

# TFG

---

## HIJOS DE LAS OLAS, DESARROLLO DE PREPRODUCCIÓN DE UN CORTO 2D.

Presentado por Nicolás Esteban Sanchis  
Turor: Raúl González Monaj

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas  
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Desarrollo de una propuesta de corto de animación 2D con el objetivo de la autopromoción. La memoria documenta la ideación, diseño y preproducción de los aspectos visuales como lo son los personajes, fondos y aspectos de exposición como lo es la narrativa. Además, también incluye la creación de un documento recopilatorio de dichos aspectos para su futura propuesta profesional.

## PALABRAS CLAVE

Corto de Animación, *Concept Art*, Ilustración, Diseño de Personajes, Biblia de la Animación.

## ABSTRACT

Developing of a proposal for a 2D animation short with selfpromotion as a goal. The memory will document the ideation, design and preproduction of all visual aspects such as characters, backgrounds and showcasing details such as narrative style. Furthermore, it will also include the creation of a document compiling such aspects for a future professional proposal.

## KEYWORDS

Animated Short Film, Concept Art, Illustration, Character Design, Animation Bible.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado en su totalidad por el firmante: Nicolás Esteban Sanchis, en el grado en Diseño y Tecnologías Creativas, promoción 2017/2022, siendo este grado parte de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

El proyecto es original y no ha sido entregado como trabajo académico previo, todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:



Fecha: 21/11/2021

## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría empezar dando las gracias a Raúl González, mi tutor, por haberme guiado a lo largo del proceso.

A los diferentes grupos de amigos que han soportado a mi persona durante los meses en los que he desarrollado este TFG, que no ha sido poco. A quienes me han leído en redes sociales quejarme del proyecto y seguidamente afirmar que me lo estaba pasando bien haciéndolo. Gracias por no considerarlo motivo suficiente para dejar de ser mi amigo/a.

A los autores e intérpretes de la música que he escuchado mientras escribía esta memoria, a los creadores de contenido de los cuales he visto vídeos mientras dibujaba, a los actores, directores y el equipo gracias al cual han sido posibles las series que he visto mientras maquetaba. Muchas gracias por servir de distracción para evitarme una distracción no-productiva.

A Miguel y Ainoa, que han aportado su propio granito de arena a su propia manera en la creación de este proyecto.

Muchas gracias a todos, de todo corazón.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>1.1. OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
1.1.1. <i>Objetivo general:</i>	6
1.1.2. <i>Objetivos específicos:</i>	6
<b>1.2. METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
<b>2. DESARROLLO</b>	<b>8</b>
<b>2.1 PAUTAS DEL ENCARGO</b>	<b>8</b>
<b>2.2 REFERENTES</b>	<b>8</b>
2.2.1 <i>Steven Universe</i>	9
2.2.2 <i>Patoaventuras</i>	9
2.2.3 <i>Hilda</i>	11
2.2.4 <i>Anfibilandia</i>	11
2.2.5 <i>Hija de las Olas</i>	12
2.2.6 <i>MEMO</i>	12
<b>2.3 PROCESO DESARROLLADO</b>	<b>12</b>
2.3.1 <i>Historia</i>	12
2.3.2. <i>Moodboard y bocetos</i>	14
2.3.3 <i>Pasado a limpio</i>	14
2.3.4 <i>Creación de la Identidad Visual</i>	15
2.3.5 <i>Maquetación e impresión de la biblia</i>	16
<b>2.4 RESULTADOS</b>	<b>17</b>
<b>2.5 IMPACTO PREVISTO</b>	<b>17</b>
<b>2.6 PRESUPUESTO</b>	<b>17</b>
<b>3. CONCLUSIONES</b>	<b>18</b>
<b>4. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>20</b>
<b>ANEXO I</b>	<b>23</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como fin la promoción profesional dentro del ámbito de diseño de personajes para la industria de animación 2D. Mediante una herramienta como lo es la Biblia de Animación, se propone un corto animado para su posible futura producción; en concreto, en este Trabajo de Fin de Grado se desarrolla la fase de preproducción. Esto implica el diseño de personajes, fondos e historia, todo recogido en un documento que sirve como base para las fases de animación y postproducción.

La elección de este medio tiene su origen en la transversalidad de los elementos expuestos, ya que engloba la posesión de una serie de habilidades muy amplia y diversa. Con ello, se pone en práctica los múltiples recursos con los que cuenta el artista frente a un encargo.

Dado que la asignatura previamente cursada de Preproducción para la Animación propuso un trabajo de envergadura similar, el alumno ha sido expuesto a las dificultades del proyecto con anterioridad. Gracias a ello, la detección y resolución de posibles problemas conllevarían un esfuerzo menor, garantizando que los objetivos sean cumplidos en el plazo propuesto y con una calidad óptima.

## 1.1. OBJETIVOS

### 1.1.1. *Objetivo general:*

Elaborar una Biblia de la Animación que sirva como promoción profesional.

### 1.1.2. *Objetivos específicos:*

-Analizar los cortos de animación ya existentes con el fin de proponer un tema que no haya sido tratado con anterioridad o en exceso.

-Generar una historia coherente en la que situar los personajes y localizaciones.

-Compilar referentes visuales e información que sirvan de base e inspiración para el proyecto.

-Definir un número de personajes y su psicología así como sus características en relación con la narrativa.

-Aplicar las dotes de diseño e ilustración para crear un lenguaje visual original y funcional para la animación.

-Diseñar un logotipo que comunique la identidad de la obra.

-Generar una maqueta física de la Biblia para su posterior presentación y utilización en su autopromoción.

## 1.2. METODOLOGÍA

Todo cortometraje, largometraje o serie de animación sigue tres pasos: preproducción, producción y postproducción. Este trabajo se acota a la preproducción, por lo que sólo será necesario llegar hasta ese punto del proceso. El motivo principal de esta decisión es la dificultad que esto conlleva y la magnitud del trabajo. Al ser un sólo alumno el involucrado se han tenido en cuenta sus capacidades y limitaciones, así como el tiempo a emplear, pues los créditos son limitados. Con esto en mente y para evitar la realización de trabajo extra, se decidió finalizar en ese punto de la producción y no más adelante.

