

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

## “Preproducción de un cortometraje de animación 2D: Hope”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Sara Serrano Borrero**

Tutor/a:

**Fernando Luis Macías Pintado**

**GANDIA, 2018**

## **RESUMEN**

El trabajo descrito a continuación consiste en la realización de la preproducción para un cortometraje de animación en 2D. Contiene todos los elementos necesarios para comenzar a producir la obra audiovisual: el guion, los dibujos conceptuales y la biblia de preproducción, en la que podemos encontrar toda la información acerca de los personajes, escenarios, *props* y el *storyboard*. A su vez, el trabajo detalla el origen de la idea, la elección de la estética, la técnica y el público objetivo.

Palabras clave: Animación, 2D, preproducción, audiovisual.

## **ABSTRACT**

This project consists of the realization and pre-production for a 2D animation short film. It contains all the necessary elements to start producing the audiovisual piece: the script, the conceptual drawings and the pre-production bible, in which it will be found all the information about the characters, scenarios, props and the storyboard. In addition, this project also contains the origin of the idea, the choice of aesthetics, technique and the target audience.

Key words: Animation, 2D, pre-production, audiovisual.

**AGRADECIMIENTOS:**

A mis padres y hermana por la inestimable ayuda brindada. A Siria por amenizar mis días.

A mis amigos y compañeros de clase.

A Álex, gracias por ayudarme y por entenderme, seguramente sin tu apoyo todo hubiese sido más difícil.

A mi tutor del proyecto por concederme esta oportunidad que tanto he disfrutado.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1    Objetivos .....	1
1.2    Metodología.....	2
1.3    Dificultades .....	2
2. ORIGEN DE LA IDEA .....	3
2.1    ¿Por qué 2D?.....	3
2.2    Público objetivo .....	4
2.3    Estilo y referencias visuales .....	4
2.3.1    Estilo.....	4
2.3.2    Referencias visuales .....	6
3. CREACIÓN DEL GUION LITERARIO .....	9
3.1    Sinopsis .....	9
3.2    Breve contexto de la historia .....	9
3.3    Guion literario .....	10
4. "BIBLIA" .....	16
4.3    Descripción de los personajes.....	16
4.3.1.    Hugo con 2 años .....	16
4.3.2.    Hugo con 15 años .....	17
4.3.3.    Ana con 26 años .....	18
4.3.4    Ana con 38 años .....	19
4.3.5.    Nori .....	20
4.4    Diseño de los personajes .....	20
4.5    Hojas de giro .....	21
4.6    Comparativa de tamaños.....	23
4.7    Hojas de expresiones .....	24
4.8    Hojas de poses .....	26
4.9    Diseño de espacios.....	29
4.9.1    Parque .....	29
4.9.2    Cocina.....	31
4.9.3    Salón.....	33
4.9.4    Cuarto de Hugo .....	35
4.10    Diseño de <i>props</i> .....	37
4.10.1.    Teléfono móvil .....	37

4.10.2.	Tableta .....	37
4.10.3.	Consola portátil .....	38
4.10.4.	Videoconsola.....	38
4.10.5.	Sopa .....	39
4.10.6.	Maracas.....	39
5.	STORYBOARD.....	40
6.	CONCLUSIONES .....	41
7.	BIBLIOGRAFÍA .....	43

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Ejemplo Disney "Hércules" .....	5
Figura 2. Ejemplo Disney "Tiana y el sapo" .....	5
Figura 3. Fotograma "The present" .....	6
Figura 4. Fotograma "Feast" .....	7
Figura 5. Fotograma "Paperman" .....	8
Figura 6. Fotograma "Big Hero 6" .....	9
Figura 7. Hugo 2 años .....	16
Figura 8. Hugo 15 años .....	17
Figura 9. Ana 26 años .....	18
Figura 10. Ana 38 años .....	19
Figura 11. Nori .....	20
Figura 12. Giro - Hugo 2 años .....	21
Figura 13. Giro - Nori .....	21
Figura 14. Giro - Hugo 15 años .....	21
Figura 15. Giro - Ana 26 años .....	22
Figura 16. Giro - Ana 38 años .....	22
Figura 17. Comparativa de tamaños .....	23
Figura 18. Expresiones Hugo 15 años .....	24
Figura 19. Expresiones Hugo 2 años .....	24
Figura 20. Expresiones Ana 26 años .....	25
Figura 21. Expresiones Ana 38 años .....	25
Figura 22. Expresiones Nori .....	26
Figura 23. Poses Hugo 2 años .....	26
Figura 24. Poses Nori .....	27
Figura 25. Poses Hugo 15 años .....	27
Figura 26. Poses Ana 38 años .....	28
Figura 27. Poses Ana 26 años .....	28
Figura 28. Parque vista 1 .....	29
Figura 29. Parque vista 2 .....	30
Figura 30. Parque cenital .....	30
Figura 31. Cocina vista 1 .....	31
Figura 32. Cocina vista 2 .....	32
Figura 33. Cocina cenital .....	32
Figura 34. Salón vista 1 .....	33
Figura 35. Salón vista 2 .....	34
Figura 36. Salón cenital .....	34
Figura 37. Cuarto Hugo vista 1 .....	35
Figura 38. Cuarto Hugo vista 2 .....	36
Figura 39. Cuarto Hugo cenital .....	36
Figura 40. Móvil de Hugo .....	37
Figura 41. Tableta .....	37
Figura 42. Consola portátil .....	38
Figura 43. Videoconsola .....	38
Figura 44. Sopa de letras .....	39
Figura 45. Maracas .....	39

## 1. INTRODUCCIÓN

Abordar un proyecto de animación es una tarea compleja que requiere tiempo, esfuerzo y dedicación, para que la historia cobre vida. A su vez, se precisa una buena organización y planificación, que amenice las tareas y haga que el proceso fluya adecuadamente. Constituye, por tanto, una fase crucial para determinar el desenlace del proyecto.

En este trabajo se presentan todas las fases que componen el proceso de preproducción del cortometraje de animación en 2D 'Hope'.

'Hope' es un cortometraje que surge de la idea de crear conciencia sobre el problema de la adicción tecnológica, muy frecuente en la actualidad. Y es que cada vez son más las noticias que tratan de informar acerca de este tema, pero parece que la sociedad todavía ignora los problemas que puede causarnos.

Como afirma Tristán Harris, ex empleado de Google, "los inversores están principalmente interesados en cuánto tiempo pasamos dentro de una red social o plataforma de *streaming*. Es por eso que la principal tarea de los ingenieros informáticos de las grandes compañías tecnológicas es crear formas de mantenernos dentro de sus plataformas la mayor cantidad de tiempo posible".<sup>1</sup>

Con este cortometraje se pretende dar visibilidad a este problema para paliar situaciones violentas que pueda desencadenar dicha adicción, puesto que al resultar una herramienta tan novedosa, muchas veces es difícil de gestionar.

### 1.1 Objetivos

El objetivo principal que se trata de alcanzar con este proyecto es el de elaborar de forma correcta todos los elementos necesarios que constituyen la preproducción del cortometraje animado 'Hope'. Para lograr alcanzar dicho objetivo, se plantean objetivos secundarios:

- Realizar un trabajo previo de investigación acerca de las personas que padecen adicciones tecnológicas y el impacto que esto produce en su entorno, puesto que el personaje protagonista padece dicha adicción y el objetivo de la historia es crear conciencia acerca de este problema.
- Diseñar personajes, escenarios y *props*<sup>2</sup> que mantengan un mismo estilo y que se ajusten a la historia.
- Perfeccionar y mejorar en las técnicas ya aprendidas para elaborar la fase de preproducción.

---

<sup>1</sup> Oppenheimer, Andrés (28/03/2018). Peligros de la "adicción tecnológica". Recuperado 27 mayo, 2018, de <https://www.lanacion.com.ar/2120785-peligros-de-la-adiccion-tecnologica>.

<sup>2</sup> Entendemos por *props*, los objetos o accesorios utilizados por los personajes en una escena de la historia. Incluye cualquier objeto móvil o portátil.

## 1.2 Metodología

El camino de la idea a la realización se inicia con la preproducción, fase que se detallará en este trabajo.

El punto de partida es la idea y el origen de ésta, muchas veces se encuentra influenciado o inspirado en otras fuentes o referentes del mundo de la animación.

Cuando ya se ha asentado la idea, se procede a la creación del guion literario. En este apartado es esencial tener clara la historia que se va a narrar, así como sus puntos de giro, la psicología de los personajes que participan en la historia, los espacios en los que se desarrolla y los sentimientos que se pretende transmitir, o la reacción que se trata de alcanzar en el espectador.

Tras pulir la idea y desarrollar el guion literario, se procede a la creación de la “biblia”, en este documento se encuentra toda la información necesaria acerca de los personajes, escenarios y *props*. Su intención es la de conocer en profundidad todos los elementos que constituyen la historia para facilitar el proceso de producción.

Por último se presentará el guion gráfico o *storyboard*, un documento compuesto por ilustraciones que narran de forma visual la historia, sirviendo de guía para el tratamiento de los planos, la animación y la estructura narrativa.

## 1.3 Dificultades

La realización de este trabajo, por suerte, no se ha visto afectada por ningún obstáculo complejo de superar. Todo el proceso ha fluido de manera correcta, sin embargo sí que hay algunos aspectos destacables de su realización. La laboriosa creación del diseño de los personajes y espacios ha sido, sin duda, la parte más costosa, puesto que nunca me he visto sumergida en un proyecto de éstas características.

Otro de los aspectos que ha supuesto un mayor esfuerzo y dedicación ha sido la elaboración del guion literario, puesto que el tema a tratar es delicado y se debe tener cautela. A su vez, se pretende crear conciencia, por lo que la historia debe de ser clara y directa, para que el espectador interprete de forma correcta el mensaje que se pretende transmitir.



## 2. ORIGEN DE LA IDEA

### 2.1 ¿Por qué 2D?

Desde sus inicios la animación ha tenido como objetivo dotar de alma a un ser inerte, puliendo el movimiento fotograma a fotograma, para crear una ilusión óptica. Éste fue el detonante de la elección, la idea de proporcionar vida a personajes propios, de forma artesanal y teniendo el control total en el diseño del cortometraje.

Otra de las razones que han hecho del 2D la técnica escogida para el cortometraje 'Hope', es el hecho de que con el paso del tiempo las técnicas de animación han ido evolucionando junto con los avances tecnológicos hasta llegar al panorama actual, donde la mayoría de las producciones se generan por ordenador.

Hoy en día la animación tradicional está en segundo plano, prueba de ello es la reciente noticia de que Disney ha cerrado su departamento de animación tradicional, convirtiéndose en el primer y último gran estudio de Hollywood que disponía de su propio departamento de animación bidimensional.

Sin embargo, este suceso no fue repentino, puesto que con anterioridad DreamWorks y Warner Bros ya habían decidido enterrar la animación en 2D, esto sumado a los despidos masivos de animadores tradicionales por parte de la compañía Disney, hacían que se pudiese intuir el futuro de dicha técnica. De esta forma y como bien apunta uno de los animadores de Disney "No solo se pierde una disciplina sino una profesión y una base formativa necesaria para los propios animadores 3D".

No obstante, a pesar del gran impulso que ha tomado la animación en 3D, actualmente hay muchos proyectos audiovisuales de éxito que se realizan en 2D, prueba de ello son series como 'Los Simpsons', 'Padre de familia', 'Rick y Morty', y numerosos animes japoneses.

Con este cortometraje se pretendía aprender y experimentar lo que es crear una obra audiovisual de forma artesanal. Puesto que la animación en 2D forma parte del recuerdo colectivo de nuestra infancia y aún conserva esa magia que se crea al dar vida a tus propios personajes.

## **2.2 Público objetivo**

El cortometraje 'Hope' apela a un público joven y adulto, puesto que el tema sobre el que pretende crear conciencia afecta directamente a este sector de la población.

