



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Idea y desarrollo del cortometraje para animación en stop motion Mi mamá es la luna.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Daniel Rodríguez, Lola Isabel

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Mi mamá es la luna es un proyecto de cortometraje animado en stop-motion, que trata sobre una niña que sufre de maltrato infantil y desea a la luna como madre. Su temática principal gira en torno a la violencia doméstica hacia infantes, y su identificación; una problemática presente como meta 16.2 en la agenda 2030 de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

Esta propuesta de animación se focaliza en las diferentes fases de ideación y desarrollo dentro de la preproducción. La intención es consolidar aprendizajes sobre las distintas etapas, desde la primera idea y su evolución; hasta el desarrollo del guion literario, creación de los primeros diseños y prototipos y la narrativa visual del storyboard y la animación.

PALABRAS CLAVE

animación; maltrato infantil; stop-motion; desarrollo; guion literario; ODS16.2

ABSTRACT

My mom is the moon is a stopmotion animated short film, about a girl who suffers from child abuse and wishes for the moon to become her mother. Its main theme revolves around domestic violence towards children, and highlights it; a problem present in the 16.2 sustainable development goals (SDG) 2030 agenda.

This animation project focuses on the different phases of ideation and development within pre-production. The intention is to consolidate learning about the different stages, from the first idea and its evolution, to the development of the script, the creation of the first designs and prototypes, and the visual narrative of the storyboard and the animatic.

KEYWORDS

animation; child abuse; stopmotion; development; script; SDG16.2

AGRADECIMIENTOS

Primero de todo quiero agradecer a mi familia.

A mi hermano mayor Sean, por cuidarnos a los dos cuando estábamos solos y darme tanta fuerza.

A mi hermana pequeña Nicole, por escuchar hablar de este proyecto y darme ánimos.

A mis padres, Papá y Ana, por luchar por mi y mi hermano. También por apoyarme en todas las etapas de mi vida, queriéndome y animándome al máximo a entrar en esta carrera y dedicarme a la animación.

A mi tutora Susana por convencerme de contar esta historia tan personal, siempre empujándome a mejorar y darle mi toque personal, independientemente de la opinión del resto.

A mis amigos y amigas, por animarme a hacerlo y contarlo. Sin vuestro apoyo habría tirado la toalla hace mucho tiempo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS

3. METODOLOGÍA

4. MARCO TEÓRICO

4.1. DERECHO DE LOS NIÑOS.

4.2. LA LUNA COMO ELEMENTO SIMBÓLICO EN EL ARTE

5. *MI MAMÁ ES LA LUNA.* PROCESO DE DESARROLLO

5.1. ORIGEN DE LA IDEA Y PIPELINE

5.1.1. *Técnica y público objetivo*

5.1.2. *Referentes*

5.1.3. *Creación de la historia. De la idea al guion literario*

5.2. DEL CONCEPT ART A LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

5.2.1. *Moodboard*

5.2.2. *Descripción de los personajes y búsquedas estéticas*

5.2.2.1. Nala

5.2.2.2. Luna

5.2.2.3. Madre

5.2.2.4. Cuqui la cucaracha

5.2.3. *Posibles escenarios*

5.2.3.1. Plano 3D casa

5.2.3.2. Habitación

5.2.3.3. Pasillo

5.2.3.4. Cocina

5.2.4. *Props básicos*

5.2.4.1. Objetos de habitación

5.2.4.2. Recortes

5.2.5. *Diseño definitivos y styleframes*

5.2.6. Construcción del personaje principal

5.3. STORYBOARD

5.4. ANIMÁTICAS

6. CONCLUSIONES

7. REFERENCIAS

8. ÍNDICE DE FIGURAS

9. ANEXOS

9.1. ANEXO I ODS

9.2. MATERIAL PROCESO

9.3. BIBLIA

1. INTRODUCCIÓN

El cortometraje *Mi mamá es la luna*, surge a partir de nuestro interés por visibilizar en animación la cuestión del maltrato infantil en el hogar, presente en nuestra sociedad del primer mundo. Sobre todo, la motivación principal para tratar este tema delicado, tiene su origen en la experiencia personal con esta problemática.

Para el proyecto, se ha puesto en práctica todo lo aprendido durante los estudios del Grado en BBA, en especial con las asignaturas de audiovisual y animación: *Realización de reportajes audiovisuales*, *Narrativa audiovisual*, *Estudios fílmicos* y *Postproducción y efectos especiales*, han ayudado en el desarrollo de la narrativa, el uso del lenguaje cinematográfico, la cámara, la iluminación y la edición de vídeo. Mientras que todo lo aprendido en las asignaturas de *Fundamentos de la animación*, *Historia de la animación*, *Producción de animación 1* y *Narrativa Secuencial: Cómic*; han sido relevantes para el desarrollo del *concept art*, del diseño de personajes, y para la aplicación de la narrativa visual en lo referente a la construcción del *storyboard* y la animática.

Por otro lado, este TFG de animación se encuentra muy vinculado a los ODS 16. 2, que tratan de poner fin al maltrato, la explotación, la trata de personas y todas las formas de violencia y tortura hacia los niños. Mediante la animación, se pretende conseguir la visibilización de una forma de maltrato, focalizado en la negligencia y abuso infantil, contado de una manera más sutil; donde se da más importancia a la manera de vivir de la protagonista y la puesta en escena. Además, se pretende romper con los estereotipos de maltratadores únicamente varones en relación a los hijos/as,

queriendo mostrar que la infligen ambos géneros, ya que en este caso es la figura materna la maltratadora.

Por último, la memoria del proyecto pretende mostrar el proceso seguido de la idea a la fase de desarrollo, en el cual se explican: los objetivos planteados, la metodología general y específica seguida, el marco conceptual en el que se sustenta, los procesos aplicados, las decisiones tomadas, y los cambios realizados, hasta completar la fase de desarrollo del proyecto de corto en animación *stop motion*, con la recopilación de todo el material elaborado incluido en el apartado de Anexos, ya que no se ha podido introducir en la memoria, por las limitaciones de extensión.

2. OBJETIVOS

A. GENERALES

- Realizar el desarrollo del corto en *stop motion* *Mi mamá es la luna*, para identificar y denunciar el maltrato infantil en la sociedad actual, mostrado desde el punto de vista de una niña que lo sufre, y romper con los estereotipos de representación en el audiovisual de la figura única del maltratador masculino en el ámbito familiar.
- Generar un material adecuado para poder presentar el proyecto de animación en formato *pitch*, a festivales cinematográficos, audiovisuales y de animación para su producción futura.

B. ESPECÍFICOS

- Desarrollar un guion bien construido, adecuado para la animación, atractivo y que transmita emociones.
- Aprender a diseñar y construir un personaje para una película de animación *stop-motion*.
- Usar el proyecto para enriquecer nuestro portfolio artístico, para una futura incorporación en el mundo laboral artístico del cine.

3. METODOLOGÍA

El procedimiento seguido para el desarrollo de este trabajo de fin de grado, comenzó con la investigación y recopilación de información sobre los aspectos conceptuales de la historia. Abordamos la creación, y desarrollo del proyecto del corto, realizando en principio un cronograma del curso (Fig. 1), que recogiera tanto la parte teórica como la práctica y señalando en este también, las citas de revisión del trabajo por parte de nuestra tutora.

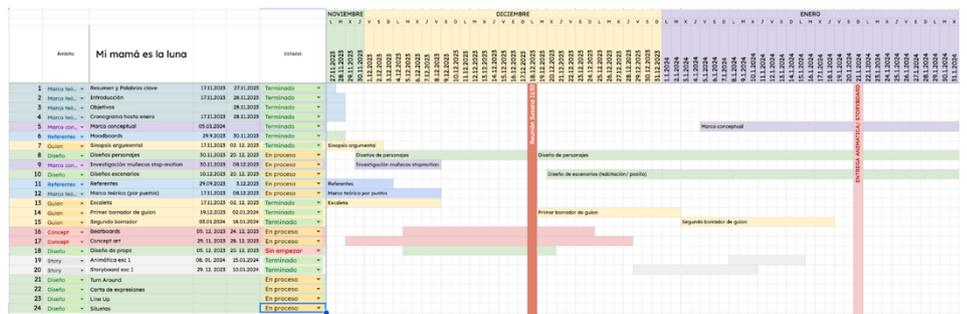


Fig. 1 Cronograma del TGF

Establecimos con ello un flujo de trabajo adecuado al desarrollo de una preproducción de animación, comenzando desde la primera idea del cortometraje. Una vez establecida ésta y la temática que se quería tratar se hizo una búsqueda de referentes cinematográficos. También se amplió y ajustó de manera más pormenorizada el cronograma, señalando y organizando los tiempos con fechas de entrega de cada fase, para facilitar así la gestión del tiempo, teniendo en cuenta que se realizaba en solitario, y la supervisión de nuestra evolución por parte de nuestra tutora.

Simultáneamente, se hizo una búsqueda de elementos e información, que queda recogida y desarrollada en el marco teórico. Esta información está relacionada con los elementos importantes e imprescindibles del proyecto, como son: la simbología de la luna en

el arte de la animación, los derechos de los niños y el maltrato dentro del hogar, recogidos en el marco teórico.

Después se decidió la técnica *stop-motion* para nuestro corto, dirigido a un público adulto, importantísimo para el lenguaje a utilizar, el tono del corto, la estética y el desarrollo visual del mismo, que fuimos documentando también visualmente con diversos *moodboards* de cada aspecto del proyecto.

Mientras tanto, desarrollamos la parte narrativa del proyecto, escribiendo varios borradores del *storyline*, la sinopsis argumental y la escaleta. Una vez bien acotada la historia, se escribió el guion literario y aprovechando la asignatura de *Narrativa secuencial: Cómic*, dibujamos un primer *storyboard* de la primera escena. Más tarde lo testamos como animática, que continuamos después de terminar dicha asignatura, hasta completar ambos. También reflexionamos y definimos el audio del corto, el cual presenta escaso diálogo, decidiendo usar un juego de sonido ambiente y silencio.

A la par y según el calendario, se realizó el *concept art* y la construcción de la maqueta de una de las localizaciones del proyecto, haciendo búsquedas estéticas de los personajes, fondos y props. A continuación se dibujó posibles diseños de la protagonista, Nala, con especial atención a la estructura interna para su posterior construcción, y desde aquí, realizar un prototipo del *puppet* de *stop-motion* de ella.

La redacción de TFG se llevó a cabo mientras finalizamos cada fase del proyecto, hasta quedar todo el proceso teórico y práctico detallado en cada uno de los capítulos y subcapítulos en los que hemos estructurado la memoria.

Por último, se recopiló y organizó todo el material elaborado en una biblia de desarrollo, que se encuentra en el apartado de anexos de la memoria.