La realización de este proyecto se lleva a cabo mediante el proceso habitual seguido en los estudios de la industria a la hora de crear estos productos audiovisuales, como bien han sido tratados previamente en la asignatura de Preproducción de la Animación.

En primer lugar, es necesario trabajar sobre una idea, un concepto, una historia, que servirá como la base sobre la que continuaremos trabajando a lo largo de los siguientes pasos. Para ello, se lleva a cabo un breve estudio con el que poder consolidar conocimientos sobre los temas que se pretenden tratar. Con esta historia en mente, se pasa a una fase de visualización artística, en la que mediante la creación de “moodboards” y la recopilación de referentes se intenta definir el estilo y las características que va a tener la obra.

Una vez recopiladas estas imágenes, toma el relevo el proceso de abocetado y búsqueda del “concept art”. Dentro de este paso, lo principal es el diseño de los personajes, ya que para que toda la estética tenga una homogeneidad es necesario que tanto los fondos como los objetos tengan patrones que se repitan y dichos motivos suelen venir definidos por los personajes. Tras tener claro el diseño de estos, se crean numerosas pruebas para llegar hasta imágenes originales que muestren una visión más centrada en el proyecto. El concept art consta de fondos y localizaciones, así como otros diseños o personajes interactuando con el entorno, que se realizan de forma tradicional con grafito y papel y de forma digital en la aplicación Procreate® para iPad.

Tras este paso se procede a pasar a limpio los bocetos finales, se realizan las ilustraciones finales de los personajes, expresiones, fondos y props. Este paso se realiza completamente en Procreate®, con la intención de conseguir los mejores resultados haciendo uso de las múltiples herramientas que ofrece la plataforma. Entonces se crea una identidad visual, haciendo uso de los softwares Adobe Illustrator® y Adobe Photoshop®. Se crean un logo y un lenguaje visual, tanto apropiado como llamativo, con el que comunicar la idea del corto hacia posibles inversores y espectadores. Por último se prepara y maqueta en un archivo de Adobe InDesign® para su posterior impresión

y presentación ante el tribunal o un posible productor que busque un corto que financiar, además de servir de base para el equipo de animación que lo lleve finalmente a cabo.

La cronología de realización se vio afectada por una intervención médica que tuvo lugar en Marzo del 2021, dejando al alumno Nicolás Esteban Sanchis inhabilitado durante los meses de Marzo, Abril y parte de Mayo del 2021. Dadas las circunstancias, el alumno utilizó los meses de Mayo y Junio para recuperar la materia perdida en las asignaturas que cursaba en ese momento, dejando la realización del Trabajo de Final de Grado para los meses posteriores. Por lo tanto, aunque la ideación del proyecto empezase a principios del curso 2020-2021, su planificación y confección fue llevada a cabo a partir de Julio del 2021.



Fig 1. Tabla de distribución de tiempo.

## 2. DESARROLLO

### 2.1 PAUTAS DEL ENCARGO

La propuesta consiste en la ideación de un corto de animación y su pre-producción, comprendiendo en esta definición la creación de los aspectos visuales del corto como así lo son los personajes, los fondos, y el diseño de la identidad visual del corto como producto.

Por último se procederá a crear un documento en pdf y en físico a modo de biblia de la animación con el objetivo de promocionar el producto hacia futuros inversores y productores, así como referencia para el futuro equipo de animadores que lo lleven a cabo.

El corto será para todos los públicos, pero con una especial atención a un mercado infantil y juvenil. Se plantea una distribución a nivel nacional principalmente, aunque no se descarta y se alienta una distribución internacional.

### 2.2 REFERENTES

Dado que se trata de un medio audiovisual, los referentes son principalmente de productos del mismo ámbito, aunque también se han usado libros infantiles e ilustraciones como apoyo para los primeros bocetos, ya que las

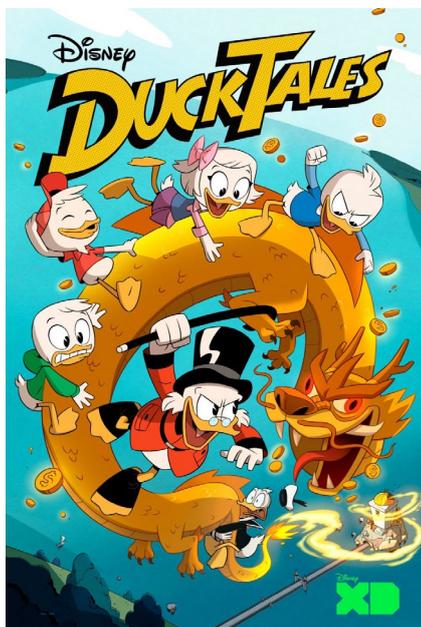


Fig 2. Póster promocional de la serie *Steven Universe*. (Cartoon Network)

Fig 3. Póster promocional de la serie *Patoaventuras* (2017) (Disney XD)

disciplinas de ambas tienen que ser tenidas en cuenta a la hora de diseñar unos personajes ágiles y coherentes para su posterior animación.

Además se tuvieron en cuenta los aspectos narrativos y los temas tratados por cada uno de los ejemplos, teniendo en cuenta que la historia es una parte importante a la hora de representar un universo ficticio de forma visual.

### 2.2.1 *Steven Universe*

La serie de animación estadounidense creada por **Rebecca Sugar**<sup>1</sup> supuso una gran fuente de inspiración al proyecto *Hijos de las Olas*, pues se desarrollan temas psicoafectivos complejos e importantes de forma sencilla y clara. Además de sus diversos diseños de personajes, la historia cuenta con una maravillosa narrativa con la que se dan consejos y se plantean cuestiones novedosas hacia un público que no está acostumbrado a ser sujeto de cuestiones de tal calibre.

