



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Carpeta de producción del cortometraje animado
Canciones de Espuma y Viento

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Sanchis Terol, Olga

Tutor/a: Moral Martín, Francisco Javier

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

La animación es uno de los campos de la ficción cinematográfica que más relieve está adquiriendo en el panorama audiovisual contemporáneo. A pesar de la posición hegemónica de estudios como Disney, en los últimos años han ido surgiendo nuevas corrientes de la animación que está redefiniendo su posición marginal. Como puede observarse incluso en España, estrenos internacionales de películas como Tadeo Jones, Psiconautas o Klaus, son un claro ejemplo del cambio operado en el ámbito de la producción y distribución de la animación.

Con este telón de fondo, el Trabajo Fin de Grado que se presenta tiene como objetivo la creación de la carpeta de producción de un cortometraje de animación titulado "Canciones de espuma y viento". Para lograr dicho objetivo, el TFG se construye a partir de una metodología de corte teórico-práctica. En la primera parte, se plantea una visión panorámica del estado actual de la animación (centrándose sobre todo en el territorio español) y, en la segunda parte, se creará una carpeta de producción del cortometraje que incluya todos los elementos necesarios en su fase de desarrollo (guion, concept, personajes, vías financiación, etc.), para poder presentarlo posteriormente a productoras y fondos de ayuda que permitan su culminación.

Palabras clave: carpeta de producción, cortometraje, animación, 2D.

ABSTRACT

Animation is one of the fields of cinematographic fiction that is gaining more prominence in the contemporary audiovisual panorama. Despite the hegemonic position of studios such as Disney, in recent years new trends in animation have been emerging that are redefining its marginal position. As can be seen even in Spain, international premieres of films such as Tadeo Jones, Psiconautas or Klaus, are a clear example of the change that has taken place in the field of animation production and distribution.

Against this backdrop, the objective of this Final Degree Project is the creation of the production portfolio of an animated short film entitled "Canciones de espuma y viento" (Songs of foam and wind). To achieve this objective, the TFG is built from a theoretical-practical methodology. In the first part, a panoramic view of the current state of animation (focusing mainly on the Spanish territory) is presented and, in the second part, a production portfolio of the short film will be created, including all the necessary elements in its development phase (script, concept, characters, financing channels, etc.), to be able to present it later to production companies and aid funds that allow its culmination.

keywords: bible, production, shortfilm, animation, 2D

AGRADECIMIENTOS

A mis compañeros de proyecto, que le han dado vida a Eliot y a todo el mundo que le rodea.

Y también a mi tutor, por creer en el proyecto y animarme a seguir desarrollándolo.

ÍNDICE

1)INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Presentación, motivación y justificación.....	5
1.2. Objetivos.....	7
1.3. Metodología.....	7
2)MARCO TEÓRICO: ESTUDIO DE LA ANIMACIÓN CONTEMPORÁNEA.....	9
2.1 La industria de la animación y su situación actual.....	9
2.2 Corrientes en la animación: el 3D en contraposición al 2D.....	15
3) CARPETA DE PRODUCCIÓN “CANCIONES DE ESPUMA Y VIENTO”.....	21
3.1) DESARROLLO.....	21
3.1.1 Ficha del proyecto.....	21
3.1.2 Idea y concepto.....	22
3.1.3 Sinopsis y estructura dramática.....	22
3.1.4 Personajes.....	24
3.1.5 Estrategia de desarrollo.....	29
3.1.6 Presupuesto.....	30
3.1.7 Plan de financiación.....	31
3.1.8 Distribución.....	35
3.2) PREPRODUCCIÓN.....	37
3.2.1 Equipo.....	37
3.2.2 Calendario.....	38
3.2.3 Storyboard.....	39
3.2.4 Dirección artística.....	40
3.2.5 Concept de fondos y props.....	41
3.3) PRODUCCIÓN.....	48
3.3.1 Teaser.....	48
3.3.2 Música y sonido.....	49
4) CONCLUSIONES.....	51
5) BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	53
6) FILMOGRAFÍA.....	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Ranking de películas de animación más taquilleras a nivel internacional.....	10
Fig. 2 Valor total de la industria mundial de animación.....	10
Fig. 3 Captura de pantalla del ránking de IMDb de las 250 mejores películas.....	11
Fig. 4 Evolución de la facturación de la industria de la animación en España.....	12
Fig. 5 Evolución del empleo en la industria de la animación española.....	12
Fig. 6 Presupuesto de las películas de animación españolas más exitosas a nivel internacional.....	13
Fig. 7 Porcentaje de inversión de Netflix en distintos estilos de animación.....	14
Fig. 8 Comparación en el modelado de Dash, de <i>Los Increíbles</i>	15
Fig. 9 Frame de la película <i>Wolfwalkers</i>	16
Fig. 10 Diseño del personaje de Mebh.....	17
Fig. 11 Puntuación de los usuarios de la película <i>Wolfwalkers</i>	17
Fig. 12 Frame de la película <i>Persépolis</i>	18
Fig. 13 Puntuación de los usuarios de la película <i>Persépolis</i>	18
Fig. 14 Cartel de la Serie <i>Love, Death & Robots</i>	19
Fig. 15 Diseño del abuelo de Eliot.....	25
Fig. 16 Diseño de Eliot.....	25
Fig. 17 Diseño de la joven del puerto.....	26
Fig. 18 Diseño de las sirenas.....	27
Fig. 19 Resumen del presupuesto.....	31
Fig. 20 Recopilatorio de los festivales de pitching	32
Fig. 21 Listado de festivales de cine y cortometrajes.....	36
Fig. 22 Calendario.....	38
Fig. 23 Fragmento del storyboard.....	40
Fig. 24 Frame acabado.....	40
Fig. 25 Paleta de colores 1 usada en el teaser.....	41
Fig. 26 Paleta de colores 2 usada en el teaser.....	41
Fig. 27 Concept del acantilado.....	42
Fig. 28 <i>El caminante sobre el mar de nubes</i> , de Caspar David Friedrich.....	42
Fig. 29 Boceto del estudio de Eliot.....	43
Fig. 30 Referencia del estudio de Eliot.....	44
Fig. 31 Boceto del muelle.....	44
Fig. 32 Concept Art de <i>Klaus</i>	45
Fig. 33 Flauta.....	46
Fig. 34 Escritorio.....	46
Fig. 35 Barco.....	47
Fig. 36 Partituras.....	47
Fig. 37 Storyboard del teaser.....	49

1) INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación, motivación y justificación

El cine nació en 1895 como un nuevo medio para representar la realidad, al igual que otras artes plásticas, como la pintura o la escultura, muchísimo más antiguas. Otras, como la fotografía, no lo eran tanto. De hecho, la fotografía, al igual que el cine, fue un invento revolucionario, pues suponía plasmar la realidad sin la intervención creadora del hombre (Bazin, 1990). Eso le da a la imagen representada, automáticamente, un sentido objetivo, pues la única patente del hombre que puede parecer impresa reside en la elección del objeto representado, pero no en su propia concepción. Esto significa que el objeto fotografiado existe por sí solo, pues el hombre no interviene en él; tan solo escoge el momento que quiere plasmar, de ahí su objetividad. En este contexto en el que la fotografía se dedica a capturar un momento determinado, llega el cine, que va más allá del momento y es capaz de capturar el cambio.

“En esta perspectiva, el cine se nos muestra como la realización en el tiempo de la objetividad fotográfica. (...). Por vez primera, la imagen de las cosas es también la de su duración: algo así como la momificación del cambio.”

André Bazin, 1990, p.7

Sin embargo, el cine no se empieza a entender como tal hasta el momento en el que comienza a comercializarse y, sobre todo, cuando llegan cineastas como George Méliès, que comienzan a concebir este nuevo invento no solo como una herramienta, sino como un medio narrativo.

Desde este momento hasta la actualidad, el cine se ha visto impulsado por avances técnicos y artísticos que han obligado a su propia redefinición. Sin embargo, una de las facetas que parece serle innata es el esfuerzo en ocultar el artificio detrás de la pantalla. Todo lo que se muestra -a pesar de no serlo- debe parecer real. En contraposición, surge casi de manera contraria la animación.

Ya desde la concepción de los primeros aparatos precinematográficos podemos hablar del surgimiento de imágenes inertes animadas, como es el caso del zoótropo (1867), por lo que hablar de la animación como una rama que surge a raíz del *live action* sería faltar a la verdad. A pesar de ello, este campo tan amplio se ha visto relegado siempre a favor del cine tradicional. Algunos autores como Sánchez-Navarro (2020) consideran que esto se debe a la “hiperconsciencia” de la animación, pues es un tipo de cine que consiste en mostrar la irrealidad de su artificio para abrir las fronteras de lo que existe, y da lugar a mundos e historias que nunca se podrían contar de otra manera. La animación posee, de esta forma, maneras propias de diálogo que no se pueden replicar en el *live action* (Wells, 1998). Esta definición choca directamente con lo que se considera tradicionalmente que es el cine, la mentira, el artificio. A pesar de esto, la animación nunca ha sido ajena del todo a la realidad.

“Que la animación siempre sea artificio visual, que siempre sea, de hecho, fantasía no implica que no haya de acercarse a lo «real» (Sánchez Navarro, 2013a). De hecho, la animación jamás ha sido del todo ajena a las formas cinematográficas ancladas en la realidad, como el documental y el reportaje”

Jordi Sánchez Navarro, 2020

De hecho, con la llegada de la digitalización, esa barrera entre artificio y realidad se ha ido haciendo cada vez más difusa, reposicionando la animación en la industria cinematográfica a un papel mucho más importante. Sin ir más lejos, a partir de los noventa, el uso de técnicas digitales y del 3D para construir nuevos escenarios fue tomando un mayor predominio en Hollywood como señala Lev Manovich (2001):

“El metraje de acción real se ha visto desplazado de su papel como único material posible a partir del cual se puede construir una película. (...). El metraje de acción real queda pues reducido a un gráfico más, que no es diferente de las imágenes creadas de manera manual.”

Lev Manovich, 2001

Esta digitalización no le es ajena a la animación en sí. La animación 3D fue ganando peso por cuenta propia y no como herramienta, pero tuvo su punto de inflexión con el estreno de *Toy Story* (Lasseter, 1995), la primera película animada enteramente en 3D de la historia. Con esta película ganó un Óscar y se posicionó como una compañía referente en la industria (Lorenzo, 2021). Desde ese momento y con el surgimiento de nuevas productoras como DreamWorks o Sony Pictures, la animación ha ido creciendo y redefiniéndose a sí misma. La cuestión es: ¿En qué punto estamos ahora?

Al margen del uso de la imagen digital y el 3D, la animación se está afianzando como un discurso/lenguaje propio que está encontrando públicos tradicionalmente alejados de la animación. Películas como *Vals con Bashir* (Folman, 2006), que optó a los Óscars como mejor película de habla no inglesa y no como mejor película animada, o la adaptación cinematográfica del cómic *Persépolis* (Satrapi, Paronnaud 2007) pone de relieve hasta qué punto la animación ha ido creando su propio espacio de expresión, no solo en el mundo académico, sino también en el mainstream. Como veremos a continuación, cada vez intervienen títulos nuevos y diferentes en la opinión popular que nada tienen que ver con los grandes gigantes de la industria, tales como Disney, Warner o Pixar, de la que ya hemos hablado brevemente. De hecho, con la llegada de la digitalización, esta industria está experimentando un alza en todo el mundo y no sólo con las técnicas 3D, por lo que es el mejor momento para introducirse en el sector y desarrollar nuevos proyectos.

En este contexto en el que la animación está descubriendo nuevos públicos y maneras propias de narrar sus propias historias, es normal que surjan nuevos creadores que quieran formar parte de ello. Es por eso por lo que nace *Canciones de Espuma y Viento*, un proyecto enteramente realizado por estudiantes que, además de abrirles las puertas al sector, también pretende crear su propio espacio dentro de esta revolución creativa y

tecnológica. El cortometraje que se presenta en el siguiente TFG nace del interés creativo de explorar la animación tradicional 2D, junto con la música y el sonido, para relatar una historia que lleva mucho tiempo desarrollándose, y que pretende llegar mucho más lejos. *Canciones de Espuma y Viento* es el primer paso para un proyecto más grande y ambicioso que, por el momento, está a la espera de que este cortometraje encuentre un hueco en la industria audiovisual.

1. 2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo consiste en la creación de una carpeta de producción que reúna todos los requisitos para presentar un cortometraje de animación 2D a empresas y productoras.

Para alcanzar dicho objetivo principal se perseguirán los siguientes objetivos secundarios:

- Evaluar la relevancia y rentabilidad del sector de la animación en el entorno audiovisual contemporáneo.
- Realizar un pequeño análisis de las distintas corrientes actuales y su impacto en la industria y la sociedad.
- Comprender y analizar los elementos necesarios en la configuración de una carpeta de producción

1.3. Metodología

Para llevar a cabo este TFG se seguirá una metodología de corte teórico-práctico. En la primera parte del trabajo, se analiza el panorama de la animación actual basándose en una búsqueda bibliográfica de referentes sobre animación, a la vez que se buscarán datos cuantitativos. Entre estos datos hay varias estadísticas, búsquedas en páginas de reseñas y algunos ejemplos concretos de películas de animación de los últimos diez años. A su vez, también se investigará acerca de qué corrientes artísticas o estilos visuales parecen funcionar mejor. En la segunda parte, se desglosa la carpeta de producción de *Canciones de Espuma y Viento* por secciones. A su vez, estas están ordenadas por fases de desarrollo (Desarrollo, preproducción, producción y posproducción).

Cabe mencionar que este cortometraje es un proyecto colaborativo en el que intervienen varias personas con distintos roles (los cuales se presentarán más adelante). El papel que se ha ocupado para la realización de este TFG es el de guion, dirección y productora ejecutiva. Es decir, que las tareas que se han desarrollado son:

- La escritura del guion, con el respectivo desarrollo de personajes, tramas y estructura narrativa.
- La coordinación creativa del proyecto, que engloba tanto las decisiones creativas como la supervisión de las distintas etapas del proyecto.

