

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

LA PRE-PRODUCCIÓN DE UNA NOVELA VISUAL: RIM RECORRIDO A TRAVÉS DEL PROCESO CREATIVO

Presentado por **Larisa Bumb**
Tutora: **María Lorenzo Hernández**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Belles Arts
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Un recorrido a través del intrínseco trabajo de una pre-producción preparada para una novela visual animada que narra la historia de Rim, una niña que emprende una imaginativa aventura en pos de llegar hasta su osito, que yace encerrado en el sótano de su casa, encerrado por la terriblemente gruñona institutriz, la señorita Maids; una visión introspectiva del trabajo llevado desde el concepto hasta el *Pitch Bible* que engloba meses de proceso creativo.

PALABRAS CLAVE. *Animática, pre-producción, proceso, creativo, estudio, Pitch, Bible, guion, storyboard, acting, tagline, teaser, timing, personajes, demo, packaging, lettering, historia, novela, visual, bocetos .*

Me gustaría agradecer a todas las personas que me han ayudado y apoyado en este proyecto que muchas veces sentí que se quedaba grande; empezando por mi tutora y amiga, María Lorenzo, que me ha ayudado en todo momento a seguir por el camino correcto, a pesar de todas las inseguridades que tenía; a Iván Cirilo, que a pesar de todo el trabajo que tenía, accedió a ayudarme a escribir y redactar el guion de una forma más profesional y trabajada; a Jordi Dosdá, por facilitarme toda la información posible sobre el comportamiento infantil desde su perspectiva pedagógica; a Rodrigo, por apoyarme y estar siempre dispuesto a darme una segunda opinión; A Lucía y a su madre, Miriam, por acceder a participar en la grabación del tráiler y ser tan simpáticas y trabajadoras como esperaba; a Borja Pascual, por ayudarme con la grabación y la dirección de fotografía en el tráiler.

Y en especial, a mi familia, que ha estado a mi lado desde el principio; y a mis compañeras Rosa y Patricia, que han sido mi punto de apoyo en los momentos más difíciles; ayudándome a no dejarme llevar por la desesperación a la hora de organizarme.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
3. EVOLUCIÓN Y DESARROLLO DE LA IDEA.....	7
3.1 ANTECEDENTES.....	7
3.2 IDEA ORIGINAL.....	8
3.3 EVOLUCIÓN Y REESTRUCTURACIÓN.....	8
1.1 PLANTEAMIENTO Y DESARROLLO.....	8
1.2 IDEA FINAL.....	9
4. DESARROLLO DEL TRABAJO.....	9
4.1 ESTUDIO E INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	9
4.2 PRIMEROS BOCETOS.....	11
4.3 GUION.....	12
4.4 DISEÑO DE PERSONAJES.....	14
4.5 ENTORNOS Y PRIMEROS ESCENARIOS.....	20
4.6 DISEÑO DE PROPS.....	22
4.7 STORYBOARD.....	22
4.8 IMÁGENES DE CONCEPTO.....	23
4.9 FILMANDO EL VÍDEO DE REFERENCIA.....	24
4.10 TRÁILER Y ANIMÁTICA.....	25
4.11 EDICIÓN Y COMPOSICIÓN.....	27
5. CONCLUSIÓN Y AUTOCRÍTICA.....	28
6. BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA.....	30
7. APÉNDICE.....	34
7.1 GUION ÍNTEGRO.....	34
7.2 STORYBOARD ÍNTEGRO.....	36

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo trata principalmente la pre-producción de un proyecto de novela visual animada, pensada para niños de entre nueve y diez años.

Actualmente, los niños usan muchos aparatos electrónicos para jugar y no usan tanto su imaginación como se hacía años atrás y tampoco leen tanto como se espera; así que pensando en lo que se suele decir, “hay que adaptarse a las nuevas tecnologías”, vi que sería una buena idea aprovecharlas y realizar un juego en el que los niños pudieran leer, pudieran jugar y, en definitiva, pudieran imaginar.

Aunque la idea original era hacer una demo animada de cómo se verían algunas partes de la novela terminada, se ha acabado haciendo una pre-producción extensa y minuciosa, buscando en todo momento la coherencia necesaria para poder, en un futuro, llevarlo a cabo.

Juegos como *The tiny thief* de 5ANTS, dispuesto para ANDROID e IOS Tablet y móvil, es alguno de los ejemplos en los que me he basado sobre todo para la parte en la que el jugador puede ampliar pantalla y buscar objetos ocultos, sin embargo, eso se vería más adelante, una vez estuviera finalizado todo.

Además de todas las imágenes, dibujos e investigación, se ha preparado un tráiler en fase *animática* promocional que, finalizado también, se usaría para promocionar el producto una vez estuviera terminado y producido.

Para realizar este proyecto, se ha hecho un estudio de campo bastante extenso en el que se ha hablado e interactuado con personas externas para obtener información sobre los infantes y su forma de hacer las cosas; de tal forma que se pudiera captar bien su *acting* al animar o, simplemente, otras cosas, como hacer las imágenes de concepto.

Por ello, lo que podrá verse a continuación será una explicación del recorrido del proceso creativo desde la idea hasta la *animática*, pasando por la investigación de campo, los estudios y los múltiples bocetos, *storyboard* y diseños.

Está acompañado, además, de una selección de imágenes que describen visualmente el proceso realizado a lo largo de la producción del mismo.

Finalmente, también podrá ser visualizada una videografía que ha ayudado mucho a la hora de buscar referentes, ideas y conceptos, entre otras muchas cosas.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo primo de este proyecto era hacer un *teaser* animado de la novela visual y su posible modo de juego, sin embargo, a lo largo del proceso, éstos han ido variando un poco; aunque siempre con un mismo punto de meta: mostrar la historia de Rim y su osito, induciendo al espectador a sentir curiosidad sobre la historia.

Otro objetivo que se había planteado en principio era el fomento e importancia de la imaginación y lo triste que es perder al niño interno, mostrado a través del contraste entre la protagonista, Rim, y la institutriz que la cuida, la señorita Maids.

La lección que se quiere enseñar al niño es básicamente el compañerismo y la perseverancia, por lo que se estudió minuciosamente la pedagogía comprendida entre esas edades para saber qué elementos poner, acorde a lo que se supone que ellos buscan.

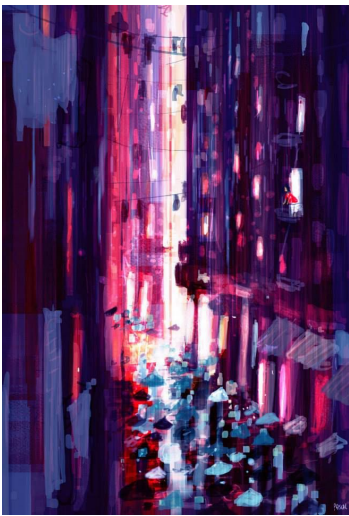
Sin embargo, no todos los objetivos propuestos son para infantes, sino que también para los adultos que le den una oportunidad al proyecto. Rim, en toda su esencia, es la niña o el niño que todos tenemos dentro; aquella que nos hace soñar y recordar lo que realmente somos y de todo lo que nuestra mente es capaz.

En cuanto a objetivos más técnicos, diría que buscaba sobre todo mejorar, de la forma que fuera, en cualquiera de mis aptitudes artísticas.

El acabado final de este proyecto, por otro lado, aún sigue siendo un objetivo, sin embargo, por lo que se seguirá trabajando en él con la misma perseverancia que se quiere enseñar en la historia.

3. EVOLUCIÓN Y DESARROLLO DE LA IDEA.

3.1 ANTECEDENTES



Para hacer diferentes cosas y probar distintos diseños para los personajes, fondos, o lo que fuera, tuve que investigar a muchos artistas y absorber ideas y técnicas a raudales, probándolo todo y quedándome con un pedazo de todos aquellos que más me han llamado la atención, así que creo importante nombrar algunos de ellos.

Estas personas son tanto ilustradores, como diseñadores, como animadores. Personas de diferentes lugares y enseñanzas que me han instruido de una manera increíble.

Empezando por Pascal Champion, Samantha Dodge y Olivier Som para todo el tema del texturizado y las perspectivas arriesgadas, además de los colores vivos y los contrastes por complementariedad del color.

Brigdet Underwood, Carrie Hankins, Blythe Russo, Laura Pérez, Pernille Orum, Lauren Patterson, Geraldine Rodríguez, Drew Green, Chris Harrington, Kyu-Bum Lee y en especial por el tema de las narices de otro color, Roland Veasey, todos ellos inspirándome con su arte para la creación de los personajes del tipo *cartoon*, sencillos pero a la vez, muy completos.

Andrea Gerstmann, Mike Amante, Anna Rettberg, Carolina Álvarez y Zoe Perisco por los escenarios de fondo, de los que he estado aprovechando detalles que han acabado ayudándome de alguna forma u otra.

En cuanto a los *props*, además de estar dibujado de la realidad, también miré diseños hasta dar con Lucy Knisley, una diseñadora estadounidense que ha hecho diversos trabajos al respecto.

Otros artistas que he seguido con mucha frecuencia para otro tipo de detalles han sido, sin duda, Goro Fujita, Frannerd, JuanPe Arroyo, Miki Montllo, Aurélie Neyret, Toby Allen, Genevive Godbout, Julia Robin, Andrew Williamson, Johanna Quinn, Adam Brockbank, Dermot Power, Soleil Prod, Jaime Posadas, Jose Osero, John Howe, Robert Kondo y Dice Tsutsumi, que, en sus diferentes y variadas técnicas también me han ayudado a resolver dibujos con los que no sabía por dónde tirar.



IMG superior. Pascal Champion, *City in the night*

IMG inferior. Julia Lullaby, *Autum dancer*

Todos los artistas arriba indicados, además del constante contacto con los estilos y dibujos de Rosa Milán y Patricia Sarrión, han estado rodeándome durante todo el proceso creativo, influyéndome de una manera u otra en la realización final del proyecto.

