



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Proyecto de cortometraje 'El libro celestial del yermo' I

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Fito Valero, Maria del Mar

Tutor/a: Tomás Miralles, Ana de los Dolores

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

Esta memoria de TFG presenta los primeros pasos en la preproducción de un cortometraje de animación 2D basado en la primera parte de la composición musical original de Yuxuan Mao “Heavenly book of the wasteland”, o traducido al español: 'El libro celestial del yermo'.

Este es un trabajo colaborativo entre las estudiantes de Bellas Artes de la UPV Mar Fito Valero y Yinuo Jia, junto con el compositor pekinés Yuxuan Mao.

El rol de María del Mar Fito en este proyecto ha sido el de guionista y artista conceptual, el cual ha consistido en ayudar a definir la historia y la estética del proyecto. Además, se pretende profundizar en habilidades aprendidas sobre animación y producción audiovisual para crear un material que sirva de portfolio personal para introducir el mundo profesional.

Los temas que se abarcan en este trabajo son la relación entre la humanidad y la divinidad, la filosofía y la música como elemento narrativo en la animación.

## PALABRAS CLAVE

Preproducción, animación, naturaleza, divinidad, música

## RESUM

Esta memòria de TFG presenta els primers passos en la reproducció d'un curtmetratge d'animació 2D basat en la primera part de la composició musical original de Yuxuan Mao "Heavenly book of the wasteland", o traduït al valencià: 'El llibre celestial de l'erm'.

Este és un treball col·laboratiu entre les estudiants de Belles Arts de la UPV Maria del Mar Fito Valero i Yinuo Jia, juntament amb el compositor pequinès Yuxuan Mao.

El rol de Maria de la Maria del Mar Fito en este projecte ha sigut el de guionista i artista conceptual, el qual ha consistit a ajudar a definir la història i l'estètica del projecte. A més, es pretén aprofundir en habilitats apreses sobre animació i producció audiovisual per a crear un material que servisca de porfoli personal per a introduir el món professional.

Els temes que s'abasten en este treball són la relació entre la humanitat i la divinitat, la filosofia i la música com a element narratiu en l'animació.

### **PALAULES CLAU**

Reproducció, animació, naturalesa, divinitat, música

## **SUMMARY**

This TFG presents the first steps in the pre-production of a 2D animated short film based on the first part of Yuxuan Mao's original musical composition "Heavenly book of the wasteland", or translated into Spanish: 'El libro celestial del yermo'.

This is a collaborative work between UPV Fine Arts students Maria del Mar Fito Valero and Yinuo Jia, along with the Beijing composer Yuxuan Mao.

María del Mar Fito's role in this project has been that of screenwriter and conceptual artist, which has consisted of helping to define the story and aesthetics of the project. In addition, it is intended to deepen the skills learned about animation and audiovisual production to create material that serves as a personal portfolio to introduce the professional world. The topics covered in this work are the relationship between humanity and divinity, philosophy and music as a narrative element in animation.

## **KEYWORDS**

Preproduction, animation, nature, divinity, music

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría dar gracias a Yinuo Jia, por haberme dado la oportunidad formar parte de este proyecto y haber podido trabajar y aprender junto a ella. Sin ella, estos años en la facultad no hubieran sido lo mismo.

A Ana Tomás, como tutora, por habernos recogido cuando más perdidas estábamos, por ayudar a sacar adelante este proyecto y por toda la paciencia y comprensión que ha tenido con nosotras.

También quiero agradecer a todos nuestros profesores y compañeros por todo lo que hemos aprendido junto a ellos en estos años.

Por último, y no por ello menos importante, gracias a mi familia y a mi pareja, por apoyarme, motivarme y cuidarme para que pudiera llegar hasta aquí de una pieza.

# ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>SUMMARY</b>                             | <b>3</b>  |
| <b>KEYWORDS</b>                            | <b>3</b>  |
| <b>ÍNDICE</b>                              | <b>5</b>  |
| <b>1. INTRODUCCIÓN</b>                     | <b>7</b>  |
| <b>2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>           | <b>8</b>  |
| <b>2.1. OBJETIVOS</b>                      | <b>8</b>  |
| 2.1.1 GENERALES                            | 8         |
| 2.1.2 ESPECÍFICOS                          | 9         |
| <b>2.2. METODOLOGÍA</b>                    | <b>9</b>  |
| <b>3. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO</b>       | <b>12</b> |
| <b>3.1. ANIMACIÓN OCCIDENTAL</b>           | <b>12</b> |
| <b>3.2. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN CHINA</b> | <b>14</b> |
| <b>3.3. MÚSICA Y ANIMACIÓN</b>             | <b>15</b> |
| <b>3.5. REFERENTES</b>                     | <b>17</b> |
| <b>4. PREPRODUCCIÓN</b>                    | <b>20</b> |
| <b>4.1. LA IDEA</b>                        | <b>20</b> |
| <b>4.2. ESTRUCTURA Y GUIÓN</b>             | <b>20</b> |
| 4.2.1. GUIÓN LITERARIO                     | 21        |
| 4.2.2. SINOPSIS                            | 22        |
| 4.2.3. GUIÓN TÉCNICO                       | 23        |
| <b>4.3. CONCEPT ART</b>                    | <b>23</b> |
| 4.3.1. MOODBOARD                           | 24        |
| 4.3.2. DISEÑO DE PERSONAJE                 | 25        |
| <b>5. CONCLUSIÓN</b>                       | <b>28</b> |
| <b>6. REFERENCIAS</b>                      | <b>30</b> |
| <b>7. INDICE DE FIGURAS</b>                | <b>32</b> |
| <b>8. ANEXOS</b>                           | <b>35</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>8.1. PREPRODUCCIÓN CREATIVA</b>  | <b>35</b> |
| 8.1.1. Bocetos  | 35        |
| 8.1.2. Carta de personaje   | 40        |
|   | 40        |
| 8.1.3. Artes conceptuales   | 41        |
| <b>8.2. PREPRODUCCIÓN TÉCNICA</b>   | <b>41</b> |
| 8.2.1. Música   | 41        |
| 8.2.2. Guion y storyboard   | 42        |
| <b>8.3. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2020</b> | <b>42</b> |

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde muy joven he estado especialmente interesada en la animación y los videojuegos. El uso del dibujo, el color y la luz para crear una ilusión de vida y movimiento me han marcado en el terreno artístico. Desde esa perspectiva, poder contar historias que de otra forma sería imposible me parecía realmente interesante y es un sentimiento que hoy en día aún conservo.

Gracias a que esta fascinación, tomé la decisión de seguir el camino de las bellas artes y durante mi recorrido estos últimos años de estudios me han ampliado los conocimientos gracias a asignaturas como Narrativa audiovisual, Historia de la animación y Producción de Animación que me han permitido conocer a grandes profesionales y me han ayudado a decidir qué camino seguir dentro de un campo tan amplio como es la animación.

‘Heavenly book of the wasteland’ es un proyecto colaborativo intercultural que experimenta con la fusión de culturas y estilos artísticos. Es una idea original que nace de la voluntad de tres estudiantes de probarse a sí mismos y a las habilidades aprendidas en sus respectivas carreras y con la finalidad de crear algo especial y genuino. El origen de “Heavenly book of the wasteland” es una obra musical de 4 actos que trata sobre el eterno ciclo entre la vida y la muerte y como la muerte también forma parte de la vida, el estilo musical es una fusión entre música tradicional asiática y europea con música contemporánea.



Figura 1  
Yuxuan M. Partitura de la composición musical ‘Heavenly book of the wasteland’

La idea de este proyecto es la creación de un cortometraje musical de animación 2D basado en la obra musical de Yuxuan Mao. La intención es experimentar dentro de nuestras capacidades mientras tratamos temas como la relación entre la humanidad y la divinidad, la filosofía, la importancia del medio ambiente y la preservación de los ecosistemas, al mismo tiempo que creamos un trabajo que fusione la cultura occidental y oriental de manera que nos represente a cada uno de los miembros del proyecto.

La producción de un proyecto de animación es un proceso complicado que requiere de gran habilidad y organización, en este TFG se abarca el desarrollo



de determinados apartados de la preproducción del proyecto, como son guion, concept art, diseño de personajes y espacios, elementos fundamentales para el desarrollo visual y ambiental del corto.

Cada uno de los miembros del proyecto se ha centrado en un ámbito del desarrollo y lo ha conceptualizado desde su experiencia y necesidades. (Ver anexo)

## 2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto es la creación de la preproducción de un corto de animación con la intención de crear una biblia y un pitch que nos permita al equipo continuar con la producción del proyecto en el futuro.

Con este proyecto se pretende experimentar y probar las habilidades obtenidas durante el grado dentro del ámbito de la producción de animación. Nuestro objetivo principal es la realización de toda la documentación necesaria para llevar a cabo la posterior producción del proyecto.

#### 2.1.1 GENERALES

- Realizar una parte de la preproducción del corto “Heavenly book of the Wasteland”
- Promover la divulgación de la importancia de la conservación de los ecosistemas desérticos y su biodiversidad.
- Familiarizarse con los procesos de creación de arte conceptual y desarrollo visual de una producción audiovisual.



Figura 2. Objetivos de desarrollo sostenible

### 2.1.2 ESPECÍFICOS

- Crear un marco teórico que contextualice la producción artística realizada y ayude a su desarrollo.
- Poner en práctica todo lo aprendido en el Grado y desarrollar nuevas habilidades y competencias en el proceso de elaboración del proyecto.
- Realizar el diseño del personaje principal.
- Extraer contenido con el objetivo de montar una biblia de preproducción que poder presentar en festivales y concursos de animación.