-La búsqueda de un equipo adecuado para el proyecto y la asignación de tareas, roles y fechas para el correcto desarrollo de las fases del cortometraje según unas necesidades previamente establecidas.

-La producción del cortometraje, realizando tareas referentes a la preproducción y la estructuración de la carpeta de producción.

Por lo que, como tal, se ha estado presente en todas las fases y decisiones. Por esta misma razón, muchas de las fases, como los *concept* de algunos personajes y fondos, aún están en proceso de desarrollo, por lo que se presenta son las fases actuales y más recientes.

2) MARCO TEÓRICO: ESTUDIO DE LA ANIMACIÓN CONTEMPORÁNEA

2.1 La industria de la animación y su situación actual

Tal es la importancia de la animación que va más allá de ser un género cinematográfico. Y es que, con la llegada de la digitalización, las técnicas de modelado 3D han trascendido en la industria de tal manera que han obligado a redefinir la propia realidad del cine. Estas han conseguido integrarse de manera imperceptible para el espectador en las películas como si formaran parte de lo que se ha grabado. Parafraseando a Manovich, la filmación de la realidad física se ha convertido solo en una posibilidad (2001), y otra de muchas es la narración de historias a través de la animación, pues aunque la digitalización ha añadido herramientas para adornar la realidad filmada, también nos ha aportado técnicas para huir por completo de ella.

Sin embargo, ya desde antes de la informática, la animación se consolidó como un lenguaje visual con su propia definición de la realidad; mientras que el cine tradicional busca imitar a la perfección la realidad, la animación pretende poner en relieve el artificio que hay detrás de la pantalla. Sánchez-Navarro (2020) le atribuye el nombre de “hiperconsciencia” a esta faceta. Quizá por este motivo el género se ha visto tantas veces entredicho por estudiosos del cine. Durante años, la animación sufrió la incompreensión de todo el gremio, ante su sonrojante definición como arte menor (Yébenes, 2020). Esta afirmación ha acompañado a la industria durante muchos años, incluso hoy en día nos encontramos con celebridades de la industria del cine, como Guillermo del Toro, que se ven obligados a reivindicar la desestigmatización de la animación:

“La animación es cine. La animación no es un género infantil, es un medio”

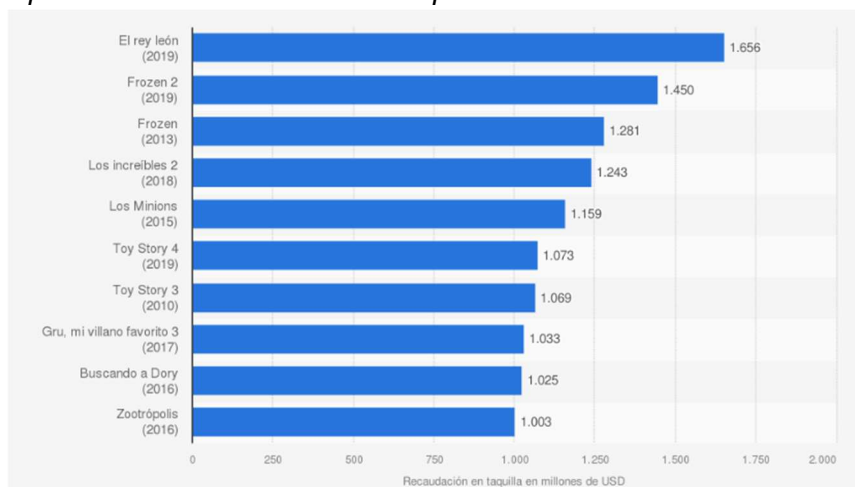
Guillermo del Toro, 2023

Sin embargo, no por ello el cine de animación y toda la industria que hay detrás de ella deja de ser un sector rentable, como veremos a continuación

Si observamos los datos recogidos en los últimos años, es innegable el puesto hegemónico que Disney sigue manteniendo en cuanto a recaudación y premios. Sin ir más lejos, las cuatro películas más vistas en cine a fecha de febrero de 2023 pertenecen a la megacorporación. Estos datos tampoco resultan novedosos si tenemos en cuenta el nivel de capital y recursos que maneja Disney y que le permiten ser la empresa de animación más competitiva no solo actualmente, sino a lo largo de su historia. Disney ha marcado las normas y leyes de la animación, pues fueron pioneros en varias técnicas que han permitido a día de hoy que la animación sea lo que es.

Figura 1

Ranking de películas de animación más taquilleras a nivel internacional



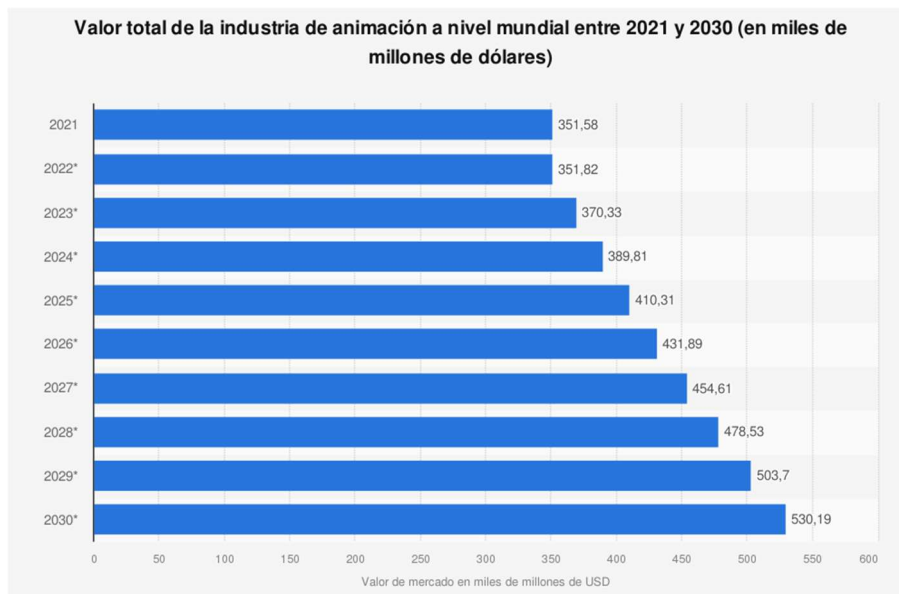
Nota: Nota: Extraído de “Informe Statista: El cine de animación”, 2022, p.7

Sin embargo, esto no es un impedimento para que nuevas corrientes se abran paso en esta industria. Sin ir más lejos, en 2008, *Waltz with Bashir* (Folman, 2006), película documental israelita, ganaba el Globo de oro a mejor película de habla no inglesa y quedaba nominada en los Óscar a mejor película, siendo la primera en ser nominada en esta categoría. Volviendo a remitirnos a los Globos de oro de 2023, Guillermo del Toro hizo frente al gigante de la animación con su película de Stop Motion *Pinocho* (Del Toro, 2022), con la que demostró que el cine de autor tiene una calidad artística comparable a las películas más comerciales y a las que acostumbramos a ver premiadas en los festivales de cine más grandes (por ejemplo, en los diecisiete años de los Globos de oro, tan solo cinco películas que no pertenezcan a Disney han conseguido ganar, y dos de esos premios pertenecen a Sony Pictures y Dreamworks, otras dos compañías multimillonarias).

Con el paso de los años y coincidiendo con la llegada de la digitalización, se ha podido observar un crecimiento no solo en nivel de producción, sino también de interés por parte del público. De hecho, si vemos las estimaciones, se prevé que el valor de la industria crezca en un 150%.

Figura 2

Valor total de la industria mundial de animación



Nota: Extraído de Statista: Tamaño de la industria de animación mundial 2021-2030, A. Orús, 2023

Como hemos señalado, la animación cada vez levanta más interés en el público y la crítica, como podemos observar en páginas de reseñas como Metacritic, Rotten Tomatoes o IMDb. De hecho, y citando a esta última, en su ranking de 250 películas mejor valoradas (afecha de marzo de 2023), vemos que, entre los lanzamientos más recientes, hay varios títulos de animación, algunos de ellos clasificados como “animación infantil” como pueda ser *Klaus* (Pablos, 2019), o también, a fecha de junio de 2023, encontramos la película de *Spiderman: Cruzando el Multiverso* (Dos Santos, 2023). Muchas de las producciones que mejor puntuación tienen forman parte de estudios independientes o de cine de autor, como pueda ser *Canción del mar* (Moore, 2014), que pertenece a Cartoon Saloon.

Figura 3

Captura de pantalla del ranking de IMDb de las 250 mejores películas

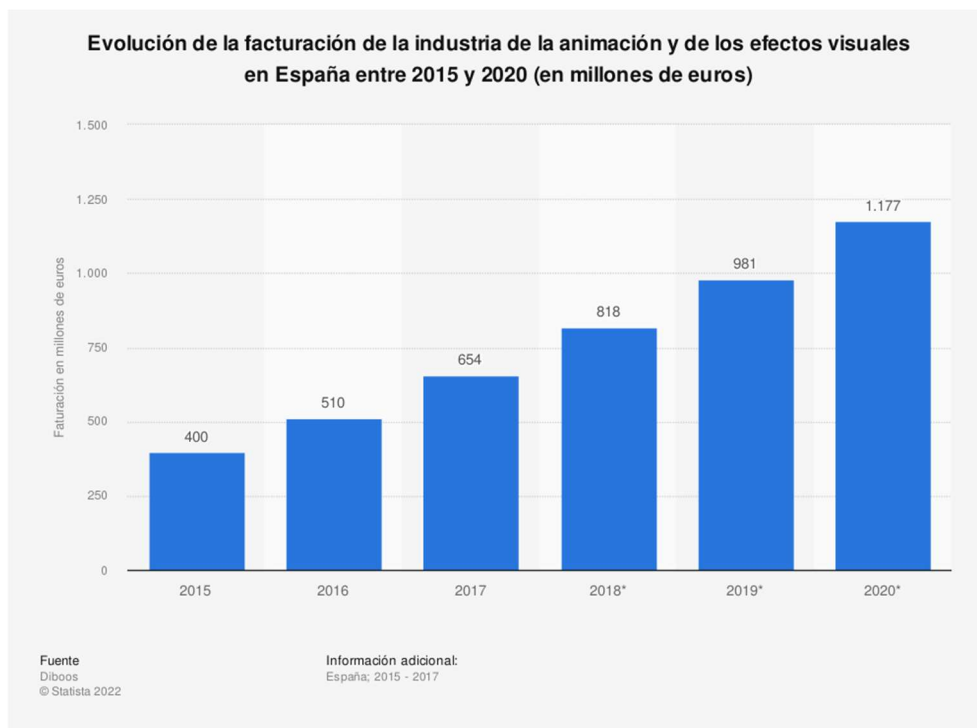


Nota: Recuperado en junio 2023 de <https://www.imdb.com/chart/top/>

Si nos centramos en el caso español, los datos siguen siendo igual de significativos. Desde 2015, la rentabilidad del sector ha aumentado en un 294.25%, hecho ligado al aumento del interés por parte del público y las mejoras técnicas.

Figura 4

Evolución de la facturación de la industria de la animación en España

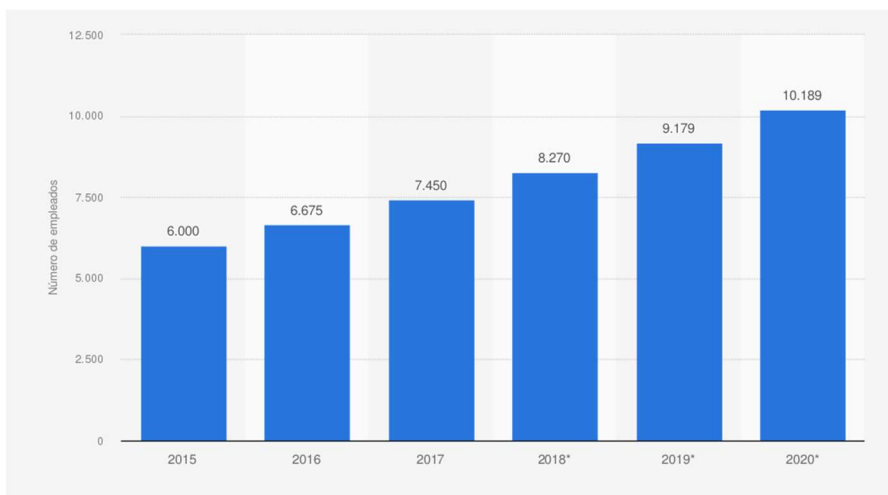


Nota: Extraído de Statista: Facturación de la industria de animación y efectos visuales España 2015-2020, A. Orús, 2020

Junto a este crecimiento económico también se ha visto aumentado el número de personas empleadas en la industria de la animación en un 169.82%. Las previsiones respecto a estos datos, basadas en la progresión de los mismos, es al alza. Por estas dos razones, es innegable que España está afrontando un buen momento de creatividad y rentabilidad económica. Citando a Manuel Sicilia (2016), “España es el quinto país productor de animación en todo el mundo. Cientos de artistas y técnicos españoles repartidos en Disney, Pixar y Dreamworks. son altamente valorados. Y en los últimos años, hemos pasado de que se reconozca el trabajo de nuestros profesionales a que se reconozcan también nuestros proyectos y empresas.”