3.2 IDEA ORIGINAL

La idea original, como bien se ha explicado antes, comenzaba con el concepto basado en la comúnmente expresada frase “hay que adaptarse a las nuevas tecnologías”, intentando hacer que los niños comprendidos entre nueve y diez años, aproximadamente, pudieran jugar en cualquier dispositivo electrónico y, a la vez, aprender y pasárselo bien imaginando junto con la protagonista de la historia.

Indagando mucho sobre cómo llevarlo a cabo, se hizo numerosos estudios pedagógicos, de forma que se pudiera añadir o descartar elementos a poner en la historia, ajustándose a la edad para la que está pensada la novela. Había que ser un cuidadoso porque las edades son versátiles y hay que poner exactamente lo que puede llegar a interesarles y, de esa manera, atraer su atención.

Para mostrar esa idea, originalmente se iba a realizar una pequeña demo de cómo quedaría alguna de las partes del juego, únicamente realizado en animación debido a las limitaciones informáticas y el desconocimiento de dicha materia; sin embargo, finalmente se optó por hacer un tráiler promocional, de forma que, si el producto fuera finalmente realizado al completo, se pudiera generar esa curiosidad en los espectadores.

Y como el tráiler tenía también mucho estudio, había que plantear muy bien el *timing* y la distribución de la grabación, por lo que, debido al tiempo y la complejidad de mis objetivos, se decidió dejarlo en una *animática*, siendo ésta más acorde a un proyecto de pre-producción como este.

3.3 EVOLUCIÓN Y REESTRUCTURACIÓN

1.3.1 PLANTEAMIENTO Y DESARROLLO

Para mostrar la idea original idea, se iba a realizar, en principio, una pequeña demo de cómo quedaría alguna de las partes del juego, únicamente realizado en animación debido a

las limitaciones informáticas y el desconocimiento de dicha materia; sin embargo, finalmente se optó por hacer un tráiler promocional, de forma que, si el producto fuera finalmente realizado al completo, se pudiera generar esa curiosidad en los espectadores.

Y como el tráiler tenía también mucho estudio, había que plantear muy bien el *timing* y la distribución de la grabación, por lo que, debido al tiempo y la complejidad de mis objetivos, se decidió dejarlo en una *animática*, siendo ésta más acorde a un proyecto de pre-producción como este.

1.3.1 IDEA FINAL

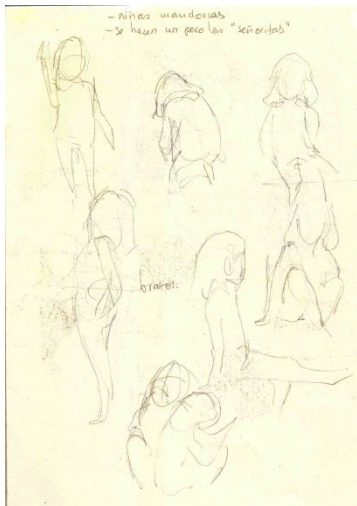
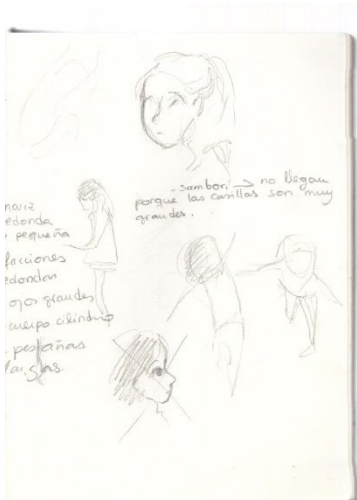
El peso del proyecto, sin embargo, reside principalmente en el mismo proceso; que trata de encajar pieza a pieza todas y cada una de las partes de la historia, personajes, escenarios y situaciones. Por lo que, se puede decir que la idea ha ido evolucionando de manera progresiva a lo largo del tiempo de producción, incluida la *animática*.

En definitiva, el trabajo final sería la entrega de una *Pitch Bible* y un tráiler hecho con técnica mixta; imagen real y animación en fase de *animática*.

4. DESARROLLO DEL TRABAJO.

4.1 ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Acostumbrada a dibujar adultos o jóvenes, no sabía exactamente cómo enfrentar el diseño de personaje tan diferente como era una niña de diez años. No era difícil dibujar una niña, pero sí que lo era hacer que aparentara la edad que se suponía que tener, y por ello me vi obligada a empezar por la teoría, así que acudí a un compañero de la UJI, graduado en Pedagogía infantil, Jordi Dosdá, que me facilitó una pequeña bibliografía y un par de autores, tales como *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de contar historias* escrito por Gianni Rodari o *El libro definitivo contra el aburrimiento*, escrito por AA.VV, que me ayudaron bastante a hacerme una primera idea de las cosas que tenía que poner o no, en la historia en sí.



Larisa Bumb, *Bocetos de niños del natural*

Sin embargo, no fue suficiente porque, a la hora de estudiar el personaje, tenía que tener referentes reales y comprenderlos. Por lo que la solución más sencilla que encontré fue, cada momento libre que tenía, salir al parque y dibujar la mayor cantidad de niños posibles, en diferentes edades y estudiando sus movimientos, poses típicas, expresiones más comunes...

Una de las cosas que más me interesó en su momento era la forma de hablar. Como es obvio, los niños se expresan de forma diferente, así que me pareció fundamental encontrar algo que ayudara a poder realizar mejor el guión posteriormente. Incluso aproveché para preguntar cosas a los niños que tenía a mi alrededor, tomando nota de todas las cosas que podrían serme útiles en un futuro.

Fue bastante enriquecedor, ya que había cosas en las que nunca me habría fijado y gracias a ello pude clarificar mejor la idea que tenía del comportamiento de un niño. Sin embargo, tenía que buscar algo que me llevara directamente a esa edad en concreto, por lo que investigué qué tipo de cosas buscan los niños en los juegos, leyendo varios artículos tales como *Juguetes para cada edad* escrito en Guiainfantil.com, que clarificaron más la forma de llamar la atención.

Finalmente, fruto de toda la búsqueda, acabó surgiendo Rim como la principal protagonista. Siempre pensé que la que llegara a serlo, tenía un papel fundamental en la historia, y es que Rim significa bastante más de lo que aparentemente se muestra; ella sería como el niño interno que todos tenemos, la imaginación a la que todos podemos llegar y la diversión que muchos olvidan; por eso quise contrastarlo tanto con una personalidad como la de la institutriz, tan cerrada y estricta.

Rim tenía que ser la imagen perfecta de la niña que llevamos dentro, y eso, como bien se ha dicho antes, era otro de los objetivos a los que quería llegar.

Por otro lado, y siguiendo con la mencionada institutriz gruñona que no dejara a la protagonista pasárselo bien, aproveché las salidas de estudio de la niña para dibujar también a las ancianas que podía. La edad de la señora Maids, susodicha institutriz, está en torno a los cincuenta, por lo que no me fue tan difícil porque me importaba menos tenerla estrictamente definida.

Maids, sería una combinación entre Mary Poppins, porque es buena persona; y la señorita Rottenmeier de *Heidi*, que es más firme e intolerante. Quise desde un primer momento que aunque pudiera



Larisa Bumb, primeros bocetos de Rim

querer o sentir cariño por Rim, la intentara llevar por el camino que ella creía correcto, siendo de esta forma, intolerante a otras vías que ella no consideraba educativas ni buenas para la niña.

Fue determinante también el hecho de que la historia que tanto ha influido en mi infancia, *Mary Poppins* o *Peter Pan*, transcurrieran en un Londres que siempre me hizo soñar; por ello pensé que el mejor lugar para situar la historia, tanto por el clima como por la magia que me transmitía, era Londres.

Para el osito de peluche, sin embargo, no me hizo falta mucha referencia, por lo que, a través de las imágenes de internet y varios peluches reales, pude hacer algún que otro boceto. Por sugerencia de la persona que me ayudó a hacer el guión, decidí implementar algún símbolo único al oso, de forma que se viera que, efectivamente, era de alguien y, en concreto, de una niña como Rim. Sin embargo, aún no sabía exactamente el qué y me debatía entre hacerle una pequeña rotura en alguna de las costuras, algún tipo de lazo o, simplemente, que estuviera algo desteñido.

También busqué referentes para los demás juguetes de la protagonista, como el pulpo que, en cierto momento de la historia, la reta a un duelo de rimas.

4.2 PRIMEROS BOCETOS

Gracias a esos primeros estudios realizados del natural, pude empezar a hacer las primeras pesquisas y buscar una cara a mis personajes, por lo que empecé a bocetar varios tipos de niñas.

Empecé haciendo niñas con el pelo largo, probando, además, con diferentes estilos de dibujo para ver cual se adaptaba más al tipo de historia que quería mostrar. Pero al final, pensando en que se movería mucho y su personalidad es energética, sería más apropiado acortárselo.

En cuanto a la institutriz, hice unos primeros diseños, pero la tutora me explicó que el estilo de ésta era demasiado diferente al que hace para Rim, así que me sugirió rehacerlo.

4.3 GUIÓN

Tenía claro desde un principio cómo quería, más o menos, que fuera la historia, pero la tutora me explicó que antes de hacer nada más serio en cuanto al proyecto, tenía que preparar un guion y partir desde él para los siguientes pasos del proceso.

Así que para ello, me puse en contacto con un compañero estudiante de Filología hispánica y anglosajona en la UAB, Iván Cirilo, que amablemente accedió a ayudarme a redactarlo y organizarlo, pensando en todos los detalles de la historia necesarios para hacerla interesante y contundente.

Sin embargo, este guion es solo una parte de lo que sería el juego en su totalidad, puesto que la idea original es que el jugador pueda tener opciones a elegir por dónde tirar, de forma que, dependiendo de la elección, la historia siguiera de una manera, u otra. De momento, pero, se ha hecho un guion base, a partir del cual, en un futuro, se harían modificaciones para preparar la opción de cambio de escenario e historia.