Esta historia considera a los jóvenes como algo más que un sujeto que entretener durante unos minutos. Con episodios de una duración media de 10 minutos cada uno, “*Steven Universe*” habla de temas tan típicamente adultos como la moralidad de la guerra y las exclusiones sociales, todo desde la mirada inocente del protagonista.

Allyce L., graduada en Estudios Cinematográficos, plantea lo siguiente: “*Steven Universe* is forward-looking in its desire to create new, queer, and often unknowable forms of self by looking at the concepts of “self” or “family” or “gender” as potentialities rather than stable and controllable units.” (Family, selfhood, and growing up in the queer world of *Steven Universe*, 2017)

Con *Hijos de las Olas* se pretende crear un marco en el que se cuestionen definiciones establecidas como la de familia y se presenten situaciones en ocasiones infrarrepresentadas en los medios convencionales.

Además de los aspectos narrativos ya mencionados, los aspectos visuales de la serie de animación también se tuvieron en cuenta con el objetivo de conseguir un impacto similar. La serie presenta unos personajes animados con líneas de contorno y colores planos, situados en fondos de mayor complejidad visual que consiguen crear la diferencia entre fondo y personaje, una dirección en la que también se pretendía ir.

### 2.2.2 *Patoaventuras*

***Patoaventuras* (2017)**<sup>2</sup> es un *reboot*<sup>3</sup> de su homónima serie *Patoaventuras*, que a su vez es una adaptación de las historietas o cómics de **Carl Barks**.

1 Steven Universe (Serie de TV). (s. f.). Filmaffinity España. <https://www.filmaffinity.com/es/film328781.html>

2 Patoaventuras (Serie de TV). (s. f.). Filmaffinity España. <https://www.filmaffinity.com/es/film338738.html>

3 Relanzamiento de una historia manteniendo los elementos más importantes.

Este origen tan concreto dota a la serie de una rica historia y de un bagaje cultural al que hacen honor en su nueva versión.

Al contrario que su antepasada, Patoaventuras rinde homenaje a sus inicios en el cómic usando elementos propios de éste como lo son las tramas y un uso decisivo de la línea. Estos elementos fueron de gran interés y fueron un referente importante en el aspecto visual del desarrollo del corto. Por ejemplo, los ejemplos de fondos creados para el proyecto presentan una paleta limitada, así como una línea de variante grosor, la ausencia de texturas y el coloreado de las escenas más alejadas con colores planos sin línea inspirados de los propios fondos creados para Patoaventuras.

Otro aspecto a recalcar es el del diseño de personajes, que consigue ser diverso y permanecer fresco incluso trabajando con personajes reconocidos como lo son el Pato Donald. El estilo empleado inspiró el estilo con el que se ilustran los protagonistas del corto, haciendo uso del mismo tipo de formas geométricas para la construcción de los cuerpos.



Fig 4, Fig 5 y Fig 6. Ilustraciones oficiales para la serie Patoaventuras (2017) (Disney XD)

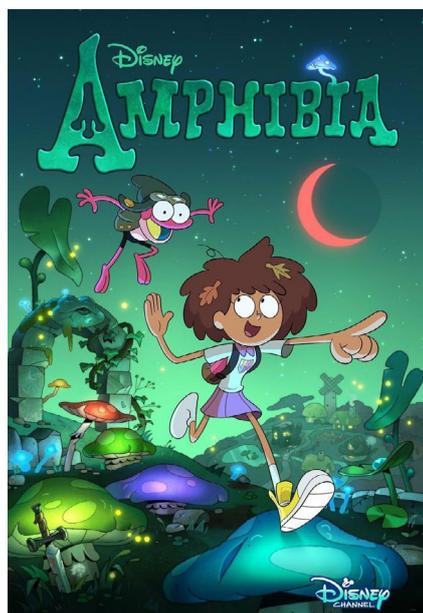


Fig 7. Póster promocional de Hilda. (Netflix)

Fig 8. Póster promocional de Amphibia. (Disney)

### 2.2.3 Hilda

La serie animada británico-canadiense<sup>4</sup> basada en los cómics del mismo autor, Luke Pearson, narran las aventuras de una niña que se ha criado la mayor parte de su infancia en medio del bosque y debe habituarse a la vida en la ciudad donde se muda con su madre. La historia es costumbrista en el sentido de que utiliza escenas ordinarias para presentarse, pero tiene un toque ficticio con elementos mágicos y de fantasía que parecen emanar de Hilda, la protagonista, y acentúan todavía más el sentimiento de “otredad” que le dificulta encajar.

A la hora de idear Hijos de las Olas se buscaron muchas obras que jugaran con ese sentimiento con el fin de estudiar cómo representarlo de mejor forma, ya que la protagonista de la historia jugaría con este concepto constantemente. Esta serie, entonces, es perfecta, pues centra todos sus conflictos alrededor de este concepto.

Esta serie utiliza paletas muy limitadas y un estilo limpio que consigue transmitir lo que necesita en cada momento. Los diseños son simples pero divertidos, y cuentan con una diversidad que mantiene a la audiencia interesada durante todos los episodios.

### 2.2.4 Anfibilandia

La serie animada de Disney<sup>5</sup> narra la historia de Anne Boonchuy, quien por accidente es transportada mágicamente a un mundo de fantasía donde las ranas, sapos y otros anfibios son seres inteligentes. Con esta premisa, Anfibilandia explora temas como la lealtad, la amistad y la madurez que conllevan las relaciones interpersonales.

Los aspectos visuales no son especialmente novedosos y podrían incluso ser comparados con otros trabajos producidos por Disney en años anteriores como podrían ser “Gravity Falls” (Alex Hirsch, 2012). Este dato no es de extrañar, ya que los equipos que trabajaron en ambas series son, con algunas excepciones, los mismos. Sin embargo, es una fórmula que funciona todavía y merece ser, como mínimo, contemplada. Los aspectos artísticos más significativos son los fondos, de renderizado complejo y amplias gamas de tonos que consiguen separar a la figura de su fondo.

