



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

CAMPUS DE **GANDIA**

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Preproducción de un cortometraje de animación 2D con
temática social: "El paso del tiempo".

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Salvador Márquez, María

Tutor/a: Torres Bosch, María Victoria

Cotutor/a: Macias Pintado, Fernando Luis

CURSO ACADÉMICO: 2025/2026



Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) está basado en la preproducción para un cortometraje de animación 2D con una temática social, como es el paso del tiempo y su valor en la actualidad.

En este se incluirán todos los elementos fundamentales para poder producir la obra audiovisual, tales como la idea, la temática, las referencias narrativas y estéticas y el desarrollo de la trama junto a la elaboración del guion. También comprenderá el diseño de personajes (físico y psicológico), las localizaciones y *props*, el desarrollo visual de la propuesta y la creación del *storyboard*, entre otros.

Palabras clave: preproducción; animación; 2D; cortometraje; social.

Resum

El present Treball de Fi de Grau (TFG) està basat en la preproducció per a un curtmetratge d'animació 2D amb una temàtica social, com és el pas del temps i el seu valor en l'actualitat.

En este s'inclouran tots els elements fonamentals per a poder produir l'obra audiovisual, com ara la idea, la temàtica, les referències narratives i estètiques i el desenvolupament de la trama al costat de l'elaboració del guió. També comprendrà el disseny de personatges (físic i psicològic), les localitzacions i *props*, el desenrotllament visual de la proposta i la creació del *storyboard*, entre altres.

Paraules clau: preproducció; animació; 2D; curtmetratge; social.

Abstract

This Final Degree Project (TFG) is based on the pre-production of a 2D animated short film with a social theme, focusing on the passage of time and its value in today's society.

It will include all the essential elements required to produce the audiovisual piece, such as the concept, theme, narrative and aesthetic references, as well as the development of the plot and the writing of the script. The project will also cover the design of characters (both physical and psychological), locations and props, the visual development of the proposal, and the creation of the storyboard, among other aspects.

Keywords: pre-production; animation; 2D; short film; social.



Agradecimientos

A los actuales lectores, espero que mi proyecto os resulte tan interesante, útil y entretenido como a mí. Si os llega a inspirar, aunque sea un poquito, me doy por satisfecha (es broma, en verdad me sentiría super feliz).

A los artistas que dan voz contando historias, que ilusionan a los más pequeños, pero también a los más grandes. Gracias por creer en la animación y en el arte.

A los profesores y profesoras que me han formado, enseñado y ayudado a lo largo de estos 4 años de carrera. Habéis hecho que crezca como profesional, pero también como persona.

A Gandía y todo lo que para mí conlleva: sus olas, sus calles, su gente. Siempre recordaré con mucho cariño esta etapa de mi vida, que, sin duda, no hubiera sido igual sin ella. Fue una de las decisiones más difíciles de mi vida y de la que más orgullosa me siento y menos me arrepiento.

A Monzo, per aguantar els meus deliris durant tots estos mesos i per deixar-me el teu meravellós iPad, eres la millor. A partir d'ara ens podrem veure i no sols per a fer "el trueque".

A Fer, por haberme ayudado siempre que lo he necesitado, por escucharme, por animarme y sacar lo mejor de mí. Gracias por ser mi mejor amigo. Gracias por ser tú.

A mí. Sé que queda egocéntrico y puede que no sea mi mejor proyecto, pero aun así quiero agradecer a mi niña interior haber dedicado tiempo a reflexionar y a valorar la vida. Gracias por esforzarte hasta el último segundo y seguir adelante, aunque hubiera muchas piedras por el camino.

A mi familia, que siempre me ha apoyado y me ha hecho luchar por lo que me hace feliz. Sois mis pilares. Os quiero.

A Aida, por darme la energía y motivación siempre que me venía abajo. Eres la mejor hermana mayor que se podría tener.

A mi yayo. Muchísimas gracias por sacarme siempre una sonrisa, por inculcarme unos valores tan bonitos, por pasar tiempo conmigo incondicionalmente. Por hacerme apreciar los pequeños momentos de la vida. Gracias a ti, soy quien soy. Te quiero hoy y siempre.

Confío en que esto solo sea el principio de toda una vida por delante.



Índice

CAPÍTULO 1.	INTRODUCCIÓN	7
1.1	OBJETIVOS.....	7
1.1.1	<i>Objetivo principal</i>	<i>7</i>
1.1.2	<i>Objetivos secundarios</i>	<i>7</i>
1.2	METODOLOGÍA.....	7
CAPÍTULO 2.	MARCO TEÓRICO	9
2.1	MOTIVACIÓN Y ORIGEN DE LA IDEA	9
2.1.1	<i>La cronopatía y la productividad en la actualidad</i>	<i>9</i>
2.1.2	<i>La salud y las prioridades respecto al valor actual del tiempo.....</i>	<i>10</i>
2.1.3	<i>El impacto de las redes sociales: convertirse en ser “mi mejor versión”</i>	<i>11</i>
2.1.4	<i>Planteamiento y tratamiento en el cortometraje</i>	<i>12</i>
2.2	MENSAJE, TONO Y PÚBLICO OBJETIVO	12
2.2.1	<i>Mensaje.....</i>	<i>12</i>
2.2.2	<i>Tono.....</i>	<i>13</i>
2.2.3	<i>Público objetivo</i>	<i>13</i>
2.3	¿POR QUÉ EN ANIMACIÓN 2D?	13
2.4	REFERENTES NARRATIVOS	15
2.4.1	<i>Narrativas sobre la productividad, la rutina y el control social.....</i>	<i>16</i>
2.4.2	<i>Narrativas sobre el tiempo, la vida y el valor de los recuerdos</i>	<i>20</i>
CAPÍTULO 3.	DESARROLLO NARRATIVO	24
3.1	IDEA TEMÁTICA.....	24
3.2	IDEA DRAMÁTICA	24
3.3	LÍNEA TEMPORAL	24
3.4	ESCALETA DE ACCIONES	25
3.5	LOGLINE.....	25
3.6	TAGLINE.....	25
3.7	SINOPSIS	26
3.8	CONTEXTO DE LA HISTORIA.....	26
3.9	GUION LITERARIO.....	26
CAPÍTULO 4.	DESARROLLO ESTÉTICO Y VISUAL	29
4.1	REFERENCIAS VISUALES Y ESTILO.....	29
4.2	DESCRIPCIÓN Y DISEÑO DE LOS PERSONAJES.....	32
4.2.1	<i>Audrey</i>	<i>32</i>
4.2.2	<i>Karen</i>	<i>35</i>
4.2.3	<i>John</i>	<i>35</i>
4.2.4	<i>Remi</i>	<i>36</i>
4.2.5	<i>Extras: Lula y Xipi.....</i>	<i>36</i>
4.3	HOJA DE GIRO	36
4.4	HOJA DE EXPRESIONES	37
4.5	HOJA DE POSES.....	38
4.6	COMPARATIVA DE TAMAÑOS	39
4.7	DISEÑO DE LOCALIZACIONES.....	40
4.7.1	<i>Habitación Audrey.....</i>	<i>40</i>
4.7.2	<i>Cocina.....</i>	<i>43</i>
4.7.3	<i>Baño</i>	<i>43</i>
4.8	DISEÑO DE PROPS	43
4.8.1	<i>Teléfono móvil</i>	<i>44</i>
4.8.2	<i>Checklist</i>	<i>44</i>
4.8.3	<i>Reloj.....</i>	<i>45</i>
4.8.4	<i>Calendario</i>	<i>45</i>



4.8.5	<i>Fotografía familiar antigua</i>	45
4.8.6	<i>Dibujo Remi</i>	46
4.8.7	<i>Fotografía familiar nueva</i>	46
4.9	<i>STORYBOARD</i>	47
CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES		48
BIBLIOGRAFÍA		49
BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES		52
ANEXO 0. RELACIÓN DEL TFG CON LOS ODS DE LA AGENDA 2030		55

Índice de figuras

Figura 1 <i>Porcentaje de jóvenes españoles activos en redes sociales en 2022</i>	11
Figura 2 <i>Frame Wolfwalkers</i>	14
Figura 3 <i>Frame The Wild Robot</i>	14
Figura 4 <i>Comparación de estilos entre Los Simpson versus Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Infinity Castle</i>	15
Figura 5 <i>Frame de Los mundos de Coraline: Coraline con sus padres reales</i>	16
Figura 6 <i>Frame de Los mundos de Coraline: Coraline con sus otros padres</i>	16
Figura 7 <i>Frame del final del cortometraje LOOP</i>	17
Figura 8 <i>Frame cortometraje The Employment</i>	18
Figura 9 <i>Frame cortometraje Alike</i>	19
Figura 10 <i>Frame La Maison en Petits Cubes</i>	20
Figura 11 <i>Viñeta Snoopy</i>	22
Figura 12 <i>Línea temporal de Mi mejor versión</i>	24
Figura 13 <i>Fragmento escaleta de acciones de Mi mejor versión</i>	25
Figura 14 <i>Fragmento guion literario de Mi mejor versión</i>	28
Figura 15 <i>Ejemplo visual de personajes y localización de Los Simpson</i>	29
Figura 16 <i>Estilo visual de Rick y Morty</i>	29
Figura 17 <i>Estilo visual de Gravity Falls</i>	30
Figura 18 <i>Ejemplo estilo Star contra las Fuerzas del Mal</i>	30
Figura 19 <i>Ejemplo estilo Hora de aventuras</i>	31
Figura 20 <i>Estilo visual de Macas</i>	31
Figura 21 <i>Dibujo Lizzie McGwire</i>	31
Figura 22 <i>Diferencia de estilos en Kimetsu no Yaiba</i>	32
Figura 23 <i>Moodboard diseño Audrey</i>	33
Figura 24 <i>Diseño original Audrey</i>	34
Figura 25 <i>Diseño final Audrey</i>	34
Figura 26 <i>Evolución vestuario Audrey</i>	34
Figura 27 <i>Diseño Karen</i>	35
Figura 28 <i>Diseño John</i>	35
Figura 29 <i>Diseño Remi</i>	36
Figura 30 <i>Hoja de giro</i>	37
Figura 31 <i>Hoja de expresiones</i>	38
Figura 32 <i>Hoja de poses</i>	38
Figura 33 <i>Hoja de poses en negativo</i>	39



Figura 34 <i>Comparativa de tamaños</i>	39
Figura 35 <i>Diseño 1 estructura habitación</i>	40
Figura 36 <i>Diseño 2 estructura habitación</i>	40
Figura 37 <i>Diseño 3 estructura habitación</i>	40
Figura 38 <i>Moodboard habitación 1</i>	41
Figura 39 <i>Diseño habitación 1</i>	41
Figura 40 <i>Moodboard habitación 2</i>	41
Figura 41 <i>Diseño habitación 2</i>	41
Figura 42 <i>Moodboard habitación 3</i>	42
Figura 43 <i>Diseño habitación 3</i>	42
Figura 44 <i>Moodboard habitación 4</i>	42
Figura 45 <i>Diseño habitación 4</i>	42
Figura 46 <i>Diseño cocina</i>	43
Figura 47 <i>Diseño baño izquierda</i>	43
Figura 48 <i>Diseño baño derecha</i>	43
Figura 49 <i>Diseño móvil</i>	44
Figura 50 <i>Diseño checklist</i>	44
Figura 51 <i>Diseño reloj</i>	45
Figura 52 <i>Diseño calendario</i>	45
Figura 53 <i>Fotografía familiar antigua</i>	45
Figura 54 <i>Dibujo Remi</i>	46
Figura 55 <i>Fotografía familiar nueva</i>	46
Figura 56 <i>Fragmento storyboard</i>	47

Capítulo 1. Introducción

Este trabajo final de grado aborda la preproducción del cortometraje de animación 2D llamado *Mi mejor versión*. El proyecto surge a partir de la necesidad de concienciar y reflexionar sobre el paso y el valor que se le da al tiempo en la sociedad actual.

Al ser este un concepto tan amplio y abstracto, pero a la vez personal y subjetivo, fue necesario concretar su enfoque para dotarlo de un significado cercano y relevante que pudiera llegar y transmitir a la gente en el presente.

Entre las múltiples formas de tratarlo, se optó por representar el conflicto actual sobre el paso del tiempo y la necesidad de detenerse en una era marcada por la prisa, la productividad y la autoexigencia. Es decir, para la realización de esta preproducción, se tuvo en cuenta la presión por ser productivos y la sensación de que solo el tiempo “aprovechado” tiene valor. Esta decisión se debió a que responde a la constante (y creciente) presencia en el panorama actual, especialmente entre los jóvenes, donde el límite entre vivir y rendir se vuelve cada vez más difuso.

Aunque se desarrollará en la sección 2.3, la propuesta se planteó como un cortometraje de animación 2D, debido a la gran expresividad y libertad creativa que puede aportar mediante su lenguaje visual (basado, entre otros, en formas, colores y estilos llamativos).

A lo largo de este documento se indagará de forma más detallada acerca de la idea y su desarrollo, documentación, referentes, decisiones y resultados finales, entre otros, de la preproducción de *Mi mejor versión*.

1.1 Objetivos

1.1.1 *Objetivo principal*

- Desarrollar una perspectiva sobre una problemática social como es el paso del tiempo y el valor que se le da en la actualidad, a través de la preproducción de un cortometraje de animación 2D.

1.1.2 *Objetivos secundarios*

- Diseñar el mundo, personajes, escenarios y elementos visuales del cortometraje, asegurando coherencia visual y relevancia temática.
- Elaborar una preproducción compacta y cohesionada que transmita de forma visual y narrativa la reflexión social sobre el argumento.
- Explorar sobre las consecuencias vitales generadas a partir del transcurso del tiempo y ser capaz de concienciar a la sociedad de su valor y su uso.
- Realizar una investigación previa acerca de referentes audiovisuales, artísticos y sociales que hayan abordado el tiempo como problemática social.

1.2 Metodología

En el caso de este TFG se ha implementado, en la medida de lo posible, los pasos que se suelen seguir en la industria cinematográfica, para así aproximarse de la manera más fiel a una preproducción de animación profesional. Es por ello, que se han seguido libros como *Producción*

independiente de animación 2D: hacer y vender un cortometraje de Mark Simon (2003), donde dice (p. 49) “Ya has hecho la parte más difícil: has decidido realizar un corto de animación por tu cuenta. Y ahora, ¿qué? Necesitas un concepto, una historia, algo que dibujar.”

Todo proyecto audiovisual tiene varias fases para poder evolucionar desde el origen o motivo del proyecto hasta el resultado de este. En esta memoria se va a tratar la primera fase: la preproducción. Esta, es la base de todo el proyecto. En ella se crean los principios narrativos, visuales y conceptuales de la obra.

La metodología que se ha seguido, por tanto, estará basada mayormente en dos grandes bloques: el desarrollo narrativo y el desarrollo visual.

El inicio de una preproducción empieza por definir cuál es la idea y la razón de su origen (que se puede ver en la sección 2.1). La mayoría de las veces esta surge de una combinación entre una necesidad y la inspiración de referentes previos que han tratado, en mayor o menor medida, una temática similar (sección 2.4). Como dijo Voltaire “la originalidad no es más que una imitación juiciosa” y es que al final toda creación se construye a partir de algo anterior, aunque cobra sentido al añadirle una nueva perspectiva.

Una vez decidida la idea y realizada la investigación y documentación, se define (en la sección 2.2) qué intención y mensaje se quiere transmitir, a quién iba dirigido (público objetivo) y con qué tono y estilo debe contarse la historia.

Después, en el capítulo 3, se trata la estructura narrativa y el conflicto del relato, mediante la idea temática (punto 3.1) y la idea dramática (punto 3.2). Seguidamente, se ejecuta la línea temporal (en la sección 3.3) y la escaleta de acciones (sección 3.4) para tener una visión más clara y detallada del orden de los sucesos. También se presentará, entre otros, el *logline* (3.5), el *tagline* (3.6), y la sinopsis (3.7). Una vez registrada toda esta información, se crea el guion literario (en la sección 3.9).

Tras este se ejecuta, en el capítulo 4, el desarrollo estético y visual, que recapitula toda la información descriptiva y gráfica necesaria de los personajes (punto 4.2), localizaciones (4.7) y *props* (4.8) de la historia. Por último, se crea el *storyboard* (4.9). Cabe mencionar, que toda la sección gráfica se ha trabajado desde un dispositivo *iPad* con el programa *Procreate*.

