



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM

Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

Desarrollo e investigación en torno a una narrativa ilustrada y animada.

Autor/a: Pablo Jiménez Franco.

Tutor/a: Concepción Alonso Valdivieso.

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Investigación y creación de animación 2D, 3D y experimental

Convocatoria: Febrero, 2025

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Pablo Jiménez Franco , que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: Desarrollo e investigación entorno a una narrativa ilustrada y animada, declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 20 de enero de 2025

El autor: Pablo Jiménez Franco.

Índice:

1. Introducción.....	5
1.1 Antecedentes y propuestas.....	5
1.1. Referentes.....	8
2. Objetivos.....	12
3. Metodología.....	13
4. Historia y narrativa.....	14
4.1. Adaptación público infantil.....	14
4.2. Adaptación a múltiples formatos.....	15
5. Pre-producción.....	16
5.1. Estilo y pruebas técnicas.....	16
5.2. Diseño de personajes.....	16
5.2.1. Niño.....	17
5.2.2. Abuela.....	18
5.2.3. Maceta.....	19
5.2.4. Model sheet.....	20
5.2.5. Otros.....	21
5.4. Escenarios y ambientación.....	22
5.4. Color script.....	22
6. Álbum ilustrado.....	23
6.1. Introducción, narrativa.....	23
6.2. Storyboard.....	23
6.3. Producción.....	24
6.3.1. Boceto.....	24
6.3.2 Línea.....	24
6.3.3 Color base, renderizado y texturas.....	24
6.4. Portada, contraportada y guardas.....	25
6.5. Montaje y texto.....	25
6.6. Impresión y movilización del álbum.....	28
7. Animación.....	28
7.1. Introducción, narrativa.....	28
7.2. Storyboard.....	29
7.3. Producción.....	30
7.3.1. Estudio y unión de planos.....	31
7.3.2. Fase de abocetado.....	33
7.3.3. Fase entintado.....	34
7.3.4. Montaje y sonido.....	35
7.8. Objetivo, movilización.....	35

8. Resultados, enlace a la animación.....	35
9. Conclusiones.....	36
10. Índice de figuras.....	37
11. Bibliografía.....	38

Resumen

Este TFM, trata de generar un contenido narrativo desde cero, mediante un proceso de pre-producción, realizando una gran cantidad de concept art, centrado en el diseño de personajes, además de una investigación entorno a los distintos formatos y las necesidades narrativas, así como el proceso de creación de cada uno de ellos. Pasando además por los procesos de producción de cualquier álbum o animación, diseño de escenarios, personajes, storyboard, producción, montaje y por último la movilización de contenido. El tema central de la historia es el de aprender a cuidar, en este caso metafóricamente a una planta, la comparativa entre el niño y su abuela, la cual ya tiene cierto recorrido de aprendizaje. El desarrollo del personaje que, mediante el juego, las emociones y el aprendizaje, adquiere la capacidad de poder hacer florecer eso que tanto ama. Esta historia tiene distintas formas de ser entendida, el amor por la naturaleza, la salud mental, la infancia y creer en uno mismo, son valores que quiero transmitir mediante mis ilustraciones. Todo ello adaptado a un público infantil en el caso del álbum ilustrado, y en forma de animación un pequeño teaser sobre el encuentro y emociones de los personajes que se ven envueltos en la historia.

Abstract

This TFM tries to generate narrative content from scratch, through a pre-production process, carrying out a large amount of concept art, focused on character design, in addition to research into the different formats and narrative needs and the creation process of each of them. Also going through the production processes of any album or animation, set design, characters, storyboard, production, assembly and finally the mobilization of content. The central theme of the story is learning to take care of, in this case metaphorically a plant, the comparison between the child and his grandmother, who already has a certain learning journey. The development of the character who, through play, emotions and learning, acquires the ability to make what he loves so much flourish. This story has different ways of being understood, love for nature, mental health, childhood and believing in oneself, are values that I want to transmit through my illustrations. All of this, adapted to a children's audience in the case of the illustrated album, and in the form of animation a small teaser about the meeting and emotions of the characters who are involved in the story.

Palabras Clave - Keywords

Álbum ilustrado, animación, crecimiento personal, investigación de formatos, naturaleza.
Illustrated album, animation, personal growth, format research, nature.

