

**TFG**

---

**PRODUCCIÓN CORTOMETRAJE DE  
ANIMACIÓN : LLUM**

**Presentado por Gemma Canet Grau  
Tutor: Miguel Vidal Ortega**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2013-2014**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto recoge el trabajo realizado durante un año académico y propone la producción de un cortometraje de animación. El miedo infantil a la oscuridad será el hilo conductor de la historia, representada de una manera muy infantil para todo tipo de público.

A lo largo del escrito veremos como el miedo y el cine han ido ligados el uno al otro, y es por esto que presentamos desde una perspectiva mas personal una combinación de ambos, creando un trabajo que reúne ambos aspectos.

Trataremos el concepto del miedo en la etapa de la infancia, en concreto el miedo a la oscuridad, plasmado de una manera sencilla en una animación 2D tomando como referente algunos cortometrajes de animación como *Sandman* (1992) de Paul Berry. Así mismo, concluiremos el proyecto con una reflexión personal que parte de la idea del miedo unida a la animación que esta presente en el cortometraje final.

### **Palabras Clave**

Miedo - animación - infantil – cortometraje – producción

## RESUM I PARAULES CLAU

Aquest projecte recull el treball realitzat durant un any acadèmic i proposa la producció d'un curtmetraje d'animació. La por infantil a la foscor serà el fil conductor de l'història, representada d'una manera molt infantil però per a tot tipus de públic.

Al llarg del escrit veurem com la por i el cine han anat lligats l'un a l'altre, i es per aquesta raó que presentem desde una perspectiva més personal un combinació de tots dos, creant un treball que reuneix els dos aspectos.

Tractarem el concepte de la por en la etapa de la infància, en concret la por a la foscor, plasma d'una manera senzilla en una animació 2D prenent com a referent alguns curmetratges d'animació com *Sandman* (1992) de Paul Berry. A més a més, conclourem el projecte amb una reflexió personal que partix de la idea de por lligada a l'animació que està present al curt final.

### **Paraules clau**

Por – animació - infantil – curtmetratge - producció

## **SUMMARY AND KEY WORDS**

This project gathers the work realized during an academic year and proposes the production of a short of animation. The infantile fear of the darkness will be the conductive thread of the history, represented of a very infantile way for all kinds of public.

Along the writing we will see as the fear and the cinema they have gone tied one to other one, and it is for this that we sense beforehand from a perspective mas personal a combination of both, creating a work that assembles both aspects.

We will treat the concept of the fear in the stage of the infancy, in I make concrete the fear of the darkness, formed in a simple way in an animation 2D taking some shorts of animation as a modal as Shandles (1992) of pepito that of the drumsticks. Likewise, we will conclude the project with a personal reflection that departs from the idea of the fear joined the animation that this one presents in the final short.

### **KEY WORDS**

Fear - animation - infantile - short - production

GRACIAS A MI FAMILIA ,  
POR SU ÁNIMO Y COMPRENSIÓN

GRACIAS A MIGUEL VIDAL ,  
POR SU APOYO Y CONFIANZA

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	8
<b>2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	10
2.1 Objetivos Generales	10
2.2 Objetivos Específicos	10
2.3 Metodología de trabajo	11
<b>3.PRODUCCIÓN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN: LLUM</b>	12
3.1 El miedo, una manera muy personal	12
3.1.1 Los primeros miedos : La oscuridad	12
3.1.2 El arte del movimiento en el cine	13
3.1.3 Un camino común: El cine y el miedo	15
3.2 Referentes	17
3.2.1. Paul Berry	17
3.2.2. Tim Burton	18
3.2.3. Henry Selick	19
3.2.4. Enrico Casarosa	20
3.2.5. Pixar	21
3.2.6. Florence Henrard	22

<b>3.3 Proyecto</b>	<b>21</b>
<b>3.3.1 Preproducción</b>	<b>21</b>
3.3.1.1. La idea y su proceso	21
3.3.1.2 Diseño de personaje	22
3.3.1.3 Guión Técnico	24
3.3.1.4 Story Board	26
3.3.1.5 Animática	29
<b>3.3.2 Producción</b>	<b>29</b>
3.3.2.1 Layout	29
3.3.2.2 Fondos	29
3.3.2.3 Animación	31
3.3.2.4 Prueba a línea	31
3.3.2.5 Color	31
<b>3.3.3 Posproducción</b>	<b>32</b>
3.3.3.1 Composición	32
3.3.3.2 Música	32
3.3.3.3 Edición	32
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>33</b>
<b>5. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS</b>	<b>35</b>
<b>6 . INDICE DE IMÁGENES</b>	<b>37</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, *Producción Cortometraje de animación: Llum*, se desarrollo durante el curso académico 2013/2014 como Trabajo Final de Grado (TFG) en la facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia.

Este trabajo es un proyecto finalizado que ha servido para mejorar técnicamente y profundizar de lleno en el mundo de la animación, consiguiendo como resultado un cortometraje sencillo y terminado.

En *Llum* se expone una visión infantil y sencilla del miedo a la oscuridad, representada en un cortometraje de animación 2D. Con este trabajo queremos plasmar un relato infantil propio que cuenta la historia de una niña a la que le cuesta dormir e idea un plan para que entre luz en la habitación.

Una escena tan cotidiana, como una niña intentando dormir en la soledad de la oscura noche, es la base de un cortometraje narrado de una manera muy sencilla y dirigido a un *target*<sup>1</sup> infantil, que intenta hacer ver a los niños que con imaginación y valentía pueden ganarle la batalla al miedo. Analizaremos de una manera psicológica como afecta el miedo de una manera general, posteriormente como afecta a los mas pequeños. Después, haremos un breve recorrido por las historias, tanto literarias como audiovisuales, en las que el miedo infantil y vencer a este han ido ligados estrechamente.

Tras este recorrido para plantear las bases del trabajo, detallaremos y explicaremos todos los pasos por los que ha pasado la producción del corto, desde la idea inicial hasta la finalización de este, pasando por diseños, storyboard entre otros.

Concluiremos con una series de reflexiones sobre la productividad de este trabajo, analizando tanto las partes buenas como sus problemas.

Hemos creído conveniente estructurar el presente texto en tres grandes apartados: Objetivos y metodología, Producción de un cortometraje :Llum y para finalizar, las conclusiones.

---

<sup>1</sup> *Objetivo, persona o cosa a la que se dirige una acción.*

Primeramente, hablaremos sobre los principales objetivos que al iniciar el proceso creativo se marcaron. Después, dividida en fases, nombraremos la metodología llevada a cabo para la realización del corto, así como la problemática surgida durante el proceso de trabajo y sus correcciones.

En el apartado de *Producción de un Cortometraje de Animación: LLum*, se expondrá un primer punto titulado *el miedo*, que consiste en una escueta introducción sobre la psicología de los miedos, profundizaremos más sobre el temor infantil a la oscuridad y centraremos nuestro camino en el miedo en la rama audiovisual y concretamente en la animación.

Después, se nombrarán los principales referentes. Por una parte los literarios, los cuales son la mayoría de veces la base de las producciones audiovisuales, y por otro lado los referentes cinematográficos, incluyendo la animación.

En tercer lugar, mostraremos el trabajo analizando todos los pasos seguidos durante el proceso, empezando por la preproducción, en la que veremos como se inició todo el proceso y se formaron las bases; en segundo lugar, la producción, en la que explicaremos todos los pasos trabajados, desde diseños de personajes, pasando por la limpieza y color y terminando con el montaje; finalmente en la postproducción hablaremos de la última parte del proceso y sus últimos detalles.

En el último apartado, enumeraremos las principales conclusiones, profundizando en los objetivos del proyecto y la visión del proyecto de cara a un futuro. Por último concluiremos con el índice de imágenes y la bibliografía.

## **2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA**

En este apartado se presentan los principales objetivos que se han tenido en cuenta durante el proceso de realización del Trabajo Final de Grado, así como el método de estudio y desarrollo de el cortometraje final.

### **2.1 OBJETIVOS GENERALES**

El proyecto se inicia con un objetivo primordial: explorar las distintas vertientes de animación infantil con una temática psicológica sobre el miedo en los niños a la oscuridad. Se trata pues, de unir de forma sencilla un rama tan general de la psicología como es el miedo, a las características propias de una animación infantil con un lenguaje simple.

