



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultat de Belles Arts

Producció i animació d'un curtmetratge stop-motion

Treball Fi de Grau

Grau en Disseny i Tecnologies Creatives

AUTOR/A: Talens Ferris, Aroa

Tutor/a: Pérez García, Elías Miguel

CURS ACADÈMIC: 2021/2022

RESUM I PARAULES CLAU

Preproducció d'animació per a uns xicotets curts de stop-motion, basats en la recopilació pròpia de somnis de nens, que conformen la part visual d'un blog sobre psicologia infantil, dits curts complementats amb un acompanyament analític i didàctic seran la base d'un espai on donem veu a les ments dels xiquets. Lanana és un lloc on trobar narracions úniques, creatives i sense embuts, què pretén ajudar pares, xiquets i personal didàctic a entendre als més xicotets i fomentar la comunicació entre ells. Recollir les seues històries és com recol·lectar flors d'un bosc que l'home encara no ha pogut tacar.

Aquesta memòria documenta el procés de concept art i la creació de marionetes i escenaris per al projecte.

Stop-motion; animació; somnis; xiquets; psicologia infantil

SUMMARY AND KEYWORDS

Pre-production of animation for short stop-motion children, based on their own collection of children's dreams, which make up the visual part of a blog on child psychology, short fingers complemented with analytical and didactic support will be the basis of 'a space where we give voice to children's minds. Lanana is a place to find unique, creative and funnel-free narratives, which aims to help parents, children and teachers understand the little ones and encourage communication between them. Collecting their stories is like collecting flowers from a forest that man has not yet been able to spot.

This report documents the concept art process and the creation of puppets and scenarios for the project.

Stop-motion; animation; dreams; children; child psychology

CONTRACTE D'ORIGINALITAT

El present Treball de Fi de Grau ha sigut realitzat íntegrament per l'alumna Aroa Talens Ferrís com a últim tràmit per a l'obtenció de títol del grau en Disseny i Tecnologies Creatives.

Aquest document és original i no ha sigut entregat com a treball acadèmic previ. Tot el material pres d'altres fonts està citat correctament.

Signatura:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aroa Talens Ferrís', with a stylized, cursive script.

AGRAÏMENTS

En primer lloc m'agradaria donar les gràcies a Elías, el meu tutor, pel seu suport, positivitat i consell.

Gràcies a Paz, per haver estat ahí durant tot el procés de treball i haver-me donat confiança quan se'm feia dur, però sobretot per haver donat vida les meues marionetes, pel seu talent i paciència.

Gràcies a Julia per haver format part d'aquest projecte de manera desinteressada involucrant-se com una més.

Gràcies a Pedro per l'afecte incondicional que m'ha animat tots els dies i haver-me acompanyat i ajudat en les nits en vela. I a Nico, Tomás i Rosa pels ànims i la positivitat que tanta falta feia.

INDEX

1.INTRODUCCIÓ	6
1.1 Justificació i motivació	7
1.2 Objectius	8
1.3 Metodologia	9
1.4 Mapa conceptual	10
1.5 Cronograma	11
2. CONTEXT	12
2.1. Salut mental i la importància dels somnis	12
2.2. L'animació com a mitjà de comunicació d'idees complexes	13
2.3 Referències	15
3. BRIEFING I VALORACIONS PRÈVIES	16
4. METODOLOGIA	17
4.1 Inspiració i investigació	17
4.2 Creació d'un estil	17
4.3 Guió visual i animàtica	22
4.4 Del 2d al 3d	25
4.3.1 Esquelets	25
4.3.2 Capa interior	25
4.3.3 Capa exterior	26
4.3.4 Roba, detalls i trets	27
4.3.5 Escenaris	27
5. PRESSUPOSTS	31
6. CONCLUSIONS	32
7. BIBLIOGRAFÍA	33
8.ÍNDIX DE FIGURES I TAULES	34

1. INTRODUCCIÓ

El treball de fi de grau que es presenta a continuació descriurà el procés de preproducció¹ per a un projecte de sèrie de curts realitzats amb la tècnica del *stop-motion*. Per a això, m'he encarregat de crear la identitat visual² del món en el qual es desenvoluparien aquests curts, les històries que es contenen així com els personatges que les protagonitzen. A més, donada la naturalesa de la tècnica, s'ha fet un treball d'adaptació a la tridimensionalitat dels *concept art*³ bidimensionals previs, construint la part externa de les marionetes i escenaris.

La preproducció creada són els fonaments que construeixen *Lanana*, un espai en Instagram per a la psicologia infantil recolzat en animacions *stop-motion* i personatges fantasiosos per a entendre el món més íntim dels xiquets. Amb finalitat didàctica, és una ajuda psicològica per a pares i fills plantejant de punt de partida els somnis d'un grup d'alumnes de 1r de primària.

El projecte s'ha realitzat en grup gràcies a la participació del següent equip, a pesar que, aquest TFG es presente com a treball individual:

La psicòloga infantil Sandra Badia Moreno, la participació de la qual ha sigut fonamental per a la selecció i anàlisi dels somnis recollits. Els textos complementaris a les animacions naixen de la seua àmplia experiència treballant amb xiquets.

Paz del Carre, directora del projecte, encarregada de l'animació, esquelets i postproducció.

Julia Hernández, que a manera de projecte personal, va col·laborar creant la identitat modular de la marca *Lanana*.

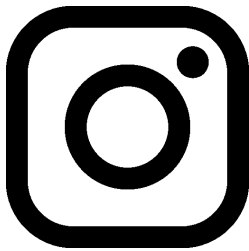
Aroa Talens, preproducció, *storyboard*, animàtica, creació de figures i escenaris, així com l'adaptació dels logotips a l'estètica del projecte.

Per a poder apreciar el resultat del projecte i comprendre de manera visual les parts que el componen, el projecte es troba actualitzat en la preproducció completa en els següents enllaços :

1 Preproducció: Conjunt de processos previs a la producció (creació, disseny, estudi de color, planificació de plans etc...) que defineixen el projecte per a començar la producció d'animació.

2 Identitat visual. Creació de recursos gràfics i visuals per a representar el concepte d'una marca i els seus valors.

3 Concept Art. Branca de la il·lustració on es comprén a la representació d'idees o conceptes, traduint les paraules en imatges, creant una *guia visual que delimita estils gràfics.



[WWW.INSTAGRAM.COM/LANANA.ANIMACION/?HL=ES](https://www.instagram.com/lanana.animacion/?hl=es)



[HTTPS://WWW.BEHANCE.NET/GALLERY/148609597/PRODUCCIO-I-ANIMACIO-DUN-CURT-STOP-MOTION](https://www.behance.net/gallery/148609597/Produccio-i-animacio-dun-curt-stop-motion)



[VIMEO.COM/731864378](https://vimeo.com/731864378)

En ser un projecte realitzat principalment per la directora i la *concept artist*, un equip de desenvolupament menut, moltes de les tasques s'han realitzat en conjunt, pel que s'usarà la primera persona del plural per a descriure les tasques realitzades per totes dues i la primera persona del singular per a comentar les tasques de la meua competència.

1.1 JUSTIFICACIÓ I MOTIVACIÓ

Actualment, i des de fa aproximadament un any, treballo en el departament creatiu de l'empresa joguetera *TigerHead Toys*. Dins d'aquesta secció, m'ocupo del *concept art* dels joguets que planteja la direcció. Realitze els dissenys que, una vegada se'ls dona el vistiplau, art finalitza⁴ per a producció i gràcies als nostres proveïdors es materialitzen en joguets llestos per a ser gaudits pels més xicotets. Si bé m'agrada el meu treball com *concept artist* per a la indústria joguetera, voldria realitzar aquest ofici dins d'un equip de producció de *stop-motion*.