Capítulo 2. Marco teórico

2.1 Motivación y origen de la idea

2.1.1 La cronopatía y la productividad en la actualidad

En la actualidad la sociedad vive por y para producir, es una constante cuenta atrás donde se valida al individuo dependiendo de su rendimiento. Como indica Byung-Chul Han (2022, p.23) en *La sociedad del cansancio* “El sujeto obligado a rendir compite consigo mismo y cae bajo la destructiva coerción de tener que superarse constantemente a sí mismo. Esta coerción...termina siendo mortal.” En la mayoría de los casos, esto desemboca una rutina sin motivación y sin tiempo de disfrute. Sin embargo, se consigue lo que el sistema pide: producción. Parece ser que hoy en día descansar significa no ser productivo, no aprovechar tu tiempo, no valer entre los demás. Parece que solo tiene valor quien está ocupado, como si la inactividad o la pausa fueran sinónimo de fracaso. Jonathan Crary explica en el libro *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, la lógica 24/7. Esta se apoya en mundo sin interrupciones, donde todo está siempre conectado, activo y operativo. Todos están produciendo y consumiendo. Se borra la línea imaginaria que separa el día de la noche y el trabajo del descanso. Se debe estar disponible las 24 horas del día durante toda la semana.

El problema viene cuando el tiempo se echa encima y pasa delante de los ojos de la sociedad. Cuando los individuos empiezan a depender de calendarios y relojes para organizar su vida, el tiempo social se institucionaliza (Norbert Elias, *Sobre el tiempo* (1989)). Sí, es cierto que este, al fin y al cabo, es efímero, pero es por esta misma razón que se debe aprovechar no solo en una lógica económica o empresarial sino también humana y social.

En *Modernidad líquida* (2000), Zygmunt Bauman hablaba de la sociedad líquida, un modelo de vida moderna donde nada es estable y todo cambia rápido. En ese modelo, todo es fugaz, flexible y superficial. Siempre se va corriendo, ya que lo sólido se vuelve provisional. En la modernidad líquida nada permanece en un estado fijo por mucho tiempo, las personas deben adaptarse y fluir continuamente a nuevas situaciones, lo que genera incertidumbre y ansiedad. Viven con prisa porque sienten que, si paran, se quedan atrás. Nunca parece suficiente, pues la insatisfacción constante es una de las características de esta teoría. El tiempo se escurre, no se vive. Y la identidad se convierte en algo que debe ser continuamente negociado y adaptado, lo que puede llevar a una crisis de identidad.

Frente a esta visión social del tiempo, Henri Bergson, en su obra llamada *La evolución creadora* (1907) distingue entre dos formas de tiempo: el tiempo cuantitativo (medido por el reloj, horarios y minutos) y el tiempo vivido (la duración, lo cualitativo y subjetivo). En su planteamiento, el tiempo real no es el del reloj, no se controla, sino que se experimenta, se siente y se vive en el presente irreplicable, lo que contrasta con la lógica actual de optimización y rendimiento constante.

Debido a las normas escritas (y no escritas), la sociedad ha entendido tanto a las buenas como a las malas que, para sentirse bien, se debe aprovechar el tiempo y, por tanto, estar ocupado sacando el máximo partido. Existe un término incluso, llamado cronopatía (Cronos, “dios del tiempo; tiempo” y *pathos* “sufrimiento”) que popularizó la psiquiatra Marian Rojas Estapé en su libro *Cómo hacer que te pasen cosas buenas* (2018). En este, define el concepto divulgativo como la obsesión por aprovechar cada minuto y la dificultad para descansar. Desde un enfoque divulgativo, el psicólogo Nahum Montagud (2021), en la revista, *Psicología y Mente* señala que, la cronopatía se caracteriza por una constante necesidad de estar ocupado, sacrificando el bienestar mental en la búsqueda de una supuesta productividad. También mencionan que de

forma irónica la misma obsesión por aprovechar el tiempo hace que la percepción del tiempo esté acelerada, cuando para pensar con claridad, se necesita tiempo y las prisas son todo lo contrario.

Desde pequeños se nos inculca la famosa frase de que “el tiempo es oro” y aunque poéticamente parezca verdad, su valor ha ido cambiando a lo largo de los años. La sociedad ha pasado de entenderlo como un espacio, irónicamente, para vivir, disfrutar y compartir, a concebirlo como un recurso efímero, medible y volátil que se debe gestionar, optimizar y rentabilizar. De acuerdo con el sociólogo Hartmut Rosa (2016), en *Alienación y aceleración: Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*, la rapidez en los cambios sociales ha producido una sensación de falta crónica de tiempo: siempre es escaso y vivir se vuelve un esfuerzo constante por “ponerse al día”.

Como afirma el psicólogo y psicoterapeuta, Buenaventura del Charco Olea “Todo lo que no sea productivo, tangible, lo vivimos como desperdicio.” y es que “¿Por qué hacer es mejor que no hacer?”. Con esta pregunta, no se pretende incitar al pensamiento de no hacer nunca nada, sino, a cuestionar cómo y por qué se ha normalizado este nuevo valor que se le ha acreditado al tiempo y su paso.

2.1.2 La salud y las prioridades respecto al valor actual del tiempo

Si el individuo descansa, puede llegar a pensar que no está haciendo cosas de provecho y paulatinamente esto puede generarle de forma inconsciente cierta vergüenza o culpabilidad por no sentirse realizado a largo plazo. Un remordimiento y comparación respecto a los demás. Podría incluso rechazar ese tiempo libre para hacer cosas de “provecho” y que así la humanidad lo vea con buenos ojos. Irónicamente, en el intento de aprovechar el tiempo al máximo, se ha acabado perdiendo su esencia más humana y la capacidad de disfrutarlo.

Como señala Iris Murdoch¹, escritora y filósofa, “amar es prestar atención”, y, por tanto, nada verdaderamente valioso puede surgir del tiempo que sobra. Dedicar tiempo a uno mismo, a la familia o a aquello que apasiona no solo es necesario, sino que puede tener un impacto directo en la salud emocional y mental. Por ese motivo, hay que aprender a establecer límites y permitir el descanso, para poder disfrutar los pequeños momentos de la vida.

El filósofo Pascal Chabot, en su obra *Tener tiempo: Ensayo de cronosofía* (2024), recuerda que “es demasiado fácil hacerle cargar (al tiempo) con toda la responsabilidad por nuestra actitud”. Puesto que este se usa generalmente como excusa o motivo, cuando la decisión realmente depende de la persona (influenciada por el contexto social). Un ejemplo claro de esta idea es el siguiente: “Si no he leído este libro no es porque no tenga tiempo, es precisamente porque he tenido otras prioridades.”. Por tanto, desde esta perspectiva, las prioridades no son negativas, pero sí que evidencian cómo cada individuo conscientemente distribuye e invierte su tiempo en función de sus circunstancias y criterios propios. Esa selección, influirá en cómo vive y percibe su tiempo, teniendo en cuenta las consecuencias y los beneficios de aquello priorizado.

Cabe añadir también, que, ante este panorama de sentimiento encontrados, se suma la noción de “onismo”, definida por John Koenig (2021) en *The Dictionary of Obscure Sorrows* como la frustración que produce saber que solo se puede experimentar una mínima parte de todo lo que ofrece la vida. Esa mentalidad, puede ayudar a entender que vivir no es hacerlo todo, por miedo a no ser suficiente o tener una vida plena, sino hacerlo con sentido para que realmente aporte.

¹ Fue una autora británica muy reconocida en el siglo XX. Sus novelas tratan la filosofía, la moral y la psicología. El concepto del amor, como un acto moral de atención, lo desarrolla en *The Sovereignty of Good* (Routledge, 1970).

2.1.3 El impacto de las redes sociales: convertirse en ser “mi mejor versión”

No es de extrañar que cada vez aparezcan más artículos y estudios sobre la gestión del tiempo, la productividad y la autoexigencia. Estos temas se están expandiendo gradualmente en la sociedad y afectan tanto a adultos como a jóvenes, presionados en el ámbito académico y laboral por la comparación constante y la necesidad de “rendir” siempre. Tal como plantea la escritora María Novo, “poder disponer de nuestro tiempo es uno de los condicionantes de la libertad”, pero la realidad actual parece ir en sentido contrario: en lugar de educar a niños y jóvenes a valorar y defender su tiempo, se les prepara para ser útiles al mercado.

Este problema ya no se limita al trabajo o al estudio, sino que también se ha instalado de lleno en las redes sociales, cuyo público objetivo son mayoritariamente los jóvenes. En la figura 1 se puede apreciar cómo según Statista, en 2022, más del 90% de los usuarios de entre 16 y 24 años en España participa activamente en redes sociales, lo que convierte a estas plataformas en un entorno capaz de moldear hábitos, expectativas y formas de entender el propio valor. A finales de 2024, una encuesta del Eurobarómetro señalaba que casi el 50% de los jóvenes españoles entre 16 y 30 años usa las redes como fuente principal de información, por lo que no resulta sorprendente que se sientan condicionados cuando consumen vídeos o publicaciones que idealizan la productividad extrema, los hábitos perfectos y la hiper optimización constante.

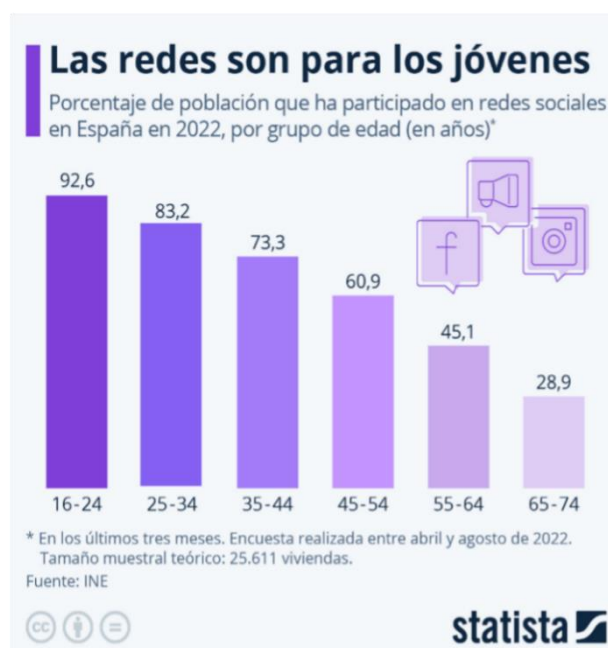


Figura 1 Porcentaje de jóvenes españoles activos en redes sociales en 2022²

En algunas redes sociales como Instagram y TikTok, el cansancio ha adquirido un valor estético y las ojeras se han vuelto tendencia bajo el pretexto de “trabajar duro”. Anna Pardo (2025) lo señala en su artículo *Trabajar para presumir (y no vivir)*: “El agotamiento, lejos de verse como un problema (o, mejor dicho, una epidemia), se ha convertido en una medalla de honor”.

La romantización de la “vida productiva” (entrenar cada día, mejorar rutinas, organizar cada minuto o mostrar una versión siempre impecable de uno mismo) afecta directamente al bienestar emocional. Diversos estudios recientes apuntan a un impacto creciente de las redes

² Statista. (2024). *Porcentaje de población que ha participado en redes sociales en España*. <https://es.statista.com/grafico/28879/porcentaje-de-poblacion-que-ha-participado-en-redes-sociales-en-espana/>

sociales y los *influencers* en la salud mental de los jóvenes de entre 15 y 25 años: aumentan la inseguridad, la comparación, el miedo a no estar “haciendo lo suficiente” y, en muchos casos, el malestar asociado al tiempo que no se “aprovecha”. Investigaciones como la de Freitas et al. (2021) muestran que una gran parte de los adolescentes experimenta vergüenza, presión social y sensación de insuficiencia al exponerse a contenidos idealizados, mientras que trabajos más amplios (Engel et al., 2024; Lajnef et al., 2023) evidencian un vínculo claro entre el seguimiento de influencers, el FoMO (*Fear of Missing Out*) y síntomas de ansiedad o baja autoestima.

En este contexto surge lo que algunas autoras denominan *síndrome de la chica productiva*: cuando la productividad deja de ser una herramienta y se convierte en una identidad. Ya no se trabaja para vivir, sino que se vive para producir. Todo se mide, se optimiza y se compara. Como explica la psicóloga Alaia Ayerza, esa noción de “ser tu mejor versión”, tan presente en redes, acaba transformándose en una hiperexigencia interna que empuja a imponer estándares imposibles. Esto provoca una insatisfacción constante, incluso cuando se logran cosas importantes, generando un daño real a la autoestima y al bienestar emocional.

2.1.4 Planteamiento y tratamiento en el cortometraje

Teniendo en cuenta todo lo mencionado, se podría decir que el origen de este proyecto surge, por tanto, de una reflexión y necesidad sobre cómo las nuevas generaciones se relacionan con el tiempo. El proyecto planteará este dilema mediante la productividad y la autoexigencia constante que hay entre los jóvenes, influenciados por el contexto social y digital actual.

Aunque la creación narrativa se desarrollará en apartados posteriores, cabe señalar que la obra presentará a una protagonista que intenta aprovechar cada segundo de su tiempo hasta desconectarse por completo de su entorno, de sí misma y todo lo que esto conlleva, mostrando así una situación con la que gran parte de la audiencia se puede sentir identificada.

La obra tratará de reconciliarse con el tiempo y devolverle ese sentido humano que se ha ido perdiendo a lo largo de los años, y que ahora mismo es casi impensable. Esta reflexión se abordará a través de la animación 2D, para dotar la historia desde un tono más acogedor y emocional, y mediante el humor, que servirá para tratar un tema sensible y cercano de una forma ligera y fácilmente reconocible por parte del espectador. Todos estos matices se explicarán más adelante, en las secciones 2.2 y 2.3.

Por último, la autora de este proyecto cree conveniente apuntar que es un tema relevante y que puede pasar desapercibido, pero realmente atraviesa a toda una generación. Pues aborda la dificultad de encontrar actualmente equilibrio entre *el hacer* y *el ser*, entre *la eficiencia* y *el disfrute*. La intención es generar una obra que invite a la pausa, a la reflexión y a la empatía, más aún cuando no se permite tener tiempo para uno mismo. Es un bucle, en el que para reflexionar se necesita tiempo y al no disponer de este, se sigue actuando sin pensar y sin cuestionar en cómo afecta toda esta dinámica.

2.2 Mensaje, tono y público objetivo

2.2.1 Mensaje

El mensaje de *Mi mejor versión* plantea la paradoja de que cuanto más se intenta controlar el tiempo, menos se vive. El proyecto intenta concienciar y evocar una reflexión y crítica sobre el ritmo acelerado y la presión por ser constantemente productivos y autoexigentes en la sociedad actual. Propone recuperar una forma de vivir más consciente, cuestionando la idea de que el tiempo solo tiene valor cuando se traduce en productividad y no en apreciar los pequeños momentos de la vida.

2.2.2 Tono

Por lo general, se ha optado por un tono cómico, animado y con ciertos matices satíricos, pues el corto presenta un tema complejo y sensible. Tratarlo desde el humor permite que el mensaje resulte más receptivo y reconocible para el espectador, además de hacerlo más ameno y cercano. A lo largo del corto, el tono evoluciona, pues comienza con ese enfoque más ligero y gracioso, pero según avanza la trama hay una perspectiva un poco más reflexiva y melancólica, sin llegar a ser pesada, marcando así la importancia de la cuestión. De esta manera, el público puede sentirse identificado con la historia y, al mismo tiempo, encontrar en ella un punto de alivio y comprensión ante una realidad compartida con la protagonista.

2.2.3 Público objetivo

El público objetivo principal de *Mi mejor versión* abarca a los adolescentes y adultos jóvenes de entre 15 y 25 años. Esto se debe a que el tema sobre el que pretende concienciar el proyecto les afecta directamente.

Y es que no son pocas las situaciones cotidianas que lo demuestran: en casa, cuando las notas no alcanzan las expectativas; cuando todo el esfuerzo y trabajo no se ha visto recompensado; en el primer trabajo, donde sienten que deben demostrar más de lo que pueden dar para sentir que merecen la pena; frente a las redes sociales, donde comparan sus avances con los de otros; o cuando intentan organizar su futuro sin margen de error.

Son una identificación directa con el mensaje del corto, puesto que viven bajo una presión constante que va de la mano de la productividad, el rendimiento académico y/o profesional, y la comparación con los demás, especialmente en el contexto digital actual.

2.3 ¿Por qué en animación 2D?

En el libro *La Magia Del Dibujo Animado: (Actores Del Lápiz)*, Raúl García explica (p. 19) que “la magia del dibujo animado está en dotar de vida a personajes dibujados, pudiendo hacer creíbles figuras que no existen en la realidad”. Al fin y al cabo, como él mismo apunta (p. 65), animar es precisamente “dar vida a lo inerte”.

Tal como señaló Brad Bird, director de *Los Increíbles* y *Ratatouille*, “la animación no es un género, es un medio; puede contar cualquier historia”. Lejos de desaparecer, pues la animación 2D forma parte de la tradición audiovisual y animada, ha sabido adaptarse y evolucionar en la era digital actual, conectando con audiencias cada vez más amplias. Además, está viviendo un resurgimiento, ya que hoy en día sigue utilizándose en plataformas digitales como Netflix o Disney+, con títulos recientes como *Kipo and the Age of Wonderbeasts* (2020) o *Bluey* (2018 - actualidad), en cine independiente con estudios como Cartoon Saloon, con obras así como *Wolfwalkers* (2020), en series de televisión como *Los Simpson* (1989 – actualidad), películas como *The Day the Earth Blew Up: A Looney Tunes Movie* (2024), cortos como *Tesoro* (2024), anuncios como *Red Bull: Pingingüinos voladores* (2025) y contenido web, como las campañas *Wrapped* de Spotify (2022- actualidad), entre otros formatos.