Un breve resumen, antes de pasar directamente al guion sería el siguiente:

Rim es una niña que, aburrida porque su institutriz no la deja hacer nada divertido, decide buscarse la vida, llegando así a una situación en la que acaba castigada en su habitación y, su querido osito, el Señor Galleta, es encerrado en el sótano. Rim no puede dejarlo estar porque sabe que estará triste, así que se arma de valor y decide ir en su busca, superando así todos los obstáculos que se le atraviesan en el camino, incluida la gruñona institutriz, la señorita Maids.

Pero esto podría resumirse en un *tagline* tan sencillo como “Una niña; Un oso; Una historia llena de imaginación; ¿Te lo vas a perder?”.

A continuación, se podrán ver los puntos principales del guion¹:

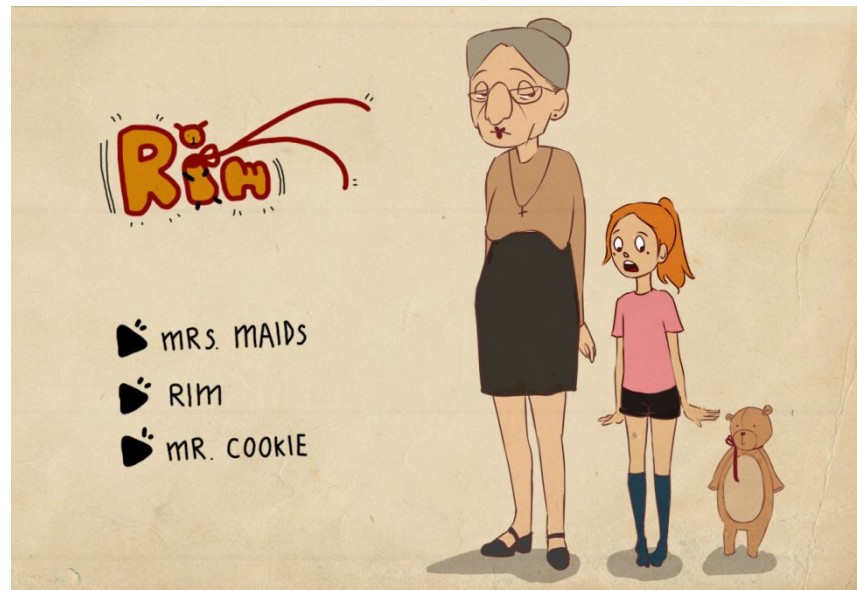
- Rim está muy aburrida y decide buscar su propia diversión, por lo que va a la cocina a coger galletas de chocolate para ella y su osito, sin embargo al estar en el estante más alto de la estantería; por lo que al alargar el brazo tropieza con el de la harina y lo tira al suelo, echándolo todo a perder.

¹. El guion íntegro puede verse en el Apéndice, pag 33

- La señorita Maids la castiga al ver el panorama y la manda a su cuarto para que reflexione mientras que ella se queda con el Señor Galleta, encerrándolo en un sitio al que Rim no se atrevería a ir: el sótano de la casa.
- Rim tiene miedo por el Señor Galleta y, armándose de valor, decide ir en su búsqueda.
- Al bajar las escaleras, se imagina a ella misma como a súper espía y acaba topándose con un peluche pulpo al que ella se imagina con vida. Éste, para entorpecer su marcha, la reta a una batalla de rimas.
- Una vez superada la primera prueba, Rim tiene que pasar por delante de la institutriz, que se ha sentado en la silla de delante de la puerta del sótano; la niña, sin embargo, se la imagina como a una dragona a la que internamente llama Smida.
- Al pasar por delante de ella tropieza y se le cae el bol de palomitas, imaginándose entonces que está en el espacio y una lluvia de meteoritos se cierne sobre ella, pero finalmente logra entrar en la base, que es, en la realidad, el sótano.
- Cuando está allí dentro, no puede imaginarse nada porque la oscuridad le da miedo y no se siente capaz, sin embargo, sus ojos se acostumbran al espacio y, pensando en que está consiguiendo un nuevo súper poder, se llena de valentía y consigue recuperar a su osito de peluche.

Tal y como se ha podido comprobar, Rim tiene que superar varias pruebas para llegar a su cometido, demostrado allí todos los valores que se han propuesto como objetivo final para el proyecto.

4.4 DISEÑO DE PERSONAJES

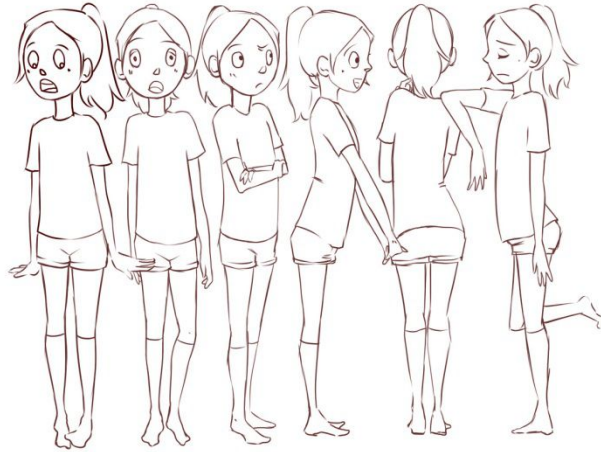


Nada más terminar el guión, no dudé mucho en empezar ya con los diseños; pues tenía que tenerlos más o menos hechos para antes del *story*, de forma que me permitiera imaginármelos mejor en sus entornos y situaciones. Tenía ya los primeros bocetos hechos y también lo que se podría llamar un primer diseño, sin embargo, aún quedaba mucho trabajo, pues no podía parar en ese punto; tenía que mejorarlo y lograr con más precisión el acabado que quería.

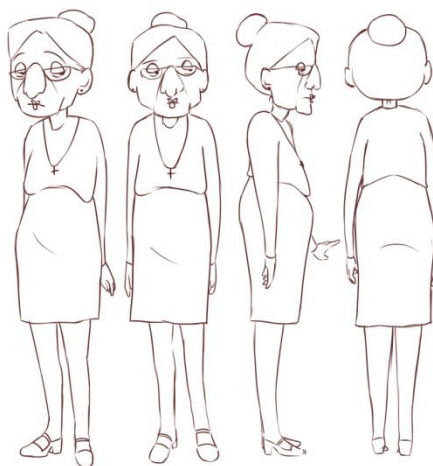
Los personajes finales, entonces, serían los siguientes:

Rim: la protagonista de la historia, una niña enérgica, cabezota y muy imaginativa que hará lo que sea con tal de seguir lo que cree que puede ser divertido. Justa y aventurera, está dispuesta a ir hasta el mismísimo espacio con tal de rescatar y ayudar a su amigo, el Señor

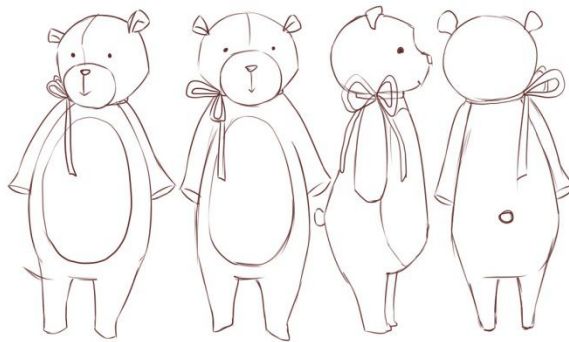
Galleta.



Señorita Maids: La institutriz que cuida a Rim cuando sus padres están trabajando. Una señora muy gruñona y malhumorada que la quiere mantener siempre quita, para que se porte bien y sea más responsable.



Señor Galleta: El osito de nuestra protagonista, su mejor amigo y compañero de aventuras desde siempre.



A la hora de comenzar con los diseños, me basé mucho en los de *Coraline*, de Shane Prigmore, por lo que Rim, aparentemente, se dio un aire a ella. Sin embargo, al hablarlo con la tutora y hacer un visto general a todos los personajes, llegamos a la conclusión de que la señorita Maids no encajaba de ninguna de las maneras, porque parecía que fuera de otro universo.

Así que rehíce todo desde el principio, teniendo en cuenta los primeros bocetos como referencia y empecé a plantear diferentes diseños, tanto de la institutriz como de la protagonista y su osito.

El nombre de la protagonista surgió a raíz de una amplia investigación de campo en libros de ilustración para niños, en los que me fijé que siempre solían poner nombres cortos y con muchas vocales, muy fáciles de recordar y, a menudo, rítmicos y melódicos. Fue tras una gran lista en la que se descartaron más de veinte, que surgió Rim. Es sencillo, corto y feliz. Cuando se pronuncia, lo primero a lo que recuerda es a las rimas de una canción, así que pareció el nombre perfecto para ella.

En cuanto a su diseño, decidí seguir una estética más bien parecida a Borja Montoro o Lou Romano, siempre *cartoon*, porque lo que más me interesaba era que las expresiones de los personajes fueran humanizadas, pero exageradas, como en los filmes de toda la



Larisa Bumb, *expresiones faciales de Rim*

vida. De esta forma resultaría también más simpática y atrayente a la vista.

Pensé en hacerle una cara redondita, alta pero no muy estilizada y, sobre todo, tenía que tener una expresión inquieta que la delatara como Rim; aquella niña revoltosa que no descansaba nunca y siempre tenía historias que contar y preguntas que hacer.