4. MARCO TEÓRICO

Este apartado se centra en la exploración de los derechos de los niños en el mundo; profundizando en el maltrato infantil dentro del hogar. Esto ayuda a entender la temática del proyecto y a realizar una investigación para este mismo. Por otra parte, se pretende buscar información en relación a la simbología de la luna en el arte, ya que en el cortometraje desempeña un papel primordial junto al de la maternidad.

4.1 DERECHO DE LOS NIÑOS. MALTRATO INFANTIL DENTRO DEL HOGAR.

Vivir con violencia no es vivir

¹(Harriohay. R, 2018)

La transgresión de los derechos humanos, desafortunadamente, se da en todo el mundo y en todas las clases sociales, edades y géneros, ya que cada persona tiene una situación muy diferente para vivirla o para sobrevivir a ella, tanto en los países desarrollados como en los llamados en vías de desarrollo. Hay personas que se encuentran en situaciones en las que no tienen elección, pues es una circunstancia o conflicto externo ajeno a su control, como puede ser: la corrupción política, la religión, la guerra, la pobreza extrema, y la esclavitud moderna. Esto último lo

¹ T.A.Living with violence is not living

específica Ayuda en Acción como: “..aquella condición por la cual, en la actualidad, una persona es obligada a trabajar en condiciones infrahumanas sin que pueda negarse debido a la coerción, las amenazas o el abuso de poder, entre otros.” (2019). En la actualidad se divide en 7 tipos: el trabajo forzoso, la explotación sexual, el tráfico de personas, el trabajo en servidumbre, el trabajo infantil y el matrimonio infantil y forzado.

Como ya se ha mencionado con anterioridad, la temática principal que engloba al cortometraje *Mi mamá es la luna*, gira en torno al maltrato infantil dentro del hogar. Esta problemática se encuentra dentro de los objetivos de desarrollo sostenible, en específico forma parte del objetivo 16. Paz, justicia e instituciones sólidas; en el cual engloba esta problemática como bien se dicta en las Naciones Unidas “16.2 Poner fin al maltrato, la explotación, la trata y todas las formas de violencia y tortura contra los niños” (Moran, M. s/f). Esto se ve reflejado en los derechos de la infancia, cuyo origen se encuentra en la Asamblea de las Naciones Unidas de 1959, donde se declararon y aprobaron por primera vez, aunque no fueron ejercidas de manera obligatoria. Esta declaración incluye los 10 principios que defiende universalmente que los niños y niñas tienen derecho a la vida, la salud, la protección, la educación, a una identidad, a una información de calidad, al juego, a expresar su opinión y ser escuchados, a la intimidad y a asociarse.

No es hasta 1989 cuando se aprobó la Convención sobre los derechos de los niños y en 1990 entró en vigor, un tratado mundial que se centra en los derechos infantiles y adolescentes en el cual, “Los 54 artículos que componen la Convención recogen los derechos económicos, sociales, culturales, civiles y políticos de toda la infancia.” (UNICEF). Esta convención obliga a los gobiernos a ejercer su aplicación dentro del país correspondiente, además de

definir las obligaciones y responsabilidades de padres, madres, docentes, médicos e investigadores. Aún así, aunque los países hayan firmado esta Convención y trabajan hacia la resolución de esta problemática, los derechos de los niños y niñas siguen siendo transgredidos.

La problemática que profundizaremos es el maltrato y la violencia infantil dentro del hogar que según Carmela del Moral de la Fundación *Save the children*, consiste en, "... toda acción u omisión no accidental ejercida por padres, madres o cuidadores principales que provoca un daño en el bienestar físico, emocional y psicológico de niños, niñas y adolescentes, perjudicando su desarrollo evolutivo." (2018). Además, añade más tarde que se estima más del 25% de menores en España han sido víctimas de abuso por parte de sus cuidadores. Pero esta realidad es una mera aproximación, ya que los datos reales están ocultos por la desinformación existente y la dificultad que tienen las víctimas a la hora de notificar sobre ello; ya sea por su vulnerabilidad, la normalización de la situación en la que se encuentran, la culpabilidad, la vergüenza que conlleva, y la confusión de tener a la figura paterna o materna como agresor o agresora.

Dentro del maltrato infantil, se pueden identificar dos dimensiones para la posterior clasificación del tipo de maltrato. La primera dimensión es el activo/pasivo, cuyo significado es que se produce una acción directa por parte del agresor a la víctima. La segunda es el físico/emocional, en el cual dicha acción se categoriza como ejercida corporalmente o psíquicamente. Por lo tanto, al combinar las dos dimensiones categorizamos el maltrato infantil en cuatro tipos: el maltrato físico activo, una acción intencionada que provoque daño físico por parte de los cuidadores. El maltrato emocional, es el uso de agresiones verbales repetidas y el bloqueo

de las iniciativas de interacción infantil. La negligencia física, son situaciones en las que las necesidades físicas y cognitivas básicas del niño/a se encuentran desatendidas por un largo período de tiempo. Y la negligencia emocional, una carencia de respuestas a señales emocionales, de afecto y de apego hacia el menor; además de la falta de iniciativa de interacción y contacto por parte de los cuidadores.

Según las estadísticas que aparecen en el sistema del *Registro Unificado de Maltrato Infantil* (RUMI. 23 abril 2012), hubo 21.521 casos registrados de maltrato en 2021, de los cuales 11.759 fueron víctimas de entre 11-17 años. Dentro de estas cifras, el tipo más frecuente es la negligencia tanto física como emocional, con 14.300 casos (suponiendo el 42,75%), y el maltrato emocional con 10.284 casos (viniendo a ser el 30,75% del total). El resto de casos son maltratos físicos con 5.657 casos (26,5% del total), de las cuales 3.206 casos son víctimas de abuso sexual. Sin embargo, en el informe de *Save the Children*, estima que realmente, de todos los casos que se denuncian, esto solo es un 10% del número real. A este respecto en un artículo para la Agencia EFE sobre el maltrato infantil en España, Ana Rodrigo² recoge la opinión de diversos expertos:

No hay que perder de vista que las cifras son solo la punta del iceberg de la magnitud real de la violencia que sufren los niños y niñas, que permanece oculta en la mayoría de los casos; nos encontramos ante un enorme problema que requiere ser abordado de manera contundente. (abril 2023).

Por otro lado, el maltrato infantil presenta una serie de consecuencias en el desarrollo físico y psicológico del menor a largo

² Ana Rodríguez Verguisas, redactora de EFE premiada por La Asociación de Directoras y Gerentes de Servicios Sociales, por dar voz a los excluidos.

plazo. Se categorizan en: neurobiológicas, psicológicas, físicas, sociales y económicas. Las neurobiológicas tienen que ver con el funcionamiento y la estructuración del cerebro durante la infancia bajo la situación de maltrato. Al haber vivido una circunstancia estresante prolongada en el tiempo, donde el agresor es la misma persona que debe generar seguridad, la víctima vive en un estado de alerta constante. “Este estado genera que el sistema de afrontamiento del estrés (el sistema hipotalámico-hipofisario-adrenal) se encuentre hiperactivado, lo que supone que el cuerpo de la víctima está en constante situación de alerta.” (Save the Children, 2018). Esta desregularización de hormonas provoca más riesgo de sufrir problemas de salud mental, como los trastornos de ansiedad y depresión; además, acaba modificando la estructura cerebral, dando lugar a la dificultad en la regularización emocional y el control de impulsos relacionados con el trastorno bipolar, antisocial y límite de la personalidad. Si esto continúa, puede dañar permanentemente el hipocampo, resultando en un déficit de las capacidades cognitivas (capacidades de atención, concentración o memoria).

En cuanto a las consecuencias psicológicas y sociales, las víctimas pueden sufrir de estrés post-traumático, sintiendo miedo y terror incluso después de lo ocurrido. A raíz del maltrato crean una manera insana de internalizar emociones, haciéndolos propensos a desarrollar trastornos depresivos, además de conductas autolesivas, intentos de suicidio y trastornos alimentarios. También, pueden terminar externalizando los síntomas de maneras agresivas y violentas, perpetuando el círculo vicioso del maltrato. Por otra lado, a parte de las secuelas físicamente externas y lesiones producidas por el maltrato físico activo, existen aquellas que producen el desarrollo de enfermedades cardiovasculares, obesidad, diabetes de tipo 2,

hipertensión, etc. que pueden venir tanto del maltrato físico como la negligencia y el maltrato emocional. Asimismo, las víctimas de maltrato infantil presentan hasta dos veces más frecuencia de contraer VIH³, tanto por el consumo de drogas como por las conductas sexuales asociadas a maltratos.

Por último, las consecuencias económicas afectan a la sociedad en general. Estos costos abarcan diferentes ramas del sistema social, como son: la sanidad, las sociales (sistemas de protección infantil), jurídico-legales, la productividad y los educativos. En el informe *Más me duele a mi* de Save the Children, se incluyó una estimación de Estados Unidos de los costes anuales que conlleva el maltrato infantil:

Estimaciones realizadas en Estados Unidos, indican que los costos anuales relacionados con las consecuencias del maltrato infantil ascienden a un total de 94.000 millones de dólares, que representan aproximadamente el 1% del Producto Interior Bruto (PIB) de este país.

En conclusión, los derechos de la infancia siguen siendo transgredidos aún, derivando en consecuencias físicas y psicológicas en las víctimas y, por tanto, repercutiendo socialmente. Por ende, buscamos trabajar en la visibilización de esta problemática para la prevención de los malos tratos a los niños y niñas, centrándonos en el hogar y dentro de la familia.

4.2 LA LUNA COMO ELEMENTO SIMBÓLICO EN EL ARTE

Todos somos artistas visionarios de un mismo objeto familiar, la luna. No pensamos en ella como una roca pesada con prodigiosas

³ VIH: Virus de la Inmunodeficiencia Humana



Fig. 2 Cartel de *El viaje a la luna* de Méliès (1902)



Fig. 3 *Nebrassett Sky Disc* (1.600 a.c)

montañas sin nubes, calentada por el sol a temperaturas intolerables. Esto es un concepto científico que guardamos en alguna esquina de nuestro cerebro para usarlo cuando queramos, como uno guarda un instrumento científico dentro de un cajón, pero en momentos ordinarios, la luna significa para nosotros una curva o un disco plateado y a veces, un esplendor dorado, la cosa más brillante que podemos observar en la naturaleza. De esta manera, para cortar el esplendor de la idea de la luna de su realidad, su sustancia, es exactamente la manera artística de ver.⁴(Hamerton,P.G: 1887).