Otro objetivo importante es hacer un uso adecuado de la animación, es decir, interpretar e ir más allá de un simple corto, buscando empatizar con la protagonista de una manera muy personal , recordando la infancia los mas mayores pero mas concretamente hacer ver el miedo de otra forma a los mas pequeños.

Por fin, realizar un cortometraje de animación y encauzarla hacia un territorio personal, introduciendo un tema tan común y conocido como el miedo infantil a la oscuridad en el que podamos verter todos los conocimientos adquiridos y enlazar nuestros objetivos en un conjunto que se constituya de una manera coherente en un único proyecto.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Dada nuestra forma de trabajo es necesario marcarse unas pautas en las primeras sesiones, queremos con este proyecto crear un método de trabajo y una planificación clara que nos sea útil para nuestra forma de trabajar. Creemos que trabajar con la idea de cortometraje de animación 2D nos obliga a seguir un ritmo de trabajo constante y unas pautas a las que aferrarse.

Se pretende conseguir una animación inocente, realizada mediante un proceso 2D combinando un estilo simple con colores bastante planos y diseños sencillos. No nos interesa la complejidad sino la sobriedad, buscamos una animación sencilla que se exprese por si misma.

## 2.3 METODOLOGIA DE TRABAJO

Nuestra visión sobre esta disciplina, y sobre el trabajo que hemos desarrollado, no reside en contar una historia simplemente, sino que nos sirve de reflexión.

“ La animación es la forma de expresión más dinámica que tienen a su disposición las personas creativas”<sup>2</sup>

El cine ha sido siempre un principio de inspiración para mí, un arte que es capaz de generar muchísimas reflexiones e influencias sobre cualquier espectador, es pues una forma de comunicar mediante imágenes. A diferencia de otras disciplinas, el cine consigue aproximarse a nuestras vidas de una forma más directa.

La animación es una forma de expresión audiovisual muy poderosa y excepcionalmente adaptable, que funde imágenes y sonidos para contar historias de cualquier manera. Lo mejor de la animación es que se podemos contar cualquier cosa de la manera que queramos y que mejor los exprese, es por esto que la animación esta presente hoy en día en cualquier parte y que podemos hacer uso de ella de muchísimas formas para plasmar de una manera visual cualquier idea.

Este proyecto, que se realiza de forma paralela a las asignaturas del curso 2013-2014, se inicia con idea muy básica sobre la historia que se iba a tratar, así como los conceptos audiovisuales y sus proceso. Por eso es importante su continua adaptación a los cambios que se efectúan durante su desarrollo de acuerdo a los pasos que nos hemos marcado.

La historia de una niña con una estrella ha sido el punto que ha marcado el comienzo de este proyecto teniendo claro que se plasmaría de una manera audiovisual, en concreto mediante una animación 2D. Paralelamente se leen varios libros infantiles de temática infantil que ayudarían a centrar la temática y el lenguaje , sobre todo *El Principito* (1943) que nos haría ver los temores personales de un niño desde otro punto de vista.

Empezamos el proceso de creación partiendo de la idea y desarrollándola poco a poco hasta que tenemos una historia coherente con un principio un nudo y un desenlace. Se visionan muchos cortometrajes buscando referentes para el diseño que tendrá el personaje.

---

<sup>2</sup> WELLS,PAUL. *Fundamentos de la animación*

El proceso de trabajo continuo con la elaboración de un simple guión y unos bocetos rápidos de los fotogramas, los cuales fui cambiando el tipo de vista la estructura y composición. Finalmente teníamos una idea mas clara de cómo sería el diseño de este, lo que queríamos contar.

### **3.PRODUCCIÓN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN: LLUM**

#### **3.1 EL MIEDO, UNA MANERA MUY PERSONAL**

El ser humano desde que nace tiene una serie de sentimientos innatos, y uno de ellos siempre ha sido el miedo.

Limitador y beneficioso por igual, el miedo ha sido culpable de guerras y a la vez inspirador de arte y colaborar para nuestra supervivencia.

##### **3.1.1 Los primeros miedos : La oscuridad**

Uno de los miedos más vividos y sufridos por los niños desde pequeños es el temor a la oscuridad. Es normal que los niños tengan ansiedad a la hora de ir a la cama y dificultades para conciliar el sueño por culpa de sus temores. Es uno de los miedos más comunes en los pequeños. "Conforme el niño va creciendo, y sobre todo entre los 4 y los 6 años, el miedo a la oscuridad se constituye en uno de los principales miedos que incluso puede generar temor a otros estímulos, como a los ladrones, a los fantasmas, a los animales, etc."<sup>3</sup>. Thomas Ollendick afirma que uno de cada tres niños sufre miedo a la oscuridad, siendo éste el temor que predomina a los 4 años.

Son varios los factores que influyen en el miedo a la oscuridad. Por una lado destaca la asociación entre la madre y el niño con la luz encendida y cuando el niño se despierta a mitad de la noche por tener pesadillas. El pequeño relaciona la luz con la seguridad que le transmite su madre y además relaciona la oscuridad con el miedo que le producen las pesadillas. También nace después de que el niño le hayan contado un cuento, visto una película o leído un libro. Cualquier cosa puede despertar el miedo a la oscuridad en los niños.

Sin lugar a dudas las fobias o miedos pueden influenciar de una forma u otra

---

<sup>3</sup> Montiel, R. (1989). Miedos y fobias en la infancia. Revisión de estrategias de tratamiento y abordaje terapéutico desde una perspectiva conductual, Pg. 10

en la vida del niño. “El miedo es necesario para el desarrollo evolutivo del sujeto, pero reconoce que puede ser el aspecto más insoportable y perturbador de la vida de una persona.”<sup>4</sup>

Los pequeños suelen relacionar la oscuridad con la soledad y el desamparo, además que ya no poseen el control sobre su entorno, dado que no pueden utilizar el canal de información visual. Pero sobre todo la poca iluminación hace volar su imaginación y sospechar que en la oscuridad hay alguien o incluso monstruos en cualquier parte. Un simple ruido, que a plena luz del día pasaríamos desapercibido, por la noche puede representar una gran amenaza.

### 3.1.2 El arte del movimiento en el cine.

Los orígenes del cine, podemos remontarlos a la prehistoria. Es en esa época donde las pinturas rupestres intentaban representar el movimiento de las cacerías en imágenes fijas. También son muy importantes las pinturas egipcias y persas así como griegas o las sombras chinas que de igual forma o parecida han intentado representar ciertas acciones en imágenes sin movimiento. Pero fue Anthonasius Kitcher quien en 1640 inventó la linterna mágica, con la que proyectaba distintas fases del movimiento mediante grabados en cristal, que cambiaban de forma mecánica.

En 1824, Peter Mark Roget descubrió la “Teoría de la persistencia de la imagen en la retina”, fundamento en el que se basan todas las imágenes proyectadas de hoy en día. Este principio demuestra que el ojo humano retiene una imagen que ve durante el tiempo suficiente para ser sustituida por otra y así sucesivamente. Al mismo tiempo en Londres se puso a la venta el taumatropo<sup>5</sup> por el Dr. John Ayrton Paris, juguete que explota la persistencia de la imagen sobre la retina.

En 1828, Joseph Plateau estableció que una imagen sobre la retina persiste 1 segundo después de la desaparición de la impresión; así concluyó que las imágenes que se suceden a más de diez por segundo dan la ilusión de movimiento.

Al mismo tiempo en 1832 Simon Ritter von Stamfer, en Austria, y Joseph Antoine Ferdinand Plateau, en Bélgica, inventaron un mismo artilugio circular

<sup>4</sup> Sandín, B. (1997). Ansiedad, miedos y fobias en niños y adolescentes. Pg.21

<sup>5</sup> Primer juguete óptico que explota la persistencia de la imagen sobre la retina, compuesto de un disco y de hilos vinculados a las extremidades de su diámetro. Sobre cada cara hay un dibujo; al hacer girar sobre un eje el disco, se ven simultáneamente los 2 dibujos.

que fueron capaces de crear la impresión de una imagen que se movía realmente. El primero los llamo , **stroboscopio** y el segundo **Phenakistoscopio**.



(Fig 1)Phenakistoscopio

Las ruedas se sujetan a una varilla con un clavo a través de un agujero en el centro de la rueda. Colocamos el lado con la imagen frente a un espejo, sujetando la varilla con una mano. A continuación se ven las imágenes reflejadas a través de rendijas trazadas a lo largo del borde de la rueda. Girando la rueda con la otra mano las imágenes entran en acción. (fig 1).