## 2.2. METODOLOGÍA

La metodología comienza con las primeras ideas, pasando después al estudio conceptual y teórico, una fase de producción artística y finalmente extracción de resultados y conclusiones documentadas en este volumen teórico de TFG.

Heavenly book of the wasteland es un proyecto que nace de la ambición de sus autores. La idea de crear una quimera que nos represente a todos sus miembros y que al mismo tiempo cuente su propia historia se ha convertido en la máxima del proyecto, siendo dos de los miembros de origen chino y otro, la que suscribe de origen español y donde las diferencias culturales, sociales y religiosas han nutrido en gran manera al proyecto. Proyecto que al ser tan ambicioso y extenso en el tiempo y desarrollo era necesario hacer particiones para que cada autor se ocupara de una fase importante para llegar a un conjunto final, trabajar en equipo supone generar acuerdos y tener reuniones extras a la individualidad que suponen un esfuerzo extra para debatir y centrar la propuesta

El proceso de creación de este proyecto comenzó con la idea de crear un proyecto que combinara música y animación de una manera experimental. En el verano del 2021 Yinuo Jia y Yuxuan Mao decidieron crear un proyecto de colaboración que combinara las especialidades de ambos, las bellas artes y la composición musical. Su intención era crear una obra que combinara las culturas oriental y occidental basado en la relación entre la religión, la mitología y la

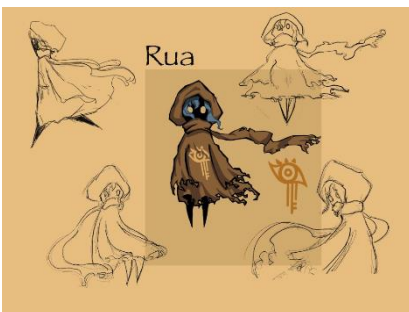


Figura 3.  
Jia. Y. Primer concepto de personaje

naturaleza, la música se decidió que debía enfatizar y ensalzar la importancia de la naturaleza y el entorno en la obra.

En septiembre de 2021, Yinuo Jia creó un primer concepto de un posible personaje protagonista de la historia y lo compartió con el resto del equipo. A finales del año 2021 Yuxuan Mao decidió hacer su TFG basado en el concepto de la obra. A raíz de eso, Yinuo Jia y Mar Fito decidieron realizar un TFG grupal con la colaboración de Yuxuan Mao como compositor.

Después de realizar algunos trabajos para clase basados en el concepto inicial, el grupo replanteó ciertos aspectos de la composición musical y la animación. Se decidió que en la obra era importante resaltar la importancia de la relación entre los Dioses, la naturaleza y la humanidad, la importancia del equilibrio en la relación simbiótica entre naturaleza y seres humanos. También se quería crear visibilidad de las culturas del desierto que han existido a lo largo de la historia y su relación con el entorno en el que habitaban.

La estructura de la obra debía contener un nacimiento, un desarrollo, una destrucción y un renacer a modo de final para expresar el eterno ciclo entre la vida y la muerte y como la muerte también forma parte de la vida. El uso de la figura del desierto en la obra es importante debido a la dualidad del lugar, lugares donde el comienzo y el fin parecen entrelazarse.

A lo largo del 2o cuatrimestre del curso 2021-22 Yuxuan Mao creó una obra musical de 4 actos basada en el concepto de la historia y tituló a la obra "Heavenly book of the Wasteland". Este TFG se centra en el primer acto de la obra musical.

La metodología de este trabajo de fin de grado ha seguido las mismas fases de creación que un cortometraje de animación profesional. Se empezó por la concepción de la idea, búsqueda de referentes e investigación de la base teórica, conceptual y técnica para fundamentar la idea. Desde un primer momento, se ha estado investigando y debatiendo sobre los elementos a tratar y cómo abordarlos, antecedentes y maneras de crear animaciones musicales de un índole más experimental y abstracta, investigando sobre las diferencias y puntos

en común de ambas culturas de manera que fuera más fácil la creación de una historia y unos conceptos que fueran comprensibles para ambas culturas, pero sin llegar a perder la esencia abstracta que se quería que el proyecto tuviera.

Una vez todos los conceptos estuvieron claros y tuvimos la documentación preparada, procedimos con la fase práctica de la preproducción del proyecto, el equipo de animación, formado por Yinuo Jia y Mar Fito, trabajó en la definición del personaje principal. Posteriormente, se procedió a crear una división del trabajo a realizar siendo Yinuo Jia la encargada de realizar el guion literario y el storyboard, mientras que Mar Fito se encargó de el diseño de personaje y el arte conceptual.

Debido a las limitaciones de tiempo y falta de mano de obra para estas tareas, con solo dos miembros ha sido imposible llegar a la fase de producción de la animación, por eso para este TFG queremos completar una primera versión del diseño de personaje y concept art para luego poder avanzar y crear un plan de producción para el futuro.

### 3. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO

Con el fin de tener la base teórica para realizar el proyecto, se hizo una investigación previa de los conceptos que se consideraron necesarios para fundamentar la idea de manera correcta. La investigación consistió en los conceptos expuestos a continuación.

*“Twenty-five thousand years ago, in the caves of southwestern Europe, Cro-Magnon man-made astounding drawings of the animals he hunted. His representations are not only accurate and beautifully drawn, hut many seem to have an inner life combined with a suggestion of movement. Since that time, we have been inundated with artists’ attempts to shape some- thing in clay or stone or paint that has a life of its own.”<sup>1</sup>*

#### 3.1. ANIMACIÓN OCCIDENTAL

La historia de la animación occidental es un campo que abarca más de un siglo de desarrollo. A continuación, se presenta una breve sinterización que abarca los principales hitos en la historia de la animación occidental:

- 1- Precusores de la animación (entre 1800-1900): Antes del surgimiento del cine, hubo varias formas de entretenimiento visual que se pueden considerar como precusores de la animación. Estos incluyen el teatro de sombras, el zootropo (1834) y el filoscopio (1898), que empleaban imágenes en movimiento para crear la ilusión de movimiento.
- 2- Pioneros de la animación (1920-1960): A principios del siglo XX se sentaron las bases de lo que se convertiría en una de las formas de entretenimiento más populares e innovadoras de la historia. Émile Cohl con ‘Fantasmagorie’ (1908) y Winsor McCay con Gertie the Dinosaur (1914) son dos de los dos primeros y más populares pioneros de animación que se desarrollaron en esta etapa.
- 3- Era dorada de la animación (1920-1960): La animación tradicional, también conocida como animación de fotograma por fotograma o animación en 2D,



Figura 4.  
Zootropo, William George Horner (1834)



Figura 5. Cartel promocional de la película de Émile Cohl ‘Fantasmagorie (A Fantasy)’ (1908)

<sup>1</sup> Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The illusion of life: Disney animation. Hyperion



Figura 6.  
Cartel promocional de la serie 'Los Picapiedra' (1960-1966)

se convirtió en la forma dominante de animación en las primeras décadas del cine. Walt Disney fue un innovador clave en este campo con el lanzamiento de 'Blancanieves y los siete enanitos' en 1937, la primera película animada de largometraje.

- 4- Animación comercial (1960-1990): Entre la década de los 60 y los 90, la animación experimentó una transformación significativa con el surgimiento y consolidación de la animación televisiva y comercial. A medida que la televisión se convirtió en el principal medio de entretenimiento en los hogares, las series de animación encontraron una audiencia masiva. Esta etapa estuvo marcada por el ascenso de la productora Hanna-Barbera que dominó la animación televisiva con series icónicas como 'Los Picapiedra' (1960) y 'Scooby-Doo, where are you' (1969).



Figura 7.  
Fotograma de la película 'Toy Story' (1995)

- 5- Animación por ordenador (1970-presente): A partir de la década de 1970, la animación por computadora comenzó a revolucionar la industria de la animación. Películas como 'Toy Story' (1995), de Pixar Animation Studios, marcaron un hito al ser la primera película completamente generada por computadora. Desde entonces, la animación por computadora ha evolucionado rápidamente, brindando una amplia gama de posibilidades creativas.



Figura 8.  
Cartel de la película 'El viaje de Chihiro' de Hayao Miyazaki (2001)

- 6- Animación experimental y de autor: Junto con la animación comercial, también ha habido una tradición de animación experimental y de autor que desafía las convenciones narrativas y visuales. Directores como Ralph Bakshi ('Fritz the Cat') y Hayao Miyazaki ('El viaje de Chihiro') han explorado temas más maduros y estilos artísticos únicos en sus películas animadas.

Este apartado solo raspa la superficie de la rica historia de la animación occidental. Hay numerosos artistas, técnicas y obras influyentes en este campo, y con este resumen se ofrece una visión general de los aspectos más destacados y las principales tendencias en la historia de la animación occidental.

### 3.2. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN CHINA

Desde sus inicios, la animación china ha explorado muchos géneros, estilos y técnicas y ha dejado su huella en la industria mundial de la animación. A continuación, se estudian brevemente la historia de la animación china y se señalan algunas de las referencias más destacadas.

La animación china tiene una historia que abarca siglos. En la antigüedad, se encontraron en China dispositivos mecánicos como animales salvajes e imágenes mágicas, que se consideran los precursores de la animación.