Cada vez es mayor el número de jóvenes que sufren este tipo de adicción. A primera vista puede resultar algo inofensivo pero si no se trata con cautela puede llegar a ser peligroso para la salud de la persona y de su entorno. La tecnología es un arma de doble filo que hay que aprender a utilizar. En los últimos años ha aumentado considerablemente el número de familias que sufren una situación límite debido a esta adicción.<sup>3</sup>

Con este cortometraje se pretende crear conciencia tanto a familiares, encargados de educar a sus hijos y de enseñarles a hacer un uso adecuado de estas plataformas de entretenimiento, como a adolescentes, principales afectados de la adicción tecnológica.

## **2.3 Estilo y referencias visuales**

Todo proceso creativo parte de una fase de reflexión, en la que las ideas brotan y la imaginación fluye. La suma de diversos conceptos ya establecidos puede hacerte alcanzar el resultado original deseado. Como afirmó Voltaire "la originalidad no es más que la imitación juiciosa" y es que las mejores ideas han visto la luz gracias a la inspiración de otros grandes creadores.

Para realizar la preproducción del cortometraje 'Hope', se invirtió tiempo y dedicación en decidir qué estilo se ajustaba más a la historia. Para tomar la decisión final se barajaron diversas posibilidades, analizando los rasgos que las caracterizaban.

### **2.3.1 Estilo**

"Todo empezó con un ratón"<sup>4</sup>. Así resumía Walt Disney, el creador de todo un universo de magia y fantasía cinematográfica, cómo pasó a convertirse en la colosal factoría que es actualmente.

Para la creación del cortometraje 'Hope', se ha tomado como punto de partida este estilo, puesto que es el que mejor transmitía lo que se pretendía representar.

---

<sup>3</sup> El 21% de los jóvenes está en riesgo de ser adicto a las nuevas tecnologías y un 1,5% sufre ya dependencia patológica de móviles y tabletas (Escuela de periodismo UAM. (3/07/15). El 21% de los jóvenes está en riesgo de ser adicto a las nuevas tecnologías. El País.)

<sup>4</sup> Cita original: "Sólo espero que nunca perdamos de vista una cosa: que todo empezó con un ratón", Walt Disney (1954).

El estilo Disney ha ido evolucionando con el paso de los años, probando diferentes técnicas y metodologías. Hoy en día, continúan innovando en sus creaciones, sin embargo, tanto en sus inicios como en la actualidad, hay ciertas características que permanecen y constituyen un rasgo distintivo de este estilo.

El estilo Disney presenta una línea fina, con bordes redondeados. Los rasgos tienden a ser elegantes, y limpios, de un solo trazo.

Los personajes protagonistas de Disney comparten la misma fisonomía; un rostro con grandes ojos y nariz y boca pequeñas, orejas a la altura de los ojos, pelo largo y generalmente con un alto nivel de detalle. En el caso de dibujar a una mujer, los rasgos suelen ser más curvos, sus ojos tienden a ser más redondeados, acompañados de largas pestañas y a su vez presentan unas cejas más finas y arqueadas. En el caso de los hombres, resalta la barbilla y la mandíbula, las cejas son gruesas y los ojos cuadrados, aunque con las esquinas redondeadas.

Sus cuerpos también presentan diferencias, las mujeres suelen tener una complexión delgada, con pocas curvas, cintura estrecha y piernas largas. Los hombres, en cambio, suelen presentar una espalda ancha y un cuerpo musculado.



Figura 1. Ejemplo Disney “Hércules”



Figura 2. Ejemplo Disney “Tiana y el sapo”

### 2.3.2 Referencias visuales

#### “The present” (2014)

Cortometraje de animación dirigido por Jacob Frey, coescrito con Markus Kranzler. Cuenta la historia de un adolescente que pasa su tiempo jugando a videojuegos violentos. El joven se sorprende cuando su madre aparece con un regalo para él. Dentro de la caja se encuentra un pequeño perrito, muy enérgico y juguetón al que le falta una de sus patitas. El niño le ignora, continuando con su juego, pero el perro no cesa en su jugueteo, hasta sacarle una sonrisa al joven.

La historia da un giro cuando el chico deja su violento videojuego para salir fuera de casa con el cachorro, es entonces cuando se revela que al adolescente le falta una pierna.

Este cortometraje fue revelador para la idea original de “Hope”, puesto que el niño presenta un comportamiento muy similar al que caracteriza a Hugo cuando es adolescente, puesto que ambos juegan a videojuegos violentos y dejan de prestar atención a lo que sucede en su entorno.

También fue una gran inspiración para la creación y tratamiento de los planos, puesto que los recursos que se emplean para contar la historia son muy ingeniosos y visualmente llamativos.



Figura 3. Fotograma "The present"

### **“Feast” (2014)**

Es un cortometraje de animación dirigido por Patrick Osborne y producido por Walt Disney Animation Studios. En este cortometraje se trata una historia de amor entre una mujer y un hombre, visto desde el punto de vista del perro del hombre. Winston, así se llama el perrito, fue adoptado cuando era un cachorro y desde entonces ha llevado una vida placentera, acostumbrado a comer en grandes cantidades, comidas muy succulentas. Todo cambia cuando el dueño de Winston se enamora de una mujer vegetariana, será a partir de ese momento cuando el perrito deba decidir entre su dueño o la comida.

Este cortometraje sirvió de inspiración para realizar las transiciones entre las distintas etapas por las que pasa Hugo, desde que es un bebé hasta que es adolescente. En el cortometraje utilizan los cambios de luz y el color para hacer estas transiciones más atractivas, sin dejar de ser claras y directas.



Figura 4. Fotograma "Feast"

### **“Paperman” (2012)**

Es un cortometraje dirigido por John Kahrs y animado y producido por Walt Disney Animation Studios.

En este cortometraje se relata la historia de un joven hombre, que mientras espera al tren es sorprendido por un trozo de papel. El papel pertenece a una señorita que accidentalmente lo perdió por una ráfaga de viento. Este será el detonante para que ambos se conozcan, pero el encuentro es breve puesto que ella se marcha en el tren. Sin embargo, el hombre, creyendo que había perdido toda oportunidad de volver a encontrar a esa chica, la ve en el edificio que está justo enfrente de su oficina. Cuando la mujer se va de la oficina, el hombre sale a la calle para intentar encontrarla, pero la pierde de vista y frustrado se dirige a su casa.

Mientras tanto, el avión de papel que hizo que ambos se conocieran, aterriza en un callejón, junto al resto de aviones que el hombre lanzó desde su oficina para intentar llamar la

atención de la chica. Es entonces cuando los aviones se alzan y vuelan por la ciudad hasta encontrar al hombre, tiran de él y logran juntar a la pareja.

Este cortometraje inspiró la creación del personaje de Ana, puesto que se buscaba que fuera una chica delicada y femenina, pero a su vez, trabajadora, emprendedora y decidida.

En este cortometraje la mujer que aparece, físicamente tiene unas rasgos comunes a los de Ana cuando es joven: una cara redondeada, pelo corto y liso, ojos grandes, labios finos, nariz pequeña, complexión delgada, pero con curvas y piernas largas. Estos rasgos, como ya se ha explicado anteriormente, son comunes en los personajes protagonistas femeninos de Disney.



Figura 5. Fotograma "Paperman"

### **"Big hero 6" (2014)**

Es una película de animación basada en el cómic 'Big Hero 6' de Marvel Comics, y producida por Walt Disney Animation Studios.

En esta película se cuenta la historia de dos hermanos, Hiro y Tadashi. Hiro es un adolescente con grandes dotes para la tecnología, pero desperdicia su gran capacidad en locales de apuestas. Orientado por su hermano mayor, puesto que comparten la misma afición por la robótica, Hiro acaba formando parte del grupo de científicos con los que trabaja su hermano junto con cuatro de sus amigos. Un trágico giro de los acontecimientos, acompañado de la muerte de Tadashi y la aparición de un malvado villano, harán que el grupo de amigos liderado por Hiro, deban asumir el rol de superhéroes junto a Baymax, un robot médico creado por Tadashi antes de su muerte.

Esta película ayudó en la creación del personaje de Hugo cuando es adolescente, puesto que es muy similar a Hiro. Ambos son adolescentes, con un pasatiempo definido y similar, la tecnología.

Físicamente comparten los mismos rasgos, propios de un personaje masculino de Disney, sin embargo, en este caso, al tratarse de un adolescente, su complexión es delgada y no musculada. También visten de una forma similar, utilizando ropa cómoda y holgada.



Figura 6. Fotograma "Big Hero 6"

### 3. CREACIÓN DEL GUION LITERARIO

#### 3.1 Sinopsis

El pequeño Hugo de tan solo 2 años, es muy travieso y revoltoso, con tanto ruido no deja trabajar a su madre. Ésta, desesperada, le pone delante una tableta para tratar de tranquilizarle. Hugo, hipnotizado, no despega la mirada de la pantalla y deja de hacer ruido. La calma vuelve al hogar, y eso solo puede indicar que una gran tormenta se avecina...

#### 3.2 Breve contexto de la historia

En un hogar cotidiano, Ana, una madre soltera, trata de cuidar a su bebé de la mejor manera posible. Sin embargo, el trabajo la atormenta y no da abasto. El pequeño Hugo no se lo pone nada fácil, es muy revoltoso y no para de hacer ruido. Ana, trata de tranquilizarle poniéndole delante una tableta con dibujos. El remedio es realmente eficaz, Hugo queda hipnotizado con las imágenes y los ruidos cesan. Esta acción marcará un antes y un después en la vida de ambos, desatando lo que ninguno imaginaba que pudiese suceder...

En su adolescencia Hugo tendrá que lidiar con una fuerte adicción a la tecnología, dañando sus relaciones sociales y destrozando su vida familiar poco a poco. Pero Ana, viendo lo que está a punto de desencadenarse, hará lo imposible para hacerle entrar en razón. La esperanza es lo último que se pierde.

### 3.3 Guion literario

FADE IN:

#### 1. INT. CASA. SALÓN. DÍA.

El salón es amplio y cálido, tiene un sofá grande, una alfombra en el suelo, un rincón con una mesa y una silla (a modo de despacho, donde la madre trabaja) y una cama de gato, donde duerme la mascota. Está comunicado con la cocina. Todo se ve muy ordenado y cuidado.

Sobre la alfombra, vemos a HUGO, un bebé de dos años jugando tranquilamente con su pelota, cuando de repente, ésta se le escapa de las manos y comienza a llorar desconsolado. Su madre ANA, una mujer (26 años), alta y delgada, se encuentra trabajando en la mesa del salón, pero el ruido impide que se concentre. Se acerca al bebé y le pone delante una tableta con dibujos para que no la moleste.

ANA

Ahora quédate ahí tranquilito, que mamá tiene mucho trabajo. (Le toca la cabeza cariñosamente y se va a su mesa a continuar trabajando).

#### 2. INT. CASA. COCINA. DÍA.

La cocina es grande y bonita, todos los elementos están perfectamente ordenados. Tiene una mesa grande en el centro, con dos sillas. La parte izquierda de la cocina está rodeada por una encimera en la que se encuentra el fregadero, una vez termina la encimera vemos la nevera. Sobre la mesa se ve una sopera con la comida que acaba de preparar ANA.

HUGO está sentado en su sillita, mientras ANA trata de darle de comer la sopa de letras que ha preparado. El bebé la rechaza repetidas veces apartándole la mano que sostiene la cuchara llena de sopa.

ANA

(Tras varios intentos) Uff... me rindo. Tú ganas.

(HUGO se queda mirándola intrigado, mientras la madre rebusca en su bolso y saca la tableta).

ANA

Ahora sí. ¿Verdad? (el pequeño, hipnotizado por lo que ve, abre la boca mientras su madre le alimenta).



### **3. EXT. PARQUE. DÍA.**

ANA pasea por el parque a HUGO en su carro, mientras éste no presta atención a nada de lo que sucede a su alrededor, solo mira la tableta. Vemos cómo por su lado pasa un perro que comienza a ladrar al pequeño, pero Hugo no se inmuta y continúa con la vista fija en la tableta.