Sobre el 1839 nace la fotografía y hacia el 1852 las fotografías empezaron a sustituir a los dibujos en los artilugios nombrados anteriormente. Poco a poco la velocidad de la fotografías aumento y fue posible fotografiar movimientos reales en vez de poses fijas.

En el año 1877 Émile Reynaud logro mayor flexibilidad en el movimiento con el Praxinoscopio<sup>6</sup>. Lo aplico al *teatro praxinoscópico*<sup>7</sup> que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público, y, acompañadas de música y efectos sonoros. (fig.2).



(Fig 2) Teatro praxinoscópico

“La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino de los movimientos que son dibujados.”<sup>8</sup>

El año oficial del nacimiento del cine es el 1895, pero el nacimiento del cine de animación se dio 10 años después, en el 1905. Los comienzos del cine de animación estuvieron estrechamente ligados al fenómeno de las tiras cómicas en la prensa diaria. En el año 1906, James Stuart Blackton realizó el primer cortometraje de dibujos animados de la historia tal y como hoy lo conocemos: "Humorous Phases of Funny Faces". Dos años después del cortometraje de Blackton, el caricaturista francés Émile Cohl realizó su famosa obra "Fantasmagorie", considerada por muchos como la primera obra de animación de la historia. La diferencia entre las dos obras es q la de Cohl tenía en ciertas partes algo de narración y de esta manera conseguía continuidad, que dotaba a la historia de cierto sentido.

Tras estos dos precursores del cine de animación , muchos animadores se interesaron por esta gran rama del cine que les permitía ciertos efectos visuales y narrativos que la imagen real del cine lo les podía facilitar. Otra obra

<sup>6</sup> Tambor giratorio con un anillo de espejos colocado en el centro y los dibujos colocados en la pared interior del tambor que al girar parecían cobrar vida.

<sup>7</sup> A través de una combinación de espejos se movían tenues figuras luminosas.

<sup>8</sup> MCLAREN, NORMAN. Animador y director de cine británico

destacable de los orígenes del cine de animación es el cortometraje de Winsor McCay de 1914 “Gertie, The dinosaur” que fue pionero al intentar mezclar imagen real y planos animados. En 1917 aparece el primer largometraje animado de la historia, fue realizado por Quirino Cristiani titulada “El apóstol”.

Ya desde 1919 se encuentran ejemplos de cortos con sonido como “Silly Symphonies” de Disney pero no es hasta 1928 cuando podemos ver el primer ejemplo de sonido sincronizado en una obra de animación donde aparece el famoso ratón Mickey Mouse silbando mientras navega con su barco.

En los años siguientes el cine de animación fue mejorando las técnicas además de otros avances como el uso del rotoscopio<sup>9</sup> que fue inventado por Max Fleischer en 1915 y fue utilizado en películas como “Blancanieves y los siete enanitos”.

Tras varias décadas se fue innovando cada vez más en el campo de la animación. Los primeros ejemplo de usar ordenadores de remonta a los años 60, cuando la productora norteamericana “Hanna & Barbera” empieza a utilizar estas maquinas para aplicar color a los fotogramas de una manera mas rápida.

En 1981 se realizo el primer corto realizado íntegramente por ordenador , “Dilema” del animador John Halas. Poco después nace el estudio de animación norteamericano Pixar pionero en animación 3d siendo su primer largometraje “Toy Story” (1995).

### **3.1.3 Un camino común: el cine y el miedo.**

El miedo y el cine han ido ligados desde que este ultimo nació. Clásicos como Frankenstein o Drácula son personajes de películas conocidas por todo el mundo. El cine de terror es un género cinematográfico que se caracteriza por su voluntad de provocar en el espectador sensaciones de pavor, miedo y disgusto.

A los niños también les gusta pasar un poco de miedo y además muchas veces estas películas tienen cierto carácter educativo cuando las analizas. Aunque el terror no sea el genero que mas abunda en el mundo de los dibujos animados, también muchos títulos que abordan el terror de una manera surrealista, de esta manera los niños son capaces incluso de identificarse con

---

<sup>9</sup> ROTOSCOPIO: Este aparato utilizaba proyecciones de imágenes reales que eran calçadas por el animador para conseguir unos movimientos totalmente naturales.

los protagonistas y mostrar su valentía cuando pasan por situaciones de miedo.

Si nos centramos en el carácter educativo que tienen estas películas podemos descubrir que muchas de ellas están plenamente orientadas a la educación y que los niños vean situaciones de miedo que nos les puede ocurrir nada porque sus personajes favoritos salen airosos de sus aventuras.

EL cine de terror en el mundo de la animación han ido muy ligados por varios factores, uno de ellos es la versatilidad que da la animación para contar las cosas de una manera especial con ciertos efectos que la imagen real no nos puede dar. Podemos crear personajes y escenarios de toda clase sin la necesidad de materiales caros y con toda clase de flexibilidad para adaptar a los proyectos.

No es solo el cine con la temática de terror sino que personajes que la mayoría de veces los relacionas con personajes de miedo se han parodiado en el mundo de la animación. Uno de los personajes de “miedo” que mas se ha utilizado en películas de animación y cortos han sido los esqueletos como por ejemplo en *El baile de los esqueletos* de Walt Disney de 1929 quien realizo una animación en 2D de unos esqueletos bailando. También las utilizo George Melies en algunos de sus cortos y mas adelante en *Jason y los Argonautas* (1962) de Ray Harryhausen donde mezcla la imagen real con stopmotion en una batalla entre los personajes y unas calaveras. En el apartado 3.2.3 nos centraremos mas en los referentes del cine de animación.

Otra de los aspectos por el que se puede caracterizar al cine de animación de terror pero para niños es su carácter educativo. Con estas películas se pueden aprender muchos valores sobre el miedo y a afrontar de distinta forma los temores que acechan a los niños por las noches. Los niños ven en estas películas otra forma de ver el miedo y que ellos mismos pueden afrontarlo. Además también se puede utilizar como recurso didáctico en algunas aulas, al igual que muchos libros hablan de los miedos, como “*Oscar y el león de correos*”<sup>10</sup> o “*Julián tiene miedo*”<sup>11</sup> cuentan simple historias en las que los niños sufren algún temor pero que los superan al final del cuento.

---

<sup>10</sup> Muñoz Puelles, Vicente . *Oscar y el león de correos*. (2000)

<sup>11</sup> Casino Eliacer. *Julián tiene miedo* (2009)

### 3.2 REFERENTES

En este apartado nos disponemos a tratar brevemente películas, tanto cortometrajes como largometrajes de los que nos hemos nutrido para llevar a cabo este proyecto. Hablaremos un poco de sus directores y animadores para entender un poco su obra. Principalmente analizaremos de los que nos hemos nutrido básicamente por su tratamiento del miedo infantil y posteriormente hablaremos de aquellos que siguen en sus películas un estilo simple y colores planos que son utilizados en sus obras.

#### 3.2.1 Paul Berry

Paul Berry fue un director y animador inglés que nació en Marzo de 1961 y fallecido en Junio de 2001. Fue nominado al Oscar como mejor corto de animación de la película *Sandman* (corto que tenemos como referente en el trabajo) y ganó el premio al mejor film de animación en el festival de Ottawa. Participó también como animador en "*The nightmare before christmas*"<sup>12</sup> y como supervisor de animación en "*James and the giant peach*"<sup>13</sup>.

Uno de los cortometrajes más importantes, por no decir el que más, de este animador, es *Sandman*. Este espectacular corto de 9 minutos de 1991 utiliza la técnica de *stop-motion*<sup>14</sup> con figuras de plastilina. El argumento del corto se basa en un relato de terror titulado "*El hombre de arena*" del escritor alemán E.T.A Hoffman del año 1817. Es una figura legendaria que se utiliza en el Centroeuropa para asustar a los niños. La leyenda dice que Sandman aparece por la noche a los niños que no quieren dormir y les esparce arena en los ojos hasta hacerlos sangrar para después arrancárselos y llevárselos como comida a sus hijos que viven en la luna.

Nuestro interés en este animador recae en el tratamiento del tema del miedo por la noche en los niños y los temores que sufren. Como podemos observar en el corto que le dio la fama a este animador, representa a la perfección una historia difícil de plasmar en un cortometraje, y sobretodo en el año que la realizó (1991) y la técnica que utilizó (*stop-motion*). Se transmiten sentimientos de miedo, maldad, terror e incluso ternura y en los que seguro que muchísima gente se ha sentido identificada al ver el corto.