Sin embargo, el verdadero apogeo de la animación en el país tuvo lugar a principios del siglo XX. Uno de los primeros representantes conocidos de la animación china es Wang Laiming, considerado el "padre" de la animación china. En la década de 1920, Wang Laiming y sus hermanos fundaron el estudio de animación 'Shanghai Animation Film Studio' y crearon la primera película de animación sonora de China, 'Lao River Goddess'. Esta película se estrenó en 1931 y marcó el inicio de la industria de la animación en China. A lo largo de las décadas de 1940 y 1950, la animación china estuvo influenciada por el contexto político y social del país. Durante la Revolución Cultural, la animación china se utilizó como herramienta de propaganda y se hicieron películas para promover los ideales comunistas y el culto a la personalidad de Mao Zedong. Una de las películas más famosas de este período es '¿Dónde está el jefe de la aldea?', dirigida por Te Wei y estrenada en 1963.

A partir de la década de 1980, la animación china comenzó a diversificarse y explorar diferentes géneros y estilos. Uno de los estudios más influyentes era el 'Shanghai Animation Studio', que ha producido películas como 'Las aventuras de San Mao, el niño travieso' (1984) y 'El rey mono' (1964), una adaptación animada de la famosa novela clásica china 'Viaje al Oeste'.

En los últimos años, la animación china ha experimentado un renacimiento gracias a la aparición de nuevos estudios y al uso de las nuevas tecnologías del ámbito audiovisual. Películas como 'El reino de los monos' (2015) y 'Ne Zha' (2019) han tenido mucho éxito tanto a nivel nacional como internacional.

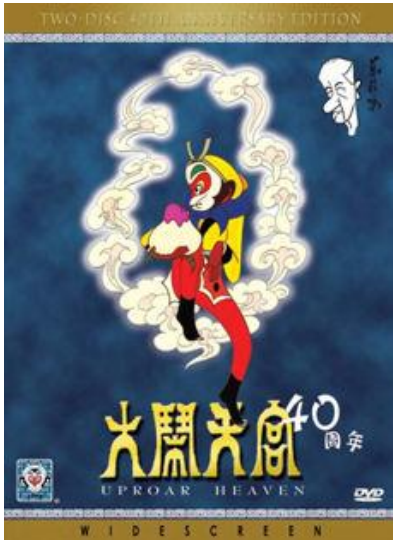


Figura 9.  
Cartel de la película 'Havoc in Heaven' (1961)



Figura 10.  
Cartel de la película 'Ne Zha' (2019)





Figura 11.  
Fotograma de la película 'La flauta del niño búfalo' (1963)

Además, las obras de animación chinas también se han expandido al género de series animadas como 'The King's Avatar' (2017) y 'White Snake' (2019).

En cuanto a referentes en la animación china, algunos de los autores más destacados son:

- Te Wei: Conocido como padre fundador de la animación china, sentó los precedentes de estilo en la industria de su país. Sus películas más reconocidas son 'El general orgulloso' (1956) y 'La flauta del niño búfalo' (1963).
- Liu Jian: Con la película 'Have a nice day' (2017), Liu Jian se convirtió en uno de los directores de animación chinos más famosos del mundo. Su estilo gráfico único y su exploración de temas sociales y políticos lo han convertido en una figura influyente en la animación china contemporánea.
- Los hermanos Wan: Produjeron el primer largometraje de animación chino, 'Princess Iron Fan' en 1941, realizada con rotoscopia y grandes dificultades durante la Segunda Guerra Sino-japonesa, y la Segunda Guerra Mundial. En 1961 los hermanos Wan produjeron su película más famosa: Havoc in Heaven

Estas son solo algunas de las figuras destacadas en la historia de la animación china. Cada uno ha dejado su huella en el desarrollo y evolución de la animación oriental, enriqueciendo la industria con estilos artísticos, narrativos y temáticos.

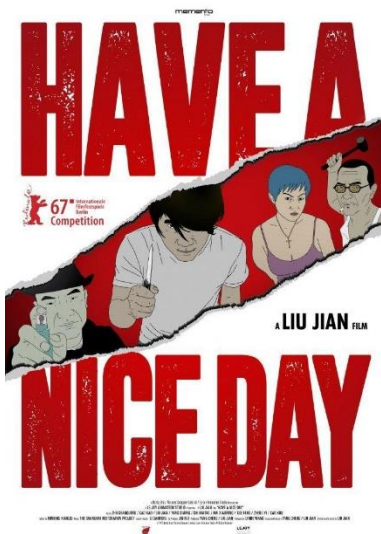


Figura 12.  
Cartel de la película 'Have a nice day' de Liu Jian (2017)

### 3.3. MÚSICA Y ANIMACIÓN

*'La incorporación de la música a la imagen visual parte desde el mismo nacimiento del cinematógrafo que pretendía, entre otras causas, subsanar los primitivos y poderosos sonidos y ruidos emergentes de la máquina desarrollada por los Lumiere'.<sup>2</sup>*

La historia de la animación musical se remonta a los inicios de la misma. A lo largo de la historia, la música ha sido una parte fundamental de la animación, disciplina que ha ayudado a transmitir emociones, crear atmósfera y contar historias. A principios del siglo XX, cuando la animación aún estaba dando sus

<sup>2</sup> Nieto, J. (2003). Música para la imagen: la influencia secreta. Iberautor Promociones Culturales.



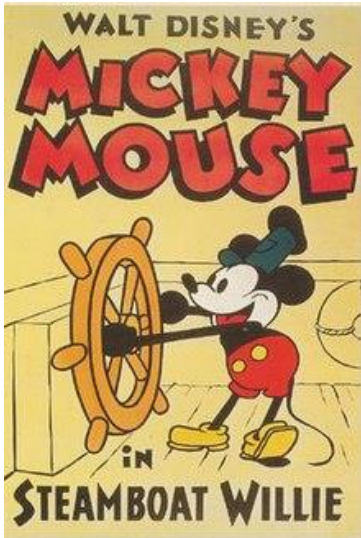


Figura 13.  
Cartel promocional del cortometraje de Disney Steamboat Willie (1928)

primeros pasos, se proyectaban en los teatros películas mudas con música en vivo interpretada por pianistas u orquestas completas. Esta música en vivo acompañaba a las imágenes en movimiento y agregaba un elemento de entretenimiento.

Con la llegada del cine sonoro a finales de la década de 1920, la animación musical dio un importante paso adelante. Ahora era posible incorporar música y sonidos directamente en la animación. Uno de los primeros cortometrajes de animación con sonido fue 'Steamboat Willie' (1928), protagonizado por Mickey Mouse y acompañado con música sincronizada. Este cortometraje marcó el comienzo de la colaboración entre Walt Disney y el compositor Carl Stalling, quien se convertiría en una figura influyente en el campo de la animación musical. En la década de 1930, Walt Disney y su equipo fueron pioneros en la animación musical con películas como 'Blancanieves y los siete enanitos' (1937) y 'Fantasía' (1940). Estas películas combinaban música clásica con imágenes animadas para crear una experiencia única e inmersiva para los espectadores.

A medida que evolucionó la animación, también lo hicieron los musicales animados. En la década de 1980, Don Bluth Productions estrenó películas como 'NIMH's Secret' (1982) y 'An American Tail' (1986), que presentaban canciones originales y coreografías en vivo. Estos musicales animados se convirtieron en un género popular y continuaron creciendo en las décadas siguientes.

La década de 1990 vio un renacimiento de la animación musical con películas como 'La Sirenita' (1989), 'La Bella y la Bestia' (1991) y 'El Rey León' (1994). Estas películas de Disney no solo tenían canciones pegadizas, sino que también se convirtieron en grandes éxitos en la industria cinematográfica.

En los últimos años, la animación musical sigue creciendo y diversificándose. Películas como 'Frozen' (2013) y 'Coco' (2017) de Disney-Pixar han recibido elogios tanto por su animación como por su música.

Además, la llegada de películas animadas para televisión y plataformas de transmisión ha permitido la creación de series (2010-2018) que desarrollan una historia compleja al mismo tiempo que canciones originales. En resumen, la historia de la animación musical es la historia de la música y la animación que se



Figura 14.  
Cartel promocional de la serie Steven Universe (2013-2019)

unen para crear experiencias inmersivas y memorables. El género ha experimentado una constante renovación y desarrollo a lo largo de los años, dando como resultado películas animadas y series de televisión que han dejado su huella en la cultura popular.

### 3.5. REFERENTES

#### - Fantasía (1940) y Fantasía 2000 (1999)

Las películas de Fantasía de Walt Disney Pictures son ejemplos perfectos de animación musical, donde la animación se usa para dar vida a la música, pero sin restarse protagonismo la una a la otra. En ambas películas se muestran ejemplos de animación musical tanto abstracta como figurativa, además de que el uso del color y la textura es también muy relevante en ambas cintas cosa que coincide con el tipo de resultado que se pretende conseguir en este proyecto.



Figura 15. Fotograma de la película Fantasía (1999)



Figura 16.  
Cartel de la película Dune (2021)

#### - Dune, Denis Villeneuve (2021)

Basada en novela de ciencia ficción escrita por Frank Herbert en 1965, esta película de acción se desarrolla en su mayor parte en un escenario desértico y destaca el uso de la música y el color para ensalzar la ambientación de la película. Al mismo tiempo, la película trata temas fanáticos, misticismos y ensalza las culturas del desierto y la protección de las culturas indígenas. La película destacó por su fotografía y tratamiento de la imagen gracias al uso de

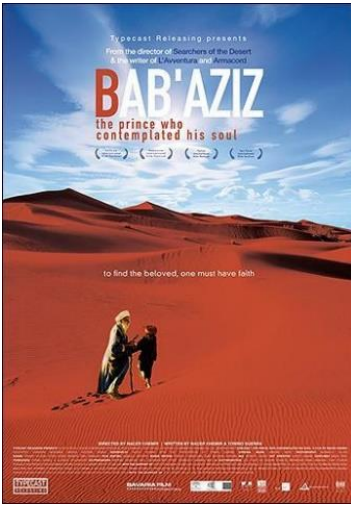


Figura 17.  
Cartel de la película Bab'Aziz,  
(2005)

luz natural en casi toda la grabación debido a que los escenarios estaban ubicados en el desierto.