Decidí también hacerle un atuendo sencillo, no me valía la pena hacerle ningún vestido porque aunque es una chica, pensé en lo poco que le importa revolcarse por el suelo y ensuciarse de barro hasta la coronilla, así que lo que más me sugería ese comportamiento era ropa cómoda y sencilla; por ende, acabé dibujándole unos pantalones cortos y una camiseta de manga corta que no tiene mucho más. También, es relevante el hecho de que no lleva zapatos, pues se supone que ella nunca sale de la casa, porque todo lo que de pasa sucede allí dentro; sin embargo no podía dejarla descalza porque hubiera sido contraproducente en cuanto a diseño se trata, por lo que pensé en las típicas medias de colegio que suelen llevar los niños en el uniforme, solo por poner un poco de contraste.

Los colores de la ropa me importaban un poco menos, pero lo que quería era que fueran complementarios y agradables a la vista. Por lo que, cuando elegimos la ropa de Lucía, en el tráiler, decidimos también ajustarnos al vestuario. Esto fue debido a que, para preparar el tráiler, grabamos un vídeo real en el que contamos con la participación de una actriz infantil.

En cuanto a la señorita Maids, empezaré por explicar la procedencia de su nombre, que surge de un juego de palabras en inglés: “Maid”, que quiere decir mucama y, a la vez, es el nombre al revés de la dragona que se imagina Rim en el momento de la historia en el que pasa por delante de ella y fantasea con ello, combatiéndolo como un obstáculo más, Smida.

Tenía que ser sobria, recta, una mujer que no podía enseñar carne por ningún sitio, porque era tan estricta como su apariencia lo mostraba; por lo que empecé a plantearme también que podría llevar ropa de lo que sería una época más recatada y modesta, a la vez que seria y formal.

Tuve que tener muy en cuenta su psicología porque para mí fue muy importante que ésta cuadrara con el diseño de la ropa y del personaje en sí; Maids siempre ha sido muy cabezota y estricta, pero a pesar de eso, no es mala persona. Simplemente una señora que ha

vivido en otra época diferente y con unas costumbres más arraigadas. Ella le tenía cariño a la niña, sin embargo, justamente por eso, intentaba llevarla por el camino que ella consideraba más correcto.

También, basándome en su edad, pensé que su cuerpo tenía que ser ya como el de una abuela, por lo poco que se cuida y lo antigua que es su forma de ser y pensar, así que me fijé mucho en el atuendo de las ancianas de antaño: cuello alto, camisa de lana, falda hasta las rodillas, medias oscuras, pantuflas, pelo recogido en un moño perfecto y lleno de canas además de las inolvidables gafas de media luna con cordón de oro.

Obviamente, en este caso sí era importante que el colorido fuera prácticamente monocromo, así que lo puse en una escala de grises. El gris fue el color que mejor me pareció que la describía, porque con su carácter gruñón y arcaico, no podía esperarse de ella otra cosa.

En cuanto al aspecto físico, pensé en que, con una mentalidad como aquella, no sería una mujer que cuidara demasiado su apariencia, sino que se limitaría a vestir y llevar la vestimenta acorde a lo estrictamente necesario y además, acorde a su edad, tal y como se solía pensar tiempo atrás. Para esto, tuve muy presente la mentalidad de las ancianas rumanas que, a día de hoy, siguen con una ideología parecida.

Por ello intenté hacerle una cara cuadrada, porque la considero de mente cuadrada y pragmática; con una ideología similar a “cuanto más mayor, más sabia y, por lo tanto, más poder tengo sobre tí”, sin embargo, tampoco podía tener cara de mala persona, porque no lo es.

Para ello hice varias pruebas, porque no podía simplemente ser mala porque sí, tenía que ser lo suficientemente exigente pero que el espectador no la odiara, tampoco. Por tanto, acabé decidiendo que si le hacía los ojos un poco más grandes y los labios más vistosos, únicos elementos en el cuerpo que no seguirían el mono cromatismo, le daría aunque fuera, un poquito de calidez.

También decidí hacerle la nariz más grande y los pechos caídos. La nariz es principalmente debido a que es una mujer huesuda y flacucha; por lo que lo más acorde sería que la tuviera prominente; y los pechos caídos, por la misma razón de la que se hablaba antes: la preocupación de la apariencia. La señora Maids nunca se había preocupado por ello, así que tampoco le importaba que se le vieran de

aquella manera y, por otra parte, tenían que ser así de bajos porque al ser más anciana, la ley de la física y la gravedad deben de haber hecho su trabajo a lo largo de toda su vida.

El señor Galleta, por otro lado, es el que menos ha cambiado en toda la trayectoria debido a que es un ser estático que no requiere de tanto estudio. Sin embargo, tuve presente en todo momento que tenía que decidir qué tipo de “elemento único” quería añadirle y, finalmente, me decanté por la cinta de color magenta en el cuello con el lazo al lado derecho.

Elegí aquello porque me pareció lo más infantil, sutil y vistoso que podía poner. Sobre todo porque lo que más me interesaba era que se viera en todo momento y se pudiera identificar aquel peluche como ESE peluche. Justamente porque era un ser demasiado estático.

El color, por otro lado, tenía que ser marrón, pero no un tono clarito y calmado, sino uno más acorde a lo que Rim elegiría como su peluche preciado; por ello decidimos que sería mejor darle un marrón rojizo oscuro que contrastaría un poco, también, con la cinta del cuello.

También busqué referentes para hacer otro tipo de personajes, como pulpo de peluche que reta a Rim a una lucha de rimas; sin embargo, como lo que más quería enseñar en principio era la parte el principio, no puse mucho más trabajo en ello y seguí rehaciendo y mejorando los diseños principales.

Por último, preparados para una animación, decidí hacer los giros de personaje intentando no salirme de diseño, puesto que era muy importante para después. Sin embargo, también hice giros de personaje antes de llegar a los definitivos, por lo que gracias a ello, pude tener en cuenta en todo momento el cómo hacerlo y cómo plantear a los personajes.

4.5 ENTORNOS Y PRIMEROS ESCENARIOS



Una vez listos los personajes y su diseño, tenía que elaborar el espacio dónde transcurriría la acción, empezando por la casa de Rim. Tenía que prepararlo todo de manera que, a la hora de la animación e, incluso de hacer el *story*, cuadrara todo y no hubiera ningún fallo de *raccord*.

Por ello, como he mencionado antes, empecé a mirar e investigar un poco las plantas de las casas inglesas. Decidí mirar aquellas porque me parecía más apropiado ambientarlo en la Inglaterra de donde han transcurrido algunas de las historias de institutrices, tales como *Mary Poppins*. Me vi muy inspirada por ello y decidí ambientarlo allí. Y también porque debido a lo estricta que la señora Maids es y con el tiempo tan lluvioso que suele hacer siempre allí, tendría más sentido que la pequeña Rim se aburriera más de lo necesario y sintiera la necesidad de buscar su propia forma de divertirse.

Dibujé varios diseños de casas, teniendo como referentes las antes nombradas y finalmente llegué al diseño final: una residencia no muy pomposa pero tampoco excesivamente modesta; situada en un residencial de personas de clase media y, por supuesto, con su jardín particular. No le di muchas más vueltas tampoco porque me pareció que en pocos trazos, llegué a la idea que buscaba.

Sin embargo, el interior sí que me costó más, porque tenía que situar muy bien a los personajes sin tener definido del todo el primer *story*, de forma que tuviera sentido si metía los personajes y daba rueda a la historia. Tuve que cambiar la distribución varias veces pero finalmente conseguí darle un sentido, siempre anotándome paso por paso, todas las acciones que iban a ocurrir acorde al guion.



IMG superior. Larisa Bumb, *baño de Rim*

IMG inferior. Larisa Bumb, *dormitorio de Rim*

Al final, el diseño se quedó en una planta baja y una primera planta en la que, situada a mano derecha si se mira desde un punto de vista objetivo, está la habitación de Rim. Era importante hacerlo así porque de acuerdo a la historia, la protagonista baja las escaleras y pasa por delante de la institutriz viniendo desde la derecha, así que debía estar muy bien cuadrado.

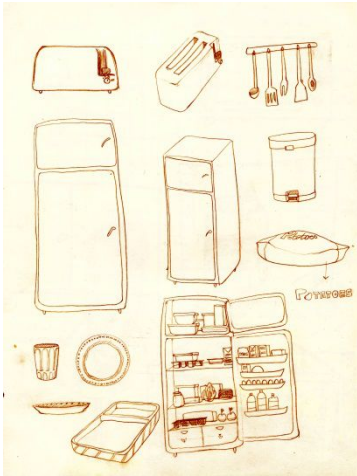
Por otra parte, me pareció esencial dibujar algunos de los espacios en perspectiva isométrica, de forma que se pudiera ver todo el cuarto y pudiéramos hacernos una idea más apropiada de cómo quedaría el resultado final, por lo que empecé a plantear varias habitaciones, entre ellas la de Rim.

También diseñé la cocina, el despacho, el salón y el desván, pintándolos posteriormente tras la elaboración de la grabación del tráiler, en el que ya tuve un poquito más claro cómo sería el espacio. De todas maneras, el estudio queda pendiente de rediseño debido a la diferencia que hay entre el que yo planteé en un principio y el que había en el estudio dónde grabamos a la actriz, Lucía.

La habitación de Rim, la cocina y el salón tenían cierta importancia dentro de la historia y por ello tuve que plantearme también la distribución de los muebles, porque además, tenía que plantearlo también acorde a cuales eran las necesidades de cada espacio. Por ejemplo, no podía poner un tocador en el cuarto de la protagonista porque aún tiene diez años y de acuerdo a los objetivos que yo buscaba en la historia, la niña aún no tenía la necesidad de que metiera ninguno; en cambio, tiene un poster muy grande pegado a la pared que trata temas tan fantásticos como el espacio y sus misterios, al igual que la caja de juguetes que tiene a los pies de la cama o los accesorios encima de la estantería de la cama.

Una de las cosas más importantes para este TFG era, también, la estantería de la cocina, puesto que allí empieza todo y mi intención era que, pese a que no era tan alta, hacerla desde una perspectiva infantil un poco forzada; como si se viera desde el punto de vista de ella. Por ello hice varios dibujos sobre ello que, posteriormente se mencionará en las imágenes de concepto.