Figura 5

Evolución del empleo en la industria de la animación española

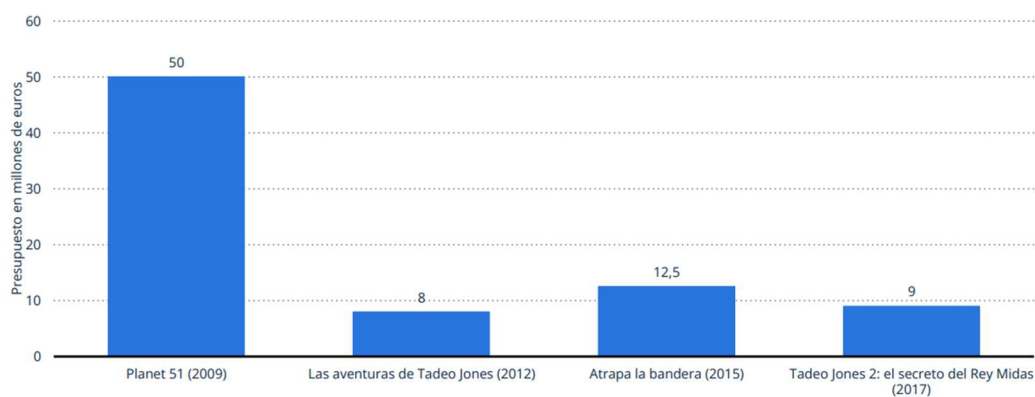


Nota: Extraído de “Informe Statista: El cine de animación”, 2022, p.11

Estos datos no solo se pueden observar en estadísticas, sino que también son visibles en producciones concretas que han supuesto grandes avances. La tendencia es a invertir cada vez más en películas de animación 3D debido a que es el estándar que compañías como Disney o Pixar han establecido. En cuanto a España, esto se ve reflejado en el presupuesto que manejan las películas. Si bien la Figura 6 que sigue es de 2018, también es digno de mención, nuevamente, el caso de *Klaus*, con un presupuesto de 37.100.000 de euros. Algo que es importante aclarar es que la mayoría de películas españolas son coproducidas con otros países, debido a que, a nivel estatal, las ayudas que reciben no se pueden comparar con la de países vecinos como Francia.

Figura 6

Presupuesto de las películas de animación españolas más exitosas a nivel internacional.



Nota: Extraído de “Informe Statista: El cine de animación”, 2022, p.16

No obstante, no por esto el 2D ha quedado obsoleto, como podemos observar en algunos de los últimos éxitos españoles del momento.

De los estrenos más recientes, es destacable el caso de *Buñuel en el laberinto de las tortugas* (Simó, 2018). Con un presupuesto de 1.800.000€, esta película ganó el Goya a mejor película de animación y casi va a los Óscar, aunque al final la seleccionada fue *Dolor y Gloria* (Almodóvar, 2019). A pesar de ello, acumuló siete nominaciones y ganó en los premios latino en la misma categoría y, además, recibió también en el festival de cine de Málaga el premio a mejor banda sonora. Esta película, de la cual se encargaron tres estudios de animación españoles (Sygnatia, Glow Animation y Hampa Studio), recaudó solo en un fin de semana en Francia 36.743 dólares. Teniendo en cuenta que fue más o menos lo mismo que recaudó en España, podemos decir que se trata de un éxito más internacional que propiamente nacional. No obstante, fue en su momento una película aclamada por la crítica, tanto por el nivel artístico como por la calidad técnica y narrativa.

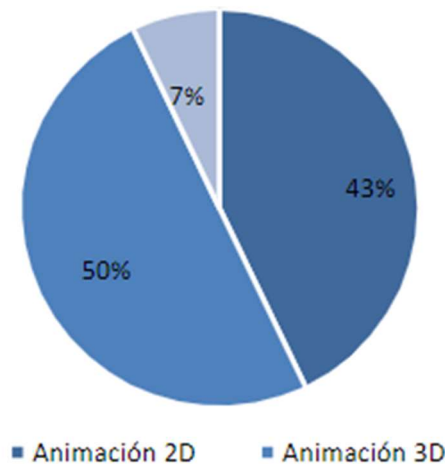
Otro ejemplo aún más reciente es *Unicorn Wars* (Vázquez, 2022) película de Alberto Vázquez y el último, a principios de 2023, gran éxito de la animación española. Con tres millones de presupuesto, ha ganado el Goya a mejor película de animación y ha sido nominada en otros cuatro premios. Se trata de una película que destaca tanto por su calidad artística como por la crítica que hace a la guerra y los conflictos bélicos.

Todos estos datos son en relación a la industria cinematográfica más clásica, donde los datos se recogen a través de la taquilla. Sin embargo, en 2016, Netflix llega como una plataforma innovadora que permite a los usuarios ver contenidos audiovisuales a la carta desde sus propias casas (aunque en España llegó un año antes). Este gigante industrial no solo se estableció como la plataforma de Streaming con más suscriptores hasta este 2023 inclusive, sino que también como productora de contenidos audiovisuales bajo el sello de *Netflix originals*. De hecho, en 2020 invirtió 17.300 millones de dólares estadounidenses solo en contenidos de animación (Mena, 2023).

Si bien Netflix no comparte los datos recogidos acerca del consumo de sus contenidos, sí se han hecho análisis basándose en los contenidos que publica. Un estudio realizado en la Universidad Tecnológica ECOTEC y publicado en la revista *Ecociencia* nos muestra que los contenidos de animación de Netflix son bastante variados y que no existe una correlación de estilos, géneros y público. La gran empresa invierte casi lo mismo en la animación 3D y la 2D, siendo el stop-motion la técnica en la que menos se invierte.

Figura 7

Porcentaje de inversión de Netflix en distintos estilos de animación



Nota: Extraído de “Tendencias de desarrollo de mercado de animación: Caso Netflix”, 2022, 9, 194–208

2.2 Corrientes en la animación: el 3D en contraposición al 2D

Tras este análisis, cabe hacerse una pregunta: qué tipo o tipos de animación funcionan mejor. Si para responder a esta pregunta vamos a los datos expuestos sobre recaudación en taquilla, como por ejemplo los nombrados anteriormente, Disney, Pixar y la animación en 3D están indudablemente en el primer puesto. Este estilo tiende a ser cada vez más realista en los detalles, manteniendo una caracterización caricaturesca. Como ejemplo, la siguiente figura muestra la comparación en el diseño de Dash, de *Los Increíbles* (Bird, 2004).

Figura 8

Comparación en el modelado de Dash, de Los Increíbles



Nota: miniatura del vídeo “Diferencias De Animación Entre Los Increíbles y Los Increíbles 2”, de <https://www.youtube.com>

En esta imagen comparativa, podemos observar que, aunque el modelado del personaje sigue siendo el mismo, hay más detalles en las expresiones, texturas, formas, etc. Entre la primera película y su secuela pasaron 14 años, suficientes como para evidenciar la mejora en las técnicas y en la tecnología empleadas.

Por supuesto, estos aspectos en cuanto al estilo solamente se pueden percibir en personajes humanos (o por lo menos, es donde más evidente se hace). Varios de los nuevos lanzamientos incluyen protagonistas con formas y aspectos que vuelven algo más difícil realizar esa comparativa. Un ejemplo de ello puede ser *Elemental* (Sohn, 2023), donde todos los personajes son elementos de la naturaleza con forma humanoide. Sin embargo, los movimientos de los objetos y “las personas” cada vez son más orgánicos, así como las texturas. De esta manera, se evidencia una rápida evolución tecnológica que lleva transcurriendo desde el estreno de *Toy Story*, y que permite a las productoras de animación realizar proyectos cada vez más complejos y que resulten creíbles e inmersivos.

Mientras parece que los estilos predominantes intentan imitar cada vez mejor la realidad, tenemos estilos de animación de autor, casi todos 2D, que experimentan más con la realidad hasta puntos donde esta se muestra totalmente distorsionada. Un ejemplo de ello es *Wolfwalkers* (Moore & Stewart, 2020). En esta película 2D no solo se juega con las formas, sino que las perspectivas son totalmente irreales, desde los objetos hasta los fondos.

Figura 9

Frame de la película Wolfwalkers



En esta película se juega también con las figuras de los personajes. Mientras que algunos de ellos se muestran más angulosos, otros tienen formas más redondeadas. De esta manera, diferenciamos dos mundos totalmente distintos a través de sus protagonistas. Por un lado está Robyn y su padre, con más esquinas, más líneas rectas, etc. Casi en sentido contrario, está Mebh, que, cuyo diseño y movimientos se basa en

los círculos (decisión creativa que va en contra de la norma, pues las formas redondeadas se suelen asociar a las cosas inofensivas, mientras que aquí se asocia al mundo salvaje y místico de los wolfwalkers). Además, esto se refleja también en los fondos, en los que el bosque tiene colores más vibrantes y líneas más sueltas, en contraposición a una ciudad llena de líneas rectas, colores apagados y monocromáticos y muchas sombras.

Figura 10

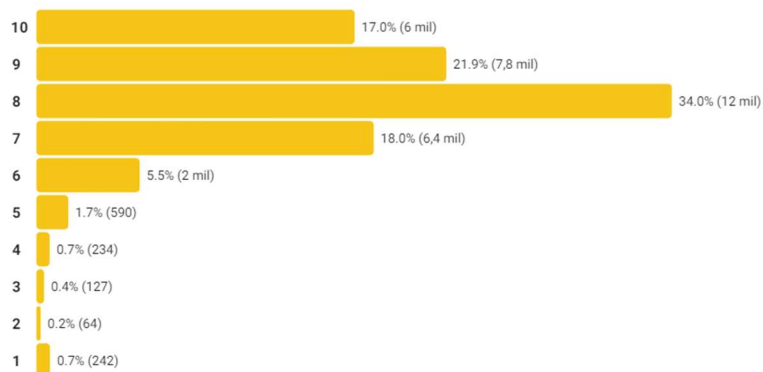
Diseño del personaje de Mebh



Estas decisiones artísticas arriesgadas gustan en el público, como podemos observar en las críticas y valoraciones que deja la gente en páginas de reseñas.

Figura 11

Puntuación de los usuarios de la película Wolfwalkers



Nota: Recuperado de IMDb en junio de 2023

Como hemos mencionado ya, la animación, además de ofrecer posibilidades casi infinitas de relatar una misma historia de diferentes maneras, también ha servido de puente para que algunas historias que ya han sido contadas lleguen a un público mucho más amplio. Es el caso de la anteriormente nombrada *Persépolis*. Esta es una película basada en las novelas gráficas de la autora iraní Marjane Satrapi, en las cuales relató su vida durante la revolución islámica.

Figura 12

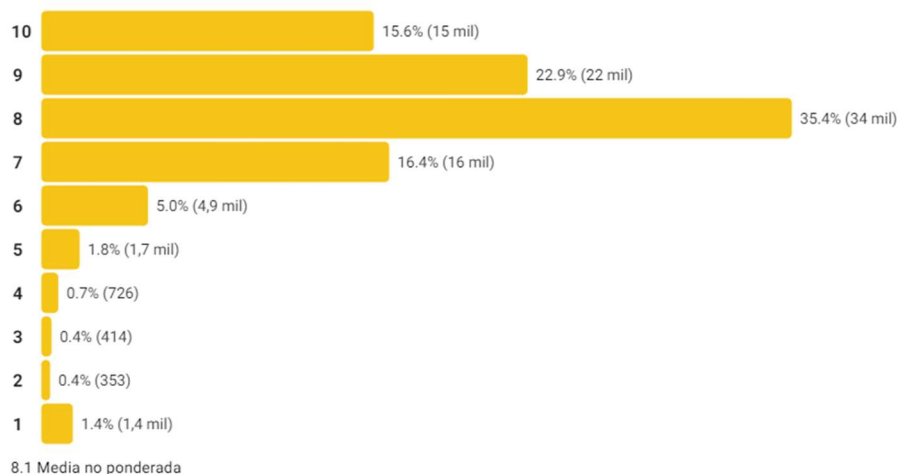
Frame de la película Persépolis



La película, en blanco y negro, da vida a las ilustraciones de la autora, siendo totalmente fiel al estilo de la novela gráfica. Esta película, que aporta varias reflexiones entre momentos más ligeros, ha ganado el Óscar a mejor película en 2008, además de otros premios, con un estilo que se sale por completo de la norma. Por otro lado, tiene una metapuntuación (es decir, puntuaciones de revistas y críticos de cine) de 90 sobre 100 en IMDb, además de una puntuación de 8 sobre 10 por parte de los usuarios.

Figura 13

Puntuación de los usuarios de la película Persépolis



Nota: Recuperado de IMDb en julio de 2023

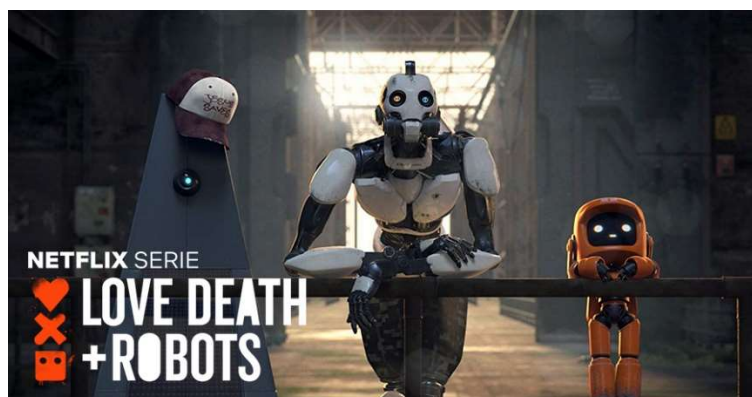
A pesar de ser una película que se sale bastante de lo que se suele ver en cartelera, que no es una película para todos los públicos y que tuvo un presupuesto bastante bajo para el estándar (7 millones de dólares) consiguió un beneficio de más del doble a nivel internacional, siendo un completo éxito.

Por otro lado, en cuanto al consumo de las plataformas no parece que haya una clara preferencia por uno o por otro. Según el estudio anteriormente nombrado sobre Netflix, la inversión que se realiza en contenidos de animación no parece tener una relación directa con una preferencia de consumo, si bien es cierto que los contenidos que parecen funcionar mejor son los de comedia (independientemente del público objetivo, por lo que, dentro de este género, entra tanto el contenido adulto como el infantil).

Uno de los últimos grandes éxitos de Netflix, y que destaca precisamente por la mezcla de distintas técnicas de animación, es *Love, Death & Robots* (Miller, 2019).

Figura 14

Cartel de la Serie *Love, Death & Robots*



Se trata de una serie que, a través de historias independientes, explora géneros como la fantasía, el horror y la comedia mediante distintos estilos animados que se adaptan a

cada una de las narraciones correspondientes. Encontramos capítulos en 2D con un estilo similar al cómic americano, como también hay episodios hechos en stop-motion o incluso con un 3D muy similar al que vemos en videojuegos triple A. Tal es la popularidad de la serie que Netflix lanzó el 20 de mayo de 2022 el tercer volumen de episodios.