(fig 3) *The sandman*. Paul Berry. (1991)



(fig4) *The sandman*. Paul Berry. (1991).

<sup>12</sup> *Pesadilla antes de navidad*. Tim Burton. 1992

<sup>13</sup> *James y el melocotón gigante*. Henry Selick. 1996

<sup>14</sup> *Stop-motion*: Es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas

### 3.2.2 Tim Burton

Timothy “Tim” Walter Burton es un director, productor y diseñador estadounidense que nació en 1958. La mayoría de sus películas se caracterizan por la aparición de mundos imaginarios donde suelen estar presente elementos góticos y oscuros y los protagonistas suelen ser personajes con mucha personalidad. Este es el sello de algunas películas suyas como *Batman* (1989) y *The Nightmare Before Christmas* (*pesadilla antes de navidad*) (1993).

*Pesadilla antes de navidad* surgió de la imaginación de Burton allá por el año 83 , cuando trabajaba como director de animación en los estudios Disney. “Como sucede con muchos proyectos audaces tuvo que aparcarlo en un rincón de su mente hasta que el éxito profesional le procuró las simpatías suficientes para convertir su antiguo sueño en realidad”<sup>15</sup> . El resultado, extraordinario desde el punto de vista técnico y artístico, compensaría con creces el esfuerzo, el capital y el tiempo invertidos.

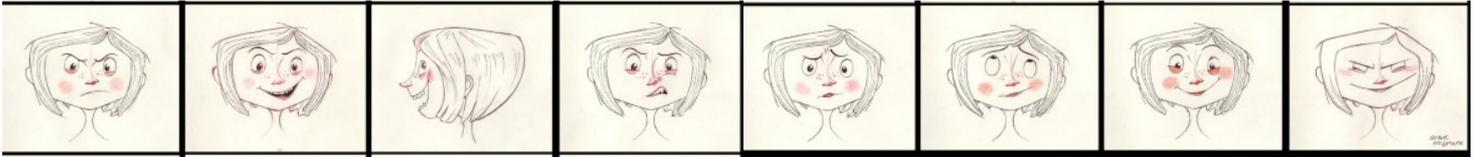


(Fig 5 y 6) *Pesadilla antes de navidad*. Henry Selick y Tim Burton. (1993)

El protagonista de la historia es Jack Skellington, el rey de la ciudad de Halloween, está cansado de hacer el mal. Un día descubre la ciudad de la navidad e intenta descubrir su significado. Los habitantes de Halloween trabajan todo el año para lograr las mejores navidades pero el resultado es una versión macabra y terrorífica.

La importancia de este trabajo en nuestro proyecto es muy significativo dado la temática que trata. Trata personajes relacionados con el miedo como el payaso que hace llorar, el hombre con el hacha en la cabeza , el alcalde con dos caras y aso muchos mas personajes que nos demuestran que a pesar de la apariencia física es muy importante para el animador la actitud del personaje para definir su personalidad. Otra parte muy importante en esta obra es la escena que el se adentra en el mundo de la navidad y unos niños están durmiendo y el se cuela debajo de la cama. Esta escena me ayudo a definir mas el personaje principal de mi historia

<sup>15</sup> MOSCARDÓ GUILLÉN,JOSE. *El cine de animación en mas de 100 largometrajes*. Pg.262



(fig7)Diseños de expresiones de Coraline.

### 3.2.3 Henry Selick

Jersey Henry Selick es un director estadounidense de stop motion, además de productor y escritor conocido por dirigir “Pesadilla antes de navidad” (1993), “James y el melocotón gigante” (1996) y más recientemente “Los mundos de Coraline” (2009).

La mayoría de las películas de animación realizadas por este director tienen personajes imaginarios con muchísima personalidad y con los que es muy difícil empatizar desde el principio pero que logra que el espectador se involucre en la historia de una manera peculiar.

Una de las películas más recientes de este director es “ *Los mundos de Coraline*” del 2009 que le valió un importante reconocimiento e incluso una nominación al Oscar como mejor película de animación.

El largometraje se basa en una novela de Neil Gaiman, y cuenta la historia de una niña que, al atravesar una pared de su casa, se encuentra una versión mejorada de su vida en la que sus padres son más considerados con ella, pero las sensaciones maravillosas darán paso al miedo y a la angustia donde un siniestro personaje disfrazado de “mama” interceptará sus deseos.

Nos centramos en esta película por los increíbles mundos y personajes que se hallan en la imaginación de los más pequeños y como los niños crean sus propias aventuras a partir de las vivencias que les suceden. Aun así hay que decir, que toda la obra del autor ha sido referente en este trabajo por la simplicidad de los personajes a la vez que su difícil personalidad.



(fig 8) *Los mundos de Coraline*. Henry Selick .(2009)



(fig 9)Fotograma *La luna*. Enrico Casarosa. (2011)

### 3.2.4 Enrico Casarosa

Enrico Caroso es el escritor, director y animador del cortometraje de animación en 3D de 2011, titulado *La luna*.

*La luna* es una historia en la que un pequeño tiene que madurar de una forma peculiar. Su padre y su abuelo se lo llevan al trabajo, que consiste en hacer que la luna brille gracias a las estrellas fugaces que caen. El pequeño tiene que seguir el método de su padre o de su abuelo pero finalmente elegirá su camino y seguirá su propio método.

Este increíble corto por ordenador ha sido un referente claro durante toda la realización del proyecto tanto por la temática, en la que las estrellas caen y son una parte muy importante de la historia, como por el trasfondo del corto en el que el protagonista es un niño inseguro pero que a medida que transcurre la película, madura y elige su propio camino.

### 3.2.5 Pixar

Pixar es una de las productoras de animación más importantes del mundo. Las temáticas tan diferentes a lo largo de sus películas dan como resultado que tanto niños como adultos se sientan identificados por algún film.

Una de las películas más conocidas de esta productora es *Monstruos INC.* Este largometraje en 3D narra una historia que se desarrolla en una ciudad de monstruos en la que para conseguir energía tienen que asustar a los niños. No es fácil porque piensan que los niños son tóxicos cuando tienen contacto con ellos. Pero un día una niña se cuela en la empresa y provoca el caos. Suceden una serie de aventuras en la que los protagonistas, Mike y Sully intentan salvar a la niña. Finalmente se dan cuenta que da mucha más energía la risa de los pequeños que sus gritos.

Esta película es un punto clave del proyecto por su temática y relación con los niños y los miedos, sobretodo por el miedo de dormir solos por la noche y que pueden aparecer monstruos en la habitación. Esta largometraje nos enseña que no tenemos de pasar miedo ni gritar, sino reír.

### 3.2.6 Florence Henrard

Florence Henrard es una animadora belga especialista en cortometrajes de 2D. Con unas animaciones simples pero con muy buen resultado.

*Lili et le loup* es un cortometraje de 1997 escrito y dirigido por Florence Henrard. Cuenta la historia de una niña que cansada de la actitud de sus padres se escapa al bosque donde se encuentra con un lobo. Es como una parodia de la historia de caperucita y el lobo pero a la inversa en la que ella quiere que el lobo se la coma para escaparse de casa.

Este cortometraje a diferencia de los anteriores no nos basamos en la temática, sino en el estilo, ya que es un estilo muy sencillo en 2D con colores planos que a pesar de su simplicidad queda perfecto.



(fig10)Personajes película *Monstruos SA* Pixar. ( 2001)



(fig 11) Fotograma *Lili et le loup*. Florence Henrard. (1997)

### 3.3 PROYECTO

En este apartado empezaremos ya a hablar sobre el proyecto desde las primeras ideas hasta la postproducción del corto. Analizaremos todos los pasos y como hemos llegado hasta ellos.

#### 3.3.1 Preproducción.

En este sub-apartado estudiaremos distintos fases del proceso entre ellos la idea básica, el guión técnico, el *story board* y el diseño del personaje.

##### 3.3.1.1 La idea y su proceso.

El proceso de la realización del corto se inicia con una lluvia de ideas para elegir una historia sencilla. Desde un principio queríamos que el protagonista fuera un niño o un niña de menos de 8 años pero sin la edad aun definida. Otro punto de partida era que en la historia el protagonista tendría miedo a dormir por la oscuridad y que también formaría parte de la trama una estrella, porque para mi personalmente las estrellas siempre han sido muy importante por muchas razones y ya que es un trabajo personal quería que pareciese.