Posteriormente a la grabación del tráiler, hice también una versión de la habitación ya pintada de Rim, con un dibujo de ella interactuando con el escenario, de forma que se pudiera ver mejor el coloreado final. Era importante porque, además de que la tutora me dijo que debíamos mostrarlo a toda costa, debía tenerlo en cuenta yo



para acabar de hacerme una idea y así pisar con seguridad sobre mis pasos.

4.6 DISEÑO DE PROPS

Siendo una casa familiar, no podía dejar las cosas tal cual; por lo que empecé a buscar imágenes de cocinas equipadas, accesorios para decorar habitaciones, marcos de cuadros, muebles ingleses...era muy importante para mí que el espacio transmitiera sensación hogareña, porque al fin y al cabo, estábamos hablando de una familia cuyos miembros se querían; pero que por circunstancias laborales, tenían que contratar a la institutriz para que ayudara con la niña.



Para ello, además de los adornos típicos, pensé en poner cuadros de todos los miembros en momentos felices, juntos y, básicamente, actuando como una familia. También tenía que verse la diferencia entre el trato de la niñera para con Rim y; por contraposición, el trato de los padres. No es que fueran más permisivos que la señora Maids, sin embargo, sí conocían más a su hija.

Hice varios dibujos y estudios del natural de objetos como sandwicheras, tostadoras, microondas, mesas, sillas, TV...en definitiva, todas aquellas cosas que eran más o menos comunes en una casa y, después, intenté darles un diseño más *cartoon* para que no quedaran demasiado alejadas del mundo de la historia.

Larisa Bumb, *diseño de props*

También tuve que mirar bien el coloreado de todos los objetos, pues tenían que ser adornos que pegaran mínimamente con el resto de la decoración de la casa. Después de todo, la familia tenía cierta acomodación económica.

4.7 STORYBOARD

Hacer un *story*² para una novela visual no es lo mismo que para una animación, porque tenían que estar incluidos todos los elementos que quería meter; aquellos más propios de un videojuego. Hice varios prototipos antes de llegar al definitivo, pero al final, el que le presenté a la tutora fue el que quedó como definitivo en lo que respecta al juego.

². VER APÉNDICE PARA LA VISUALIZACIÓN ÍNTEGRA, PAG 35

Este *story* está dispuesto de manera que se ven absolutamente todos los extras en la historia, tales como las lupas, que serían para poder ampliar el escenario y buscar objetos ocultos para coleccionar.

También es importante los lugares dónde se supone que aparece el texto, ya que en la mayoría de los casos está integrado con la imagen y el jugador tiene que buscarlo para poder leer qué es lo que sigue en la historia, como por ejemplo, la viñeta de Rim cogiendo el tarro de galletas, visto desde atrás del armario; el texto está en los tarros que se ven en primer plano, sin embargo están dispuestos como si fueran la harina que hay dentro.

Por otra parte, están explicados también los colores y acciones que realizarán los personajes en cada uno de los momentos, además del texto que le corresponde a cada una de las escenas.

Sin embargo, como se ha mencionado en varias ocasiones, se va a mostrar un tráiler en calidad de *animática*, por lo que tuve que pensar un *story* específicamente para ello y enseñárselo a la tutora antes de realizarlo.

Pensé en cómo podría llamar la atención de un niño desde un punto de vista externo y más promocional, por lo que se me ocurrió que podría realizar una animación híbrida, mezclando realidad y dibujo.

4.8 IMÁGENES DE CONCEPTO

Una vez lo tuve todo cuadrado, y también mientras iba cuadrándolo, fui haciendo dibujos de conceptos que quería que estuvieran dentro de la historia, sobre todo del momento de la ventana, cuando Rim se aburre y no para de mirar lo que hay fuera; y el momento de la estantería en la cocina, que es cuando intenta coger una galleta pero tropieza con el tarro de la harina y lo tira al suelo.

Tuve que hacer varias veces esos momentos porque me parecían clave y quería tenerlos muy bien resueltos. Sin embargo, como, a la hora de hacer el *story* tuve muy en cuenta qué es exactamente lo que quería mostrar, tuve que plantearme esto mucho antes de llegar a este punto, así que me fue más fácil trabajar con una base ya asentada.



Es por eso que muchas de las imágenes que salen en el *story* las considero también imágenes de concept, porque muchas de ellas relatan con exactitud cómo buscaba que fuera cada una de las cosas que tenían que pasar en la historia; a la par que también los usaría como base para los *layouts* porque está explicado cada movimiento que debe hacer el personaje en cada momento.

Lo más importante de las ilustraciones de concepto que hice, fue buscarle la expresión a los personajes; la personalidad. Quería mostrar sus sentimientos en todo momento, su forma de ser, por lo que no dudé en hacer bocetos rápidos de algunas de las escenas, intentando empatizar en todo momento con ellos.

4.9 FILMANDO EL VÍDEO DE REFERENCIA

De esta forma, me puse en contacto con un experimentado fotógrafo y director de cortometrajes, Borja Pascual, para empezar a proyectar la idea. Pensamos cómo podríamos hacerlo funcionar teniendo en cuenta el espacio del que disponíamos, pues nos hicimos con un piso modernista en la ciudad de Valencia y estudiamos el espacio.

La idea era, básicamente, hacer que una niña real estuviera verdaderamente aburrida en la casa, de tal forma que, llegado el momento, escucha un ruido extraño y, al girarse, ve en el cuarto un osito de peluche de dibujo que le hace señas para que le siga. Ella quiere hacerlo, pero también tiene miedo a lo desconocido; sin embargo, finalmente se arma de valor y, dándole la mano al peluche, le sigue hacia lo que sería el mundo de la animación/juego.

Se supone que está en el despacho de la casa, por lo que el osito lo que hace es guiarla hacia la puerta, por la que, cuando Rim pasa, se va convirtiendo en dibujo animado, quedándose sorprendida al momento, pero más emocionada que nunca. Así, de esta forma, se puede jugar con la curiosidad e instarles a buscar qué es lo que se esconde detrás de eso.

A partir de eso, hice el primer *story* y se lo mostré a la tutora, que me dijo de arreglar varias de las escenas, que eran demasiado estáticas y en cuanto a composición, fallaban bastante.

Hice lo que se me dijo y rehíce los planos de nuevo, esta vez, mejor y con más dinamismo. De tal forma que, cuando los tuve



IMG superior. Larisa Bumb, *concept Art de Rim*

IMG inferior. Larisa Bumb, Borja Pascual y Lucía Maldoy, *grabación en estudio*

simplemente quedaba hacernos con una actriz que encajara perfectamente en el papel de Rim.

Finalmente, encontramos a una chica perfecta, actriz en anuncios de televisión tales como *Nenuco restaurante* o *Nenuco Consulta médica*³, llamada Lucía. Concertamos un día de grabación y estuvimos arreglándola de forma que se pareciera lo máximo posible a ella.

Sin embargo, aunque Lucía se parecía in extremis a todo lo que buscábamos, no tenía el pelo corto como en mi dibujo, así que por no interferir con ella y debido a que no encontré una peluca que me satisficiera lo suficiente, decidí que sería un cambio nimio en la historia hacerle el pelo un poquito más largo; por lo que acabó siendo una coleta.

Después de aquello, y acorde a los planos previamente revisados por la tutora, pudimos empezar a grabar, poniéndonos manos a la obra en todo lo referente al tráiler.

4.10 TRÁILER Y ANIMÁTICA

El tráiler, como ya se ha mencionado en ocasiones anteriores, sería un vídeo híbrido; mezclando imagen real y animación, procurando introducir al espectador lo máximo posible en el mundo de la historia justo desde la realidad en la que vive. Teniendo en cuenta en todo momento el hecho de que el susodicho sería un niño de entre nueve y diez años.

La historia del tráiler, tal y como se ha explicado antes, trata de Rim, interpretada por la talentosa actriz, Lucía Maldoy, que, aburriéndose de sobremanera, ve un oso de peluche animado en 2D que le hace señas para que le siga y, ella, aunque dudosa, finalmente decide hacerlo y acaba convirtiéndose ella misma en dibujo animado, viviendo así todas las aventuras que se supone que guarda la novela visual.

Para hacer la grabación del tráiler tuvimos bastantes problemas, a decir verdad, porque teníamos que hacerlo en un día nublado y aunque tenemos conocimientos de post- producción, lo mejor es intentar hacerlo directamente con la luz adecuada. Íbamos a poner entonces papel de film en las ventanas para atenuar las luces que entraban desde fuera para al menos tener menos problemas en la post, sin embargo tuvimos suerte porque el mismo día de la grabación

³. Éstos se pueden visualizar en <https://vimeo.com/lucyke>

hizo mal tiempo y por ende, pudimos grabar con la luz adecuada. Fue una grabación extensa debido a que no hicimos pausas, no podíamos arriesgarnos a perder la luz o a que ésta cambiara.

Aun así, tuvimos que utilizar dos focos para alumbrar desde dentro y no tener un contraste tan abismal como el que había entre dentro y fuera de la casa; además de repetir las escenas varias veces, debido a que tuvimos que instruir y ayudar a Lucía a interpretar y ponerse en la piel de la pequeña Rim.

También fue un problema el espacio; era muy pequeño y teníamos que grabar de tal forma que pudiéramos hacer los planos tan parecidos como podíamos a los del *story*, además de hacer parecer el estudio más grande de lo que en realidad era. Hubo, entonces, una escena que no sabíamos cómo hacer: la escena en la que, a medida que Rim entra por la puerta, se va convirtiendo en animación. Era muy difícil porque no tenía que quedar estática y no podíamos grabar desde el punto de vista que yo quería ni tampoco haciendo giros de cámara por el simple problema de espacio.