Entre las diferentes virtudes de la animación 2D, se puede mencionar que permite transmitir emociones de manera directa planteando una gran libertad artística. Con las diferentes estéticas

y metáforas que genera, consigue crear un propio y amplio lenguaje visual sin la necesidad de reproducir el realismo del 3D.

En los últimos años, se ha demostrado que la animación 2D no es un medio limitado al público infantil, pues ha llegado a tratar temas complejos con un enfoque claro y visualmente atractivo, dirigiendo su mirada hacia adolescentes, jóvenes y adultos.

Ejemplos que lo confirman son series como *Los Simpson* (1989 - actualidad), *Rick y Morty* (2013 - actualidad), *Cortar por la línea de puntos* (2021), *Helluva Boss* (2019 - actualidad), *The Owl House* (2020 - 2023) y *Hazbin Hotel* (2024 - actualidad). Todas ellas presentan un humor adulto y temas que abordan conflictos personales (relaciones, identidad, existencia...) y críticas sociales.

Esta misma diversidad se refleja también en películas como *El chico y la garza* (2023) y *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Infinity Castle* (2025), que mantienen el lenguaje del 2D y confirman su capacidad para atraer a públicos de distintas edades. A ello, se suman títulos como *Klaus* (2019) y *Wolfwalkers* (2020), ver figura 2, que han renovado la estética tradicional mediante el uso de herramientas digitales avanzadas sin perder la esencia del dibujo a mano.



Figura 2 Frame *Wolfwalkers*

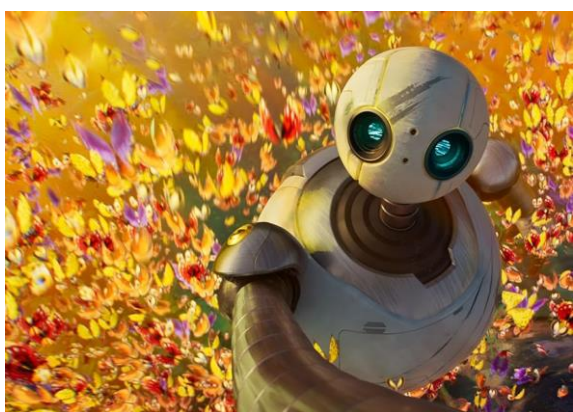


Figura 3 Frame *The Wild Robot*

Cabe añadir que en los últimos años han surgido propuestas que experimentan un enfoque híbrido, combinando animación 2D y 3D. Con esta peculiaridad, además de generar un gran impacto técnico y narrativo, dan lugar a un estilo visual que combina volumen, textura e ilustración. Los ejemplos más representativos son: *Arcane* (2021 – actualidad), *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) y *The Wild Robot* (2024), que se puede apreciar en la figura 3.

A nivel visual, la animación 2D puede mostrar desde los estilos más sencillos hasta los más detallados, como se aprecia en la figura 4, donde se muestran algunos de los ejemplos ya mencionados. La cuestión es que este medio permite comunicar de forma directa, dinámica y expresiva. Por tanto, se convierte en una gran herramienta a la hora de tratar temas sensibles o

cercanos al público joven, como es la identidad personal, los conflictos sociales o el crecimiento emocional.



Figura 4 Comparación de estilos entre *Los Simpson* versus *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Infinity Castle*

Es decir, para *Mi mejor versión* se ha tenido en cuenta que el éxito de la animación 2D entre el público joven suele deberse a varios factores como la identificación del espectador con los personajes, el atractivo estilo visual, el humor como vía universal para conectar con la audiencia y, por último, la adecuación y cohesión entre temática y edad del espectador.

Además, se puede decir que el público al que se dirige el cortometraje (jóvenes de entre 15 y 25 años) ha crecido rodeado de dibujos animados, por lo que el soporte puede resultarles familiar, llamativo y acogedor. No solo por la nostalgia, sino porque refuerza la idea de recuperar esa mirada más humana e inocente hacia el tiempo y la libertad de la infancia.

2.4 Referentes narrativos

Tras recopilar las diferentes referencias utilizadas en este proyecto, se ha optado por distinguir dos categorías: por un lado, aquellos referentes centrados en la productividad, la rutina y el control social; y por otro, los que abordan el tiempo, la vida y el valor de los recuerdos. Cabe mencionar, que incluso con esta división se verán casos que encajen en ambas categorías, puesto que están muy relacionados.

El tipo de argumentos abordados en este trabajo y que se han analizado previamente en la sección 2.1, se han tratado en un gran abanico de formatos, desde cortometrajes y películas de animación 2D, 3D y *stop motion* hasta acción real, aunque la mayoría de las propuestas tienden hacia lo distópico o lo dramático-melancólico. Con este TFG, en cambio, se apuesta por un tratamiento más ligero y con un punto de humor, para que el mensaje resulte más cercano y receptivo sin perder la esencia.

2.4.1 Narrativas sobre la productividad, la rutina y el control social

- *Los mundos de Coraline*³ (2009):

Dirigida por Henry Selick y basada en el relato de Neil Gaiman, narra la historia de una niña que descubre una puerta secreta en su nueva casa. Al cruzarla, llega a un mundo paralelo que parece una versión mejorada e idílica del suyo: todo es más colorido, más vivo y atento a sus deseos. Allí conoce a sus “otros padres”, que son una copia de los reales, pero a diferencia de ellos, estos la tratan con la dedicación y entusiasmo que no encuentra en su casa real. Sin embargo, según avanza la historia, se va descubriendo que bajo ese universo perfecto se oculta un oscuro secreto.

Esta película de animación *stop motion*, es un buen referente para el proyecto pues plasma cómo en su día a día, sus padres reales (ver Figura 5) están agotados y ocupados con el trabajo y apenas le prestan atención, como si estuvieran desconectados debido a la rutina. Este mundo real se representa con colores pálidos y con espacios vacíos y apagados. No hay creatividad ni diversión. Aunque ellos la quieren, parece que no tienen el tiempo suficiente para demostrárselo.



Figura 5 Frame de *Los mundos de Coraline*: Coraline con sus padres reales

En cambio, los “otros padres” (ver figura 6) manifiestan todo lo contrario: tienen tiempo ilimitado y atención exclusiva que darle. Constantemente muestran emoción y energía frente a Coraline y sus ideas. Este mundo se plasma con colores llamativos, luces y mucha decoración.



Figura 6 Frame de *Los mundos de Coraline*: Coraline con sus otros padres

³ Ver tráiler *Los mundos de Coraline*: <https://www.youtube.com/watch?v=ksOiRS2YO1U>

Este contraste, entre el universo libre y divertido frente al triste y oprimido, llevará a Coraline a debatir continuamente en cuál de los dos mundos quedarse.

- *LOOP*⁴ (2021):

Es un cortometraje de animación 2D de Pablo Polledri que satiriza la rutina y la repetición mecánica de la sociedad.

La trama presenta a unos habitantes atrapados en un bucle infinito, de ahí el nombre, en el que todos repiten los mismos movimientos, las mismas tareas y las mismas interacciones cada segundo sin cuestionarlas. El conflicto se plantea cuando una pareja sale de su rutina y rompe el bucle, alterando el orden. Automáticamente serán perseguidos por unos agentes que tratarán de corregir sus “desviaciones” y todas sus consecuencias, hasta volver a la normalidad (figura 7).



Figura 7 Frame del final del cortometraje LOOP

Se ha tomado como referencia pues cuestiona de forma reflexiva, aunque sencilla: las rutinas, la supuesta idea de la libre elección y los roles y expectativas que se tiene de la sociedad.

- *The Employment*⁵ (2008):

Es un cortometraje de animación 2D, dirigido por Santiago Bou Grasso, que trata sobre la deshumanización del trabajo y la rutina laboral.

La historia presenta a un hombre que va a ir a trabajar y toda su rutina. Sin embargo, lo que llama la atención es que todas las funciones que normalmente realizarían objetos (como una lámpara, una mesa, un perchero, un taxi, un ascensor, etc.) son llevadas a cabo por personas convertidas literalmente en herramientas al servicio de otros. El hombre, utiliza a estas personas sin cuestionarlo, mostrando, así como la sociedad ha llegado al punto de usar unos a otros para trabajar su camino (figura 8). Se llega a sentir incluso desprecio hacia el protagonista por este carácter, pues parece que él tiene un trabajo prestigioso, aunque también se muestra cansado y

⁴ Ver cortometraje *LOOP*: https://www.youtube.com/watch?v=ijq_UkRKSfw

⁵ Ver cortometraje *The Employment*: <https://www.youtube.com/watch?v=5KyifkNIY7A>

desmotivado. Sin embargo, cuando se descubre su empleo, el espectador empatiza, viendo que es otro individuo más dentro de la cadena mecánica.

Así pues, el corto es un referente ya que evidencia cómo la sociedad reduce a las personas a funciones mecánicas, planteando la pregunta de si se trabaja para vivir o si se vive para trabajar.



Figura 8 Frame cortometraje *The Employment*

- *Alike* ⁶ (2015):

Es un cortometraje dirigido por Daniel Martínez Lara y Rafa Cano Méndez, que trata la importancia de cuidar la creatividad, la motivación y la libertad de expresión frente a un control social que tiende a uniformarlo todo rutinariamente.

Cuenta la historia de un padre (Copi) y su hijo (Paste) en una ciudad donde todo el mundo es igual, nadie destaca, nadie es feliz. Copi empieza cada día lleno de vida gracias a Paste, pero al llegar al trabajo se apaga (pierde su color azul). Su entorno es mecánico, gris y repetitivo. Aun así, cada tarde recupera el color al reencontrarse con su hijo. Paste es un niño inocente, lleno de energía. En la escuela, sobresale de los estándares y aunque lo corrigen, él sigue haciendo las cosas diferentes. Sin embargo, con el tiempo, va perdiendo su ilusión y su color naranja. No encajará hasta que sea igual que los demás: sin interés, sin color, sin esperanza.

Paste está a punto de convertirse en uno más y Copi se siente culpable porque, de algún modo, él también ha contribuido a reprimirlo. Ahora ninguno de los dos es feliz. Copi intenta animarlo, pero ya no puede, Paste ha perdido su espíritu. En un último intento, Copi decide romper con el sistema para recuperar a su hijo. Gracias a ello, ambos recuperan su color, su felicidad y el sentido de su vida (figura 9).

⁶ Ver cortometraje *Alike*: https://www.youtube.com/watch?v=PDHlyrfMI_U



Figura 9 Frame cortometraje Alike

- *El show de Truman*⁷ (1998):

Dirigida por Peter Weir, es una película que cuenta la vida de Truman, un hombre que cree llevar una vida perfecta y diseñada a su gusto. Poco a poco, empieza a notar ciertos fallos en su mundo como comportamientos repetitivos, objetos que caen del cielo, sin ningún tipo de sentido, cámaras escondidas, etc. Con el tiempo, descubre la verdad: toda su vida ha sido un *reality show*. Ha vivido siempre dentro de un enorme set que simula una ciudad ficticia sin saberlo. Sus amigos y su pareja son actores, su trabajo no fue una elección personal sino una decisión externa. Al darse cuenta de que ha sido controlado desde su nacimiento, Truman empieza a cuestionarse quién es realmente y qué hay más allá de todas las mentiras que ha vivido. Lo han estado controlando siempre y es ahora cuando aspira a buscar su verdadero yo y su libertad frente a un sistema que lo ha explotado desde siempre.

- Otros proyectos audiovisuales que se consideran como referencias pues han tratado estos temas son la película *Phineas y Ferb: A través de la 2ª dimensión*⁸ (2011), donde se aprecia cómo esa realidad alternativa, gobernada por Doofenshmirtz, es oscura, pesimista y distópica. El estilo de vida está marcado por normas estrictas. La sociedad vive sin disfrutar, solo obedece con miedo. Se rechaza la creatividad y la pasión.

También se puede nombrar a la película *El precio del mañana*⁹ (2011), en la que, en un futuro distópico, el tiempo es la moneda. Las personas dejan de envejecer a los 25 años y, a partir de ahí, deben “comprar” más tiempo para seguir viviendo. Cada segundo cuenta. Se trabaja para ganar tiempo, todo se paga con este y, si el reloj llega a cero, se muere al instante.

⁷ Tráiler *El show de Truman*: <https://www.youtube.com/watch?v=U6jYmOnnlml>

⁸ Trailer *Phineas y Ferb: A través de la 2ª dimensión*: https://www.youtube.com/watch?v=bc7O1YQt_VM

⁹ Tráiler *El precio del mañana*: <https://www.youtube.com/watch?v=h7DGhxr8xU8>

2.4.2 Narrativas sobre el tiempo, la vida y el valor de los recuerdos

- *La Maison en Petits Cubes*¹⁰ (2008):

Es un cortometraje de Kunio Katō, que cuenta la historia de un anciano que vive en una ciudad cada vez más inundada. Siempre que el nivel del agua sube, debe construirse una nueva casa por encima de la anterior. Mientras hace la mudanza, se le cae su pipa y decide bucear por sus antiguas casas. A medida que baja niveles, por encontrarla, se topa con recuerdos de su pasado (figura 10), apreciando así momentos vividos con su mujer, la boda de su hijo, su nacimiento, etc. Finalmente, muestra cómo el protagonista y su difunta mujer se conocieron en la ciudad (aún sin inundar) y cómo esta ha cambiado desde que juntos construyeron su primer hogar.

El corto muestra desde un lado metafórico, todo lo que ha construido a lo largo de sus años, cómo su vida se ha ido formando a partir de momentos inolvidables, cómo esa infinidad de casas apiladas e inundadas de recuerdos suyos, son un reflejo de quien es. La obra muestra el lado nostálgico y acogedor de la vida: el tiempo, sus recuerdos y quienes han estado a su lado durante estos años.



Figura 10 Frame *La Maison en Petits Cubes*

- *Click*¹¹ (2006):

Es una película dirigida por Frank Coraci, que trata la vida de un arquitecto cada vez más ocupado con el trabajo y que apenas puede dedicar tiempo a su familia. Un día, consigue un mando universal que, en vez de controlar la televisión, tiene el poder de controlar su tiempo/vida: puede pausar, adelantar, rebobinar o silenciar momentos. Al principio lo usa para saltarse discusiones, enfermedades o jornadas laborales interminables y así poder pasar los buenos momentos con su familia. Sin embargo, más adelante le coge el gusto y empieza a abusar de él, pasando por encima así mucho tiempo de su vida. Viendo el patrón de los saltos en el tiempo, el mando empieza a automatizar sus decisiones y adelanta su vida sin que él lo decida.

¹⁰ Ver cortometraje *La Maison en Petits Cubes*: <https://www.youtube.com/watch?v=50-fWCXvhAY>

¹¹ Tráiler *Click*: <https://www.youtube.com/watch?v=dFh46rkIB74>

Se pierde cómo crecen sus hijos, sus graduaciones y bodas, el divorcio con su mujer, la muerte de su padre, etc. Todo ese tiempo ha estado en automático trabajando, sin sentir, sin pasar esos momentos con su familia, sin vivir.

Aunque quiera, no puede cambiar todo lo que ha sucedido en ese tiempo, pues nunca estuvo realmente. Toda la elipsis temporal de su vida llega hasta su lecho de muerte y las consecuencias de sus decisiones. Sin embargo, despierta de nuevo en el presente. Todo había sido un sueño a modo de advertencia. A partir de ahí, decide cambiar de prioridades, poniendo a su familia delante de todo y aprovechando cada segundo de su vida como es debido.

- *Tick, Tick... Boom!*¹² (2021):

Es un musical biográfico (dirigido por Lin-Manuel Miranda) sobre el compositor de obras teatrales Jonathan Larson. La película se sitúa a principios de los años 90 en Nueva York y cuenta cómo Larson siente que el tiempo se le acaba antes de triunfar. A punto de cumplir 30, sigue trabajando como camarero mientras dedica cada minuto libre a componer *Superbia*, el musical con el que espera despegar y al que le lleva dedicando más de ocho años de su vida. Sin embargo, siente un constante agobio y ansiedad pues aún no encuentra la forma de acabar su obra y a su alrededor, todo el mundo avanza: su mejor amigo deja la actuación por un trabajo estable, su novia le pide que se plantee una vida más tranquila y “adulta”, etc.

A lo largo de la película se plantean cuestiones como ¿qué se debe hacer con el tiempo que se tiene?, ¿se está haciendo lo suficiente?, ¿qué hay que sacrificar para crear?, ¿cuánto tiempo se puede aguantar persiguiendo un sueño que no se está cumpliendo?, etc. Aún dentro de su entorno pesimista, él sigue intentando cumplir su sueño porque es lo único que le da sentido a su vida. Y aunque oye el constante tic tac, reflejando su miedo a no conseguir nada antes de que sea demasiado tarde, sigue luchando contra el tiempo.

