

MEMORIA TRABAJO FINAL DE GRADO

“MI MUNDO: UN EXTRAÑO EN EXTRAÑOLANDIA”



Presentado por: Beatriu Serralta Izquierdo

Tutora: Sara Álvarez Sarrat

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

Mi trabajo Final de Grado consiste en la representación personal de un tema psicológico y actual como es “el Síndrome de Asperger” (reconocido en 1994) mediante un medio artístico como es el de un video audiovisual animado.

En este proyecto se puede apreciar a un solo protagonista, que posee dicha discapacidad tratando de realizar un recado aparentemente sencillo, como es el de ir a comprar pan a una panadería. Sin embargo, sus dificultades sociales provocan que para éste la actividad resulte laboriosa y compleja. La mayoría de aspectos del Síndrome de Asperger están representados en este audiovisual de principio a fin, incluso empezando desde la primera escena donde está la silueta del protagonista y en su interior el espacio con un planeta desconocido flotando en el interior de su cabeza. Dicha escena es una representación personal del nombre otorgado al Síndrome de Asperger “Síndrome del otro planeta”.

De este modo se pretende introducir al espectador desde el principio que nos encontramos ante una persona diferente e inusual, puesto que esta discapacidad se define como un entendimiento de las cosas y conceptos totalmente distinto al de la mayoría de los seres humanos , también conocidos como neurotípicos.

En resumen, este video didáctico pretende plasmar con total subjetividad ese diferente comportamiento y reacción que sufre un grupo de personas frente a los hechos y problemas de la vida cotidiana.

En cuanto a las palabras claves podemos destacar las siguientes:

Asperger Discapacidad Didáctico Animación Simple

My Degree’s Final Project consists in the personal representation of a psychologist theme from nowadays called “Asperger’s Syndrome” (reconigsed in 1994) with an artistic way like an audiovisual animated video.

In this Project you can see only one protagonist, who has this mentioned disability trying to do something aparenttly simple like going to buy bread at the bakery. However, his social difficulties make a very laborius and complex activity for him. Most of the Asperger Syndrome syntoms are representated from beginning to end, even at the beginning in the first scene, where there’s the protagonist’s silouethe and on it’s interior the space with an unknown planet floating on his head. That scene is a personal representation of the name otorgated to the Asperger’s Syndrome “Another planet’s síndrome”

In this way it’s pretended to introduce to the spectator from the beginning that we find out with a totally diferent and unusual person, because this diability is defined like a totally diferent understanding of things and concepts from the rest of humans, also known as neurotypics.

To resume, this didactic video pretend to show with total subjectivity this different behaviour and reaction, that suffer a group of people against the facts and problems in normal life.

Referring to tags or important words, we could say the nexts ones:

Asperger Disability Didactic Animation Simple

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer la realización de mi proyecto a mi familia por apoyarme siempre desde el momento en el que decidí cursar esta Carrera y a todos aquellos compañeros que dedicaron tiempo exclusivamente a mi siempre con una sonrisa en la cara.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	5
II. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	7
III. CUERPO DE LA MEMORIA:.....	8
1. Investigación.....	8
1.1 ¿Sobre que hacemos el tfg?.....	8
1.2 ¿Qué es el S.A.?.....	8
1.3 Antecedentes: Personajes con Síndrome de Asperger.....	10
2. Preproduccion.....	11
2.1 Lluvia de ideas.....	11
2.2 Guión.....	12
2.3 Storyboard.....	13
2.4 Concept art.....	16
2.5 Diseño estética y personajes: Bocetos finales.....	19
2.6 Color script.....	24
2.7 Animática.....	25
3. Producción.....	27
3.1 ¿Qué es la animación limitada?.....	27
3.2 Proceso de producción	27
3.3 Créditos.....	30
4. PostProducción.....	31
4.1 Ajustes de timing.....	31
4.2 Sonidos.....	31
4.3 Producto final.....	31
IV. CONCLUSIÓN.....	32
V. BIBLIOGRAFÍA.....	32
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	33
ANEXOS.....	34

I. INTRODUCCIÓN

Este proyecto pretende contar con imágenes animadas lo máximo que se puede respecto al mundo del Asperger, otro mundo, otro pensamiento, otra forma de ser.

Su único protagonista aquí vive situaciones típicas y cotidianas, no obstante su reacción frente a todas ellas es peculiar y muy diferente de la presentada por una persona sin Asperger, se pretende mostrar en todas las escenas un efecto acción-reacción.

Aunque haya un solo protagonista, hay además personajes secundarios, que interactúan todos ellos con éste primero, nadie queda indiferente ante sus acciones y reacciones. Sin embargo algunos personajes reaccionan en mayor medida que otros en función de su papel en el video, pero aun así todos ellos manifiestan una incompreensión en su reacción a los problemas.

No obstante la reacción de ellos, personas neurotípicas que no están acostumbradas a convivir con personas con síndrome de asperger, no está mostrada con ninguna exageración, sino que podría incluso verse una gran reacción de incompreensión en la vida real. Su reacción no es más que una recreación de lo que surgiría en la mayoría de los casos con un Asperger.

Las situaciones y reacciones que se muestran en este proyecto se tratan de presentar bajo una objetividad y naturalidad que resulta completamente verosímil en el mundo de hoy en día.

Aunque la reacción del protagonista resulta algo atípica e incluso cómica, también se pretende con la máxima naturalidad y realismo posible.

Esto se debe a que dentro de él se ve otro mundo, otro pensamiento en su mente y, por lo tanto, una interpretación distinta a las cosas, situaciones y problemas presentados.

Por lo tanto se trata de demostrar aquí como encaja un mundo distinto en un mundo neurotípico.

De un modo, se procura exteriorizar su pensamiento hacia el público mediante sus acciones y su entendimiento, porque no hay que olvidar que siempre hay grados en esta discapacidad. Pero aunque hayan aspergers que no reaccionarían nunca igual de exagerado que el personaje estandar, en su mente se plasma la misma forma e incluso el mismo grado de ver las situaciones y problemas.

La realización de este trabajo ha supuesto muchas fases de trabajo desde la lluvia de ideas, pasando por una preproducción dibujada y medida hasta una posterior producción del cortometraje.

Muchos han sido los objetivos a tener en cuenta durante la realización de este proyecto.

En primer lugar pretendía mostrar de una manera casi explicativa el Síndrome de Asperger, puesto que los rasgos más frecuentes y comunes de este se manifiestan en su protagonista.

Además esta discapacidad fue reconocida hace relativamente muy poco tiempo (hace 22 años, en 1994), por lo que este video sería de bastante ayuda a dar a conocer algo tan descubierto recientemente.

Yo nací con dicho Síndrome, por lo que mucha de la documentación de este proyecto está basado en mis vivencias y mis amplios conocimientos acerca de éste.

Por consecuencia, muchas de las escenas presentan anécdotas de mi infancia como por ejemplo un caminado constantemente acelerado como si de perder un tren se tratase o cosas básicas como salir de casa solo visto como una delicada misión del que se ha recibido una previa preparación y se debe hacer todo impecable.

Además en el colegio e incluso en la facultad siempre se me ha visto como una persona difícil, como un denominado "bicho raro". Muchas de las situaciones sociales que he vivido

han resultado ser bastante desagradables y difíciles debido a esa falta de entendimiento, mientras que por otro lado he recibido ayuda de grandes compañeros, sobretodo en el entorno universitario.

Eso se muestra de una manera sutil reflejado en el video en la escena donde entra en contacto con todas las personas que le rodean en la calle.

De este modo pretendo a través de un "ater-ego" plasmar mi visión sobre el asperger, pero de la forma mas objetiva y científica posible.

Asi mi granito de arena a la investigación y estudio de dicha discapacidad puede servir de referente y ayuda hacia investigadores, psicólogos o discapacitados también con este video didáctico y objetivo.

Incluso aquí también se puede establecer otro objetivo adicional que sería ayudarme en este trabajo a mi misma a entenderme, ya que la elaboración de las situaciones donde reacciona un asperger me permite aprender de mi trabajo viendo mis acciones pero en tercera persona, como si de un conejillo de indias se tratase, lo cual me ayuda a aprender a modelar mi comportamiento y personalidad.

Así se crea un ciclo cerrado donde tanto yo como otras personas ajenas a mi aprendemos juntos.

Aparte de ver cosas externas, también aprendo a mejorar mi carácter gracias a la psicóloga de una asociación Asperger en Valencia.

Esta Asociación Asperger de Valencia es una organización que realiza actividades de fomento y difusión de dicha discapacidad por todos los lugares posibles.

Además ofrecen a personas con Asperger ayuda en su discapacidad y en la adaptación al mundo exterior. Yo llevo allí desde que se me detectó, hace 10 años y cada año me sirve de más la asistencia recibida en esta asociación

Por ese motivo uno de mis objetivos con más repercusión de la elaboración de un cortometraje así, sería el de ofrecer el video para que pueda ser mostrado y exhibido en conferencias o coloquios al exterior acerca del Asperger como muestra de gratitud frente a tantos años de ayuda y atención.

Como citado ya anteriormente, muchísima de la información aportada en esa investigación proviene de una fuente propia, como es mi propio comportamiento y vivencias tomadas para plasmarlo en un prototipo base.

No obstante aun así, se aportó una información adicional leyendo folletos acerca de dicha discapacidad pertenecientes a la Asociación Asperger de Valencia.

Además se recogió información de un libro que explica tanto de manera objetiva como subjetiva esta discapacidad. Fue elegido como fuente de documentación gracias a la recomendación de mi madre, que lo leyó también en el año 2007, año en el que se me diagnosticó Asperger.

II. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos de la realización de este proyecto son los siguientes:

- Tener un documento didáctico al alcance
- Ser capaz de abordar un tema científico y psicológico de un modo puramente artístico
- Ser un referente para ayuda de otras personas ajenas, como diagnosticados o padres de personas con Asperger
- Encontrar un modo de desahogo eficaz de mis pensamientos, inquietudes vivencias y anécdotas.
- Agradecer la dedicación y cuidado realizado por parte de la asociación de la que soy miembro desde hace 10 años
- Ayudarme a mi misma a entender mejor dicho síndrome profundizando en él
- Tener un material propio disponible para ser exhibido en conferencias y festivales de animación.

En cuanto a la metodología, caben destacar las siguientes:

- Libro asperger “Descubrir el Asperger” que relata tanto en primera como en tercera persona esta discapacidad. Aconsejado por mi madre.
- Escena de la serie infantil Arthur que describe a los asperger como seres de otro planeta, clara alusión a la descripción de ésta como el síndrome de otro planeta, de la que se tuvo mucho en cuenta en algunos detalles como el título o la cabecera introductoria
- Numerosas vivencias vividas en primera persona a lo largo de mi vida (caminado acelerado, visualización de simples recados como operaciones esperadas a ser cumplidas, necesidad de pensar durante una larga duración de tiempo que responder a sencillas preguntas....etc)
- Estética simplificada y paleta reducida a grises cromáticos, propia de los trabajos de “Moderna de pueblo”, que realiza videos de animación limitada, como la que se busca en el video.
- Planificación de las tareas cuadriculadas y por orden, tal cual se muestra también en el video “el viaje de Maria” que cuenta las características de una niña autista.
- Necesidad de tener todo descrito y controlado con post-its, como se plasma en el personaje mas inteligente e introvertido de la serie “Ed Edd y Eddy”, Ed, del que se sospecha que presenta Síndrome de Asperger

III. CUERPO DE LA MEMORIA

1. INVESTIGACIÓN

1.1. ¿Sobre qué hacemos el TFG?

Se decidió realizar el TFG en torno al tema del Síndrome de Asperger, una discapacidad reconocida recientemente en el año 1994.

La decisión acerca del tema principal resultó ser fácil y rápida. La mayor causa de ello era la gran cantidad de información y conocimientos con los que se partían desde el principio para su elaboración, debido a mi diagnóstico de dicha discapacidad

Otra de las razones fue la de querer sacar con el TFG un elemento didáctico, que fuera aparte de artístico, algo útil y accesible a otras personas ajenas a mí.

Por ello también se decidió hacer un video animado, recurso bastante eficaz para contar una historia o transmitir un mensaje. No obstante esta decisión fue mas complicada de tomar, debido a que la idea de mostrar el Síndrome de Asperger en otro medio informativo como el de un comic resultaba ser también atractiva.

Aún así, se decidió finalmente el recurso animado visual, que llevara el mensaje de una manera más accesible.

1.2. ¿Qué es el síndrome de Asperger?

El Síndrome de Asperger es un trastorno clasificado dentro de los Trastornos del Espectro Autista (TEA), muy frecuente (3/7 personas por cada 1000), poco conocido entre la población general, e incluso por muchos profesionales.

La persona que presenta este síndrome tiene un aspecto físico aparentemente normal y una inteligencia normal o superior y frecuentemente unas habilidades especiales en algunas áreas limitadas.



Atienden a un pensamiento lógico, concreto e hiperrealista. El trastorno a primera vista no es evidente, pero en cuanto a las relaciones sociales muestran notablemente una serie de problemas, incluso con personas con el mismo nivel de desarrollo.

Incluso de adultos algunas características se mantienen, lo cual esta discapacidad supone una falta de entendimiento del mundo de lo social, proporcionando problemas en el ámbito social y familiar.

El S. Asperger ha sido reconocido por la comunidad científica [DSM-4: Diagnostic and Statistical Manual]), en 1994 e incluido en 2013 como parte del TEA (Trastorno de Espectro Autista).

DIFICULTADES:

- Problemas de sueño o alimentación
- Problemas para comprender cosas leídas u oídas
- Patrones de lenguaje poco usuales: Hablar en forma extraña o pomposa, alteraciones en la pronunciación.
- Literal en el lenguaje y comprensión
- Pensamiento cuadrulado, con dificultad para tolerar cambios o situaciones inesperadas.
- Falta de empatía y poca sensibilidad hacia los demás
- Socialmente y físicamente torpes, con tendencias a balancearse o a caminar mientras se concentran
- Incapacidad de mantener la mirada a los ojos con otras personas
- Alta sensibilidad y molestia a los ruidos
- Pensamiento dramático y pesimista cuando las cosas no van como lo previsto
- Pensamiento y comportamiento infantil, incluso de adultos

No obstante, esta discapacidad también alberga una serie de ventajas que los hacen especiales a aquellos que las poseen

HABILIDADES:

- Memoria inusual para detalles
- Fijación en un tema concreto del que pueden llegar a ser auténticos expertos
- Inteligencia superior
- Concentración superior a la mayoría
- Fijación en ciertos detalles insignificantes para la mayoría
- No se cansan de realizar las mismas cosas continuamente
- Comportamiento leal, fiel y amable con todas las personas que conoce
- Sinceridad absoluta acerca de todo

1.3. Antecedentes: Personajes con síndrome de Asperger

Varias han sido las series o dibujos animados que han incluido personajes con rasgos asperger, tanto protagonistas como antagonistas, debido al gran juego que pueden aportar, una mayor variedad de ocurrencias y chistes al alcance que en muchas ocasiones ayudan a aumentar la audiencia y fama de esa serie. Poseen un carácter especial con reacciones inesperadas que no dejan indiferente al público.

Algunos de los mas destacados personajes asperger en series son:

- **Sheldon Cooper:** Uno de los protagonistas de la galardonada serie “Big bang Theory”, un hombre superdotado con carácter arrogante y egocéntrico, torpe emocionalmente y sin empatía alguna, que ha enamorado con esta insoportable actitud a millones de telespectadores. Es partícipe de miles de ocurrencias y escenas imposibles de concebir en sus compañeros protagonistas de la serie.
- **Steve Urkel:** Personaje muy joven, niño casi adolescente destacado por su gran torpeza física, sus peculiares vestimentas pero con un trato amable y cariñoso hacia los otros personajes que evidencia un gran corazón y sinceridad. El caso de este personaje fue curioso, pues en un principio estaba ideado para ser un secundario de la serie “Cosas de casa”, pero su papel gustó tanto entre los espectadores, que hizo cambiar las ideas de los guionistas otorgándole un papel protagonista.
- **Doctora Dixon:** Sus rasgos asperger son visibles desde su debut en Anatomía de Grey donde conversa tímidamente con los otros personajes acerca de éste síndrome evidenciando que ella lo padece, además de mencionar su pasión, el mundo de la cardiología. Este personaje es un claro ejemplo demostrando que las personas con Síndrome de Asperger son capaces de desarrollar un sentido de minuciosidad y dedicación en labores importantes y delicadas como en este caso, las operaciones de corazón, incluso en algunos casos con un mayor nivel que la mayoría.
- **Carl:** Personaje secundario que es empleado para explicarle a los más pequeños espectadores en qué consiste el síndrome de Asperger. Este niño antropomórfico demuestra una mente bastante cuadrículada que atiende a unas rutinas determinadas, además de una pasión incontrolada por el mundo de los trenes. No obstante conforme avanzan los capítulos va cambiando de pasión, ya que es típico entre asperger que sus obsesiones sean cambiantes



2. PREPRODUCCIÓN

2.1. LLUVIA DE IDEAS

En este segundo capítulo se recogen las ideas iniciales y prematuras acerca de cómo poder contar el Asperger, tema sobre el que gira el video en torno, como si de una lluvia de ideas se tratase.

La búsqueda resulto ser bastante complicada y laboriosa ya que se acumularon numerosas y variadas formas de cómo realizar el corto.

1º Idea: Manual para el Asperger

La primera idea pensada sobre este tema fue realizar un manual animado del asperger para ayudarlo a adaptarse al mundo real.

No obstante, mi corto se debe dirigir más hacia un público neurotípico que a uno asperger. Sin embargo la razón mayor, por la que se descartó esta idea fue la poca originalidad de ésta habiendo ya muchísimos libros de autoayuda en el mercado.



2º Idea: Expresiones literales

Como segunda idea se barajó animar un corto animado que describiese de una manera divertida el síndrome, similar al video “El viaje de Maria” que explica el autismo a través de un personaje. No obstante se animarían expresiones de una manera literal y se deformaría bastante a los personajes.

Además los personajes se verían de formas muy diferenciadas y extremas, característica muy típica de los diseños de Tim Burton, casualmente diagnosticado él también con síndrome de Asperger.

Sin embargo, dicha idea fue descartada también por una razón casi similar al primer caso.