L'*stop-motion* m'atrau des de la part més artística, per la textura i l'aspecte tangible i físic intrínsec a la tècnica. Es poden explorar gràcies a la tercera dimensió física aspectes plàstics que es queden fora de l'animació 2D i fins i tot de l'animació 3D. Dins de la preproducció de *stop-motion* i com qualsevol altre art narratiu, el *storyboard*⁵ i el *concept art* juguen un paper fonamental per a generar una identitat visual i contar la història de manera única. No obstant això, una cosa màgica d'aquest tipus d'animació és com el 2D de l'art conceptual es converteix en titelles tridimensionals que, a les mans de l'animador, cobren vida.

En acostar-se el moment de finalitzar el grau, la meua amiga i companya Paz Del Carre tenia interès a realitzar un projecte de *stop-motion* i vam concloure a realitzar-ho juntes. Ja teníem experiència prèvia treballant en equip i considerarem que podríem complementar-nos molt bé per a realitzar un procés de producció exitós.

Des d'un principi teníem clar que volíem fer un treball de divulgació, que tinguera una finalitat pràctica i es poguera allargar en el temps. Valorarem diversos temes com l'educació sexual, la salut mental, la infància, etc. La nostra recerca ens dugué a fins al treball de Roger Omar.

Els somnis són aquell espai que es crea mentre dormim, de vegades ens

4 Art finalitzat. S'entén per art finalitzat el procés en el qual es prepara per a la producció d'un projecte creatiu.

5 Storyboard. Per a planificar l'estructura i previsualitzar una animació o pel·lícula, es representa de manera seqüencial un conjunt d'il·lustracions, amb l'objectiu de servir de guia per a l'enregistrament.

porten a llocs fantasiosos i d'altres ens porten al més profund de nosaltres, mostrant-nos les nostres pors, inseguretats, preguntes i moments d'estima que guardem amb cura perquè no es perden. També creen allò que ens agradaria viure, com passar temps amb un ésser estimat que hem perdut o amics que trobem a faltar.

Reflexionant sobre el tema amb la directora del projecte, ens preguntàrem si això també s'aplicaria per als més fantasiosos i inexperts d'aquesta societat: els xiquets menuts. I és ací quan, investigant sobre el tema, ens topem amb l'obra de Roger Omar, un il·lustrador que va recollir somnis de xiquets a Mèxic per a la realització d'uns tríptics il·lustrats. Llegint els seus fanzines i els somnis d'aquests xiquets decidirem fer un pas més enllà per a veure que s'amagava rere els somnis dels nens. D'aquesta manera va néixer *Lanana*, un espai que combina l'animació amb la psicopedagogia i la divulgació.

Els problemes psicològics i la salut mental són un gran tabú en la societat moderna, sent els xiquets fins i tot més vulnerables en aquest aspecte. Malgrat ser una etapa crítica en la formació de l'individu, els seus problemes tendeixen a ser infravalorats per part dels adults del seu entorn. Per tant, *Lanana* vol donar veu a aquest grup de la societat, brindant eines a pares, tutors, professionals i xiquets.

1.2 OBJECTIUS

L'objectiu principal d'aquest TFG és generar una narrativa visual per a comunicar el missatge del projecte de manera clara i atractiva, tant per a adults com per a xiquets. Per a això, aquest objectiu es desgrana en metes més xicotetes, que serien:

Concebre un estil visual diferenciador, cridaner i cohesionat, tenint present en tot moment el color, la textura i la forma.

Selecció de materials (llanes, filferros, feltres, cartolines, materials de modelatge, etc.) per a potenciar l'aspecte oníric del curtmetratge.

Interpretar l'àudio pregravat del xiquet per a reflexar la intenció comunicativa del somni prèviament analitzat per la psicòloga.

Realitzar un guió visual que expandisca i complemente el contingut dels àudios gravats on el xiquet compta els seus somnis.

Generar una animàtica⁶ de la història, delimitant els enquadraments i plans, donant també una proposta d'acting⁷ on es pugui suportar a l'animadora.

Trobar un disseny de personatge atractiu i materialitzar-lo

6 Animàtica. Conjunt de les seqüències planificades en vídeo, juntament amb els diàlegs i veus finals o maqueta sonora, són el que componen el storyboard.

7 Acting. En termes d'animació, es refereix a la representació i interpretació de les accions d'un personatge basant-se en les seues emocions.

tridimensionalment, que potencie el caràcter dels personatges en la història.

Dissenyar un espai i un ambient perquè es desenvolupe l'acció, i construir-lo físicament.

Adaptar els logotips realitzats per la dissenyadora a les tècniques plàstiques del projecte per a realitzar una entradeta. Dibuixar una animàtica per a aquesta.

1.3 METODOLOGIA

Dins de Lanana, la meua labor ha sigut la preproducció per al projecte. Per a fer aquest treball, la metodologia emprada ha sigut un procés de desenvolupament que va des de l'exploració general i es va concretant fins a tindre a les meues mans les marionetes. Les fases han sigut les següents:

Investigació i inspiració: Recol·lecció de somnis, recerca d'escultures amb llana, exploració de materials i tècniques de construcció de marionetes animables.

Creació d'un estil: Cerca de referents dins i fora de l'animació (il·lustradors, animadors, escultors, artesans, etc.), estudi de paletes de color de diversos projectes, tant adults com infantils, estudi de les formes de representació gràfica dels xiquets xicotets.

Disseny de personatges: Estudi de siluetes, estudis de paletes de color, textures gràfiques i de materials, simbologia del color i la forma.

Disseny d'escenaris: Síntesi d'un espai real, representació d'una atmosfera i un to mitjançant el decorat, ús del color per a reforçar el missatge, planificació de l'ús de la llum.

Guió visual i animàtica : Creació de material visual recolzat en els àudios dels somnis dels xiquets, amb els quals generar una animàtica que delimita plans i enquadraments per a l'animadora.

Pas del 2D al 3D : creació de *styleframes*⁸ i material previ per a la creació dels ninots, recerca i compra de materials per al projecte, creació de maquetes per a estudiar la proporció dels personatges, construcció de les marionetes.

8 *Styleframe*. Es tracta d'una imatge que té el propòsit de representar de forma molt aproximada, per a això es tria un fotograma d'una escena principal, es finalitza a tot color , determinant l'aspecte visual.