Con esto, vemos dos ejemplos de estilos totalmente contrarios, con objetivos distintos, y que ambos funcionan bien en el sentido económico y/o de recibimiento por parte del público. Es evidente que las técnicas en 3D siguen prevaleciendo frente a las demás y que parece que esta tendencia va a perdurar en el tiempo, pero no por ello el resto han quedado obsoletas ni funcionan peor. Muy al contrario, la parte de la animación más autoral parece tener más libertad de juego para expresarse y romper con la realidad tanto como se desee sin que esto afecte a su popularidad. Teniendo en cuenta los datos expuestos, parece que cualquier historia tiene cabida en la industria de la animación y en el público, si se emplean las técnicas correctas para hacerlo.

3) CARPETA DE PRODUCCIÓN “CANCIONES DE ESPUMA Y VIENTO”

Con este telón de fondo y tras haber comprobado no solo que la animación es actualmente un sector rentable, sino que además la animación 2D tiene todavía mucho recorrido por delante, se presenta el siguiente caso práctico: la carpeta de producción de un cortometraje de animación 2D. Para ello, se han dividido los contenidos en las tres fases de cualquier proyecto, ya sea animado o no: Primero el desarrollo, donde se concretan todos los aspectos relacionados con la idea y la estrategia que se pretende seguir. A continuación, la pre-producción como tal, donde se exponen las tareas más concretas y se empieza a modelar el proyecto. Finalmente, pasamos a la producción, que es la parte más corta debido a que el proyecto aún no ha llegado a día de hoy a esa fase. Sin embargo, sí hay ciertos aspectos relacionados con ello que se pueden ir desarrollando en este trabajo de investigación.

Por otro lado, acompañada de toda esta información, también se irán añadiendo los comentarios pertinentes a cada parte del proyecto, así como una breve memoria.

3.1 DESARROLLO

3.1.1 Ficha del Proyecto

En esta parte, se recogen los datos fundamentales del proyecto para entender su naturaleza y su objetivo. Posiblemente el mayor interés de este apartado sea el hecho de que el objetivo principal de este cortometraje es abrir las puertas al desarrollo de su historia en una futura película. Por tanto, el cortometraje sería una especie de prueba de que el proyecto funciona y que tiene mucho más potencial comercial y creativo.

-Título: Canciones de Espuma y Viento.

-Público Objetivo: Primario (Infantil 8-12 años) y secundario (familiar, sensibilizados con el medio ambiente).

-Tipo de proyecto: Cortometraje de animación 2D.

-Género: Fantasía.

-Duración: 7-10 min.

-Situación actual: En desarrollo.

-Qué buscamos: Productoras que ayuden al desarrollo y la financiación del proyecto. Futuro largometraje.

-Temas: la superación de la pérdida y el miedo.

-País de producción: España.

-Lengua original de rodaje: castellano.

-Dirección y guion: Olga Sanchis Terol

3.1.2 Idea y Concepto

Canciones de Espuma y Viento es un proyecto que ha tomado muchas formas y que ha cambiado muchísimo a lo largo del tiempo. Para explicar su nacimiento, debemos remontarnos a 2018, cuando este cortometraje nació como un relato interactivo en el que se pretendía que la música tuviera un papel fundamental en la lectura. En cuanto a la historia en sí, tuvo su origen en el conjunto de diversos elementos, reales y ficticios, que me fascinaban por aquel entonces. Investigando acerca de las sirenas (personajes con un papel, si no protagónico, central en la historia) descubrí a las *seikis*, criaturas mitológicas celtas con la habilidad de cambiar su cuerpo humanoide a la de una foca (de hecho, *Canción del Mar* trata precisamente de estos seres). Fue entonces cuando nace Eliot, un chico que vive en un pueblo costero rodeado de molinos de viento (este elemento, inspirado en lugares de España, Grecia y Portugal, como los molinos de Apúlia, Islas Canarias o las Islas Cícladas) que está obsesionado con las sirenas y su canto, capaz de prever o provocar los cambios meteorológicos.

En esta historia se les atribuye a las sirenas un don existente en la vida real, si bien poco común: oído absoluto. Se trata de una habilidad que permite a las personas identificar la nota que produce un sonido sin que haya otro de referencia. En el caso de la historia, esta habilidad solo les pertenece a las sirenas y aquellos que estén relacionados con ellas. De igual manera, les permite cantar con voces melodiosas y poderosas, capaces incluso de controlar las mentes de la gente.

Con todos estos elementos, nace la idea de realizar un largometraje: *El Chico de los Molinos*. Sin embargo, al tratarse de un proyecto demasiado ambicioso y que requiere muchos recursos, se planteó la idea de hacer un cortometraje que sirviera de puerta a las productoras y al público. De esta manera, *Canciones de Espuma y Viento* cuenta el origen de esa obsesión de Eliot hacia las sirenas.

No obstante, el proyecto funciona de manera independiente a la película, por lo que tanto la idea como el concepto del mismo se pueden describir sin necesidad de mencionar esa trama mayor en la que desembocará.

-Idea dramática: Un niño trata de afrontar su miedo a las sirenas y descubrir el secreto que su abuelo quiso contarle.

-Idea temática: La superación de la pérdida y el miedo y la conservación del medio ambiente.

-Logline: En un pueblecito costero donde viven unas misteriosas sirenas, un anciano va todos los días a observarlas y estudiarlas. Tras su muerte, su nieto tratará de superar su miedo hacia esas criaturas y descubrir qué es lo que producía en su abuelo tanta fascinación.

-Posibles tagline: “¿A qué suenan las sirenas?” “¿Qué suena más allá del mar?”

3.1.3 Sinopsis y estructura dramática

En este apartado, se desarrolla la historia principal de manera resumida, con todos los elementos necesarios para su correcta comprensión. Sin embargo, para un mayor entendimiento, se recomienda leer primero el ANEXO 2: guion.

-Sinopsis larga:

Eliot es un niño de ocho años que ha sido criado por sus abuelos. Viven en un pueblecito en medio de unas colinas, rodeado de molinos de viento. Está cerca de la playa, pero los lugareños no se atreven a acercarse porque hay sirenas en la costa. Estas criaturas pueden ser muy agresivas y no dejan que prácticamente nadie se acerque, por lo que el pueblo tan solo tiene un pequeño puerto que casi no usan. Eliot tiene una conexión muy especial en concreto con su abuelo, un señor que lleva años estudiando a las sirenas. Al mismo tiempo es flautista y lleva enseñándole a su nieto música desde que es muy pequeño. Es por esto por lo que la música se ha convertido en algo especial que ambos comparten. A pesar de esto, Eliot sigue teniéndole miedo a las sirenas, igual que todo su pueblo. La gente piensa que su abuelo está loco debido a su obsesión por las sirenas, pero lo que no saben es que, gracias al canto de las sirenas, se producen los distintos fenómenos atmosféricos que permiten al pueblo seguir siendo fértil y abundante en las cosechas. Es por ello por lo que se dedica a estudiarlas, para descubrir qué cantos corresponden con las lluvias, el viento y los días de sol. Con tal de intentar que su nieto supere su miedo por las sirenas y lo entienda mejor, decide llevárselo un día al acantilado desde el cual se dedica a observarlas diariamente. Allí le promete que, si sigue esforzándose en sus clases de música como lo lleva haciendo hasta ahora, le contará un secreto sobre las sirenas. Justo antes de ponerse a tocar, dice que al día siguiente lloverá, algo que sabe gracias al canto de las sirenas, pero Eliot no entiende el comentario. Poco tiempo después una enfermedad que lo mantenía débil termina por consumirlo del todo. En sus últimos momentos, el abuelo le regala su propia flauta. Eliot, movido por la tristeza y la rabia de haberlo perdido, empieza a ir al acantilado a observar a las sirenas desde lejos. Un día, se le cae la flauta al mar y, aunque se mete en la playa para tratar de recuperarla, no es hasta que una sirena la encuentra y se la lleva que comienza a sentir curiosidad por esos seres marinos. Desde ese momento, comienza a ir todos los días para observarlas, estudiarlas y, sobre todo, escuchar su canto. Mientras lo estudia, va recogiendo las distintas canciones en partituras y se las va aprendiendo con la flauta porque está convencido de que el secreto que su abuelo nunca llegó a decirle está relacionado con su canto.

Va pasando el tiempo hasta que, un día, Eliot se entera de que un barco de mercaderes se dispone a zarpar. Se trata de un evento inusual, pues no muchos marineros se atreven a navegar en ese mar, por lo que todo el pueblo los despide con gritos de júbilo, como si fueran héroes. Sin embargo, Eliot se da cuenta de que las sirenas están alteradas por algo, y que no dejan de cantar una canción que le recuerda a algo. Se da cuenta entonces de que esa misma canción es la que estaban cantando el día que fue al acantilado con su abuelo, cuando este dijo que al día siguiente llovería. Entiende entonces que las sirenas están tratando de advertirle de que va a caer una gran tormenta y que los marineros corren peligro. Aún sin saber si su teoría es cierta o no, trata de convencer a la gente de que no se marchen, pero nadie le escucha. Entonces, ve a una chica joven que se dispone a subir al barco. Se trata de la hija de unos mercaderes a la cual están obligando a marcharse en contra de su voluntad. Cuando Eliot se lanza a por ella y le explica apresuradamente lo que va a ocurrir, ella decide escucharle y quedarse en tierra. Al día siguiente, cae la tormenta que Eliot esperaba. Cuando termina de llover, Eliot descubre que el barco que se marchó se hundió en mitad del océano a causa de ello, pero se lleva la tranquilidad de saber que su teoría era cierta y que, al menos, pudo

salvar a la chica, la cual le da las gracias en cuanto lo ve. Tras esto, decide sustituir a su abuelo e ir todos los días al acantilado a observar a las sirenas, igual que lo hacía él.

-Sinopsis corta:

Eliot decide acompañar a su abuelo a uno de sus paseos hacia el acantilado para observar a las sirenas más de cerca. Mientras que el niño les tiene miedo, su abuelo se siente fascinado por ellas. Allí, este le dice que le promete contarle un secreto que estas misteriosas criaturas guardan. Sin embargo, el hombre fallece al poco tiempo a causa de su avanzada edad y Eliot se queda solo, con su flauta. Un día que va al acantilado para tratar de entender un poco mejor la perspectiva de su abuelo, se le cae al mar y, justo cuando piensa que no podrá recuperarla, una sirena la recupera por él. Desde ese momento, empieza a ir más de seguido a verlas y a estudiar su canto, superando poco a poco su miedo en el proceso. Un día que un barco va a zarpar a alta mar, Eliot se da cuenta de que las sirenas están muy nerviosas y no dejan de cantar una canción que le resulta familiar. Finalmente descubre que se avecina una terrible tormenta, pero solo consigue que una joven le escuche y no suba al barco. Tras comprobar felizmente que su teoría es cierta, Eliot comienza a ir al acantilado como hacía su abuelo.

-Estructura dramática:

- Inicio: Elliot acompaña a su abuelo al acantilado, donde este le cuenta historias de las sirenas y le dice que, si se porta bien, le contará un secreto de las sirenas. Empiezan a escucharlas cantar y el abuelo dice “mañana lloverá”. Elliot se sorprende de sus palabras.
- Detonante: el abuelo muere y Elliot se queda con su flauta.
- Desarrollo: Elliot sigue teniéndoles miedo a las sirenas. Pierde su flauta y una de las sirenas se la devuelve. Empieza a recopilar canciones y a estudiar su comportamiento.
- Midpoint: Un barco se dispone a salir de viaje, pero Elliot se da cuenta de que las sirenas parecen muy revueltas. A través del canto, le “revelan” que habrá una tormenta. Elliot se acuerda entonces de que esa es la misma canción que cantaron en su momento, cuando estaba con su abuelo.
- Clímax: Nadie le cree salvo una joven que iba a viajar en el barco y decide no ir.
- Desenlace: Eliot es reconocido por el pueblo, y comienza a ir, como hacía su abuelo, al acantilado para seguir recopilando y estudiando el canto de las sirenas.

3.1.4 Personajes

Originalmente había muchos más personajes. Sin embargo, terminaron por aparecer únicamente tres.

-Abuelo (80 años): Se trata de un hombre mayor que se pasa la mayor parte de su tiempo libre estudiando a las sirenas. Sabe secretos de ellas que nadie más conoce en el pueblo, y debido a su obsesión por ellas muchos lo tildan de loco. Además de su afán

por investigarlas, también adora la música y es flautista. Su prioridad es y siempre ha sido su nieto.

Figura 15

Diseño del abuelo de Eliot

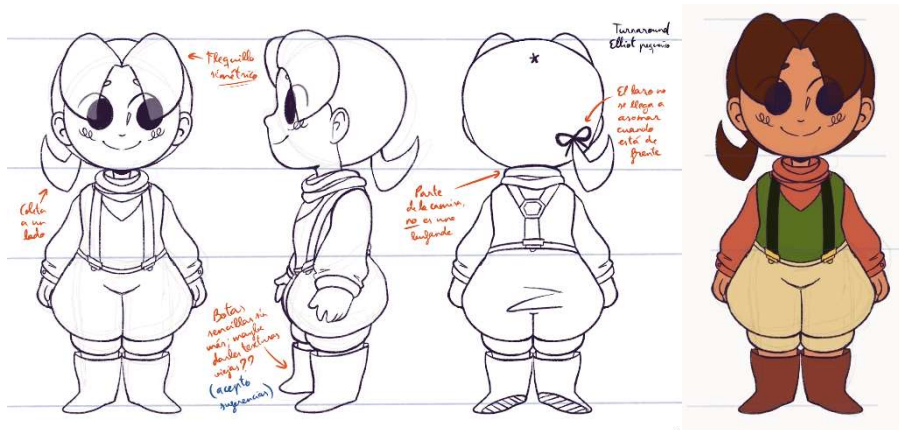


Se trata de un personaje incomprendido que, a pesar de tratar de hacer las cosas bien, sufre las consecuencias de una sociedad que lo mantiene al margen por no encajar en ella. Una gran inspiración en la construcción y desarrollo de este personaje fue el tío Iroh de *Avatar: The Last Airbender* (DiMartino, 2008). Siendo hermano del Rey de la Nación del Fuego, cayó en desgracia tras perder un gran territorio y a su hijo durante la guerra de los 100 años. Por culpa de ello se convierte en un marginado y termina acompañando a su sobrino al exilio. Lo más destacable de su personaje es que, pesar de ello, se muestra como una figura paternal y esperanzadora; lejos de avergonzarse de lo que le ha ocurrido trata de proteger a su sobrino y de llevarlo por el buen camino. En este caso, el abuelo de Eliot trata de inculcarle su amor por las sirenas porque sabe lo importante que son para el pueblo.