Sin embargo, esta serie también innova en cuanto a situaciones que representar, dándole al concepto de amistad una nueva visión y ofreciéndole al espectador una descripción de una relación tóxica, en comparación con una sana. La protagonista, acostumbrada a recibir un trato pésimo de parte de sus amigos por considerarse inferior, hace un amigo que no se rige por las mismas normas y en quien aplica los mismos patrones abusivos que se le

4 Hilda (Serie de TV). (s. f.). Filmaffinity España. <https://www.filmaffinity.com/es/film866358.html>

5 Anfibilandia. (s. f.). imdb. <https://www.imdb.com/title/tt8050740/>

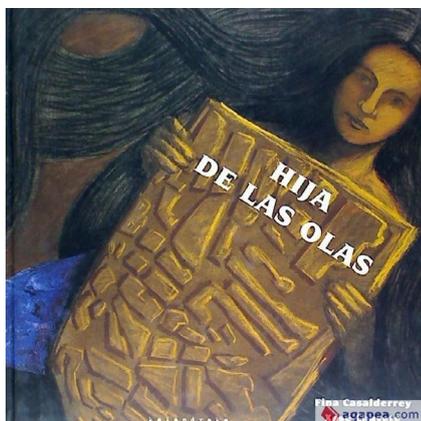


Fig 9. Portada de *Hija de las Olas*  
(Fina Caslderrey)

aplicaban a ella en su universo.

A raíz de esto, se da cuenta de que la manera en la que estaba siendo tratada en la tierra no era justa, y mientras descubre su propio valor personal también aprende a mantener una relación de amistad sana.

### 2.2.5 *Hija de las Olas*

“A filla das Ondas” es un cuento ilustrado gallego de la autora Fina Caslderrey. Narra la historia de un niño que, tras mudarse a Pontevedra muy a su pesar, es llevado en un viaje hacia el pasado histórico de la ciudad de la mano de Mariña, una sirena hija de las olas.

El cuento ilustrado encuentra la manera de hacer divertida y disfrutable una clase de historia, utilizando la sirena como ser mitológico conductor del resto de aspectos culturales relevantes.

### 2.2.6 MEMO

Los cortos compartidos por la escuela de imagen **GOBELINS**<sup>6</sup> también han sido muy tenidos en cuenta por su nivel avanzado de animación y diseño y sus interesantes temas. En el caso de “MEMO” se trata un tema no muy tratado en los medios audiovisuales y que sin embargo es el problema de cada vez más parte de la población de la tercera edad.

Con una visión desde el respeto y la simpatía, el corto de 4 minutos y 40 segundos comparte con el espectador cómo la enfermedad de Alzheimer dificulta la vida diaria del protagonista, quien intenta salir sólo a por café soluble para desayunar con su hija y termina perdido en medio de la ciudad.

Se tuvo en cuenta, sobretodo, por la sutileza con la que cuenta un tema tan delicado y la manera en la que juega con el elemento visual para dar a entender algo tan difícil de explicar como lo es la pérdida de memoria. Además del ingenio tras la obra, ésta también presenta una dirección de arte excepcional, motivo por el cual se consideró con creces a la hora de desarrollar el proyecto.

## 2.3 PROCESO DESARROLLADO

### 2.3.1 Historia

El elemento base de cualquier producto multimedia es, en la mayoría de los casos, la historia, como bien se ha mencionado anteriormente. Con el propósito de diseñar un entorno y unos personajes alrededor de una misma base, se procedió a consumir diferentes medios (como lo son películas, series, libros y cuentos infantiles) con el objetivo de analizar los temas y encon-

6 GOBELINS. (s. f.). Gobelins. <https://www.gobelins.fr/>

trar uno en el cual basar la historia del corto.

Las conclusiones hasta las que se llegaron fueron que la mejor forma de conectar con un público joven era empezar una historia con un origen costumbrista y normal (con el propósito de hacer que el espectador se sienta identificado) que desemboque en una aventura fantástica, ya sea por los propios elementos descubiertos en el origen (por ejemplo, que el o la protagonista descubra que posee poderes sobrenaturales) o bien por un elemento introducido en la historia que los trae (como un personaje o un suceso).

Con esto en mente, y conociendo la existencia de las sirenas como ser mitológico en el folklore gallego<sup>7</sup> de las ciudades de costa se decidió que el elemento mágico a introducir en la historia sería una sirena. Sin embargo, y como el encargo tenía como propósito explorar temas no tan representados, se desechó la idea de hacer a una sirena desde el principio, optando en su lugar por su equivalente masculino tritón.

En la misma línea, tras consultar las estadísticas de la CCBC sobre diversidad en libros infantiles<sup>8</sup> y notar una gran falta de representación hacia las comunidades de latinoamérica, surgió la idea de crear una línea de unión entre la cultura latinoamericana y la española. Además, teniendo en cuenta los datos de discriminación según etnia en España<sup>9</sup> y que un 22% de la población extranjera es constada de personas andinas o latinoamericanas<sup>10</sup>, se propuso mantener este aspecto del personaje hasta el final, con el objetivo de normalizar, desde la animación infantil, la diversidad étnica.

En cuanto a la protagonista, nació del deseo de crear un contraste con el personaje del tritón (un joven feliz, parte de una comunidad que añora su presencia y cuyos problemas consisten únicamente en los que le pueda ofrecer el océano salvaje) y de darle voz a una situación presente en muchos hogares españoles, como lo son las familias disfuncionales<sup>11</sup> y sus consecuencias<sup>12</sup>.