1.4 MAPA CONCEPTUAL

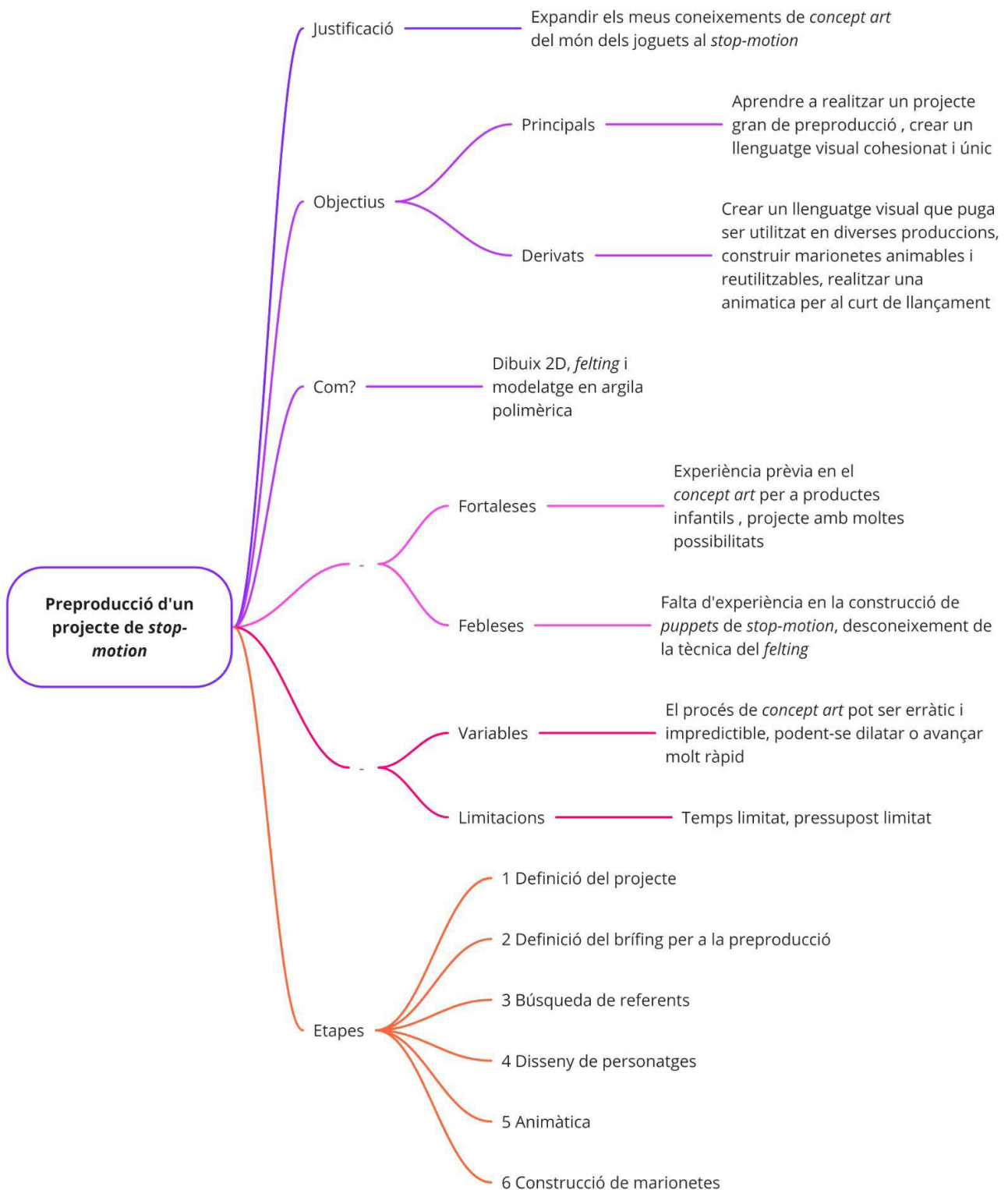


Fig 1. Mapa conceptual

1.5 CRONOGRAMA

La planificació dins del projecte ha sigut fonamental per a poder dur-lo a fi de manera eficient i organitzada. A continuació es presenta un cronograma del treball dels membres de l'equip , desglossat en setmanes.

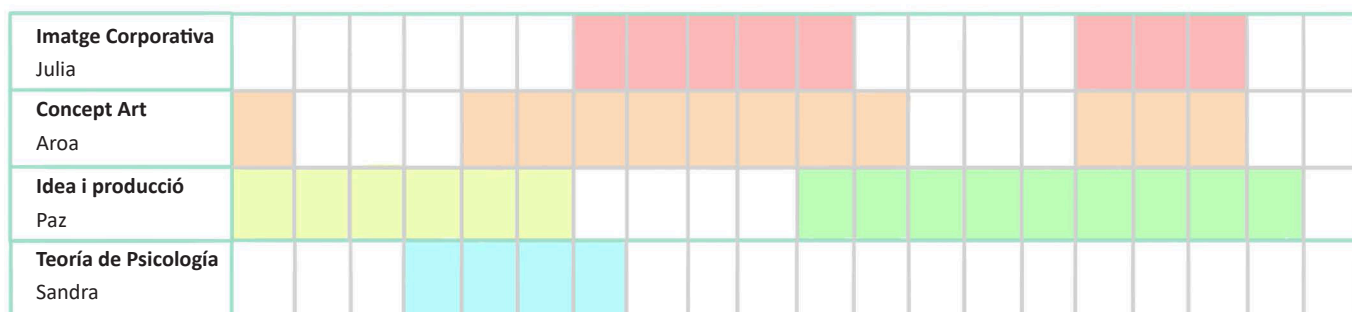


Fig 2. Cronograma

2. CONTEXT

2.1. SALUT MENTAL I LA IMPORTÀNCIA DELS SOMNIS

L'organització mundial de la salut defineix la salut mental com "el benestar que una persona experimenta com a resultat del seu bon funcionament en els aspectes cognoscitius, afectius i conductuals, i en última instància, el desplegament òptim de les seues potencialitats individuals per a la convivència, el treball i la recreació."

Per tant, la salut mental és un aspecte essencial en tot individu, d'igual importància a la salut física. No obstant això, a Espanya la visió que es té sobre la mateixa és d'un tabú. No és d'estranyar les preocupants estadístiques sobre aquest tema i que, després de la pandèmia de la COVID-19, s'han accentuat.

L'informe anual de la Fundació Anar (2020) revela que la pandèmia i el confinament per la COVID-19 han impactat negativament en l'increment de problemes psicològics com la ideació suïcida (+244,1%), l'ansietat (+280,6%), la baixa autoestima (+212,3%), la depressió/tristesia (+87,7%), els trastorns d'alimentació (826,3%), les autolesions (+246,2%), l'agressivitat (+124,5%) i el dol (+24,5%) en xiquets/as i adolescents.

Aquest succés desperta en els xiquets pors i dificultats que, fins a aquest moment, pot ser que no hagueren hagut d'enfrontar: la constant amenaça d'un virus invisible a l'ull humà, veure en els telenotícies que molta gent està morint, sense entendre molt bé el que això significa, i la pressió mediàtica que situa com a focus de contagi als més xicotets.

Semblaria que es concep als xiquets com a persones incapaces d'entendre la situació o ser responsables, desatenent així les necessitats de socialització d'aquests i amb això la seua salut mental.

Segons la *Confederación SALUD MENTAL España*, el 85,7% dels pares i mares van detectar canvis conductuals i emocionals en els seus fills durant la quarantena, sent els més comuns i notables la dificultat de concentració en un 76,6% dels casos, l'avorrimient en un 52%, i la irritabilitat en el 39% dels xiquets.

Tenint en compte totes aquestes dades ens salten les alarmes, la salut mental dels xiquets i les seues necessitats estan silenciades, és per això que posem el focus del nostre projecte en aquest sector tan vulnerable de la societat. A aquestes edats és tot un repte per a ells posar paraules a les seues inquietuds i pors, sobretot si no se senten valorats i temen que no se'ls prenga de debò. És treball dels pares brindar-los aquest suport i confiança. La criança pot presentar moltes dificultats si no s'ha establert una bona comunicació amb

el xiquet. Així doncs, podem trobar pistes que ens ajuden a entendre el món interior dels nostres menuts, a través de xicotets comentaris i gestos, però també si parem atenció al que imaginem quan dormem.