#### - Bab' Aziz, Nacer Khemir (2005)

Esta película iraní de acción real trata sobre el viaje de una niña y su abuelo a través del desierto. La fotografía de la película muestra el desierto como un lugar místico y de infinita sabiduría, se consigue transmitir la espiritualidad del lugar a través del uso de los planos, el color y el sonido. Esta película fue recomendada al equipo por uno de los guías del desierto que Yinuo Jia tuvo durante una visita a Egipto.

#### - Gris, Nómada Studio (2018)

El videojuego 'Gris' tiene lugar dentro de un escenario lleno de ruinas monumentales y donde el personaje principal vaga por el escenario tratando de encontrar su camino. Los fondos de este videojuego están realizados en acuarela tradicional, lo que les da un color y una textura muy característicos. Además, el personaje principal tiene un diseño simple pero que consigue transmitir una sensación de fluidez y ligereza que le dan un carácter etéreo y espiritual a todas sus acciones.



Figura 20. Captura del videojuego 'Gris', Nómada Studios (2018)



Figura 18.  
Fotograma de la película El viejo y el mar (1999)

#### - El viejo y el Mar, Aleksandr Petrov (1999)

Basada en la novela homónima de Ernest Hemingway, este cortometraje de animación, ganador de un óscar, destaca por el tipo de técnica que utiliza, la pintura sobre vidrio. Esta técnica, por la cual Petrov es popular, consiste en pintar los fotogramas de la animación directamente sobre un cristal usando pintura de secado lento, como puede ser el óleo o el guache mezclado con glicerina, lo que permite la alteración de los fotogramas sobre la marcha y que tiene como resultado una animación fluida y un tratamiento del color orgánico.

#### - Sky: Niños de la luz, Thatgamecompany (2019)

Este videojuego destaca por su simplicidad y la importancia que se le otorga a la luz y el color a la hora de transmitir emociones. El diseño de los personajes en el videojuego es especialmente llamativo por su fluidez y expresividad, pero conservando el estilo limpio y simple que predomina en el videojuego. El juego tiene diferentes escenarios que representan los ciclos de la vida y la naturaleza y los desarrolladores han enfocado gran parte de la experiencia de juego en la socialización y la colaboración entre jugadores con el fin de destacar la importancia de la cooperación dentro de la sociedad. Además, el juego apoya a organizaciones benéficas y organiza eventos dentro del juego con el fin de ayudar a causas sociales y crear conciencia sobre la importancia de la conservación de los ecosistemas y la prevención y protección frente a futuros desastres ecológicos.



Figura 19.  
Captura del videojuego Sky: Niños de la luz (2019)

#### - Honour, Frederic Siegel (2018)

Este corto de animación 2D, realizado usando únicamente tonos naranjas explora temas como la dualidad moral y la venganza a través de un estilo sencillo pero lleno de detalles y matices. Los protagonistas, criaturas humanoides de aspecto inquietante carecen de rasgos faciales definidos y su diseño permitió al director jugar con la plasticidad y la dinámica de la mancha como herramienta de expresión. El director y creador, Frederic Siegel, comentó en una entrevista que el proceso de desarrollar la historia y la animación fue totalmente orgánico creando un storyboard casi rudimentario a base de bocetos de planos que iba desarrollando en su sketchbook.



Figura 21.  
Fotograma del corto 'Honour' (2018)

## 4. PREPRODUCCIÓN

La preproducción de una obra audiovisual es la primera fase de trabajo y donde se prepara todo el material para la posterior producción del proyecto. Nace de un concepto o idea principal y va desarrollándose por etapas hasta que quedan establecidos el guion, el storyboard, los artes conceptuales de personajes, escenarios y props, las escenas y los planos, el sonido y los diálogos. Para este proyecto, donde se ha trabajado en la preproducción de un cortometraje de animación musical en equipo, se han seguido los puntos que se explican a continuación.

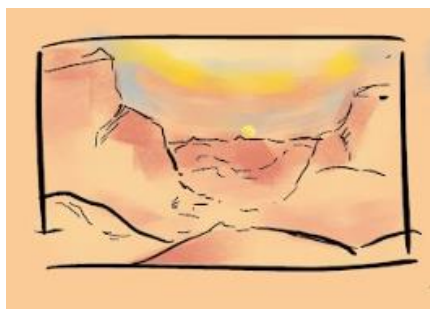


Figura 22. Fito Valero M. Boceto de fragmento de storyboard con estudio de color

### 4.1. LA IDEA

La idea surge del concepto de como los seres humanos nos encomendamos a los dioses para buscar solución a problemas que creemos superiores a nosotros mismos. Con esto se hace referencia a como a lo largo de la historia los humanos hemos dependido de la naturaleza para sobrevivir, y esto nos hacía estar sublevados a su impredecibilidad.

Sin embargo, cuando los humanos se dieron cuenta de que la naturaleza nunca se desarrollaría en la dirección en la que querían, los humanos comenzaron a tratar de controlar a los dioses, a odiarlos y abandonaron la fe. El protagonista es la naturaleza misma. Los seres humanos consideran al protagonista como un Dios, pero Dios es un concepto humano.

El corto comienza en una especie de limbo desértico, lleno de arena y dunas en el que no existe el paso del tiempo. Es un sitio que representa la muerte y el renacimiento.



Figura 23. Fito Valero M. Boceto de fragmento de storyboard con estudio de color

### 4.2. ESTRUCTURA Y GUION

*‘Escribir un guion es un proceso, un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza continuamente; es un oficio que de vez en cuando se eleva hasta la categoría de arte. El autor pasa por una serie de etapas concretas al dar cuerpo y dramatizar una idea; el proceso creativo es el mismo para todos los tipos de escritura; sólo cambia la forma.’<sup>3</sup>*

<sup>3</sup> Field, Syd (1998). El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Plot Ediciones.



Una vez realizada la investigación previa y teniendo clara la idea central del corto, se ha procedido a estructurar y redactar un guion literario.

Un guion literario es un documento que contiene la historia completa, redactada de manera descriptiva, junto con los diálogos, si los tiene, y las anotaciones técnicas.

Para redactar el guion del corto se decidió seguir la estructura de la composición musical de Yuxuan Mao, de manera que la estructura narrativa de la animación coincidiera con la estructura narrativa de la banda sonora. Para esto, se realizó una sesión de lluvia de ideas teniendo como guía la banda sonora y la idea principal. De esta manera, se creó un primer guion que describía los eventos que tenían lugar en la historia, siguiendo la estructura clásica de planteamiento, nudo y desenlace, y posteriormente se procedió a un desarrollo más profundo de la estructura narrativa visual del corto.

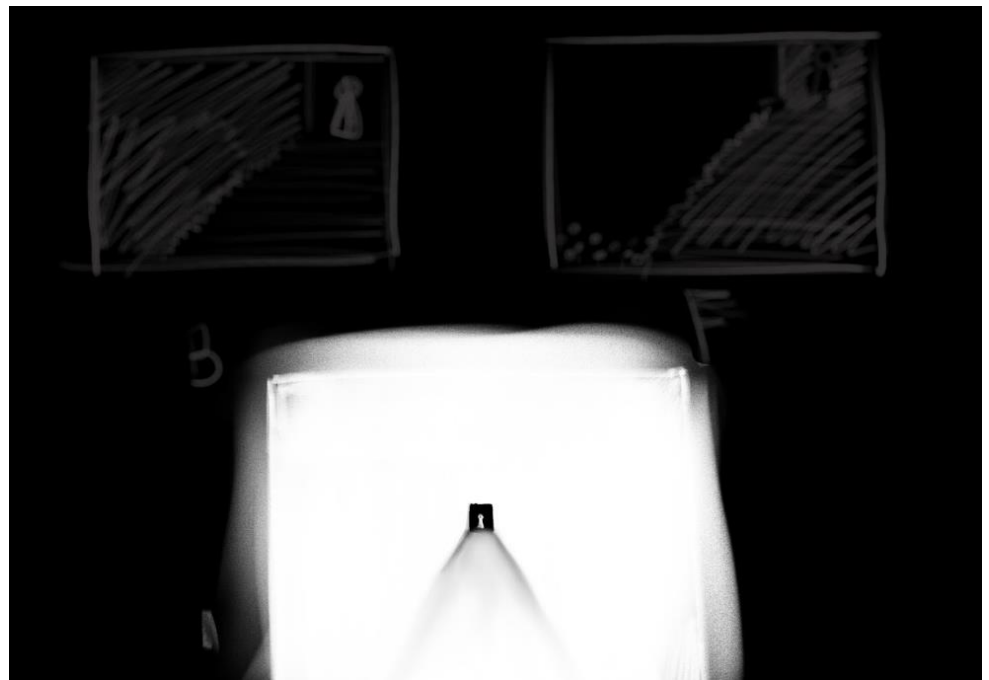


Figura 24. Fito Valero M. Bocetos de fragmento de storyboard

#### **4.2.1. GUIÓN LITERARIO**

El guion en si consiste en una descripción de las acciones que suceden en cada escena ya que el corto carece de diálogos o narrador. La intención es que la

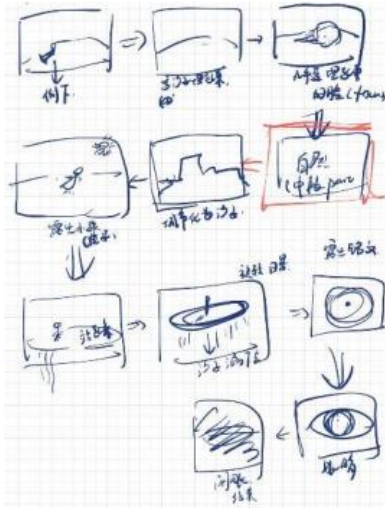


Figura 25. Jia Y. Primeros bocetos de storyboard

música, los sonidos y las imágenes expresen la historia sin necesidad de palabras.