-Eliot (8 años): Es un niño activo y curioso, pero tiene mucho miedo de las sirenas. Siempre ha vivido protegido bajo la sombra de su abuelo, por lo que, tras su muerte, se ve obligado a enfrentarse a la vida en soledad. Su abuelo le inculcó su pasión por la música, y es la manera que tiene de sentirse más cerca de él.

Figura 16

Diseño de Eliot



Su diseño se basó inicialmente en Jim Hawkins de *El planeta del tesoro* (Musker, Clements, 2002) porque se pretendía darle una apariencia de niño activo y algo rebelde, pero debido a la evolución del guion y de su miedo inicial a las sirenas, se fueron atenuando algunos aspectos para darle un aspecto más inocente. En cuanto a la construcción del personaje, uno de los más referenciales ha sido Ezran, uno de los protagonistas de *El príncipe dragón* (Spansberg, Volpe, 2018). Se trata de un niño pequeño con una infinita curiosidad, mucha energía y con un sentido de la responsabilidad y la justicia muy grandes, en parte debido a que, desde pequeño, ha tenido que cargar con grandes responsabilidades. Lo más destacable de este personaje es cómo sigue avanzando a pesar de haber perdido a su figura paterna y cómo va aprendiendo en el camino. Fue un aspecto clave en el momento de construir al personaje de Eliot.

-La joven del puerto (15 años): Se trata de la hija de unos mercaderes. Sus padres suelen obligarla a acompañarles en sus viajes, a pesar de que a ella no le gusta su oficio. Por ello, cuando decide hacerle caso a Eliot y no subirse al barco, lo hace también como un gesto de rebeldía.

Figura 17

Diseño de la joven del puerto



Por el oficio de sus padres, está en un eslabón de la sociedad algo más alto que Eliot y su abuelo. Ella vive integrada en la sociedad y representa la oposición de los otros dos personajes, que viven más al margen. Cuando Eliot toma el puesto que ocupaba su abuelo y logra convencerla de que no se suba al barco, se crea entre ellos dos el puente entre las sirenas y el pueblo que su abuelo no consiguió establecer. Así lo vemos al final, cuando la joven le agradece a Eliot haberle salvado la vida.

-Las sirenas. Estas son criaturas agresivas y muy territoriales. Es por ello por lo que tienen un aspecto menos humano. Además, a su diseño agresivo se les ha añadido ciertos detalles para protestar contra la contaminación del mar; muchos de sus diseños presentan daños causados por arpones, anzuelos e incluso mutilaciones. Esto, aparte de ayudar a ese aspecto agresivo, también sirve para concienciar de un grave problema existente en la vida real.

Figura 18

Diseño de las sirenas



Por ello, las sirenas son, en realidad, una representación del medioambiente, el cual ha sido corrompido por el ser humano y, a pesar de ello, sigue siendo fundamental para este. Eliot comprende que, aunque sean agresivas con las personas, estas no dudan en tratar de advertirle de la tormenta que se avecina. Por ello decide ocupar el puesto de su abuelo y cuidar de ellas.

-Habitantes del pueblo: No son un personaje como tal, sino que, más bien, son la representación de una mentalidad colectiva. Cuando los vemos siempre es en masa, en el lado contrario de donde se sitúan las sirenas en la costa. Cuando un barco se dispone a zarpar, los despiden como héroes, pues se van a internar en el mar de las sirenas.

Algo destacable de los personajes es que los dos niños no hablan en todo el cortometraje. Esto fue una decisión consciente que se tomó para diferenciar el mundo adulto, más pragmático, lógico y mundano, con el de los niños, más interior y creativo. Esto obliga a que los personajes de Eliot y la joven del puerto sean mucho más expresivos para que se entiendan sus acciones.

Ahora que se ha desarrollado tanto la sinopsis como los personajes que finalmente han aparecido, cabe decir que la historia y los elementos que la pueblan, como los protagonistas, han variado mucho hasta este momento. El hecho de que este cortometraje narre el inicio de la obsesión de Eliot por las sirenas al comienzo de la película hizo que fuera muy difícil resumirlo todo en diez minutos (que es lo que se estima que durará el cortometraje). Eso se debía principalmente a que había muchos detalles que parecían ser clave para el correcto desarrollo de las acciones, como por ejemplo el hecho de que el abuelo de Eliot le da clases de música. Al final, todos estos detalles se terminaron resumiendo en los diálogos del abuelo.

El aspecto en el que más cambios han habido ha sido en los personajes. Al inicio había muchos más que, por cuestiones narrativas o de información, se han ido descartando porque se consideraba que, aunque eran importantes para la construcción del personaje de Eliot, no aportaban tanto a la trama. Un ejemplo de ello es la abuela de Eliot, que es

quien cuida de él una vez el abuelo fallece. La función de este personaje era representar el miedo y el rechazo del pueblo hacia las sirenas. Se terminó descartando porque, al ser un personaje que no guarda ninguna relación con las sirenas de manera directa, no tenía tanto sentido su presencia cuando ya se iban a incluir a los habitantes del pueblo como contraposición de las sirenas.

Por otro lado, Eliot tiene un amigo muy especial llamado Dylan. La importancia de este personaje residía en que tiene una conexión especial con las sirenas y se trata del interés romántico de Eliot en la película. Fue por eso por lo que también estuvo presente en los primeros borradores del guion del cortometraje, pero finalmente se descartó porque no cumplía ninguna función como tal en la narrativa.

3.1.5 Estrategia de desarrollo

El cortometraje tiene como objetivo abrir las puertas a un proyecto mucho más grande, aunque funcione como producto independiente. Es precisamente por esto por lo que se está trabajando en él principalmente para estrenarse en festivales y hacer recorrido en plataformas de contenido.

Con tal de profundizar en la etapa de desarrollo y sacarle el máximo rendimiento al proyecto, se parte de los siguientes aspectos:

-Target: El cortometraje se dirige a un público infantil entre 8 y 12 años, lo cual supone el 39% aproximadamente de la población infantil española, según un informe de Funcas publicado en 2022. Sin embargo, la historia es muy familiar e invita a su visionado en compañía de padres, abuelos, etc. Por otro lado, por el estilo de la animación y los temas que trata, también incluye a audiencias de nicho tales como cinéfilos aficionados a la animación y ecologistas.

Además, se ha realizado un análisis DAFO para extraer las fortalezas y oportunidades más destacables. Con esto lo que se pretende es establecer una visión realista del proyecto tanto en los aspectos en los que puede flaquear más como en aquellos de los que se puede extraer más interés y rentabilidad.

- Amenazas: Una de las mayores amenazas que puede tener el proyecto es el hecho de que los cortometrajes no son tan rentables como las producciones seriadas o los largometrajes, pero precisamente el hecho de que deje las puertas abiertas a un producto mayor facilita el acceso a productoras, ayudas económicas y pitchings. Con un producto terminado y con el que comprobar el interés que despierta en el público es mucho más fácil desarrollar un largometraje a posteriori.
- Debilidades: Por supuesto, la principal debilidad del proyecto es que ha sido desarrollado por estudiantes, los cuales no tienen tanta experiencia ni una visión completa de la industria audiovisual. Esto puede entorpecer la producción del cortometraje.

- Fortalezas: Por un lado, ya hemos comprobado que la animación está en auge y, en el caso en concreto de España, cada vez se invierte más en proyectos de este tipo. En el panorama internacional esta inversión es incluso más notoria y hay países, como por ejemplo Francia, que son mucho más proclives a invertir en proyectos pequeños y apostar por ellos, por lo que es altamente probable encontrar, tanto a nivel nacional como internacional, fondos, ayudas y financiación tanto de empresas privadas como estatales. También es cierto que, precisamente por ser estudiantes, el nivel de implicación y de motivación en el proyecto es muy alto, pues se pretende que sea nuestra entrada a la industria.
- Oportunidades: La temática medioambiental del corto, aunque no llega a tener un impacto como tal en la historia, sí que está continuamente presente tanto en los diseños de las sirenas como en la ambientación y en el mensaje. Esto es idóneo para tratar de fomentar medidas en contra de la contaminación y, en concreto, en el rescate y mantenimiento de la fauna marina. El cortometraje podría interesar a diversas asociaciones y empresas involucradas con esta causa.

3.1.6 Presupuesto

El presupuesto es una de las partes más complejas de la fase del desarrollo ya que, en este caso, no se cuenta con las infraestructuras, el equipo y los recursos necesarios para realizarlo. Por ende, se parte de diversos supuestos que, llegado el caso en el que una empresa se interese por el proyecto, pueden no darse. Sin embargo, sigue siendo una parte fundamental, pues se trata de una estimación crucial para calcular la viabilidad del proyecto y su posible rentabilidad a largo plazo.

Para realizar el siguiente presupuesto, se han partido de diversos puntos. El primero es que se ha considerado que, para realizar el cortometraje, se necesitarían aproximadamente 15 meses:

- La fase de preproducción, una vez finalizada la fase de desarrollo (la cual comprendería todo el tiempo en el que ha transcurrido el proceso de realización del presente trabajo de fin de grado), necesitaría un mínimo de 4 meses para su correcto progreso. En esta fase se desarrollarían todos los *concept art*, el *color script*, el storyboard, etc., hasta su fase final, en la que se procedería a la siguiente parte del proyecto.
- La fase de producción sería también la más larga, que se traduce en un mínimo de 7 meses. La animación se compone de diversas partes (*animática*, *line art*, *rough*, etc.) que son dependientes unas de otras, por lo que es la fase más susceptible de sufrir atrasos que alarguen el proceso.
- Por último, en la fase de pospo, sería necesario no solamente montar y etalonar, sino también grabar todas las voces y sonidos de los personajes. Además, como desarrollaremos más adelante, el sonido y la música tienen un papel fundamental en este cortometraje, de manera que no solamente sería necesario grabar todos los sonidos, sino que estos deben estar perfectamente sintetizados

con la música. Debido a estos detalles, se ha calculado que se necesitaría un mínimo de 4 meses.

Esta estimación se ha hecho a partir del análisis de los elementos presentes del cortometraje, pero, como se ha mencionado ya, está sujeto a posibles cambios.

Por otro lado, los salarios estimados en el presupuesto se han sacado de los boletines oficiales del estado, en el que se estipulan los salarios mínimos establecidos en acuerdo con los sindicatos y demás instituciones relacionadas con la industria audiovisual como es la ICCAA. Así mismo, la plantilla que se ha utilizado es la que propone la IVC, El Institut Valencià de Cultura.

Teniendo en cuenta todos estos factores, se ha realizado el siguiente presupuesto:

Figura 19

Resumen del presupuesto

RESUMEN		
	CAP. 01.- Guion y Música	30.200,73€
	CAP. 02.-Personal Artístico	18.355€
	CAP. 03.- Equipo Técnico	373.193€
	CAP. 04.- Suministros y servicios exteriores de producción	41.450€
	TOTAL:	463.198,99€

Lo que se presenta a continuación es el resumen de los distintos apartados y el presupuesto total del cortometraje. Para profundizar más y comprender de dónde salen los números, se recomienda leer el ANEXO 3: presupuesto.

3.1.7 Plan de financiación

Para poder alcanzar este presupuesto, se ha establecido una estrategia que pasa por varios objetivos. Esto se debe principalmente a que conseguir una fuente de financiación única no es posible, debido a que ni las empresas ni las ayudas públicas arriesgan en proyectos que no tienen unos ingresos establecidos o que no pretenden buscarlos. Por ello, se han establecido porcentajes para las distintas ayudas económicas.

Un 20% o 30% estaría destinado a la participación de productoras. Estos porcentajes se pueden cubrir mediante dotación económica o a base de recursos, dependiendo del acuerdo al que se llegara con ellas. Algunas de las productoras que, se estima, entrarían en el perfil que podría estar interesado son las siguientes:

-Hampa Studios

-Uniko

-Quatre Films

Por supuesto, estas no son las únicas a las que sería interesante presentarles el proyecto. De hecho en Madrid y Barcelona hay diversas productoras centradas en la animación que también encajarían en el perfil que se busca. Es por eso por lo que uno de los objetivos consiste en promover el interés del cortometraje en festivales y eventos de *pitchings*. Con esto lo que se pretende es, además de conseguir información, crear una red de contactos, colaboradores y productoras que de manera directa o indirecta ayuden al desarrollo del proyecto.

La figura 18 que se muestra a continuación es una tabla donde se resumen las convocatorias de *pitching* y eventos de la misma índole de más interés:

Figura 20

Recopilatorio de los festivales de pitching

Nombre	Categoría	Características	Web/contacto
Fantboi - Festival Internacional de Cine Fantástico de Sant Boi de Llobregat	Largometraje y cortometraje	Se requiere guion, dossier y videopitch/teaser, además de una propuesta de cartel	https://filmmakers.festhome
MIFA Pitches	Largometrajes, Cortometrajes, Series y Especiales de TV y Experiencias Digitales de animación	Proyectos suficientemente avanzados para presentarse ante la industria	https://www.annecyfestival
Cartoon Springboard	largometrajes y cortometrajes de animación	Está centrado en el talento joven. Internacional	https://www.cartoon-media
Cartoon next	animación en general	seleccionan proyectos para pitchear	https://www.cartoon-media
Animario	Medios tradicionales de animación o híbridos	Se trata de una residencia que dura un mes	https://www.mataderomadrid

VLC Pitch Forum	Largometrajes, cortometrajes y series de TV	Pitchings delante de productoras y cadenas de televisión	https://www.cineytele
-----------------	---	--	---

De todos los festivales de pitch mencionados anteriormente, son de especial mención:

- Cartoon Springboard: Este festival, además de ser enteramente de animación, tiene la ventaja de que está centrado en los jóvenes talentos, ofreciendo charlas y talleres con grandes productoras a nivel internacional en el evento. Paralelamente, los proyectos seleccionados tienen también un asesoramiento personal antes del evento. No solo se trata de una gran oportunidad de conocer gente que pudiera interesarse, sino que además supondría un gran empujón para darle al proyecto más profundidad y profesionalidad.
- Animario: Lo destacable de esta residencia es que no tiene como último fin la producción del proyecto, sino en ayudar a los jóvenes a desarrollar toda la fase de desarrollo y pre-producción. La idea principal es el acompañamiento para que los proyectos vean la luz, tanto a nivel económico como de recursos. Es una actividad muy interesante no solo para conseguir nuevas herramientas con las que trabajar, sino para conocer a gente que esté en la misma residencia y que puedan ser parte del equipo.