A lo largo de la historia, la luna ha sido un satélite que ha cautivado a generaciones de personas, tanto en el ámbito científico como en el creativo. Aunque científicamente tiene un significado, para cada creador constituye algo diferente, y una fuente de inspiración inagotable, como en el caso del cine de animación, el *Viaje a la luna* de G. Méliès (1902) (Fig. 2). Sin embargo, aunque según cada persona tiene una interpretación distinta y propia de la luna, existe cierto marco común independientemente de la cultura, la época y el lugar, que comparte ciertos significados a nivel temático, simbólico y semiótico. A este respecto, se la asocia con la feminidad, la maternidad, el misterio y lo mágico, el ciclo de la vida y la muerte, las emociones, el mundo interior, el romance, la espiritualidad, lo trascendente y lo inconsciente.

Desde los albores de la humanidad, la luna y sus influencias astrológicas en los primeros homo sapiens parece evidenciarse en diversos objetos y representaciones documentados del Paleolítico, aunque no se sabe con certeza. Sin embargo, la primera obra figurativa

⁴ T.A.: We are all of us visionary artists for one familiar object, the moon. We do not think of the heavy globe of rock with prodigious cloudless mountains, sun-heated to an intolerable temperature. This is the scientific conception that we keep in some odd corner of the brain for use when it may be wanted, as one keeps a scientific instrument in a drawer, but in ordinary times the moon means for us a crescent or a disc of silvery and sometimes golden splendour, the brightest thing that we are able to look upon in nature. Now to sever, in this way, the splendour of the moon from the idea of her reality, her substance, is exactly the artistic way of seeing.

certera de la luna se llama *Nebra sky Disc* (1.600 a.c.) (Fig. 3), un disco de bronce plano decorado con formas circulares y crecientes de oro. Esto evolucionó hasta las esculturas de la antigua Grecia, donde se representa a la luna como una divinidad. Cobra tan gran importancia este satélite que es personificada como dos diosas simultáneamente, Selene y Artemisa. Aunque la diosa Selene tenía más asociación con el astro y la feminidad, Artemisa, según Michaela Simonova en su artículo *Under the Moonlight: Depictions of the Moon in Art*: “Su área de influencia fue más amplio y su lugar en el Panteón no era tan simbólico, pero estaba más “enredado” con el mundo humano”. ” (Jan 2, 2022, Simonova. M). Así, aunque Artemisa representaba la diosa de la caza, también era diosa de la fertilidad, lo que está relacionado con el ciclo menstrual, lunar (las 13 lunas) y la maternidad.

A medida que pasaba el tiempo, durante la Edad Media, la luna perdió protagonismo; sin embargo, en el S. XVII los científicos comenzaron a estudiar la luna más detenidamente, provocando al arte a empezar a representar el astro de manera más científica. Esto repercutió a principios del siglo XVIII y XIX, al tratar los artistas románticos temas melancólicos, usaron la luna como elemento ambiental, como es el caso de *Dos hombres contemplando la luna* de Caspar David Friedrich (1824). Este uso de la luna no la dotaba de un significado específico, pero aportaba misterio a las pinturas, y la impresión de que hay algo más allá de lo visible, conocido solamente por ella. Esto se debe al punto de vista romántico de la experiencia, que va más allá de la lógica humana, y solo puede ser entendida a través de las emociones y los sentidos.

Junto a las artes plásticas, la literatura también desarrolló estos mismos temas, donde se la representaba como astro, o como figura femenina y materna, (Mottram, 2020). Esto se ve en poemas como *The moon and the yew tree*, de la escritora y poeta americana Sylvia Plath

(1932-1963), poema donde la luna representa a la madre con la que tiene una relación disfuncional. Sin embargo, no siempre representa la maternidad, también puede hacer alusión a la muerte, como en el poema de Federico García Lorca (1898-1936), *Romance de la luna, luna*, donde la luna va a recoger a un niño que acaba de morir.

Por último, y no menos importante, la luna contiene un gran peso alegórico en el tarot, la astrología, la mitología y la psicología. La luna es el arcano 18 del Tarot y según la psicóloga junguiana Sallie Nichols (1989) para C.G. Jung como arcano y arquetipo, constituye la superación de nuestra sombra, oculta en nuestro inconsciente en el camino de la individuación. La luna representa la parte instintiva del ser humano, donde reside la emoción y la supervivencia, deshaciéndose del lado racional de la mente. La Luna a nivel mitológico es una tríada; Artemisa que representa la virginidad y se relaciona con la luna creciente. Selene se asocia con la madre y con la luna llena y Hécate se la relaciona con la luna menguante y la vejez. Es un femenino, cuyo concepto queda ligado al de maternidad y todo lo relacionado con ello: fecundidad, plenitud (Selene), “Muchos astrólogos la vinculan a la relación con nuestra madre y nivel de apego, ya que la luna es en astrología la energía femenina, de la madre, nuestra primera infancia y el hogar” (Casa siete. 21 mayo 2022).

En conclusión, estas semióticas comunes, que se comparten casi universalmente, se pueden también observar en el arte de la animación, lenguaje en el que se recoge nuestra propuesta de TFG, y nuestras emociones más escondidas junto al protagonismo de la luna.

5. MI MAMÁ ES LA LUNA. PROCESO DE DESARROLLO

A partir de este capítulo, se explicará y documentará el proceso de trabajo seguido y su desarrollo durante el curso. Desde la primera idea y los *moodboards*, hasta el prototipo de *puppet stop-motion* y primera animática. El material completo elaborado en cada capítulo se encuentra en el apartado de anexos al final de la memoria.

5.1.1. Técnica y público objetivo

La técnica escogida para el cortometraje es el *stop-motion*, en específico muñecos. Esta técnica consiste en fotografiar objetos físicos manipulados *imagen a imagen*, para conseguir un efecto de movimiento al editar ordenadamente los fotogramas. Los materiales que se pueden usar con esta técnica son el *cut-out*, *claymation* y muñecos. La razón por la que escogimos la animación *stop-motion* con títeres fue por la corporeidad y presencia emocional que transmiten los objetos, que al igual que para Jan Savankmajer "los objetos nos revelen aspectos de nosotros mismos que desconocemos, o teníamos en la profundidad de nuestro inconsciente". (Contreras, J. I. 12 de marzo del 2012).

Por un lado, los muñecos evocan lo que todas las personas en la niñez han tenido. Al mismo tiempo, recuerdan y reflejan cuerpos y actitudes de personas reales, y aún con una estética más tierna, poseen también la capacidad de incomodar al espectador, pues se sitúan en una fina línea entre lo real y lo ficticio. Esta técnica

es muy utilizada terapéuticamente en Arteterapia como medio para ayudar y mejorar la salud mental. Por esta razón cobra mucha importancia en nuestro corto ya que la temática de la obra, al ser el maltrato infantil, deja repercusiones y huellas en los niños y niñas que a corto y a largo plazo afectan su salud mental y bienestar emocional. Por lo tanto, el stop-motion ha sido clave tanto por la posibilidad de generar con los muñecos una estética humanizada y tierna, como para propiciar a curar heridas del alma.

En cuanto al público objetivo, se dirige sobre todo a jóvenes adultos y adultos, ya que el tema es un poco complicado de entender por niños y niñas.

5.1.2. REFERENTES

Opal (2020) de Jack Stauber

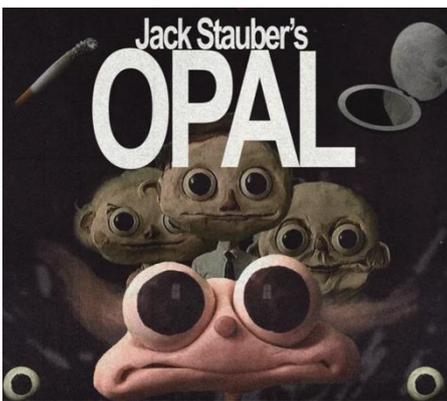


Fig. 4 Cartel *Opal* de Jack Stauber (2020)

Jack Stauber (1996-) es un compositor y animador americano. Su obra presenta en general una temática oscura, donde trata diferentes problemas psicológicos en el ser humano. Presenta una estética sombría y desesperanzadora, combinado con la música que compone él mismo para potenciar sus obras. En específico, el referente que hemos elegido es su cortometraje *Opal* (Fig. 4), un musical de animación que mezcla diferentes técnicas como claymation, stop-motion, digital 3d y acción real.

La película trata sobre una niña feliz llamada Opal, que siente curiosidad por investigar una casa vecina perturbadora. Sin embargo, al entrar se desvela que resulta ser su familia maltratadora, en la cual Opal intenta huir físicamente a su cuarto y psicológicamente a su mundo feliz.

Este referente fue escogido por la temática y su presentación. El espectador no sabe que ese es el día a día de la niña, y aunque nunca se enseñan las acciones violentas en pantalla, se insinúa lo que ocurren mediante *flashbacks*, reacciones de Opal, y el diálogo. Además, los números musicales de cada adulto de la casa contextualizan los problemas mentales y físicos de cada personaje, llevándolos a proyectar sus problemas e inseguridades sobre la niña. Para reforzar la temática se entrelaza con el simbolismo de los ojos, mostrándo a Opal con ojos enormes que miran a todo lo que hay a su alrededor. Mientras, los ojos de los adultos están de alguna manera obstaculizados. Esta característica de la protagonista la tomamos como referencia para nuestro cortometraje.

Por último, la puesta en escena es simple con mucho espacio vacío, reforzando el sentimiento de soledad de la niña, otro elemento importante para nuestro proyecto.

La vida de Calabacín (2016) de Claude Barras

La vida de Calabacín (Fig. 5) es un largometraje de animación *stop-motion* sobre un niño que ha sufrido de maltrato y al que por circunstancias se le muere su mamá. Al quedarse sin padres es llevado a una casa de acogida, donde conoce a otros niños huérfanos con los que forja una estrecha amistad, y terminan ayudándose mutuamente para superar sus traumas.



Fig. 5 Cartel de *La vida de Calabacín* de Claude Barras (2016)

Esta película de Claude Barras (1973-) la consideramos como un referente muy importante por su temática y la manera de tratarla. Nos comunican el trauma de los niños de manera pasiva, mediante su manera de comportarse y sus reacciones ante distintas personas y eventos, algunos retraídos y otros llamando la atención. “El espectador se adentra en las profundidades del maltrato en la infancia, sin que la

historia tenga demasiado toque dramático.” (Rivas Martínez, 2017). Además, se ve reforzado por la puesta de escena, que también nos cuenta una historia en el trasfondo, por ejemplo los dibujos en las paredes y la cometa del protagonista, en la cual se ve el dibujo de su padre vestido de superhéroe y gallinas alrededor. Más tarde entendemos que se debe a que su madre le dijo a Calabacín que su padre se fue volando en busca de “pavas”, donde el niño lo interpreta como un superhéroe que lucha contra gallinas.