### **4. INT. CASA. SALÓN. DÍA.**

HUGO intenta llamar la atención de su gato, que se encuentra tumbado justo al lado del sofá, en su cama. El animal le ignora y sigue durmiendo. Aburrido, HUGO mira a su alrededor y ve que encima de la mesa hay unas llamativas maracas, las coge curioso y al agitarlas se divierte. El bebé va donde estaba el gato agitando las maracas y riendo, el pobre animal se asusta y sale corriendo. Llega ANA, le quita las maracas y le pone la tableta delante.

ANA

No hagas ruido, cariño. Hoy tengo mucho trabajo, sé bueno. (Le toca la cabeza cariñosamente y se va).

HUGO mira la tableta y mira las maracas, sin saber qué hacer. Al final se decide y abraza amorosamente las maracas.

### **5. INT. CASA. CUARTO DE HUGO Y SALÓN. DÍA.**

Es un cuarto pequeño, tiene pósters por las paredes, un escritorio con una silla, una cama y una alfombra en el suelo. En general está bastante desordenado.

HUGO ha crecido, ahora es un adolescente de 15 años. Está jugando en el ordenador con su mejor amigo. El juego es muy violento, y al tener el volumen alto, se escucha por toda la casa. ANA, que se encuentra trabajando en el salón, trata de ignorarlo pero es demasiado fuerte y sube al cuarto.

ANA

(Llama a la puerta y abre) Cariño, ¿No podéis jugar a algo más tranquilo? Mamá tiene mucho trabajo.

HUGO

Mamá, no nos molestes. Sal de mi cuarto y cierra la puerta. (Responde enfadado)

ANA

(Cierra la puerta enfadada y cuando ya no le ven, se gira apoyada contra la puerta y vemos como se le cae una lágrima, mientras escucha al niño y al amigo jugando y riendo sin darle importancia).

## **6. INT. CASA. COCINA. DÍA.**

La cocina se presenta muy desordenada y descuidada. Vemos a Ana, con aspecto cansado. Ha preparado la comida, la mesa está puesta y en el centro hay una soper grande.

ANA

(Grita) ¡Cariño, baja a comer! (nadie le responde) ¡Se enfría la comida!

HUGO

(Desde el salón) ¿Puedes dejar de gritar? ¿Qué hay de comer?

ANA

Sopa de letras.

HUGO

Mamá, ya sabes que odio comer eso, no lo quiero.  
(Enfadado)

ANA

Pero...

HUGO

Me vuelvo arriba. (ANA no le responde, HUGO sube las escaleras enfadado y ella se sienta en la silla delante del plato de sopa)

ANA remueve la sopa de letras tratando de encontrar respuestas, cuando de repente se forma la palabra 'Hope' (esperanza). Una pequeña sonrisa escapa de su rostro.

## **7. EXT. PARQUE. TARDE.**

Es el mismo parque en el que Hugo paseaba con Ana cuando era bebé, un parque grande, con árboles verdes y una zona con columpios. Tiene un banco de madera en el que se encuentra HUGO con sus amigos, están todos hablando entre ellos, y él solo presta atención a su consola con videojuegos.

AMIGO

¿A qué juegas? Parece divertido.

HUGO le ignora y sigue jugando. Su amigo, molesto, le da la espalda. Todos deciden irse y HUGO se queda solo en el banco. Parece no darse cuenta de lo que sucede y continúa jugando sin levantar la vista. Vemos cómo anochece y él continúa en la misma posición. De repente le suena el móvil varias veces, lo ignora pero no deja de sonar. Lo mira y ve que su madre le está llamando. Se levanta para ir a casa.

## **8. INT. CASA. SALÓN. NOCHE.**

HUGO llega a casa. Al abrir la puerta, ANA, que le estaba esperando, acude inmediatamente.

ANA

¿Dónde estabas? Me tenías muy preocupada, es tardísimo.

HUGO

Mamá, estaba con mis amigos.

ANA

¿A estas horas? Cariño, me tienes que avisar, te he estado llamando.

HUGO

No seas pesada, ya te lo he dicho, estaba con mis amigos. (Enfadado) Me voy a mi cuarto.

ANA

¡Espera! ¿No vas a cenar nada? (mientras el niño sube las escaleras, sin darle una respuesta).

## **9. INT. CASA. CUARTO DE HUGO. NOCHE.**

HUGO llega a su cuarto, entra dando un portazo, se tumba en la cama, se mete debajo de las sábanas y enciende su consola.

ANA

(Llama a la puerta) Cariño, te he subido la cena, tienes que comer algo...

HUGO

¡Te he dicho que me dejes en paz!

ANA

(Rozando el pomo de la puerta) Cielo, me tienes preocupada, ¿podemos hablar?

HUGO

¡No!, ¡Vete!

ANA

(Susurra) Lo siento... (Abre la puerta del cuarto)

HUGO

¿Eres tonta o qué? ¡Te he dicho que me dejes tranquilo! Sólo estoy jugando ¿Tampoco puedo hacer eso? Nunca me dejas hacer nada. (Se destapa, quitando la manta que le tapaba la cara y mira a su madre a los ojos) Te odio.

ANA sale del cuarto tratando de contener las lágrimas que salen de sus ojos, una vez fuera, rompe a llorar. El niño, dentro del cuarto, se vuelve a tapar con las sábanas y sigue jugando. Suena la puerta, HUGO la ignora, vuelve a sonar, se destapa.

HUGO

¿Qué quieres? (suena de nuevo la puerta) Déjame (suena insistente, HUGO se levanta muy enfadado y abre la puerta mientras grita) ¿Se puede saber qué...?

En ese mismo instante abre la puerta y ve cómo en el suelo se encuentran las maracas con las que jugaba cuando era un bebé. El único objeto que prefería antes que los videojuegos. Se agacha, las recoge y al agitarlas le viene un recuerdo a la cabeza.

**10. (FLASH-BACK) INT. CASA. CUARTO HUGO. DÍA.**

HUGO, con 8 años, está en el cuarto con una enorme caja de cartón, intenta subirla a su estantería, pero como es pequeño no llega, su madre se asoma y al verle se acerca.

ANA

¿Qué haces? (HUGO, sobresaltado, da un brinco)

HUGO

(Nervioso) Nada mamá, me voy a jugar, te quiero. (Se va corriendo).

ANA recoge la caja de cartón del suelo y en su interior ve todos los juguetes del cuarto de HUGO. Encima de todos ellos, se encuentran las maracas. Acaricia las maracas con ternura y coloca la caja en la estantería. Al levantar la vista se da cuenta de que Hugo ha quitado todos los juguetes y los ha sustituido por videojuegos, consolas y posters.

FIN DE FLASH - BACK.

**11. INT. CASA. CUARTO DE HUGO, ESCALERAS Y COCINA. DÍA.**

HUGO se queda unos segundos pensativo, mira las maracas y decidido apaga su consola y baja las escaleras hasta la cocina. Sentada en la silla se encuentra ANA. El niño va hasta ella y la abraza con fuerza.

HUGO

Te quiero, mamá. (ANA sonríe).

FADE OUT.

## 4. "BIBLIA"

### 4.3 Descripción de los personajes

#### 4.3.1. Hugo con 2 años



Figura 7. Hugo 2 años

Hugo con dos años es un personaje protagonista en la primera parte del cortometraje, puesto que en la segunda parte evoluciona al Hugo adolescente de 15 años.

Es un bebé con una desmedida afición por crear alboroto. Cualquier objeto colorido es de su interés, en especial si hace ruido, lo cual supone un problema para su madre Ana, puesto que trabaja en casa.

La pasión de Hugo es jugar con las maracas de su padre, las cuales encuentra por casualidad en el salón de su casa y crearán un vínculo especial con el personaje. Sin embargo, al jugar con ellas hace demasiado ruido y Ana no puede tolerarlo por lo que sustituirá las maracas por la tableta, esto no es nada saludable para el pequeño Hugo y le ocasionará graves problemas en su adolescencia.

Lo que más detesta Hugo es el silencio, por lo que la única forma de que esté quieto es poniéndole una tableta con dibujos delante. Tampoco le agrada la sopa de letras que prepara su madre. Le dan miedo los perros, pero en cambio le encantan los gatos, en especial Nori.

El pequeño Hugo tiene una estatura de 73 cm y un peso de 13 kg. Tiene los ojos grandes, negros y brillantes. Sus mejillas siempre están rosadas. Es pelirrojo, como su padre, y tiene el pelo corto y liso. Sus orejas son pequeñas, al igual que su nariz. En su boca asoma un pequeño dientecillo. No sabe andar bien, por lo que al desplazarse no suele hacer largos recorridos y muchas veces termina por caer al suelo.

Poco antes de nacer el pequeño Hugo, su padre falleció en un accidente de tráfico, dejándole solo con su madre.

### 4.3.2. Hugo con 15 años



Figura 8. Hugo 15 años

Hugo con 15 años es un personaje protagonista en la segunda parte del cortometraje.

El desmesurado uso que hizo de la tableta en su infancia le ha causado serios problemas. Es un joven adicto a la tecnología, en especial a los videojuegos violentos. El abuso de este tipo de plataformas de entretenimiento harán que poco a poco se vayan dañando sus relaciones sociales y familiares, hasta verse solo.

Pasa casi todo el tiempo en su cuarto jugando, es desordenado y testarudo. Odia que su madre le mande recados, salir de casa y sobre todo, no soporta el no poder jugar a videojuegos.

Presenta déficit de atención y esto sumado a su gran adicción, le ha hecho bajar considerablemente las notas en el instituto.

Tiene una pandilla de amigos, con los que ha ido desde la infancia, pero últimamente al no prestarles atención ese vínculo se está rompiendo.

Hugo no se acuerda de su padre Juan y nunca le ha preguntado a Ana por él, no quiere hablar del tema porque le resulta muy doloroso haber crecido sin esa figura paterna. Hugo respeta mucho a su madre, desde que era pequeño Ana ha sido su principal apoyo.

En su adolescencia, tiene una estatura de 1'60 cm y un peso de 50 kg. Tiene los ojos grandes, negros y brillantes. Es pelirrojo, como su padre, y tiene el pelo liso. Sus orejas son pequeñas, al igual que su nariz. Su prioridad a la hora de vestir es la comodidad, por ésta razón lleva camisetas anchas de manga corta, pantalones holgados y zapatillas deportivas.

El color de la ropa de este personaje siempre presenta tonos azulados puesto que atendiendo a la psicología del color, es el que más se adecua a la personalidad de Hugo: frío, pasivo, calmado y sosegado, pero a su vez transmite simpatía y confianza.

Hugo siempre ha tenido adicción a la tecnología pero no será hasta este momento cuando la situación se torne incontrolable. Cuando empezó la escuela, Hugo sacaba buenas notas porque siempre ha sido una persona muy inteligente y no necesitaba dedicar demasiado tiempo a sus estudios, sin embargo esto cambia al llegar al instituto. El nivel de exigencia aumenta y la gran pérdida de tiempo en los videojuegos es cada vez mayor, haciendo que Hugo baje sus notas.

Al tener que dedicar más tiempo a los estudios, todo el tiempo libre que le queda ha de ser para los videojuegos. Esto ocasiona un aislamiento social, que le hará perder a sus amistades y aumentará la tensión y los conflictos con su madre Ana.

### 4.3.3. Ana con 26 años



Figura 9. Ana 26 años

Ana con 26 años es un personaje protagonista en la primera parte del cortometraje puesto que en la segunda parte pasará a tener 38 años.

Desde su adolescencia Ana no tiene vida más allá de su trabajo. Se independizó a los 18 años y se puso a trabajar en una agencia de diseño, en la cual continúa actualmente. Con 15 años empezó una relación amorosa con Juan, un músico callejero que terminó siendo el padre de Hugo. Todo era perfecto hasta que en el primer año de vida de Hugo, Juan tiene un accidente de coche y fallece en el acto. Al enterarse de la noticia, Ana se da cuenta de que su vida ha cambiado por completo y de que ahora tiene que hacerse cargo ella sola de Hugo.

El trabajo continuo ocasiona un estrés desmesurado en la joven, que con el paso de los años irá en aumento.