Al final, sin embargo, pudimos ingeniárnoslas para encontrar otra forma de reproducir la escena que, aunque no quedaba exactamente como yo quería, podía explicar la acción y de esa manera, fuera un poco más entendible. Entendimos entonces que no podíamos hacer otra cosa con los recursos con los que disponíamos.

También grabamos unos vídeos de Lucía reproduciendo algunas de las escenas de la historia para tener más referencias del *acting* de un niño frente a esas situaciones, solo por si acaso las necesitaba en algún momento para animarlos.

4.11 EDICIÓN Y COMPOSICIÓN



IMG superior. Ivanke, *lettering para un libro infantil*

IMG intermedia. Jon Contino, *lettering aplicado a producto*

IMG inferior. FOX, *Family Guy lettering*



En cuanto a la edición del mismo, he utilizado *Adobe Premiere CS6* para montar el vídeo definitivo, insertando en el programa cada uno de los vídeos grabados en el estudio y cortándolos exactamente por las partes que necesitaba reproducir.

La edición y los efectos también los arreglé en *Premiere* por la comodidad del conocimiento del programa, así que le puse unas luces más cálidas en las partes en las que la niña se transforma en animación y también algunas anotaciones y dibujos en *animática* del oso, superponiendo capas en la línea de tiempo.

Los *letterings*, por otro lado, los quería hacer en *Adobe AfterEffects* con lo que comúnmente se conoce como *Kynetic Typography*, o lo que sería lo mismo, la tipografía animada. Podrán conocer varios ejemplos en la videografía mencionada en la última parte de esta tesina. La intención era que el *lettering* fuera tipo *cartoon*, tomando modelos de referencia "*Family Guy*", que, aunque no tiene mucho que ver con la temática de Rim, es muy transmite exactamente lo que debe acorde a la temática de su serie; tenía que ser una tipografía fácil de leer, de colores vivos y planos, y sobretodo, muy redonda; tenía que darle la vida que necesitaba y, a la vez, la seriedad que supone un tráiler.

Además de eso, lo que se explica con el *lettering* en el tráiler es exactamente el *tagline* establecido para la historia. Como no tiene que ser mucho más extenso, pensamos que poner eso sería lo más adecuado.

Finalmente, después de revisarlo todo muy bien, lo exporté en *.avi* y *.mp4* con las medidas 1920 x 1080 para que pudiera verse bien a la hora de la reproducción y también, por si pudiera haber algún tipo de problema a la hora de reproducir.

Por lo que el resultado puede verse en el siguiente enlace:

<https://vimeo.com/100166744>

5. CONCLUSIÓN Y AUTOCRÍTICA

Después de toda la introspectiva hecha al proyecto a través de esta extensa memoria, he podido darme cuenta de muchas cosas y además, acabar de cuajar todas las ideas que me hacían falta para saber en qué he fallado y qué es lo que está bien hecho.

En primer lugar, la idea que me había planteado era demasiado ambiciosa y el tiempo demasiado escaso, por lo que tuve muchos problemas a la hora de hacer todo lo que me propuse. Y más de la forma y con el acabado que se suponía que iba a tener.

Pensé en hacer incluso un *packaging* que acompañara al proyecto e hice algunos bocetos de ello, dándole vueltas a muchas cosas a la vez y que, desgraciadamente, quitaron mucho tiempo de lo que en esos momentos era vital. Es decir, la organización empezó de una forma relativamente caótica.

En cuanto a la animación, hice la asignatura de Fundamentos de la animación el curso anterior, por lo que aunque tenía las nociones básicas, pero aún me hacía falta mucha práctica y tener todos los conceptos claros. Y creo que esa fue una de las cosas que más me ha frenado a la hora de empezar lo que sería la animación en sí: el miedo a animar, propiamente dicho.

Además de que, en general, me excedí demasiado con la pre-producción. Es probable que esto tenga mucho que ver con lo mencionado anteriormente, porque sí, en principio iba a ser pre-producción y demo, que forma parte de la preparación antes de la producción, pero lo que yo buscaba, todo el trabajo de investigación que hice sumado al poco tiempo que tenía, consumió prácticamente todo el curso del TFG.

Fue por eso que al final lo limité todo a la pre-producción que consta del *Pitch Bible* y el Tráiler *animática*. Debido a que no pude hacer todo

lo que quería, mi satisfacción con este trabajo es media, pero solo porque de verdad he puesto todo mi entusiasmo en sacarlo adelante, querría seguirlo en un futuro y, si es posible, terminarlo. Al menos, si no puede ser la novela visual, una pequeña animación de lo que sería un corto de animación.

Sin embargo, no todo ha sido infructuoso, pues con motivo del festival de animación de Lleida, Animac y mi intención de ir para aprender, el *Pitch Bible* fue seleccionado para la sección de “revisión de trabajos con autores de relevancia” presentes ese día en el festival, en mi caso, Guillermo García Carsí, autor de “*Pocoyó*”. Éste me explicó también varias cosas sobre qué tipo de cosas pueden hacerse o no a la hora de hacer una producción dirigida a niños, empezando por aconsejarme mejorar el diseño de personajes, entre otras muchas cosas.

También pude contar con las opiniones de profesionales como Chris Shepherd o Maya Yonesho, que muy amablemente accedieron a revisarme el portafolio y dedicarle un poco de tiempo, siendo muy provechoso para todo el proceso que vino después.

Por otro lado, también he aprendido muchas cosas de ello; trabajo en equipo, independencia, autoaprendizaje, búsqueda de colaboradores, nuevos conocimientos...

Porque, para empezar, nunca había hecho un trabajo tan extenso bajo la presión de lo que supone un “Trabajo de final de carrera”, así que tuve que esforzarme mucho para que la preproducción quedara perfecta y pudiera ayudarme a hacer la animación sin tener ningún tipo de duda al respecto de los personajes o sus espacios.

Trabajar con alguien que te supervisa de cerca y te ayuda de una forma tan directa e individual también fue nuevo y, cabe decir, agradable. Creo, de hecho, que es una de las cosas que más me ha motivado a seguir adelante, el hecho de intentar hacer algo de lo que no solo aprendiera yo, sino también la persona que trabajaba conmigo.

Trabajar en equipo tanto con la que ha sido mi tutora como con los que han colaborado conmigo ha sido gratificante y motivador; y aunque creo que he aprendido a organizarme un poco mejor, pienso que esa es una de las características que aún tengo que pulir, sobre todo por el hecho del tiempo que perdí alargado de más la fase de pre-producción.

Por otra parte, en cuanto a la autoformación, tuve que autoformarme en movimiento y en pedagogía, aunque tuve ayuda externa; me vi

obligada a salir y dibujar muchas cosas del natural para poder aprender de ellas y así transcribirlas a mi forma de dibujar y estilo.

No fue sencillo, pero al menos conseguí muchos de mis objetivos, por lo que respecto a eso, estoy satisfecha.

Pero sobre todo, he aprendido mucho sobre el dibujo en sí. He mejorado de una forma increíble en cuanto a la línea y versatilidad de estilos se refiere; debido a todos los artistas que investigué, he sido capaz de absorber diferentes formas de hacer las cosas, nuevas ideas y es una de las cosas que más me ha enseñado este trabajo.

En definitiva, lo he pasado mal muchas veces, he luchado por él y contra él muchas más, pero creo que ha valido la pena hacerlo no por el solo hecho de tener material hecho sino porque he aprendido de él lo indescriptible, valores que va mucho más allá del simple “lo he terminado”.

6. BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA

Grupo de investigación de Animación: Arte e industria, *Con A de Animación*, en Editorial UPV, 2013, no. 3 Universidad Politécnica de Valencia, ISSN 2173-6049

WILLIAMS, Richard E, Manual of methods, *The Animation survival Kit*, United Kingdom, ISBN 978-0-571-23834-7

RODARI, Gianni, guía didáctica, *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de contar historias*, en Del Bronce, 2002, España, ISBN 978 - 8 - 484 - 53164 - 7

IGLESIAS, Mercè, CASASÍN, Albert y FERREIRO, Alex, *El libro definitivo contra el aburrimiento*, en ONIRO, 2014, España, ISBN 978-84- 9754- 769- 7

<http://www.creativebloq.com>, visualizado el 15/09/2013

<http://www.cgmeetup.net/home/art>, visualizado el 15/09/2013

<http://www.guiainfantil.com/236/juguetes-para-cada-edad-del-nino.html>, visualizado el 19/09/2013