3º Idea: Mundo Asperger

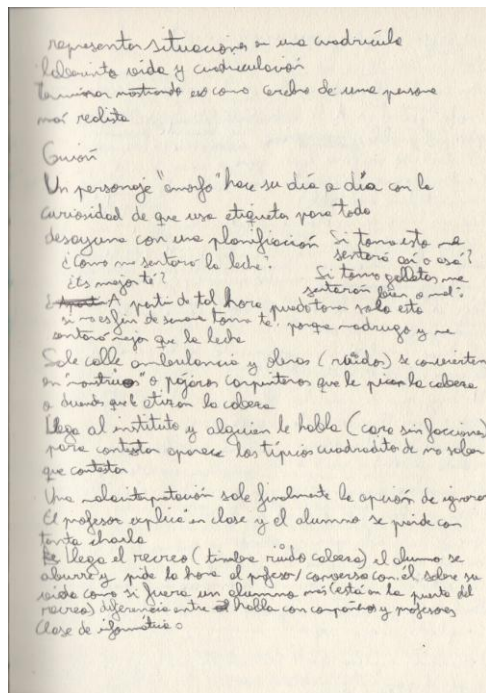
Se propuso como tercera idea la de animar un cortometraje animado de un humano neurotípico aterrizando en un planeta donde todos sus habitantes fueran Aspergers. Se pretendía hacer literal el sobrenombre de dicha discapacidad “Síndrome del otro planeta”. Esta idea, a diferencia de las otras, era bastante más original que las 2 anteriores, sin embargo también fue descartada debido a la existencia de una escena en un capítulo de la

serie infantil "Arthur" donde se describe esa misma discapacidad de esa manera, por lo que hubo un sentimiento de respeto y miedo a producir una copia muy similar.

4º Idea: Día a día de un Asperger

La cuarta idea consistió en algo mas simple, pero del que se puede sacar mucho como es narrar el día a día de un asperger y describir las adversidades a las que se enfrenta en su vida cotidiana.

Pero fue descartada nuevamente debido a la gran longitud de trabajo que supondría animar un cortometraje que describiera hechos ocurridos durante un día entero.



5º Idea definitiva: Simple recado

La quinta y ya decisiva idea llego, no obstante, a raíz de la cuarta última. Se pretendía describir la vida de un alter-ego con Asperger, sin embargo se acortó el video para que supusiera más breve y ligero mostrando únicamente su reacción y sus pensamientos mientras realizaba un simple recado como es la de salir a comprar pan.

Esta idea fue la elegida debido a que sería algo mas curioso y original sacarle el máximo partido animando una situación simple como esa pero con mucha acción debido a la persona que lo realiza.

2.2. GUIÓN

El primer paso para fijar la idea que se iba a trabajar fue escribirlo en un largo y elaborado guión que explicara todas y cada una de las escenas.

Fue un primer y gran paso para adentrarse en los numerosos problemas en cuanto a como se contaba la historia, ya que tuvieron que ser descartados algunos matices a primera vista. No obstante el mayor problema del guión se encontraba en los extremos, tanto el inicio como el final presentaron complicaciones y dudas sin poder resolverse que muchas de ellas no se solucionaron hasta el final de la preproducción, incluso, durante la producción del mismo video.

Sin embargo, muchas cosas y escenas que transcurrían a mitad de la historia convencieron desde el primer momento, como por ejemplo el sacar el recado como una misión llevada a cabo por el protagonista pintado como un fuerte superhéroe, su admiración y obsesión por

el mundo de la anatomía humana, situación inesperada como un debacle y desastre importante, la aparición en la calle de un ruido potente y molesto que generase problemas de concentración al protagonista mientras camina...etc

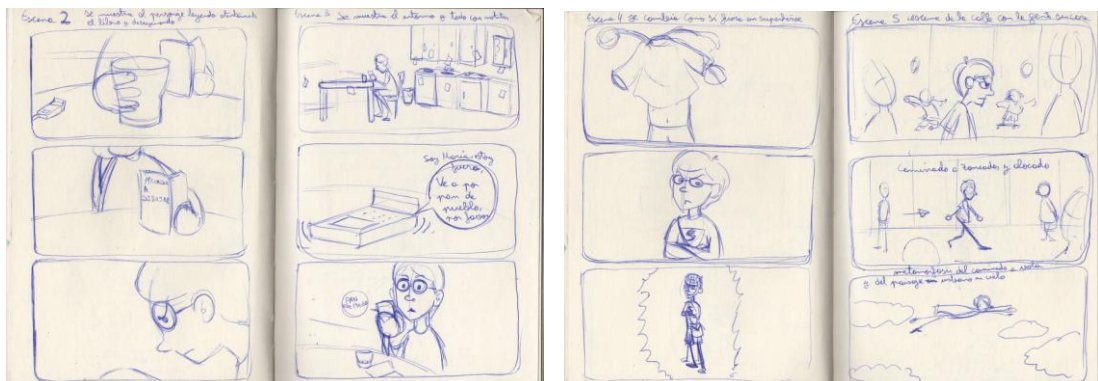
Escena 1
 Cocina Con una motite Un chico de 17-18 años se
 plantea que desayuna y al salir de cenarse toma leche
 Solo hecho los finos de cenarse y te entre cenarse
 (Imagen de un recuerdo con las imágenes de leche y te)
 Lee motite de su hermano pidiéndole que traiga a por
 pan de pueblo
 Escena 2 desayuna leyendo fijamente un libro sobre el
 dibujo y la posición del pubis como dirige la posición
 de los pezones.
 Decide que se fijara de eso en la calle con los estudiantes.
 Escena 3 Lee motite y lo considera una misión que debe
 cumplir al 100%.
 Escena 4 se viste simulando ser un héroe de dibujos
 de videojuegos y ramado y
 Sale de la calle mirando el pubis a la gente (la gente
 no tiene ninguna fijación en la cara al no ser el punto de
 interés de un espejo) (atribuir como un videojuego
 suena una ambientación y aparece un personaje importante
 en la cabeza del chico pidiéndole le cabeza!
 la hora el lado de una obra con el taladro del suelo y aparece
 otro mejor importante (otra a la pendería con queso por el
 ruido (refugio)
 le pendería lo tienda (solo sin cara) y al decide que no
 hay pan de pueblo aparece ~~otro~~ de torre de gineza leyendo
 y para el chico supone un drama
 y resplando
 Se ve colgando porque para el motite exclusivamente
 se pan supone un proceso en su misión

Por otro lado, no obstante, tuvieron que descartarse desde el primer instante matices considerados innecesarios y/o inadecuados, por ejemplo la fea manía del protagonista de observar la posición del pubis de los otros personajes, fruto de su obsesión por la anatomía humana debido a la confusión que puede generar en el espectador y la incomodidad del caso, la calificación por parte del protagonista de los panes de la panadería con nombres anatómicos, el ofrecimiento de la panadera de otra clase de pan o incluso un final distinto donde le protagonista encontrase su ansiado objetivo yéndose a otra tienda.

2.3. STORYBOARD

Una vez corregido el guión con las indicaciones de la tutora, se abrió paso a la elaboración de un storyboard, una reproducción visual con viñetas del guión. El primer storyboard hecho, no fue, en absoluto el definitivo, sino que se elaboró nuevamente otro tras haber conseguido una estética definida y un personaje acorde con ésta.

No obstante, este storyboard ayudó bastante a definir y fijar como contar la historia y elaborar las escenas del video, puesto que aquí la prioridad estuvo más en fijar ideas y escenas, qué se cuenta y como se cuenta antes de una apariencia trabajada y elaborada.



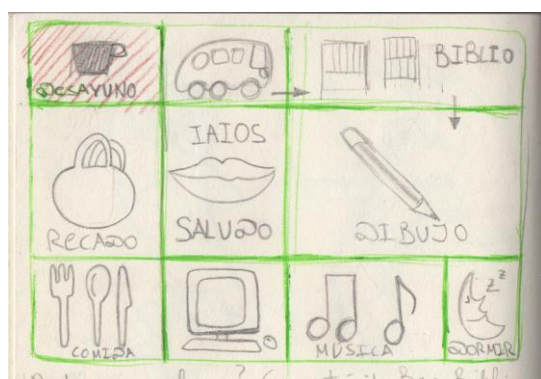
En pocas palabras, se pretendía mediante este medio comprobar si el guión funcionaba una vez era plasmado en imágenes.

A pesar del trabajo del primer storyboard, estábamos, no obstante, ante un largo y cambiante proceso debido a las grandes dudas que surgieron durante su producción y las soluciones poco convincentes dadas en este trabajo.

Es por ello por lo que se realizó otro storyboard, más abocetado incluso, nada más lograr una estética definida y un personaje elaborado con esos cánones estéticos que convenció desde el primer instante.