A partir de estos tres puntos empezamos a buscar ideas, referentes y realizando una lluvia de ideas. Lo que teníamos definido seria el principio pero no sabíamos como introducir la estrella ni como seria el nudo y desenlace. La estrella no era difícil de ubicar en el corto porque la historia se centraba en la oscuridad y la estrella seria la parte brillante. Llegados a este punto ya sabíamos que el principio seria una niña que no podía dormir y que gracias a la luz de la estrella conseguiría dormir, pero, ¿cómo bajaría la estrella del cielo?. Pensamos en que cayera de por sí pero era como que la solución no la buscaba la niña, sino que era una circunstancia más, después ya pensamos en que la niña subiese con alguna escalera pero era demasiado complicado de plasmar y finalmente pensamos en algún artilugio, tipo un tirachinas, este fue el definitivo.

El corto no queríamos que durase mucho dado el poco tiempo del que disponíamos para desarrollarlo, porque una opción era hacer tan solo la preproducción pero la intención era finalizar el trabajo con el tiempo disponible. Por tanto la duración de este no seria de mas de 3 minutos y tampoco tendría muchas escenas.

Esta sería la historia principal que se narra en el corto:

*“Llum es una niña de unos 4 años de edad que tiembla en su cama porque no puede dormir, tiene miedo a la oscuridad. Con una mirada llena de miedo se gira a la ventana y ve una estrella enorme brillando en el cielo. A la pequeña se le ocurre una maravillosa idea; baja como puede de su alta cama y se acerca a su baúl repleto de juguetes, rebuscando saca un tirachinas, se acerca a la ventana y dispara al cielo. La estrella explota en medio de la oscuridad y cae rápidamente, como una estrella fugaz, en el jardín de la casa de la niña. Llum baja corriendo y vuelve a su habitación tranquilamente abrazada a su estrella, la cual coloca encima de la mesita que la alumbrará toda la noche y así la pequeña Llum podrá dormir tranquilamente.”*

### 3.3.1.2 Guión Técnico

El guion técnico es una puntualización del lenguaje audiovisual, desglosamos los planos y los movimientos que tienen y de esta manera aproximamos una duración final del corto. En este podemos definir también el tipo de movimiento de cámara que puede haber y el sonido que acompaña a cada plano.

Duración aproximada 1'30".

Música durante todo el corto.

PLANO	TIEMPO	TIPO DE PLANO	ACCIÓN	MOV. DE CAMARA	SONIDO
1	0"- 12"	P.G	La noche está llena de estrellas. Aparece el título "Llum" y después la cámara baja	Travelling vertical Arriba- Abajo	Sonido ambiente de noche Búhos y grillos
1	12"-22"	PG a PM	La casa y se acerca a la ventana.	Zoom in	Sonido ambiente de noche Búhos y grillos
2	23"-25"	PG	La niña da vueltas en la cama porque no puede dormir.	----	Sonido ambiente de noche Búhos y grillos
3	26"-30"	PP	La niña está temblando	----	Sonido ambiente de noche Búhos y grillos

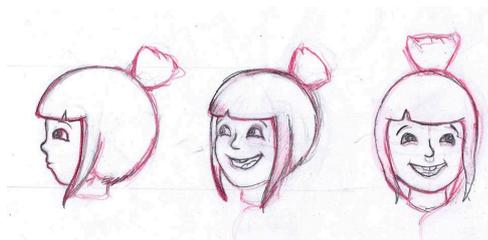
4	31"-35"	PM	Ventana que se ve el cielo lleno de estrella y una es mas grande y brilla mas	----	Sonido ambiente de noche Búhos y grillos
5	36"-40"	PP	La niña hace varias muecas como pensando y sonrío porque se le ocurre una idea	----	---
6	41"-45"	PG	La niña baja de espaldas por el lateral de la cama. Sale de plano por la dcha.	----	---
7	46"-50"	PG	La niña de pie de espaldas delante del baúl se mete dentro buscando algo mientras mueve los pies	----	---
8	51"-53"	PG	La niña esta de pie en medio de la habitación y saca la mano de detrás de la espalda con la que sostiene un tirachinas	----	---
9	54"-56"	PP	La niña apunta con el tirachinas.	----	---
10	57"-1'03"	PG	Se ve el cielo. Entra por la derecha una piedra que le da a la estrella y explota, esta cae hacia la derecha y sale de plano	----	Sonido golpeo piedra con la estrella
11	1'04"-1'05"	PP	La niña sonrío	----	---
12	1'06"-1'08"	PG	La niña entra corriendo en el plano por la derecha y sale por la izquierda	----	---
13	1'09"-1'12"	PM	Los pies de la niña entran andando a paso normal por la izquierda y salen por la derecha.	----	---
14	1'13"-1'15"	PG	La niña entra en plano por la izquierda abrazando la estrella y la coloca encima de la mesita	----	---
15	1'16"-1'30"	PM	La niña esta acostada y se duerme mirando la estrella	----	---

### 3.3.1.3 Diseño de personajes

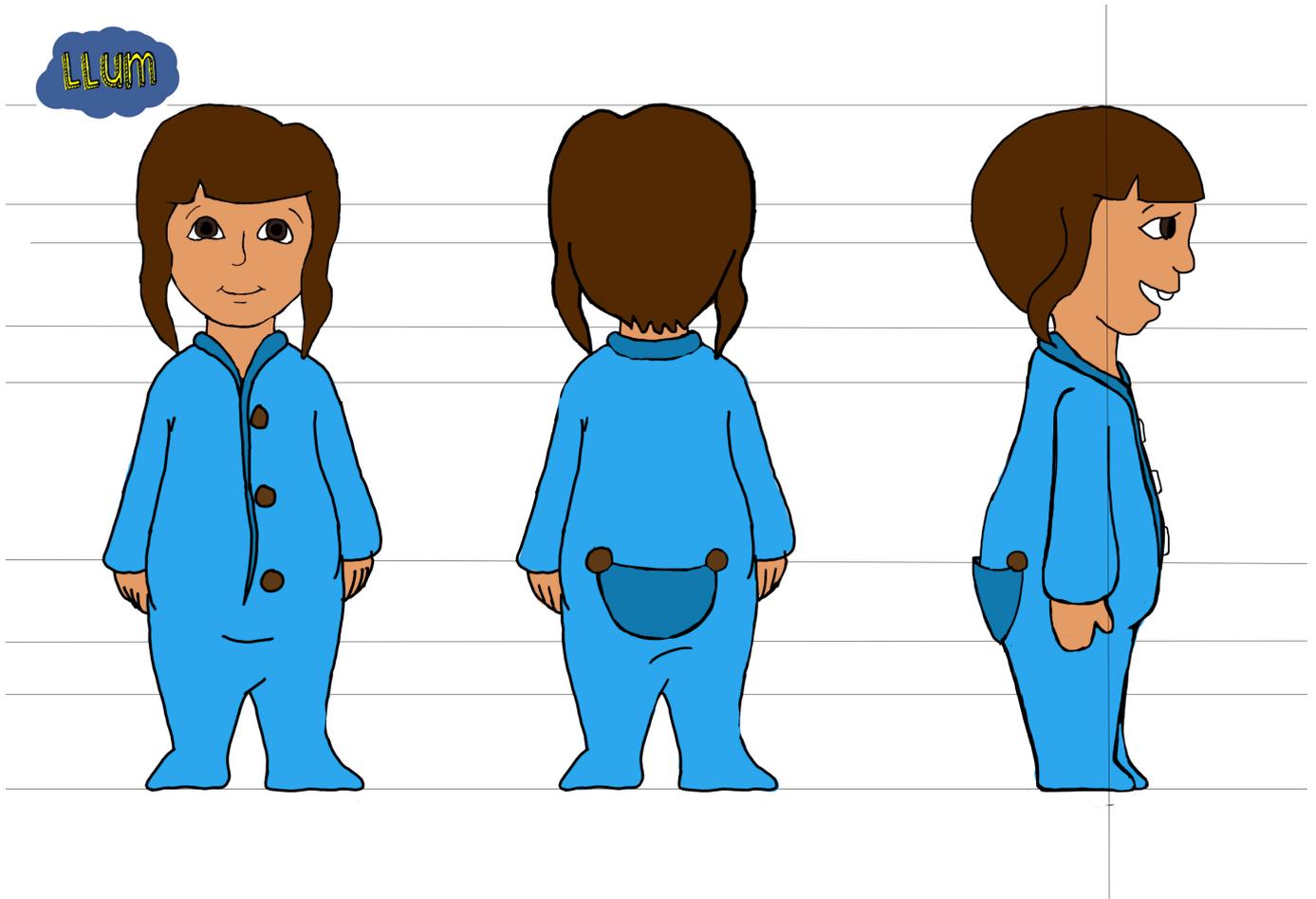
Una parte muy importante de el proyecto es la búsqueda del diseño de personaje que tuviese un estilo propio, sencillo e infantil. Se van haciendo pruebas de diseño de personajes y escenarios con diferentes técnicas y estilos. Todos los diseños son realizados a mano porque posteriormente el trabajo se realizara por animación 2D tradicional ya que es la técnica con la que mejor y mas rápida trabajo. Se hacen prototipos de niñas mas mayores, mas pequeñas, con distintas formas y distinta ropa. Primero era mas mayor pero el efecto de bajar de la cama y cuando cae dentro del baúl no quedaba realista si la niña es mas alta. Después el pelo no sabíamos como hacerlo y finalmente era cortito y con dos mechones para dar movilidad a los gestos. Por ultimo no sabíamos si la niña debía vestir con un camisón o con un pijama de bebe, finalmente elegimos el pijama de bebe porque los movimientos se verían más claros con este.