Una vez decididas las partes principales de lo que en un futuro sería la

7 Las sirenas gallegas: leyendas marinas. (s. f.). Bluscus. <https://bluscus.es/las-sirenas-gallegas-leyendas-marinas/>

8 CCBC Diversity Statistics - Cooperative Children's Book Center. (2021, 3 marzo). Cooperative Children's Book Center. <https://ccbc.education.wisc.edu/literature-resources/ccbc-diversity-statistics/>

9 Igualdad. 25/01/2021. Solo el 18,2% de las personas que han experimentado una situación discriminatoria por motivos raciales o étnicos ha presentado alguna queja, reclamación o denuncia [Comunicación/Notas de prensa]. (2021, 25 enero). Ministerio de Igualdad, Gobierno de España. <https://www.igualdad.gob.es/comunicacion/notasprensa/Paginas/solo-el-18-2-de-las-personas-que-han-experimentado.aspx>

10 Consejo para la promoción de la igualdad de trato y no discriminación de las personas por el origen racial o étnico. (2010). Panel sobre discriminación por origen racial o étnico (2010): la percepción de las potenciales víctimas panel10. <https://igualdadynodiscriminacion.igualdad.gob.es/recursos/publicaciones/2011/panelDiscriminacion.htm>

11 Familia en la que el conflicto y en ocasiones el abuso son continuos y regulares.

12 Aguiar Fernández, F. X., Fernández Rodicio, C. I., & Pereira Domínguez, C. (2015). La familia y la intervención preventiva socioeducativa: hacia la identificación del maltrato infantil. Hekademos revista educativa digital. Published. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6280695>

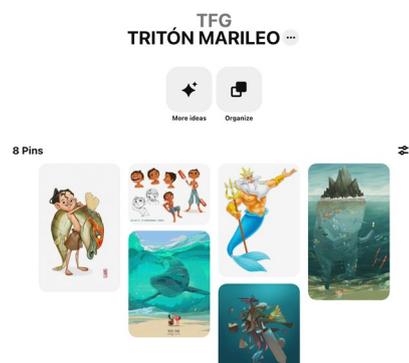


Fig 10. Moodboard de Marileo.

historia, se escribió en un pdf para su posterior edición y resumen dentro del documento final.

### 2.3.2. Moodboard y bocetos

Teniendo en mente los aspectos de la historia ya decidida en la que nos basamos, se crearon los llamados *moodboards*<sup>13</sup> para cada uno de los personajes, así como para los fondos. Para ello se creó un tablero para cada uno de ellos en la página web *Pinterest*® que posee una amplia galería de la que escoger. Se limitaron las imágenes en cada tablero a menos de diez con el objetivo de no saturar de conceptos a ningún personaje y limitar las inspiraciones concretas.

Una vez creados los *moodboards* se pasó a la fase de abocetado, donde se probaron las diferentes ideas que se tenían para cada uno de los personajes hasta que se encontró un estilo y un diseño final que conseguían transmitir lo que se requería, además de ser armónicos entre ellos utilizando la aplicación *Procreate*®. Una vez decididos los personajes se desarrolló su personalidad, tanto de manera abstracta (anotando cualidades y rasgos en un pdf) como de manera visual (dibujando a los diferentes personajes en situaciones que podrían encontrarse durante el corto que resuman estas cualidades). Se crearon entonces las bases de los *turnarounds*<sup>14</sup> de los personajes más importantes y característicos.

Con los personajes ya planificados, se pasó a crear los objetos con los cuales más iban a interactuar, también llamados *props*. Se pensaron los objetos más significativos y se diseñaron con la intención de complementar a los personajes.

Por último se crearon los fondos. En este paso se utilizó la ayuda de un software de modelado 3D con el que se colocaron los elementos principales en el plano con la intención de capturar correctamente el espacio tridimensional, aunque posteriormente se editó de forma que, además de tener sentido, fuese estético y coherente con los personajes y las *props*.

### 2.3.3 Pasado a limpio

Con todos los elementos ya abocetados se procedió a la fase de acabados. Pasando a limpio los bocetos comprendió el delineado de los dibujos y su coloración, incluido el renderizado de los fondos.

Este paso, aunque procedió sin complicaciones, fue el más tedioso y prolongado pues requiere mucha atención al detalle y muchos arreglos que no

<sup>13</sup> Conjunto de imágenes que tomar de inspiración y referencia a la hora de crear un contenido audiovisual.

<sup>14</sup> Desglosado de un personaje ficticio mediante el dibujo de distintas vistas del mismo, con el motivo de servir de base para su posterior representación.

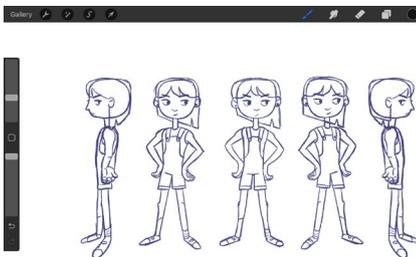


Fig 11. Icono de la aplicación Procreate.

Fig 12. Esbozo de personaje.

Fig 13. Esbozo de fondo.

se consideran en la fase de abocetado por ser esta una fase menos calculada y más libre.

Para la realización de este paso se intentó normalizar la utilización de pinceles dentro de la aplicación de *Procreate*®, creando un pincel específico con un tamaño concreto para ser empleado en cada parte del proceso. Por ejemplo, para que el *lineart*<sup>15</sup> de los *turnarounds* con la intención de que hubiese una uniformidad en todos ellos.

La aplicación también ofrece una útil herramienta para crear paletas, donde se creó una paleta específica para el proyecto con el objetivo de utilizar los mismos colores para los mismos elementos, dejando de lado la herramienta de cuentagotas<sup>16</sup> por su irregularidad y falta de precisión.

Las paletas seleccionadas se aplicaron también en los fondos, los cuales necesitaron aun así de más colores según la localización. Las tramas fueron aplicadas mediante un pincel que “destapa” la trama en el lugar en el que colorea, cortesía de la comunidad de *Procreate*® quienes comparten pinceles de forma gratuita en foros y páginas web oficiales, además de venderlos quienes se dedican a ello. Todos los pinceles utilizados son gratis y de libre uso comercial, para evitar infracciones por copyright.