1.Introducción

En este trabajo de fin de máster, he abordado dos aspectos principales, el primero, crear concept-art, que me fuese útil, a la hora de generar material para mi portfolio personal, el segundo objetivo, se divide en dos proyectos separados pero unidos en cuanto a la narrativa, por un lado, un álbum de ilustración infantil, y por otro una animación, a forma de teaser. La temática principal será el desarrollo personal, la infancia y el cuidado de la naturaleza. Para realizar este proyecto, he tenido que hacerme con multitud de referentes en cuanto a ilustración, álbum para niños y animación, investigando las diferencias que existen, a la hora de contar entre los distintos formatos. A lo largo de este proyecto, he conseguido mejorar en todos los procesos necesarios a la hora de crear una obra, ya sea desde la ideación, a la parte más técnica de storyboard, diseño de personajes, escenarios y la producción en digital, utilizando herramientas como procreate, toonsquid, indesign y premier. A lo largo de los siguientes apartados, expondré qué trabajos me llevaron a generar este proyecto y cuáles fueron mis principales fuentes de información e inspiración, pasando por los objetivos de este trabajo, tanto generales como específicos, y la metodología necesaria. Además haremos un recorrido por todas las fases del proyecto, empezando por la pre-producción, que será el material que utilizaré para realizar los dos proyectos, el álbum ilustrado y la animación, los cuales serán explicados de manera más extensa en el cuerpo del trabajo. Por último haré una descripción de cuáles son los resultados del proyecto, así como unas conclusiones sobre el mismo.

1.1. Antecedentes y propuestas

Este proyecto nace de ciertos antecedentes, siempre he tenido un interés particular en temas relacionados con la salud mental, la naturaleza, la niñez y el aprendizaje, hace dos años creé cierto personaje, que tenía una maceta en lugar de cabeza, realicé primero un cómic con la idea de que la planta que se observa en su cabeza se marchitase y deteriorarse, debido a que el personaje, descuida su salud mental. Jugando con esa idea de cuidar o descuidar algo tan importante como puede ser la salud mental, para visibilizar su importancia, haciendo alusión a la relación de cuidar de uno mismo y de la salud mental con la comparativa de cuidar de un jardín. Se puede apreciar la gran falta de estilización dentro de estas primeras obras.

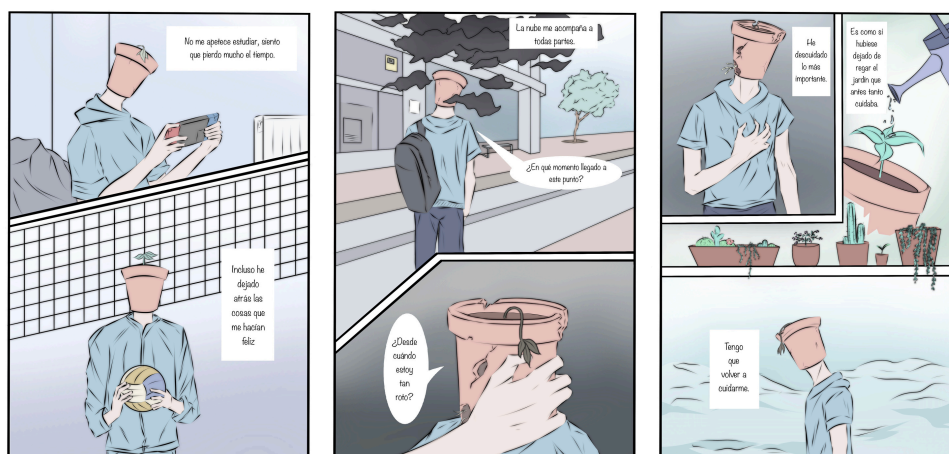


Fig 1. páginas del cómic sobre chico-maceta sobre salud mental.

Siempre había sentido mucho interés en el mundo de la animación, por ello decidí cursar la asignatura de animación dentro del grado de bellas artes, en ella tocamos muchos de los principios básicos de la animación, comenzamos haciendo ejercicios de rebote de pelota en tradicional mediante el uso de papel y mesa de luz y otras nociones básicas. Más adelante, como ejercicio para la asignatura de animación, hice una versión más simplificada del personaje, para poder facilitar el trabajo a la hora de animar y realicé un corto en el que utilizaba gran parte de los principios básicos de la animación. En dicha práctica pensamos cómo se movería nuestro personaje, además grabando unos vídeos de referencia con nuestro propio cuerpo, teníamos que hacer que nuestro personaje caminara, que se encontrara con un objeto y que interactuara con él, para luego generar una consecuencia, que obligue a hacer un movimiento de cámara y hacer que el personaje escape de la situación.



Fig 2. Fotograma susto del personaje.



Fig 3. Fotograma del personaje.

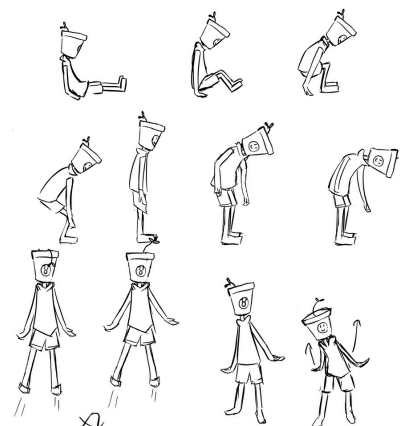


Fig 4. bocetos del movimiento del personaje y un model sheet.