Por otro lado, también se han tenido en cuenta las marcas, empresas y asociaciones que por la naturaleza o temática del corto puedan estar interesadas en colaborar, aportando aproximadamente un 20% del presupuesto. Son muchas las que se están sumando a la Agenda 2030 o los ODS, por lo que un cortometraje con temática medioambiental y que, además, va dirigido sobre todo a un público infantil, puede ser una muy buena oportunidad de invertir en un proyecto que pretende tener un impacto positivo en la concienciación sobre este tema. Y es que, según un informe de la Agenda 2030 emitido por la Red Española, de las 2507 empresas españolas que participaron en el estudio, un 32% ha desarrollado una estrategia alineada con los ODS (Pacto Mundial de las Naciones Unidas [PMNU], 2022, p. 22). Es cierto que el objetivo 14, Vida submarina, es también en el que menos hincapié hacen las empresas (PMNU, 2022, p. 17), a pesar de que es uno de los objetivos principales de la ONU, según su noticiario publicado el 6 de diciembre de 2017, pero sí que hay diversas asociaciones que se involucran en este tipo de proyectos, y que pueden suponer un puente para que las empresas se interesen.

Algunas de estas asociaciones pueden ser:

- Ambiens: se trata de una asociación que promueve e impulsa distintos proyectos para la conservación del medio ambiente. Suelen centrarse bastante en la fauna marina, por lo que es un grupo ideal para promover el cortometraje. Además, suelen realizar distintos talleres y actividades, con lo que se podría llegar a un acuerdo para hablar del gran papel que el audiovisual puede hacer para combatir el cambio climático y la contaminación.

- La Federación de Jóvenes Verdes Europeos: esta federación, dirigida por completo por gente joven y con actividad tanto dentro como fuera de la UNión Europea, sería otra buena opción. En España hay dos organizaciones miembro que pueden servir de vía. Estas son: Joves ecosocialistes y Juventud verde.
- Fondo verde: esta ONG, que funciona a nivel internacional, pone al servicio de las empresas varios cursos de formación y asesoría online para que puedan establecer estrategias ecológicas para mejorar su sostenibilidad. Al mismo tiempo, también realizan en distintos países proyectos. El cortometraje podría ser uno de ellos.

Tanto a las empresas como a las asociaciones, para que muestren interés en el cortometraje, se les podría ofrecer los derechos de explotación para poder emplear el cortometraje en campañas publicitarias o en eventos, además de la posibilidad de grabar un spot publicitario con la estética del cortometraje.

Finalmente, la mayor parte de la financiación (es decir, el restante 50%) saldría de las ayudas públicas que las administraciones públicas ofrecen. Algo de importante mención es que una penalización para la selección es no tener otras vías de financiación previstas, por lo que, para poder recurrir a ellas, previamente se necesitaría asegurar cualquiera de las otras. Estas ayudas funcionan a través de puntos. Esto quiere decir que, en función de los requisitos que se cumplan, la puntuación aumenta y, por ende, es más probable que se pueda acceder a ella. A continuación, se plantean las ayudas públicas que resultan más interesantes, así como los puntos más destacables de todas ellas.

- Ayudas a la producción de cortometrajes sobre proyecto: Se trata de las ayudas ofrecidas por el Ministerio de Cultura y Deporte. En la categoría de cortometrajes, ofrecen hasta 70.000€ por proyecto y se reserva un mínimo del 35% a las mujeres directoras. Lo que más se valora es la calidad y el valor artístico del guion y/o proyecto, además de un presupuesto que se adecúe al mismo. El mínimo de puntuación que hay que conseguir para acceder a esta ayuda es de 50 puntos.

Algo importante que mencionar de esta ayuda es que es de vital importancia para que se ofrezca la cuantía máxima es que el cortometraje, en caso de ser una coproducción con otra empresa que no fuera española, debe tener la nacionalidad española, según se recoge en el artículo 5 de la Ley 55/2007, de 28 de diciembre. Para ello, hay un mínimo de requisitos, como que el rodaje y la postproducción se realicen en territorio español, que se deben de cumplir si se quiere optar al máximo que la ayuda ofrece. De no ser así, cada requisito que no se cumpla supone un 10% menos de la cuantía total.

- Convocatoria de subvenciones de la Dirección del Instituto de las Mujeres para el apoyo de la igualdad de género en la producción y creación artística con intervención social comunitaria y perspectiva de género: Esta ayuda, que es

tanto para empresas como para personas físicas, ofrece entre 3000€ y 15000€ por proyecto.

Algo que puede resultar un inconveniente es que, en caso de que la persona solicitante sea una persona física, se requiere un mínimo de 3 proyectos de experiencia demostrable, algo que, teniendo en cuenta que el proyecto lo desarrollan estudiantes, es algo complicado. Sin embargo, en caso de conseguir que una productora independiente se uniera al proyecto, no supondría un problema.

- Ajudes a la producció: Esta ayuda del *Institut Valencià de Cultura* funciona de manera parecida a la estatal en cuanto a puntuación. Ofrecen hasta 60.000€ por ayuda y hace especial hincapié en el desarrollo del guion, así como en su originalidad. Lo interesante de esta ayuda es que es compatible con otras de distintas administraciones públicas, siempre y cuando no se haya presentado ya a las ayudas del IVC con anterioridad ni a otras convocatorias el mismo año. En caso de que quien solicite la ayuda sea una persona física, esta debe acreditar que es valenciana.

Presentado este listado, es necesario mencionar que estas son las ayudas que, según lo estimado en base a la situación actual del proyecto, se podrían solicitar (algunas, como la subvención del Instituto de las Mujeres, con más complicaciones que otras). Sin embargo, en España existen muchas más ayudas que las administraciones públicas ofrecen y que servirían para alcanzar el 50% mencionado anteriormente. El inconveniente es que la mayoría de ellas tienen un carácter provincial, lo que significa que, a no ser que la persona o entidad solicitante esté empadronado en la comunidad correspondiente, no se pueden solicitar. A pesar de ello, todas ellas funcionan de manera similar (un ejemplo sería las ayudas del *Institut Valencià de Cultura*) y tienen su base en las establecidas por la ICAA. Por otro lado, se estuvo investigando acerca de ayudas públicas extranjeras, pero a no ser que el cortometraje obtenga doble nacionalidad (como por ejemplo, si se consiguiera la coproducción con alguna productora fuera de España) no sería posible recurrir a ellas.

Por todo esto es tan importante hacer hincapié en los *pitchings* y festivales, tanto nacionales como internacionales; con el apoyo de otras productoras, sobre todo fuera de la Comunidad Valenciana, es muchísimo más sencillo conseguir distintas ayudas que permitan financiar la mitad del proyecto.

3.1.8 Distribución

La distribución de un cortometraje es una parte tan fundamental como la propia realización del mismo, pues de nada sirve que se lleve a cabo si luego nadie lo va a ver. En este aspecto, es necesario hablar de ello en la fase de desarrollo para poder planificar bien la trayectoria del cortometraje una vez esté acabado. Por ello, se ha realizado un estudio de aquellos festivales y eventos en los que, por temática, objetivos o metodologías, el cortometraje en cuestión pueda encajar.

Por otro lado, cabe mencionar que, para esta selección, no se van a tener en cuenta las fechas de plazo, ya que todavía quedan muchas fases del proceso por completar. Se prevee que, en caso de conseguir la financiación necesaria, se podría empezar a distribuir, como pronto, en septiembre de 2024. Huelga decir que, aunque no todos los títulos de esta lista lo mencionan, todos ellos tienen, como mínimo, categoría de animación o admiten proyectos de este medio.

La figura 19 que se muestra a continuación es una tabla donde se resumen los festivales de cine y cortometrajes de más interés:

Figura 21

Listado de festivales de cine y cortometrajes

Nombre	Categoría	Características	Web/contacto
FEST - New Directors / New Films Festival	Cortometraje/animación	Festival para nuevos directores.	https://filmmakers.festhome
Feel Motion	Cortometrajes	Está dedicado a estudiantes y se haya iniciado la producción mientras estudiaba	https://filmmakers.festhome
Mecal Pro Festival de Barcelona	Cortometrajes de animación	Diversos premios y categorías. Especial hincapié en cineastas jóvenes	https://filmmakers.festhome
Cortoons Festival Gandía 2023	cortometrajes de animación	Festival local con alcance internacional	https://filmmakers.festhome
Cartoon Club	cortometrajes de animación	Varias categorías para distintos tipos de cineastas, todas centradas en la animación	https://filmmakers.festhome
Frame Film Festival	Cortometrajes	Varios premios, especial hincapié en nuevos talentos	https://filmmakers.festhome
Cinema Jove	Largometrajes y cortometrajes	Estreno absoluto, nominación a los Goya. Premios en metálico y nominativos.	https://www.cinemajove.com

Animac	Cortometrajes	Muestra internacional de cortometrajes	https://animac.pperia.cat/es
Animayo	Cortometrajes de animación	Festival cualificado para los Óscar y los Premios de la Academia	https://www.animayo.com
Festival de Málaga	Largometrajes, cortometrajes y documentales	Dotación económica, varios premios y categorías	https://festivaldemalaga
Festival de Cine de Alicante	Cortometrajes	Festival internacional que admite cortometrajes animados	https://festival.movibeta

De todos los festivales anteriormente nombrados y citados, hay un par que son de especial interés:

- Cinema Jove: se trata de un festival que, además de contar con la ventaja de transcurrir en Valencia porque no requiere transporte, pone especial interés en el encuentro de jóvenes cineastas con profesionales de la industria, independientemente de que estos hayan presentado o no un producto. Incluso cuenta con la posibilidad de presentarse al jurado joven. Por estos motivos, además de ser una gran experiencia, significaría una gran oportunidad para acercar el proyecto a la industria, incluso si el producto no estuviera terminado.
- Cartoon Club: Tiene unas características similares al anterior, pero este se centra en la animación y tiene carácter internacional. De hecho, se celebra en Italia, por lo que sería una oportunidad idónea de buscar co-producción en el extranjero y así aumentar el radio de alcance del cortometraje.

3.2 PREPRODUCCIÓN

3.2.1 Equipo

Como se ha mencionado anteriormente, Canciones de Espuma y Viento es un proyecto colaborativo en el que varias personas han intervenido. A continuación, se dividirá por equipos las personas que han participado, los roles que han tenido y qué tareas han realizado. Se va a obviar la figura de dirección y guion, debido a que se ha desarrollado ya previamente en el apartado de Metodología y no ha intervenido más gente.

-Producción: Las tareas de este equipo han estado muy repartidas entre las integrantes y varias de ellas han sido colaborativas. Las personas que han participado han sido dos.

- Cristina Enrich: Directora de producción. Se encargó de realizar un presupuesto inicial y buscar fuentes de financiación. También participó en la selección de festivales y eventos para la distribución.
- Olga Sanchis: Productora ejecutiva. Principalmente, las tareas que se han realizado han sido de gestión de equipo, pero también se ha participado en el presupuesto final y la última selección de festivales y pitchings. Finalmente, también se realizó la estrategia de desarrollo.

-Diseño y concept: En este equipo se engloba los diseños de personajes, los *props* y los escenarios, además de las pruebas de colores. Todos estos aspectos son fundamentales para definir la estética general del cortometraje.

- Estrella Vázquez: Directora artística del proyecto y la encargada de realizar los *concept art* de los personajes. Además de realizar diseños, también se ha encargado de la supervisión del resto de tareas creativas para asegurar una estética unánime.
- Carmen Gimeno: Encargada de los diseños de los escenarios.
- Santiago Sorribes: Encargado de los diseños de los *props*. También ha realizado las pruebas de colores de los personajes.

-Animación: Con esta parte del proyecto nos referimos a la animación del *teaser* y todas las tareas que lo engloban, desde la realización del storyboard hasta las sombras finales. En este caso, Cristina García, Gabriel Camacho y Josep Payà realizaron las mismas tareas, descritas más adelante en el apartado de *Teaser*.

3.2.2 Calendario

El proyecto comenzó en octubre, con un equipo ya cerrado y unos roles establecidos. Con tal de alcanzar las metas acordadas, se establecieron unas fechas y se planificó cómo iba a ser el proceso de trabajo.

Figura 22

Calendario

	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
Guion corto y teaser									
Concept personajes									
Concept backgrounds									
Concept props									
Storyboard Corto									
Storyboard Teaser									
Animática Teaser									
Composición música									
Animación teaser									

Se establecieron estas fechas teniendo en cuenta la disponibilidad del equipo, y teniendo en cuenta periodos vacacionales (por ello, aunque diciembre y enero se contemplan como tiempo de trabajo, fueron meses de prácticamente muy poco avance). En un principio, se contempló que todas las tareas estuvieran terminadas para principios de junio. Hubo retrasos en ciertas partes del proceso, lo que supuso que la producción del *teaser* durara aproximadamente dos semanas más, pero entraban dentro del margen de error previsto y no supuso un problema.

3.2.3 Storyboard

El *storyboard* es una herramienta imprescindible en la mayoría de obras audiovisuales, pero que está especialmente presente en aquellas de animación. En el caso de *Canciones de Espuma y Viento*, se realizó primero un guion técnico para decidir cuál sería el estilo de los planos y, posteriormente, se procedió al dibujo de los mismos (Ver ANEXO 4: storyboard).