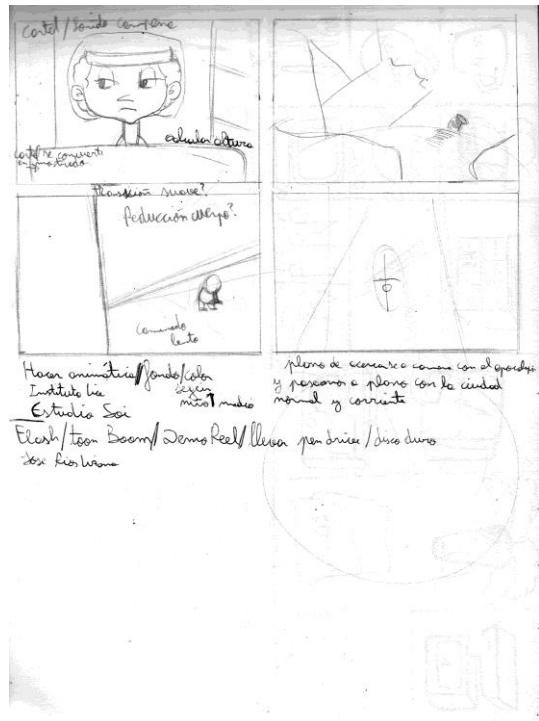
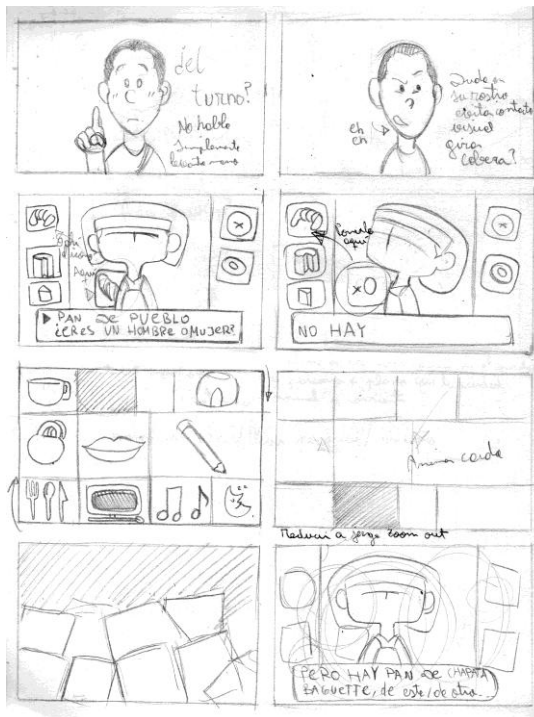
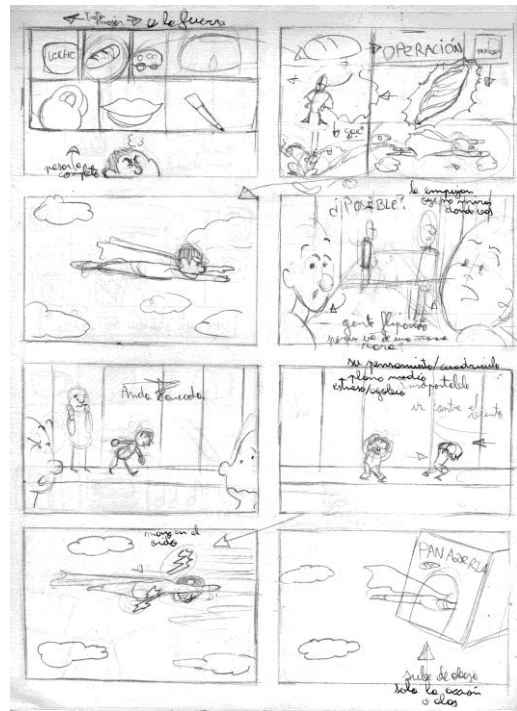
El segundo storyboard resultó incluso ser más abocetado y suelto que el primero, pero a pesar de ello, que mucho más eficaz que el primero debido a que se solucionaron ahí bastantes problemas planteados en el primero, como por ejemplo el inicio. Fue tal la importancia de este trabajo, que actuó indudablemente como un buen punto de partida de las restantes elaboraciones de preproducción.

Prueba de esto están las escenas de inicio, de estética en los props incluso y muchas de las escenas cuyo dibujo valió incluso para las escenas de la producción en sí.



Sin embargo un grave problema que presentaba este storyboard llevó en el final, se mantuvo ahí un amplio debate sin resolverse. Se buscaba desde el principio un final breve que cerrase coherentemente la historia, pero en el storyboard se plasma un final largo y denso donde el protagonista vive el fracaso de su misión y transcurre un nuevo día plasmando su dormitorio.

Este problema fue uno de los mayores de este tfg y su solución definitiva no llegó hasta la fase de producción.



2.4. CONCEPT ART

Una vez descrita la historia sobre la que trabajar , se buscó la fijación definitiva de ésta mediante una serie de concepts arts, que son una serie de dibujos completos con varios fines, como por ejemplo definir una estética, diseñar personajes, encontrar una paleta de colores...etc, es decir dibujos cargados de información para una producción audiovisual.

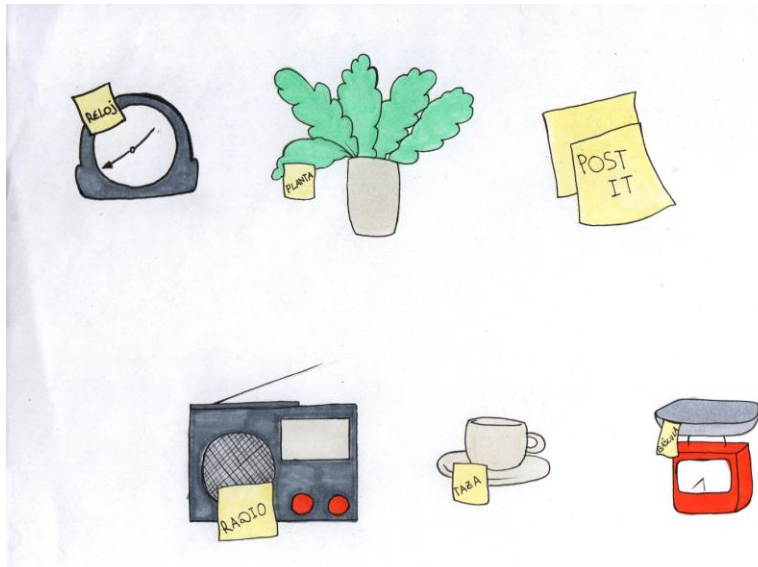


Con éstos llegaron los primeros borradores, escenas desechadas y otras escenas que han sido de utilidad en el video.

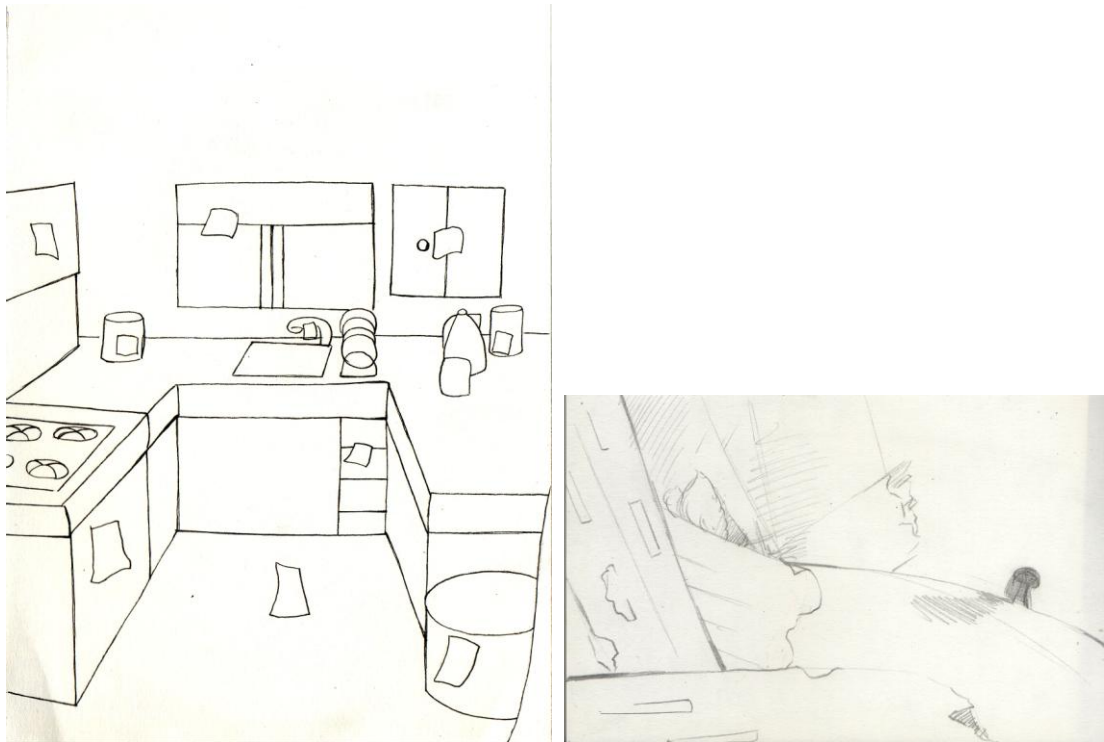
En mi caso todos los concepts fueron realizados con técnicas tradicionales, debido al mayor control y uso de ella por mi parte, además de una mayor facilidad y fluidez para explicar como quiero que se vea la producción.

Los concepts de mi producción se realizaron en su mayoría con colores planos y un contorno negro con rotuladores que crearon desde el primer concept una estética bastante convincente con su simpleza, no obstante algún que otro concept también presenta tintas mas elaboradas y mezcladas, especialmente para definir el mundo del asperger, tan distinto del mundo real nuestro.

Como ya citado anteriormente, el concept que mas información aportó a la preproducción fue uno realizado con rotuladores y pen, que define unos props de la escena inicial de la cocina, fue clave incluso para la búsqueda de la estética.



Pero además se realizaron otros conceptos también con bastante importancia como la definición del comienzo de la producción o el escenario de la cocina, hecho a línea.



No obstante, los conceptos que muestran al personaje principal no fueron en absoluto definitivos para el video, puesto que no era lo que se buscaba desde el principio, que era la de un joven adulto.



Los dibujos correspondientes al protagonista comparten mucha similitud con el típico personaje standart de sabiondo, con grandes gafas, y débil física y socialmente. Ni siquiera ayudó el detalle de añadir una perilla adulta y masculina a este personaje, que lo seguía manteniendo como un personaje añado.

El paso de los concepts resultó bueno y relativamente útil, sobretodo con el concept de los props que marcó una estética que actuaba de guía, incluso durante la fase de la producción. Sin embargo la información de los concepts resultaron ser insuficientes en otros sentidos y aspectos sin cerrar, que fueron solucionándose y cerrando lentamente conforme iba avanzando el proyecto.

JULIO						

2.5. DISEÑO ESTÉTICA Y PERSONAJES:BOCETOS FINALES

Tras una historia establecida, fue el momento de diseñar los personajes y la estética que los componían.

En cuanto a las fuentes dibujísticas, estas fueron muy claves a la hora de definir el proyecto, e incluso podría decirse que lo marcaron en una gran totalidad.