En la historia destaca la importancia de los escenarios para la narrativa, además el acting y expresividad del personaje eran importantes debido a que es el único personaje en pantalla, pero se quiso mantener la simplicidad y se tomó la decisión de realzar la expresividad narrativa a través de los planos y los escenarios. La ausencia de diálogo aumenta la atención sobre las imágenes y acciones que tienen lugar en pantalla, así como se realiza la figura de la banda sonora como eje narrativo en la obra.

*‘Si alguien me preguntara qué es lo más importante cuando se crea un nuevo trabajo de animación, mi respuesta sería que primero tienes que saber lo que quieres decir con él. En otras palabras, tienes que tener un tema. Sorprendentemente, tal vez, la gente a veces pasa por alto este hecho básico de la cinematografía y en cambio pone demasiado énfasis la técnica’<sup>4</sup>*

#### 4.2.2. SINOPSIS

La historia comienza con el sol saliendo de entre las dunas del desierto, no hay ningún indicio de vida más allá del sol, el viento y la arena. De entre los primeros rayos de sol, a lo lejos, parece entrar caminando la figura del personaje principal. El personaje parece limitarse a caminar por el desierto al mismo tiempo que observa su entorno, mientras se distrae mirando la arena moverse por el viento resbala y cae por el perfil de una duna. Al llegar abajo el personaje encuentra las ruinas de lo que parece un templo destruido y medio engullido por la arena.

Cuando está recorriendo las ruinas, el viento comienza a soplar con fuerza en todas direcciones, pero él sigue adelante hasta que llega delante de lo que parece un mural grabado en una de las paredes destruidas del templo. Ve una figura grabada en la piedra que, parecida a él, pero en ese momento se levanta lo que parece un tornado de arena a su alrededor y le corta toda la visión. Mientras la arena gira a su alrededor empiezan a aparecer imágenes que muestran flashback de la vida de otros antes que él aceptando su papel como Dioses y encontrando a los humanos.

<sup>4</sup> Miyazaki, H. (2021). Starting point : 1979-1996. VIZ Media.

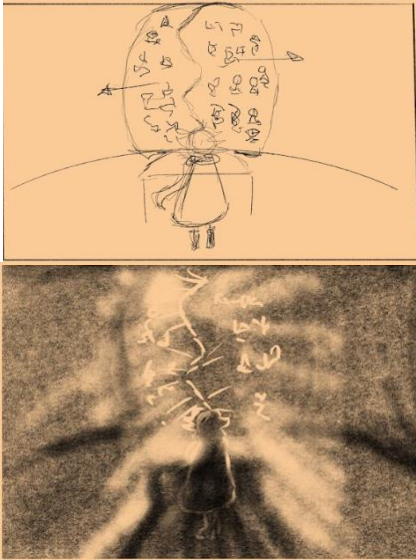


Figura 26. Fito Valero M.  
Bocetos de storyboard

Las imágenes empiezan a volverse cada vez más caóticas mostrando a los humanos corrompiéndose, abusando del poder de los Dioses y peleando entre sí destruyéndolo todo, hasta que todos los Dioses acaban perdiendo su poder y muriendo. Cuando las visiones acaban, la tormenta para inmediatamente y toda la arena cae al suelo, el personaje está ahora dentro de una cueva con las paredes llenas de símbolos y runas, delante tiene un altar que parece tener encima el libro que ha visto en las visiones, detrás del altar hay lo que parecen unas puertas de piedra.

El personaje sin pensarlo se acerca al altar y coge el libro, los símbolos de la habitación se iluminan y le aparecen los mismos símbolos en su ropa. Las puertas de piedra empiezan a abrirse solas y cuando termina de abrirse el personaje se acerca al exterior y ve que está en la cima de unas escaleras muy altas y al pie de las escaleras hay una aldea llena de personas que se arrodillan cuando aparece el personaje.

#### 4.2.3. GUIÓN TÉCNICO

Un guion técnico incluye los detalles técnicos necesarios para poder realizar cada plano de cualquier producción. Este documento contiene datos importantes como los tipos de planos, la iluminación o el sonido y los efectos especiales necesarios. Es una herramienta indispensable para la preproducción de una obra audiovisual, ya que permitirá transformar en imágenes la historia de él guion literario. Sin el guion técnico el desarrollo visual de este corto habría sido imposible, el equipo realizó varias versiones preliminares y estudios conjuntos antes de poder pasar al desarrollo de los artes conceptuales.

#### 4.3. CONCEPT ART

El arte conceptual es la fase de un proyecto audiovisual en la que se desarrollan los diseños iniciales que se utilizaran más adelante para desarrollar el aspecto de un proyecto. El equipo empezó el desarrollo visual realizando algunos primeros diseños del personaje principal y algunas escenas en diferentes estilos para explorar varias de las posibles estéticas visuales. En un primer momento, antes de que la banda sonora estuviera lista, nos decantamos por un estilo



Figura 27. Jia. Y. Concepto de personaje



simple donde el personaje tenía la cara oculta por una capucha y lo que destacaba de él era la ropa y el símbolo que tenía impreso en ellas. Mientras la banda sonora se desarrollaba, el equipo se dedicó a hacer exploraciones de escenas y entornos en conjunto, alrededor de ese tiempo Yinuo Jia realizó un viaje a Egipto donde tomó fotografías de referencia para facilitar el proceso del desarrollo visual de la ambientación. Una vez la banda sonora estuvo lista, se decidió hacer una exploración más profunda del estilo y crear moodboards que sirvieran de referencia y facilitaran el trabajo de concept.

*‘Un concept art no existe solo; se inserta en un pipeline de producción. Es la traducción visual de una visión y sirve para informar a los demás sobre cómo se tienen que ver las cosas.’<sup>5</sup>*

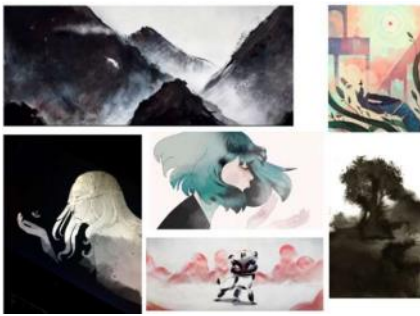


Figura 28. Moodboard de ambientación

#### 4.3.1. MOODBOARD

En el desarrollo del arte conceptual para una producción audiovisual es fundamental establecer referentes visuales claros para facilitar el proceso de desarrollo visual. Un moodboard es una herramienta clave para ayudar al equipo a tener una visión común de la idea, sin unos referentes visuales claros es más fácil que la línea de estilo se pierda durante el desarrollo de los artes conceptuales.



Figura 29. Moodboard de estilo

El moodboard se establece al inicio de la preproducción de un corto y va creciendo conforme se va concretando el estilo. En nuestra producción se establecieron 2 moodboards, uno para personaje y otro para entorno, en el caso del estilo visual de los espacios donde tiene lugar el corto el estilo y los moodboards se cerraron relativamente pronto ya que el ambiente donde se un estilo claro. Dada la naturaleza experimental de la idea y la fusión de culturas, el equipo necesitó dividir el moodboards de personaje en 2 subcategorías, personaje y ropa. Esto fue debido a la dificultad de encontrar elementos que representaran correctamente el estilo general y las ideas personales de los miembros del equipo.

<sup>5</sup>Entrevista de Martín Julio Vazquez a Jean Fraisse/¿Qué es el Concept Art?/ Disponible en:

<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>



Figura 30. Moodboard de personaje

Una vez los moodboards estuvieron claros se pudo pasar al desarrollo visual del corto. En este punto se decidió dividir el trabajo de manera que un miembro del equipo, Mar Fito, realizara los diseños y el desarrollo visual y el otro, Jia, supervisara el trabajo desde un punto de vista objetivo.

#### 4.3.2. DISEÑO DE PERSONAJE

Cuando se diseña un personaje, es fundamental tener presentes la historia y personalidad que caracterizan al personaje. Especialmente en los cortos, donde el tiempo es limitado, el diseño es un medio para expresar más que de lo que es posible contar en la historia.

Para diseñar al protagonista de este proyecto, se ha partido de la idea de que es un ser perdido que vaga por el desierto. El nombre del protagonista es Rua, que significa ruina o camino en latín, se eligió este nombre a modo de guiño a su origen y acciones durante la historia. Rua no tiene edad ni género, mide más o menos 160 cm.

El personaje acaba de 'nacer' y es bastante curioso, observa todo a su alrededor mientras está caminando por el desierto como buscando algo, pero no sabe el que, tampoco parece saber ni quién es y ni porqué está ahí. A partir de esta base, se le ha ido desarrollando un estilo y personalidad acordes al concepto y simplicidad que se quería conservar en todo el corto.



Figura 31. Fito Valero, M. Estudios de personaje con moodboard



Figura 32. Fito Valero, M. Estudios de movimiento

La apariencia del protagonista parte de la base de que es un ser celestial con apariencia humana, se le quería dar una estética parecida a la de un nómada con una túnica larga y un poco desgastada para realzar la importancia del desierto en la historia del personaje. En un principio, el diseño del personaje no iba a tener cara ya que estaría oscurecida dentro de la capa y lo único visible iban a ser sus ojos y algunos mechones de pelo. Una vez se inició este TFG, se hicieron varias exploraciones para la cara y el cuerpo, pero la personalidad taciturna se conservó.