Al tratarse de un cortometraje muy intimista y centrado en el personaje principal, la mayoría de los planos son bastante cerrados, con poco movimiento de cámara. Por otro lado, estos están bastante sujetos a las acciones de Eliot; al tratarse de un personaje sin voz, su expresividad depende directamente de sus facciones y movimientos corporales, por lo que tampoco se puede recortar mucho en lo que el espectador ve para no perder detalle de sus emociones y acciones. En este sentido, los planos se centran en encuadrar lo imprescindible para esta función y dejar de lado todo aquello que no aporte información.

Por otro lado, el hecho de que Eliot esté solo o acompañado también influye enormemente en el tipo de planos que se usan. Cuando está con su abuelo o habla con la joven del puerto, los planos se abren más para dar lugar a más interacciones. Lo que siente Eliot no es tan importante, sino más bien la relación que nos muestra con los personajes, o sus acciones. Por contra, cuando está solo, que son los momentos de mayor reflexión de Eliot, los encuadres se cierran más para focalizar sus emociones.

Figura 23

Fragmento del storyboard



Nota: segunda página de la primera escena

3.2.4 Dirección artística

El cortometraje sigue una estética 2D similar a la de producciones como Cartoon Saloon, que ha sido la principal referencia visual ya que sus filmes tratan temas bastante parecidos al presentado. Sin embargo, entre otras referencias también se encuentra el *anime vintage* o animación *nipón*, donde el estilo era mucho menos arquetípico y con proporciones menos realistas. Esto lo vemos especialmente reflejado en Eliot y en las sirenas, por ejemplo, en la forma de sus ojos y en su expresión.

Figura 24

Frame acabado



Los colores en general presentan un alto grado de saturación que va variando en función de la carga emocional de las escenas (los colores son más apagados cuando Eliot se queda solo y aún no conoce a las sirenas, por ejemplo). Esto supone un punto bastante

subjetivo de la estética general, pues depende directamente de los sentimientos que tenga Eliot en ese momento.

Figura 25

Paleta de colores 1 usada en el teaser

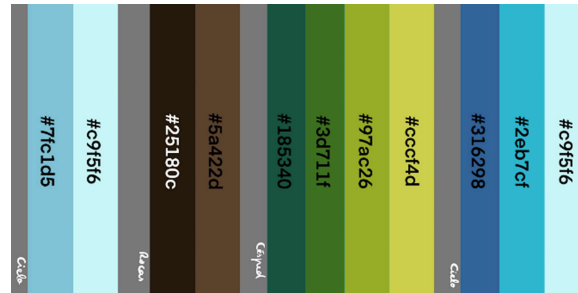


Figura 26

Paleta de colores 2 usada en el teaser



La figura 23 representa la paleta de colores básicos del acantilado y la playa, y la 24 de los colores de la arena. Estas paletas se diseñaron pensando en el *teaser*, si bien es cierto que son las mismas que se usarían en el cortometraje. Como podemos observar más adelante, en el *concept* de la playa (ver figura 25), estos presentan distintos grados de saturación, con lo que son dos ejemplos distintos de cómo funcionarían los colores en el cortometraje.

3.2.5 Concept de fondos y props

Los fondos, aunque presentan colores similares al de los personajes, tienen un acabado de pintura tradicional porque se pretende separarlos de los personajes y de las acciones. Por otro lado, algo destacable es que las proporciones de algunos edificios respecto a los personajes no son del todo realistas (como se explica en el apartado del muelle) de manera intencionada, porque se pretende jugar con la perspectiva para darle más personalidad al cortometraje.

En este caso, tenemos un escenario principal: el acantilado, que engloba también la costa donde Eliot acostumbra a interactuar con las sirenas.

Figura 27

Concept del acantilado



Esta es la zona donde las sirenas acostumbran a estar cuando emergen a la superficie. Si bien nunca llegan a acercarse demasiado, es el mejor lugar para contemplarlas sin sufrir daños. Este escenario funciona como contraposición al pueblo: aquí encontramos la paz y la serenidad que el abuelo (y posteriormente, Eliot) busca cada vez que quiere alejarse del resto de aldeanos.

Este escenario surgió a raíz del cuadro romántico *El caminante sobre el mar de nubes* (1818), del pintor alemán Caspar David Friedrich. De hecho, esta obra ha tenido un papel fundamental en la concepción del cortometraje, pues fue en torno a ese escenario que se concibió la idea de un acantilado desde el cual se podían observar unos seres misteriosos. Si bien en la obra pictórica es un mar de nubes, en este caso, se tradujo en un acantilado que asomaba a un amplio mar.

Figura 28

El caminante sobre el mar de nubes, de Caspar David Friedrich



Otro escenario importante es el estudio del abuelo de Eliot, que pasa a pertenecer a él cuando el primero fallece. Se trata de un espacio viejo, abarrotado de pertenencias del abuelo y que, además, también sirve de dormitorio (de hecho, es el mismo escenario en el que fallece el abuelo). De esta localización lo más importante es la mesa, pues es el espacio donde veremos a Eliot trabajar en la música y estudiar el canto de las sirenas. De hecho, su posición bajo la ventana nos permite en varios planos jugar con las perspectivas desde dentro y fuera y con la luz, que le da un sentido mucho más protagónico frente al resto del espacio.

Figura 29

Boceto del estudio de Eliot



Este escenario está inspirado en los diseños de bibliotecas y salas de estudio que funcionan como escenarios sobre todo de juegos de rol, como *Dungeons and Dragons*. Suelen ser escenarios grandes o pequeños, pero abarrotados de objetos, estanterías y libros desordenados y de aspecto antiguo. Al tratarse también del dormitorio donde

fallece el abuelo de Eliot, al final se decidió quitar varios elementos que sobrecargaban la escena.

Figura 30

Referencia del estudio de Eliot



Nota: imagen generada por IA

Como última localización importante tenemos el muelle. Este espacio se concibió para no ser realista, sino más bien como si fuera un juguete o una maqueta por este motivo, el tamaño de las casas y la construcción del muelle no son realistas ni funcionales. Por otro lado, esta localización está tan lejos del pueblo porque el resto de gente, al igual que Eliot, le tiene miedo a las sirenas. Es otra de las razones por la que, cuando un barco se dispone a zarpar, tanta gente se congrega en el muelle. Si el acantilado es ese lugar donde sentimos calma y serenidad, el muelle es todo lo contrario: es bullicio, ruido y estrés.

Figura 31

Boceto del muelle



Para concebir este fondo, fue una gran inspiración *Klaus* (Pablos, 2019). Si observamos los *concept* que se realizaron previamente a la película, podremos observar que tomaron ciertas decisiones creativas similares a las presentadas.

Figura 32

Concept Art de Klaus



En cuanto a los *props*, se han realizado los diseños de los objetos clave de la historia. Los *props*, según la definición de la Universidad Amerike (2019) son los objetos o accesorios que utilizan personajes y actores en una escena de teatro, cine, televisión o videojuegos. Incluye cualquier objeto móvil o portátil excluyendo actores, escenarios y vestuario. En cuanto a la animación se refiere, se trata de una parte muy importante del proceso de preproducción porque supone el diseño de aquellos objetos que interactúan con el personaje, diferenciándose así de aquellos que forman parte del fondo y que, por

tanto, forman parte de un proceso distinto de la animación. Es por este motivo por lo que los diseños que se presentan a continuación, si bien no son la totalidad de los que habría que hacer, sí son los más importantes debido a su papel protagónico o por la importancia que tienen en las escenas.

Figura 33

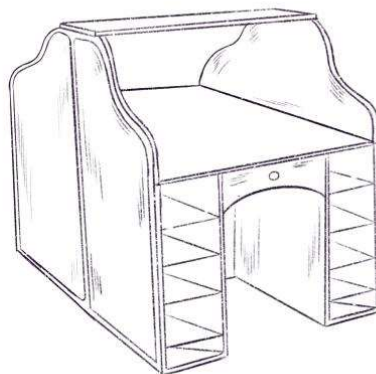
Flauta



La flauta es el objeto más importante del cortometraje, pues es el punto de unión entre Eliot y su abuelo al heredarla. Su diseño está basado en una modalidad de flauta dulce de madera. Presenta imperfecciones en varias partes debido a la cantidad de años que el abuelo lleva usándola.

Figura 34

Escritorio



Este es el escritorio en el que el abuelo (y más adelante, su nieto Eliot) pasan gran parte del día, estudiando música y recopilando partituras. Se trata de un elemento muy importante porque cumple una función similar a la flauta. Junto a esta, es un objeto que conecta a ambos. Aparece en aquellas escenas del estudio de Eliot, y está siempre lleno de papeles, plumas y partituras a medio escribir.

Figura 35

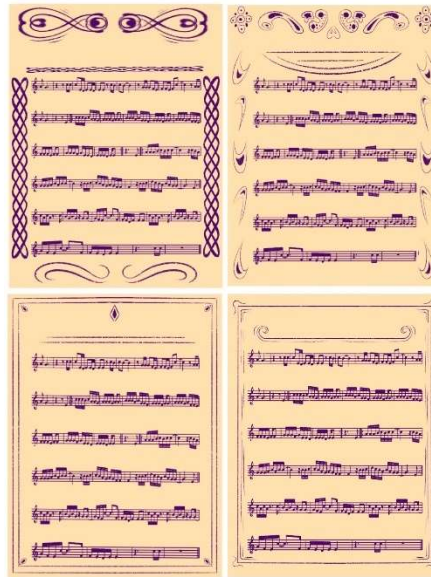
Barco



Se trata del barco que está en el puerto y con el que los marineros pretenden viajar. Su diseño está concebido para parecer un barco de juguete, al igual que el puerto. Está inspirado en los barcos de vapor del S. XVIII, como se puede observar en las ruedas de ambos lados, en la chimenea y en que está hecho de madera.

Figura 36

Partituras



Esta figura muestra los diseños de las partituras que Eliot va recopilando a medida que estudia a las sirenas. Los adornos también son obra suya. Estos diseños se podrían incluso plasmar posteriormente a la animación de las hojas mediante técnicas 3D, algo bastante usual en la actualidad cuando hablamos de películas en animación 2D.

3.3 PRODUCCIÓN

Como hemos mencionado anteriormente, *Canciones de Espuma y Viento* es un cortometraje que, a pesar de haber sido ideado por alumnos, es muy ambicioso y necesita unos recursos y equipo del que resulta imposible disponer. Es por ello por lo que se pretende hacer una carpeta de producción que se pueda presentar a diversas productoras. Sin embargo, para despertar el interés en el proyecto, se planteó la posibilidad de realizar un *teaser*. Por ello, cuando hablamos de producción, nos referimos a la realización del mismo y a los aspectos del cortometraje que se pueden tener ya en cuenta, que engloba tanto la animación como la música y el sonido.

3.3.1 Teaser

El *teaser* es una pieza clave en la venta de cualquier proyecto audiovisual; es la imagen que se pretende dar del proyecto y muchas veces dice incluso más que la propia carpeta. Es la promesa de un producto tangible. Para este apartado, se recomienda ver el ANEXO 5: *teaser*

En el caso de *Canciones de Espuma y Viento*, se ha querido dar un enfoque mucho más sensorial. Lo que se ve en el *teaser* es el paisaje tranquilo y cotidiano donde transcurre todo. Del mismo modo, también vemos al protagonista sentarse y tocar la flauta. Si bien no es una escena que transcurra de manera directa en el cortometraje, sí que representa el tono y el estilo que tiene. Durante los 34 segundos que dura, también podemos escuchar una muestra de lo que va a ser la música.

La realización del *teaser* se ha hecho siguiendo varias fases. En la primera, se realizó un storyboard del que se creó posteriormente una animática, en la cual ya que fueron marcando los *key frames*, es decir, los fotogramas de la animación más importantes, debido a que marcan el inicio y el final de las acciones o movimientos. En esta misma fase, también se comenzó a componer la música de forma que cuadrara con el vídeo. A continuación, se hicieron los *line art*, proceso en el cual se dio por finalizada la parte de la animación. Posteriormente, se añadieron los colores y sombras. Todas estas fases se realizaron con los programas de Clip studio paint, Krita y Toonboom Harmony. Para el acabado final de la luz se usó After Effects.

Figura 37

Storyboard del teaser

No. TEASER (1)					No. TEASER (2)				
S.	Drawing	Action	Dialogue / Sound	Time	S.	Drawing	Action	Dialogue / Sound	Time
1		PAN lateral		5	5		Eliot camina a piano		5
2		Cámara sigue la cámara		3	5		Música flauta		6
3		Flor → enfocada Fondo → desenfocado		4+12					
3		Flor → desenfocado Fondo → enfocada		4+12					
4		Eliot se acerca al monstrillo		3					

(14+0) (11+0)

El *teaser* está inspirado en los tráileres de películas como *Canción del mar* o *Wolfwalkers*, que suelen tener un tono similar, aunque estos sí muestran algo más de narrativa.

3.3.2 Música y sonido

La música es uno de los aspectos claves del cortometraje porque es lo que une a Eliot con su abuelo y con las sirenas, tanto a nivel dramático como técnico. El principal objetivo es que forme una narrativa en sí misma y que se relacione con los hechos a medida que se van produciendo. Para ello, las canciones que conforman la banda sonora se formarían a base de *leitmotifs* (según la RAE: Tema musical dominante y recurrente en una composición) asignados a personajes, emociones y, sobre todo, al

propio canto de las sirenas. La función de esto es que el espectador entienda, tan solo con escuchar la música, qué está ocurriendo más allá de lo que el protagonista conoce. Por ejemplo, en la escena donde las sirenas comienzan a cantar alteradas, Eliot aún no sabe que hay un peligro cerca, pero el espectador sí porque el canto de las mismas pasaría a formar parte de una música extradiegética.

Ligado a esto, está el tema del sonido. La intención es que los sonidos acompañen a la música, fusionándose incluso en ciertos sentidos con la misma. No se trata de recrear el efecto *Mickey Mousing*, donde la música acompaña a las acciones tan milimétricamente que llegan incluso a sustituir los efectos sonoros. Más bien, la idea es que estos efectos sonoros, sobre todo los más protagónicos (como el mar) se integren en las canciones. Este aspecto, combinado con los *leitmotifs*, da pie a varias combinaciones que pueden aportar muchísima riqueza no solo a la ambientación, sino también a la historia y a la narrativa del cortometraje.

