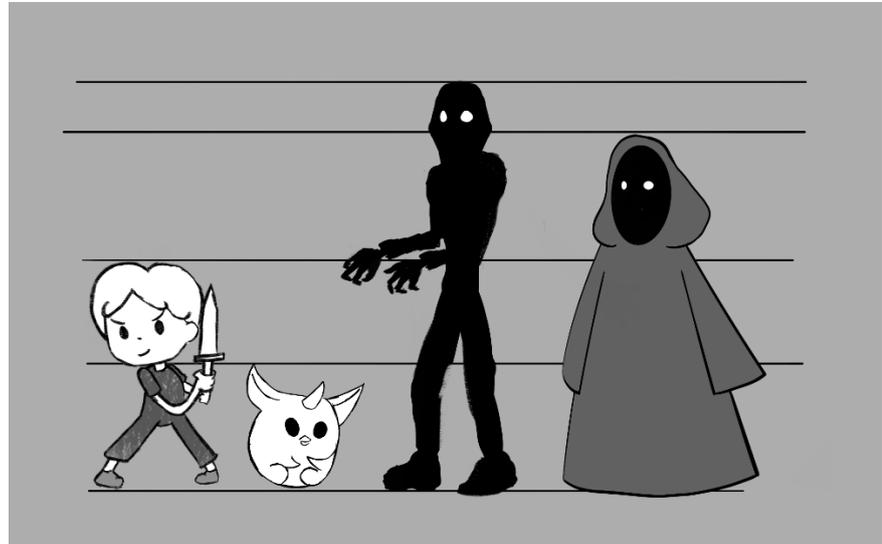




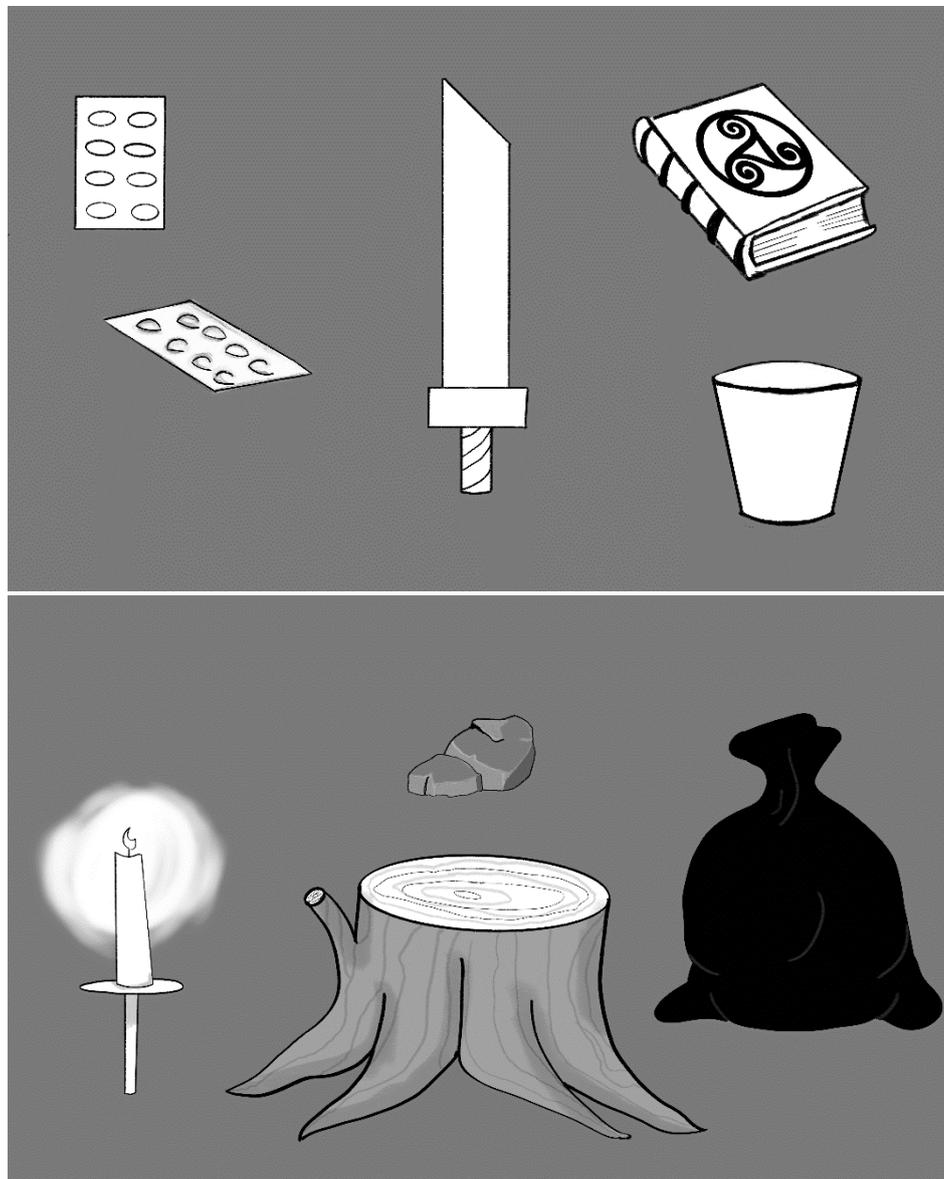
**ANEXO 9. TURN AROUND, CARTA DE POSES Y LINE UP**