Al llarg de la història s'ha especulat sobre el significat dels somnis. Antigament, se'ls atribuïa significats màgics. Era comú associar-los amb presagis, intervencions divines o curacions. No obstant això, amb els primers tractats onirocrítics dels filòsofs grecs es va començar a associar-los amb el cos i l'ànima de la persona. Aquesta evolució en l'estudi dels somnis culminaria en el tractat *La interpretació dels somnis* de Sigmund Freud⁹. En aquest escrit, encaixa els somnis dins del marc de la seua teoria psicoanalítica, valorant-los com a expressions del jo més profund de l'individu i situant-los com a manifestacions dels desitjos, problemes o inquietuds del subconscient. En els anys següents al plantejament d'aquesta teoria, molts professionals han matisat o reelaborat per complet les idees d'aquest camp sobre aquest tema. Si bé no tots els somnis tenen una interpretació o un significat evident, la majoria de psicòlegs coincideixen en la importància dels mateixos per al desenvolupament de qualsevol mena de teràpia.

La comunicació conforma una part fonamental per al desenvolupament dels xiquets, cosa que en moltes ocasions és difícil a causa de la complicació que tenen els xicotets per a expressar-se i donar nom a les seues preocupacions. Per tant, es recomana que pares i fills compartisquen els seus somnis entre ells per a establir un pont de diàleg segur, amé i productiu.

2.2. L'ANIMACIÓ COM A MITJÀ DE COMUNICACIÓ D'IDEES COMPLEXES

*El riure és atemporal,
la imaginació no té edat
i els somnis són per sempre
Walt Disney*

Segons Richard Taylor¹⁰ (Taylor, *Encyclopedia of Animation Techniques* 2003). L'animació és "la creació d'una il·lusió de moviment a través de la unió d'una seqüència d'imatges immòbils". Naix de l'experimentació de diversos autors a la fi del segle XIX principis del XX, però té la seua entrada en els mitjans de masses amb l'aparició de Félix el Gat, Disney i Warner Bros.

9 Sigmund Freud. Medique i neuròleg (Txèquia 1856 - el Regne Unit 1939). Va crear un nou esquema de psicologia, la psicoanàlisi.

10 Richard Taylor. Professional experimentat en el món de la producció audiovisual, autor de diversos llibres de divulgació sobre cinema.

El salt de l'experimentació a la indústria establida porta amb si un estil sintètic i estilitzat, la qual cosa ajuda a facilitar la producció. Aquesta simplicitat visual va ajudar al fet que, amb el pas dels anys, el públic objectiu de l'animació comercial s'anara desplaçant des dels adults cap als xiquets per la seua fàcil comprensió (formes senzilles, colors cridaners, moviment constant, exageració, alta expressivitat, etc.)

Si bé l'animació comercial s'ha arrelat com un producte per a xiquets, no és un mer mitjà d'entreteniment i conté idees complexes per a la seua audiència tractades de manera comprensible i amable. Aquest tret es pot apreciar des del primer llargmetratge de Disney, que adapta el conte clàssic de *La Blancaneu* (1937), *La Ventafocs* (1959), *La Bella dorment* (1959), etc. amb les seues respectives moralitats, fins a arribar a obres que tracten missatges tan complexos com la mort i el creixement en films com *El Rei Lleó* (1994) o *El llibre de la selva* (1967). En els últims anys s'ha fet un pas més enllà a apreciar la intel·ligència del xiquet com a espectador amb produccions de Disney Pixar com a *Soul* (2020), que tracta sobre el significat de la vida i la mort, o *Turning Red* (2022), que parla dels aspectes més crus del pas de xiquet a adolescent (canvis físics, necessitat de llibertat, conflicte amb els pares, desenvolupament psicosexual) creant així un espai de diàleg entre pares i fills. Lanana es recolza en aquesta història de productes audiovisuals que s'impliquen amb l'espectador a través de l'animació, usant els somnis com a marc lliure per a posar sobre la taula converses complexes.



Fig 3. Fràgment de tríptic de Roger Omar



Fig 4. Puppatoons de George Pal



Fig 5. Fotograma de Midnight Gospel, dirigida por Pendleton Ward



Fig 6. Fotograma de Illa de Gossos, de Wes Anderson



Fig 7. Fotograma de Mr. Link, produïda per Laika

2.3 REFERÈNCIES

Lanana no hauria nascut sense el nostre contacte previ amb determinades obres artístiques que han servit de punt de partida per a articular el projecte. El treball d'aquests autors conforma la base de l'estil gràfic i comunicatiu d'aquest projecte.

Roger Omar

La principal font d'inspiració per a *Lanana* naix dels tríptics il·lustrats de Roger Omar. L'autor porta treballant des de 2002 recopilant i adaptant somnis al llenguatge gràfic, explorant diversos formats, col·laborant amb diferents il·lustradors per a la seua concepció.

George Pal

George Pal, animador d'origen hongarès, va crear un estil d'animació *stop-motion* amb un estil diferenciador. El mètode que va emprar va ser la substitució. Com si es tractara de fotogrames d'animació 2D tradicional, George Pal canviava una figura per una altra per a crear la il·lusió de moviment i plasticitat en figures de fusta. Donada la naturalesa d'aquesta tècnica, les figures tenien volums tremendament delimitats i simples, sent molt visuals i clars. Aquests volums minimalistes establirien la base de les figures del nostre projecte.

Midnight Gospel

L'essència mateixa del projecte germina del concepte que maneja *Midnight Gospel* en els seus capítols. Naix de la col·laboració de Duncan Trussell, autor d'un pòdcast en línia, i el director, animador i escriptor Pendleton Ward, que compta en el seu haver obres com a *Adventure Time*, *Flapjack*, *Over the Garden Wall*, etc. En *The Midnight Gospel*, el pòdcast *The Trussell Family* fonamenta l'àudio sobre el qual s'improvisa una narrativa visual. En cada capítol, la interacció dels diàlegs de l'enregistrament juntament amb les imatges porten a l'extrem el *storytelling*, en una simbiosi que mitjançant diferents tècniques (narració literal de l'àudio, oposició al que s'expressa en el diàleg amb la narrativa visual, fantasia, missatges suggeridors i vetllats) crea un producte on les parts que funcionarien de manera independent es combinen per a generar un resultat fresc i ple de lectures.

Laika i Wes Anderson

Tant Laika com els treballs de Wes Anderson són un exemple de la identitat del *stop-motion* comercial modern. *Lanana* beu de la fotografia preciosista i el color de tots dos referents, que realça els volums de les marionetes (*Mr. Link*, *Coraline*) i les integra amb els escenaris. Dels projectes de Wes Anderson sorgeix la fascinació per la textura, com es pot apreciar en *Fantastic Mr. Fox* o *Illa de gossos*, on el pèl, la terra, la tela i els materials en general són

protagonistes silenciosos.

3. BRIEFING I VALORACIONS PRÈVIES

En definir la identitat del projecte partim del nostre desig de crear un blog divulgatiu i atractiu. Al principi considerem la idea de crear un blog sobre educació sexual per als joves, enfocant-nos en la identitat de gènere, la diversitat sexual i el consentiment. No obstant això, i en mancar d'experiència a l'hora de tractar aquest tema, delicat per a pares, xiquets i joves, necessitàvem una manera més amable per a tractar el tema. Aquesta cerca ens va portar fins al treball de Roger Omar, la qual cosa ens va obrir el món dels somnis com a espai lliure i ple de possibilitats on els xiquets podrien posar ells mateixos les pautes i límits.

Delimitat el projecte, el meu brífing com concept artist per a *Lanana* defineix què serà el projecte i sobretot, quines necessitats en llenguatge visual hauria de resoldre:

·**Lanana és un blog on l'animació i la psicologia s'uneixen de la mà.** L'objectiu és crear un espai on fer partícips a xiquets, adults i professionals, generant un lloc on el diàleg fluïska lliure per a benefici dels més xicotets.

·**Lanana no és un curt d'animació.** Es tracta d'un projecte que s'ha de poder estendre en el temps, on es puga explorar amb diferents personatges les necessitats i problemes dels xiquets.