<http://www.pottermore.com>, visualizado el 20/ 08/2013

<http://www.pinterest.com/characterdesigh>, visualizado el 03/09/2013

<http://conceptartworld.com>, visualizado el 30/09/2013

<http://www.illustrationmundo.com>, visualizado el 08/10/2013

<http://shaneprigmore.blogspot.com.es/> visualizado el 08/09/2013

<http://characterdesignnotes.blogspot.com.es>, visualizado el 05/10/2013

<http://ilustrandodudas.blogspot.com.es>, visualizado el 10/10/2013

<http://cartoonbrew.com>, visualizado el 09/11/2013

<http://dlastframe.com>, visualizado el 09/11/2013

<http://chrisoatley.com>, visualizado el 09/11/2013

<https://www.behance.net/RamonMascaros>, visualizado el 15/10/2013

<http://www.berylproductions.co.uk>, visualizado el 15/10/2013

<http://www.andrewwilliamson.net>, visualizado el 15/10/2013

<http://adambrockbank.com>, visualizado el 15/10/2013

<http://www.dermotpower.com>, visualizado el 20/11/2013

<http://soleilprod.com>, visualizado el 20/11/2013

<http://jaimeposadas.deviantart.com>, visualizado el 20/11/2013

<http://scummy.deviantart.com>, visualizado el 20/11/2013

<http://www.john-howe.com/blog>, visualizado el 30/11/2013

<http://www.joserosero.com>, visualizado el 27/02/2014

<http://www.pascalcampion.com/> visualizado el 21/10/2013

<http://olivier-s.blogspot.com.es/> visualizado el 21/10/2013

<http://samanthadoodles.tumblr.com/> visualizado el 21/10/2013

<http://www.bridgioto.com/> visualizado el 21/10/2013

<http://carrieoky.blogspot.com.es/> visualizado el 21/10/2013

<http://www.blytherussoillustration.com/> visualizado el 21/10/2013

<http://www.lauraperez.net/> visualizado el 30/09/2013

<http://drawings.pernilleoe.dk/> visualizado el 02/12/2013

<http://www.artoflauren.tumblr.com/> visualizado el 02/12/2013

<http://geryri.tumblr.com/> visualizado el 02/12/2013

<http://drew-green.tumblr.com/> visualizado el 15/02/2014

<http://www.cshillustration.com/> visualizado el 15/02/2014

<http://kyubumlee.blogspot.com.es/> visualizado el 15/02/2014

<http://roltron.tumblr.com/> visualizado el 15/02/2014

<http://agartblog.blogspot.com.es/> visualizado el 15/02/2014

<http://migz8793.tumblr.com/> visualizado el 15/02/2014

<http://annarettberg.blogspot.com.es/> visualizado el 10/03/2014

<http://kaisel.deviantart.com/> visualizado el 10/03/2014

<http://zobobafoo.flavors.me/> visualizado el 10/03/2014

<http://www.lucyknisley.com/> visualizado el 10/03/2014

<https://vimeo.com/goro> visualizado el 10/03/2014

<http://www.frannerd.cl/> visualizado el 10/03/2014

<http://juanpearroyo.blogspot.com.es/> visualizado el 04/04/2014

<http://miquelmontllo.blogspot.com.es/> visualizado el 04/04/2014

<http://ecartez-vous-jarrive.blogspot.com.es/> visualizado el 04/04/2014

<http://zestydoesthings.tumblr.com/> visualizado el 04/04/2014

<http://rose-a-petits-pois.blogspot.com.es/> visualizado el 04/04/2014

<http://julia-lullaby.blogspot.fr/> visualizado el 19/05/2014

<https://www.tumblr.com/tagged/robert-kondo> visualizado el 19/05/2014

<http://www.simplestroke.com/> visualizado el 19/05/2014

<https://www.facebook.com/pages/Rozem/664305400298979>
visualizado el 19/05/2013

<http://kimine-kkk.tumblr.com/> visualizado el 19/05/2013

<https://www.youtube.com/watch?v=dUH5RnBESgc>, Rodrigo Blaas,
visualizado el 30/09/2013

<https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M>, Yu Ting Ya, Ya
Hsuan Yeh, Chung Ling, visualizado el 20/09/2013

[http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Lh3To
kLzzmw](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Lh3To kLzzmw), MARIO Hugo para COLDPLAY, visualizado el 30/11/2013

[http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=q9SYf
HxIjE0](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=q9SYf HxIjE0), Paul Cooper, visualizado el 30/11/2013

<https://vimeo.com/344617>, Mig Reyes, visualizado el 30/11/2013

<https://vimeo.com/57094153>, Priotr Kabat, visualizado el 20/01/2014

<https://vimeo.com/53466924>, Oliver Smith, visualizado el 20/01/2014

<https://vimeo.com/50085266>, Thibault de Fournas, visualizado el
20/02/2014

<https://vimeo.com/53344583>, Pavel Paratov, visualizado el
20/05/2014

<https://vimeo.com/52346538>, Evan Seitz, visualizado el 20/05/2014

<https://vimeo.com/45573345>, Daniel Cordero, visualizado el
20/05/2014

<https://vimeo.com/34209764>, Joe Humpay, visualizado el 20/05/2014

<https://vimeo.com/40263909>, Joseph Dunlap, visualizado el
20/05/2014

<https://vimeo.com/45289679>, Dusan Tatalovic, visualizado el
20/05/2014

<https://vimeo.com/24302498>, TO-FU, visualizado el 20/05/2014

<https://vimeo.com/64699360>, Taylor English, visualizado el
21/05/2014

<https://vimeo.com/17760906>, Robin Washburn, visualizado el
21/05/2014

<https://vimeo.com/17359765>, Bryan Villagonzalo, visualizado el 21/05/2014

<https://vimeo.com/16262771>, Michelle Wong, visualizado el 21/05/2014

<http://vimeo.com/14766256>, Jon Yeo, visualizado el 21/05/2014

<https://vimeo.com/13791246>, Bruno Ferreira, visualizado el 30/05/2014

7. APÉNDICE

7.1 GUION ÍNTEGRO

A Rim le gustaban mucho los días de lluvia, pero la Señorita Maids estaba viendo la televisión, así que no podía salir a saltar sobre los charcos o correr bajo la lluvia.

La Señorita Maids se quedaba con Rim todas las tardes después de la hora del té, una vez sus papás se habían ido a trabajar. Cuando la señorita Maids estaba en casa, Rim no tenía permitido jugar, correr, salir de la casa, hablar con el Sr. Galleta en voz alta...

Entonces pensó que el Sr. Galleta debía tener hambre y ella como exploradora líder del campamento "Trocito de Chocolate" tenía que coger ese bote de galletas.

Pero cuando Rim fue a cogerlo, ¡iPUF!/, el paquete de harina que había al lado cayó por el suelo de la cocina, desparramándose y dejándolo todo blanco como la nieve.

Cuando la señorita Maids vio el desastre que había montado, la mandó a su habitación de inmediato, pero antes...

- Me voy a llevar este peluche para que aprendas a no hacer más travesuras. ¡Y ni se te ocurra ir a por él!

Rim no sabía qué hacer.

La señora Maids había guardado al Sr. Galleta en el sótano, y ella tenía mucho miedo a la oscuridad, pero el Sr. Galleta necesitaba su ayuda y no podía dejarlo atrás... Tenía que ser valiente.

Así que salió de su habitación y, mientras bajaba las escaleras del

abismo, comenzó a pelear contra montones de monstruos, utilizando su pistola congeladora para paralizarlos.

Cuando Rim llegó al final de la escalera, Anpi la miró con los tentáculos serios. Anpi era el primer peluche que tuvo Rim.

- ¿Qué hace una maga en mi sala de estar? Muy tarde ya es, no podemos jugar. -dijo el pulpo, que siempre hablaba en rima.

-Vengo a traer al señor galleta de vuelta, ¿qué debo hacer para cruzar esta puerta?

-Si al oso quieres contigo quieres llevarte, a mis pensamientos has de adelantarte. Y si no adivinas que es lo que pido, tu oso estará para siempre perdido.

-Con tanta palabra mi cabeza da vueltas, ¿no hay alguna manera de que te detengas?

-No habría llegado hasta la cima /.../

-¡Si no fuera el rey de la rima!

Había sido difícil ganar a Anpi, pero aún quedaban pruebas por superar. Y cruzar los salones de la dragona Smida era una de ellas.

Si Smida se despertaba, Rim acabaría en sus tripas y sin poder rescatar al Sr. Galleta, así que debía ser /silenciosa/ como un gato.

Los meteoritos golpean la estación espacial de Rim, pero ella consigue escapar y aterriza en el planeta SOT4-N0.

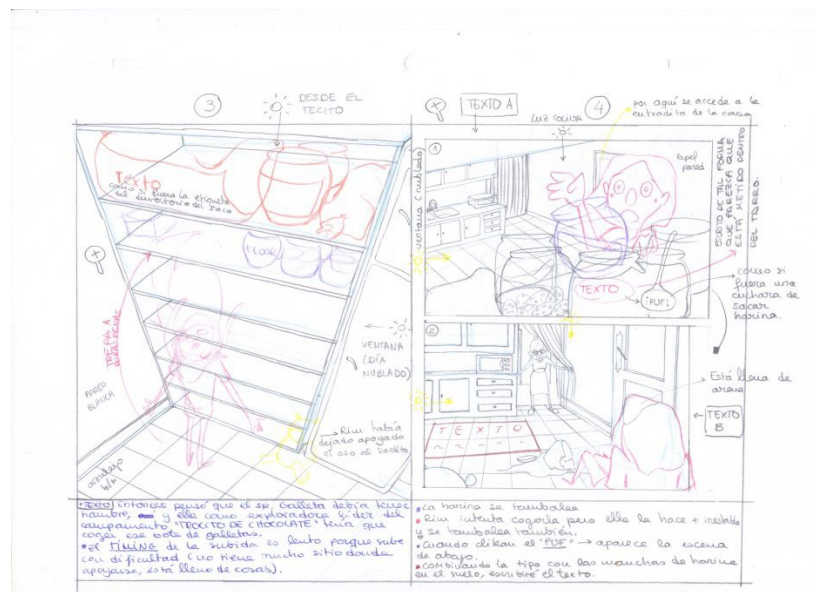
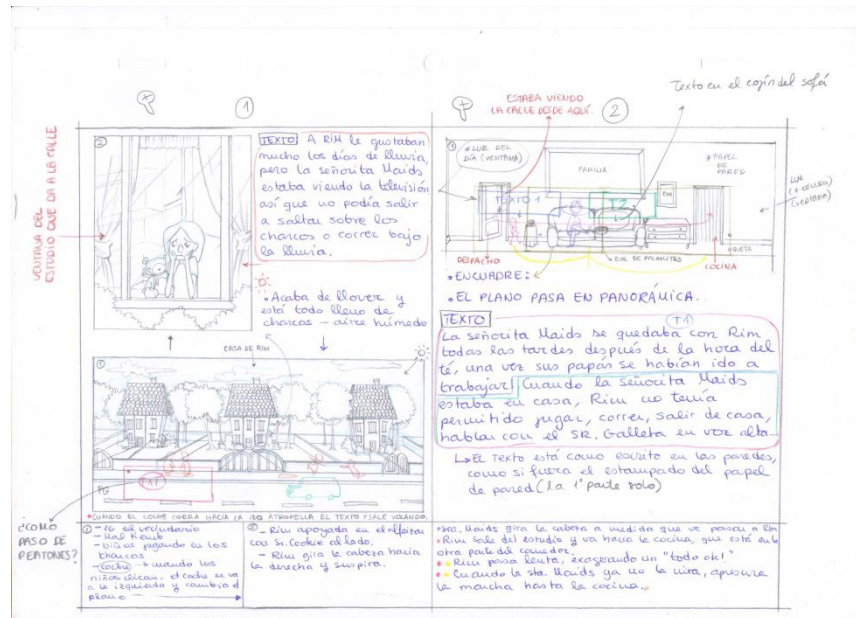
Pero Rim recordó entonces que le daba mucho miedo la oscuridad... ¿Cómo iba a encontrar al Sr. Galleta?