- *La vida de Chuck*¹³ (2024):

La película (dirigida por Mike Flanagan) está dividida en los 3 actos de la vida del protagonista, contados de forma inversa: desde su muerte hasta su infancia. Toda la trama gira en torno a la existencia humana, a las decisiones que se toman, las sensaciones que provocan ciertos momentos y los recuerdos inconscientes que forman parte del ser. Plantea cómo una vida de un hombre común deja huella en el universo.

Conforme se avanza (atrás) en la historia se descubren los orígenes del personaje. Hay una parte concreta donde Chuck está volviendo a su casa después del trabajo, pero oye a una batería tocar y finalmente baila con una joven en la calle. El propio narrador explica que en realidad Chuck no sabe por qué motivo lo hizo, por qué bailó si estaba cansado, porque su cuerpo empezó a moverse. Sin embargo, también menciona que simplemente se dejó llevar, sintió lo que tuvo que sentir en ese instante, sin remordimientos. Le recordaba a algo de su niño interior y el universo

¹² Tráiler *Tick, Tick... Boom!*: <https://www.youtube.com/watch?v=YJserno8tyU>

¹³ Trailer *La vida de Chuck*: <https://www.youtube.com/watch?v=s9obguLzHdw>

iba a llevar su curso bailara o no. Más adelante se descubre la razón de esa escena y su relación entre la música, el baile y su abuela. Algo que apenas recordaba tras tantos años, le hace sentir vivo prácticamente en sus últimos días de vida.

La película, por tanto, expone que Chuck no sería Chuck y no hubiera encontrado el sentido de su vida sin esos recuerdos, conexiones e instantes. Da relevancia al tiempo emocional, a la existencia y a la fugacidad.

- *Snoopy*¹⁴:

Aunque es un personaje que ha marcado la infancia de varias generaciones, lleva consigo unos valores y una perspectiva reflexiva para cualquier edad. En el *libro La Filosofía de Snoopy* de Charles M. Schulz, se recapitulan varias frases y viñetas icónicas que apoyan la idea de que vivir también es descansar, bailar, jugar y disfrutar con tus amigos. No hacer nada, pero tampoco sentirse culpable por ello.

A lo largo de estas viñetas, Snoopy aparece rodeado de personajes que a menudo están frustrados o tristes, aun así, él sigue tumbado mirando al cielo y sus nubes. No necesita un motivo para disfrutar de la vida, reconoce que ésta muchas veces es extraña y frustrante, pero también absurda, y no por ello debe encontrarle un sentido. Snoopy no oculta la melancolía ni niega tener días malos, pues es realista y reconoce que es parte de la vida. Para Snoopy hay que vivir lo cotidiano, valorar lo pequeño y buscar la alegría y calma (ver figura 11).



Figura 11 Viñeta Snoopy

- *Soul*¹⁵ (2020):

Es una película de animación 3D, dirigida por Pete Docter, que aborda el sentido de la vida. Presenta a Joe, un profesor de música frustrado con su sueño: ser pianista de jazz profesional. Sin embargo, el día que le surge la oportunidad, tiene un

¹⁴ Artículo con viñetas sobre la filosofía de Snoopy:

<https://www.elmundo.es/la-lectura/2025/04/24/67ffa2e9e85ece6e648b4584.html>

¹⁵ Tráiler *Soul*: <https://www.youtube.com/watch?v=1PI7e75f3tQ>

accidente y muere, seguidamente su cuerpo se encuentra en el universo de las almas. Allí, conoce a una, llamada 22, que no ha encontrado su chispa y, por tanto, no puede (ni tampoco quiere) vivir en la tierra por el momento. A lo largo de la película harán un trueque para que el alma consiga su chispa y el protagonista recobre su vida y pueda al fin cumplir su sueño. No obstante, conforme pasa el tiempo, los personajes descubren que la vida no se basa simplemente en unos éxitos, metas o pasiones, sino en sentir y estar presente en las situaciones más comunes, apreciando su belleza natural.

En esta obra se deconstruye la idea de que cada persona nace con un propósito único y específico. Deja a entendimiento del espectador que la chispa no es un objetivo o destino al que llegar, sino que es la capacidad de disfrutar la vida. Así pues, Joe se da cuenta de que para vivir felizmente no le hace falta triunfar y 22 aprende a que vivir es valioso incluso sin tener un gran talento definido.

- Entre otros referentes de esta categoría se pueden mencionar los cortos de animación 3D *Napo*¹⁶ (2020) y *A single life*¹⁷ (2014), donde se observa el ritmo acelerado del tiempo, la evolución de la vida y sus respectivos recuerdos. También destaca la película de *We live in time*¹⁸ (2024), donde se presenta una pareja desde que se conocen hasta que forman una familia. No obstante, la mujer desarrollará una enfermedad, que provocará un cambio de mentalidad, apreciando cada segundo junto a su familia, haciendo lo que le apasiona.

¹⁶ Ver cortometraje Napo: <https://www.youtube.com/watch?v=-p1P4fdhaF8>

¹⁷ Ver cortometraje *A single life*:
https://www.youtube.com/watch?v=pzAZnOyMTI4&list=RDpzAZnOyMTI4&start_radio=1

¹⁸ Tráiler *We live in time*: <https://www.youtube.com/watch?v=bS0Clau5700>

Capítulo 3. Desarrollo narrativo

Es una de las fases fundamentales a la hora de realizar la preproducción, pues como Mark Simon (2003) dice en *Producción independiente de animación 2D: hacer y vender un cortometraje*, anteriormente mencionado en la sección 1.2, “El objetivo es encontrar una idea que funcione. La historia ha de ser sólida. Debe de haber una razón para que ocurra”.

3.1 Idea temática

Es aquella que recoge el mensaje principal del proyecto. En este caso podría plantearse como:

La obsesión por la productividad bajo la frase de “aprovechar el tiempo” y la dificultad de disfrutar del tiempo presente.

3.2 Idea dramática

A diferencia de la temática, esta explica cómo el tema se desarrolla en una historia. Por tanto, podría definirse así:

Una joven intenta controlar cada minuto de su vida, pero acaba perdiendo lo que realmente le da sentido a esta.

3.3 Línea temporal

Una vez se definió la idea a tratar en el proyecto, se optó por hacer una línea de tiempo (ANEXO 1) para poder visualizar de mejor forma cuál iba a ser la estructura narrativa de la historia. De esta forma, también se podían ver los puntos clave de la trama, como el detonante, el clímax y los puntos de giro, factores clave a la hora de intentar crear un buen guion.

Dentro de esta se pueden observar tres fases: el planteamiento, donde se plantea la razón del cambio en la protagonista y su entorno, el desarrollo, donde se aprecia cómo ha ido evolucionando la trama, y, por último, el desenlace, donde se resuelve la historia y el arco de los personajes que la envuelven.



Figura 12 Línea temporal de Mi mejor versión

3.4 Escaleta de acciones

Tras haber elaborado la línea temporal, se entra más en detalles con la escaleta de acciones (ver figura 13 y ANEXO 2), la cual guiará la futura redacción del guion literario. Esta señalará las diferentes escenas, localizaciones y personajes que habrá. También describirá de forma breve las acciones que ocurrirán en cada una de las escenas. Así, se podrá conseguir visualizar de una forma más precisa e hilada la estructura argumental completa de la historia. También servirá para detectar y corregir los posibles fallos narrativos o de la evolución de los personajes, además de ver si todo sigue un orden junto a un ritmo coherente y equitativo a las expectativas que se tenían previstas.

ESCALETA ACCIONES: MI MEJOR VERSIÓN				
ESC.	INT/EXT/NOCHE/DÍA	LOC.	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES
1	INT. NOCHE	HABITACIÓN AUDREY	Audrey viendo vídeos. Descubre la rutina para aprovechar el tiempo y ser productiva. Le gusta y cambia su alarma.	Audrey
2	INT. DÍA	HABITACIÓN AUDREY	Suena alarma y se despierta alterada. Se presenta el aspecto de la habitación.	Audrey
3	INT. DÍA	ESCALERAS - COCINA	Baja y ve a sus padres. Ellos se sorprenden. John se va, Karen se queda. Audrey explica su nuevo propósito.	Audrey, Karen y John
4	INT. DÍA	HABITACIÓN AUDREY	Meditación	Audrey
5	INT. DÍA	PASILLO	Audrey va por el pasillo y se cruza con Remi, recién levantado.	Audrey y Remi
6	INT. DÍA	BAÑO	Se ducha y habla con las amigas por mensajes, quedan en verse para cenar.	Audrey, "Xipi y Lula"
7	INT. TARDE	HABITACIÓN AUDREY	Se ve foto antigua familia. Tacha tareas. Sigue haciendo trabajos, se le pasa la hora. Susto llamada cena amigas.	Audrey, "Xipi y Lula"
8	INT. NOCHE (MADRUGADA)	HABITACIÓN AUDREY	Audrey tiene ojeras. La habitación ha cambiado.	Audrey
9	INT. NOCHE (MADR)	COCINA	Bebe smoothie, cara de asco.	Audrey
10	INT. NOCHE (MADR)	BAÑO	Se lava los dientes, baja la cabeza para escupir. FUNDIDO ENCADENADO. Levanta cabeza, se peina. Mechón rebelde.	Audrey

Figura 13 Fragmento escaleta de acciones de Mi mejor versión

3.5 Logline

Es un resumen muy conciso de la historia, de generalmente 2-3 frases, que plantea el conflicto central del relato. En lo que respecta a este trabajo este sería:

Una joven, influenciada por unos vídeos, decide hacer sus días más productivos para así sentir que está aprovechando su tiempo. Sin embargo, esto conlleva otros sacrificios que de primera vista no parecen tener gran importancia.

3.6 Tagline

Es una frase estratégica y con gancho que expresa la esencia y valores del proyecto con pocas palabras. Tras mucha reflexión, se optó por:

Solo se pierde el tiempo que no se vive.

3.7 Sinopsis

Es un resumen general de la obra, en el caso de *Mi mejor versión* sería:

Audrey, una joven de 20 años, ve unos vídeos sobre rutinas productivas en redes sociales y decide reinventar su día a día para conseguir los resultados que estos prometen: orden, bienestar y éxito. Sin embargo, lo que empieza como un intento inocente de “aprovechar el tiempo” pronto se convierte en una obsesión que altera y pone en riesgo sus relaciones, su entorno y su salud. Esta situación hará que se acabe cuestionando hasta dónde puede llegar una vida medida a base de tareas.

3.8 Contexto de la historia

La historia girará en torno a la protagonista, Audrey, una joven de 20 años. Una noche, como cualquier joven de la era digital, estará viendo con su móvil unos vídeos donde hay otras jóvenes explicando su rutina de productividad para aprovechar el tiempo y sentirse bien. Audrey, despertará el interés por este planteamiento y se lo propondrá como propósito.

A partir de ahí cambiará horarios, hábitos y su estilo de vida con tal de llegar a ser como ellas. Aunque al principio todo va bien, se aprecia como su madre le advierte de que no se obsesione, pues esto puede causarle consecuencias. Sin embargo, ella la ignora ya que está decidida a ser una chica “perfecta”. El mismo día que se propone la rutina, se centra tanto en su lista de tarea y ser productiva, que se le acaba volando el tiempo y llega tarde a la quedada que tenía con sus amigas.

Ese primer día marca un antes y un después. Más tarde, hay una elipsis temporal de dos meses. En este tiempo, Audrey ha normalizado la rutina y se autoconvence de que todo está bien, aunque realmente ha rechazado pasar tiempo de disfrute con sus amigas, descansar, pasar tiempo con su familia y tomarse el tiempo que necesite sin tener en cuenta su *checklist* y su reloj.

Cada vez estará más obsesionada en cumplir objetivos para llegar a sus altas expectativas. Sin embargo, este control y autoexigencia afectará drásticamente a su salud. Audrey empezará a vivir agotada, desconectada de todo lo que antes le hacía sentir bien, incapaz de disfrutar sin medir el tiempo o justificarlo con una tarea. Por mucho que su entorno intente que ella vuelva, Audrey seguirá aferrándose a su rutina. Necesitará un punto de inflexión para ser consciente de la realidad que está viviendo y volver a conectar con ella misma y la gente de su entorno, deberá entender que no puede basar su vida en una lista de tareas interminable.

3.9 Guion literario

En este se deben plasmar todas las ideas mediante las acciones, los personajes y los espacios. Es fundamental que transmita y narre la historia, teniendo en cuenta los respectivos puntos de giro, la psicología de los personajes, los escenarios que la envuelven y el mensaje o reacción a la que se pretende llegar.

A lo largo de la creación del guion literario se plantearon diferentes tramas y ambientes con los que elaborar la historia. Pues, aunque finalmente (como se observa en la sección 2.2) se definió el tono, mensaje y público objetivo, al principio solo estaba claro que se quería tratar la temática del tiempo. Según se fue ideando la historia, se fueron aclarando estos apartados y el enfoque de forma que todo guiara hacia la misma dirección.

No obstante, es interesante conocer la evolución de la historia. Originalmente iba a centrarse en la vida de un hombre apático desde una perspectiva melancólica y dramática. Sin embargo, tomando las referencias y viendo que generalmente estos argumentos se trataban de por sí en ese contexto, se optó por implementar un factor inocente y de ilusión: el niño interior. Se barajaron diversas opciones sobre cómo este factor podría ayudar al protagonista a reconectar con la realidad, cómo ese niño interior podía llegar a sanar al personaje. Se formuló una trama en la que el hombre conocía a un niño, con una mentalidad totalmente distinta al protagonista, haciéndole ver la parte positiva del mundo. Al final se descubriría que todo era parte de un sueño y que el niño era el protagonista de pequeño. Sin embargo, era una trama demasiado metafórica y requería un trasfondo más amplio del que un cortometraje podía sostener. A parte, la trama no acababa de encajar con el mensaje que se quería transmitir realmente y el personaje junto el ambiente global descuadraba.

Una vez estuvo definido el público, se optó por crear una historia donde el personaje protagonista conectara con la audiencia para que esta se pudiera sentir identificada. También se decidió optar por ese tono humorístico, aunque profundo, y de crítica social, debido a la incorporación de la productividad como mano derecha del tiempo.

Fue en ese momento donde se empezó a desarrollar la historia de Audrey. Para ello, se tuvo en cuenta situaciones personales, cercanas y externas para poder representar la historia de la forma más humana posible dentro del contexto actual. Se hicieron pruebas en las que el tiempo fuera una figura y había escenarios con un sentido simbólico. Sin embargo, no se llegaba a entender si no era algo demasiado exagerado y poco realista.

Tras varios “prueba - error” se decidió implementar el factor digital para representar correctamente la hiper productividad y la sociedad joven actual, basar el tiempo en los famosos conceptos de *carpe diem* y *tempus fugit* y reflejar ese niño interior mediante su hermano pequeño y las fotos familiares. También se optó por mostrar la autoexigencia y el bucle de la productividad mediante una rutina interminable y cada vez más agobiante, que empieza con pasión y poco a poco va deteriorando al personaje.

Cabe mencionar, que el origen del nombre de *Mi mejor versión* surge a partir de una reflexión y crítica de la autora ante la nueva moda de ser “una mejor versión de una misma”. Es un concepto que últimamente se ha popularizado mucho, sobre todo por las redes sociales, donde se presentan unas rutinas y resultados aparentemente perfectos. El objetivo inicial era promover hábitos sanos y sentirse a gusto con uno mismo. Sin embargo, el auge masivo de este tipo de contenido ha acabado generando un sinfín de estándares y comparaciones entre usuarios y seguidores. La tendencia ha ido perdiendo la esencia de sacar lo mejor de uno mismo sin ser juzgado, a convertirse en una competición disfrazada de bienestar, donde lo que importa es hacer “más y mejor” que realmente cuidarse.

Al fin y al cabo, la “mejor versión” de uno mismo, como su propio nombre indica, es personal e individual. Dependerá de las circunstancias, ritmos y las motivaciones propias, por lo que cualquier camino es válido si conduce a ese bienestar real.

Por tanto, se podría decir que el nombre del proyecto, entonces, nace como una sátira hacia ese concepto y como un guiño a que la mejor versión de uno mismo puede que no se encuentre en una rutina perfecta sino simplemente en los pequeños momentos y placeres de la vida, sin la necesidad de demostrar nada, tal y como le ocurre a la protagonista.

En la figura 14 se puede apreciar un fragmento del guion, aunque se forma completa se puede encontrar en el ANEXO 3.

ESCENA 1 - INT. NOCHE HABITACIÓN AUDREY

AUDREY (20 años) está acostada en su cama viendo el móvil. Todo está a oscuras a excepción de la luz de la pantalla que se refleja en su rostro. AUDREY está haciendo *scroll* a los vídeos que aparecen. Pone cara indiferente, seria. Pasa otra vez el dedo por la pantalla y suena una música enérgica. Abre un poco más los ojos, sorprendida, y decide ver un poco más del vídeo. Se oye una voz femenina en el móvil diciendo *Así es como hago que mis días sean más productivos*. AUDREY asiente con la cabeza y le da al *hashtag*, que sale en la descripción del vídeo, *#aprovechatutiempo*.