Con los primeros bocetos del que fuera a ser protagonista del video llegaron los primeros errores.



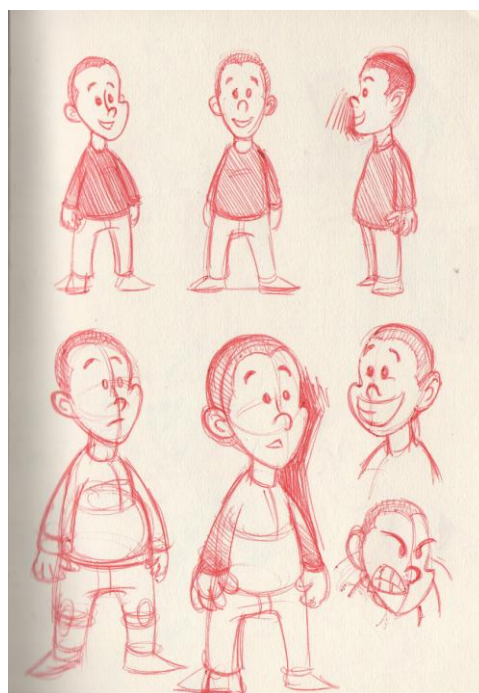
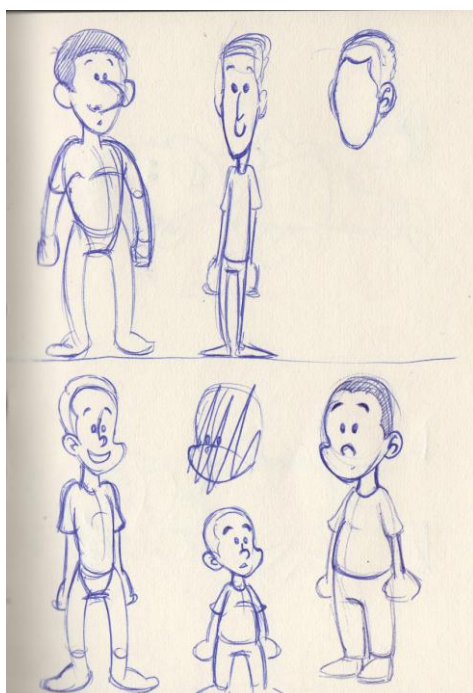
El primer diseño de personaje realizado podría incluso definirse como un prototipo común sacado de una manera natural e inconsciente, ya que al principio, los primeros diseños se realizaron de manera libre casi sin ningún tipo de referencia. No obstante, a pesar de realizar muchos bocetos, todos coincidieron en un mismo punto, fruto de un conocido estereotipo innato.

Los dibujos representaban protagonistas con un cliché de típica imagen de personaje sabiondo, estudioso, delgado, con gafas redondas y tímidamente asocial como si de un "prototipo" Milhouse se tratase, personaje antagonista de la serie "Los Simpsons".

Sin embargo eso no se buscaba para el video, debido a una gran costumbre y habituación a lo largo de la historia narrativa y visual de querer representar con estas características a sus personajes mas inteligentes y atípicos.



Sino que se buscaba un personaje diferente, se buscaba ir en contra de los clásicos prejuicios, se quiere demostrar así que cualquiera de nosotros puede sufrir una discapacidad y no crear un grupo cerrado donde una misma clase tuviera discapacidad. En este caso se buscaba un personaje anidado pero adulto, debido a que queremos impactar y causar impresión en el espectador al encontrarse ante un personaje que no reacciona como la edad que representa tener. El efecto se vería bastante mas leve si se hubiera diseñado a un niño para la ocasión, como por ejemplo, la necesidad de usar notitas para todo hubiera sido más lógico de entender si su dueño hubiera sido un niño antes que un adulto.



Esto se logró con la aparición de ya unos referentes consistentes, mirando ya más hacia caricaturas de adultos, como por ejemplo del dibujando deportivo Omar Momani, del que se uso bastante referencia para fabricar al protagonista.



Finalmente se consiguió un personaje protagonista que atendía de una manera notable a las exigencias del guión.

Esto se logró gracias una gran reducción de la estatura del cuerpo a 2 cabezas y unas cortas extremidades, para además que fuera más cómoda su manipulación a la hora de animarlo, un peinado simple y corto, poco común en los niños como es el de rapado y finalmente con las facciones dibujadas al alza en su rostro para que fuera un adulto con mirada infantil. En cuanto a su actitud, se le asignó, como citado ya anteriormente, la actitud de un asperger, caracterizada por ser tímida e insegura, contrastada totalmente con la actitud presentada en su mundo imaginario, donde se muestra una corpulenta actitud muy segura de sí misma propia de un superhéroe.





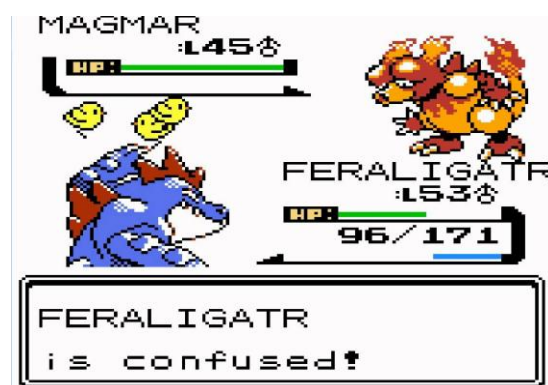
Con el personaje ya creado, se dio paso a la creación de una estética que marcara todo el video. Esto, obviamente se creó en base a la estética del diseño del personaje. Para ello se usaron referentes desde un principio que permitiera encontrar con claridad una estética determinada.

Es referencia fue la estética propia de las historietas “Moderna de Pueblo”

Se buscaba una estética acorde ese simple referente, un contorno simple, negro y grueso junto a una paleta reducida a colores apagados y grisáceos en su mayoría.

Las causas de que se busque una estética tan sencilla son las siguientes.

Es primer lugar, el motivo está en el medio en el que se quiere representar dicha estética, como es un video animado. Como lo aprendido en las asignaturas de animación y artes visuales en la carrera, una estética sencilla supone una animación más ágil de realizar por parte del animador y mas cómoda de visualizar por parte del público.

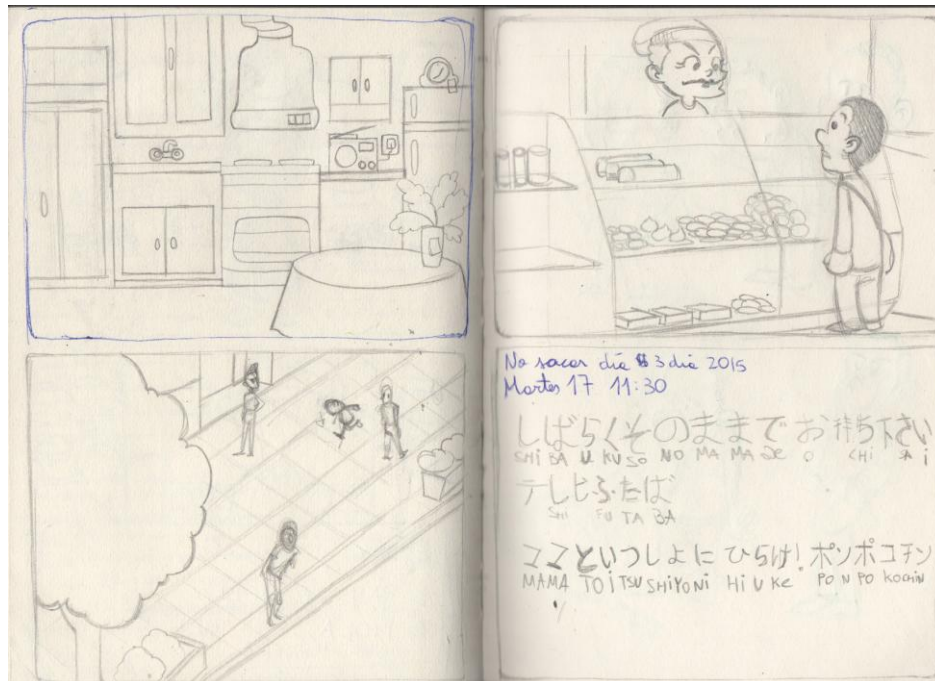


La otra causa está originada en el objetivo del proyecto, el de transmitir un mensaje, por lo que una estética detallada y complejo podría servir, en cierta parte, un pequeño impedimento durante la emisión de la información en el video.

En resumen, en este proyecto se pretende enseñar algo sobre una discapacidad a partir de las situaciones y las actitudes del protagonista, y no sobre algo artístico.

Lo más importante aquí es lo que se cuenta y no la manera de cómo hacerlo.

Trabajando en base a estas ideas se consiguió una estética definida por un simple contorno negro de estética gruesa e infantil, que delimitara así la forma de los objetos mostrados coloreados en su gran totalidad con una paleta definida por colores grisáceos y ligeramente apagados, también conocidos como los grises cromáticos.