Paralelamente a estas tareas se busca documentación, referentes visuales, técnicas, ejemplos de trabajos similares, etc., que van dando ideas. Estos referentes ayudan a definir el estilo y hacen evolucionar los primeros diseños o eliminar otros. Esta parte de documentación se realiza principalmente por internet, donde se buscan imágenes, cortos y películas, autores, libros, etc. Igualmente se acude a bibliotecas y librerías en busca de tomos relacionados con el proyecto y se intentara conseguir documentos que puedan sernos útiles para el desarrollo del trabajo.

Una vez definida la idea final se puede seguir adelante. La idea consistia en un diseño sencillo y colores planos en una animación clásica dibujada cada fotograma a lápiz que posteriormente se escanearia y se trabajaria con el toon boom.



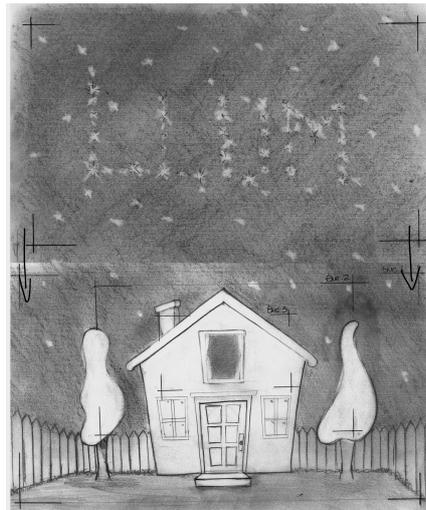
(fig 12) Pruebas bocetos  
diseño de personaje



(fig 13) Estudio frente ,espalda y perfil de LLum

### 3.3.1.4 Story Board

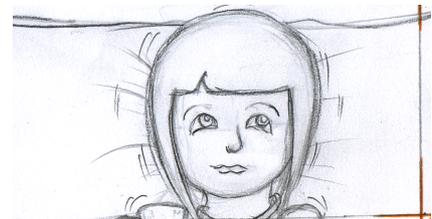
El Story Board nos muestra una idea clara y visual mejor que los planos del guion técnico. Se dibujan a mano en una misma hoja para tener una imagen visual del guión.



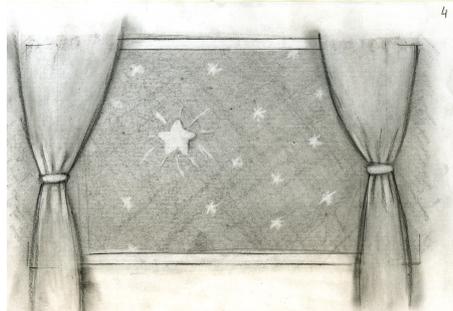
1-PG El cielo donde se ve el título. Travelling vertical arriba abajo , zoom in a la ventana. (fig 14)



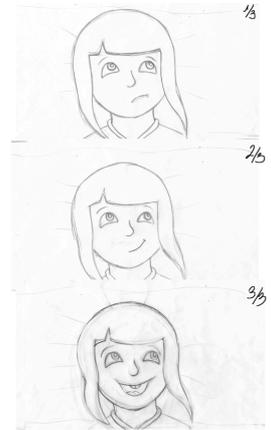
2. PG. La niña da vueltas en la cabeza (Fig 15)



3. PP. La niña tiembla y gira la cama (Fig 16)



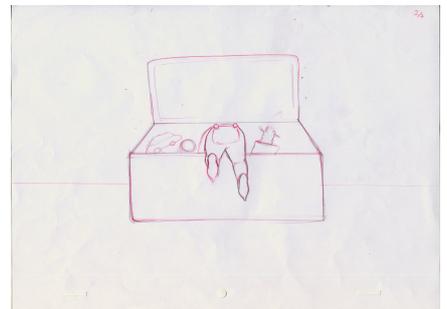
4. PM. Ventana, una estrella brilla más. (Fig17)



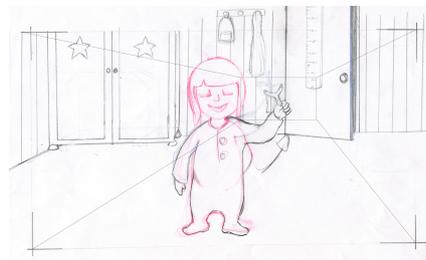
5.PP. La niña hace muecas y finalmente sonríe. (Fig18)



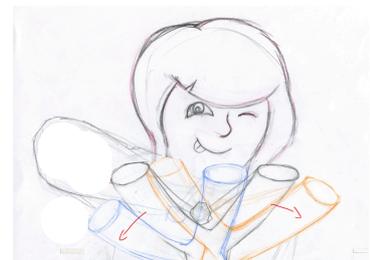
6. PG. La niña baja por el lateral de la cama.( Fig 19)



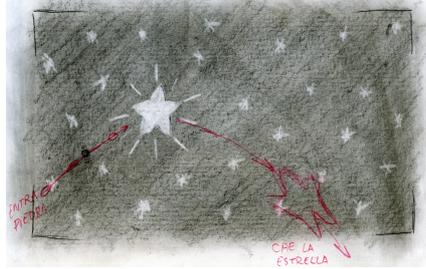
7.PM. La niña rebusca por dentro del baúl. (Fig 20)



8.PG. La niña saca el tirachinas de detrás de la espalda. (Fig 21)



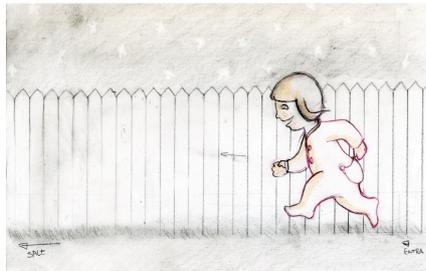
9. PP. La niña apunta con el tirachinas (Fig 22)



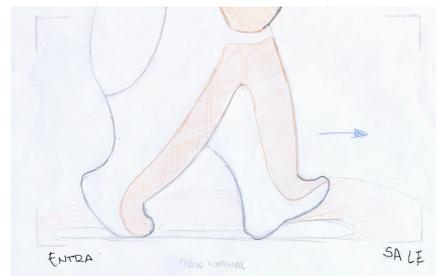
10. PG. Entra la piedra por la izquierda y cae la estrella por la derecha después de una explosión.( Fig 23)



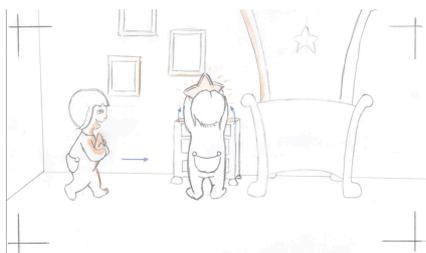
11. PP. La niña sonr e. (Fig 24)



12.PG. La ni a entra corriendo por la derecha y sale por la izquierda. (Fig 25)



13. PM. Solo los pies de la ni a a paso normal. Entran por la izquierda y sale por la derecha. (Fig 26)



14. La ni a entra por la izquierda y coloca la estrella sobre la mesita. (Fig 27)



15. PM. La ni a pesta e varias veces y se duerme mirando la estrella. (Fig 28)

### 3.3.1.5 Animática

Esta nos permite ver si los planos que hemos pensado en el guión técnico funcionan bien o no y nos da una aproximación mas cercana a la duración final. Para realizarla, cogeremos las imágenes del Story board y las montaremos en un video en la que cada plano tendrá su duración correspondiente además de movimientos de cámara si son necesarios.