Otro ejemplo de la puesta de escena es el principio del largometraje, donde Calabacín se encuentra en el ático dibujando, en el cual observamos no solo las paredes pintadas, sino papeles y lápices de colores mezclados con latas de cerveza. Curiosamente, cuando Calabacín va al orfanato, lo único que se trae y atesora es una lata de cerveza vacía que bebió su madre y la cometa con el dibujo de su padre vestido de superhéroe y la gallina. Sin embargo, pese a tratar un tema duro y difícil, lo hace con una mirada optimista y esperanzadora.

Dog (2001) de Suzie Templeton

Suzie Templeton (1957-) es una animadora y guionista británica cuya temática gira en torno a personajes que se sienten atrapados y la oscuridad que les rodea. Esto lo recalca y fortalece con la técnica de animación *stop-motion*, reforzando la inquietud dentro de las atmósferas que crea en sus obras. Esto se ve en películas como *Stanley* (2000), *Dog* (2001) (Fig. 6) y *Peter and the Wolf* (2006).

En específico, su obra *Dog* es un referente fundamental para nuestra película. Trata sobre un niño, su perro moribundo y su padre, que sufre de agorafobia, en el cual se encuentran de luto por la muerte de la madre. Sin embargo, el niño no obtiene ningún tipo de apoyo emocional. Un día, después de meter al niño en la cama, el perro cae

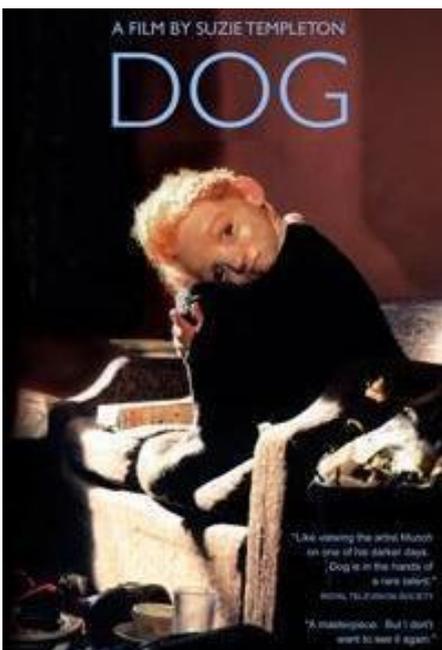


Fig. 6 Cartel del cortometraje *Dog* de Suzie Templeton (2001)

enfermo a punto de morir. El padre, a causa de su agorafobia, decide matar al perro para sacarlo de su miseria, sin darse cuenta que el niño está detrás suyo viendo todo.

Este corto aborda temas oscuros, como la depresión, la muerte, el trauma y la soledad. Esto se expone sutilmente, donde los personajes tienen un diálogo limitado dejando al espectador averiguar la historia a partir de las acciones de los personajes y la puesta de escena. En principio, los escenarios han sido el gran aporte para nuestro proyecto, ya que genera muchas preguntas y a la vez comunica el estado emocional en el que se encuentran los tres personajes. La casa en general aparece descuidada, con basura tirada por el suelo al igual que ropa sucia; además de platos apilados y llenos de comida por el suelo, las mesas y mesillas de noche. Por otro lado, las paredes se encuentran roñosas y, en la habitación del niño al lado de su cama, yace una mancha negra misteriosa en el que no se sabe si es sangre seca de la propia madre o moho.

Metamorfosis (2019) de Carla Pereira y *A la MÉR Poussière* (2020) de Helouïse Ferlay



Fig. 7 Cartel del cortometraje *Metamorfosis* de Carla Pereira (2019)

En cuanto al diseño de los personajes y el uso del color, elegimos dos cortos como referentes por el contraste que tiene cada uno. Por un lado, *Metamorfosis* de Carla Pereira, una animadora argentina, nominada en los premios Goya, especializada en animación *stop-motion*; y por otro lado, el corto en proceso de *A la MÉR Poussière* de Helouïse Ferlay, joven animadora francesa de *stop-motion* que ya ha hecho varios cortometrajes con un marcado estilo.

El cortometraje de *Metamorfosis* (Fig.7) está lleno de simbolismos. Trata sobre un hombre de treinta años que vive con su madre y mientras ella está ocupada, él termina suicidándose.

Principalmente, lo que nos ha llamado la atención es el diseño único de personajes, con cuerpos desproporcionados, deformes y retorcidos, pero con cierta ternura; hechos con silicona y ropa cosida de mala manera. En una entrevista que realizamos a Carla Pereira, cuya transcripción se encuentra en el apartado de Anexos:

... cuento un poco la realidad desde mi filtro y me cuesta mucho contar una realidad que no esté teñida de algo turbio. Creo que conviven en paralelo para mí lo turbio y lo tierno, y soy incapaz de contar las cosas sin que esté teñido de eso

El diseño del protagonista se traduce en un personaje que no se encuentra bien psicológicamente, apático y muerto en vida, pero por el que el espectador siente simpatía. Además, Carla Pereira usa la primera impresión del personaje en escena para definirlo, reflejado en este corto con el protagonista fumando al lado de la ventana mientras una casa se encuentra en llamas en el fondo. El simbolismo y el estado psicológico de los personajes se ve reflejado en los detalles de la puesta en escena, pero en específico con el uso de los colores. Carla Pereira usa los colores para contar lo que hay más allá de lo que se ve a simple vista, usando en este caso una paleta de colores desaturados y apagados para reflejar el estado de estancamiento y depresión del personaje, con los colores del fondo verdes para señalar enfermedad y toxicidad.

Por otro lado el proyecto de animación en curso de Heloïse Ferlay, *A la MÉR Poussière*, (Fig. 8) utiliza una estética completamente opuesta a Carla Pereira. Los personajes que crea suelen ser niños y niñas que tienen una estética adorable, con textura de lana que evocan ternura en el espectador. Esto complementa la iluminación y el color de un mundo visto a través de los ojos de un infante, con tonos saturados y vivos. La iluminación que presenta en sus escenas es brillante con una temperatura cálida, que resalta los colores vivos de sus personajes y de la puesta en escena.

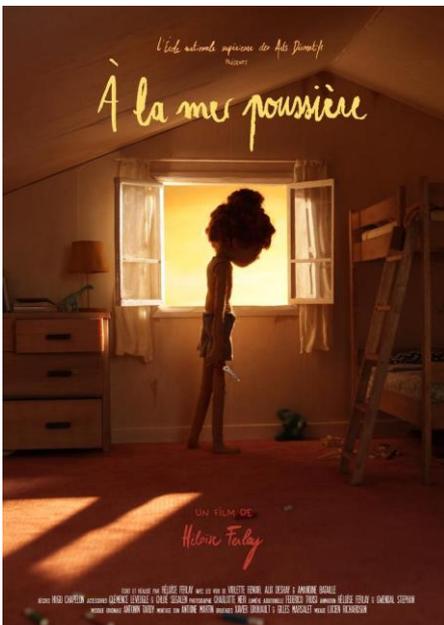


Fig. 8 Cartel *À la mer Poussière* de Heloïse Ferlay (2020)

Para nuestro cortometraje *Mi mamá es la luna*, buscábamos este contraste de los estilos encontrados en *Metamorfosis* y *A la Mère Poussière*, tanto para el diseño de unos personajes tiernos, contrastados con otros deformes y feos. Esto potenciado con el uso de una iluminación fría, con colores apagados y desaturados, en contraposición de otros saturados y vivos con una iluminación cálida.

5.1.3. Creación de la historia. de la idea al guion literario

Nunca he trabajado en frío. Siempre he trabajado con mi sangre, por así decirlo. Quienes ven estas cosas deben sentir eso.⁵ Kathe Kollwitz.

La razón por la que decidimos realizar un proyecto con esta temática proviene de experiencias personales con el maltrato infantil dentro del hogar. Como se ha dicho con anterioridad, uno de los aspectos que teníamos claro era representar la figura de la madre maltratadora, sin quitar importancia a las víctimas de maltrato por parte del hombre. Sin embargo, el primer obstáculo que tuvimos fue cómo abordar esta temática. Quisimos enfocar la historia usando simbolismos propios del arte para poder conseguir la sutileza que buscábamos, en concreto la figura de la luna.

Elegimos este astro como un elemento clave en la narrativa porque nos remite al poema de Federico García Lorca *Romance de la luna, luna* (1928). Como se ha señalado antes, el elemento que más nos llamaba la atención era la luna, que aunque puede tener connotaciones de muerte, la presentamos aquí como una figura femenina materna, con una energía mágica y misteriosa.

⁵ T.A. I have never done any work cold. I have always worked with my blood, so to speak. Those who see these things must feel that.

Este poema dio inicio al primer concepto de la historia: una niña que cuenta a todo el mundo de manera idealizada que su mamá es la luna, pero cuya realidad es que sufre de abuso infantil. En principio, se situaban en una clase de primaria, donde el alumnado tenía que ir a la pizarra para hablar de sus madres. Al llegar el turno de la protagonista, sorprendería a todo el mundo declarando que su madre es la luna, y describiéndola de manera idealizada, pero acompañada de imágenes que indicarían todo lo contrario. Aunque esta primera idea se quedó meramente como un borrador, el título de la obra si fue definido a partir de lo que la protagonista declararía frente a sus compañeros de clase *“Mi mamá es la luna”*.

Después de escribir el primer borrador, nos propusimos a mirar más allá imaginándonos el día a día y el modo de vida de la protagonista. Nos centramos finalmente en mostrar al espectador a lo que se dedicaba durante las noches y su relación con la luna, deseando transmitir la necesidad de la niña por tener una relación con la luna mediante las diferentes actividades que hacen. En nuestro segundo borrador la protagonista dibuja dentro de su habitación en medio de la noche bajo la luz de la luna, y una vez termina el dibujo se lo enseña al astro que asoma por la ventana de su habitación. Cuando se acerca orgullosa a presentar su dibujo, sus tripas rugen del hambre. En ese momento escucha ruidos fuera de su cuarto, por lo que se esconde en la cama asustada. Cuando los ruidos se alejan, ella sale a la cocina a por algo de comer, sin embargo, no encuentra nada y se cae en un intento de alcanzar una caja de cereales situada en lo alto de la cocina. Con el ruido de la caída, presa de pánico, se va corriendo a su cuarto donde se imagina a la luna abrazándola.