Visualment, el *concept art* de *Lanana* ha de tindre unes característiques concretes:

·**Colors vius i cridaners.** Un estil visual clar per al seu públic principal: Els xiquets.

·**Stop-motion com a llenguatge principal.** La textura com a element clau del llenguatge del projecte.

·**Personatges reutilitzables.** Es tracta d'un projecte viu, per la qual cosa els personatges poden i deuen poder aparéixer en múltiples peces d'animació. Han de tindre una personalitat única.

·**Les històries han de ser entretingudes,** però tindre diverses capes de lectura. Han de nàixer dels somnis dels xiquets sense adulterar el text, però afegint visualment màgia i fantasia a les seues històries.

·**El xiquet és el focus del projecte.** Ha de ser el més universal possible.

4. METODOLOGIA

4.1 INSPIRACIÓ I INVESTIGACIÓ

Una vegada plantejat i definit el concepte de què seria *Lanana*, es tornava primordial resoldre dos problemes per al desenvolupament del projecte: la recollecció i avaluació de somnis infantils i la cerca d'uns referents visuals concrets que establiren la base del llenguatge amb el qual treballaríem.

Per a aconseguir el material necessari es plantejaven diversos reptes. D'una banda, era necessari posar-se en contacte amb els xiquets, fer-los comprendre el projecte i implicar-los per a compartir els seus somnis amb nosaltres. D'altra banda, era de vital importància aconseguir abundant material, ja que al no tindre experiència prèvia en projectes d'aquesta índole, no sabríem quant del recol·lectat podria ser aprofitable. Finalment, era necessari el suport d'un professional de la psicologia infantil que ens canalitzara en l'anàlisi del material.

D'aquesta manera, plantegem una solució. En primer lloc, creàrem un suport personal i individual per a cada xiquet: uns quaderns assemblats a mà, sobris i agradables, amb una portada atractiva i artesanal. Considerem que, generant un espai íntim per a cadascun dels xicotets, aquests s'implicarien més fàcilment amb el projecte, com un diari personal de somnis en el qual expressar-se. A més, determinem el públic. Tal com sostenen les teories Freudianes, els somnis són més lliures i literals com més xicotets són els xiquets. No obstant això, en tractar-se de quaderns i no de sessions de teràpia, determinem que l'edat més apropiada dels participants era entorn als 6-7 anys, quan són més capaços d'expressar-se sense arribar a desenvolupar ansietats o problemes més adults. Una vegada construïts els quaderns ens vam posar en contacte amb diversos col·legis i associacions, fins que el col·legi Marjo es va interessar en el nostre projecte, col·laborant amb nosaltres. Així, es van distribuir els quaderns en les classes de 1r de primària. La recollecció va ser un èxit, amb els xiquets arribant a omplir diverses pàgines dels quaderns amb textos i dibuixos relatant els seus somnis.

Una vegada realitzada la recollecció, el següent pas va ser l'anàlisi. Per a això deleguem en el coneixement de la professional Sandra Moreno que ens va ajudar a garbellar els somnis més trivals, influïts pels interessos infantils que poblen el seu dia a dia (joguets, sèries de televisió, Youtubers, etc.) i va seleccionar per a nosaltres uns quants somnis que podien contenir connotacions més profundes.

Una vegada filtrat i avaluat el material, treballem en el llenguatge visual.

4.2 CREACIÓ D'UN ESTIL

Sent *Lanana* un projecte que neix, no com un curt, sinó com un espai on convergeixen animació i psicologia, el concepte art respon a la creació d'un estil dinàmic i versàtil que pugui presentar històries amb tons, protagonistes

i contextos variats. Als referents que ja plantejem se li va sumar un valuós recurs: els dibuixos infantils dins dels quaderns, font d'inspiració, donada la síntesi intrínseca en ells i el llenguatge visual simple.

L'estil va nàixer des d'un *brainstorming*¹¹ on la forma, la intuïció i el joc prevalien sobre l'acabat. El primer pas va ser generar fulles de siluetes, on els personatges pogueren ser reduïts a la mínima expressió, la taca, podent així valorar el que aquestes formes suggereixen. Una vegada creat un catàleg de siluetes, es va estudiar de manera lliure i mitjançant l'ús de la línia les possibilitats per als trets i expressions d'aquests. Després es va procedir a una selecció per a desenvolupar-los individualment.

Els personatges triats es van expandir al color, amb diferents proves de paletes. Fent i desfent amb el color, la forma i les possibilitats comunicatives es crea un elenc de 10 personatges que resumeixen en el seu aspecte el llenguatge comunicatiu de *Lanana* de manera general i coherent entre si.



Fig 8. Resum del procés de creació d'un estil visual.

11 Brainstorming. Tècnica per a generar idees en grup de manera col·laborativa i creativa.

Així, l'estil visual de Lanana determina per als seus personatges els següents elements:

Formes sòlides amb siluetes definides i estilitzades.

Proporcions que tendeixen en la vista general al quadrat i a l'esfera per a trobar l'equilibri.

Trets facials molt sintètics i expressius.

Paletes de color tancades, de colors vius, combinant complementaris i generant contrast en cada personatge.

Abillaments que recorden a la roba infantil més neutra en matèria de gènere per a ajudar a xiquets i xiquetes identificar-se per igual amb qualsevol curt.

Totes aquestes decisions d'estil naixen, no solament de la intenció comunicativa del projecte sinó tenint en compte la naturalesa de la tècnica i com aquests dissenys serien adaptats al 3D en la construcció de marionetes. A més, i sent de vital importància la possibilitat de reutilitzar les marionetes per a altres curts, canviant el focus de la història i generant altres noves, els personatges haurien de poder expressar la seua identitat independentment del rol que prenen en la història que es conta.

Després de decidir amb la directora que somni seria el triat per al curt de debut de *Lanana*, vaig procedir al disseny de personatges per a aquest, donant-me suport en el llenguatge que ja havia concebut. El somni triat, de Naomi Pérez diu així:

Estaba en el campo y de repente vi a dos niños. Les escuché susurrar que yo era un poco rara, pero los raros eran ellos.

D'aquest text s'extreuen 3 personatges, una protagonista i dos *bullies*, i un escenari, el camp. Em vaig posar a la feina amb la protagonista i vaig treballar en el seu disseny fins que fóra capaç de reflectir les següents característiques: interessos peculiars, formes amables i suaus i codificada per a mostrar que podria tractar-se d'un xiquet o xiqueta racialitzat.

Així va néixer la protagonista, La Xiqueta. En la seua fulla de personatge s'aprecia que vist amb una samarreta amb un dibuix d'un ovni al costat de les seues característiques botes i polseres de colors. Aquest disseny pretén reflectir la característica principal del personatge: que és diferent del seu entorn.

Per als *bullies*, i seguint l'esperit de *Lanana*, vaig decidir dotar-los de les següents identitats. D'una banda, El Cactus, tal com apareix en la seua fulla de personatge, amb colors complementaris, agressius (verds, morats, grocs), una samarreta amb una calavera per a emfatitzar el seu aspecte de bully, proporcions intimidants (cames xicotetes, però cap i cos molt grans), punxos que recobreixen el seu cos i múltiples braços. Aquestes característiques deixant caure que El Cactus recolça la seua identitat de bully en una cuirassa (implícita en les pues que porta), com un mecanisme de defensa enfront del

món que li envolta.