Pulsa otro vídeo, donde se escucha: *GRWM una mañana exprimiendo cada segundo*. La persona sale exprimiendo una naranja mientras guiña a cámara con una sonrisa, luego aparece estudiando y por último haciendo yoga. Pasa a otro vídeo, en este se oye *Un día cualquiera en mi vida*, se muestra otra persona joven a las 5 am haciéndose el *skincare* y tomando un jugo verde, después escribe en el ordenador. Cambio a otro vídeo: *5 hábitos para mejorar tus días*, va al gimnasio y come saludable y organiza su calendario.

AUDREY

(fascinada)

¡Hala! Pues puede que esto no me venga mal.

Da un gran bostezo. Se mete en la aplicación de Alarmas del móvil, está editando la hora. Apaga la pantalla de este y lo deja en la mesita de noche.

FADE OUT

Figura 14 Fragmento guion literario de *Mi mejor versión*

Capítulo 4. Desarrollo estético y visual

4.1 Referencias visuales y estilo

- *Los Simpson* (1989 - actualidad):

Serie animada (creada por Matt Groening) de comedia y crítica social sobre la vida de la familia Simpson en una ciudad ficticia llamada Springfield.

Dentro de su estilo, se muestran unos personajes icónicos, con una personalidad marcada. Tiene un diseño plano y simple, pero con contornos definidos, colores llamativos y ojos saltones. De esta, se ha tomado inspiración para los vestuarios, trazos, formas y fondos/localizaciones (ver figura 15).



Figura 15 Ejemplo visual de personajes y localización de *Los Simpson*

- *Rick y Morty* (2013- actualidad):

Serie animada (creada por Justin Roiland y Dan Harmon) de ciencia ficción y humor absurdo, que sigue las aventuras interdimensionales de un científico excéntrico (Rick) y su nieto (Morty).

De las características visuales que presenta, se ha cogido la variedad de expresiones faciales, gama cromática pastel y la fisionomía de los personajes. También ha llamado la atención el uso de formas simples con un estilo en el trazo un poco más manual e irregular (ver figura 16).



Figura 16 Estilo visual de *Rick y Morty*

- *Gravity Falls* (2012- 2016):

Serie animada (creada por Alex Hirsch) de misterio y comedia que cuenta las aventuras veraniegas de Dipper y Mabel Pines junto a su tío abuelo Stan en Gravity Falls, un pueblo misterioso con muchos secretos y leyendas sobrenaturales.

Se ha recurrido a esta serie para definir el estilo *cartoon* buscado, con figuras básicas pero exageradas, el vestuario peculiar pero afín a la personalidad de los personajes, el lenguaje facial y la paleta cromática (ver figura 17).



Figura 17 Estilo visual de Gravity Falls

- *Star contra las Fuerzas del Mal* (2015 - 2019):

Serie animada (creada por Daron Nefcy) que trata las aventuras, contra los villanos del multiverso, de la princesa mágica Star Butterfly y su amigo humano Marco Díaz. También es un gran referente, pues al igual que los anteriores, tiene un estilo muy visual y vivo. Sus formas son simples pero estilizadas. También llama la atención el estilo tierno pero astuto de los personajes y los escenarios salvajes y absurdos que presentan (ver figura 18).

Esta serie ha influido a *Mi mejor versión* en: el diseño de los personajes, su vestuario, los colores y el contraste dinámico de expresiones.



Figura 18 Ejemplo estilo Star contra las Fuerzas del Mal

- *Hora de aventuras* (2010 - 2018):

Serie animada (creada por Pendleton Ward) con un humor absurdo, que cuenta las diferentes aventuras de Jake, un perro con poderes y Finn, un niño humano, en la Tierra post-apocalíptica de Ooo.

Su estilo sirve como referente pues presenta siluetas sencillas, líneas delgadas y curvas suaves, creando incluso un aspecto casi *doodle*¹⁹. Para el proyecto ha sido un referente en cuanto a la expresividad de los personajes y el estilo simple de fondos y elementos. Concretamente, se toma como inspiración el episodio 4 de la primera temporada, donde se conoce a Tronquitos, un elefante que cocina tartas de manzana (ver figura 19).



Figura 19 Ejemplo estilo Hora de aventuras

- *Macas* (María del Castillo):

Es una estudiante de animación que publica contenido en Tik Tok e Instagram, hablando sobre su vida y anécdotas desde el humor. Para Mi mejor versión, se ha tomado referencia de su estilo exagerado, absurdo y gracioso. Además, del énfasis en las expresiones corporales y faciales (ver figura 20).



Figura 20 Estilo visual de Macas

- *Lizzie McGwire* (versión dibujo):

Aunque fue una serie de acción real (2001 - 2004) y una película (2003), se ha tomado como referente la parte animada (propuesta por la creadora de la serie Terri Minsky y el productor Stan Rogow). Para el trabajo, se ha cogido inspiración del contraste entre las proporciones de su cabeza y cuerpo, el estilo de vestimenta de los años 2000 (top corto y pantalón de tiro bajo) y la paleta de colores (ver figura 21).

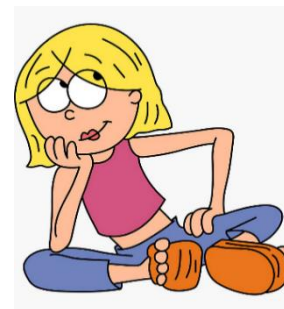


Figura 21 Dibujo Lizzie McGwire

¹⁹ Referido a dibujos simples, informales y espontáneos, de trazo rápido y apariencia artesanal. Suelen ser composiciones algo caóticas y condensadas. Recuerda a bocetos hechos a mano.

Se podría decir, por tanto, que, a la hora de buscar y analizar los referentes, se ha tenido en cuenta proyectos audiovisuales con un público adolescente, joven y adulto que tienen tramas cómicas, aunque a veces profundas, y que presentan personajes con personalidades muy marcadas, elementos característicos y gestos expresivos, mediante un estilo de *cartoon* simple pero estilizado.

También se ha optado por hacer algunos juegos visuales para crear mayor dinamismo y representar de forma más gráfica las emociones. Entre ellos, se encuentra el uso puntual de estilo anime, que se puede apreciar en algunas viñetas del *storyboard* (sección 4.9). La razón de su empleo es el contraste que tiene respecto al diseño original, creando así un gran énfasis en las reacciones exageradas y dramáticas de la protagonista. Rompe la tensión y genera un tono humorístico, aun en los momentos de mayor “temor”. Esta diferencia de estilos se suele emplear en diversos animes como *Kimetsu no Yaiba*, que se ha tomado como referencia junto a *Haikyuu* y *Attack on Titan*, donde el estilo general es definido y épico, mientras que en momentos de burla tiene un estilo más simple, tierno y exagerado (ver figura 22).



Figura 22 Diferencia de estilos en *Kimetsu no Yaiba*

4.2 Descripción y diseño de los personajes

4.2.1 Audrey

Es la protagonista de la historia. Tiene 20 años, un hermano pequeño llamado Remi, una madre, Karen, y un padre, John. Desde pequeña ha sido una persona llena de energía y positividad, aunque tras acabar al colegio y llegar al instituto, se sintió un poco sola por el cambio de panorama y gente. Un día, tuvo la ocurrencia de decirle a su madre que quería una “mini ella” para sentirse más acompañada y ahí fue cuando llegó a su vida Remi. Siempre han tenido muy buena relación. Audrey le aporta a Remi esa sabiduría de hermana mayor paciente y Remi le aporta la inocencia e ilusión que hacía tiempo que no sentía. Al poco tiempo de “pedir” a Remi, conoció por un trabajo de clase a Lula y Xipi, sus amigas del alma hasta el momento. Aunque tienen caracteres diferentes, han sabido crear una buena relación.

Según Audrey ha ido creciendo ha visto como la gente ha pasado de jugar en la calle a jugar por el ordenador, cómo antes se quedaba para hablar en persona y ahora solo por llamada. Aunque no le hace demasiada gracia todo el paisaje de la era digital, ha acabado siendo otra seguidora más. Se ha acostumbrado a ver vídeos en sus ratos de descanso, a informarse por redes de las últimas noticias y a vivir conectada incluso cuando quiere desconectar.

A partir de ver unos vídeos, ha decidido implementar una nueva rutina para aprovechar su tiempo y sentirse mejor, pues últimamente sentía que se había dejado un poco de lado. Al principio empieza la rutina con buen pie, tiene la actitud y la energía. Sin embargo, según pasa el tiempo, ha pasado de hacer esos hábitos para disfrutar su tiempo a hacerlos porque es lo que debe.

Quiere llegar a los estándares impuestos por estos vídeos y la única forma de hacerlo es cumpliendo todos los objetivos diarios de su lista de tareas. Se ha vuelto una persona muy organizada, pero también muy obsesionada por controlar cada segundo de su tiempo, hasta tal punto, que ya no lo está viviendo. Ha dejado de pasar tiempo con su familia a pasarlo organizarlo su calendario, ha dejado de quedar con Lula y Xipi para cumplir sus tareas en tiempo récord. Aunque ella misma ve su deterior se intenta autoconvencer de que todo está bien y que la rutina en algún momento sí le traerá esos exitosos resultados. La razón detrás de su comportamiento es que siente que, si no es tan productiva o descansa, no es válida frente a los ojos de los demás. Aunque sigue siendo maja y patosa, también se ha convertido en una persona impulsiva, que actúa sin pensar, ya que piensa que no hay tiempo que perder.

Solo cuando Remi le abra los ojos entenderá todo lo que ha ido sacrificando por completar esas tareas. Finalmente, volverá a ser ella misma, a pasar tiempo con su familia y amigos, a vivir.

A la hora de crear el personaje de forma psicológica y física se ha tomado referencia de diversos personajes, como se puede ver en el *moodboard* que se aprecia en la figura 23.

En esta imagen se encuentran (por orden) personajes alegres y eufóricos como Anna de *Frozen* (2013), Star de *Star contra las Fuerzas del Mal* y Mabel de *Gravity Falls*. También se encuentran personajes con crisis existenciales como Ansiedad y Riley (en plena fase de adolescencia) de *Inside Out 2* (2024), Luna (ilusionada y obsesionada con convertirse en ser una gran astronauta desde pequeña hasta lograrlo, perdiendo tristemente a su padre en el proceso), del cortometraje *One Small Step* (2018), Lisa Simpson (siempre con el objetivo de sacar las mejores notas) de *Los Simpson*, Le Petite fille (obligada por su madre a seguir unos horarios, tareas y rutinas estrictas para llegar a ser la mejor, hasta que descubre gracias a su vecino la famosa historia de El Principito) de *El Principito* (2015), Rumi (sin saber tener claro quién es) de *KPop Demon Hunters* (2025) y Candace (siempre irritada con las aventuras de sus hermanos) de *Phineas y Ferb* (2007 - 2015).



Figura 23 Moodboard diseño Audrey

A la hora de diseñar a Audrey físicamente se tuvo en cuenta que llevara ropa colorida pero apropiada para una joven de 20 años. De esta forma, podría transmitir su motivación y pasión.



Figura 24 *Diseño original Audrey*

El diseño original, ver figura 24, fue sencillo y acorde con su personalidad, además tenía ese toque de desproporción corporal. Sin embargo, requería cambios pues aparentaba un aspecto demasiado infantil y no era lo que se buscaba para el proyecto.

A partir de ahí, se hicieron pruebas basándose en los referentes, ya mencionados en el apartado 4.1, hasta que se llegó al diseño definitivo (ver figura 25).

Este presentaba una ropa con personalidad joven y estilosa, muy propia de los años 2000. Además, tiene ligeros detalles o accesorios, que llaman la atención, como el símbolo de la estrella de su camiseta, los bolsillos estilo cargo del pantalón, las rayas horizontales de la camisa y los aros plateados. También ha mantenido los “moñitos” en el pelo, enseñando así un peinado identificable.



Figura 25 *Diseño final Audrey*

Cabe mencionar que el diseño muestra los colores característicos de Audrey: amarillo, rosa y naranja. A diferencia del diseño original están en tonos un poco más apagados, para no dar una apariencia tan viva debido a su situación, pero aun así reflejan su carácter enérgico, positivo y pasional.

Entre algunos otros detalles del personaje, se encuentra su mechón rebelde, que refleja su obsesión por mantenerlo todo bajo control, aunque a veces no pueda, y la evolución de su ropa, ya que, aunque al principio viste como el diseño original, poco a poco, va vistiendo prendas más sencillas y con colores más apagados, reflejando así cómo ha ido perdiéndose a sí misma. La evolución del vestuario se puede apreciar en la figura 26. Todas las figuras de este apartado están en el ANEXO 4.

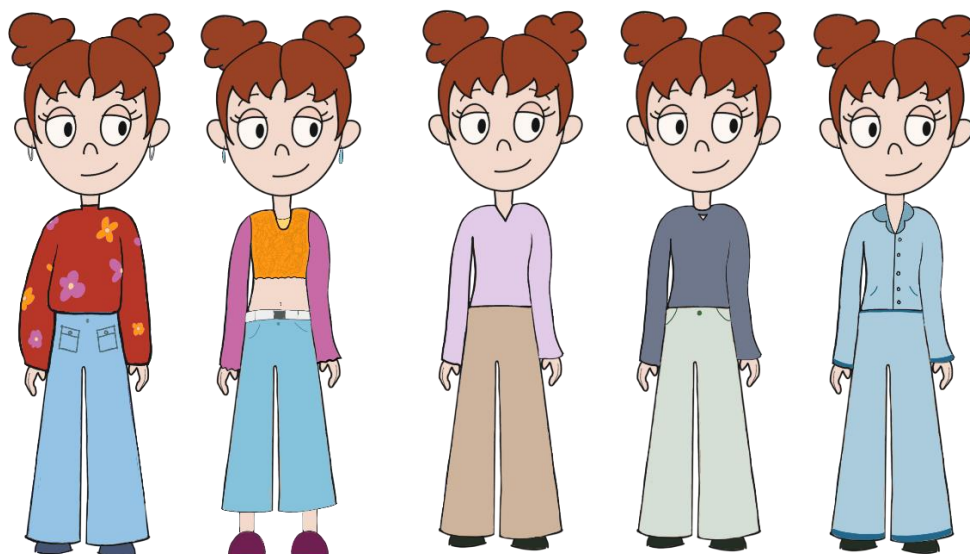


Figura 26 *Evolución vestuario Audrey*

4.2.2 Karen



Figura 27 Diseño Karen

Es la madre de Audrey y Remi, tiene 52 años y está casada con John. Se conocieron cuando eran adolescentes, porque iban al mismo instituto, y desde ese momento están juntos. Actualmente trabaja en su cafetería-librería.

Es una persona sabia y tranquila, pero cuando algo le descuadra (como ver madrugar tanto a su “pequeña”), se pone nerviosa. Igualmente, intenta apoyar a sus hijos desde su experiencia. Le gusta cocinar junto a John y pasar tiempo con su familia, ya sea viendo una película o paseando bajo la lluvia. Es cariñosa, friolera y madrugadora, siempre desayuna con su marido, aunque no abra a primera hora su local.

Aunque es una persona muy cercana, en sus planes iniciales solo estaba escrito formar una familia de tres personas. Sin embargo, cuando Audrey pasó al instituto le pidió una “mini ella”, para no sentirse tan sola. Karen creía que una broma, pues con su edad era algo difícil. Sin embargo, tras darle vueltas y hablarlo con John, pensó que sí debían intentarlo. A partir de ese momento, la casa tuvo aún más vida y alegría.

Normalmente viste con jersey, o bata, si está por casa. Le gustan las prendas prácticas, hogareñas y suaves. Para reflejar su lado sereno y sencillo, lleva un peinado simple y viste sin demasiados accesorios o estampados cargados, además, usa colores fríos y claros (ver figura 27).

4.2.3 John

Es el padre de Audrey y Remi, tiene 54 años y está junto a Karen desde adolescente. Trabaja como informático en una agencia y aunque pasa muchas horas delante de la pantalla y acaba cansado, siempre encuentra un hueco para pasar tiempo con su familia.

Es una persona centrada, pero a veces tiene un tono a veces vacilón o descarado. Aunque no lo hace con mala intención a veces se le escapan las palabras delante de sus hijos y Karen tiene que corregirle, no obstante, tienen la confianza suficiente. Le gusta cocinar junto a su mujer, pasear bajo la lluvia y coleccionar figuras de series y programas de su infancia.

Cuando Karen le comentó la ocurrencia de Audrey, le sorprendió, pero le ilusionó pensar en la idea. Es una persona cariñosa y que siempre intenta estar en los momentos cruciales con su familia.