Aunque este borrador se acerca al guion final, nos dimos cuenta de que carecía de una tensión principal, además de que el mensaje principal y su temática no se entendían bien. Por ello, decidimos

mostrar a la figura de la madre maltratadora dentro de la historia, estableciendo con ello una confrontación hacia el final entre la niña y su progenitora. Pensamos que esto daría más claridad al mensaje y a la historia, además de añadirle tensión en su totalidad. Esta sinopsis argumental es :

NALA es una niña de 8 años, se encuentra junto a la ventana de su habitación dibujando felizmente cubierta de papeles. Termina su dibujo y se lo enseña a la luna con una sonrisa amplia y orgullosa. Ríe y vuelve a mirar el dibujo con satisfacción. Mira a la luna una vez más con anhelo y tranquilidad, pero le rugen las tripas. Avergonzándose se ruboriza del ruido , mira hacia abajo, su sonrisa se desvanece poco a poco mientras arruga su cara y abraza fuerte el dibujo para que no escape de sus manos. Se escuchan murmullos ininteligibles y pasos torpes al otro lado de la puerta de su habitación. Cada vez más fuertes e intensos, Nala, totalmente atenta a los ruidos exteriores se queda petrificada escuchando y mirando la puerta. Nala, asustada, dando la espalda a la puerta, se mete sigilosamente en la cama, sin hacer ruido. Se tapa y se queda encogida y en silencio, sin moverse y con los ojos fuertemente cerrados. Los pasos se alejan y se escucha un portazo. Nala se destapa la luz de la luna la ilumina y se relaja al instante, cualquier tensión que sentía se disipa. Sus tripas vuelven a rugir, y el dolor en su estómago la encoge. La niña se levanta y sin hacer ruido sale sigilosamente de la habitación, hacia la cocina por algo de comer, deteniéndose cada vez que hace algún tipo de ruido y mirando con pánico a su alrededor. En el camino sortea todo lo que encuentra tirado en el suelo: botellas de licor, latas de cerveza, cigarrillos apagados, etc. Busca comida en la nevera pero se decepciona al ver que está vacía. Mira el resto de la cocina y ve un cajón medio abierto sobre una balda con una caja de cereales. Con curiosidad y ansias se sube a la encimera, y la coge, pero está vacía y de esta sale una cucaracha. Asustada se cae hacia atrás tirando la caja vacía y haciendo mucho ruido. Su corazón late

Escaleta

HABITACIÓN DE LA NIÑA

1. NALA, debajo de la ventana, tumbada en el suelo dibujando con muchos papeles alrededor, uno de ellos contiene el título del corto.
2. Enseña el dibujo a la luna y le rugen las tripas.
3. Se escuchan murmullos de mujer y pasos, que la asustan y se mete en la cama, tapándose con las mantas, se encoge y hace una bolita cerrando los ojos.
4. Las pisadas se alejan y escucha un portazo, suspira de alivio y abre los ojos.
5. Sus tripas vuelven a rugir.

PASILLO DE LA CASA

6. Nala, abre la puerta de su cuarto al oscuro y largo pasillo donde hay latas de cerveza, botellas de vino, cigarrillos apagados y bolsas de plástico por el suelo.
7. Traga saliva y a hurtadillas camina hacia la cocina, apoyando su mano en la pared, esquiva los objetos que hay a sus pies. El suelo chirría bajo sus pies.
8. Pisa una lata, se para, mira fijamente al fondo del pasillo y escucha atentamente
9. Se oye un ronquido, suspira y sigue caminando.

COCINA

10. Nala camina hacia la cocina.
11. Se observa una nevera, una encimera, fogones, una puerta gigante y armarios colgados de la pared y en uno entreabierto una caja de cereales asomándose.
12. Mira a su alrededor de manera tímida y silenciosa hasta llegar a la nevera.
13. Abre la puerta de la nevera y se desilusiona al verla vacía. Tiembla por el frío y cierra la puerta.
14. Ve un armario entreabierto donde hay una caja de cereales. Sube a la encimera, se estira para intentar coger la caja, consigue agarrarla, pero se desilusiona, está vacía y de dentro sale una cucaracha. Nala se asusta y se cae al suelo con un alarido de dolor, se tapa la boca con pánico y mira la puerta gigante.
15. Se escuchan y la niña se levanta con sus manos sobre la boca y la mirada fija en la puerta. Su respiración se vuelve más rápida, retroceder lentamente, se acercan los pasos y se abre la puerta.
16. Aparece una figura femenina y oscura, solo dos ojos que la observan en silencio. La figura dice su nombre. La niña huye a su cuarto.

HABITACIÓN DE LA NIÑA

17. Camina hacia su cama con la mirada fija en la puerta.
18. La luz de la luna la ilumina. Mira a la luna, la niña se imagina que la abraza y sonríe.

Fig. 9 Versión 2 de la escaleta de secuencia

muy fuerte cuando escucha la puerta abrirse de golpe y ve frente a ella una figura femenina amenazante. La niña se levanta rápidamente y corre a su cuarto. Cierra la puerta y se aleja de espaldas hacia la ventana mirando la puerta con ansiedad y asustada. Se sobresalta al pisar el dibujo que había hecho anteriormente. Lo recoge y mira, bañada por la luz de la luna. Una pequeña sonrisa aparece en su rostro y abraza el dibujo con amor, imaginando que la luna la abraza a la vez.

Finalmente, una vez desarrollada la sinopsis se definió la escaleta (Fig.9), se escribió el guion literario, en el cual se detallan escenarios, acciones y sonido. Damos más intencionalidad a los simbolismos usados, la descripción de la puesta en escena y el audio, puesto que es lo que más transmite la situación de indefensión y emoción de la protagonista de la manera sutil que buscábamos. Por último, durante este proceso nombramos a la niña Nala. El guion literario se encuentra completo en el apartado Anexos.

5.2. DEL *CONCEPT ART* A LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

En este apartado, se expone el desarrollo visual del proyecto, desde los primeros *moodboards* que se elaboraron, hasta la construcción del prototipo del personaje principal de la historia: Nala. Incluye *concept art* de personajes y escenarios, la construcción de la maqueta a escala de una de las localizaciones y de la protagonista; cuyos apartados se desarrollan y documentan visualmente junto a fotografías del proceso.

5.2.1. *Moodboard*

Al empezar nuestro proceso de creación, transitamos un camino largo hacia la elaboración de los *moodboards*, en el cual se fue

desarrollando nuestra visión del proyecto a medida que se creaban, desde los primeros muy generales.

En nuestro primer *moodboard* buscamos obras que tuvieran la misma temática o similar a nuestro proyecto. Esta búsqueda se fue ampliando hasta recopilar una gran cantidad de referentes de los que escoger. En un principio, incorporamos en nuestro primer *moodboard* el poema de Federico García Lorca *Romance de la luna, luna* (1928); junto a las obras de *La vida de calabacín* de Claude Barras (2016) *Face a l'inceste* de Vincent Gibeud (2021) y *Kotaro vive solo* de Tomoe Makino (2022). Estas tres obras fueron elegidas por la temática que tratan las tres sobre el maltrato infantil. Por otra parte, elegimos a los artistas Alberto Vazquez y Regina Pessoa por su manera de contar historias oscuras llenas de metáforas y simbolismos.

En el momento que hicimos este primer borrador de *moodboard*, no teníamos claro la estética ni la técnica que queríamos usar, creando una gran mezcla de estilos sin definición. Decidimos separarlos por apartados, pero no funcionó, porque aunque estuviera un poco más estructurado, seguía apareciendo indefinido y disperso.

Fue en este punto que decidimos utilizar el programa *Miro*, que permite mayor personalización sobre una pizarra virtual enorme y moverlos por este espacio a tu antojo. En este punto, ya habíamos decidido la técnica *stop-motion* y escrito el *storyline*, lo que nos permitió por primera vez centrar el proyecto hacia un camino. Añadiendo apuntes sobre las imágenes, usamos muchos más referentes de *stop-motion* como *Sandman* (2013) de Henry Selick, *Los mundos de Coraline* (2009) de estudio Laika, *La vida de Calabacín* de Claude Barras y a la artista Heloïse Ferlay.

Con toda la información recopilada y los referentes escogidos, pudimos desarrollar el *moodboard* actual. Este mapa visual (Fig. 10) está separado en: atmósfera, en el que se transmiten los sentimientos dentro de las habitaciones, reforzado por la iluminación y la composición; la emoción, donde buscamos transmitir la soledad que siente la protagonista ante su situación; y la puesta en escena de los fondos, con la suciedad, el caos y la rotura de perspectivas.

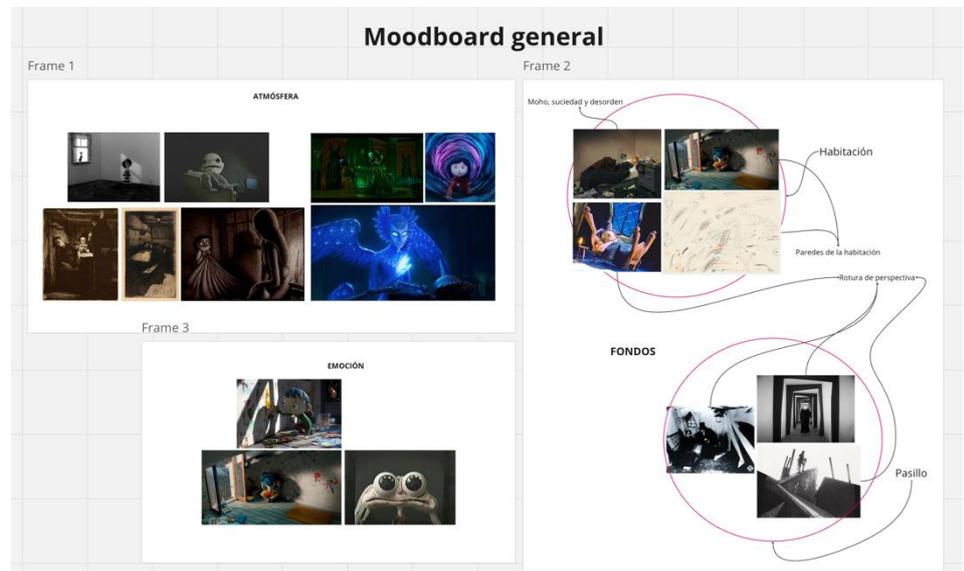


Fig. 10 Mapa visual del moodboard completo

5.2.2. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES Y BÚSQUEDAS ESTÉTICAS

5.2.2.1. Nala

A. Descripción:

Nala, la protagonista, es una niña de unos 8 años de pequeño tamaño, delgada a causa de desnutrición, con ojos grandes, pelo oscuro y con piel muy pálida. Viste con ropa desgastada, vieja y que le queda pequeña, además de tener una coleta mal hecha porque le parecen preciosas, pero nunca le han enseñado cómo

hacerlas. Es muy curiosa e imaginativa, pero por desgracia vive en una situación precaria y peligrosa. Al no haber crecido con un amor materno y paterno, ella juega con la luna, sintiéndose protegida y observada por ella desde su habitación. Aquí se permite dibujar cuando todo está tranquilo y seguro, algo a lo que no está acostumbrada con las personas adultas, por lo que se refugia en su luz, incluso imaginándose que es su madre que la abraza y así no sentirse sola. Al vivir con miedo, es muy silenciosa, siempre moviéndose cautelosamente. Cuando se siente segura y protegida es muy risueña y creativa, sin embargo, cuando tiene miedo intenta esconderse debajo de las mantas, quedándose inmóvil para atraer la mínima atención posible.