### 3.3.2. Producción

La parte de producción varia ligeramente según la técnica que se utilice. En las animaciones 2D por regla general se realizan los fotogramas claves con el que se realiza el *layout*, que posteriormente explicaremos. En esta fase también se crearan los fondos y *props*. Posteriormente se realizan los dibujos intermedios para suavizar los movimientos de los personajes, y a partir de estos se colorearan con programas de ordenador.

#### 3.3.2.1. Layout.

El diseño de *layout* traslada la información del *storyboard* y configura el espacio necesario para que el contenido fluya. Dentro del fotograma, el animador es responsable de hacer posible técnicamente las acciones que aparecen en el *storyboard* creando un sentido de tiempo y de espacio.

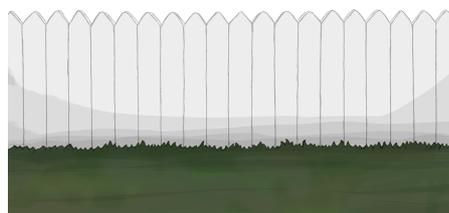
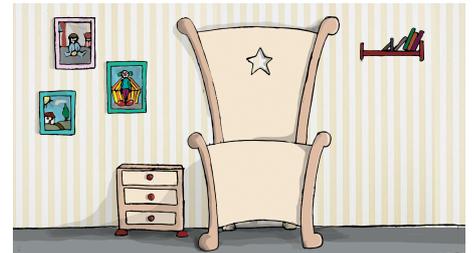
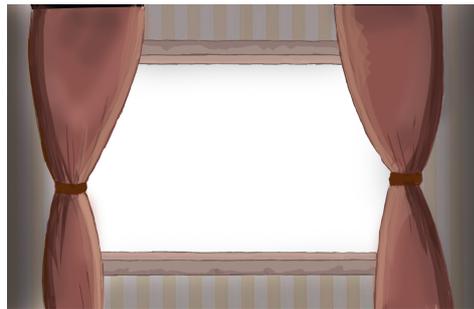
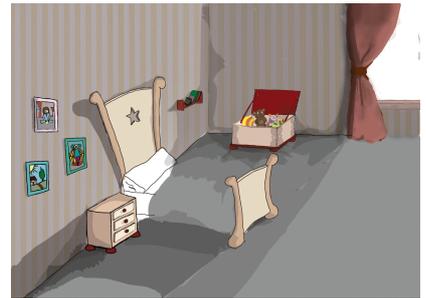
La etapa de *layout* comienza una vez que el diseño se ha completado. Es aquí cuando los artistas de *layout* de fondos determinan el ángulo y la posición de la imaginaria cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras. Los artistas de *layout* de personajes determinan las principales poses que tendrán los personajes en cada escena, y de cada una harán un dibujo.

#### 3.3.2.2 Fondos.

El diseño de fondos se puede realizar tanto en la fase de preproducción como en producción. Dado la naturaleza de este proyecto quisimos realizar los fondos una vez fijadas las escenas y conociendo ya el movimiento que iba a realizar la protagonista.

Se realizaron 8 fondos con la misma estética y tonos cromáticos. Partiendo de una habitación infantil se realizan distintas vistas de esta misma estancia.

Se realizan varias pruebas con algunos materiales como acuarela, carboncillo,... y distintas estéticas, partiendo de diferentes referentes. Finalmente se sigue un camino similar al diseño de la protagonista, donde el protagonista es un estilo infantil y sobrio pero con colores vivos y alegres, aun así se mezclan con tonos pastel para suavizar los fondos.



(Fig 29)Diseño fondos animación LLum

The image shows a hand-drawn animation production sheet titled 'STUDIO CAMARA' and 'JACK SHADOW'. It is a grid with columns for 'SCENES', 'ACTING', 'CAMERA', 'LIP', 'LETTRE', and 'CAMERA'. The sheet is filled with handwritten notes, including scene numbers (e.g., 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100) and frame counts. There are also handwritten notes in red and green ink, such as 'Jack', 'Shadow', 'Lip', 'Lettre', 'Camera', and 'Acting'. The sheet is organized into sections for different scenes and actions.

(Fig 30)Ejemplo carta de rodaje

### 3.3.2.3 . Animación

En esta parte, una vez ya lo tenemos todo diseñado y con las poses claves nos metemos de lleno en la animación. Para esta parte se realizaron varias tablas de *X-sheet*<sup>16</sup> o *tabla de rodaje* para tener claro cuantos frames son utilizados en cada movimiento. Para que el movimiento quede limpio, coherente y uniforme.

La tabla de rodaje es como un plan de producción. Muestra de un solo vistazo el modo que se unirán juntos los elementos con su planificación de tiempo. “Se utiliza para desglosar los elementos técnicos individuales en unidades de información, como que capas se van a utilizar, los movimientos de cámara necesarios, la parte del guión que se va a animar, una guía de la banda sonora que reforzara la imagen y cualquier efecto de sonido adicional necesario. Se indicara claramente en cuántos fotogramas aparecerán cada uno de los componentes que acabamos de mencionar y se anticipará lo que esté previsto a continuación.”<sup>17</sup>

### 3.3.2.4. Prueba a línea.

La prueba a línea consiste en hacer pasar rápidamente varios dibujos a mano consecutivos para ver el movimiento que crea una secuencia determinada. Los dibujos se crean en hojas separadas sujetas en un mismo punto fijo e ilustran una escena desde el principio hasta el final. Después se fotografían todos los fotogramas y se reproducen en una pantalla. De esta manera podemos averiguar si algunos movimientos son demasiado pronunciados o lentos.

### 3.3.2.5. Color

Una vez realizada la prueba de línea se escanean todos los dibujos y se pasan al programa *toon boom* donde se entablan y se colorean.

Para el color se fija una paleta con la que se trabajara durante todo el proyecto y que sea igual en todos los fotogramas.

La paleta elegida es de colores que combinasen con los fondos y viceversa para evitar errores a la hora de la composición. La niña llevaría un pijama azul celeste, y la habitación seria en tonos rosa pastel para dar un aspecto infantil.

<sup>16</sup> *X-sheet*: Hoja guía que el animador utiliza para organizar su labor de animación. Ordena y desglosa el “timing” en las acciones que ocurren en la escena. Para el cámara o el compositor es la guía para reconstruir la planificación pensada para la escena.

<sup>17</sup> SELBY,A. *La animación.*, p.91

### 3.3.3. Postproducción

La postproducción es la última fase del proyecto de animación. El propósito es integrar todos los elementos del cortometraje, como son imagen sonido y efectos especiales.

#### 3.3.3.1 Composición

En esta parte tomamos los fondos y las imágenes y con la ayuda de toon boom creamos las escenas , entablado las imágenes apropiadamente para que la escena tenga sentido, de esta manera si es necesario mantener una capa fijada y la otra cambiar los frames. También realizaremos los movimientos de cámara (travelling, zoom in, zoom out,...) que hemos fijado en el story board. Con este punto tenemos terminadas las escenas.

#### 3.3.3.2 Música

La música es una parte muy importante del cortometraje. Con ella se consigue transmitir todo lo que no se consigue mediante la imagen. Envuelve al espectador en la película y transmite sensaciones para empatizar con el personaje.

La forma de producción de este proyecto provoca que la música haya sido un elemento final, al no tener diálogos, no era necesario tener en cuenta el tiempo del sonido. Desde un primer momento se quiso que fuese con piano, pero al ser necesario que no tuviese derechos de autor era muy difícil acoplar la música a la imagen, y lo que acoplaba en algunos sitios en otros no, además parecía que lo importante era la música y lo que tenía que serlo era la película. Finalmente se realizó una pieza adaptada al corto que tenía el mismo tempo y da coherencia al filme.

#### 3.3.3.3 Edición

En esta parte se trabaja ya con todas las partes del trabajo. Es como la parte de ensamblaje. Ayudados por la carta de rodaje, el story board y el guión , montamos todas las escenas con el Adobe premiere<sup>18</sup> y las juntamos con las música.

También hay que añadirle las transiciones entra las escenas , en este proyecto se han utilizado dos tipos básicamente, el corte y la disolución.