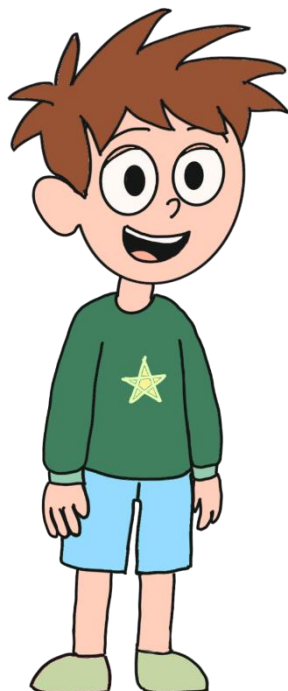
Normalmente (ver figura 28) viste prendas simples pero arregladas, como es el caso de su uniforme. Su ropa representa su madurez y estabilidad, al igual que sus gafas, le dan el mítico estereotipo de informático. No obstante, siempre lleva un toque de color (como la corbata) y el peinado algo despeinado/rebelde, que, junto a la barba y bigote, aportan ese punto desenfadado y vacilón.

Los colores que lleva representan su identidad, pues el azul muestra su perspectiva realista y ordenada, pero el rojo refleja su chispa y calidez.



Figura 28 Diseño John

4.2.4 Remi



Es el hermano pequeño de Audrey, su mini ella, tiene 7 años. Desde siempre ha sido un niño con energía, aunque como a cualquier otro le gusta dormir. Entre sus otras aficiones está jugar, empaparse saltando charcos y dibujar. Está muy unido a su hermana mayor, pues siempre la ha visto como un modelo a seguir, de ahí que intente imitarla con su sudadera de estrella.

Le encanta pasar tiempo con su familia. Aunque no entiende muy bien qué le pasa últimamente a Audrey, solo sabe que odia su reloj, pero aun así intenta cuidarla como ella ha hecho con él. Es cariñoso, familiar y juguetón.

Es un personaje clave en la historia pues generará un punto de inflexión y realidad en la mente de Audrey. Su ilusión e inocente dibujo será el motivo que harán que ella retome conciencia de todo el tiempo que está desperdiciando realmente, al no disfrutar de los pequeños momentos de la vida.

Ver figura 29. Su vestuario y peinado reflejan su aire juvenil y travieso. Los colores elegidos para Remi son principalmente el verde para reflejar la esperanza e ilusión y el azul claro por la calma. Son colores básicos y naturales, así como el aura de un niño pequeño.

Figura 29 Diseño Remi

4.2.5 Extras: Lula y Xipi

Aunque Lula y Xipi no aparecen físicamente en el cortometraje, tienen un papel relevante pues son las mejores amigas de Audrey. Intentan convencerla de que salga con ellas, se despeje y desconecte un poco del nuevo estilo de vida que está llevando, siempre están ahí para Audrey, aunque ahora es ella quien se encuentra asunte.

Para crearlas, se ha tomado de referencia de las tres protagonistas de *KPop Demon Hunters*, película mencionada en el punto 4.2.1. Audrey sería como Rumi, Lula sería como Mira y Xipi sería como Zoey.

Lula es un poco más seria o “estirada”, esto se aprecia en su nombre, su forma de escribir mensajes y hablar por teléfono. Xipi, en cambio, es más explosiva y astuta, contesta con energía los mensajes y hace “trampas” (llamando desde un número desconocido a Audrey), para recuperar a su amiga. Su nombre también representa su personalidad.

Aunque las dos, junto a Audrey, muestran personalidades diferentes, son un trío muy unido.

4.3 Hoja de giro

Es un documento crucial a la hora de saber el diseño del personaje. En el caso de este proyecto, se ha realizado la hoja de Audrey, pues los demás personajes aparecen de manera muy puntual.

Como se aprecia en la figura 30 y ANEXO 5, se presentan 5 lados diferentes de Audrey. De izquierda a derecha se pueden observar las diferentes vistas de Audrey: de frente, $\frac{3}{4}$ de frente, perfil, $\frac{3}{4}$ de espaldas y de espaldas

Este recurso sirve como herramienta a la hora de planificar escenas y sus respectivas composiciones. Gracias a él se conocen las diferentes perspectivas visuales del personaje.

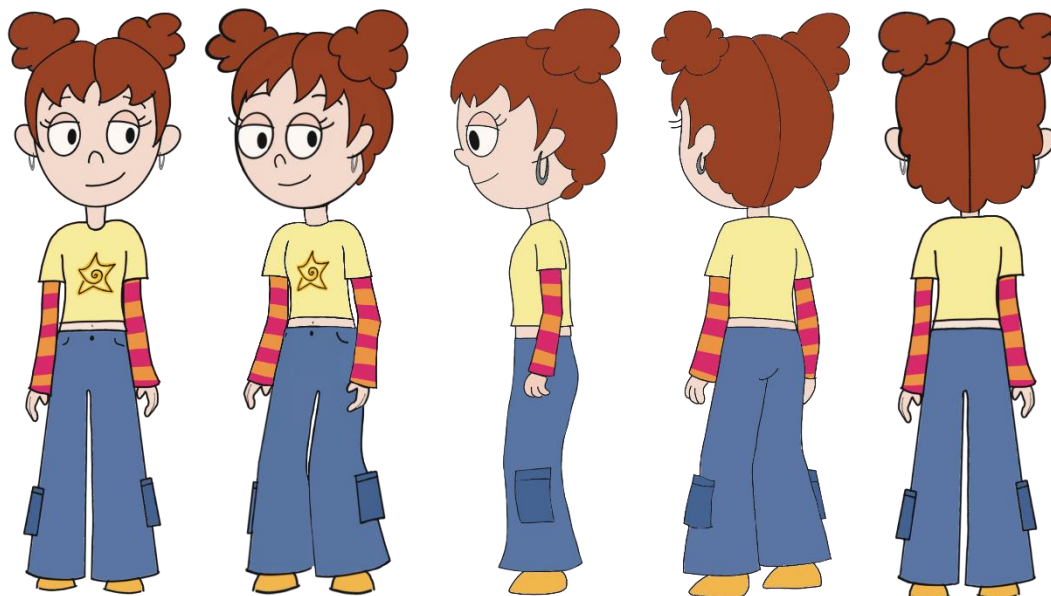


Figura 30 Hoja de giro

4.4 Hoja de expresiones

La hoja de expresiones se trata de un documento a modo de recapitulación con los gestos faciales y emocionales del personaje. Es capaz de definir con precisión el abanico emocional del personaje, además de garantizar coherencia visual en toda la animación. Cada gesto está diseñado a partir de su personalidad y es con lo que la audiencia va a captar en parte su esencia.

Este recurso facilita el trabajo en todas las fases posteriores, tales como el storyboard, la animación, el *acting*, etc.

Teniendo en cuenta los referentes de estilo y la personalidad de Audrey, se decantó por hacer una amplia hoja de expresiones faciales de la protagonista (ver figura 31 o ANEXO 6). Durante la historia pasa por una montaña rusa de emociones, desde la indiferencia, hasta la máxima felicidad, el miedo, la impotencia...

A la hora de crear las propias expresiones se tomó inspiración de las referencias mencionadas en el punto 4.1, aunque adaptándolas al diseño del proyecto. Se ha optado por utilizar cada uno de los elementos faciales (desde las cejas hasta la boca) para crearlas y que así fuera todo más exagerado y dramático. De esta forma en emociones más cortantes, por ejemplo, los ojos son más pequeños y punzantes, mientras que en otras donde se requiere exageración como con la felicidad o el miedo, los elementos se han agrandado para hacer mayor énfasis.

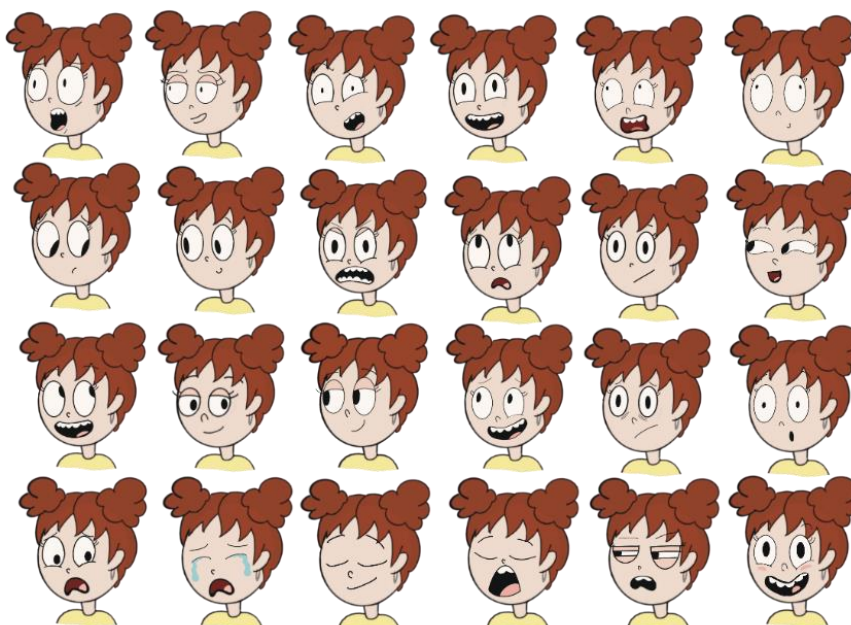


Figura 31 Hoja de expresiones

4.5 Hoja de poses

Este documento sirve para tener referencias de los diferentes movimientos y posiciones del personaje. Generalmente en este, se suelen dibujar aquellas poses características o recurrentes de la figura. En la figura 32 se muestra a Audrey, por tanto, realizando posiciones/acciones que aparecen en el cortometraje como: saltar, meditar, correr, escribir en su *checklist* y ordenador y beber el mítico jugo verde. Estas poses se pueden apreciar mejor en el ANEXO 7.

A la hora de diseñar y realizarlas se ha tenido en cuenta los libros de *El dibujo animado*, de Sergi Cámara (2004) y *Cartoon animation* de Preston Blair (1994). En estos se explica que para poder realizar correctamente el posing²⁰ se necesita plantear la línea de acción²¹ junto a los ejes y la técnica de la silueta (ver figura 33), la cual afirma que si la imagen en negativo, es decir, la silueta de la pose se entiende sin necesidad de ver las demás características del personaje (color, profundidad, etc.), el diseño es correcto.

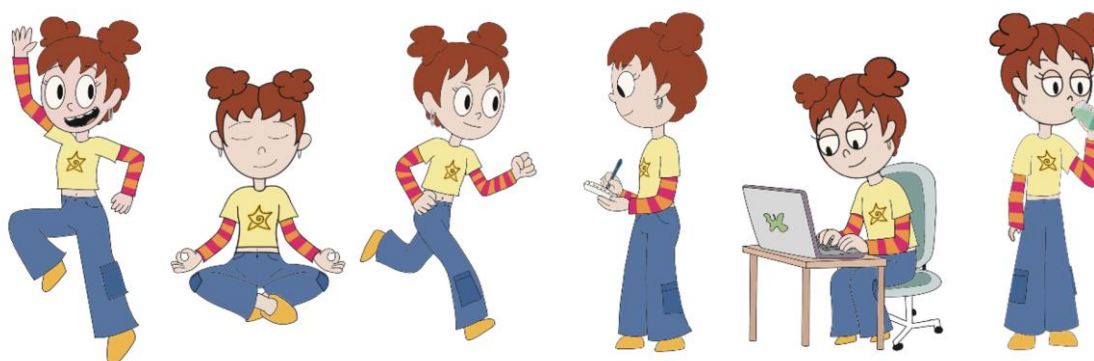


Figura 32 Hoja de poses

²⁰ Posicionamiento de un personaje para contar una historia.

²¹ Línea imaginaria que define el movimiento, la actitud y la direccionalidad de la acción que está llevando a cabo el personaje en ese momento.



Figura 33 Hoja de poses en negativo

4.6 Comparativa de tamaños

Gracias a la comparativa de tamaños y line-up²² se permite establecer una escala entre los personajes, para así observar sus proporciones respecto de los demás y que se mantengan constantes en cualquier plano. En este proyecto, la altura de Audrey se toma como referencia principal, mientras que el resto de los personajes (Karen, John y Remi) se ajustan a partir de ella. En la figura 34 y ANEXO 8 se puede apreciar que están ordenados de mayor a menor altura, indicando a la izquierda los centímetros.

Esta comparación ayuda a que, durante la animación, no se produzcan variaciones involuntarias de tamaño, sobre todo en los momentos donde los personajes vayan a estar en grupo interactuando. Además, la diferencia de alturas refuerza rasgos narrativos, ya que a Remi se le percibe como alguien más pequeño e infantil, los padres transmiten esa figura protectora y Audrey presenta una altura media, correspondiente a su edad.

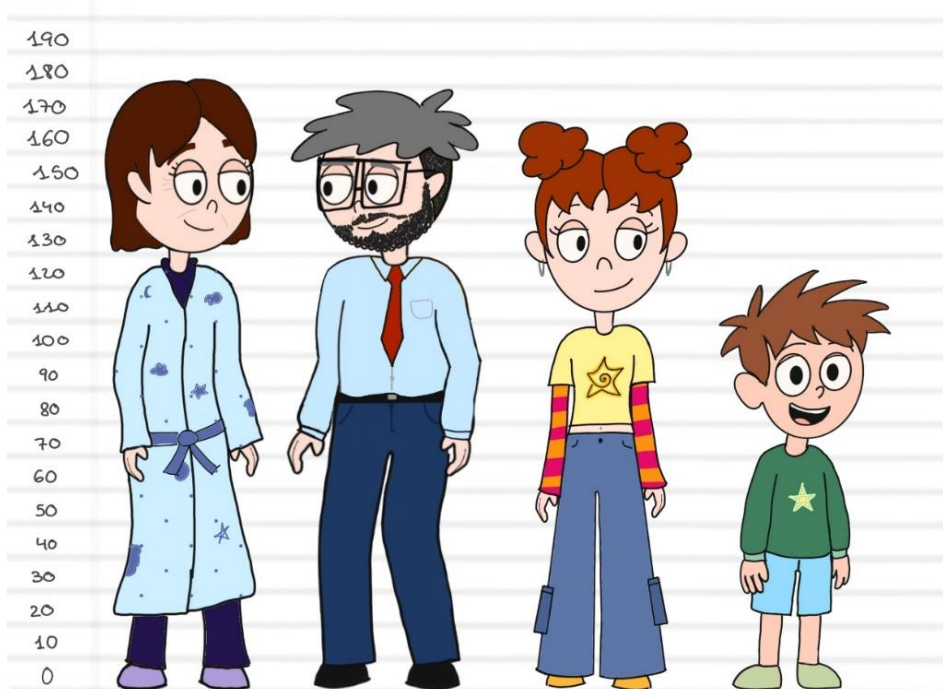


Figura 34 Comparativa de tamaños

²² Reúne a todos los personajes en una misma línea de tierra.

4.7 Diseño de localizaciones

4.7.1 Habitación Audrey

Dentro de la historia su habitación es la localización clave. Esta representa su privacidad, su intimidad y su evolución. Es por eso por lo que ha ido variando hasta obtener cuatro diseños por cada fase clave que ha tenido Audrey en la historia.

El diseño parte de la estructura se muestra en la figura 35, 36 Y 37. A partir de ahí se ha ido adaptando a los diferentes conceptos visuales y emociones que se querían transmitir. Al igual que con los personajes, los diseños de las localizaciones se han basado también en la psicología del color.

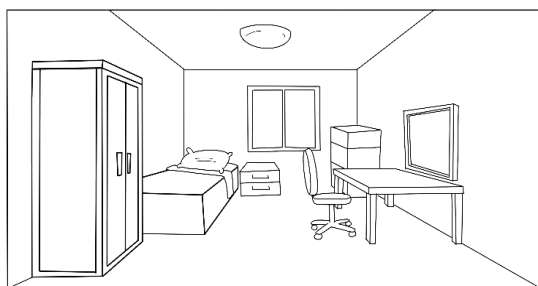


Figura 35 Diseño 1 estructura habitación

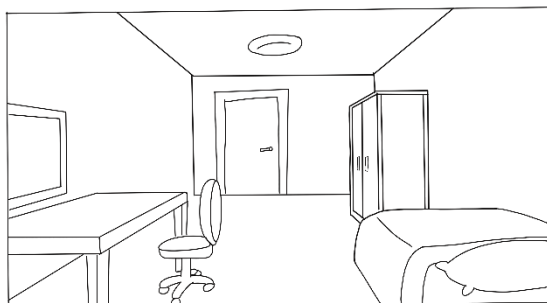


Figura 36 Diseño 2 estructura habitación

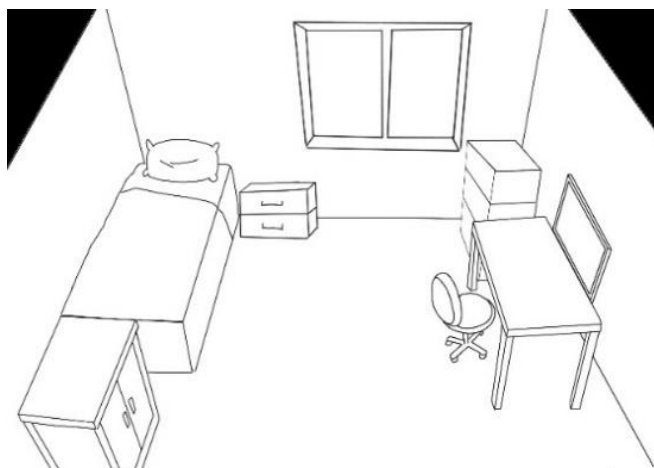


Figura 37 Diseño 3 estructura habitación

A la hora de ver cómo plantear el diseño de cada respectiva fase en la habitación se realizaron diferentes *moodboards*, tomando imágenes de Pinterest, para ver más clara la idea y sensación que se buscaba. Todos los diseños y *moodboards* se muestran en el ANEXO 9.