L'altre protagonista d'aquest curt, L'Arlequí, consta en la seua fitxa d'unes proporcions més naturals, amb un cos proporcional a les cames i un cap gran, negra i punxeguda. La paleta de colors que ho defineix és més alegre i manca de pues. Porta xancletes amb calcetins i una granota amb dos botons. Mitjançant aquesta indumentària, es pretén associar a L'Arlequí amb un pallasso, i amb la comèdia en general, recordant el seu cap a una bafarada de comic. La identitat de *bully* s'expandeix, i es mostra mitjançant el llenguatge visual a un xiquet que si bé no utilitza la violència com a mecanisme de defensa, usa l'humor per a escudar les seues pors, inseguretats i problemes.

Una vegada desenvolupats els personatges, l'escenari va sorgir de manera natural. Després d'una cerca de referents, que es va donar simultàniament a la construcció de les marionetes, la inspiració per als materials va sorgir de manera natural, i amb això el tractament per al qual compondria l'espai de la narració. Així, es pot apreciar en el llenguatge de l'escenari el següent: la síntesi en formes bàsiques per a la mala herba, textura en pel per a les flors, el feltre i cartolina per a generar superfícies planes amb textures que delimitenàren camins, suggeriren profunditat, etc. Una vegada definit com es farien les coses tridimensionalment, la visió 2D de l'escenari es va materialitzar i es va refinar. Així, l'escenari es dividiria en dues tonalitats, freds per a les capes més profundes i els cels i càlids per al sòl i la vegetació. Es van determinar els elements que ho compondrien i, com a document de preproducció, vaig crear un *styleframe* per a valorar la correcta interacció fons/figura.



Fig 9. Styleframe per al projecte.



Fig 10. Disseny final para la Xiqueta, el Cactus i l'Arlequí

4.3 GUIÓ VISUAL I ANIMÀTICA

Per al desenvolupament visual de *Lanana*, moltes tasques s'han fet de manera paral·lela. Com durant el disseny dels personatges la selecció final de quin àudio que s'animaria no era clar, encara era important començar a realitzar *storyboards* per a explorar el to de la narrativa per al projecte.

Donada la senzillesa del missatge, el primer somni que vaig adaptar a la animàtica va ser el següent:

Soñé que estaba llena de animales.

En aquesta breu animàtica, una xiqueta es troba dempeus enfront de càmera i un munt d'animals li salten a sobre. Aquesta peça va servir per a afinar la intenció comunicativa. L'enquadrament senzill genera una imatge molt potent i clara visualment. Aquesta breu aproximació va ser el primer pas a les animàtiques posteriors.



Fig 11. Resum del storyboard fet per al primer somni.

Una vegada realitzada el sedàs del material, dos somnis ens van inspirar per a començar, per la qual cosa es van adaptar tots dos a la animàtica i es va decidir en quina ordre es realitzarien.

D'una banda, el somni que diu així:

Estaba en el campo y de repente vi a dos niños. Les escuché susurrar que yo era un poco rara, pero los raros eran ellos.

Per a aquest àudio, el relat comença amb la xiqueta en un espai abstracte començant la seua exposició. A continuació, la trobem en un primer pla jugant entre uns arbustos amb una marieta, s'alça en un pla general que canvia a una panoràmica vertical ascendent des dels peus dels *bullies*. Se succeeixen els primers primeríssims plans de les cares del Cactus i l'Arlequí. Mentre s'escolta "Però els rars eren ells", la Xiqueta nega en un primer pla. Tanca la animàtica amb un pla detall dels múltiples i estranys braços dels xiquets seguit d'un pla de conjunt on es veu als dos xiquets agitant les seues

extremitats rient-se i revelant el seu aspecte singular.

Aquesta animàtica acompanyada del seu àudio va ser seleccionada per al primer curt pel tema (el bullying) i pel contingut del somni, que delimitava els aspectes més bàsics del relat.



Fig 12. Resum del storyboard fet per al segon somni.



Fig 13. Concept art per al tercer somni.

D'altra banda, es va realitzar una animàtica per al següent somni:

Hoy soñé que conocía a mi abuelo que falleció antes de que yo naciera. ¡Estaba tan feliz cuando lo conocí! Mis padres me han contado que era muy gracioso. Estaba muy ilusionada, era como si estuviese vivo.

L'adaptació d'aquesta animàtica va requerir un treball addicional, ja que era necessari crear unes imatges per a complementar la història sense que el text original suggerira res sobre aquest tema. En la animàtica final per a aquest somni, es pot apreciar a una xiqueta engrunsant-se en un pla general, seguit d'un pla detall d'una mà "adulta" que la impulsa. A continuació ix d'un salt d'un gronxador perquè una figura major l'agarre i jugue amb ella alçant-la. Finalitza amb un pla mitjà on, la xiqueta, asseguda en una cadireta infantil, rep d'una mà juganera el seu esmorzar.

Aquest relat es troba en preproducció i serà el segon curt que llance Lanana, tractant un tema més delicat com és el duel en xiquets.

Finalment, es va realitzar la animàtica de la cortineta, on, fent honor a la tècnica, el logo del blog és treballat en llana per unes mans, tancant amb l'aparició del nom escrivint-se en fil.

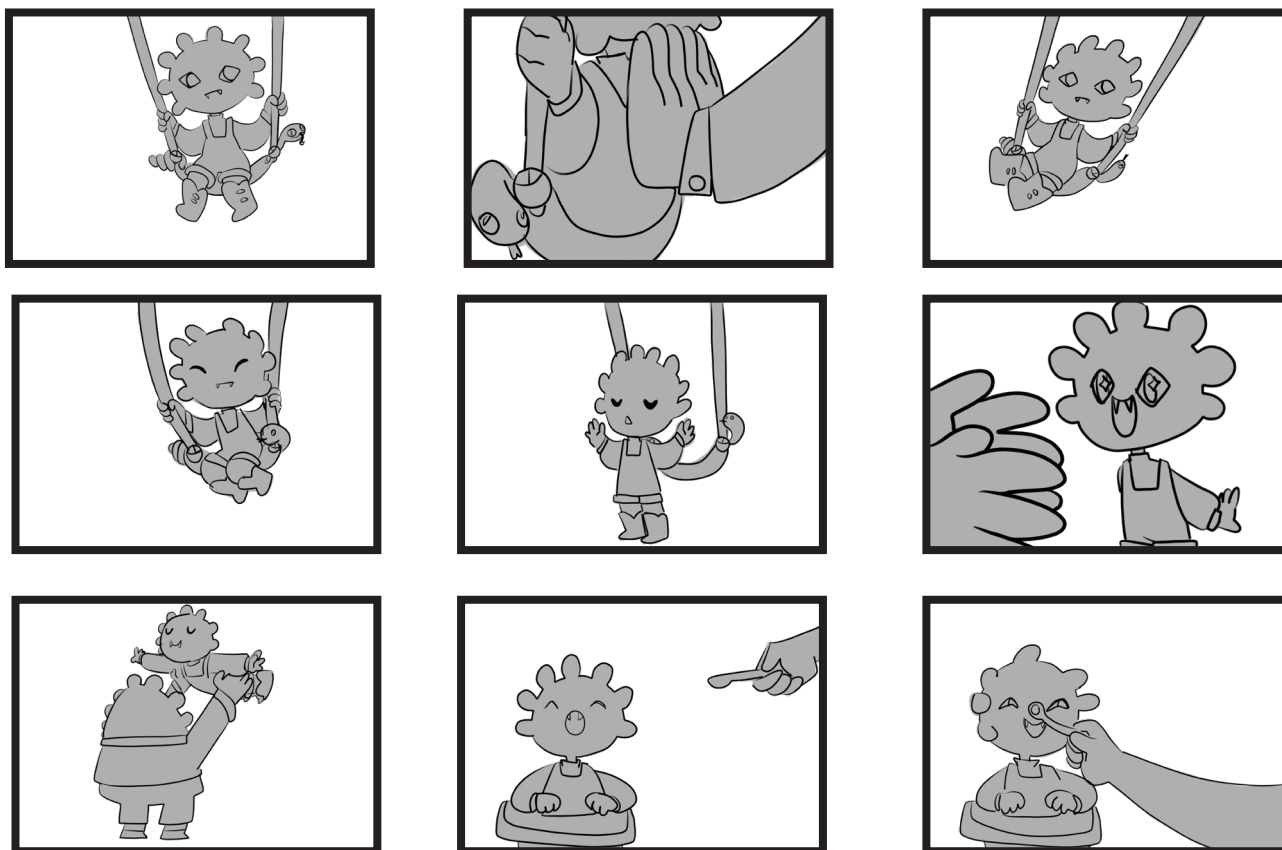


Fig 14. Resum del storyboard fet per al tercer somni.