Además de los fondos, se crearon también patrones de decoraciones típicas españolas y gallegas, como lo son los azulejos con decoraciones florales en azul o las baldosas de suelo típicas. Las casas gallegas también suelen estar construidas con piedra, por su proximidad al mar y para evitar humedades en la madera, por lo que también se creó un patrón de piedra emulando el de las paredes decorativas.

Durante este proceso se encontraron varios problemas. El más importante fue el de la falta de capacidad del iPad usado para crear las ilustraciones. Al ser tan complejas y manejar tantos datos, los archivos finales ocuparon más memoria de la prevista, lo que saturó la aplicación y obligó al alumno a tomar medidas, quien tuvo que eliminar archivos no necesarios del dispositivo con el objetivo de liberar memoria para dar lugar a los archivos del proyecto. Esta enmienda solucionó algunos problemas, pero no fue el único contratiempo.

Durante esta etapa también hubo una actualización de la aplicación, la cual supuso la pérdida de varios archivos los cuales tuvieron que ser rehechos o recuperados de anteriores copias de seguridad en una memoria externa. Finalmente se consiguió terminar el proceso sin tener que mover la agenda en exceso, contando en la planificación con este tipo de problemas y habiendo dejado tiempo extra utilizado en estas ocasiones.

### 2.3.4 Creación de la Identidad Visual

15 Se dice del proceso de dibujar las líneas de un dibujo.

16 Herramienta de programas de dibujo cuya función consiste en la selección del color deseado.

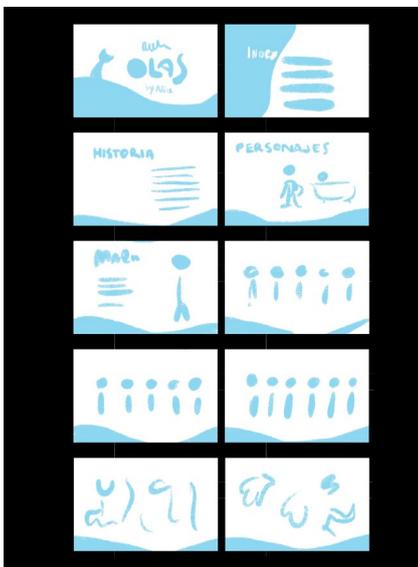
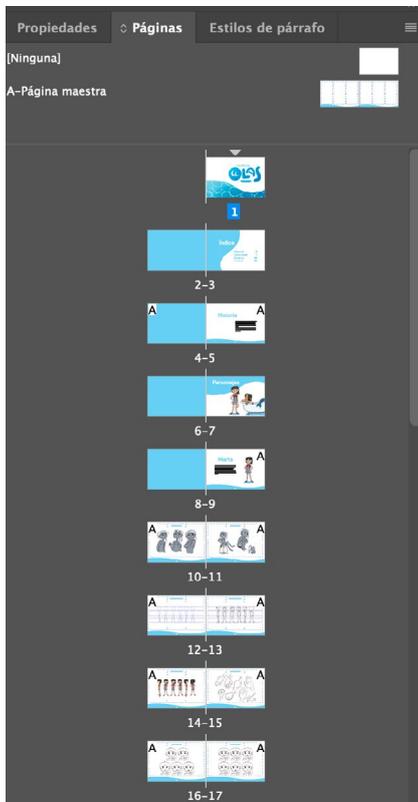


Fig 14. Maquetación en InDesign.

Fig 15. Esbozo de maquetación en Procreate.

El siguiente paso consistió en diseñar una Identidad Visual<sup>17</sup> para la marca que sería el corto de animación. Se eligió el nombre “Hijos de las Olas” como homenaje al cuento infantil “*A filla das Ondas*” anteriormente mencionado, aunque también hace referencia al final de la historia del corto, en el que las protagonistas descubren que tienen antepasados en común con el tritón y que, por ende, son también consideradas hijas del mar y las olas.

Lo primero que se creó fue un logo, el cual tras varios bocetos en la aplicación *Procreate*®, se pasó a vector en *Adobe Illustrator*®. En este software también se procedieron a diseñar las diferentes formas que acompañarían al logo en la maquetación de la biblia de animación<sup>18</sup> que se crearía a continuación. Estas formas, jugando con las propias del logo y con la temática marina, imitan las olas del mar y presentan la fluidez del agua con la que se juega en la identidad visual de todo el producto.

Con el motivo infantil y las temáticas del corto se utilizaron colores frescos y juveniles, que transmitieran felicidad y calma ya que el mensaje que pretendía transmitir el corto era aquel de alegría y paz dentro de un entorno mayormente hostil. Por ello, la paleta final constó de colores como el azul claro, el azul marino y el blanco.

Se procuró, además, que todas las fuentes utilizadas fuesen libres para su impresión y utilización con fines lucrativos para evitar problemas de infracción del copyright de forma inintencionada. Las tipografías finales que se usan a lo largo del proyecto son “Short Stack” diseñada por James Grieshaber, utilizada en el logotipo principal y “DM Sans” diseñada por la empresa de diseño Colophon, utilizada para el resto de textos.

### 2.3.5 Maquetación e impresión de la biblia

Con biblias de la animación de otras creaciones de ejemplo se abocetó en *Procreate*® una idea de cómo se podrían distribuir los diferentes elementos del documento de forma gráfica con el objetivo de crear una lectura amable y que comprendiese las necesidades de la futura audiencia para asegurar su lectura. En este paso se tuvo que tener en cuenta que, aunque la sensación que se quiere transmitir es una de juventud, también tiene que ser lo suficientemente seria como para que una empresa o un productor adulto puedan sentirse interesados en ello. Esta disparidad de mensajes fue difícil de fusionar, pues eran en parte contradictorios, pero a través de una estética limpia y fresca se consiguió llegar a un punto medio.