En la primera fase, se puede apreciar como a partir de la figura 38, se ha creado una habitación de una joven con un ambiente colorido, pero también desordenado ver figura 39. Está llena de posters y fotos y decoración mostrando sus gustos, pero también la actitud caótica pero típica de una veinteañera con ropa encima de la silla, libros abiertos, zapatos y calcetines por el suelo, etc.

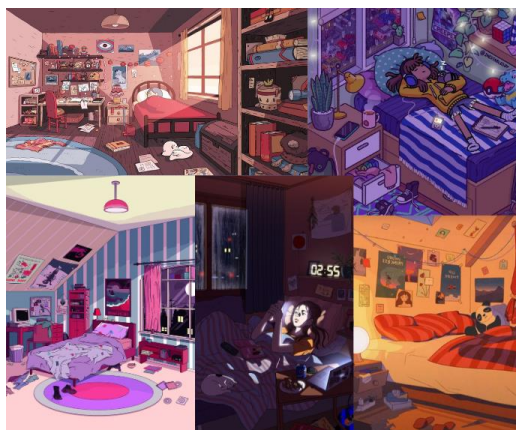


Figura 38 Moodboard habitación 1



Figura 39 Diseño habitación 1

En la segunda fase de la historia, donde Audrey lleva dos meses con la rutina, se quería plantear un espacio prácticamente sin vida, sin motivación. El personaje había evolucionado hasta dejar de sentir y su habitación, disfrazada de orden y paz, debía mostrar ese vacío del que no era conciente la protagonista. No obstante, tiene algún detalle como la foto familiar donde se demuestra que aún queda un poco de Audrey. En la figura 40 se muestra la inspiración y en la figura 41 el resultado final.

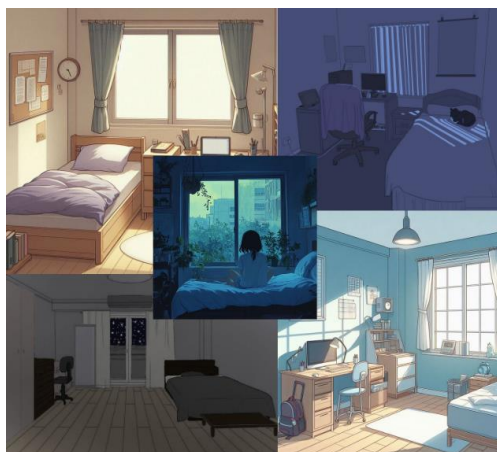


Figura 40 Moodboard habitación 2



Figura 41 Diseño habitación 2

En la habitación de la tercera fase, Audrey está obsesionada totalmente por controlar su tiempo, organizar su vida y llegar a cumplir todas sus tareas. Se ha perdido a sí misma. La mejor forma de plasmar esta idea era mostrando un agobio exagerado, donde las paredes que la rodearan estuvieran repletas de papeles, listas, *post its* y hubiera montones de libros y libretas. No había fotos ni decoración, solo autoexigencia. El ambiente debía ser desesperante y oscuro. (Ver figuras 42 y 43).



Figura 42 Moodboard habitación 3



Figura 43 Diseño habitación 3

Por último, en la fase 4, Audrey ha vuelto a ser ella misma, aunque de forma más organizada. Ha encontrado el equilibrio y ahora sabe quién es y qué le hace feliz. En su habitación se puede mostrar de nuevo el color, la luz y la decoración, aunque sin abusar. (Ver figuras 44 y 45).

Tiene posters con mensajes positivos y motivacionales como: “Si vas a tu tiempo, no vas tarde”, “La dulce vida” y también tiene algunos *easter eggs*²³ hacia referentes mencionados en las secciones 2.4.2. como es Snoopy y en la 4.2.1 como El Principito. En esta se vuelve a apreciar la foto familiar antigua en el muro de corcho, que había tapado en la anterior fase, junto a la nueva foto. Haciendo hincapié en los pequeños momentos recuerdos y momentos de la vida que merecen la pena aun cuando el tiempo da la sensación de pasarse volando.



Figura 44 Moodboard habitación 4



Figura 45 Diseño habitación 4

²³ Sorpresa oculta o que pasa desapercibida a modo de guiño por parte de los creadores del proyecto audiovisual. Su nombre se debe a que el método es como un huevo de pascua.

4.7.2 Cocina

En esta localización (ver figura 46) se ha optado por un diseño moderno pero cálido pues es un espacio comunitario y familiar. Es donde la familia cocina, charla y pasa rato junta, también es el espacio donde Audrey se encuentra a sus padres desayunando el primer día de su propósito.

Está equipada con una estructura sencilla y electrodomésticos clásicos. Presenta una ventana en la parte derecha, por la que se ven los amaneceres y madrugadas que Audrey presencia al seguir la rutina.



Figura 46 Diseño cocina

4.7.3 Baño

Al igual que la cocina, tiene un estilo moderno y presenta la estructura clásica de un baño familiar. Lo más peculiar podría ser el doble lavabo o el bidet. Para este escenario se optó por unos colores más fríos, para reflejar esa pureza y relajación que se busca tras un día duro.

En la figura 47 se aprecia lo que hay a mano izquierda de la puerta del baño y en la figura 48, lo que hay a la derecha. Es un baño pequeño pero servicial, además la ventana de la izquierda y el espejo del lavabo para mayor amplitud.



Figura 47 Diseño baño izquierda



Figura 48 Diseño baño derecha

4.8 Diseño de props

En el siguiente apartado se verán y se describirán de forma breve los props²⁴ a los que Audrey da relevancia en la historia, como el reloj, la foto, el dibujo de Remi...

Estos demostrarán en parte el ambiente que envuelve a Audrey y su historia: tecnológica y calculada, pero también familiar. Cada uno de ellos, se puede apreciar en detalle en el ANEXO 10.

²⁴ Objetos que tienen una función o significado respecto los demás, dentro de la historia.

4.8.1 Teléfono móvil

Ver figura 49. Aunque tiene un diseño sencillo, muestra en su mayoría los colores característicos de Audrey y un estampado de su estilo. Es un móvil plano y grande, más o menos como la palma de su mano.

A simple vista se ve que tiene varias cámaras exteriores, un *flash*, una cámara interior y botones de encender/apagar y subir/ bajar volumen. Es un móvil básico, actual y útil.

En la historia, lo utiliza para ver los vídeos de las rutinas, ponerse alarmas y hablar con Xipi y Lula.

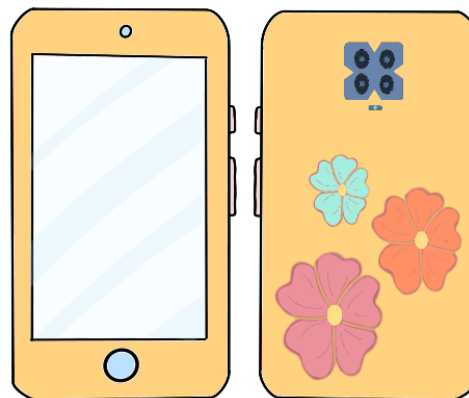


Figura 49 Diseño móvil

4.8.2 Checklist



Figura 50 Diseño checklist

Ver figura 50. Es su lista de tareas, su bien más preciado. En ella apunta todo y si no le cabe, acude al calendario. Vaya donde vaya, la lleva encima.

Para su diseño se optó por algo simple, visual y entendible. Arriba del todo se indica que es una checklist “personalizable”, pues muestra las diferentes casillas a rellenar. Se tiene la opción de poner fecha, propietario/a, grado de satisfacción y las tareas a realizar con su respectiva casilla a rellenar.

Audrey la ha decorado un poco: ha puesto su “objetivo” en ella (Mi mejor versión (Audrey)) y ha subrayado y dibujado alguna cosa.

En vez de ser un folio suelto o una libreta con hojas extraíbles, se decidió dejar una espiral, por si una hoja no fuera suficiente a la hora de apuntar y pudiera, sin necesidad de arrancar o buscar otra hoja, escribir con tranquilidad,teniéndolo acumulado todo en un mismo sitio.

En esta se aprecia que tiene la mayoría de las tareas realizadas, una pendiente como es “Madrugar + mañana” y otra tachada en rojo: “Quedar Xipi y Lula”. Al lado de estas se puede ver como todo está marcado con la cara verde feliz a excepción de estas dos tareas pendientes o no realizadas, que están marcadas con la cara del medio, indicando así que Audrey no acaba de sentirse plenamente satisfecha o feliz.

4.8.3 Reloj

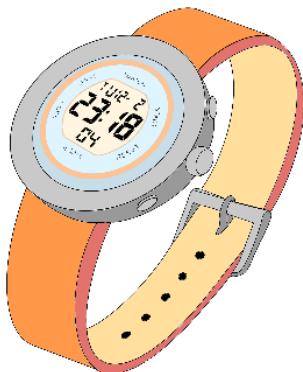


Figura 51 Diseño reloj

Ver figura 51 . Se trata un reloj de mano, con correa y forma circular clásica, pero con la peculiaridad de tener la hora en digital y diferentes botones para modificar algunos parámetros.

Audrey lo utiliza desde que empezó con la rutina y desde ese momento no le ha quitado ojo. Remi lo odia y en su dibujo (que se tratará en el punto 4.8.6) se ve cómo este está tachado.

En la historia Audrey decide apagarlo para no seguir contando y calculando cada segundo.

4.8.4 Calendario

Ver figura 52. Es un calendario básico de tamaño A4. Audrey suele tenerlo colgado en el muro de corcho de su escritorio. Así, lo tiene a mano para poder escribir cualquier ocurrencia, sino tiene a mano su *checklist*.

Su diseño es simple: indica el año, mes y día. El color elegido ha sido el morado, la razón de esta elección ha sido porque es un color que simboliza la sabiduría, pero también el miedo, en su caso, de no aprovechar el tiempo.

Está repleto de apuntes de Audrey en varios colores de tinta, pues según pasa el tiempo se va acordando de más tareas que puede realizar.



Figura 52 Diseño calendario

4.8.5 Fotografía familiar antigua



Figura 53 Fotografía familiar antigua

Ver figura 53. Es un prop relevante, ya que según evoluciona el estado obsesivo de Audrey, esta foto familiar pierde valor, quedando finalmente tapada por un *post it* lleno de tareas. En la imagen se aprecia un recuerdo feliz y nostálgico. Aparecen los 4 integrantes de la familia más jóvenes, pues han pasado varios años desde ese momento. En el final del cortometraje, este instante se recreará, provocando así un ciclo entre la Audrey del pasado y del presente. Finalmente, la imagen será acompañada por la fotografía actual, que se tratará en la sección 4.8.7.

4.8.6 Dibujo Remi

Ver figura 54. Es un *prop* clave en la historia pues generará el punto de inflexión en Audrey. Es un elemento creado a partir de la inocencia e ilusión de Remi. Muestra la sencillez de un niño mediante los colores pastel, las formas básicas y un fondo simple: sol, hierba y cielo.

A la hora de generar el diseño, se decidió que Remi escribiría sus nombres, concretamente en minúscula, y los dibujaría sin apenas diferencia de tamaño. También se optó por usar una textura de lápiz de cera y dejar algunos huecos vacíos, para ver el recorrido del lápiz, además de algún que otro rayajo por fuerza de la silueta.



Figura 54 Dibujo Remi

Refleja naturalidad, paz y felicidad. Solo son ellos dos juntos, en un buen día sin hacer nada, solo pasando el tiempo juntos mientras sonríen. No obstante, el detalle de que haya tachado en rojo (un color agresivo respecto a los demás) el reloj de Audrey, tendrá un gran impacto en ella.

4.8.7 Fotografía familiar nueva



Figura 55 Fotografía familiar nueva

Ver figura 55. Es el elemento con el que empieza la última escena del cortometraje. Refleja el ciclo de Audrey: ha vuelto a conectar con su pasado, con ella misma, con lo que le hace feliz y saca su mejor versión. Por esa razón, aún en un día lluvioso y posiblemente triste u oscuro, sale un rayo de sol.

En la fotografía se muestra a los personajes divirtiéndose y cubriéndose de la lluvia, en caso de Remi y Audrey con chubasqueros y botas de agua y los padres con un paraguas. Es el mismo que se aprecia en la fotografía del punto 4.8.5. Aunque esta vez sale más descolorido, por el paso de los años.

Cada personaje viste sus característicos colores, Audrey los ha “recuperado”. Gracias a este momento Audrey y Remi retoman su vínculo, de ahí que lleven algunas prendas con los colores del otro. La imagen representa la forma en que una acción tan sencilla como es saltar charcos de agua puede generar felicidad y reconectar con los recuerdos y el niño interior que cada uno lleva dentro.

4.9 Storyboard

Es un recurso fundamental para cualquier proyecto audiovisual. Se trata de un documento a modo de guion gráfico compuesto por ilustraciones/bocetos que narran de forma visual la historia. Don Bluth (2004, p. 22) sugiere en *Don Bluth's The Art of Storyboard* que para realizar un buen storyboard es necesario plantearse las siguientes dos preguntas: “¿Qué estoy tratando de decir? Y ¿Qué quiero que sienta el público?” Es importante saber y poder responderlas, pues al final este archivo hace de guía para el futuro planteamiento de los planos y composición, la animación y la estructura narrativa en las fases de producción y postproducción de la obra.

Este se elabora una vez todos los personajes, escenarios y *props* están diseñados y listos. En el caso de este proyecto el patrón que se siguió fue el siguiente: volver a leer el guion literario para reconectar con el contexto, coger libreta, boli y mentalizarse.

Según se fue leyendo detalladamente el guion, se imaginaba mentalmente la escena y, por tanto, la información que entraría dentro y fuera de campo, en qué ángulo, en qué vista del personaje, etc. Como si de una cámara se tratase. También sería importante tener en cuenta que se reconociera la acción y se transmitieran las emociones.

Como se pretendía marcar un ritmo dinámico y agobiante, ya que en la nueva rutina de Audrey todo va contado al segundo, se optó por un ritmo basado en una gran cantidad de planos de corta duración, dando esa sensación veloz y estresante. También se decidió que, para reforzar esa idea de rutina, muchos planos fueran repetitivos y mostraran el contraste entre el antes y el después del personaje realizando lo misma acción día tras día.

Cabe añadir, que se ha optado por dibujar planos dinámicos con ángulos y movimientos de cámara interesantes, generando así movimiento y dramatismo, además de ofrecer una visión global del espacio al espectador. Como se menciona en el apartado 4.1, en este documento se pueden apreciar algunas de las viñetas con el estilo anime.

Aunque la figura 56 solo muestra algunos fragmentos del documento, este se encuentra completo en el anexo 11.



Figura 56 Fragmento storyboard

Capítulo 5. Conclusiones

Tras haber experimentado el proceso que conlleva una preproducción de un cortometraje de animación 2D con una temática social como es el paso y valor del tiempo en la sociedad actual, se ha llegado a diferentes conclusiones.

En el caso de la autora, cabe decir que es su primer cortometraje de animación 2D independiente y personal, por lo que todo este proyecto ha sido un gran desafío, desde la idea hasta el resultado final. Aunque considera que los objetivos en mayor medida se han cumplido, también piensa que se debe aclarar las dificultades que ha tenido a lo largo del proceso y aquello que a futuro podría mejorarse.

Irónicamente, el tiempo no ha sido un factor que se haya podido gestionar de la mejor manera. El tratamiento de la idea costó mucho tiempo de sacar, pues al ser un tema tan cercano y personal para la autora, era difícil plantear una “solución” a su propia crisis existencial. Realmente, en este proyecto se experimentó el concepto real de base. Pues hasta que la idea, junto al guion y en general todo el desarrollo narrativo no estuvo claro, no se pudo/supo avanzar.

A esto se le debe sumar, el factor artístico limitado, pues como se quería plasmar un diseño limpio y pulido, hubo que gestionar de encontrar las herramientas y recursos para que esto se pudiera realizar. Se pudo conseguir un iPad de un tercero, sin embargo, se debía tener mucho en cuenta la cantidad de horas de dibujo (inexperto) que se iban a realizar en un programa (desconocido) mientras se iba turnando la tableta entre semanas. Fue caótico, pero sin duda, mereció la pena, ya que, si no se hubiera hecho así, seguramente el resultado sería menos limpio y vivo.