Fig. 13 Dibujo de silueta de Nala

B. Búsquedas estéticas:

Realizamos búsquedas con distintos medios. Por un lado se realizó una del diseño del *puppet*, y por otro de la silueta (Fig. 11). Para ello, se dibujó tanto en digital (Fig. 12), como con lápiz acuareable (Fig. 13), también se modeló en arcilla y plastilina (Fig. 14), e incluso se hizo collage (Fig. 15), y todo ello nos fue sirviendo par acercarnos al diseño definitivo.



Fig. 12 Dibujo digital



Fig. 11 Dibujo con lápiz acuareable



Fig. 14 Modelado en plastilina



Fig. 15 Collage

5.2.2.2. Luna

A. Descripción:

La Luna es la luna llena, que aunque no es un personaje que hable ni actúe, es una figura importante para Nala, cobrando forma como una figura real y tangible a partir de su imaginación. Representa todo aquello que Nala anhela, la figura de madre que la observa, la cuida y la protege. Es un personaje lleno de amor, que aunque no se ve durante todo el día, su presencia sigue allí. Para Nala es un ser mágico que la transporta a un lugar seguro, donde puede estar tranquila y acompañada. La Luna en sí es una luna llena redonda, que emite una luz azulada mágica que tranquiliza a Nala. En los ojos de Nala, es una mujer bella, elegante, grande y redondita, que flota y al abrazarla sonríe y brilla.



Fig. 16 Silueta de Luna

B. Búsquedas estéticas:

La única búsqueda estética que tenemos de la luna es su dibujo de silueta (Fig. 16).

5.2.2.3. Madre

A. Descripción:

Durante el corto, solamente se ve la silueta de la madre de Nala. Es una figura puntiaguda y oscura, con un cuerpo delgado y femenino. Para Nala es una figura que impone miedo, no se hace cargo de ella, descuidando sus necesidades en favor de las suyas. Es una figura egoísta e impulsiva, incapaz de controlarse. No suele tomar en cuenta a Nala ni le importa su existencia siempre y cuando no la moleste ni haga ruido, olvidándose de su existencia.

B. Búsquedas estéticas:

Con el personaje de la madre tuvimos más bocetos, sin embargo, no usamos ninguno, ya que decidimos hacer que tuviera un aspecto más humano en vez de monstruoso (Fig. 17 y 18). Además, como con la luna y Nala, hicimos su siluetas (Fig. 19).



Fig. 18 Concept de madre monstruosa



Fig. 19 Concept de madre monstruosa



Fig. 17 Silueta madre

5.2.2.4. Cuqui la cucaracha

A. Descripción:

Por último, tenemos a la Cucaracha, que se aprovecha de las migas y la basura que hay en el suelo para alimentarse. Solamente existe sin ser vista, observando los sucesos que ocurren dentro de la casa. No es su intención asustar a Nala, ya que como ella, intenta sobrevivir como puede. Es escurridiza, de color negro-azulado con una antena medio rota y con las dos patas de atrás faltando.

B. Búsquedas estéticas:

Como Cuqui no aparece en la escena de las siluetas, su búsqueda se ha centrado en el *concept art* (Fig.20) y su posible diseño de *puppet* (Fig. 21).



Fig. 20 Concept art de Cuqui

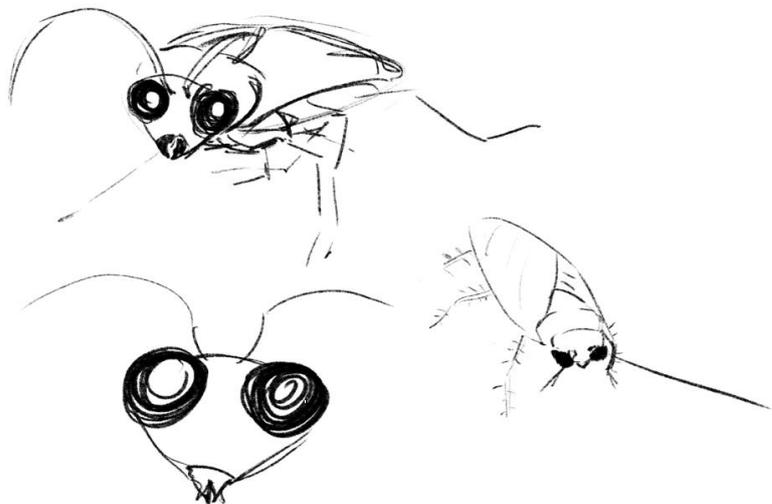


Fig. 21 Posible diseño de Cuqui

5.2.3. Posibles escenarios

5.2.3.1. Plano 3D

Primero dibujamos el plano cenital del piso en 2D para tener las habitaciones situadas. Después, realizamos en Blender un plano 3D (Fig. 22 y 23) para colocarlas zonas del piso en el que viven Nala y su madre, a partir del plano 2D. Decidimos no entrar en detalle ya que lo que nos interesaba era establecer espacialmente las distintas habitaciones y lugares del piso. Para ello dispusimos: la habitación de Nala, el pasillo, la cocina y la habitación de la madre. Aunque en ningún momento aparece la habitación de la madre, sí que se ve su puerta, por lo que solamente aparece su cuarto dibujado en lápiz en el programa. Dejamos el plano sin muebles porque en el momento que se realizaron estos planos no disponíamos de *concept art* ni del diseño.

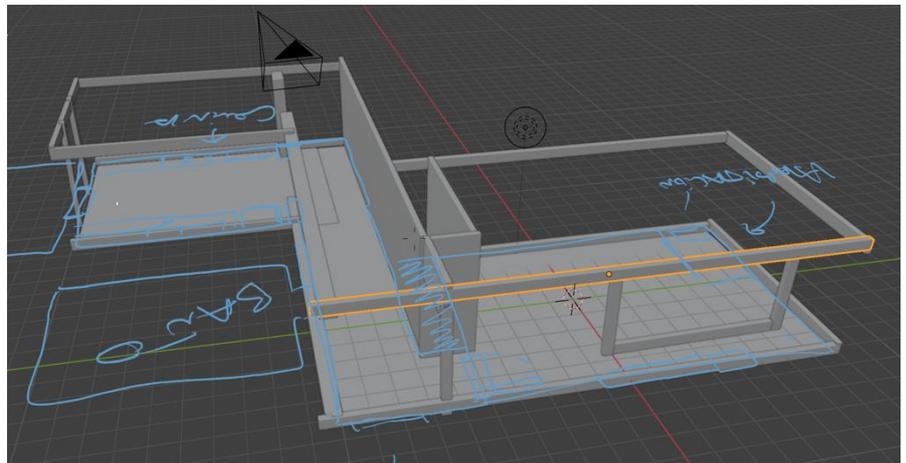


Fig. 22 Plano 3D de la casa en *Blender*

5.2.3.2. Habitación

En primer lugar, nos gustaría hablar sobre la habitación, el escenario más importante de la obra. Este es el menos distorsionado, en el cual apenas se rompe con la perspectiva. Nala pasa la mayor parte de

su tiempo dentro, sirviendo como un lugar de refugio para ella, a la vez que una especie de jaula. Aquí es donde residen su tranquilidad y seguridad mientras es observada por la luna a través de una única ventana. Dentro de la habitación podemos encontrar un armario, y un colchón sobre el suelo sucio y con una manta encima. El interior se encuentra bastante vacío, pero lleno de dibujos por las paredes hechas por Nala, papeles tirados por el suelo y lápices. Aunque Nala haya crecido en aquellas condiciones, ella ha hecho ese lugar únicamente suyo.



Fig. 24 Concept art de la habitación

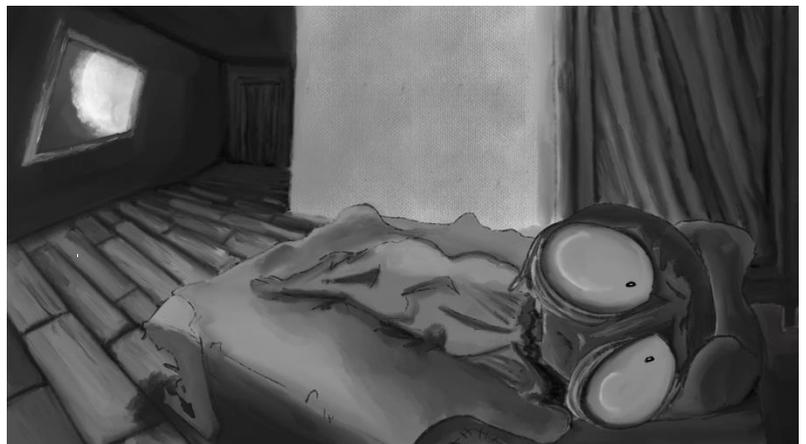


Fig. 23 Concept art de la habitación para Styleframe



Fig. 25 Fragmento de *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene (1920)

La habitación es el escenario más desarrollado. Al principio, realizamos varios *concept art* de esta, con perspectivas distorsionadas e inspiradas en el cine del expresionismo alemán, como *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene (Fig. 25). Antes de nada, hicimos para los suelos y las paredes unas pruebas con diferentes materiales. Usamos para los suelos palillos de madera cortados en rectángulos, y goma eva modelada como madera y azulejos. En cuanto a las pruebas de paredes usamos goma eva con papel higiénico pegado por encima y *gesso* pintado.

Para la maqueta final, cortamos en cartón pluma los planos, el suelo lo pintamos de negro y pegamos palillos de madera encima. En las



Fig. 26 Pintando las paredes de la habitación

paredes usamos la misma técnica que en las pruebas, y finalmente, pintamos cada cara de la habitación (Fig. 26). Conectamos las paredes al suelo y colocamos todos los *props* que faltaban: el colchón, las mantas, los papeles, los ceras en barras, el armario y la puerta. Una vez finalizada, montamos unas luces de estudio y tomamos fotos para mostrar la visión final que buscamos en el corto (Fig. 27).