Una vez finalizado este último paso el cortometraje esta terminado.

---

<sup>18</sup> Programa de edición de video.

## 4. CONCLUSIONES

Para finalizar la descripción de este proyecto concluiremos con un análisis del trabajo realizado.

Desde un primer momento se plantearon una serie de objetivos clave, que sería importante seguir, si queríamos llegar al proyecto final. Lo principal era establecer unas pautas para seguir un orden y un ritmo. Estos objetivos se cumplieron de forma exitosa y dieron como resultado, poder alcanzar el plazo deseado. Por otro lado queríamos una animación sencilla e infantil pero que estuviese dirigida a todo tipo de público y que cualquier persona se sintiese identificada, los resultados han sido los esperados gracias a la utilización de referentes y a la realización de bocetos para encontrar la representación perfecta de la historia. Además de todo esto, nos ha ayudado la música para que el espectador se sienta más envuelto en el cortometraje.

Uno de los requisitos más importantes del proyecto, como he dicho antes, era seguir unas pautas y que el planteamiento tuviese cierta coherencia. En este tipo de proyecto es necesario marcar unos puntos y seguir cierto orden, empezando por la idea principal y realizando un guion, pasando por el diseño de personajes y escenas, y finalmente con la composición y edición de estas.

La técnica con la que se ha realizado esta película, es un método laborioso pero perfecto para la animación que se buscaba. La animación 2D requiere muchísimo tiempo y trabajo pero se consigue transmitir mejor el objetivo de la apariencia infantil de la historia gracias a unos diseños sencillos.

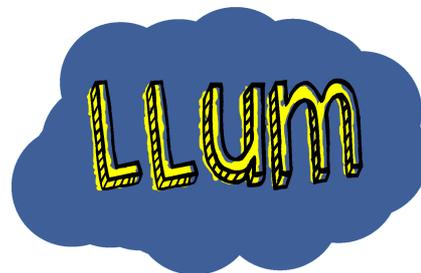
A continuación hablaré de las limitaciones que he encontrado al realizar el trabajo; la mayor fue el hecho de trabajar de forma individual, eso causó retrasos que como he dicho antes, en este tipo de proyectos tan laboriosos, no puedes realizar el siguiente paso hasta que no tengas el anterior finalizado. Seguramente trabajar en grupo hubiese sido una solución que tendré en cuenta para futuros proyectos, ya que de esta manera se podría dividir el trabajo y agilizar el proceso. Aun así trabajar de forma individual ha sido beneficioso para enriquecerme personalmente durante todo el proceso y nutrirme de todo lo aprendido.

El tema utilizado en el proyecto ha sido uno de los aciertos de este trabajo, que aunque ha sido utilizado en varias películas, como hemos visto en los referentes, es un tema que da mucho de sí y con el que el espectador casi siempre puede sentirse identificado. El miedo a la oscuridad es un hecho por el

que casi todos hemos pasado. Con esta animación lo que se pretendía era llegar a explicar el problema de una manera infantil y en parte educativa para que los más pequeños sintiesen que no tienen que tener miedo, que las estrellas les protegen y para los más mayores les sirve para recordar su infancia y que han superado los miedos de pequeños.

Por lo tanto para concluir haré un resumen de las percepciones acerca del trabajo. El cortometraje que he estado creando durante meses tiene un acabado bueno en técnica 2D con un seguimiento de pautas y puntos que muestra orden en el resultado. La película cuenta con la armonía adecuada, todo está realizado con el mismo objetivo y se integra perfectamente, además se enmarca todo dentro de una técnica sencilla para conseguir realzar la inocencia del corto, todo esto junto con la música, consigue romper con una narración lineal y dividir el corto en tres partes diferenciadas que además transmiten al espectador los sentimientos de la protagonista. Las escenas son fruto de la digitalización y pierden cierto valor de sencillez pero el resultado es un proyecto que mezcla la técnica tradicional y la técnica digital en sintonía con un acabado infantil pero atractivo. Por todo ello, el esfuerzo ha valido la pena y puedo manifestar mi satisfacción respecto a este proyecto.

<https://www.youtube.com/watch?v=kxIRf2TaD-o&feature=youtu>.



(Fig 31) Logotipo cortometraje:  
Llum

## 5. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- BENDAZZI,G. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio, 2003.
- BLAIR, P. *Dibujos animados: El dibujo de historietas a su alcance*. Alemania: Taschen Benedikt, 1999.
- CAMARA, S. *El dibujo animado*. Barcelona: Parramon, 2008.
- CARRIEDO LOPEZ, N. *Et al. El desarrollo psicológico a lo largo de la vida*. Madrid : Mc Graw-Hill, 2009.
- CASINO, E. *Julián tiene miedo* . Madrid : Anaya , 2009.
- DE SAINT- EXUPERY, A. *El principito*. España : Salamandra, 2008.
- DELGADO, P. *El cine de animación*. Madrid : J.C.Clementine, 2000.
- GARCÍA, R. *La magia del dibujo animado: (actores del lápiz)*. Onil : Edicions de ponent, 2000.
- MENDEZ, F.X. *Miedos y temores en la infancia*. Madrid: Pirámide, 1997.
- MOSCARDO GUILLEN, J. *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Madrid: Alianza Editorial, 1997.
- MUÑOZ PUELLES, V . *Oscar y el león de correos*. Madrid: Anaya, 2004
- SANDÍN, B. *Ansiedad, miedos y fobias en niños y adolescentes*. Madrid : Dykinson, 1997.
- SELBY,A. *La animación*. Barcelona: Art Blume, 2013.
- WELLS, P. *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramon, 2009.
- WILLIAMS, R. *Kit de supervivencia del animador*. Londres: Faber and Faber, 2002

## FILMOGRAFIA

-BERRY.P (dir.) *The sandman*. [Cortometraje]. Reino Unido: Cosgrove Hall Films, 1991

-BLASS. R. (dir.) *Alma*. [Cortometraje]. España : coproducción España-EEUU, 2009

-BURTON.T (dir.) *Frankenweenie* [Largometraje]. Estados Unidos : Wald Disney Pictures/ Tim Burton Animation Co./ Tim Burton Productions, 2012

-CASAROSA.E. (dir.) *La luna*. [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2011

-DOCTER. P; UNRICK. L; SILVERMAN. D. (dir.) *Monstruos SA* .[Largometraje] . Estados Unidos: Walt Disney Pictures/ Pixar Animation Studios, 2001

-HENRARD.F. (dir.) *Lili et le loup*. [Cortometraje]. Belgica: Atelier de Production de la Cambre ASBL, 1997

- SELICK. H. (dir.) *James y el melocotón gigante*. [Largometraje].Walt Disney Pictures, 1996

-*Pesadilla antes de navidad*. [Largometraje].Touchstone Pictures / Skellington Produccions Inc., 1993

- *Los mundos de Coreline*. [Largometraje]. Focus Features/ Laika Entertainment/ Pandemonium, 2009

## 6. INDICE DE IMAGENES

1. Phenakistoscopio
2. Treatro praxinoscópico
3. Cartel película *The sandman*. Paul Berry. (1991)
4. Fotograma película *The sandman*. Paul Berry. (1991)
5. Fotograma película *Pesadilla antes de navidad*. Henry Selick y Tim Burton. (1993)
6. Fotograma película *Pesadilla antes de navidad*. Henry Selick y Tim Burton. (1993)
7. Diseños de expresiones de Coraline.
8. *Los mundos de Coraline*. Henry Selick .(2009)
9. Fotograma *La luna*. Enrico Casarosa. (2011)
10. Personajes película *Monstruos SA* Pixar. ( 2001)
11. Fotograma *Lili et le loup*. Florence Henrard. (1997)
12. Pruebas bocetos diseño de personaje
13. Estudio frente ,espalda y perfil de Llum
14. Escena 1, story board
15. Escena 2, story board
16. Escena 3, story board
17. Escena 4, story board
18. Escena 5, story board
19. Escena 6, story board
20. Escena 7, story board
21. Escena 8, story board
22. Escena 9, story board

- 23.** Escena 10, story board
- 24.** Escena 11, story board
- 25.** Escena 12, story board
- 26.** Escena 13, story board
- 27.** Escena 14, story board
- 28.** Escena 15, story board
- 29.** Diseño de fondos
- 30.** Ejemplo carta de rodaje
- 31.** Logotipo cortometraje: LLum