A lo largo del trabajo se han aprendido diferentes lecciones, que, aunque teóricamente se conocían, al llevarlas a la práctica se han hecho realidad. Ejemplo de esto ha sido reconocer que la animación 2D consume mucho más tiempo del previsto y obliga a priorizar lo esencial como el guion y el diseño. La gestión del tiempo, el propio tema del cortometraje se reflejó en el propio proceso, pues había que organizar tareas por fases, dividir escenas y establecer *deadlines*, lo cual fue clave para avanzar. También se aprendió a valorar y aceptar críticas y opiniones de terceras personas.

En cuanto algunos aspectos que se podrían mejorar para un futuro, se puede mencionar establecer desde el inicio un calendario más rígido y realista con límites semanales para evitar acumulaciones y agobios. Y conocer con mayor antelación el diseño artístico y el mundo del programa que se vaya a utilizar en el proceso, para entender mejor el flujo de trabajo.

Cabe añadir, que para realizar todo el proyecto se ha tenido en cuenta mucha de la información que se ha aprendido y practicado durante los años de carrera. Pues la organización no hubiera sido posible, sin saber las fases del proceso cinematográfico, ni la historia hubiera tenido un sentido sin conocer la narrativa audiovisual y, por supuesto, este mundo ficticio, pero a la vez tan realista de Audrey, no hubiera cobrado vida sin saber lo que es la animación 2D. Cada una de las asignaturas que se han impartido a lo largo de estos años durante el grado han formado, en mayor o menor medida, parte del proyecto. Gracias a ellas y a toda la investigación realizada, se ha podido experimentar de primera mano cómo es trabajar con un proyecto así. Desde este apartado, se quiere agradecer y elogiar también a los artistas que día a día inspiran a los demás, ya sea desde el cortometraje más sencillo y casero hasta la producción más famosa y épica. Gracias.

Bibliografía

- Alaia Ayerza Psicóloga. (s. f.). *La trampa de ser tu mejor versión*.
<https://alaiaayerzapsicologa.com/trampa-ser-tu-mejor-version/>
- Amidi, A. (2011). *The art of Pixar: The complete colorscripts and select art from 25 years of animation*. Chronicle Books.
https://archive.org/details/20230228_20230228_2043/mode/2up
- Asociación de la Prensa de Madrid. (2024, 24 de enero). *Las redes sociales superan a la TV y a la prensa online como fuente de información de los jóvenes*.
<https://www.apmadrid.es/las-redes-sociales-superan-a-la-tv-y-a-la-prensa-online-como-fuente-de-informacion-de-los-jovenes/>
- Bauman, Z. (2007). *Vida líquida*. Paidós.
- Bergson, H. (1907). *La evolución creadora*. Espasa-Calpe.
- Bewerly, R. (2007). *Así se crean dibujos animados: Cómo utilizar las técnicas tradicionales de producción*. Hispano Europea.
<https://www.amazon.com/-/es/As%C3%AD-se-Crean-Dibujos-Animados/dp/8492082208>
- Bluth, D. (2004). *Don Bluth's The Art of Storyboard*. Dark Horse Comics.
<https://archive.org/details/the-art-of-storyboard-by-don-bluth/page/n5/mode/2up>
- Buenaventura del Charco. (s. f.). *La obsesión con hacer cosas y ser productivo*.
<https://www.buenaventuradelcharco.es/la-obsesion-con-hacer-cosas-y-ser-productivo/>
- Cámara, S. (2006). *El dibujo animado*. Parramón.
<https://www.casadellibro.com/libro-el-dibujo-animado/9788434226722/996611>
- Chabot, P. (2024). *Tener tiempo: Ensayo de cronosofía*. Alianza Editorial.
- Dianova. (2025, 1 de abril). *Influencers digitales y publicidad: el impacto en la salud mental de la juventud*.
<https://www.dianova.org/es/noticias/influencers-digitales-y-publicidad-el-impacto-en-la-salud-mental-de-la-juventud/>
- Elias, N. (1989). *Sobre el tiempo*. Fondo de Cultura Económica.
- Engel, E., Döring, N., & Reifegerste, D. (2024). Social media influencers and adolescents' health. *Social Science & Medicine*, 344, 116546.
<https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2023.116546>
- Equipo Europa. (2025, 8 de mayo). *Eurobarómetro de Juventud 2024: Radiografía de la generación joven europea*.
<https://equipoeuropa.org/eurobarometro-juventud-2024/>
- Esencialista. (s. f.). *Tu productividad no determina tu valor como persona*.
<https://esencialista.com/tu-productividad-no-determina-tu-valor-como-persona>
- Ethic. (s. f.). *El valor del tiempo* (M. Novo).
<https://ethic.es/valor-del-tiempo-maria-novo>
- Ethic. (2024, 7 de julio). *Tener tiempo: Ensayo de cronosofía*.
<https://ethic.es/2024/07/tener-tiempo-ensayo-de-cronosofia/>
- Freitas, R. J. M., Rodrigues, D. M., & Moreira, J. M. (2021). Percepciones de los adolescentes sobre el uso de las redes sociales y su influencia en la salud mental. *Revista Española de*

- Comunicación en Salud, 12(4), 324–336.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1695-61412021000400324&script=sci_arttext
- García, R. (1993). *La magia del dibujo animado: Actores del lápiz*. Anaya Multimedia.
<https://www.amazon.es/magia-del-dibujo-animado-Actores/dp/8489929165>
- García, R. (2023). *Manual del artista de storyboard*. La Cúpula.
- Industria Animación. (2021, junio). *Diseño de personajes y arte conceptual en Gravity Falls*.
<https://www.industriaanimacion.com/2021/06/disenio-de-personajes-y-arte-conceptual-en-gravity-falls/>
- Koenig, J. (2016). *The Dictionary of Obscure Sorrows*. Simon & Schuster.
- Lajnef, K., Tayachi, I., & Ben Amor, S. (2023). The effect of social media influencers on teenagers' behavior. *Journal of Pediatric Psychology*, 48(3), 234–245.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9887568/>
- Lucci, G. (2002). *Diccionario de cine: Animación*. Alianza Editorial.
<https://www.fnac.es/a259992/Gabriele-Lucci-Diccionario-de-cine-Animacion>
- Marie Claire. (s. f.). *Trabajo excesivo, estatus y redes sociales*.
<https://www.marie-claire.es/lifestyle/trabajo-excesivo-estatus-redes-sociales.html>
- Naranjo, S. (2013). *Preproducción animación tradicional*. Scribd.
<https://es.scribd.com/document/132466268/Preproduccion-animacion-tradicional-pdf>
- Novo, M. (2020, 12 de noviembre). *El valor del tiempo*. Ethic.
<https://ethic.es/valor-del-tiempo-maria-novo>
- Pérez-Guerrero, A. M. (2010). *Pixar: Las claves del éxito*. T&B Editores.
<https://www.fnac.es/a903798/Ana-Maria-Perez-Guerrero-Pixar-Las-claves-del-exito>
- Pianos Puch. (s. f.). *Star vs. Las fuerzas del mal: influencias y estilo visual*.
<https://pianospuch.com.ar/piano-star-vs-las-fuerzas-del-mal/>
- Pro-Optim. (s. f.). *La gestión del tiempo y la productividad*.
<https://blog.pro-optim.com/mejorar-productividad/la-gestion-del-tiempo-y-la-productividad/>
- Psicología y Mente. (s. f.). *Cronopatía*.
<https://psicologiaymente.com/psicologia/cronopatia>
- Salvador Márquez, A. (2025). *Alada: Producción de un teaser animado en 2D* (Trabajo final de grado, Universitat Politècnica de València).
- Serrano Borrero, S. (2018). *Preproducción de un cortometraje de animación 2D: Hope* (Trabajo final de grado, Universitat Politècnica de València, Campus de Gandia).
- Simon, M. (2009). *Producción independiente de animación 2D*. Parramón Ediciones.
<https://www.iberlibro.com/9788493284473/PRODUCCION-INDEPEND.ANIMACION-2D-COLECCION-Simon-8493284475/plp>
- Statista. (2024). *Porcentaje de población que ha participado en redes sociales en España*.
<https://es.statista.com/grafico/28879/porcentaje-de-poblacion-que-ha-participado-en-redes-sociales-en-espana/>
- The Objective. (2025, 29 de septiembre). *Síndrome de la chica productiva: Ocupada todo el día, pero no exitosa*.



<https://theobjective.com/lifestyle/2025-09-29/sindrome-chica-productiva-ocupada-todo-dia-no-exitosa/>

Treintaycinco mm. (s. f.). *Psicología del color: Clave en la narrativa audiovisual*.
<https://35mm.es/psicologia-color/>

Verso Books. (s. f.). 24/7.
<https://www.versobooks.com/products/2315-24-7>

Webster, C. (2005). *Técnicas de animación: Diseño y creatividad*. Anaya Multimedia.
<https://www.amazon.es/T%C3%A9cnicas-animaci%C3%B3n-Dise%C3%B1o-Y-Creatividad/dp/8441519870>

Whitaker, H., & Halas, J. (2021). *Timing for animation* (3.^a ed.). CRC Press.

Williams, R. (2012). *The animator's survival kit*. Farrar, Straus & Giroux.

Williams, R. (2020). *Técnicas de animación: Dibujos animados, animación 3D y videojuegos* (Trad. I. Cepero). Anaya Multimedia.
<https://www.casadellibro.com/libro-tecnicas-de-animacion-dibujos-animados-animacion-3d-y-videojuegos-espacio-de-diseno/9788441541139/9169124>

Zgrados. (s. f.). *La animación para adultos también existe*.
<https://www.zgrados.com/la-animacion-para-adultos-tambien-existe/>

Zozaya-Durazo, L., Feijoo, B., & Sádaba-Chalezquer, C. (2023). Social media influencers defined by adolescents. *Journal of Youth Studies*, 26(6), 789–807.

https://reunir.unir.net/bitstream/123456789/15602/1/Social_Media_Influencers_Defined_by_Adolescents.pdf

Bibliografía de imágenes

Figura 1 *Porcentaje de jóvenes españoles activos en redes sociales en 2022:* <https://es.statista.com/grafico/28879/porcentaje-de-poblacion-que-ha-participado-en-redes-sociales-en-espana/>

Figura 2 Frame Wolfwalkers: <https://m.media-amazon.com/images/S/pv-target-images/05804e70a54c260d0fa9bf91126779ca9ba0c20adeed0a442ed4b0294425a6fd.jpg>

Figura 3 Frame The Wild Robot: https://m.media-amazon.com/images/S/pv-target-images/2f589764e15c16920f88d5479d0ed70bf61c90985cc873bc815f80a8957eb46e_SX1080_FMjpg.jpg

Figura 4 *Comparación de estilos entre Los Simpson versus Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Infinity Castle:* <https://co.pinterest.com/pin/326581410504218242/> y https://www.reddit.com/r/animequestions/comments/1mj09wg/lets_do_a_classic_whats_your_7_favorite_animes/?tl=es-419

Figura 5 *Frame de Los mundos de Coraline: Coraline con sus padres reales:* <https://www.colombia.com/cine/noticias/regresa-una-nueva-version-de-coraline-la-animacion-de-suspenso-que-gana-mas-adeptos-451416>

Figura 6 *Frame de Los mundos de Coraline: Coraline con sus otros padres:* https://www.reddit.com/r/peliculas/comments/1ajyplb/hoy_hace_15_a%C3%B1os_se_estrenaba_coraline/

Figura 7 *Frame del final del cortometraje LOOP:* https://www.youtube.com/watch?v=ijq_UkRKSFw

Figura 8 *Frame cortometraje The Employment:* <https://www.youtube.com/watch?v=5KyifKNiY7A>

Figura 9 *Frame cortometraje Alike:* https://www.youtube.com/watch?v=PDHlyrfMI_U

Figura 10 *Frame La Maison en Petits Cubes:* <https://www.youtube.com/watch?v=50-fWCXvhAY>

Figura 11 *Viñeta Snoopy:* <https://phantom-el-mundo.uecdn.es/2b2b5103556930546f72618de3385c1a/resize/1200/f/webp/assets/multimedia/imagenes/2025/04/24/17454961842447.jpg>

Figura 12 *Línea temporal de Mi mejor versión:* creación propia

Figura 13 *Fragmento escaleta de acciones de Mi mejor versión:* creación propia

Figura 14 *Fragmento guion literario de Mi mejor versión:* creación propia

Figura 15 *Ejemplo visual de personajes y localización de Los Simpson:* <https://static.wikia.nocookie.net/lossimpson/images/e/e7/YABF15.png/revision/latest/scale-to-width-down/400?cb=20190807184124&path-prefix=es>

Figura 16 *Estilo visual de Rick y Morty:* <https://letraslibres.com/wp-content/uploads/2017/10/rickmorty.jpg>

Figura 17 *Estilo visual de Gravity Falls:* <https://i.pinimg.com/736x/7c/f6/4f/7cf64f92e726f4e80d653f26dea6350c.jpg>

Figura 18 *Ejemplo estilo Star contra las Fuerzas del Mal:* <https://preview.redd.it/star-vs-the-forces-of-evil-return-update-my-dear-partners-v0->

[rsh8lhrw3y8d1.png?width=1080&crop=smart&auto=webp&s=4482dc46d6e8a20d6f42a782526d0080bd07b50d](https://i.ytimg.com/vi/gzC3bniHeHw/maxresdefault.jpg)

Figura 19 *Ejemplo estilo Hora de aventuras:*
<https://i.ytimg.com/vi/gzC3bniHeHw/maxresdefault.jpg>

Figura 20 *Estilo visual de Macas:* https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQsWN5qayXZA0pLsce11oJh8PH9FhAQi9HppqzTRmlLp arZ74ce6FvU_x5pKlqvPI9KAg&usqp=CAU

Figura 21 *Dibujo Lizzie McGwire:*
<https://ih1.redbubble.net/image.2751529448.5713/flat,750x,075,f-pad,750x1000,f8f8f8.u9.jpg>

Figura 22 *Diferencia de estilos en Kimetsu no Yaiba:*
https://i.ytimg.com/vi/enLV13_WaQ0/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSfryq4qpAxMIARUAAAAAGAEIAADIQj0AgKJD&rs=AO n4CLCUhnkC7Mwz6mUFJk4_QyfiA-oH1g y <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTVgFzlaSpltvD4VlsuLXnuGX4X07-LiRTC1E44iXHvvyKOoE2kgJ8DsNdSkd25i8o4nzk&usqp=CAU>

Figura 23 *Moodboard diseño Audrey:* creación propia

Figura 24 *Diseño original Audrey:* creación propia

Figura 25 *Diseño final Audrey:* creación propia

Figura 26 *Evolución vestuario Audrey:* creación propia

Figura 27 *Diseño Karen:* creación propia

Figura 28 *Diseño John:* creación propia

Figura 29 *Diseño Remi:* creación propia

Figura 30 *Hoja de giro:* creación propia

Figura 31 *Hoja de expresiones:* creación propia

Figura 32 *Hoja de poses:* creación propia

Figura 33 *Hoja de poses en negativo:* creación propia

Figura 34 *Comparativa de tamaños:* creación propia

Figura 35 *Diseño 1 estructura habitación:* creación propia

Figura 36 *Diseño 2 estructura habitación:* creación propia

Figura 37 *Diseño 3 estructura habitación:* creación propia

Figura 38 *Moodboard habitación 1:* creación propia

Figura 39 *Diseño habitación 1:* creación propia

Figura 40 *Moodboard habitación 2:* creación propia

Figura 41 *Diseño habitación 2:* creación propia

Figura 42 *Moodboard habitación 3:* creación propia

Figura 43 *Diseño habitación 3:* creación propia

Figura 44 *Moodboard habitación 4:* creación propia



- Figura 45 *Diseño habitación 4*: creación propia
- Figura 46 *Diseño cocina*: creación propia
- Figura 47 *Diseño baño izquierda*: creación propia
- Figura 48 *Diseño baño derecha*: creación propia
- Figura 49 *Diseño móvil*: creación propia
- Figura 50 *Diseño checklist*: creación propia
- Figura 51 *Diseño reloj*: creación propia
- Figura 52 *Diseño calendario*: creación propia
- Figura 53 *Fotografía familiar antigua*: creación propia
- Figura 54 *Dibujo Remi*: creación propia
- Figura 55 *Fotografía familiar nueva*: creación propia
- Figura 56 *Fragmento storyboard*: creación propia

ANEXO 0. Relación del TFG con los ODS de la agenda 2030

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

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

Justificar a continuación la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto. Utilizar tantas páginas como sea necesario.

Teniendo en cuenta la temática e intención del cortometraje, se podría decir que los ODS que mayor relación tienen con el proyecto de *Mi mejor versión* es el "ODS 3. Salud y bienestar", pues como se ha explicado todo el panorama actual puede llevar a un gran nivel de ansiedad, desmotivación, vergüenza, etc. Y es necesario tomar medidas para poder mejorar en ese ámbito.

También se encuentran otros ODS como la educación de calidad en el punto 4 y la producción y consumo responsables en el punto 12. Al fin y al cabo, todo está hiperconectado, pues si hay un mal consumo y una gran exigencia de producción, se desencadenan las consecuencias explicadas, por lo que afecta a la salud y el bienestar, el cual debe ser tratado desde una educación de calidad.