Al principio, Ana cree tener todo bajo control, puesto que descubre que poniéndole dibujos en la tableta a Hugo, el ruido cesa y puede trabajar tranquila. Lo que desconoce es la gran repercusión que esto tendrá en su adolescencia.

Ana es una amante del diseño gráfico, su trabajo consiste en diseñar todo el grafismo de la marca de la agencia para la que trabaja. Le apasiona su trabajo, pero le exigen demasiado y al tener que cuidar ella sola de Hugo, debe hacer horas extra para aumentar su sueldo, lo que le ocasionará un desgaste emocional en el futuro.

Ana pasa todo el tiempo trabajando en casa o con su hijo Hugo. Le encanta preparar recetas nuevas en la cocina, aunque es muy mala cocinera. También adora pasar tiempo con su gato Nori, pasear por el parque y leer.

En cambio odia el ruido que le impida concentrarse en su trabajo, le molesta mucho la impuntualidad y el desconocimiento. Su principal miedo es el de no saber cuidar bien de su familia y que algún día tengan alguna carencia.

En su juventud Ana tiene una estatura de 1'65 cm y un peso de 56 kg. Tiene los ojos grandes y negros. Tiene el pelo castaño, corto y liso, siempre recogido en una coleta.

El color de la ropa de este personaje siempre presenta tonos verdosos puesto que atendiendo a la psicología del color, es el que más se ajusta a la personalidad de Ana: vigorosa, joven y positiva, pero a su vez es un color utilizado para transmitir sensaciones de tensión y estrés.



#### 4.3.4 Ana con 38 años



Figura 10. Ana 38 años

Ana con 38 años adquiere un papel protagonista en la segunda parte del cortometraje.

Será en ese momento donde podremos apreciar la evolución del personaje y cómo el paso de los años ha hecho mella en éste. Ana cada vez está más cansada, puesto que no tiene un minuto de descanso, trata de trabajar el mayor tiempo posible para poder mantener a Hugo y a Nori. Conserva su trabajo de diseñadora gráfica, y como es madre soltera con una economía complicada, debe trabajar en casa todas las horas extra que le sean posibles.

El desgaste físico y emocional de Ana junto con la evolución de Hugo a un adolescente con adicción tecnológica hacen que la situación en el hogar se vuelva cada vez más insostenible. Ana no le ha prestado demasiada atención a los problemas de Hugo, hasta que se da cuenta de que ya no hay marcha atrás y de que el cambio es realmente necesario. Poco a poco Ana abre los ojos a la realidad y se da cuenta de que ha perdido por completo el control en el hogar y su papel materno.

La sutil alegría que veíamos en la joven Ana desaparece por completo con el paso de los años. El personaje se muestra siempre cansado, con una actitud sumisa frente a los reproches de Hugo, no tiene fuerzas ni ganas de imponerse y eso hará que los roles cambien y que Hugo se haga más fuerte y dominante.

Su pasión por la cocina ha pasado a segundo plano, ahora no dispone de tiempo libre y hace las tareas justas y necesarias para poder cuidar de ella y de Hugo sin perder demasiado tiempo.

Será en la escena en la que el personaje descubre la palabra 'Hope' en una sopa de letras cuando su actitud dé un giro y se dé cuenta de lo que está sucediendo. A partir de ese momento, Ana recupera la fuerza y se centra únicamente en Hugo, en su adicción tecnológica y en tratar de paliar esa situación antes de que sea irremediable. Será ese cambio el que logre que Hugo entre en razón y decida dar el paso de dejar a un lado los videojuegos y retomar su vida y a su familia.

En su madurez Ana presenta la misma estatura y un peso de 60 kg. Tiene los ojos grandes y negros, como años atrás. Tiene el pelo castaño, corto y liso. Sus orejas son pequeñas, y suele llevar unos pequeños pendientes redondeados. Le gusta pintarse los labios de rojo y vestirse con colores alegres.

Sigue siendo frecuente el uso de tonos verdosos para representar a este personaje, esto permite que el espectador pueda identificarlo fácilmente y permite crear un vínculo entre Ana con 26 años y Ana en la actualidad.

#### 4.3.5. Nori

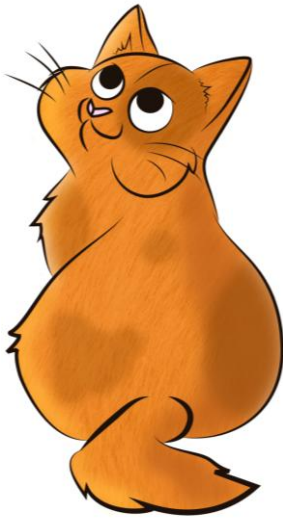


Figura 11. Nori

Nori es la mascota de la familia, un personaje secundario que aparece durante todo corto, siendo más notoria su presencia en la primera parte, cuando Hugo aún es un bebé.

Pese a no ser un personaje protagonista, si que adquiere gran peso dentro de la historia puesto que es considerado un miembro más de la familia.

Hugo, cuando es bebé interactúa con Nori, tratando de molestarle para jugar con él, sin embargo, Nori no le presta atención y se marcha puesto que es un gato vago y muy tranquilo.

Suele estar en el salón, durmiendo en su cama, pero también será frecuente su aparición por otros escenarios, siempre en segundo plano.

Tiene un color de pelo castaño, con manchas de una tonalidad más oscura, una de sus manchas más características es la que se encuentra en su ojo izquierdo. En la frente tiene una cicatriz que pasa por sus ojos, dividiendo su rostro en dos por la parte superior, esta cicatriz la tiene desde que era un cachorro y es uno de sus rasgos más distintivos.

Tiene el pelo liso, las orejas puntiagudas y la cola pomposa y larga. De sus regordetas mejillas asoman unos bigotes y es corpulento, debido a la poca actividad física que realiza. Tiene los ojos grandes y la nariz pequeña y rosada.

Es un personaje que aporta pinceladas de comicidad a la historia y ayuda a remarcar la personalidad de Hugo y de Ana. Puesto que Hugo molestará continuamente a Nori con sus juegos y con el ruido que hace, mientras que Ana trata de cuidarle y mimarle.

#### 4.4 Diseño de los personajes

Los personajes protagonistas del cortometraje, Hugo y Ana, evolucionan a lo largo de la historia, tanto psicológicamente como físicamente. Al diseñar ambos personajes, se trataron de incorporar estas modificaciones sin alterar su esencia y sus rasgos distintivos.

De éste modo, Hugo mantiene en todo momento el pelo anaranjado, los ojos grandes y la nariz pequeña. Al igual que Ana que en todo momento presenta el mismo color de pelo, los ojos grandes y la nariz y boca pequeñas.

Las modificaciones más relevantes en ambos personajes residen en su psicología. Ana pasará de ser una mujer joven y trabajadora a una madre exhausta por sus largas jornadas laborales y su trabajo en el hogar. El personaje de Hugo pasará de tener una actitud de bebé curioso, revoltoso y juguetón a ser un adolescente adicto a la tecnología, reservado y casi siempre malhumorado.