4) CONCLUSIONES

El objetivo principal de este trabajo consistía en la realización de una carpeta de producción que aglutinara todos los elementos necesarios para proceder a la realización del cortometraje en cuestión. Para ello, se realizó previamente una investigación del panorama de la animación actual, las corrientes de la industria que son más rentables y, posteriormente, se analizaron los elementos más importantes que incluyen una carpeta de producción.

Teniendo en cuenta los datos recopilados y el análisis de algunos ejemplos concretos, podemos afirmar que el sector de la animación no solamente es rentable, sino que está experimentando un auge que lo convierte en una gran oportunidad para entrar en el mercado laboral, pues existen previsiones que doblan el valor de la industria de la animación hasta casi el doble. La prueba de ello es que, en España, se ha invertido en este sector desde hace casi 10 años cada vez más, generando a su vez varios puestos de trabajo.

Por otro lado, es indudable que la animación 3D sigue siendo el más rentable de todos y en el que más dinero se invierte. Disney y Pixar marcaron un antes y un después en la industria con la introducción de películas enteramente hechas mediante esta técnica, y desde entonces el sector no ha hecho más que aumentar, mejorando las técnicas de modelaje, animación y renderización. Actualmente, se ha convertido en el estándar de la animación, con modelos cada vez más realistas, sin perder de vista la caricaturización que caracteriza a la animación. A pesar de ello, la animación 2D no ha perdido rentabilidad, pues muchos de los grandes éxitos actuales forman parte de esta corriente. Más bien, parece que se ha convertido en un modelo para que el cine de autor pueda experimentar y expresar nuevas ideas.

Este trabajo ha experimentado algunos problemas a lo largo de su desarrollo. El principal de ellos ha sido la dificultad para llegar a las fechas que se establecieron para cada tarea. Al tratarse de un proyecto colaborativo, se han dado casos en los que, por problemas ajenos al proyecto, algunas de las tareas sufrieron retrasos, y con ello el resto de las tareas que se seguían. Sin embargo, gracias a que se planteó desde el inicio que esto podía pasar, se trabajó con margen para los posibles problemas que fueran surgiendo, de forma que las tareas más importantes pudieran llevarse a cabo para obtener un buen resultado a tiempo.

Por otro lado, existen ciertas partes de la carpeta de producción que no ha sido posible plasmar en el siguiente trabajo. Por ejemplo, las carpetas de producción suelen ser mucho más concisas y están maquetadas con un estilo similar al que tendrá el producto final, con la intención de que sea lo más visual posible. También hay documentos que se añadirán más adelante en cuanto se inicie el proceso de búsqueda de inversores. Un ejemplo de ello es la carta de motivación del director, productor y/o guionista, donde se recoge una breve memoria de la concepción del proyecto y de la razón por la que se quiere llevar a cabo. Debido a que, a lo largo del trabajo presentado, se han incluido partes de memoria, incluir esta carta sería demasiado reiterativo.

Por último, la envergadura del proyecto lo convierte en un imposible para realizarlo en manos de estudiantes, sin recursos económicos y técnicos. Es por ello por lo que varios de los apartados presentados parten de supuestos. Sin embargo, la verdadera intención

del proyecto ha sido, desde el principio, crear una carpeta de producción que se pueda presentar a inversores y productoras, precisamente, para convertirlo en una realidad tangible. Teniendo en cuenta esto, se puede considerar que el trabajo presentado cumple con dicho objetivo.

5) BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Bazin, A. (1966) *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp, S.A.

Best Movies at home (March 2023). En Rotten Tomatoes [Base de datos]. Recuperado el 21 de marzo de 2023, de https://www.rottentomatoes.com/browse/movies_at_home/sort:popular

Buñuel en el laberinto de las tortugas (2018). En Filmaffinity España [Base de datos]. Recuperado el 23 de marzo de 2023, de <https://www.filmaffinity.com/es/film429560.html>

Buñuel en el laberinto de las tortugas (2018). En IMDb: Internet Movie Database [Base de datos]. Recuperado el 23 de marzo de 2023, de <https://www.imdb.com/title/tt7336470/>

Busquet, J., Perales, A. & Reinares, P. (2009) *La audiencia infantil de televisión en España. Ni tan escasa ni tan uniforme*. Revista Telos, 81, 2-18. Fundación Telefónica. <https://telos.fundaciontelefonica.com>

Cultura y Deporte (2023). Ayudas a la producción de cortometrajes sobre proyecto. Recuperado el 29 de junio de 2023, de <https://www.culturaydeporte.gob.es>

Cultura y Deporte (2023). *Normativa reguladora*. Recuperado el 28 de junio de 2023, de <https://www.culturaydeporte.gob.es>

Curiosidades Geek (2023, 12 de abril) *Diferencias De Animación Entre Los Increíbles y Los Increíbles 2* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com>

Del Barco, L. (2019, 7 de octubre) Tráiler de 'Klaus': la primera película de animación de Netflix 100% española. *Hipertextual*. Recuperado el 18 de febrero de 2023, de <https://hipertextual.com>

Dondé, E. (2020, 3 de noviembre). El Proceso Creativo de WolfWalkers. *Industria Animación*. Recuperado el 9 de julio de 2023, de <https://www.industriaanimacion.com>

El blog del cine español (BCE, 2019). "Buñuel en el laberinto de las tortugas" recauda en su primer fin de semana en Francia prácticamente lo mismo que en toda su carrera comercial en España [Entrada de blog]. El blog del cine español. Recuperado el 23 de marzo de 2023, de <https://www.elblogdecineespanol.com/?p=48625>

Extracto de la Resolución de 12 de abril de 2023, de la Dirección General del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, por la que se convocan para el año 2023 ayudas a la producción de cortometrajes sobre proyecto [BOE], 89, 14 de abril de 2023 (España). https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-B-2023-10669

Funcas (2022, 17 de noviembre) *La población infantil en España representa el 14% del total frente al 25% de la media mundial* [Comunicado de prensa] <https://www.funcas.es/wp-content/uploads/2022/11/NOTAPRENSA-3.pdf>

García, K. & Chávez, C. (2022) El cine, nacimiento de una industria. *Cuadernos de Divulgación de Investigación UVAQ*. 15, 1-21.

- IMDb Top 250 Movies (2023). En IMDb: Internet Movie Database [Base de datos]. Recuperado el 21 de marzo de 2023, de https://www.imdb.com/chart/top/?ref =nv_mv_250
- Institut Valencià de Cultura (2023). Escritura de guión y desarrollo: Convocatoria. Recuperado el 10 de junio de 2023, de <https://ivc.gva.es/es/ivc/ivc-abierto/ayudas-2022>
- Institut Valencià de Cultura (2023). Legislación. Recuperado el 3 de junio de 2023, de <https://ivc.gva.es/es/audiovisuales>
- Instituto de las mujeres (2023). Convocatoria de subvenciones para el apoyo de la igualdad de género en la producción y creación artística con intervención social comunitaria y perspectiva de género Recuperado el 29 de junio de 2023, de <https://www.inmujeres.gob.es/servRecursos/convocatorias/2023/SCAISC.htm>
- Javo. (2019, 1 de febrero) Conoce cómo se hace el diseño de accesorios o “props”. *Universidad AMERIKE*. Recuperado el 23 de junio de 2023 de <https://amerike.edu.mx>.
- Jiménez, J. (2022, 21 de octubre) 'Unicorn Wars', la película de animación más sorprendente del año. *RTVE.es*. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <https://www.rtve.es/noticias/20221021>.
- La canción del mar. (2023, 13 de febrero). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/La_canci%C3%B3n_del_mar#cite_note-9
- Lorenzo, M. (2021). *La imagen animada: una historia imprescindible (1a ed.)*. Diábolo Ediciones.
- Love, Death & Robots (2019). En IMDb: Internet Movie Database [Base de datos]. Recuperado el 10 de julio de 2023, de <https://www.imdb.com/title/tt9561862/>
- Ma Lam, C. (2022). Tendencias de desarrollo de mercado de animación: Caso Netflix. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 9, 194–208. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.90.76>
- Noticias ONU (2017, 6 de diciembre) Una década (2021-2030) para impulsar las ciencias oceánicas. *Objetivos de desarrollo sostenible*. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de <https://www.un.org/sustainabledevelopment>
- Pacto Mundial de las Agencias Unidas, Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 (2022) *Contribución de las empresas españolas a la Agenda 2030: resultados de la consulta empresarial sobre desarrollo sostenible*. Red Española <https://www.pactomundial.org>
- Persépolis (2007). En IMDb: Internet Movie Database [Base de datos]. Recuperado el 10 de julio de 2023, de https://www.imdb.com/title/tt0808417/?ref =fn_al_tt_1
- Real Decreto-ley 5/2022, de 22 de marzo, por el que se adapta el régimen de la relación laboral de carácter especial de las personas dedicadas a las actividades artísticas, así como a las actividades técnicas y auxiliares necesarias para su desarrollo, y se mejoran las condiciones laborales del sector. Boletín Oficial del Estado [BOE], 70, de 23 de marzo de 2022 (España) <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/22/5>

- Resolución de 10 de abril de 2017, de la Dirección General de Empleo, por la que se registran y publican las tablas salariales para el año 2017 del Convenio colectivo del sector de la industria de producción audiovisual -técnicos-. Boletín Oficial del Estado [BOE], 120, 18 de mayo de 2016 (España) [https://www.boe.es/eli/es/res/2016/05/03/\(7\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2016/05/03/(7))
- Resolución de 10 de mayo de 2021, de la Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica el Acta del acuerdo relativo a la revisión salarial y actualización de dietas, para el período abril a diciembre de 2021, del II Convenio colectivo de la Industria de la Producción Audiovisual (Técnicos). Boletín Oficial del Estado [BOE], 120, 20 de mayo de 2021 (España) [https://www.boe.es/eli/es/res/2021/05/10/\(3\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2021/05/10/(3))
- Resolución de 28 de marzo de 2023, de la Dirección General de Trabajo, por la que se registra y publica el incremento y la tabla salarial para el año 2023, y la modificación del Anexo I del III Convenio colectivo estatal regulador de las relaciones laborales entre los productores de obras audiovisuales y los actores que prestan servicios en las mismas. Boletín Oficial del Estado [BOE], 83, 7 de abril de 2023 (España) [https://www.boe.es/eli/es/res/2023/03/28/\(2\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2023/03/28/(2))
- Sánchez-Navarro, J. (2020). *La imaginación tangible: Una historia esencial del cine de animación (1a ed.)*. Editorial UOC.
- Sicilia, M. (2016) Algo Pasa en España. *Academia: Revista del cine español*, 219. 24-25.
- Statista (2023). *Cine de animación* [Base de datos]. Recuperado el 13 de marzo de 2023, de <https://es.statista.com/estudio>
- Song of the Sea (2014). En IMDb: Internet Movie Database [Base de datos]. Recuperado el 13 de febrero de 2023, de <https://www.boxofficemojo.com/title/tt1865505/>
- Velasco, L. (2021, 30 de mayo) Klaus – Behind the Scenes, Diseño de Personajes y Concept Art. *Notodoanimacion.es*. Recuperado el 31 de mayo de 2023 de <https://www.notodoanimacion.es>
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Londres: Routledge.
- Young European Greens (2023) *It's our fucking future*. Recuperado el 31 de mayo de 2023, de <https://fyeg.org/>

6) FILMOGRAFÍA

- Almodóvar, A. (Prod.) & Almodóvar, P. (Dir.). (2019). *Dolor y gloria* [Film]. El Deseo
- Arnold, B. (prod.) & Lasseter, J. (Dir.). (1995). *Toy Story* [Film]. Pixar Animations.
- Bulkley, A. (Prod.) & Del Toro, G. (Dir.). (2022). *Pinocho de Guillermo del Toro* [Film]. Netflix
- Conli, R. (Prod.) & Clements, R. (Dir.). (2002). *El planeta del tesoro* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Cristóbal, M. (Prod.) & Simó, S. (Dir.). (2018) *Buñuel en el laberinto de las tortugas* [Film]. Hampa Studio.
- Donen, J. (Prod.) & Miller, T. (Dir.). (2019). *Love, death and Robots* [Serie] Netflix.
- Ehasz, A. (Prod.) & Spangenberg, V. (Dir.). (2018). *El príncipe dragón* [Serie]. Netflix.
- Folman, A. (Prod. & Dir.). (2008). *Vals con Bashir* [Film]. Sony Pictures Classics
- Lasseter, J. (Prod.) & Bird, B. (Dir.). (2004). *Los Increíbles* [Film]. Pixar Animations.
- Miñambres, I. (Prod.) & Vázquez, A. (Dir.). (2022). *Unicorn War* [Film]. Uniko.
- Pablos, S. (Prod. & Dir.). (2019). *Klaus* [Film]. Netflix.
- Ream, D. (Prod) & Shon, P. (Dir.). (2023) *Elemental* [Film]. Pixar Animations.
- Rigault, X. (Prod.) & Paronnaud, V. (Dir.). (2007). *Persépolis* [Film]. Sony Pictures Classics.
- Young, P. (Prod.) & Moore, T. (Dir.) (2014). *Canción del mar* [Film]. Cartoon Saloon.
- Young, P. (Prod.) & Moore, T. (Dir.). (2020). *Wolfwalkers* [Film]. Cartoon Saloon.



**ANEXO I. Relación del trabajo
con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030**

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

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

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

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

La implicación del siguiente TFG con los ODS seleccionados previamente (en concreto, con el 14 y el 6) es por la temática medioambiental del cortometraje, uno de los aspectos importantes tanto en la narrativa del corto como en su ambientación. Las sirenas son una representación del estado del mar al presentar mutilaciones, heridas y anzuelos enganchados por todo su cuerpo. Uno de los mensajes del cortometraje es cuidar del mar y de la vida que hay en él. Por otro lado, se trata de un proyecto colaborativo en el que hay más mujeres que hombres, de ahí la implicación con el ODS 5, aunque sea en menor medida