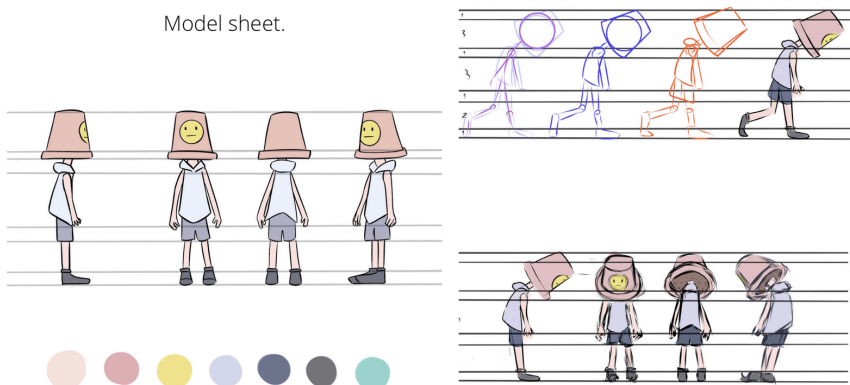


Fig 5. Model Sheet personaje maceta.

A lo largo de estos años, he probado varios programas de software, en los que animar, Blender, Toon Boon Harmony, After Effects, Procreate y por último Toon squid, aprendiendo sobre su interfaz y sobre cómo trabajar mediante Key frames.

Todos esos intentos de ilustrar, animar y en definitiva formar una historia con el personaje-maceta..., derivan en la creación de este proyecto, en el que debido a su finalidad inicial de convertirse en un álbum de ilustración infantil, fue adaptándose y puliéndose hasta su resultado actual. De cierta manera, he conseguido extraer de un solo personaje, dos personajes diferenciados, observamos que el cuerpo es muy parecido al del niño, que desarrollaré más adelante, mientras que la cabeza con forma de maceta, sería el monstruito que cobra vida en el futuro.

Tras todos estos pequeños proyectos, me decanté por volver a trabajar la animación en mi TFG, en dicho proyecto trabajé de manera grupal para crear un corto animado de 10 minutos de duración, en dicho corto, se representaba como avanzaba el estilo de dibujo, al mismo tiempo que el personaje principal aprendía y avanzaba en las distintas etapas de su vida. El corto “Trazo”, fue un proyecto muy ambicioso, que me ayudó, a comprender aspectos muy importantes del mundo de la animación, como pueden ser el trabajo en equipo, o todos los procesos y etapas por los que se avanza a lo largo de su creación, como la lluvia de ideas, la creación y diseño de personajes y escenarios, los guiones, storyboards y procesos de animación, montajes, sonido...

Fue una experiencia muy enriquecedora porque no solo aprendí de mi propio avance, sino que fui observando las propuestas y avances de mis compañeros, aprendiendo de sus fallos y virtudes. El reparto de tareas me ayudó además a esquematizar las distintas tareas y a observar su duración e importancia. Trabajar en grupo fue una experiencia compleja, pero de la que aprendí cómo se trabaja en equipo en proyectos de larga duración, clave en el mundo de la animación. Trabajar en grupo también dificulta ciertas acciones, por ejemplo genera conflictos creativos por las diferencias creativas de los propios individuos, es un choque constante de ideas y compromisos. Por ello es muy importante la comunicación entre todas las partes del equipo, para coordinar plazos, tareas y mejorar la eficiencia del proyecto. Muchas veces los distintos procesos que sigue el recorrido de crear una animación, generan momentos de dependencia de otros miembros, por ello es muy necesaria la responsabilidad para no retrasar el trabajo y no generar frustración. Para trabajar en este proyecto, tuvimos que realizar un estudio exhaustivo sobre las etapas del dibujo, haciendo énfasis en el dibujo infantil y los estudios e investigaciones en torno a los dibujos de los niños, incluso recogimos dibujos de niños que utilizamos como referencia a la hora de animar.

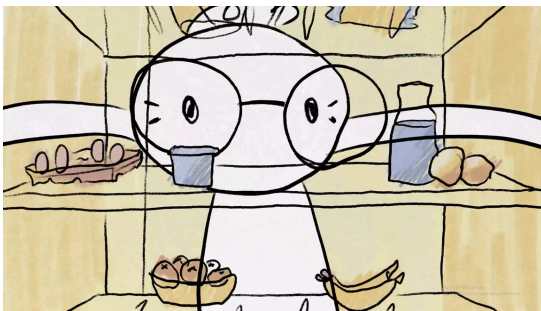


Fig 6. Plano del proyecto animado “Trazo”



Fig 7. Portada del proyecto animado “Trazo”



Fig 8. - fig 9. Algunos de los personajes que animé niños-monstruo.