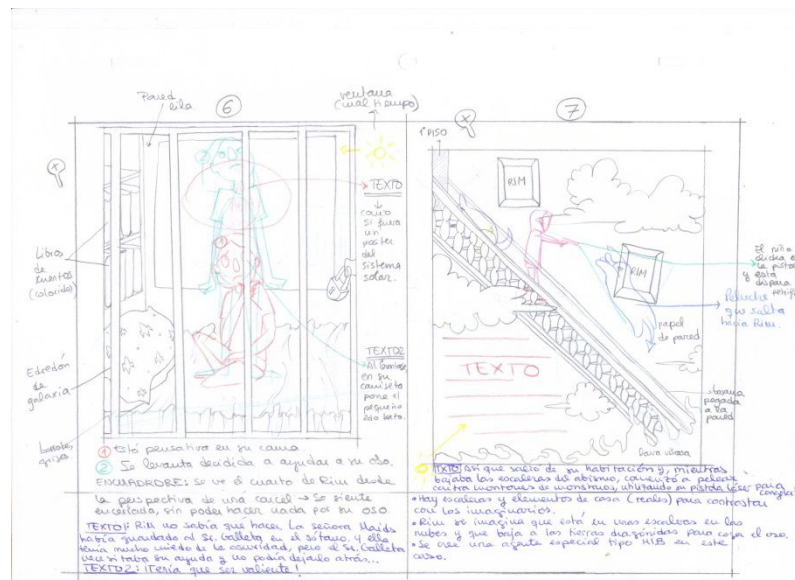
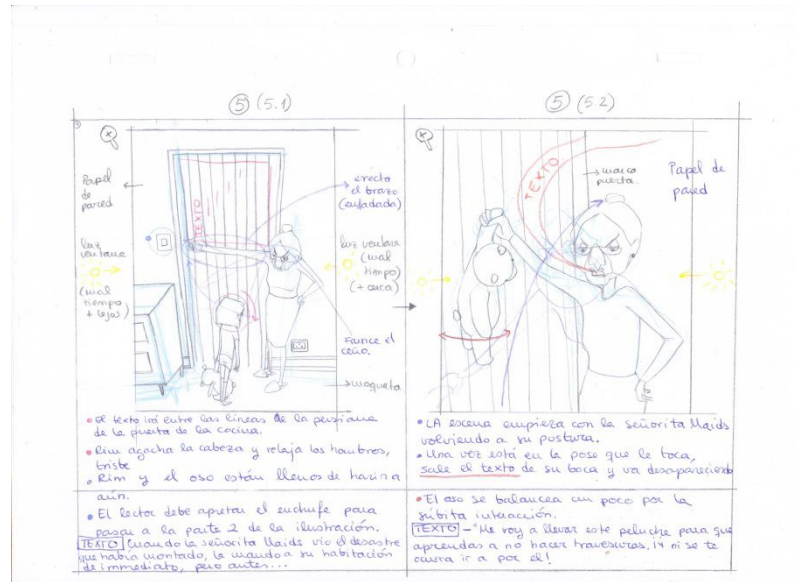
No importaba la forma, pero iba a rescatarle y, finalmente lo consiguió con su... ¡súper visión!

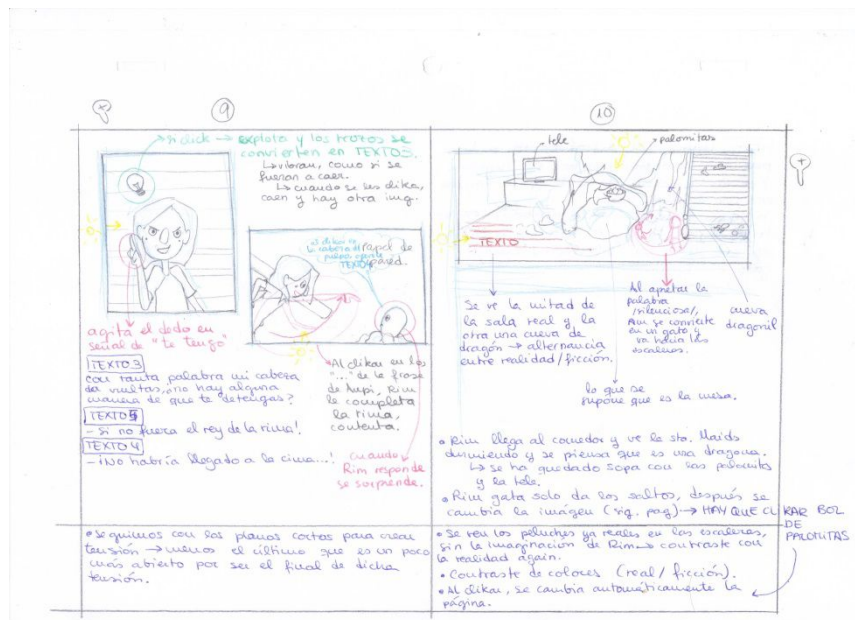
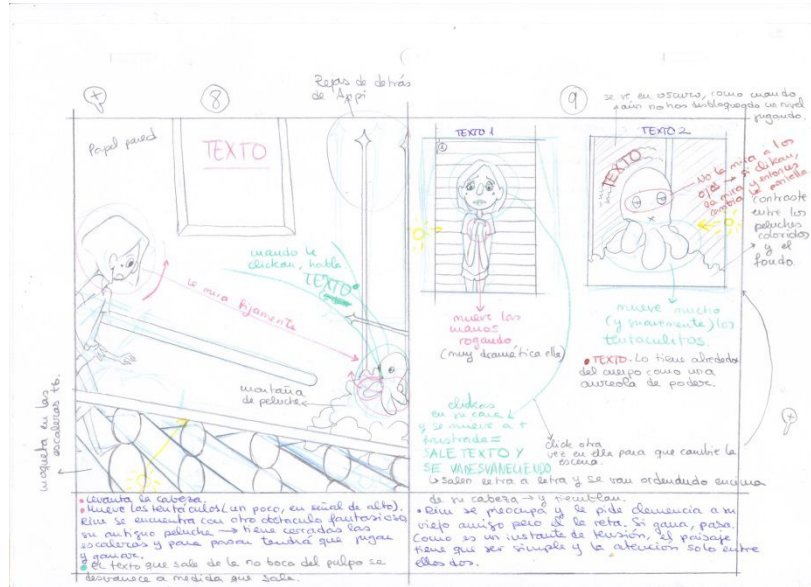
Había sido una aventura repleta de fantasías, pero no lo habría conseguido sin su fuerza de voluntad. Su imaginación la llevó muy lejos, pero sólo ella podía enfrentarse a sus miedos y vencer.

Eso, y su nuevo súper poder.

7.1 STORYBOARD ÍNTEGRO







<p>bol de palabritas</p> <p>TEXTO</p> <p>con tipografía pixelada como si fuera un mensaje "al-"</p> <p>espacio.</p> <p>Rim astronauta.</p>	<p>TEXTO2</p> <p>tubo muy oscuro (no se ve nada)</p> <p>se ve un atisbo de escritura de sílabas</p> <p>Tonos azules/rojos.</p> <p>antes de que abra la puerta, letras en blanco (gris claro) hacen ver el texto.</p> <p>la puerta se activa con click en "miedo". (luego desaparece)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • la imagen se mueve (Rim va saliendo del plano mientras del bol gigante van saliendo palabritas) → lentamente, como en el espacio. • Rim interpreta las palabritas como asteroides en una zona de sus fantasmas pero una vez más se ve la realidad en el bol → sigue en el espacio aunque sea simul. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ven las palabritas de fondo para remarcar que lo de antes ha sido solo imaginación de ella. • TEXTO2 No importaba la forma, pesaba o rescatable, así que no dudaría en usarla... /super visión! → click y aparece la sig. pag
<p>TEXTO Los meteoritos golpean la estación espacial de Rim, pero ella consigue escapar y aterriza en el planeta SOT4-ND.</p>	<p>TEXTO Pero Rim recordó entonces que la daba mucho miedo la oscuridad... ¿cómo iba a encontrar al Sr. Galleta?</p>

<p>Muy poca luz</p> <p>13 (tonos azules/grises)</p> <p>(Traslado parte de arriba)</p> <p>TEXTO</p> <p>Plano simplificado (desaparece el fondo de la anterior)</p> <p>Momento tierno (FINAL)</p> <p>• ESTA IMG NO TIENE TEXTO porque quiere que solo se vea como no esperaba su miedo.</p>	<p>14</p> <p>TEXTO</p> <p>Plano simplificado (desaparece el fondo de la anterior)</p> <p>Momento tierno (FINAL)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Rim aparece en la escena y va directa al oso y lo que coge en brazos, asociada. • Rim cree que tiene superpoderes pero es solo que sus ojos se han acostumbrado a la oscuridad. 	<p>TEXTO Habría sido una aventura repleta de fantasmas, pero no lo habría conseguido sin su fuerza de voluntad, su imaginación la llevó muy lejos, pero solo ella podía enfrentarse a sus miedos y vencer.</p>