#### 4.5 Hojas de giro

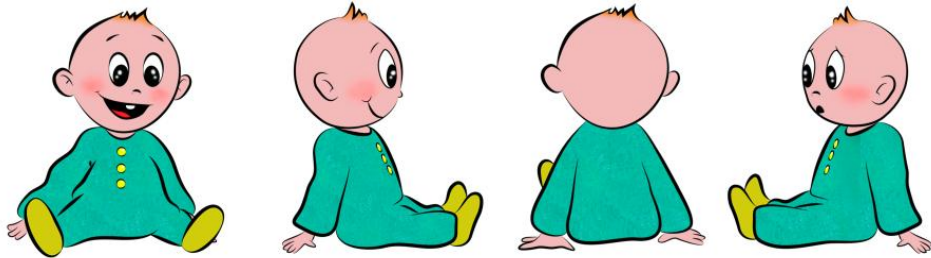


Figura 12. Giro - Hugo 2 años

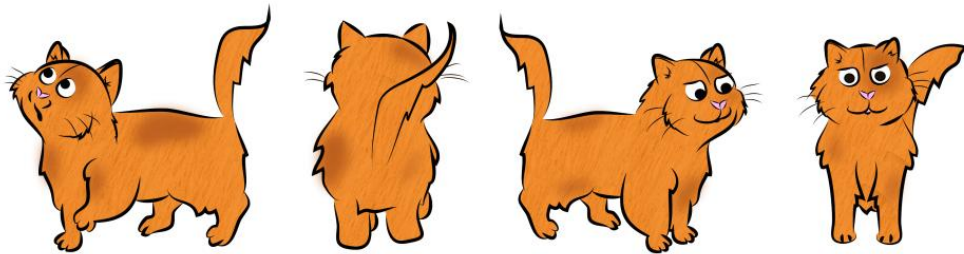


Figura 13. Giro - Nori

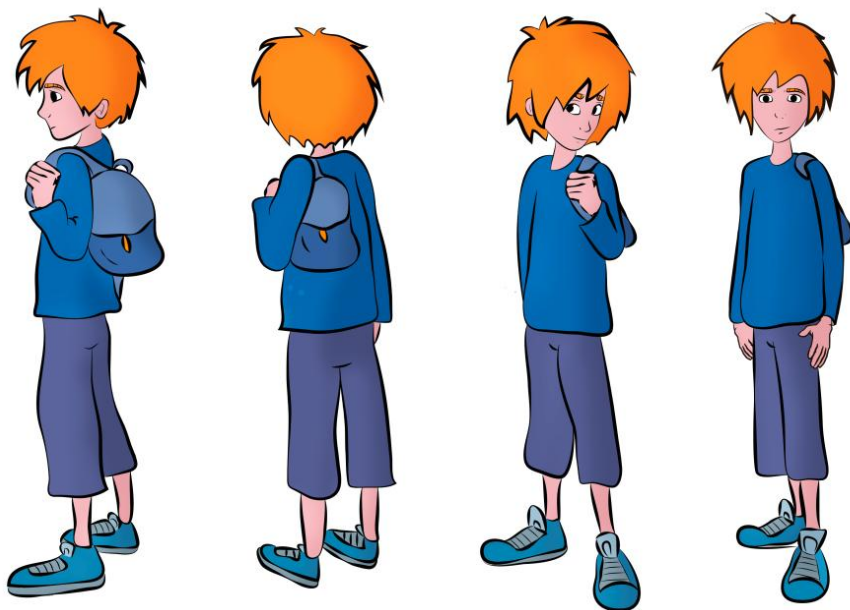


Figura 14. Giro - Hugo 15 años

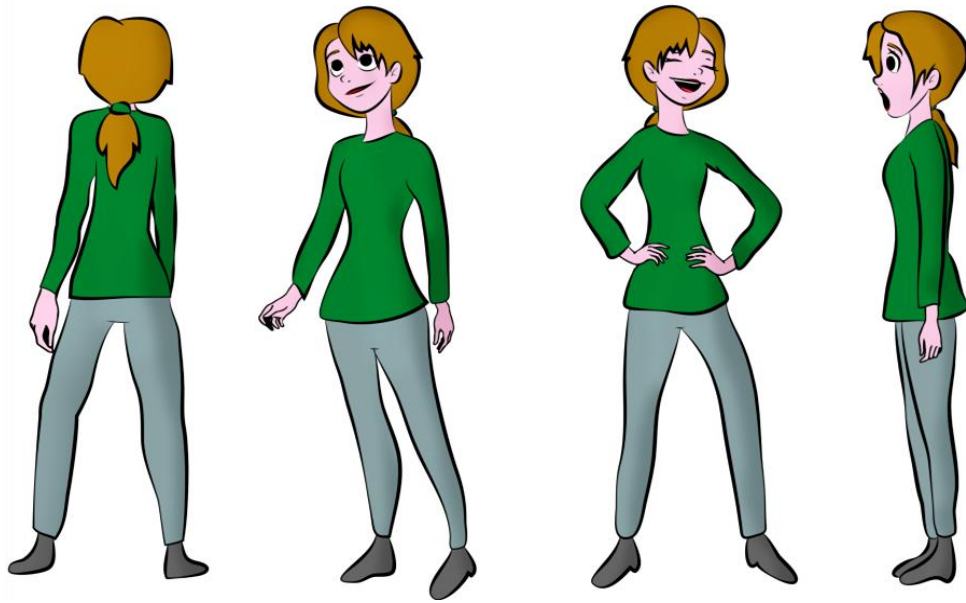


Figura 15. Giro - Ana 26 años

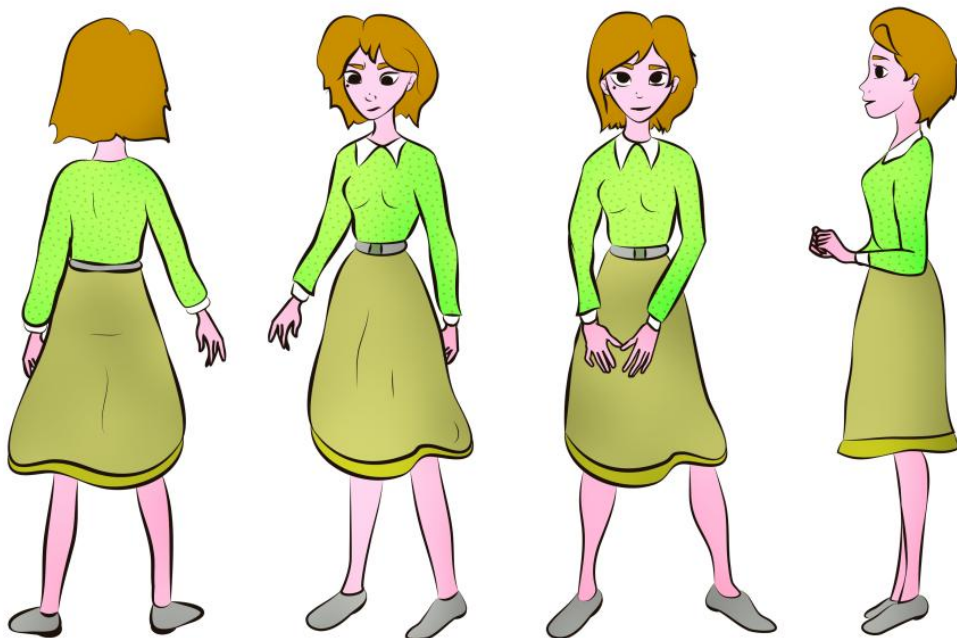


Figura 16. Giro - Ana 38 años

#### 4.6 Comparativa de tamaños

Al realizar la comparativa de tamaños mostrada en la 'Figura 17', concluimos que Hugo en su adolescencia tiene una estatura ligeramente menor a la de Ana. Se decidió dicha desigualdad para enfatizar tanto la diferencia de edad como el rol de madre e hijo que representa cada personaje.

El tamaño del personaje de Ana no evoluciona a lo largo del cortometraje puesto que en el abanico de edades en el que Ana se desenvuelve, la etapa de crecimiento ya ha cesado.

El pequeño Hugo junto con Nori son los personajes que adquieren una menor estatura.