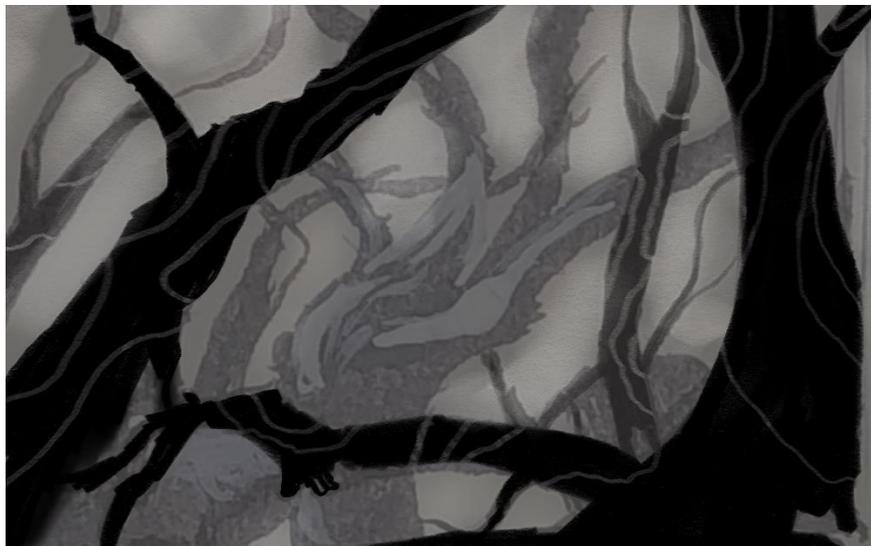


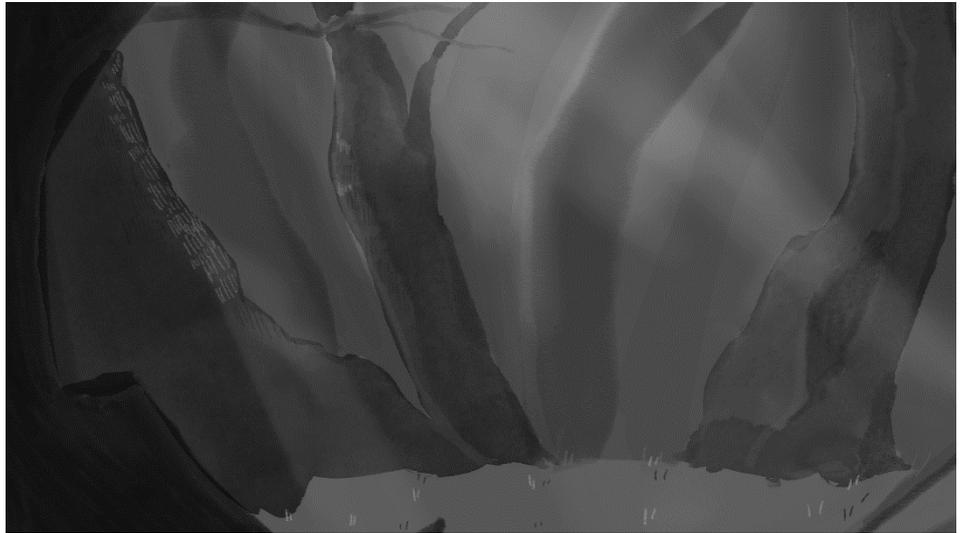
ANEXO 10. PROPS



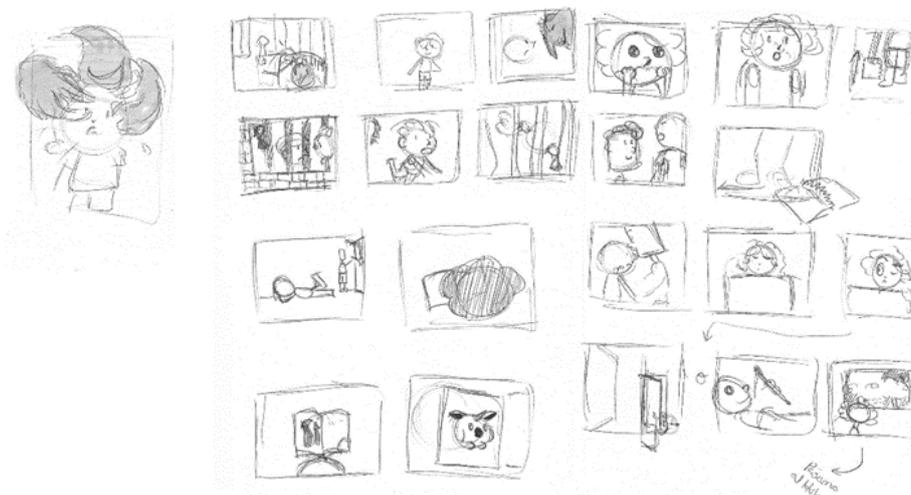
ANEXO 11. FONDOS







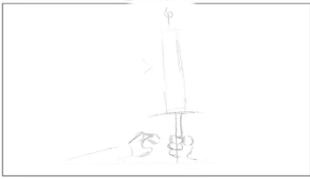
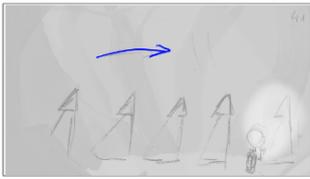
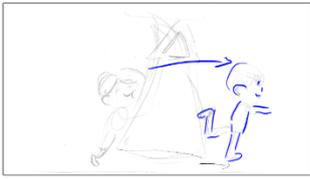
### ANEXO 12. BEATBOARD



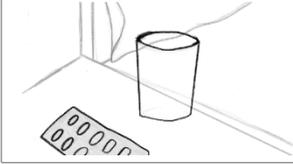
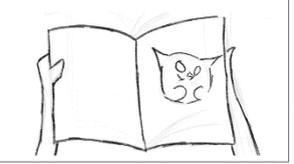
### ANEXO 13. STORYBOARD

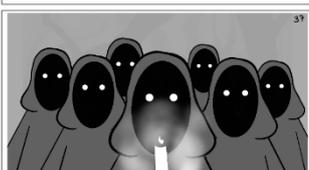
Storyboard versión 1:

Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
Medicinas de Alex * Sonido ambiental *		Sonido de pasar la página
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
Risita	Alex mira por la ventana la entrada del bosque	
Escena: 1	Escena: 1	Escena:
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 1
Rompe la hoja		
Escena: 1	Escena: 1	Escena: 2
La cámara mira al cielo		Sacamantecas pasa a la derecha
Escena: 3	Escena: 3	Escena: 5
		Sombra de Sacamantecas

<p>Escena: 3</p>  <p>Alex: Aaaaah</p>	<p>Escena: 4</p>  <p>Cámara en 1º persona</p>	<p>Escena: 4</p> 
<p>Escena: 5</p> 	<p>Escena: 6</p> 	<p>Escena: 6</p> 
<p>Escena: 6</p> 	<p>Escena: 6</p> 	<p>Escena: 7</p> 
<p>Escena: 7</p> 	<p>Escena: 7</p> 	<p>Escena: 7</p> 
<p>Escena: 8</p> 	<p>Escena: 8</p>  <p>La cámara se gira Somos bra proyectada</p>	<p>Escena: 8</p> 
<p>Escena: 9</p>  <p>Sonido de Santamantecaz</p>	<p>Escena:</p>	<p>Escena:</p>