Figura 33. Fito Valero, M. Estudios de personaje



Figura 34. Fito Valero, M. Estudios de vestimenta con moodboard

En un principio y después de varias pruebas, se decidió ir a por un diseño simple con apariencia prácticamente infantil para que se reflejara la inocencia del personaje, además se optó por que el diseño sí que tuviera cara para aumentar la expresividad del personaje y facilitar su comprensión. Se simplificó el diseño a favor de añadir plasticidad al diseño prescindiendo de las líneas de contorno y optando por agregar textura a las tintas planas.

Tras varias puestas en común, el diseño del personaje no parecía encajar en la historia ni en las ideas de los miembros del equipo. Se decidió seguir explorando estilos y vestimentas en busca de un diseño que encajara con la historia y el



Figura 35. Fito Valero, M. Arte conceptual

ambiente general del corto. Al tener tan claro el estilo de los escenarios se hizo más complicado encontrar un diseño que encajara dentro de las exigencias del equipo. Se tomó la decisión de abogar por una morfología más estilizada pero que conservara cierta sencillez, hecho que se consiguió con una piel negra sin rasgos faciales marcados más allá de los ojos, pelo largo y blanco que contrastara brutalmente con el tono de piel y una vestimenta más elaborada, pero sin detalles. Este diseño fue aceptado por el equipo debido a que reforzaba la naturaleza 'inhumana' del personaje y le daba un aura inquietante que podía encajar con las características de un ser divino.

Debido a que en el desarrollo de la historia hay un momento en el que se invertía el color de las escenas, ese contraste ayudó a la toma de decisión entorno al estilo debido a que durante el transcurso de la historia el personaje debía parecerle inhumano a simple vista al espectador, de manera que la piel negra reforzaba esta intención y eso ayudaba a que la narrativa fuera más clara.

Se decidió que al ser un corto más de índole experimental el estilo final debía ser más moldeable y fluido para destacar las características ambientales y musicales.

## 5. CONCLUSIÓN

El proyecto de preproducción, debido a las serias dificultades a la hora de encontrar tutor, una limitada cantidad de mano de obra o la complejidad del proyecto, la cual en un inicio no llegamos realmente a prever, empezó de una forma un tanto tumultuosa. El desarrollo del proyecto se encuentra en su fase embrionaria, ha sido un desafío para todas las partes, pero, a pesar de las dificultades, creo que esto nos ha motivado aún más para continuar con el proyecto y para superar fases que permitan completarlo en el futuro.

Estamos satisfechos con los resultados y con la práctica que nos ha proporcionado trabajar en todas las partes de este proyecto.

El tiempo invertido en esta tipología de tfg y en esta disciplina es inabarcable en tan solo un curso, por eso hemos fragmentado las fases metodológicas para centrarnos en los aspectos realmente eficaces y productivos para tener resultados finales evidentes y objetivos, entendiendo que este tfg no acaba aquí y seguirá activo hasta que podamos concluirlo para concurrir en candidaturas en concursos y jornadas al respecto.

En primer lugar, hay que señalar que este proyecto nos ha permitido estudiar nuevos referentes, compartir experiencias y metodologías de trabajo y hemos encontrado información muy útil mientras revisábamos bibliografía y otros Trabajos Finales de Grado y sus bibliografías.

Esta ha sido una muy buena experiencia para expandir nuestro conocimiento en el ámbito de la producción de animación y coger soltura a la hora de poner en práctica las habilidades y conocimientos adquiridos. A lo largo de la carrera hemos asistido a algunas asignaturas que nos habían aportado conocimientos sobre animación. Pero, el habernos embarcado en este proyecto nos ha dado la oportunidad de conocer desde la realidad profesional mucho mejor las fases de la preproducción de una obra audiovisual.

Una de las más beneficiosas, a título personal, ha sido realizar los artes conceptuales. Tener que plasmar las imágenes que la historia representaba para ayudar al resto del equipo a visualizar mejor las escenas y los escenarios ha sido

una experiencia muy enriquecedora y nos ha dado la oportunidad de explorar un ámbito de la producción de animación que no había podido explorar en profundidad.

En segundo lugar, a pesar de haber aprendido mucho y haber expandido nuestros conocimientos, este proyecto nos ha hecho darnos cuenta del límite de nuestras habilidades y de nuestras fortalezas. Un proyecto de este tipo requiere de un nivel de organización que el equipo debe de asumir. A nivel de organización también se ha hecho evidente la dificultad que supone sacar adelante un proyecto de este tipo con solo dos miembros en el equipo y eso nos ha ayudado a tener una visión más realista a la hora de trabajar en futuros proyectos.

En conclusión, nos gustaría señalar que, observando todo el trabajo realizado hasta la fecha, se ha conseguido un resultado satisfactorio. Sobre todo, en el ámbito de la expansión gráfica y visual, ampliando nuestros conocimientos y obteniendo nuevas habilidades prácticas. Personalmente, realizar este proyecto nos ha motivado a querer seguir trabajando en el sector de la animación y a seguir esforzándonos para desarrollar y afinar aún más las habilidades creativas. Además, todo el material realizado para este proyecto será una gran adición para nuestros portafolios personales y nos facilitará el ingreso en el mundo laboral en el futuro.

## 6. REFERENCIAS

### LIBROS Y TESIS

GIESEN, ROLF. *Chinese animation: A history and filmography, 1922-2012*. 2015. ISBN 9780786459773.

HERNÁNDEZ POLO, B. (2021). herencia de las Silly Symphonies: Música e imagen en los primeros largometrajes de animación de Walt Disney. Popular Music

LORENZO HERNÁNDEZ, M. (2021). La imagen animada: una historia imprescindible. Diábolo.

MARTÍNEZ ABADÍA, J. y FERNÁNDEZ DÍEZ, F., 2012. Manual del productor audiovisual. Primera edición en lengua castellana. Barcelona: Editorial UOC. ISBN 9788497889308.

MENEU OSET, JI. (2013). Planificación y procesos de producción para un cortometraje de animación 3D. Valencia: Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/35392>.

MIYAZAKI, Hayao. Starting point: All you need is kill,1979-1996. San Francisco: VIZ Media, 2009. ISBN 9781421505947

MOLLÁ FURIÓ, D., 2013. La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje. 1. Barcelona: Editorial UOC. vol. 237. ISBN 9788490291740.

THOMAS, Frank. ILLUSION OF LIFE, THE: DISNEY ANIMATION. Disney Editions, 1995. ISBN 9780786862023.7

WILLIAMS, R. (2009). The animator's survival kit: [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators] (Expanded ed.). Faber and Faber.

### PAGINAS WEB Y ARTICULOS

HERNÁNDEZ POLO, B., 2021. herencia de las Silly Symphonies: Música e imagen en los primeros largometrajes de animación de Walt Disney. Popular music research today, vol. 3, no. 1, ISSN 2659-6482. DOI 10.14201/pmrt.25896.

THATGAMECOMPANY. *That Sky Game*. <https://www.thatskygame.com/> [Consultado el 3 de Julio de 2023]

YÉBENES PALOMA. La música en el mundo de la animación. Contratexto [en línea]. 2007, (15), 141-161[Consultado el 10 de Julio de 2024]. ISSN: 1025-9945. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570667391010>  
Staff Pick Premiere: "Honour" by Frederic Siegel. Vimeo Blog [en línea]. [sin fecha] [consultado el 3 de julio de 2024]. Disponible en: <https://vimeo.com/blog/post/staff-pick-premiere-honour-by-frederic-siegel/>

### **TFG**

GAVIDIA GUERRERO, N., 2022. LA ESPIRAL, Producción de un corto de animación 2D. Análisis de casos, concept art y animación. S.I.: Universitat Politècnica de València.

GORCAKOVA BARGA, S., 2019. CHEMTRAILS. Concept art para serie de animación 2D. S.I.: Universitat Politècnica de València.

PÉREZ IZQUIERDO, S. (2021). Recorrido histórico de la animación china: De la identidad nacional a la globalización con características chinas. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.

TORRES GÓMEZ, M., 2022. Mujeres carnívoras: creación de un videoclip de animación 2D. S.I.: Universitat Politècnica de València.