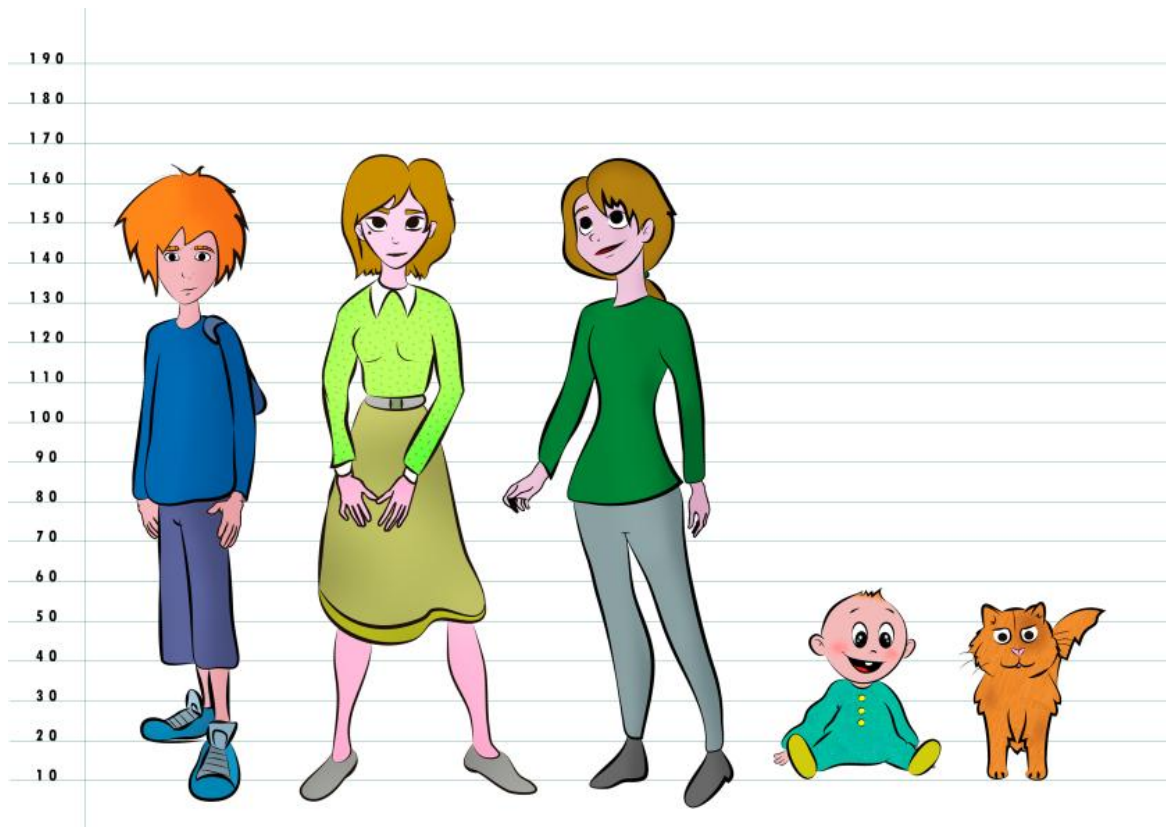


Figura 17. Comparativa de tamaños

4.7 Hojas de expresiones

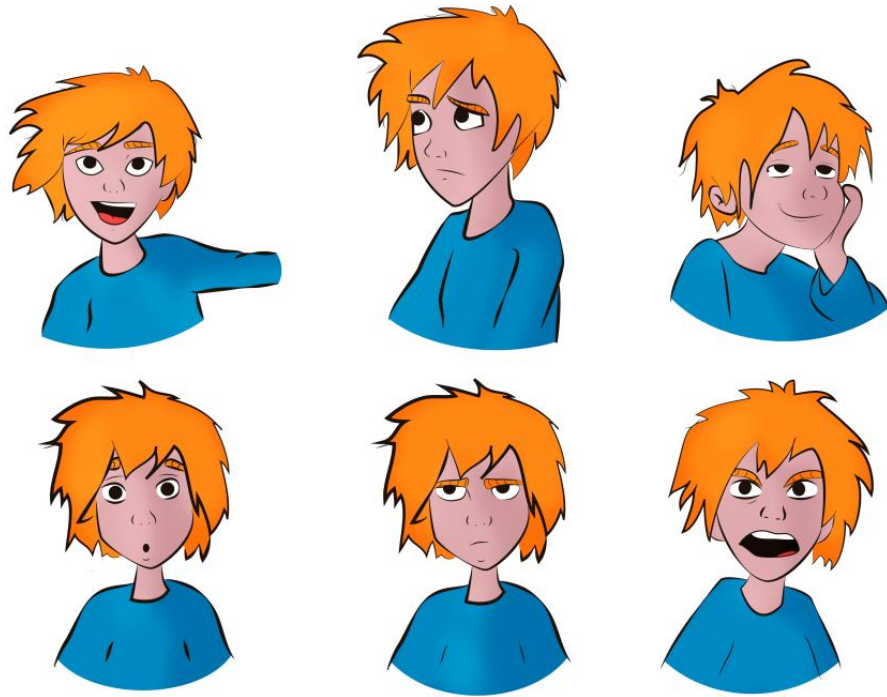


Figura 18. Expresiones Hugo 15 años

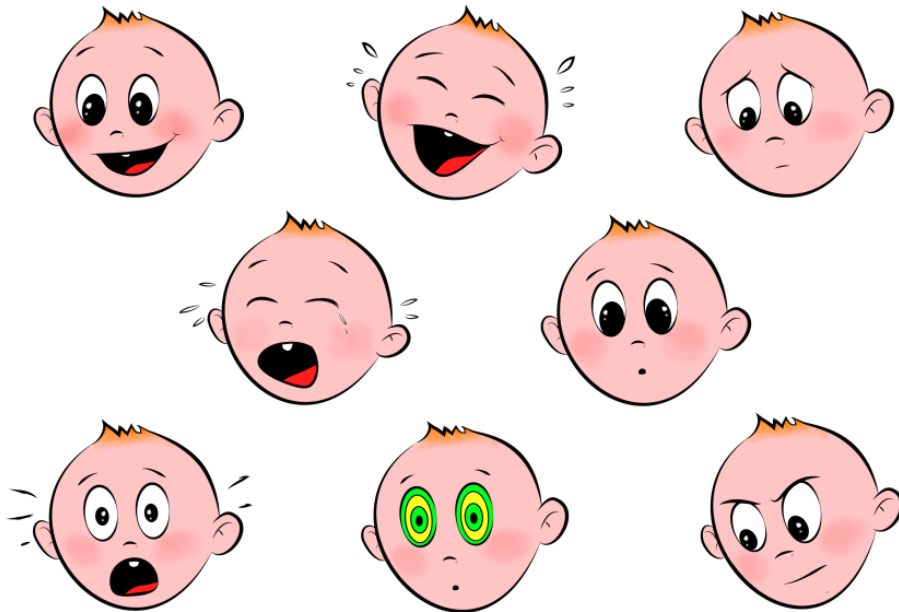


Figura 19. Expresiones Hugo 2 años

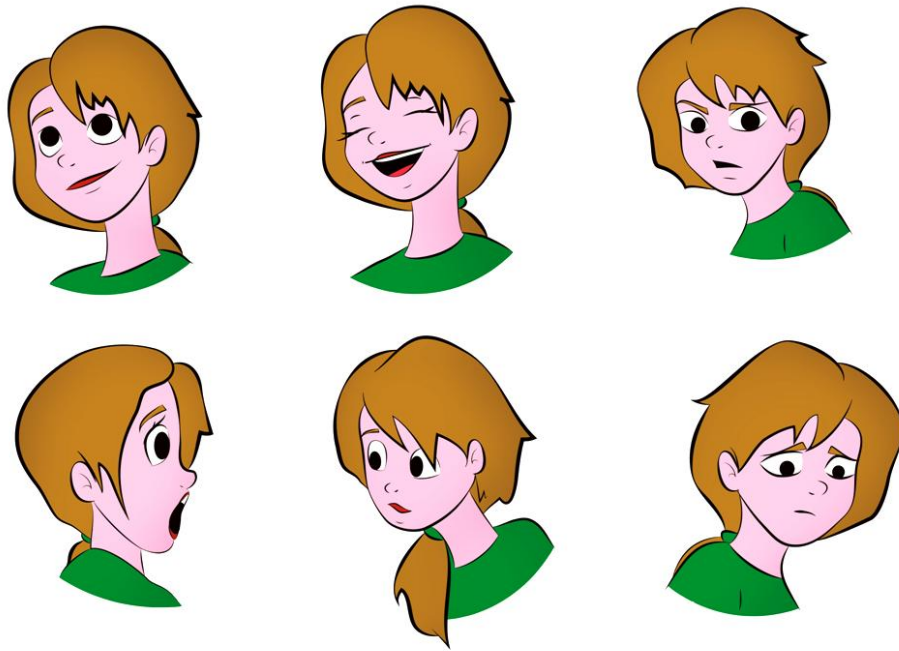


Figura 20. Expresiones Ana 26 años

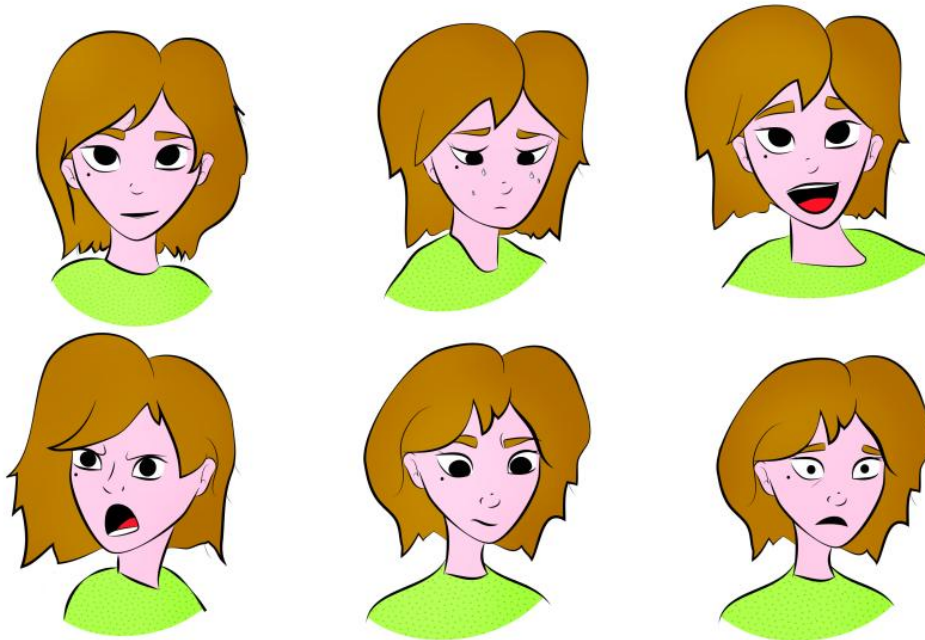


Figura 21. Expresiones Ana 38 años

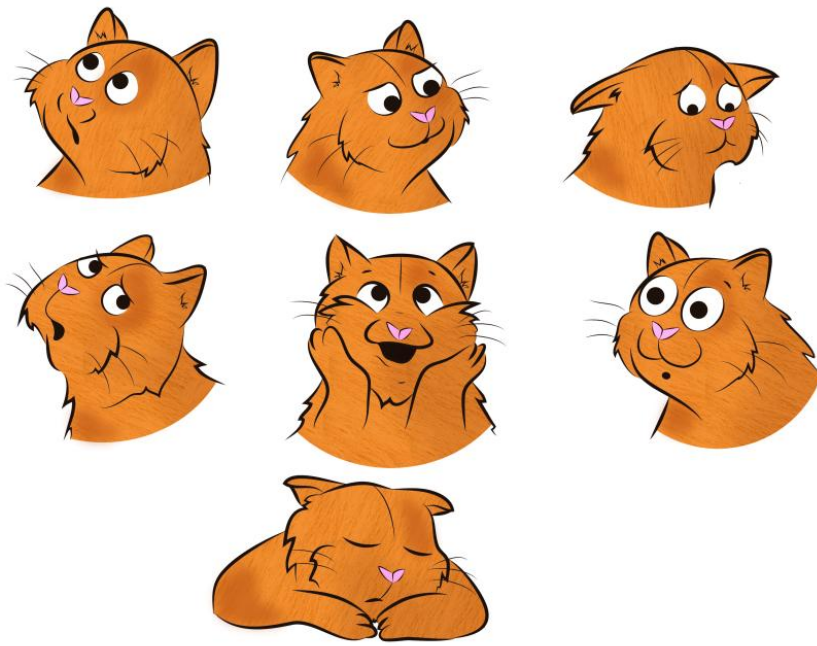


Figura 22. Expresiones Nori

#### 4.8 Hojas de poses

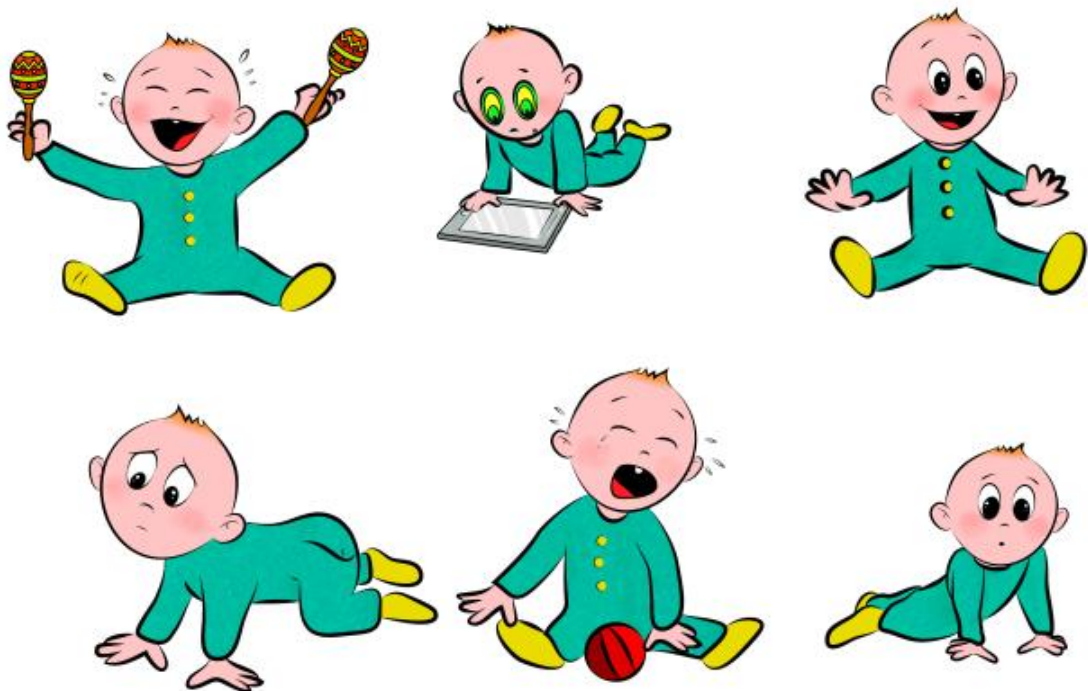


Figura 23. Poses Hugo 2 años



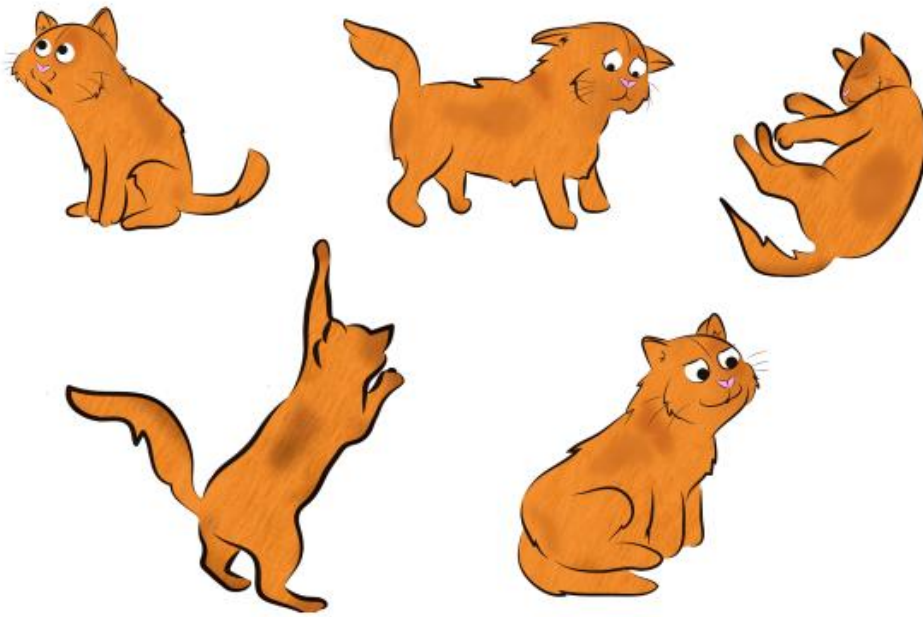


Figura 24. Poses Nori

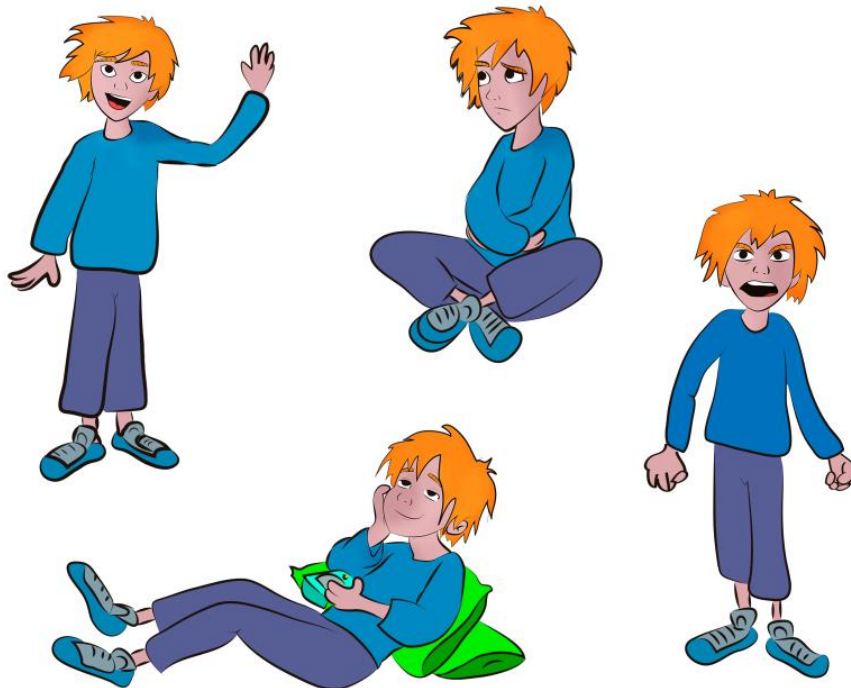


Figura 25. Poses Hugo 15 años



Figura 26. Poses Ana 38 años



Figura 27. Poses Ana 26 años

## 4.9 Diseño de espacios

### 4.9.1 Parque

Esta localización aparece tanto en la primera parte del corto, cuando Ana pasea a Hugo en el carrito, como en la segunda parte, cuando Hugo queda con sus amigos pero únicamente presta atención a su videojuego.

En el diseño de esta localización se pretendía crear un contraste entre el fondo y el personaje de Hugo. Es un ambiente relajado y feliz, con colores vivos, donde la gente se evade del mundo. En el parque tanto niños como adultos realizan actividades al aire libre, alejados de la tecnología.

Al situar a Hugo en este entorno, queda resaltada su adicción, puesto que el espectador ve todo lo que se está perdiendo por no alzar la vista y desconectar.



Figura 28. Parque vista 1



Figura 29. Parque vista 2

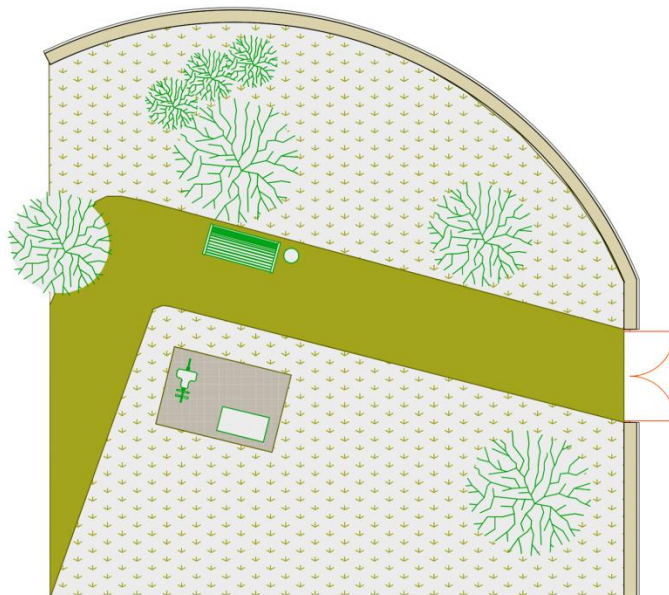


Figura 30. Parque cenital

#### 4.9.2 Cocina

La cocina es uno de los escenarios que constituyen la vivienda familiar. Aparece tanto cuando Hugo es un bebé y no quiere comerse la sopa de letras, como cuando es adolescente y se repite dicha situación.