Storyboard versión 2:

<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> 
<p>Medicinas de Alex * Sonido ambiental *</p>		<p>Se despierta y comienza a leer el libro</p>
<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> 
<p>Sonido de pasar la página</p>	<p>Risita</p>	<p>Alex mira por la ventana la entrada del bosque</p>
<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena:</p> 
<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> 
<p>Rompe la hoja</p>		
<p>Escena: 1</p> 	<p>Escena: 1</p> <p>En BUSCA DEL Biosbarido</p>	<p>Escena: 2</p> 
<p>La cámara mira al cielo</p>		<p>Sacamotoas pasa a la derecha</p>
<p>Escena: 3</p> 	<p>Escena: 3</p> 	<p>Escena: 5</p> 
		<p>Sombra de Sacamotoas</p>

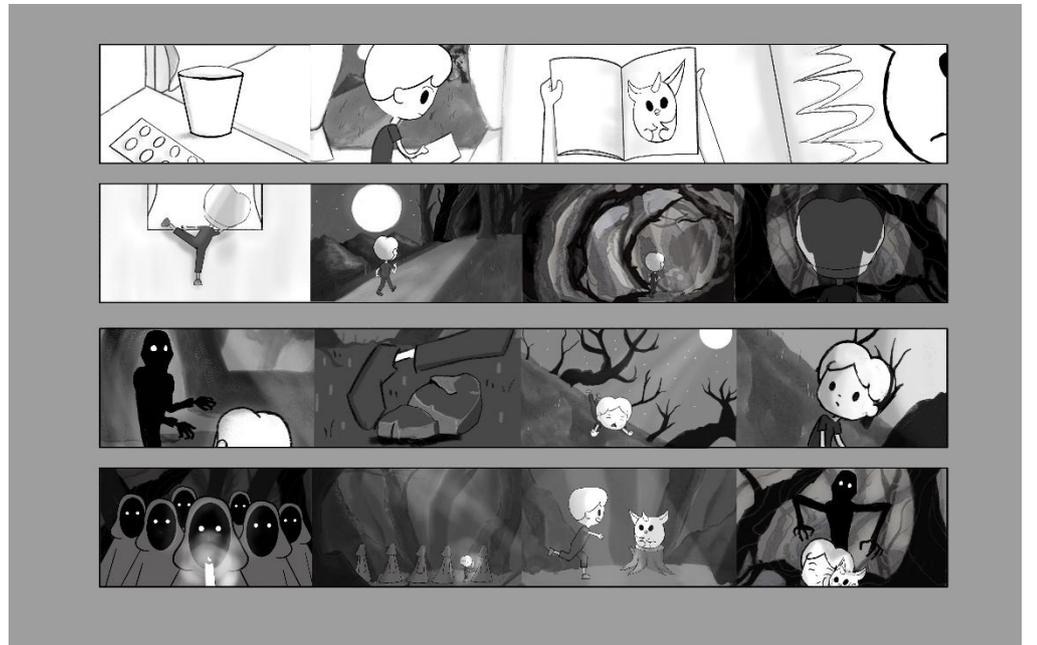
<p>Escena: 3</p>  <p>Alex: Aaaaah de que al suelo y escape</p>	<p>Escena: 4</p>  <p>Cámara en 1º persona</p>	<p>Escena: 4</p> 
<p>Escena: 5</p> 	<p>Escena: 6</p> 	<p>Escena: 6</p> 
<p>Escena: 6</p> 	<p>Escena: 6</p> 	<p>Escena: 7</p> 
<p>Escena: 7</p> 	<p>Escena: 7</p> 	<p>Escena: 7</p> 
<p>Escena: 8</p> 	<p>Escena: 8</p>  <p>Por no ver al Santamanteco después pasar a alguien</p>	<p>Escena: 8</p>  <p>La cámara se gira Sombra proyectada</p>
<p>Escena: 8</p> 	<p>Escena: 9</p>  <p>Sonido de Santamanteco</p>	<p>Escena:</p>

### ANEXO 14. COLORSCRIPT

Color script versión 1:



Color script versión 2:



ANEXO 15. STYLE FRAMES