### **VIDEOS**

Aleksandr Petrov, (1999). El viejo y el Mar

[https://www.youtube.com/watch?v=E\\_08lxqeKZA](https://www.youtube.com/watch?v=E_08lxqeKZA)



## 7. INDICE DE FIGURAS

- **Pag 7.** Figura 1. Partitura de la composición musical de Yuxuan Mao.
- **Pag 8.** Figura 2. Objetivos de desarrollo sostenible. [La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible - Desarrollo Sostenible \(un.org\)](#)
- **Pag 9.** Figura 3. Jia Y. Primer concepto de personaje
- **Pag 11.** Figura 4. Zootropo, William George Horner (1834). Disponible en: <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/aparatos-precinematograficos/zootropo/>
- **Pag 11.** Figura 5. Cartel promocional de la película de Émile Cohl 'Fantasmagorie (A Fantasy)' (1908). Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film789695.html>
- **Pag 12.** Figura 6. Cartel promocional de la serie 'Los Picapiedra' (1960-1966). Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film863872.html>
- **Pag 12.** Figura 7. Fotograma de la película 'Toy Story' (1995). Disponible en: <https://www.heraldo.es/noticias/ocio-y-cultura/2019/06/20/toy-story-pelicula-por-que-nos-gusta-1321143.html>
- **Pag 12.** Figura 8. Cartel de la película 'El viaje de Chihiro' de Hayao Miyazaki (2001). Disponible en <https://www.filmaffinity.com/es/film759533.html>
- **Pag 13.** Figura 9. Cartel de la película 'Havoc in Heaven' (1961). Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Havoc\\_in\\_Heaven](https://en.wikipedia.org/wiki/Havoc_in_Heaven)
- **Pag 13.** Figura 10. Cartel promocional de la película 'Ne Zha' (2019). Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ne\\_Zha\\_%282019\\_film%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Ne_Zha_%282019_film%29)
- **Pag 14.** Figura 11. Fotograma de la película 'La flauta del niño búfalo' (1963). Disponible en: <https://www.versionchina.com/clasicos-de-la-animacion-china/>

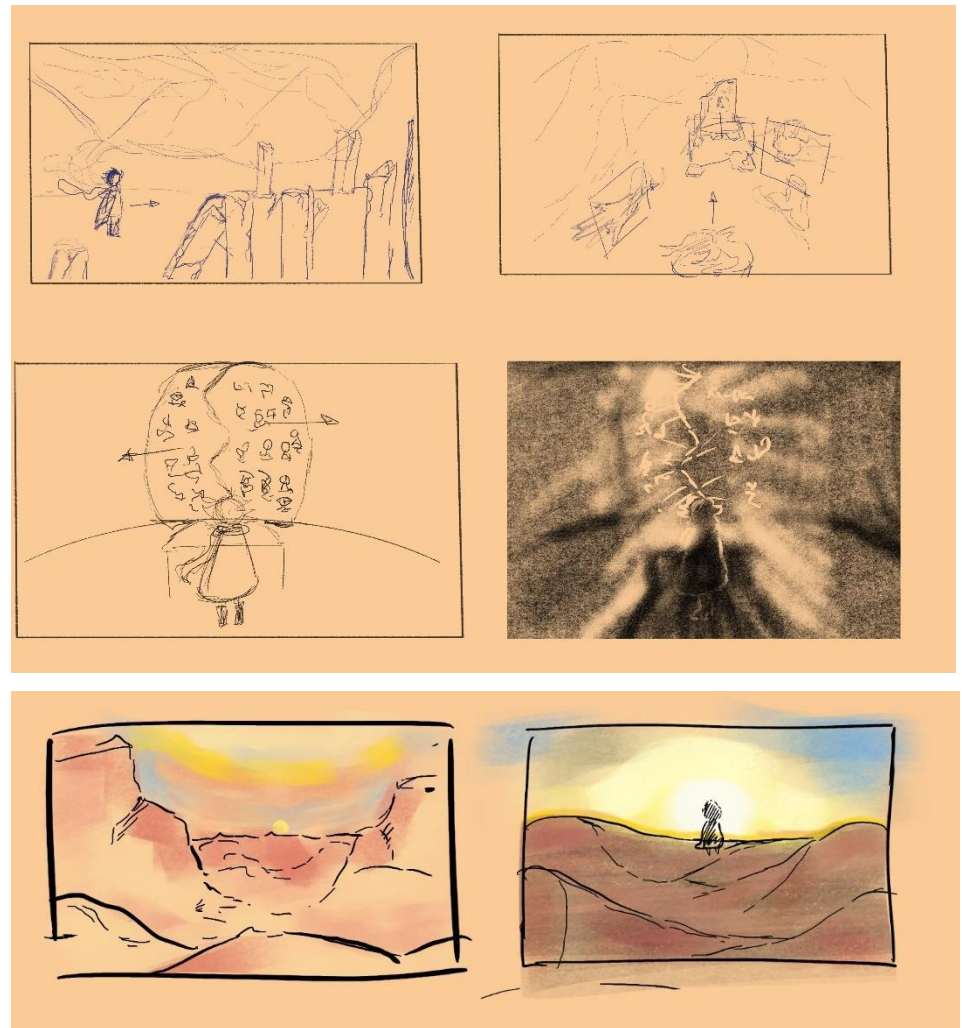
- **Pag 14.** Figura 12. Cartel promocional de la película 'Have a nice day' (2017). Disponible en:  
<https://www.filmaffinity.com/es/film826426.html>
- **Pag 15.** Figura 13. Cartel promocional del cortometraje de Disney Steamboat Willie (1928). Disponible en:  
[https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=596629](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=596629)
- **Pag 15.** Figura 14. Cartel promocional de la serie Steven Universe (2013-2019). Disponible en:  
<https://www.filmaffinity.com/es/film328781.html>
- **Pag 16.** Figura 15. Fotograma de la película Fantasía (1999). Disponible en: [https://www.imdb.com/title/tt0120910/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0120910/?ref=tt_mv_close)
- **Pag 16.** Figura 16. Cartel de la película Dune (2021). Disponible en:  
[https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=847055](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=847055)
- **Pag 17.** Figura 17. Cartel de la película Bab'Aziz, (2005). Disponible en:  
<https://www.filmaffinity.com/es/film761497.html>
- **Pag 17.** Figura 18. Fotograma de la película El viejo y el mar (1999). Disponible en:  
[https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=836173](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=836173)
- **Pag 18.** Figura 19. Captura del juego Sky: Niños de la luz (2019). Disponible en: <https://www.thatskygame.com/>
- **Pag 18.** Figura 20. Captura del videojuego 'Gris', Nómada Studios (2018). Disponible en:  
<https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/?l=spanish>
- **Pag 18.** Figura 21. Fotograma del corto 'Honour' (2018). Disponible en:  
<https://fredericsiegel.ch/honour>
- **Pag 19.** Figura 22. Fito Valero M. Boceto de fragmento de storyboard con estudio de color.
- **Pag 19.** Figura 23. Fito Valero M. Boceto de fragmento de storyboard con estudio de color.
- **Pag 20.** Figura 24. Fito Valero M. Bocetos de fragmento de storyboard.
- **Pag 21.** Figura 25. Jia Y. Primeros bocetos de storyboard.
- **Pag 22.** Figura 26. Fito Valero M. Bocetos de storyboard.
- **Pag 22.** Figura 27. Jia. Y. Concepto de personaje.

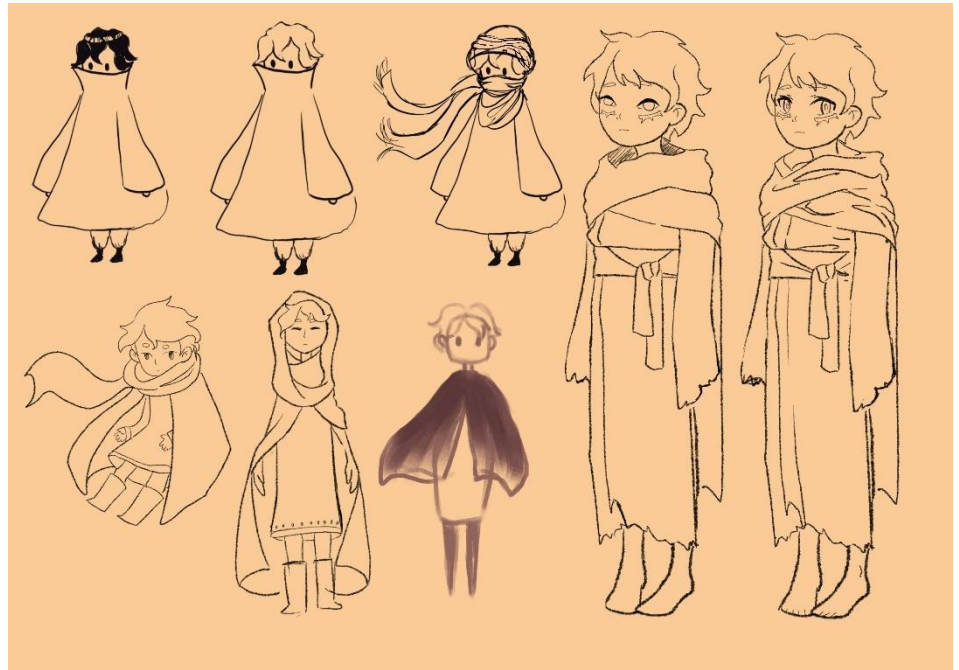
- **Pag 23.** Figura 28. Moodboard de ambientación.
- **Pag 23.** Figura 29. Moodboard de estilo.
- **Pag 23.** Figura 30. Moodboard de personaje.
- **Pag 24.** Figura 31. Fito Valero, M. Estudios de personaje con moodboard.
- **Pag 24.** Figura 32. Fito Valero, M. Estudios de personaje.
- **Pag 25.** Figura 33. Fito Valero, M. Estudios de personaje.
- **Pag 25.** Figura 34. Fito Valero, M. Estudios de vestimenta con moodboard.
- **Pag 26.** Figura 35. Fito Valero, M. Arte conceptual.