Fig 15.Extracte de les referències visuals per al pas del 2D al 3D

4.4 DEL 2D AL 3D

Simultàniament al procés de desenvolupament de l'estil visual del projecte, es va dur a terme un procés més d'investigació que orientaria el disseny bidimensional i els materials de construcció de les figures. Repassant referents ja exposats i ampliant-los, Lanana trobaria finalment el llenguatge físic del projecte.

El tret determinant de Lanana és la llana. La llana, tant per la seua textura com per les connotacions que té, ens transporta a un món amable, bla i suau. Les fibres entrelaçades creen una figura quasi etèria que recorda als núvols, a l'univers del màgic i oníric.

Les teles acompanyarien a la llana. S'ha utilitzat tela de cotó cosida a mà que, en els plans curts, dona un aspecte manual i artesanal al producte.

Finalment, els detalls es realitzarien en argila polimèrica pel seu fàcil maneig i acabat durador.

A continuació es descriurà el procés complet de creació dels personatges, emfatitzant les seues particularitats.

4.3.1 Esquelets

Després de determinar els dissenys finals per al somni que es va decidir adaptar, els personatges van ser impresos a escala real. Amb aquest material de referència, la directora /animadora crec uns esquelets que pogueren suplir les seues necessitats. Es van realitzar mitjançant una combinació de massilla epòxica¹² per a les parts rígides i filferro trenat per a les extremitats. Per a facilitar la seua reparació, entre el filferro i la resina epòxica hi ha un sistema d'encaixos que facilita la seua extracció i recanvi.

Donada la naturalesa surrealista dels dissenys, L'arlequí i El cactus es van realitzar amb diversos braços extres, sent apèndiços a un tronc més sòlid i amb menor mobilitat però major estabilitat. Totes les figures tenen a l'esquena un encaix per a assemblar el rig¹³ i animar-se.

4.3.2 Capa interior

En tot l'elenc de Lanana les capes interiors s'han resolt mitjançant el mateix mètode. Els volums generals s'han encaixat¹⁴ usant goma espuma. Per a això s'ha fet una aproximació retallant-los i pegant-los a la figura per a,

¹² Massilla epòxica. Se trata de unos adhesivos, que, formados por dos componentes y de secado y endurecimiento a temperatura ambiente, tienen la capacidad tanto de hacer de pegamento, como de relleno de superficies.

¹³ En termes de Stop-motion, es refereix a un artefacte amb un braç a manera de grua que subjecta la marioneta. Solen funcionar amb un sistema de barra-bola-agrane i tenen un encaix al final del braç amb el qual s'agarren al ninot.

¹⁴ Encaixat. Si parlem de dibuix o escultura, es tracta d'un mètode amb el qual es defineixen les formes bàsiques amb les quals es compon una figura per a més endavant definir detalls i formes finals.

posteriorment, perfilar-los amb unes estisores. A continuació, mitjançant l'ús d'espuma en bena s'ha compactat la goma escuma, compactant-la i afegint la base per al detall posterior. En el cas concret de la Xiqueta, el seu cap es va resoldre mitjançant l'ús d'argila polimèrica¹⁵. En el cas de les tasses de la cortineta, en mancar de qualsevol mena d'esquelet, vaig utilitzar únicament espuma retallada sense ser necessari l'ús de bena.



Fig 16.Exemple dels esquelets de fillferro creats i del encaix en espuma.

4.3.3 Capa exterior

L'acabat exterior dels personatges es va dur a terme mitjançant la tècnica del *felting*, una tècnica tèxtil el procés de la qual consisteix a compactar fibres de llana per a generar volums de diferent grossària amb l'ajuda d'unes agulles amb espines que a mesura que entren i ixen en les fibres les embullen. Per a poder realitzar aquesta tècnica és important inserir l'agulla en angle i tindre una superfície de suport per a evitar partir-les o punxar-se. A més, es recomana l'ús de proteccions en els dits. Diferents agulles serveixen per a diferents parts del procés. En aquest cas, he utilitzat una agulla individual per al gruix del projecte i una eina que conté 7 agulles per a aplanar.



Fig 17.De esquerra a dreta. Agulla espinada de felting. Aspecte inicial del procés i aspecte del acabat.



¹⁵ Argilla Polimèrica. És una pasta de modelatge que s'asseca amb calor i adquireix gran rigidesa. Gràcies a la seua mal-leabilitat en estat humit admet la creació de detalls i tot tipus de formes.



Fig 18. Estructura del cap de la Xiqueta, fet en argila polimèrica.

Les capes internes d'espuma van servir com a punt de suport extra sobre el qual les fibres poguessin agafar-se correctament mentre eren compactades. Per al cap de la Xiqueta, realitzada en argila polimèrica, es va realitzar el felting creant plans que posteriorment van ser pegats a l'encaix sòlid. Això ajuda a gestionar la riquesa de detall que requeria i generar volums més complexos que en els altres ninots. Gràcies a aquesta tècnica vaig poder crear de manera orgànica degradats de color, textures complexes i detalls ben definits.

La mateixa tècnica es va usar complementant-la amb feltre comprat i filferros per a les tiges en resoldre les tasses de la cortineta.

4.3.4 Roba, detalls i trets

Els tocs finals del projecte s'han realitzat usant argila polimèrica. Amb aquest material s'han creat les espines, dits i calçat dels personatges. A més, ha sigut d'especial utilitat per a crear els trets facials. Per a això, s'ha pegat amb adhesiu de dos components uns imants a l'altura de les cares. Posteriorment, s'han modelat les faccions amb un altre imant incrustat per a si poder moure'ls i canviar-los a gust de l'animador.

El vestuari s'ha resolt amb tela de cotó tenyida amb acrílic, la qual cosa ha dotat a la tela d'una mica de rigidesa extra. Finalment, els dibuixos en les samarretes s'han realitzat amb retoladors acrílics, pel color vibrant que proporcionen.

4.3.5 Escenaris

La creació d'escenaris s'ha realitzat en conjunt amb la directora. S'han construït el gruix del set utilitzant feltres i cartolines per als sòls i els fons més allunyats. Per als elements que integren l'escenari, es van recobrir boles de porexpan amb feltre verd, creant arbustos. Les flors es van realitzar usant un filferro cobert de fibres, usat comunament per a manualitats, al qual, amb fil verd, se li va afegir una tija comprimint les fibres. Finalment, els bolets i xampinyons que poblen aquest camp es van modelar amb argila polimèrica, es van coure i es van pintar amb pintura acrílica. Com a prop adicional es va fer una marieta de arguila polimèrica en dues agulles per a que pugui enganxar-se al feltre, en ales animables unides al cos amb fillferro.