Fig. 27 Estudio para tomar las fotos del *Styleframe*

5.2.3.3. Pasillo

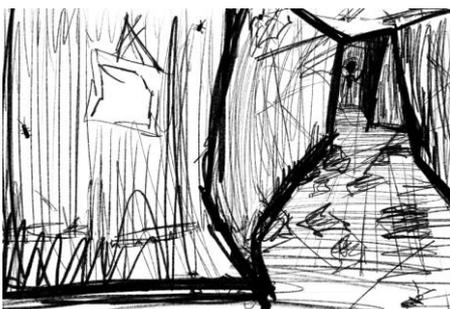


Fig. 28 Primer boceto del pasillo

En cuanto a este espacio, sirve como una unión entre la habitación segura y la cocina peligrosa, que representa el camino hacia el peligro y lo inestable. Nala camina con cautela a través del pasillo lleno de “trampas” que se manifiestan como objetos por el suelo (botellas, suciedad, basura, latas, insectos, etc.). A medida que avanza el espacio se retuerce, apareciendo una rotura en la perspectiva y un mayor

descuido tanto en el suelo como en las paredes. La finalidad es aumentar en Nala y el espectador la sensación de inestabilidad,



Fig. 29 Concept art del pasillo

inquietud y tensión.

5.2.3.4. Cocina

La cocina es el lugar en el cual todo se retuerce, representado en el espacio mismo. Hay una rotura en la perspectiva, y una deformidad en el espacio y los muebles. Esto se debe a que el punto de mayor tensión del cortometraje se encuentra en esta localización. Aparte de una nevera, fogones y estanterías, se encuentra al otro lado la puerta el cuarto de la madre. Aquí Nala busca la comida para saciar su hambre de la manera más silenciosa. Queremos representar a través de este espacio el miedo y el terror que siente Nala, teniendo que estar frente a la puerta gigante del cuarto de su madre a la que teme.



Fig. 30 Primer boceto de la cocina

5.2.4. Props básicos

Los *props* que hemos decidido hacer en esta fase del proyecto son limitados a la zona de la habitación.

5.2.4.1. Objetos de habitación



Fig. 31 Construcción del colchón

Primero de todo, enumeramos los props que aparecen en la habitación, estos son: papeles con dibujos, un colchón desaliñado y una



Fig. 32 Pruebas de fotografía con props del escenario

manta vieja. Al ser en stop-motion, decidimos directamente construir estos elementos.

5.2.4.2. Recortes de papel

En cuanto a los recortes de papel, nos dispusimos a realizar *concept art* dibujando sobre papeles A4, usando un estilo propio de niños y niñas de 6-9 años. Los materiales que usamos fueron ceras y recortables de papel pegados con pegamento. Estos props son diseños que Nala haría en el cortometraje para la escena de ella jugando con la luna.



Fig. 34 *Concept art* de dibujos para recortables



Fig. 33 *Concept art* de dibujos para recortables

5.2.5. Diseños definitivos y styleframes

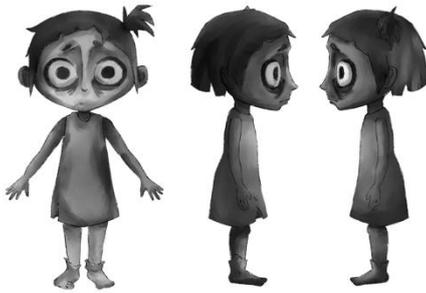


Fig. 36 Primer diseño de Nala

Los diseños definitivos comenzaron a raíz de un boceto de *concept art*. El primer diseño (Fig. 35) definitivo poseía una estética más *mainstream* de Tim Burton. Sin embargo, quisimos desvincularnos de este parecido para encontrar un estilo más propio. Por ende, nos fijamos en un *concept art* que realizamos a partir de un *collage* fotográfico en papel, incluido en el anexo, donde los ojos sobresalen de la cara. Finalmente, encontramos la estética a la que aspiramos, dando forma a una versión de Nala tierna y a la vez macabra, con ojos enormes que salen de su cara (Fig. 36).



Fig. 35 Boceto del diseño final de Nala

En cuanto a los *Styleframes*, usamos la maqueta de la habitación y los props, esculpiendo una mini Nala acorde con el diseño definitivo, para colocarla dentro y tomar unas fotos (Fig. 37), permitiéndonos mostrar el ambiente que queremos conseguir. Por otro lado, realizamos otro *Styleframe* de la escena de las siluetas, ya que es otra parte importante de este cortometraje. Sobre la textura de la pared de la maqueta, dibujamos las siluetas de los dibujos de Nala. Como las siluetas

de dichos dibujos carecen de forma, decidimos dibujar con línea blanca las caras y los cuerpos de las siluetas por dentro, dándole forma y un estilo diferente (Fig. 38).



Fig. 38 *Styleframe* de la habitación



Fig. 37 *Styleframe* siluetas

Fig. 39 Esqueleto del *puppet*

Fig. 40 Esqueleto con la espuma



Fig. 41 Esqueleto cubierto de látex y base de pintura blanca

5.2.6. Construcción del personaje principal

Después de tener el diseño final de Nala consolidado, compramos los materiales necesarios para la creación del *puppet*. Estos materiales fueron: alambre de aluminio de diferentes tamaños, latex para modelar, masilla de epoxy, un bloque de espuma pequeño, y un tubo de latón tamaño 4.5 mm para conectar a un *rig* a posteriori.

Comenzamos haciendo el esqueleto del Nala con el alambre de aluminio de 1,5 mm de tamaño, usando de referencia un dibujo a 15 cm de escala del muñeco. Trenzamos el aluminio y marcamos las articulaciones de dicho esqueleto para aplicar la masilla de epoxy en las zonas rígidas, es decir, donde los huesos se suponen que tienen que estar. Después, usamos el alambre fino de aluminio para trenzar en las extremidades superiores 5 dedos, sellándolos con el epoxy. Es durante este proceso que colocamos en el torso el tubo de latón en la cadera

Una vez realizado el esqueleto (Fig. 39), usamos el bloque de espuma para hacer sus músculos, pegándolo encima de los huesos alrededor del cuerpo. Una vez sellados con pegamento, cortamos la espuma (Fig. 40) hasta tener un volumen parecido a los músculos de los brazos y las piernas, y lo cubrimos de látex para modelado (Fig. 41).



Fig. 42 Prototipo de *puppet* terminado

Al mismo tiempo, modelamos la cabeza de Nala con *jump clay*, una arcilla que seca al aire y queda con una textura un tanto blanda pero resistente y más liviana. Hicimos una bola con dos huecos para colocar los ojos más tarde, y modelamos estos mismos ojos con forma ovalada. Conectamos mediante alambres las ojeras, para permitir un ligero movimiento, lo cual permite utilizar la técnica de sustitución para los ojos; que también usaremos para las cejas y la boca.

Proseguimos con la piel, en el cual usamos látex para modelar, recubriendo todo el esqueleto metálico a excepción de la cabeza. Por último, tomamos las medidas de Nala casi terminada e hicimos su vestido y calcetines con tela (Fig. 42).

5.3. STORYBOARD

El storyboard se comenzó a elaborar durante la asignatura de *Narrativa secuencial: Cómic*. Desarrollamos la primera escena (Fig. 43), a la vez que finalizamos el primer borrador del guion. Como el objetivo del proyecto final de la asignatura era crear una animática de la primera escena, no cuidamos la calidad de los dibujos del *storyboard*, y, como consecuencia, se crearon inconsistencias entre el guion, el *storyboard* y la animática.

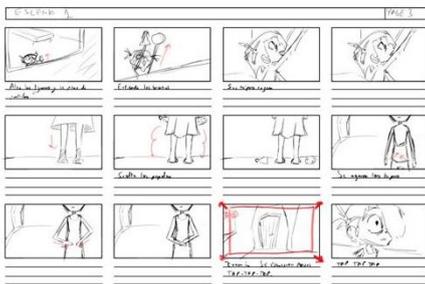


Fig. 43 Fragmento del primer *storyboard* de la primera escena

Al terminar dicha asignatura, continuamos desarrollando el resto del *storyboard*, cambiando las composiciones de dichos cuadros. No quedamos satisfechos con el primer borrador completo, por lo que nos enfocamos en escribir un segundo y un tercer borrador de guion. A partir de aquí, dibujamos un segundo *storyboard*, dando prioridad a la coherencia. Como el proyecto es para *stop-motion* y sigue en fase de desarrollo, cabe destacar que los dibujos del personaje y los fondos no son 100% precisos, ni

teníamos como objetivo que lo fueran. Con el *storyboard* quisimos encontrar su propia narrativa visual (Fig. 44).



Fig. 44 Fragmento del *storyboard* final

5.4. ANIMÁTICA

Como se ha comentado en el apartado anterior, se realizó una primera animática (Fig. 45) en la asignatura *Narrativa secuencial: Cómic*. Aunque en el momento que se hizo no teníamos ningún diseño, nos aseguramos en centrarnos en la representación del ambiente y la narrativa. Para conseguir esto, descartamos incluir música de fondo, favoreciendo una escena silenciosa donde solamente se escucha la risa de la niña, y el sonido ambiente de los lápices de colores, las tijeras y los pasos de la madre.



Fig. 45 Fragmento de la primera animática

Sin embargo, al haber desajustes entre la animática y el *storyboard*, se fueron creando más borradores consistentes entre ellos. Cuando desarrollamos el último *storyboard*, desglosamos un

poco más los planos para la animática. Editamos el timing y montamos el foley y la música. Por último, grabamos la voces de los personajes para añadirlo a la animática (Fig. 46).



Fig. 46 Edición en *Davinci Resolve* de la animática final

6. CONCLUSIONES

En virtud de lo expuesto anteriormente, hemos aprendido que el proceso de desarrollo de un cortometraje de animación es complejo. Estamos satisfechos con los cimientos de este proyecto, habiendo escrito un guion sólido que ha sido registrado por derechos de autor, dibujado un *storyboard*, montado un borrador de la animática entera, e incluso construido un prototipo del personaje principal.

Consideramos que los objetivos que nos propusimos cumplir al principio de esta memoria han podido llevarse a cabo. Desde los generales, como la realización del desarrollo de *Mi mamá es la luna* con su temática que nos ha permitido ya haber empezado a presentarnos a festivales como *Animadeba!*; hasta los específicos, donde hemos aprendido construir un guion con la intención de transmitir las

emociones y los mensajes deseados, al igual que un puppet de stop-motion para animación como el prototipo de la protagonista, que sirve para ampliar nuestro portfolio artístico.

En conclusión, pese a que hemos aprendido mucho en cuanto a las diferentes etapas que hay en este tipo de producciones, aunque el proyecto sea muy personal, es evidente que es necesario un equipo con varias personas encargadas de sus respectivos roles. Aún con los avances, sigue siendo un proyecto en desarrollo abierto a cambios. De cara a un futuro, buscaremos ese equipo que permita llevarlo aún más lejos, dándonos a conocer en festivales de estudiantes y jóvenes talentos; esperando encontrar los apoyos necesarios para llevar a cabo en un futuro la producción completa del cortometraje *Mi mamá es la luna*.