La realización de la maqueta en sí se dio en *Adobe InDesign*® y se preparó desde un principio con el objetivo de imprimir el documento de forma posterior. Esto conlleva la preparación de los márgenes de corte, la posición

<sup>17</sup> Construcción de elementos gráficos que comunican las intenciones, el concepto, sus valores e incluso su posicionamiento en el mercado.

<sup>18</sup> Documento físico o digital que reúne las distintas referencias para la creación de un producto de animación tal como una película, un corto o una serie.

de las páginas, y el formato y exportación. También se crearon estilos de párrafo<sup>19</sup> para economizar los tiempos de trabajo y evitar errores posibles con documentos hechos puramente a mano, además de para facilitar la creación del índice. El documento final se llevó a imprimir y se ensambló de acorde al diseño inicial.

## 2.4 RESULTADOS

Los resultados finales quedaron según lo esperado, teniendo en cuenta el tiempo dedicado al proyecto y las dificultades de tal. El encargo se llevó a cabo en las fechas estimadas y se puede encontrar en el **ANEXO I**, donde se adjunta el pdf final de la biblia de la animación sin las ediciones para impresión. Posteriormente, se presentará también ante el tribunal el libreto de forma física como prueba del trabajo realizado.

## 2.5 IMPACTO PREVISTO

El motivo principal para la existencia de este proyecto es la autopromoción, por lo que el impacto que pretende crear el trabajo es hacia un futuro contratante. Tomando esto en cuenta, la principal función es la de exhibir la multitud de disciplinas en las cuales está entrenado el alumno, desde el dibujo y el coloreado hasta el diseño gráfico y editorial, y cómo es capaz de interpretar ese conocimiento en proyectos tangibles.

Esta función la cumple, y posteriormente a la entrega de este trabajo se expondrá como ejemplo en el portfolio del alumno para ser posteriormente presentado a empresas o proyectos que busquen un perfil al que se adhiera. Además, está prevista la subida del material expuesto a las redes sociales del alumno, donde participa y se da a conocer en diversos proyectos con y sin ánimo de lucro, los cuales valoran enormemente la presencia en estas páginas web.

No obstante, y dada la naturaleza del proyecto, no se descarta su futura presentación a empresas de animación que busquen ideas con las que trabajar, así como la búsqueda de *sponsors* o productores que vean en él un trabajo digno de ser llevado a cabo.

## 2.6 PRESUPUESTO

Crear un presupuesto para un proyecto de tal calibre no es una tarea fácil, por lo que se tuvieron que tener varios datos en cuenta. El hecho de que el trabajo lo realizaría una sola persona como *freelancer*<sup>20</sup> haría que el proyecto costase más tiempo, por lo que la situación ideal sería tener un equipo ha-

---

<sup>19</sup> Especificaciones de cómo ha de verse un carácter u otro dependiendo de su uso, que pueden establecerse en el software *Adobe InDesign*®.

<sup>20</sup> Persona que trabaja por cuenta propia.

ciendo la tarea que en este caso sólo ha hecho el alumno.

Finalmente, y dado que no se ha dado el caso de hacerlo en grupo, el presupuesto se ha calculado para un único artista. Además del proyecto, el alumno tenía más trabajo, como la creación de la memoria y responsabilidades personales ajenas a la institución pero igualmente importantes y que han afectado al tiempo disponible para trabajar, por lo que el tiempo empleado no se va a ver reflejado de forma completa.

Para calcular el tiempo que se ha empleado en cada una de las tareas se ha hecho una estimación, en el caso de los pasos llevados a cabo en los softwares de Adobe como la maquetación; y una revisión de los datos recabados, en el caso de los archivos empleados en la aplicación *Procreate*®, ya que esta última posee una herramienta que permite grabar el tiempo que se emplea en cada uno, haciendo más fácil su recopilación y estudio real.

En la siguiente tabla se mostrarán los cálculos realizados, basandonos en las horas utilizadas y los gastos previstos en materiales necesarios como los programas de software y la luz.

Presupuesto Fondos		Horas	Totales
	Historia	10	
	Moodboard y abocetado	10	
	Lineart y color	70	
	Identidad visual	20	
	Maquetación	30	
	Total Horas	140	140 h
Presupuesto Gastos		Euros	
	Licencia Adobe	109,75	
	Licencia Procreate	10,99	
	Gastos de luz y agua	100	
	Cuota autónomos	60	
			280,74
	Precio por hora		20€/h
	Precio total		2.400€

Fig 16. Tabla de cálculos de presupuesto.

Se estima que el trabajo pueda ser conseguido en el plazo de cuatro semanas, trabajando 7 horas al día durante cinco días a la semana, repartidas de forma uniforme. El presupuesto final pasa a ser de 2.400€, contando que se puedan cubrir los gastos y cobrando 20€ la hora trabajada.

Se considera que 20€ la hora es un precio justo, ya que

### 3. CONCLUSIONES

Como conjunto, este proyecto tiene la dificultad de ser muy amplio, pues utiliza herramientas muy diversas que, realizadas de forma grupal, suelen ser menos pesadas ya que cada trabajador se ocupa de la tarea en la que está especializado. Al no ser este el caso y haberse realizado de forma individual, la totalidad del trabajo recae en una sola persona, por lo que la cantidad de

habilidades requeridas para su completación es más numerosa.

Debido a esta necesidad de poseer distintas habilidades, el proyecto supuso un esfuerzo superior al anteriormente requerido en cualquier asignatura cursada por el alumno, ya que ninguno de los trabajos propuestos había sido tan intrincado y, de haberlo sido, no se propuso de forma individual.

No obstante, el proyecto brindó al alumno una oportunidad para practicar las habilidades que se habían ido cultivando durante el curso así como para aprender a utilizar de forma autónoma y completa las herramientas dadas a lo largo de los cursos de la carrera. Si bien la mayoría se dieron a fondo, habían otros de los que el alumno sólo había aprendido las bases, como bien lo es el *Adobe Illustrator®*, cuyo manejo prolongado a raíz de este proyecto ha propiciado a su aprendizaje de forma más profunda.