Fig 19. Resultat de les figures creades per a la cortineta.



Fig 20. Resultat de les titelles .



Fig 21. Resultat del fons.



Fig 22. Personatge principal integrat en el fons.



Fig 23. Personatges principals integrats en el fons.

5. PRESSUPOSTS

Personatges i fons			
Materials	Preus	Herramientas	Preus
Pegaments	36,28€	Martillo	4,35€
Imants	28,54€	Cuchillas	2,50€
Goma-escuma normal i en bena	17,24€	Arco de sierra	3,80€
Filferro	15,99€	Alicates	6,30€
Agulles per a feltrar	16,23€	Gafas protectoras	3,85€
Taules de xapa i cartó ploma	22,29€	Mascarilla	1,50€
Massilla epòxica	10,50€	Total: 22,30€	
Quadres plàstic	14€		
Cotó en pèl	3€		
Abaloris i boles de foam	22,20€		
Claus, xinxetes, caragols	9,97€		
Pintura acrílica	7€		
Feltre	18,81€		
Llana	58,55€		
Total: 280,60€			

Set de grabació a casa	
Elements	Preus
Caballets	7€
Cartolina negra	2,50€
Velcro	2,97€
Endoll	3,99€
Focus	500€
Cortines	38€
Barres, topes i enganxos per a cortines	29€
Metre 5m	2,85€
Total: 586,31€	

Costos humans i factures	
Despeses	Preus
Llum	100€
Aigua	50€
Internet	23€
Gas	50€
Disseny	10 días x 100€
Concept art i taller	42 días x 100€
Manteniment de xarxes i distribució	3 mes x 200€
Animació i postproducció	52 días x 200€
Software	3 mes x 62,99€
Càmera	2 mes x 30€
Ordinador	3 mes x 50€
Total: 11.620,97€	

Fig 24. Taula de pressuposts

6. CONCLUSIONS

El desenvolupament d'aquest TFG ha sigut un viatge mitjançant el qual he pogut experimentar i expressar-me. Gràcies a la meua companya i al tema triat he pogut aprendre noves tècniques i explorar lliurement el món del stop-motion. Ha requerit nombroses hores d'investigació, d'assaig i error, però cada fallada ha servit per a generar noves idees i millorar.

Els objectius plantejats inicialment han sigut complits en la seua plenitud. Amb treball dur hem aconseguit abastar tot el que considerem important per al llançament de Lanana. Tot el material necessari ha sigut creat, des del concept art més primitiu fins a les marionetes i escenari. No obstant això, el que més valore és que les solucions donades per al projecte garanteixen la supervivència de Lanana. L'estil visual que he aconseguit plantejar després de molta faena és un fonament sòlid per a edificar totes les històries que desitgem contar, per a continuar creant somnis animats, i, per damunt de tot, té la personalitat i l'afecte suficient per a evolucionar, madurant amb nosaltres com a artistes.

Si bé ha sigut un procés creatiu agradable, hi ha un aspecte del treball on encara em queda molt a aprendre. Encara que les marionetes de Lanana no eren les primeres amb les quals treballava, la veritat és que no tenia molta experiència prèvia. D'altra banda, la tècnica del *felting* era completament nova per a mi i les hores invertides en la creació de les figures es nota en la diferència d'acabat. A cada protagonista en el qual treballava, el resultat es tornava més precís i net. Aquesta diferència en les qualitats dels acabats, lluny de molestar-me, em motiva per a continuar explorant les possibilitats d'aquesta tècnica i de la construcció de puppets en general.

Lanana és un projecte que ha nascut amb afecte i cura per part de les seues creadores. És un projecte viu i mentre els xiquets continuen somiant, nosaltres continuarem desitjoses d'explorar els seus mons.

7. BIBLIOGRAFIA

Bessoni, S. (2014). Stop motion. La fabbrica delle meraviglie. Logos.

Ferrero, P. (2018). La Danza de los Muertos. España: La Cúpula.

García, C. (n.d.). El sueño a lo largo de la historia. NeuroClass. Retrieved July 20, 2022, from <https://neuro-class.com/el-sueno-a-lo-largo-de-la-historia/>

Lorenzo Hernández, M. (2021). La imagen animada: una historia imprescindible. Diábolo.

Michan, P. (2002). Los sueños como fuente de autoconocimiento: una perspectiva junguiana. Recuperado de <http://www.sociedadmexicanacjung.com.mx/articulos/suenios.pdf>. **Musso, A. y Gadoni, O. (2016)**

Omar, R. (2015). Oaxaca: en este libro de sueños hay 99 sueños escritos y dibujados por niños y niñas oaxaqueños en los hogares, escuelas y bibliotecas de Oaxaca de Juárez, México. Media Vaca.

Publishing 3dtotal (Ed.). (2021). Character Design Quarterly 18. 3DTotal Publishing.

Ramos Núñez, I., & Gracia Leiva, M. (2022, May 12). Salud Mental en España (2022). Fundadeps. Retrieved July 20, 2022, from <https://fundadeps.org/opinion/salud-mental-en-espana-2022/>

Salud mental y COVID-19 Un año de pandemia. (n.d.). Confederación Salud Mental España. Retrieved July 20, 2022, from <https://www.consaludmental.org/publicaciones/Salud-mental-covid-aniversario-pandemia.pdf>

Specter, M. (2009). The Making of Fantastic Mr. Fox. United States: Rizzoli International Publications.

3dtotal Publishing (Ed.). (2021). Character Design Quarterly 15. 3DTotal Publishing.

Trigueros-Navas, A. M. (2014). Interpretación de los sueños. Sigmund Freud. Recuperado de <https://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/1101>

Ward, P. (Director). (2020). The Midnight Gospel [Series]. Oatmeal Maiden, Titmouse. **Wilford, L. y Stevenson, R. (2018).** Isle of Dogs Film Artwork. United States: Abrams

Williams, R. (2012). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Farrar, Straus and Giroux.

Zahed, R. (2019). The Art of Missing Link. Insight Editions

Taylor, R. (2003). Encyclopedia of Animation Techniques. Adfo Books.

8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Fig 1. Mapa conceptual	10
Fig 2. Cronograma	11
Fig 3. Fràgment de tríptic de Roger Omar	15
Fig 4. Puppertoons de George Pal	15
Fig 5. Fotograma de Midnight Gospel, dirigida por Pendleton Ward	15
Fig 6. Fotograma de Illa de Gossos, de Wes Anderson	15
Fig 7. Fotograma de Mr. Link, produïda per Laika	15
Fig 8. Resum del procés de creació d'un estil visual.	18
Fig 9. Styleframe per al projecte.	20
Fig 10. Disseny final para la Xiqueta, el Cactus i l'Arlequí	21
Fig 11. Resum del storyboard fet per al primer somni.	22
Fig 12. Resum del storyboard fet per al segon somni.	23
Fig 13. Concept art per al tercer somni.	24
Fig 14. Resum del storyboard fet per al tercer somni.	24
Fig 15. Extracte de les referències visuals per al pas del 2D al 3D	25
Fig 16. Exemple dels esquelets de fillferro creats i del encaix en espuma.	26
Fig 17. De esquerra a dreta. Agulla espinada de felting.	
Aspecte inicial del procés i aspecte del acabat.	28
Fig 18. Estructura del cap de la Xiqueta, fet en argila polimèrica.	27
Fig 19. Resultat de les figures creades per a la cortineta.	27
Fig 20. Resultat de les titelles .	28
Fig 21. Resultat del fons.	28
Fig 22. Personatge principal integrat en el fons.	29
Fig 23. Personatges principals integrats en el fons.	30
Fig 24. Taula de pressuposts	31