2.6. COLOR SCRIPT

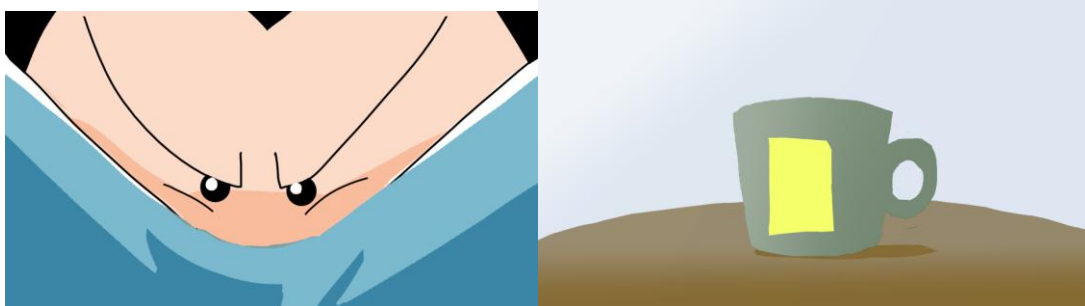
Durante la realización de las animáticas, citadas ya posteriormente en el siguiente apartado, se llevó a cabo una breve secuencia color script, que es un conjunto de imágenes con color plano cuyas sombras y luces, que tienen aquí un papel fundamental, están representados con suaves degradados. Su papel más principal es marcar las sombras, luces y gama cromática de todas las escenas.

A pesar de ello, se empezó haciendo esta técnica bajo un concepto equivocado y se realizó en su lugar unos dibujos más pictóricos en lugar de planos.

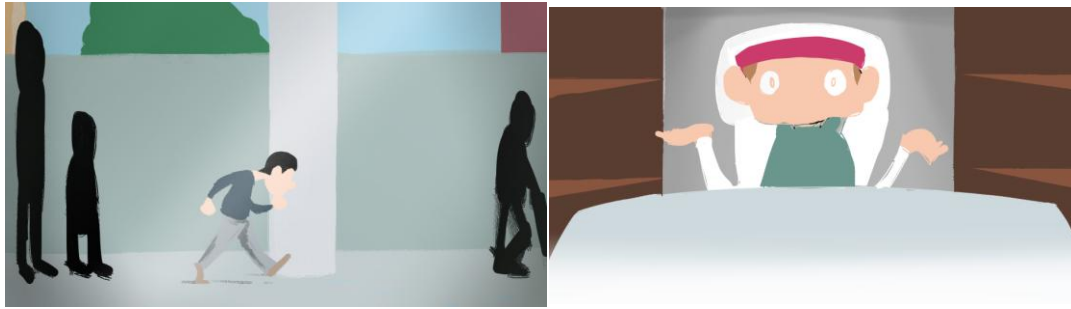


Con la corrección y aclaración de la tutora se inició nuevamente un segundo intento de color script, ésta vez correctamente.

La elaboración de éste resultado ser una pieza muy útil, sobretodo en la definición de luces y sombras, a pesar incluso, de que estábamos ante un video cuyo coloreado era de tintas planas, también en la definición de tonos y que colores emplear para cada elemento en las escenas, además incluso también ha sido este proceso bastante decisivo en pequeños matices del video, pero siempre prácticos como por ejemplo las sombras en ciertos rostros para remarcar mejor las expresiones.



Pero, por otro lado hubieron dibujos cuya iluminación fue deficiente e innecesaria como por ejemplo el abuso de luces, que simulaba en algunas escenas un halo religioso, por lo que una iluminación de ese tipo fue descartada.



2.7. ANIMATICA

El último proceso en esta etapa de pre-producción consistió en la realización de una animática, que es un video cuyas escenas son fijas sin animar pero es bastante importante en la definición de un timing, un conjunto de sonidos adecuados o no, y en la construcción correcta de todos los planos.

Las animáticas de este proyecto fueron de menos a más y tuvieron que hacerse más de una debido a la gran cantidad de errores que tuvo la primera, además una paupérrima calidad dibujística y estética cuya información llevaba frecuentemente a la confusión del espectador.

Sin embargo poco a poco se fue arreglando mejorando gracias a más dedicación y a las indicaciones de la tutora.

La primera animática, como ya mencionado anteriormente, presentó una pobre estética cuyos dibujos eran únicamente a línea dibujados sin más en el ordenador, por lo que la escasez de calidad dibujística fue el primer error de miles que mostraba, actuando todos como un punto de partida.

Los fallos llegaron hasta los sonidos, doblados previamente en un estudio de doblaje, pero el principal fue el dibujado de las escenas, que daba lugar a muchas confusiones e incorrectas interpretaciones de las escenas y la trama.

Su mal encauzamiento llevó a confusiones, malentendidos, sobretodo al final del video donde resulta poco convincentes sus escenas que mostraban la operación fallida del protagonista.



En esta animática se muestra un final donde el protagonista derrotado y abatido con una expresión de dolor en su rostro camina agachado bajo un radiante y soleado paisaje agradable a la vista del espectador

En conclusión, se queda abierto un final debido a la vaga explicación de sus escenas y se dio paso a la elaboración de otra animática en busca de mejores resultados y de darle un mayor sentido a todas las escenas trabajadas nuevamente.

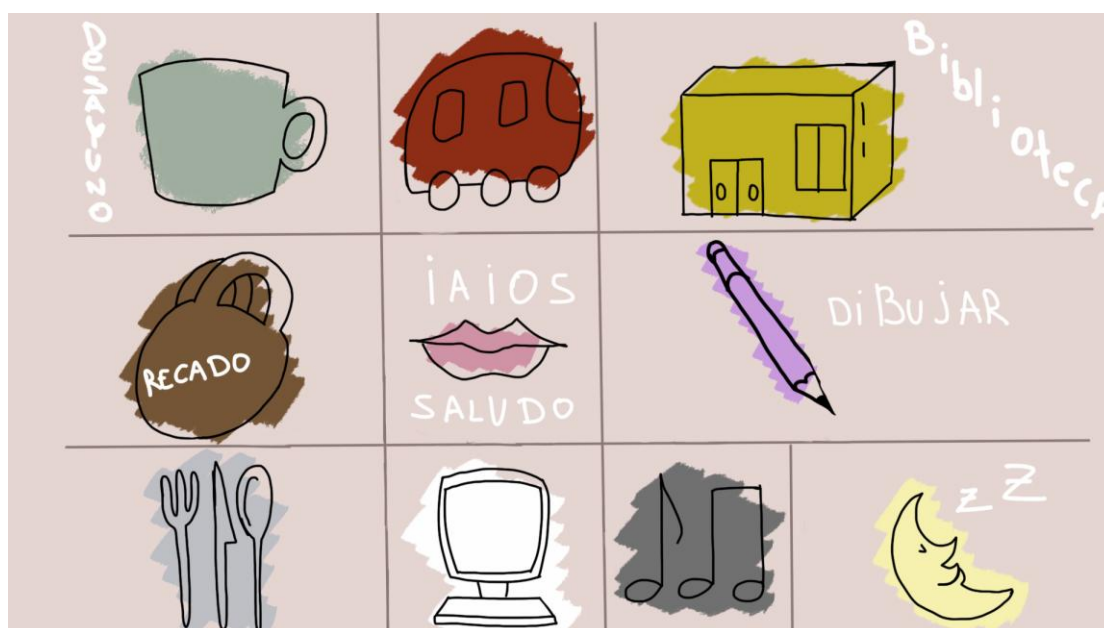
La segunda animática realizada también presentó ciertos errores, pues no se consigue aun transmitir lo que se desea. Una de las diferencias con respecto la primera hecho fue su estética, la cual estaba muy compleja con las imágenes coloreadas y sus correspondientes sombras.

Fue realizada tanto en photoshop como en premiere y seguía mostrando detalles aún por trabajar y pulir.

Por ejemplo, la duda de cómo debía terminar el cortometraje perduraba con un final que seguía estando abierto y una incógnita que no tuvo desenlace hasta la finalización de la producción.

Sin embargo, a diferencia de las otras producciones el desenlace mostrado aquí va a ser el que más se acerque al elegido, pues comparte bastante similitud con el final hecha en la producción.

A pesar de su complejidad tratándose de una animática, ésta resultó muy útil para fases posteriores como la producción y definición en cuando a la estética y paletas de colores.



La tercera animática se realizó como consecuencia de querer resolver un final que se creía abierto e incoherente. Para ello se incluyeron 2 escenas extras hacia el final donde el protagonista salía de la panadería y una escena final muy elaborada donde el personaje llora desconsoladamente mientras la cámara hace un movimiento de cámara hacia el cielo y se muestran ahí los créditos.

La incorporación de estas 2 nuevas escenas fueron la principal diferencia con la única animática, puesto que se trabajó sobre esta última.

No obstante se pidió opinión a un segundo profesor que comparó ambas animáticas y se mostró partidario de mantener el final del video más antiguo entre las 2 mostradas, puesto que la inclusión de esas 2 escenas supondrían una mayor densidad a los ojos del espectador.

Por lo que finalmente se trabajó gran parte de la producción bajo las indicaciones de esta animática, preparada ya para esta nueva etapa en el proyecto.

No obstante este punto de partida hacia la producción del video fue un breve comienzo de lo que estaba por llegar, puesto que hubieron un gran número de escenas con una hilbanación y enlace ampliamente mejorable.

La siguiente etapa de producción requeriría mas trabajo y tiempo a dedicar que la misma pre-producción, la cual tenía como función actuar de base para ésta primera.

3. PRODUCCIÓN

Una vez realizada y completada la fase de pre-producción fue el momento de empezar con la parte primordial del proyecto, que fue la producción directa del cortometraje.

El video de este proyecto fue realizado mediante una animación limitada.

3.1. ¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN LIMITADA?

La animación limitada es un proceso de producción de animación que simplifica los movimientos. Las ventajas más importantes de esta clase de animación es el acortar los tiempos y costos de producción, en este caso que afecta directamente al presupuesto. Esta es la causa por la que las empresas de animación más modernas emplean en su mayoría este tipo de animación para ahorrar trabajo innecesario que podría expresarse mejor con más simpleza todavía.