## 8. ANEXOS

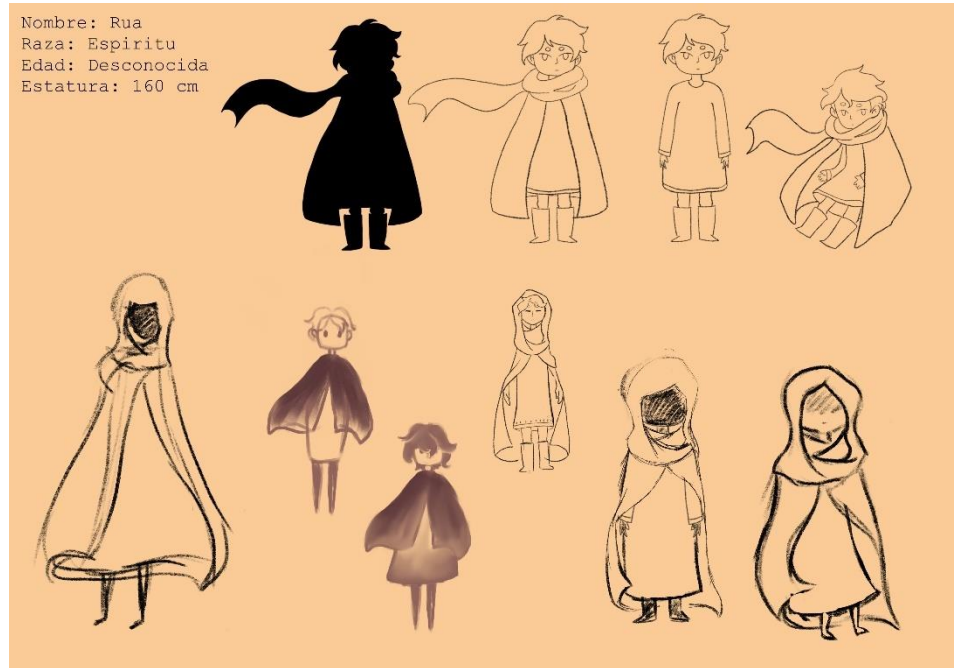
### 8.1. PREPRODUCCIÓN CREATIVA

#### 8.1.1. Bocetos



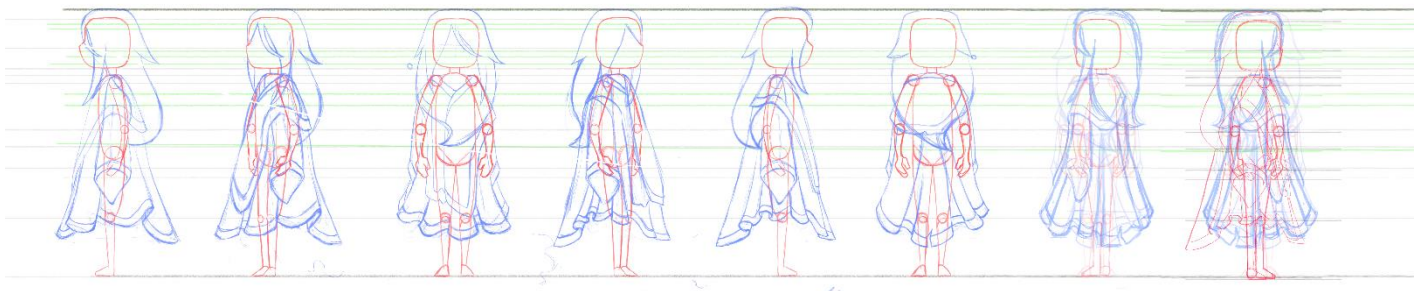
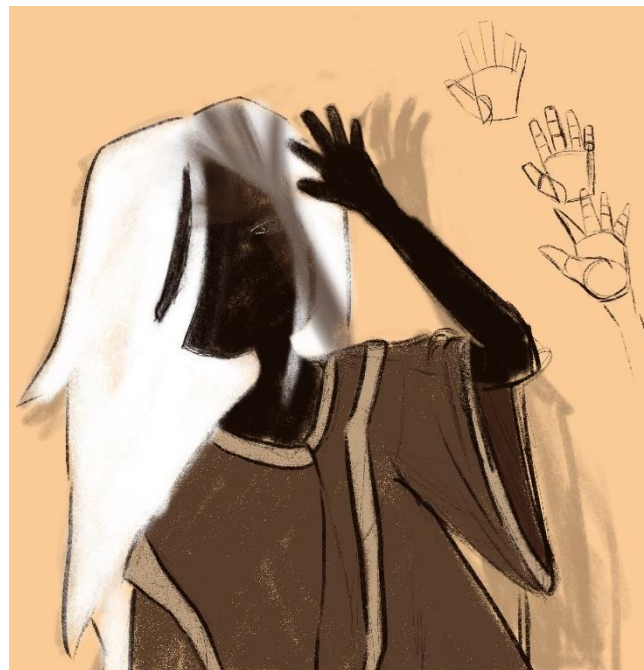


Nombre: Rua  
Raza: Espiritu  
Edad: Desconocida  
Estatura: 160 cm







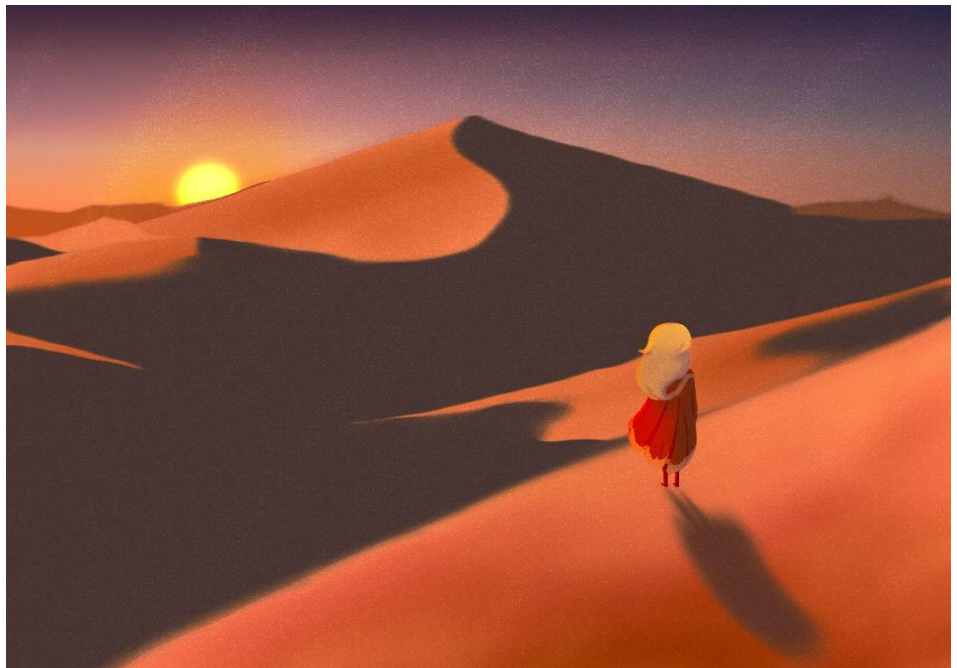




8.1.2. Carta de personaje



### 8.1.3. Artes conceptuales



## 8.2. PREPRODUCCIÓN TÉCNICA

### 8.2.1. Música

- Composición musical original de Yuxuan Mao 'Heavenly book of the wasteland': <https://drive.google.com/file/d/1OzMliS8DiV8WllaB9kTXr4eMu9o-tpSt/view?usp=sharing>

- Grabación de audio de la primera parte de la composición musical original de Yuxuan Mao 'Heavenly book of the wasteland':

[https://drive.google.com/file/d/1Lhw0\\_MPrAQMxdqGkcZr81hwjRfiRx7Ph/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Lhw0_MPrAQMxdqGkcZr81hwjRfiRx7Ph/view?usp=sharing)

### 8.2.2. Guion y storyboard

- Guion original del corto:

[https://drive.google.com/file/d/16ermj7fxL3AbTzNQUGxVIP0yfsYt7a\\_d/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/16ermj7fxL3AbTzNQUGxVIP0yfsYt7a_d/view?usp=sharing)

- Storyboard:

<https://drive.google.com/file/d/19J67OFkjL3I2zErccWkEsjybyZWRN9S/view?usp=sharing>

### 8.3. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2020

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

| Objetivos de Desarrollo Sostenibles | Alto | Medio | Bajo | No Procede |
|-------------------------------------|------|-------|------|------------|
| ODS 1. <b>Fin de la pobreza.</b>    |      |       |      | <b>X</b>   |
| ODS 2. <b>Hambre cero.</b>          |      |       |      | <b>X</b>   |
| ODS 3. <b>Salud y bienestar.</b>    |      |       |      | <b>X</b>   |
| ODS 4. <b>Educación de calidad.</b> |      |       |      | <b>X</b>   |
| ODS 5. <b>Igualdad de género.</b>   |      |       |      | <b>X</b>   |

|         |  |          |          |  |          |
|---------|--|----------|----------|--|----------|
| ODS 6.  | <b>Agua limpia y saneamiento.</b>                |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 7.  | <b>Energía asequible y no contaminante.</b>      |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 8.  | <b>Trabajo decente y crecimiento económico.</b>  |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 9.  | <b>Industria, innovación e infraestructuras.</b> |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 10. | <b>Reducción de las desigualdades.</b>           |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 11. | <b>Ciudades y comunidades sostenibles.</b>       |          | <b>X</b> |  |          |
| ODS 12. | <b>Producción y consumo responsables.</b>        |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 13. | <b>Acción por el clima.</b>                      | <b>X</b> |          |  |          |
| ODS 14. | <b>Vida submarina.</b>                           |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 15. | <b>Vida de ecosistemas terrestres.</b>           | <b>X</b> |          |  |          |
| ODS 16. | <b>Paz, justicia e instituciones sólidas.</b>    |          |          |  | <b>X</b> |
| ODS 17. | <b>Alianzas para lograr objetivos.</b>           |          |          |  | <b>X</b> |

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

Este Trabajo de Fin de Grado trata de resaltar la importancia la preservación de la naturaleza y el respeto por los ecosistemas desérticos. Nuestro protagonista es un espíritu que encarna la naturaleza misma pero no es el único, otros espíritus antes que él han caído ante la corrupción de la humanidad y sus abusos hacia la naturaleza. Con este argumento, el corto intenta poner en evidencia la relación de abuso que tiene la humanidad con la naturaleza y la importancia de vivir en equilibrio con esta.