El diseño escogido para la cocina es simple, tiene los elementos básicos, no es demasiado amplia, puesto que la situación económica de la familia es limitada.

Se han escogido tonos rosados, que, atendiendo a la psicología del color, expresan dulzura, delicadeza y amor, en contraposición al amarillo que es uno de los colores más ambiguos de todos, transmitiendo por un lado energía y felicidad y a su vez, ira o irritabilidad.



Figura 31. Cocina vista 1



Figura 32. Cocina vista 2

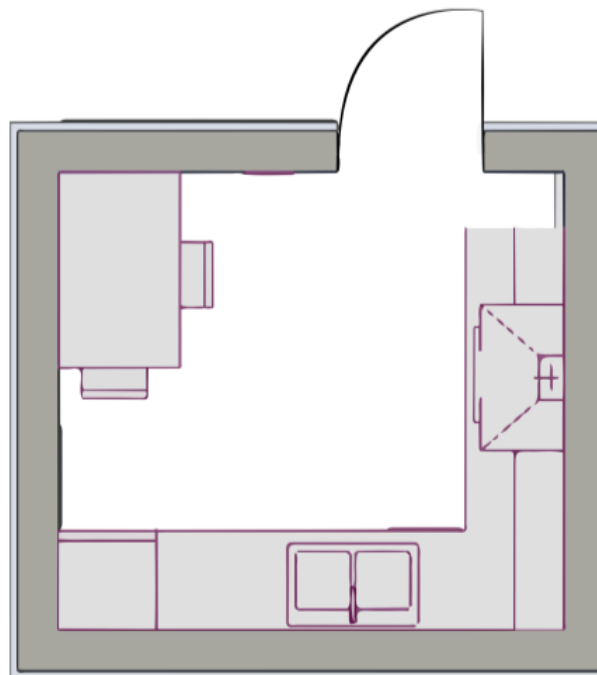


Figura 33. Cocina cenital

### 4.9.3 Sal3n

El sal3n es otro de los escenarios que forman parte de la casa de Ana y Hugo. Este escenario aparece durante todo el cortometraje. Cuando Hugo es un beb3 y encuentra las maracas y cuando ya es un adolescente y regresa a casa tras haber estado en el parque con sus amigos.

En el dise1o de 3ste espacio se ha escogido una gama de colores verdosos y rosados, porque se pretend3a que el sal3n y la cocina transmitiesen sensaciones similares, sin embargo en este espacio aparecen tonos marrones, que simbolizan la pereza y lo vulgar (emociones presentes en el personaje de Hugo) as3 como un ambiente hogare1o, c3lido y agradable.



Figura 34. Sal3n vista 1

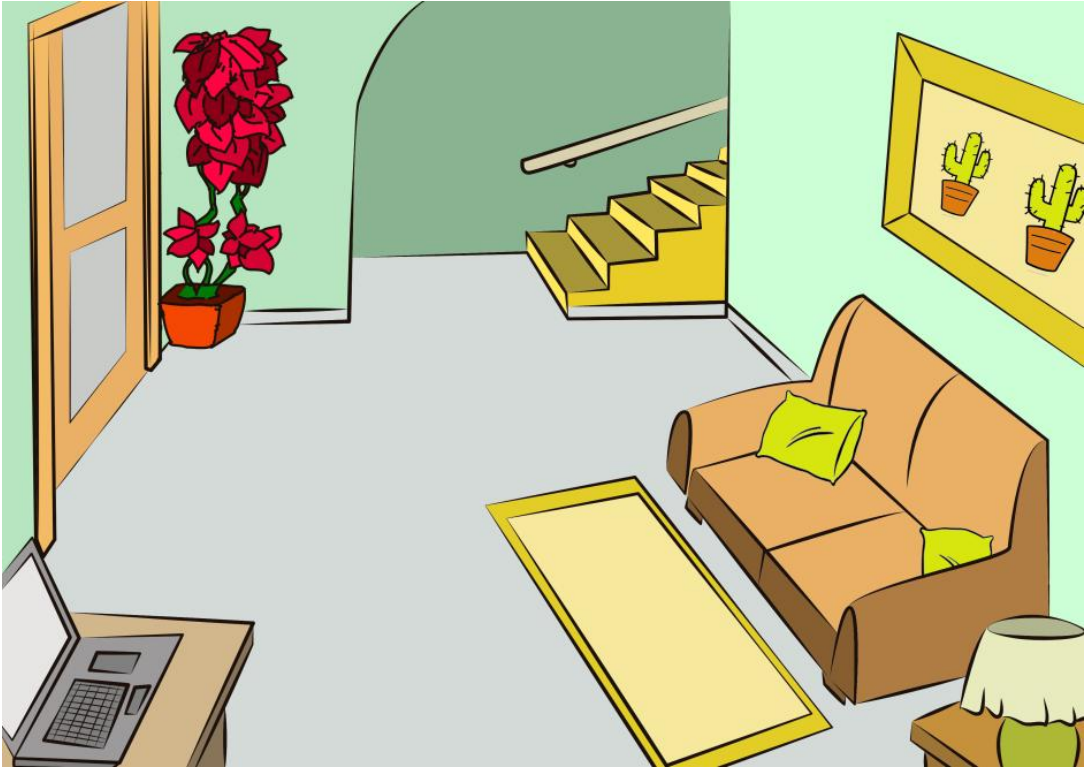


Figura 35. Sal3n vista 2

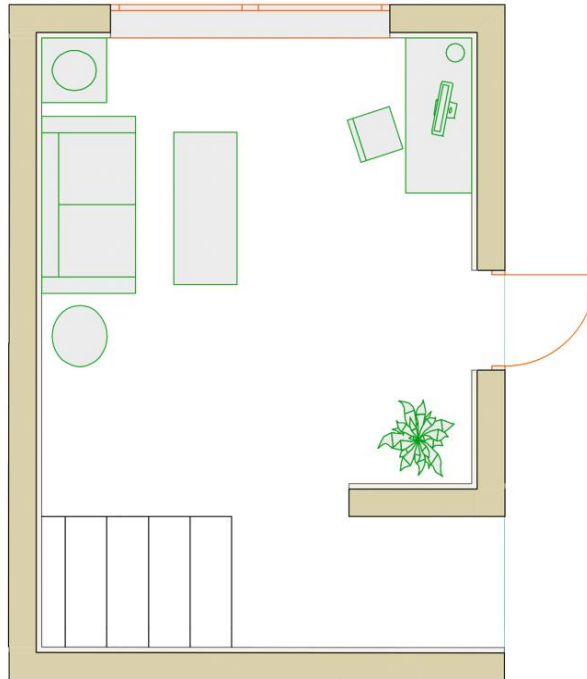


Figura 36. Sal3n cenital



#### 4.9.4 Cuarto de Hugo

La Habitación de Hugo es un espacio que aparece repetidas veces en la segunda parte del cortometraje.

El diseño de éste espacio pretende ser afín con la psicología del adolescente, por eso todos los elementos están desordenados, así como también hay pósters y consolas que recuerdan su adicción por la tecnología.

El color predominante es el gris, puesto que trata de transmitir la neutralidad, la inseguridad y la indiferencia, cualidades que representan el limbo en el que se encuentra Hugo.

A su vez, vemos pinceladas de tonos verdosos, por la presencia de Ana, azules, asociados al personaje de Hugo y rojos, que pretenden transmitir la pasión y el entusiasmo que siente Hugo por la tecnología.



Figura 37. Cuarto Hugo vista 1

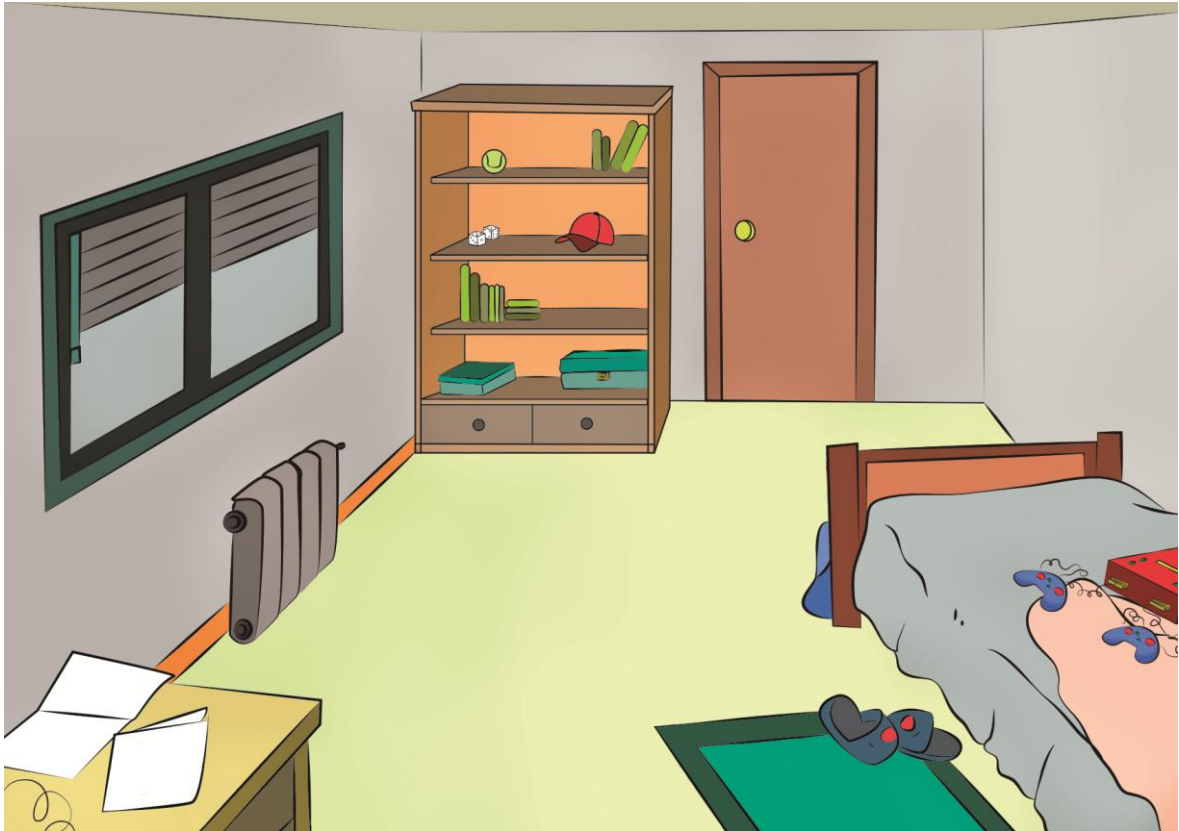


Figura 38. Cuarto Hugo vista 2

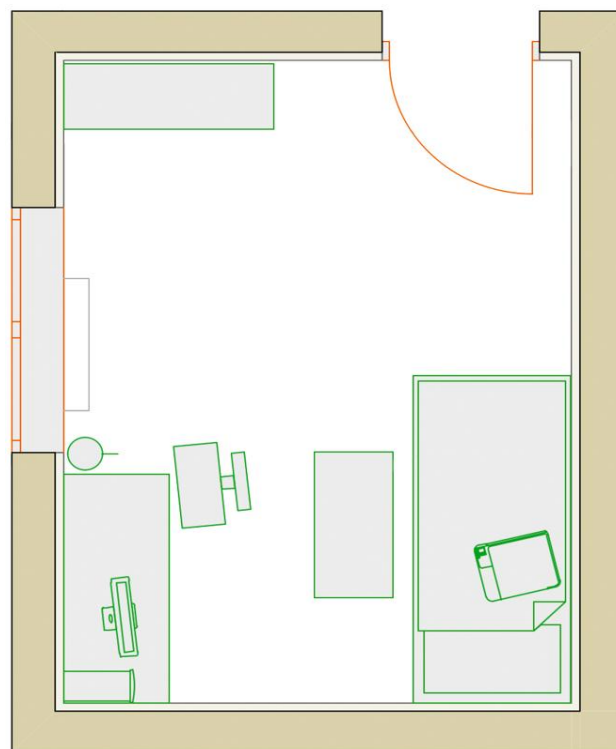


Figura 39. Cuarto Hugo cenital

#### 4.10 Diseño de *props*

##### 4.10.1. Teléfono móvil

Este teléfono móvil pertenece al personaje de Hugo adolescente, lo utiliza en la escena en la que su madre le llama preocupada mientras él está en el banco del parque solo, inmerso en su videojuego. En el móvil aparece el nombre de su madre, al verlo, Hugo decide volver a casa.