A pesar de ser muy empleado en animaciones de hoy en día, ha sido utilizada esta clase de animación para series más antiguas clásicas como ciertas caricaturas de Tex Avery, los Picapiedras o Mr Magoo entre otros

En este trabajo se desarrolló mucho esta técnica empleando numerosos ciclos, simplificando el movimiento para añadir dramatismo hasta llegar en ciertos puntos a una imagen fija o incluso emplear únicamente movimientos de cámara.



3.2. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Desde el principio se contaba con el programa de animación toon-boom para la producción del cortometraje, puesto que era un programa de animación completo, además del programa más usado en la facultad por los estudiantes de animación.

No obstante el comienzo de ésta fue muy duro, debido a los pocos conocimientos de este programa, por lo que se tuvo que preguntar dudas y pedir ayuda desde el principio.

En primer lugar se consultó a un pequeño estudio de animación dirigido por Silvia Carpizo. Allí se aprendieron los requisitos básicos de este programa, pues se partía prácticamente desde 0. Se realizó incluso una guía dibujada sobre ese programa además de resolver las dudas mas importantes. No obstante seguían haciendo dudas difíciles de resolver debido a

su complejidad y el programa era incapaz de mover imágenes automáticamente debido a un problema de la licencia, por lo que se tuvo que pedir ayuda a un segundo compañero, Álvaro Serrano Sierra.

La consulta con este compañero fue de lo más útil y provechosa, pues me presentó un nuevo programa llamado After Effects capaz de resolver acciones imposibles de realizar en el toon boom como mover elementos o crear máscaras de capa y transparencias. Por lo que se compaginarían finalmente estos 2 programas de dibujo y retoque y lo obtenido de ambos sería juntado en Premiere y retocado ahí detalles como el timing o elementos más importantes como los sonidos y ruidos

En el programa toon boom comenzó todo el proceso empleando como base dibujística las escenas de las animaticas realizadas, que se calcaron por encima para tener el dibujo ya hecho.

Sin embargo en este programa, que fue el que más trabajo abarcaba de los 3, se vieron una gran cantidad de errores por solucionar como escenas faltas de sentido, necesidad de incluir escenas extra que sirviera de puente para estas escenas peor trabajadas, detalles que surgieron en el último momento para reforzar aún más la expresividad dentro de una animación limitada y mejora de calidad en la animación de escenas cuya animación resultó ser bastante simple y poco convincente.

Para muchos de los problemas, sobretodo con este último se hizo uno de gifs animados o incluso grabaciones propias o fotografías.

Pero en esta larga fase cabe destacar que el mayor problema no residió en el proceso de animación, sino en el proceso de otorgar coherencia a las escenas, junto al final, que se logró finalmente un final acorde a las expectativas.



Para gran parte de las escenas a trabajar en el after effects tuvieron primero que exportarse archivos swf desde toon boom, que es un tipo de formato similar al png que permite guardar elementos sueltos de una animación. Se decidió expórtalos bajo este archivo, puesto que era imposible exportar un archivo png sin quitarle el fondo.

Con estos swf se pudieron realizar animaciones, numerosos movimientos de cámara y también movimientos de elementos sueltos a lo largo del escenario como el vuelo del superhéroe por el paisaje o apariciones espontáneas como los elementos de la cuadrícula que salen de uno en uno.

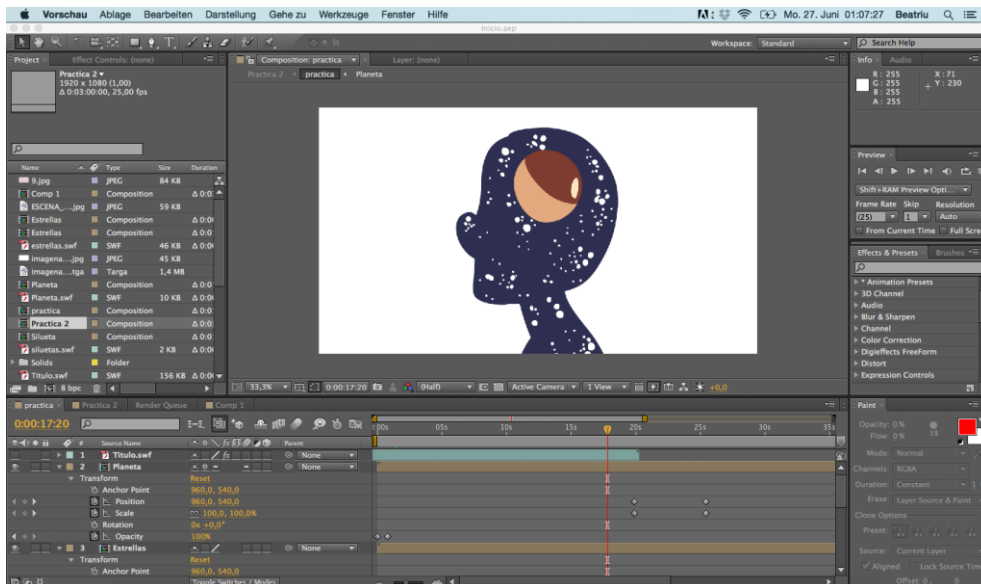
Aparte de los movimientos disponibles en after effects se pudo también realizar fundidos entre imágenes o animaciones .

Este programa presentó al mismo tiempo una serie de dificultades y problemas que tuvieron que solucionarse durante el trabajo, debido a uno completo desconocimientos de éste programa, jamás usado anteriormente.

El primero y el más importante se encontraba en la exportación del video, del cual los videos resultantes destacaban por su amplio peso para la corta duración que tenían. Tras una lucha intensa de varios días, más de 20 intentos en búsqueda de un video exportado ligero, se dio con el resultado resultando estar en las opciones de exportación que estaban en Quicktime en lugar de H.234.

No obstante, otro problema apareció también, y en este caso acerca de la pre-visualización cuyo timing no correspondía con el real. La solución en este caso tras consultar con alumnos que controlan mejor el programa aconsejaron utilizar la tecla de memoria RAM para una pre visualización correcta.

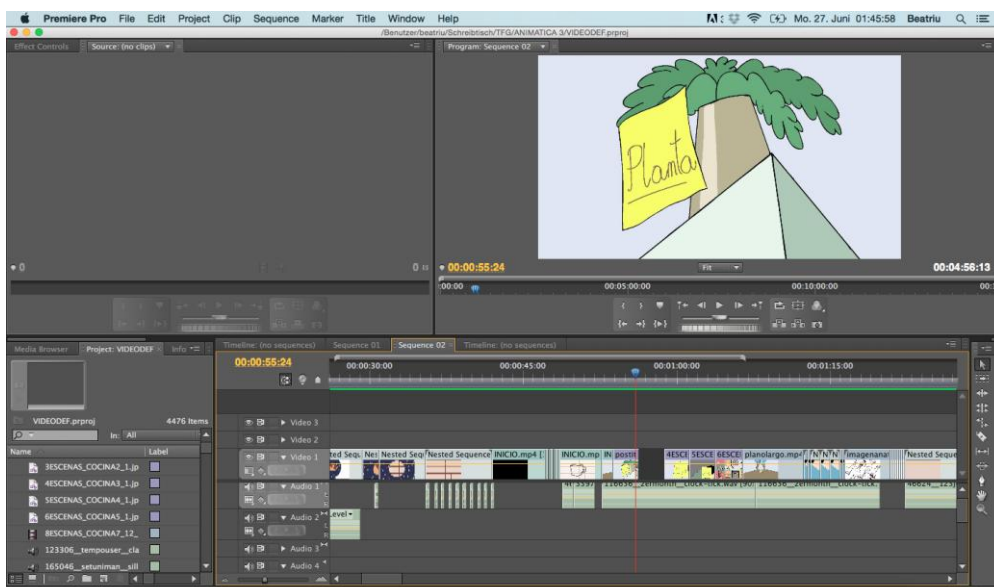
En general las soluciones a los problemas fueron llegando, por lo que este programa supuso una gran ventaja en esta fase de producción del video, puesto que se trabajaban con detalles importantes para resaltar la animación, imposibles de trabajar con toon boom.



El último programa, pero el más importante, fue el Adobe Premiere, que permitió juntar todo lo producido en toon boom y after effects para su posterior exportación en un cortometraje final.

La posibilidad de ver todos los fragmentos juntos permitió una reflexión general sobre el producto, con descartes de imágenes escenas y la inclusión de otras nuevas o retoques de ciertos detalles. Con éstos se buscó destacar ciertos efectos como el recado del pan sonando agobiante o la reacción de la panadería tras la entrada del superhéroe a él.

Sin embargo, de los 3 programas fue el que menos problemas con diferencia presentó y el más cómodo de trabajar durante el proceso.