Además de aprovechar el momento de realización para la práctica, también se ha utilizado como ensayo para futuros encargos, con horarios establecidos; comunicación con un superior como lo es el tutor, del cual depende el progreso y utilización de los recursos de forma inteligente, ya que se ha tenido que trabajar con lo que ya se poseía.

Tras haber pasado complicaciones médicas y haber estado un período de tiempo considerable sin poder trabajar, el alumno tuvo problemas para reincorporarse al ritmo de trabajo requerido, ya que la falta de práctica supuso una desventaja con la que no se contaba al plantear el problema inicialmente. A pesar de ello, y a base de esfuerzo y dedicación, el proyecto siguió adelante y aprovechó el encargo para recuperar el tiempo perdido.

De todos los modos, finalmente el alumno consiguió terminar el trabajo de la forma en la que lo planteó, sin tener que hacer cambios extremos ni suponiéndole más contratiempos en los que no contaba, por lo que tiene cabida el orgullo y la satisfacción.

De forma personal, la oportunidad de desarrollar y escribir una historia es un deseo cumplido por parte del alumno, quien escogió la carrera con la idea de ocupar ese puesto en un futuro y siempre ha tenido un proyecto de esta clase como objetivo que lograr una vez en la vida. Desafortunadamente, el alumno ha cambiado de metas profesionales durante el transcurso de la carrera, por lo que utilizar este trabajo de pretexto para llevarlo a cabo ha sido una bocanada de aire fresco.

Como conclusión, el alumno agradece haber tenido un espacio y un tiempo en el que poder desarrollar un proyecto de esta magnitud de un tema que disfruta y en sus propios términos, ya que le ha supuesto unos buenos momentos de trabajo y una rutina a la que adherirse, hecho que ha aumentado su calidad de vida dadas las circunstancias y su experiencia personal.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### 4.1 LIBROS

Blair, P. (1994). *Cartoon Animation (Collector's Series) (Collectors ed.)*. Walter Foster Publishing.

Casadelrrey, F., & Chavete, X. (1999). *Filla das Ondas (1.a ed.)*. Kalandraka.

Gentz, N., & Kramer, S. (2006). *Globalization, Cultural Identities, and Media Representations*. SUNNY press.

Julius, J. (2020). *El Arte de Big Hero 6*. Prisanoticia Colecciones.

Kurtti, J. (2019). *El Arte de Enredados*. Prisanoticia Colecciones.

Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit*. Farrar, Straus and Giroux.

### 4.2 ARTÍCULOS

Johnston, Teresa. (2020). *Affirming Cultural Identity and Diversity through Children's Literature*. WOW Stories. Recuperado de <https://repository.arizona.edu/handle/10150/660991>

Consejo para la promoción de la igualdad de trato y no discriminación de las personas por el origen racial o étnico. (2010). *Panel sobre discriminación por origen racial o étnico (2010): la percepción de las potenciales víctimas panel10*. <https://igualdadynodiscriminacion.igualdad.gob.es/recursos/publicaciones/2011/panelDiscriminacion.htm>

### 4.3 TRABAJOS ACADÉMICOS

Aguiar Fernández, F. X., Fernández Rodicio, C. I., & Pereira Domínguez, C. (2015). *La familia y la intervención preventiva socioeducativa: hacia la identificación del maltrato infantil*. Hekademos revista educativa digital. Published. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6280695>

Kozuchova, P. (2018). *Non-normative Family on Children's Television : Queering Kinship, Temporality and Reproduction on Steven Universe (Dissertation)*. Recuperado de <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:liu:di>

va-150390

Ondricka, A. L. (2017). Family, selfhood, and growing up in the queer world of Steven Universe (Doctoral dissertation, San Francisco State University).

#### **4.4 CONTENIDOS AUDIOVISUALES**

Anfibilandia. (s. f.). imdb. <https://www.imdb.com/title/tt8050740/>

Hilda (Serie de TV). (s. f.). Filmaffinity España. <https://www.filmaffinity.com/es/film866358.html>

Patoaventuras (Serie de TV). (s. f.). Filmaffinity España. <https://www.filmaffinity.com/es/film338738.html>

Steven Universe (Serie de TV). (s. f.). Filmaffinity España. <https://www.filmaffinity.com/es/film328781.html>

#### **4.5 RECURSOS WEB**

Art of DuckTales (2017). (2020, 29 noviembre). Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-ducktales?rq=ducktales>

GOBELINS, l'école de l'image. (2017). MEMO [Corto de animación]. <https://youtu.be/CyGGpsbN55A>

## 5. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

**P.8** Fig 1. Tabla de distribución de tiempo.

**P.9** Fig 2. Póster promocional de la serie Steven Universe.  
(Cartoon Network)

**P.9** Fig 3. Póster promocional de la serie Patoaventuras (2017) (Disney XD)

**P.10** Fig 4, Fig 5 y Fig 6. Ilustraciones oficiales para la serie Patoaventuras  
(2017) (Disney XD)

**P.11** Fig 7. Póster promocional de Hilda. (Netflix)

**P.11** Fig 8. Póster promocional de Amfibilandia. (Disney)

**P.12** Fig 9. Portada de Hija de las Olas (Fina Casalderrey)

**P.14** Fig 10. Moodboard de Marileo.

**P.15** Fig 11. Icono de la aplicación Procreate.

**P.15** Fig 12. Esbozo de personaje.

**P.15** Fig 13. Esbozo de fondo.

**P.16** Fig 14. Maquetación en InDesign.

**P.16** Fig 15. Esbozo de maquetación en Procreate.

**P.18** Fig 16. Tabla de cálculos de presupuesto.

## ANEXO I

El pdf final del proyecto puede encontrarse como archivo de apoyo en la plataforma de entrega o en el siguiente [link](#).