Es un móvil inteligente, puesto que la historia sucede en la actualidad. Tiene un diseño simple y se emplea el color azul, relacionado con el personaje de Hugo.



Figura 40. Móvil de Hugo

##### 4.10.2. Tableta

Esta tableta es la que utiliza Ana para hacer que Hugo de 2 años deje de hacer ruido y poder trabajar en calma.

Tiene un diseño simple, su color es gris, puesto que pertenece a Ana y después pasa a vincularse con el personaje de Hugo bebé.



Figura 41. Tableta

#### 4.10.3. Consola portátil

Es la que utiliza Hugo para jugar cuando no está acompañado de sus amigos, aparece en la escena del parque, haciendo que el personaje se sumerja tanto en el videojuego que deje de prestar atención a lo que le está diciendo su amigo. También aparece cuando Hugo llega a casa del parque y se mete en su cama a continuar jugando, ignorando los comentarios de Ana.

Tiene una pantalla grande y botones con los que poder jugar, también presenta el color azul, relacionado con Hugo adolescente.

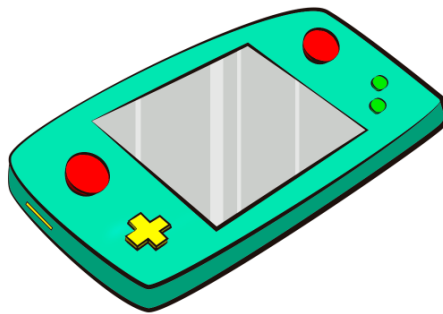


Figura 42. Consola portátil

#### 4.10.4. Videoconsola

Aparece en la escena en la que Hugo y su amigo están jugando en el cuarto, los ruidos molestan a Ana, que trata de trabajar, y sube a pedirles silencio, desatando una nueva discusión con Hugo.

Al ser un objeto que Hugo utiliza con su amigo, aparece el color azul y el rojo como predominantes. Siendo el azul los mandos y el juego y en rojo la videoconsola.

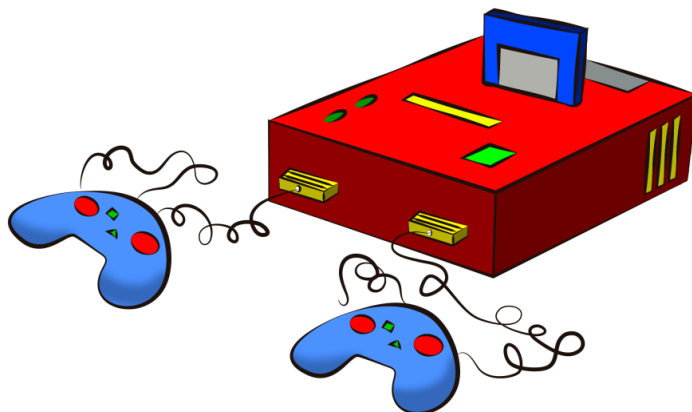


Figura 43. Videoconsola

#### 4.10.5. Sopa

Aparece en la escena que da nombre al cortometraje. En ella, Ana prepara la comida y llama a Hugo para que acuda, éste al enterarse de lo que iba a comer, decide volverse al cuarto. Ana, agotada, ya no sabe cómo lidiar con la situación y se sienta sola en la cocina delante del plato de sopa de letras. Al removerlo se da cuenta de que las letras han formado la palabra 'Hope'. Este suceso hará que el personaje de Ana recupere la esperanza y continúe luchando por mejorar su situación familiar.

El plato es hondo con un tono rosado, pero no demasiado llamativo, pese a que los colores luminosos se relacionan con Ana, este objeto aparece en un momento conflictivo.



Figura 44. Sopa de letras

#### 4.10.6. Maracas

Es el juguete favorito del pequeño Hugo, capaz de hacer que deje de lado la tableta. Es el único objeto que prefiere antes que la tecnología y el que más tarde, en su adolescencia, le hará darse cuenta de la situación en la que se encuentra.

Es un objeto llamativo, presenta colores cálidos y dibujos simples que llaman la atención. Pertenecía al padre de Hugo que trabajaba como músico callejero.



Figura 45. Maracas

## 5. STORYBOARD

“Capa a capa, creamos un mosaico de esbozos y palabras que dan color a idea original. Divertidos, fantásticos, entretenidos, persuasivos, serios o no, nuestros pensamientos visualizados empiezan a tomar forma y a descubrir los diamantes en bruto.”<sup>5</sup>

El *storyboard* o guion gráfico, es una herramienta que nos permite captar de forma visual la narrativa de la historia. Se crea en la fase de preproducción de obras audiovisuales para facilitar la toma de decisiones pertinentes al tipo de plano, angulación de la cámara, movimientos a realizar... hasta tener el control total del plano que se generará posteriormente.

Las ventajas que proporciona el *storyboard* frente a otros métodos son muy numerosas, entre ellas destaca el hecho de que es modificable y flexible, suele realizarse entre varias personas, por lo que se amplían las ideas y la creatividad. Además, permite tener un avance del resultado final, con el objetivo de que la historia se cuente de forma correcta.

En el caso del cortometraje “Hope”, se creó un *storyboard* detallado, en el que se planificó cada plano atendiendo a la historia, teniendo por objetivo dotar a la narrativa de las imágenes correctas para causar el impacto deseado en el espectador.<sup>6</sup>

Para su realización, se ha optado por un trazado simple y claro, con bocetos sencillos pero suficientes para comprender lo que se está representando. A su vez, se han empleado flechas que describen los movimientos de los personajes y tonalidades grisáceas para definir las luces y sombras.

---

<sup>5</sup> (Bill Capodagli y Lynn Jackson. (2007). "Captar la magia con Storyboards". En La gestión al estilo Disney. Deusto)

<sup>6</sup> Para ver el resultado final del *storyboard* consultad ‘Anexos-3’.

## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto se ha centrado en la preproducción de un cortometraje de animación en 2D que pretende crear conciencia sobre el problema de las adicciones tecnológicas, que es cada vez más frecuente.

Para contar una historia abarcando esa problemática, previamente se ha realizado un proceso de investigación que ha permitido conocer en profundidad cual es el perfil común de las personas que padecen esta adicción y cómo afecta a su entorno.

En la búsqueda de información se han consultado los datos más recientes y las estadísticas que informan acerca del aumento del número de personas con adicción tecnológica. A su vez se han visitado varios centros especializados en el análisis, estudio y prevención de las adicciones, para lograr ampliar los conocimientos y tener una visión realista acerca del problema.

Una vez recopilados los datos, podemos afirmar que aunque aparentemente las adicciones parezcan estar vinculadas únicamente a la ingesta de sustancias químicas, hay un amplio rango que no se contempla tanto y es igual de nocivo. Toda conducta que nos resulte placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva, puesto que es usada para producir alivio en situaciones desagradables, haciendo que la persona desconecte de ese estado anímico tan angustioso. De esta forma comienza un ciclo sin fin, difícil de romper.

Haciendo este estudio previo, se puede afirmar que el uso abusivo de las nuevas tecnologías está cada vez más extendido, puesto que ha aumentado considerablemente el número de casos en los que el mal uso de estas herramientas ha desencadenado conductas adictivas.

Al realizar dicha investigación, se concluye que este problema, presente especialmente en jóvenes y adolescentes, está asociado a dificultades en las relaciones sociales, alteraciones en el comportamiento vinculadas con la apatía, pasividad por su entorno, alteración del sueño, conflictos familiares... y trastornos emocionales como la desmotivación o la inestabilidad, entre otros.

También cabe señalar que, según afirman los datos extraídos en un sondeo realizado con los centros de Proyecto Hombre<sup>7</sup>, de 3 personas atendidas por casos de abuso de la tecnología, en el año 2013 se ha pasado a 51 personas en el año 2016, atendiendo a un total de 128 en estos 4 años.

El perfil tipo responde a un chico joven, de 16 o 17 años, estudiante, con problemas de comportamiento, sin otras adicciones asociadas y que acude a un centro especializado porque su familia solicita ayuda. El 57,9% de los casos, demanda tratamiento por problemas de comportamiento, conflicto familiar, fracaso escolar, falta de habilidades sociales y agresividad.

---

<sup>7</sup> Asociación Española especializada en prevención y tratamiento de las drogodependencias y otras adicciones.

Por iniciativa propia accede un 7%, mientras que el 79% lo hace por iniciativa de la familia y un 14% por otros recursos.<sup>8</sup>

Toda la información recopilada, junto con la experiencia de acudir a centros especializados y poder contrastar esos datos con la realidad, ayuda a comprender mejor el tema a tratar y a poder reflejarlo de forma correcta en “Hope”.

Otro de los objetivos que se pretendían alcanzar a la hora de afrontar este trabajo, hace referencia a la creación del entorno visual del cortometraje, atendiendo a un estilo previamente definido, para que tanto personajes como escenarios y *props* fueran coherentes y atractivos.

Tras realizar dicha tarea, y tomando como referencia el estilo Disney, se puede concluir que, al ser un dibujo tan pulido, detallista, y con una personalidad muy marcada, resulta complicado de representar, por lo que se tomó la decisión de hacer una adaptación del estilo Disney aplicando una técnica de dibujo propia. De esta forma, se puede apreciar la referencia, sobre todo en la creación de los personajes, pero aportando un estilo personal y distinto del original.

A su vez, se ha alcanzado el último de los objetivos planteados de forma previa a la realización del trabajo, dado que se ha profundizado en las técnicas y conocimientos adquiridos durante los estudios cursados en el Grado de Comunicación Audiovisual. Incorporando conocimientos que hasta el momento se habían tratado de forma superficial, como son el entintado de una ilustración, la fase de incorporación del color y las luces y sombras.

Una vez finalizado el trabajo, la trayectoria que se pretende tomar para el mismo es la realización de la fase de producción.

---

<sup>8</sup> Proyecto Hombre (11/05/2017). “Jóvenes atendidos en proyecto hombre presentan comportamientos de riesgo asociados a las TIC”. Recuperado 04/06/2018, de <http://proyectohombre.es/noticias-proyecto-hombre/xix-jornadas-aph-jovenes-tic/>



## 7. BIBLIOGRAFÍA

BLAIR, P. (1994) *Cartoon animation*. California: WALTER FOSTER PUBLISHING, INC ISBN: 1560100842.

CÀMARA, S. (2004) *El dibujo animado* Ed. Parramón ISBN: 8434226723.

GARCÍA, R. (2000) *La magia del dibujo animado (actores de lápiz)* Ed. De Ponent ISBN: 9788489929166.

HART, J. (2001) *La técnica del storyboard: guión gráfico para cine, TV y animación*. Ed. Iortv ISBN: 9788488788436.

HELLER, E. (2010) *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Ed. Rústica ISBN: 9788425219771.

TAYLOR, R. (2000) *Enciclopedia de técnicas de animación* Ed. ACANTO ISBN: 9788495376022.

WHITE, T. (2010) *Animación: del lápiz al píxel* Ed. OMEGA ISBN: 9788428214643.

WHITE, T. (1988) *The animator's workbook: step-by-step techniques of drawn animation* Ed. Phaidon Press Ltd ISBN: 9780714825663.

WILLIAMS, R. (2001) *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators* Faber and Faber ISBN: 0571202284.