3.3. CRÉDITOS

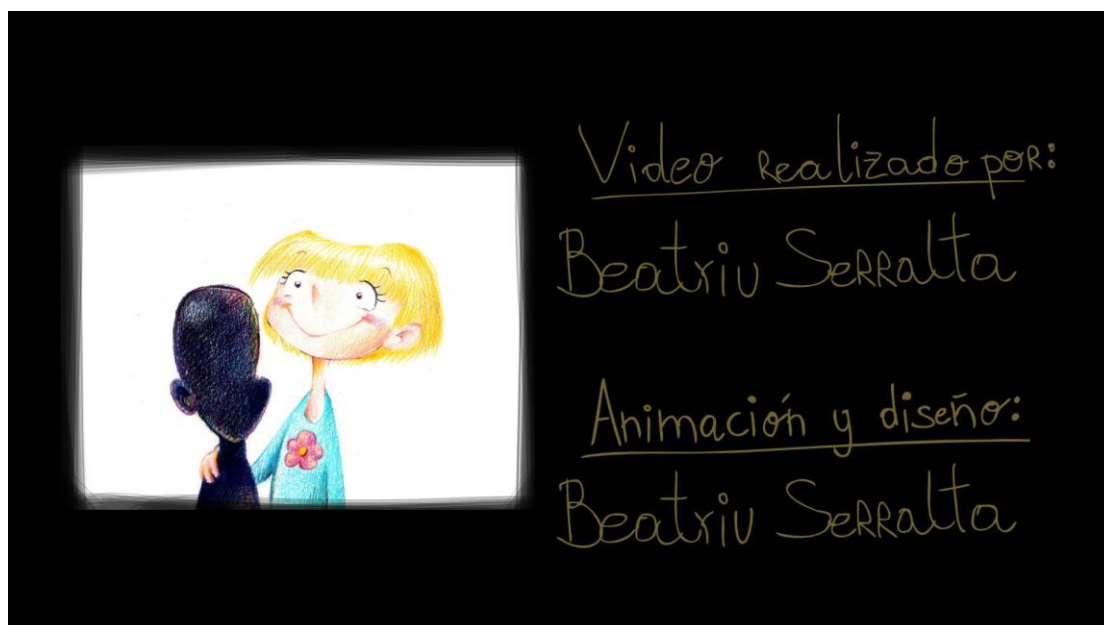
Con el objetivo en mente de obtener un cortometraje más completo, se añadió unos créditos elaborados con un mensaje en su interior.

La primera idea para ello fue descartada debido a su amplia complejidad y carga de información. Se pretendió al principio animar al protagonista subiendo unas escaleras en ciclo hasta conseguir su objetivo.

Sin embargo se plateó otra idea de créditos mucho mas simple y efectiva a la vez con únicamente dibujos elaborados con lápices de colores, agradables al ojo humano con una suave paleta y unas texturas.

En ellos se pinta al protagonista con colores oscuros como si de una silueta se tratase, debido a prejuicio que la mayoría tiene hacia los aspergers como seres raros de otra galaxia, al igual que esta idea está mostrada en el cortometraje pero con los papeles cambiados donde la gente de la calle está dibujada como si fuesen silueta inexpresivas.

La principal idea era poner todos los nombres bajo un post-it, como si los apuntes del protagonista fueran y para darle una gracia especial al video, no obstante esta original idea fue descartada debido a una gran cantidad de información junto a los dibujos y se optó por un simple fondo negro junto a unos dibujos con posteriores tonos sepia y desenfocantes como si de flashbacks se tratasen



4. POST-PRODUCCIÓN

4.1. AJUSTES DE TIMING

El timing en esta producción, al igual que en muchos casos, supuso un gran problema por abarcar, pues sus constantes retoques manuales en Premiere no dieron resultado convincente alguno.

Sin embargo, la consulta y revisión con un segundo profesor dio con la solución al problema, que fue recortar numerosas escenas, que se excedía de tiempo para la parte que suponían del video tras una minuciosa corrección escena a escena.

A pesar de un comienzo complicado ajustando el timing, debido a que me costaba quitar tiempo a mi video, mi fuerza de voluntad y el hacerle caso a alguien que tiene más conocimientos que yo en el mundo de la animación mereció absolutamente la pena con un video totalmente diferente de ver con respecto al anterior

De este modo recortando se logró obtener un video mucho mas ligero y ameno de ver con muchos menos minutos de duración que las primeras pruebas.

4.2. SONIDOS

Para una animación los sonidos son de vital importancia, incluso hasta el punto de que muchas animaciones pueden ser realizadas conforme indique un sonido o canción.

En mi caso se acudió a un estudio de doblaje de la universidad politécnica para doblar voces y sonidos. No obstante las voces no convencieron para la producción, puesto que al ser dobladas por mi se trataban de voces femeninas para un personaje masculino. Además otro motivo para descartarlos fue la clase de video a trabajar, un video cómico y divertido de ver, por lo que se optó más por la presencia solamente de sonidos y enmudeciendo al protagonista.

Aparte de los doblados, otros sonidos fueron sacados de páginas web de descargas gratuitas, y en este caso el problema se encontraba en la escasez de sonidos válidos para el video, sobretodo en la parte de los créditos, donde fue realmente imposible encontrar una canción acorde con los créditos y su temática.

A pesar de las grandes dificultades se pudieron encontrar sonidos aptos cuya integración en el video hizo que el cortometraje ganara mucho mas, hasta el punto de que hizo que todo se viera desde otra forma.

4.3. PRODUCTO FINAL

Una vez realizado y ajustado el video en premiere solo quedaba el último paso, que fue exportarlo a mp4 desde ese mismo programa y subirlo a continuación a un web de visualización de videos .

El video realizado está disponible online en la web de Vimeo en este enlace

<https://vimeo.com/171363035> Contraseña: pennyesunagorróna

Se obtiene así un video de las peripecias y conflictos que tiene personaje protagonista con síndrome de asperger haciendo un recado simple para la mayoría como es salir a comprar pan al horno y la amarga reacción de derrota y decepción, inusual para esta sociedad, que vive al ver su objetivo no cumplido.

De este modo finaliza mi trabajo en el proyecto final de grado, con unas expectativas mayores a las esperadas, y la satisfacción de haber puesto muchas ganas y esfuerzo.

IV. CONCLUSIÓN

Como conclusión cabe destacar el resultado final, un video capaz de contar una historia y transmitir un mensaje por sí solo.

La estética de éste a pesar de estar controlada y trabajada es, desde mi punto de vista, un poco pobre con muchos elementos a mejorar, sin embargo, queda mucho por mejorar y pulir durante el resto de toda mi vida profesional donde todo se mejorará con paciencia, tiempo y muchas experiencias que quedan por vivir y experimentar.

No obstante, el objetivo principal del cortometraje es aquí el mensaje y una correcta comprensión por parte del público y no como se presenta a éste.

Muchas de las experiencias ya obtenidas han ido junto a la asociación asperger de Valencia, cuya ayuda y atención me han hecho crecer como persona y me han hecho ser como soy actualmente, por lo que cedo totalmente los derechos de distribuir este divertido video en sus numerosas ferias de exposición o conferencias.

Precisamente este proyecto, ya comentado en la asociación, ya ha despertado los primeros intereses de sus miembros dispuestos a trabajar y seguir en la incansable tarea de hacerse conocer y defender los derechos de personas con esta poco conocida discapacidad.

Por lo tanto se concluye este trabajo con un resultado de satisfacción, y un amplio orgullo de haber podido llevar adelante un proyecto con poca dependencia alguien como yo que siempre he sido tan dependiente en todo.

El no haber contado con tanta ayuda para un trabajo de semejante calibre me otorga como ya dicho fuerza y confianza en mi misma al hacerme saber que soy capaz de hacerlo prácticamente sola, además de crecer mucho mentalmente y en mi autonomía como persona adulta de la que estoy camino de ser.

V. BIBLIOGRAFÍA

Asociación Asperger Valencia ©2007-2016 [consulta: abril 2016] Disponible en:

<http://asociacionaspergervalencia.blogspot.com.es/>

©205-2016 [consultas marzo y junio 2016]:

<https://www.youtube.com/>

©2006-2016 [consultas noviembre 2015, abril y junio 2016]:

<https://www.freesound.org/>

CEREROLS RAMÓN *Descubrir el Asperger* 2ª Edición Editorial Psylicom Mayo 2011.
ISBN 978-84-938410-5-8.

ÍNDICE DE IMÁGENES

• Asperger.....	p.8
• Sheldon Cooper.....	p.10
• Steve Urkel.....	p.10
• Dra. Dixon.....	p.10
• Carl.....	p.10
• Boceto 1.....	p.11
• Guión 1.....	p.12
• Guión 2.....	p.13
• Storyboard 1.1.....	p.13
• Storyboard 1.2.....	p.13
• Storyboard 2.1.....	p.14
• Storyboard 2.2.....	p.14
• Storyboard 2.3.....	p.14
• Storyboard 2.4.....	p.14
• Storyboard 3.1.....	p.15
• Storyboard 3.2.....	p.15
• Storyboard 3.3.....	p.15
• Storyboard 3.4.....	p.15
• Concept 1.....	p.16
• Concept 2.....	p.16
• Concept 3.....	p.17
• Concept 4.....	p.17
• Concept 5.....	p.17
• Concept 6.....	p.18
• Concept 7.....	p.18
• Concept 7.....	p.18
• Diseño pjs. 1.....	p.19
• Diseño pjs. 2.....	p.19
• Diseño pjs. 3.....	p.20
• Diseño pjs. 4.....	p.20
• Diseño pjs. 5.....	p.20
• Diseño pjs. 6.....	p.20
• Diseño pjs. 7.....	p.21
• Diseño pjs. 8.....	p.21
• Ref. Omar Momani 1.....	p.21
• Ref. Omar Momani 2.....	p.21
• Diseño pjs. 9.....	p.22
• Diseño pjs. 10.....	p.22
• Ref. Videojuego.....	p.22
• Boceto 2.....	p.23
• Color script 1.1.....	p.24
• Color script 1.2.....	p.24
• Color script 1.3.....	p.24
• Color script 1.4.....	p.24
• Color script 2.1.....	p.24

- Color script 2.2.....p.24
- Color script 2.3.....p.25
- Color script 2.4.....p.25
- Animática 1.....p.25
- Animática 2.....p.26
- Ref. Picapiedras.....p.27
- Ref. Mr Magoo.....p.27
- Logo Toon Boom.....p.28
- After Effects.....p.29
- Adobe Premiere.....p.29
- Créditos.....p.30

ANEXOS

Video privado disponible en:

<https://vimeo.com/171363035> Contraseña: pennyesunagorróna