7. REFERENTES

Ayuda en Acción. (2023, 17 mayo). *Derechos de la infancia*. Ayuda En Acción. Última visita

<https://ayudaenaccion.org/derechos-infancia/#open-modal-1-small-box>

Belleza y estética. (2024, febrero). *8 significados espirituales y simbolismo de la luna*. Belleza y estética | blog de belleza femenina.

<https://belleza-estetica.com.ar/8-significados-espirituales-y-simbolismo-de-la-luna-creciente/#:~:text=En%20muchas%20culturas%20antiguas%20se,y%20protecci%C3%B3n%20durante%20la%20noche>

Contreras, J. I. (12 de marzo del 2012). *Jan Švankmajer, el sacerdote de los objetos*. Cuarta Pared. Última visita 9 de junio 2024:

<https://www.acuartapared.com/es/svankmajer/>

Emorama. (2022, mayo). *¿Qué es y para qué sirve un moodboard en un proyecto de vídeo?* Emorama. Recuperado en 8 de mayo 2024:

<https://emorama.com/es/que-es-y-para-que-sirve-un-moodboard-en-un-proyecto-de-video/>

Gould, C. (2018, febrero) *Why are Developed Countries Lagging Behind in the Commitment to End Violence Against Children?*

Wilson Center. Última visita 14 de abril 2024

<https://www.wilsoncenter.org/blog-post/why-are-developed-countries-lagging-behind-in-the-commitment-to-end-violence-against-children>

Hamerton, P. (1895). *Imagination in Landscape Painting*. Boston: Roberts Brothers. University of British Columbia Library. Estados Unidos. p. 233. Recuperado en 8 de mayo 2023.

<https://archive.org/details/imaginationinla00hame/mode/2up>

Hariohay, R. (Febrero, 2018). *End violence solution summit* [Conferencia]. End Violence against children, Stockholm, Suecia. Última visita 9 de junio, 2024:

<https://www.youtube.com/watch?v=mTaxVK4L2Tc>

LitCharts. (s.f.) . *The Moon and the Yew Tree Poem Summary and Analysis*. LitCharts.

<https://www.litcharts.com/poetry/sylvia-plath/the-moon-and-the-yew-tree>

Llorente. S. (2019, agosto). *Carla Pereira: "Con animación puedes hacer lo que quieras: eres dios"*. culturplaza. Última visita 7 de marzo, 2024:

<https://valenciaplaza.com/carla-pereira-con-animacion-puedes-hacer-lo-que-quieras-eres-dios>

Moral Blasco, C. (2018). *Más me duele a mi* [Informe]. Save the Children España. Última visita 12 de abril 2024

https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/mas_me_duele_a_mi.pdf

Moran, M. (2024, 26 enero). *Paz y justicia - Desarrollo Sostenible*. Desarrollo Sostenible.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/peace-justice/>

NICHOLS, Sallie. (1989). *Jung y el tarot: Un viaje arquetípico*. Editorial Kairós SA. Barcelona, España.

Plasicineposer. (2009, enero). *Suzie templeton (2001) Dog*. 2ANI413.2 Animation Concepts and Contexts. Última visita 7 de marzo, 2024:

<https://2ani413.blogspot.com/2009/01/suzie-templeton-2001-dog-watch-it-at.html>

Rivas Martínez, C. (2017, noviembre). *“La vida de Calabacín” una mirada profunda de la infancia*. Festival del cine fantástico Universidad de Málaga. Última visita 2 marzo 2024

<https://externos.uma.es/cultura/fancine/2016/index.php/2016/11/13/la-vida-de-calabacin-una-mirada-profunda-de-la-infancia/>

Rodrigo, A (abril 2023). *“Cómo es el maltrato infantil en España.”* Agencia EFE,

<https://efe.com/espana/2023-04-26/maltrato-infantil-espana-violencia-adolescentes/> Última visita 14 abril 2024.

Simonova, M. (2023, 22 noviembre). *Under the Moonlight: Depictions of the Moon in Art*. TheCollector.

<https://www.thecollector.com/depictions-of-the-moon-in-art/>

Stauber, J. (Director), (2020). *OPAL* [Film; youtube]. Williams Street. Adult Swim. Última visita 20 de febrero 2024

https://www.youtube.com/watch?v=-1pVLJI_snc

Swarnes Matos, E. (Noviembre, 2022). *Jack Stauber: The man whose art went viral*. Study breaks magazine. Última visita 9 Junio 2024

<https://studybreaks.com/culture/sounds/jack-stauber-art-went-viral/>

Templeton. S. (Directora), (2001). *Dog* [Film; youtube]. Royal College of Art. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=GtETK2beufA>

UNICEF. (mayo de 2015). *Convención de los derechos del niño*. UNICEF España. Última visita 12 de abril 2024

<https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos/convencion-derechos-ninos>

UNICEF. (s.f.). *Los derechos de los niños y niñas: nuestra misión*. UNICEF España.

<https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos>

UNICEF. (s.f.). *Los derechos de los niños en España*. UNICEF España.

<https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos/espana>

Weiss, J. (abril 2024). *Käthe Kollwitz at the Museum of Modern Art*.

The art students league of NY. Última visita: 9 de junio 2024

<https://aslinea.org/kathe-kollwitz-moma/>

Wells, G. (2012). *The Moon in the Landscape: Interpreting a Theme of Nineteenth Century Art*. Editores: Nicholas Campion y Rolf Sinclair. *Culture and Cosmos*, Vol. 16 nos. 1 and 2, pp. 373-384.

<https://web.archive.org/web/20201231135939id>

[/http://www.cultureandcosmos.org/pdfs/16/Wells_INSAP_VII_The_Moon_in_the_Landscape.pdf](http://www.cultureandcosmos.org/pdfs/16/Wells_INSAP_VII_The_Moon_in_the_Landscape.pdf)

World Health Organization: WHO. (2022, 19 septiembre).

Maltrato infantil.

[https://www.who.int/es/news-room/fact-](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment#:~:text=El%20maltrato%20infantil%2C%20que%20se,desarrollo%20o%20la%20dignidad%20del)

[sheets/detail/child-](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment#:~:text=El%20maltrato%20infantil%2C%20que%20se,desarrollo%20o%20la%20dignidad%20del)

[maltreatment#:~:text=El%20maltrato%20infantil%2C%20que%20se,desarrollo%20o%20la%20dignidad%20del](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment#:~:text=El%20maltrato%20infantil%2C%20que%20se,desarrollo%20o%20la%20dignidad%20del)

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Cronograma del TGF	9
Fig. 2 Cartel de El viaje a la luna de Méliès (1902)	17
Fig. 3 Nebra Sky Disc (1.600 a.c)	17
Fig. 4 Cartel Opal de Jack Stauber (2020)	21
Fig. 5 Cartel de La vida de Calabacín de Claude Barras (2016)	22
Fig. 6 Cartel del cortometraje Dog de Suzie Templeton (2001)	23
Fig. 7 Cartel del cortometraje Metamorfosis de Carla Pereira (2019)	24
Fig. 8 Cartel À la mer Poussière de Heloïse Ferlay (2020)	25
Fig. 9 Versión 2 de la escaleta de secuencia	28
Fig. 10 Mapa visual del moodboard completo	31
Fig. 11 Dibujo con lápiz acuareable	32
Fig. 12 Dibujo digital	32
Fig. 13 Dibujo de silueta de Nala	32
Fig. 14 Modelado en plastilina	33
Fig. 15 Collage	33
Fig. 16 Silueta de Luna	33

<i>Fig. 17 Concept de madre monstruosa</i>	34
<i>Fig. 18 Concept de madre monstruosa</i>	34
<i>Fig. 19 Silueta madre</i>	34
<i>Fig. 20 Concept art de Cuqui</i>	35
<i>Fig. 21 Posible diseño de Cuqui</i>	35
<i>Fig. 22 Plano 3D de la casa en Blender</i>	36
<i>Fig. 23 Concept art de la habitación para Styleframe</i>	37
<i>Fig. 24 Concept art de la habitación</i>	37
<i>Fig. 25 Fragmento de El gabinete del doctor Caligari de Robert Wiene (1920)</i>	37
<i>Fig. 26 Pintando las paredes de la habitación</i>	38
<i>Fig. 27 Estudio para tomar las fotos del Styleframe</i>	38
<i>Fig. 28 Primer boceto del pasillo</i>	38
<i>Fig. 29 Concept art del pasillo</i>	39
<i>Fig. 30 Primer boceto de la cocina</i>	39
<i>Fig. 31 Construcción del colchón</i>	40
<i>Fig. 32 Pruebas de fotografía con props del escenario</i>	40
<i>Fig. 34 Concept art de dibujos para recortables</i>	40
<i>Fig. 33 Concept art de dibujos para recortables</i>	40
<i>Fig. 35 Boceto del diseño final de Nala</i>	41
<i>Fig. 36 Primer diseño de Nala</i>	41
<i>Fig. 38 Styleframe siluetas</i>	42
<i>Fig. 37 Styleframe de la habitación</i>	42
<i>Fig. 39 Esqueleto del puppet</i>	43
<i>Fig. 40 Esqueleto con la espuma</i>	43
<i>Fig. 41 Esqueleto cubierto de látex y base de pintura blanca</i>	43
<i>Fig. 42 Prototipo de puppet terminado</i>	44
<i>Fig. 43 Fragmento del primer storyboard de la primera escena</i>	44
<i>Fig. 44 Fragmento del storyboard final</i>	45
<i>Fig. 45 Fragmento de la primera animática</i>	45
<i>Fig. 46 Edición en Davinci Resolve de la animática final</i>	46

9. ANEXO

9.1. ANEXO ODS



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



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

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



**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.**

La protagonista de este cortometraje, al ser una niña de unos 8 años, dentro del ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas, tratamos en específico el punto 16.2. Poner fin al maltrato, la explotación, la trata y todas las formas de violencia y tortura contra los niños. Mediante el cine de animación queremos señalar la injusticia a la que se enfrenta muchos niños y niñas del cual no pueden escapar sus situaciones debido a su edad y su dependencia de los adultos a su alrededor.

9.2. MATERIAL DE PROCESO

Carpeta drive de todo el material:

https://drive.google.com/drive/folders/1XviCLYzNvNPatE1Q0JNeARejh2ya1beQ?usp=drive_link

Primer borrador de animática:

https://drive.google.com/file/d/1Sd7U93dvHKvlgAn9rC_IOHDhrYXeyZnU/view?usp=drive_link

Segundo borrador de animática:

https://drive.google.com/file/d/1X_nkOYNRWM6Ca_I3k4Mj9VEuzMZ1u4Wz/view?usp=drive_link

9.3. BIBLIA

Biblia de proyecto:

https://drive.google.com/file/d/1ujs0-d6dpPEs2JQzfcKDPuyi_8BQ15rT/view?usp=sharing