Idea previa

La idea principal de mi historia, era la de un niño y una plantita que luchaban contra el mal, pero la idea fue adaptándose y cambiando, y con ella los personajes, que sufrieron un rediseño y simplificación, además de un cambio de estilo. El personaje de la plantita en un primer lugar tenía una forma humanoide, poco después sufrió un enorme cambio, eliminando todas las partes de su cuerpo menos las patas. La idea previa tenía un villano principal, que era el que le daría un sentido a la trama, pero al adaptarlo a un público infantil, la idea base, se veía demasiado seria y compleja de entender para el público al que me quería dirigir.

Uno de los principales problemas que tenía era el de la inconsistencia de estilo, no tenía claro cuál sería el estilo final de los personajes, escenarios... A base de practicar, conseguí encontrar un estilo que satisfacía las necesidades del proyecto. Decidí finalmente centrarme en algo más cotidiano y común, y dejar el mundo de excesiva fantasía de lado, para darle además, un mensaje sencillo y bonito a la obra. Es por eso que mi obra se centra más sobre temas como la educación, infancia y el desarrollo personal.



Fig 10. Primera idea en la que la planta aún tenía forma humanoide.

1.2. Referentes

A la hora de realizar mi proyecto, los referentes son fundamentales, ya que me ayudan a inspirarme enriqueciendo el contenido. Dichos referentes me ayudan a construir un universo creíble, en el que hay una ambientación visual y narrativa además de un contexto, escenarios, personajes... A la hora de desarrollar mi estilo artístico todos estos referentes, juegan un aspecto esencial, ayudándome a definir una estética visual, añadiendo profundidad y personalidad.

Dentro del ámbito del álbum ilustrado y de la animación, algunos de mis referentes son:

El artista Pendleton Ward, animador, productor y guionista estadounidense, muy conocido por crear la famosa serie animada “Hora de aventuras”, este artista desarrolló su estilo en el Instituto de las Artes de California. Su obra es conocida por mezclar, humor absurdo, fantasía y emociones profundas. Trabajó en múltiples proyectos de animación gracias a su enfoque imaginativo y sus mecanismos de narración. Desde que descubrí su obra cuando era niño, marcó mucho mi forma de crear, me ayuda a inspirarme e imaginar mundos de fantasía, siento que cualquier personaje puede tener cabida en la creación de historias. En su obra, el diseño de personajes es muy interesante y profundo, y la trama puede parecer infantil en un primer momento, pero tiene un trasfondo muy impactante y emocional.

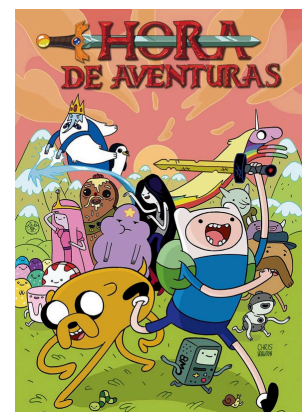


Fig 11. Portada de “Hora de aventuras”, por Chris Houghton.

Deborah Marcero es una ilustradora y autora estadounidense de libros infantiles, muy conocida por su estilo visual y emocional, sus obras exploran temas como la amistad, el descubrimiento de uno mismo y la creatividad. Su obra “In a Jar” trata sobre la conexión y los recuerdos compartidos mediante una tierna historia. Marcero combina su talento artístico y narrativo, para potenciar la imaginación y valores positivos de los niños, incluso consiguiendo llegar a emocionar a el público adulto. Una de las cosas que más me interesan es su estilo, la forma en la que ilustra la naturaleza de una forma tan colorida y bella, los escenarios son visualmente muy interesantes.

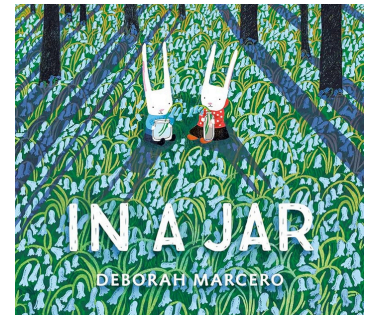


Fig 12. Portada de “In a Jar”, por Deborah Marcero.

Benji Davies es un autor e ilustrador británico conocido por sus libros dirigidos al público infantil, sus conmovedoras obras, abordan temas como la amistad, la familia y lo emocional, tanto para un público infantil como adulto. La obra que más me interesó fue “la isla del abuelo”, se trata de un viaje entre un abuelo y su nieto, pero el abuelo decide quedarse en la isla, y el nieto decide volver solo a casa, generando un momento de despedida muy emotivo y simbólico, hablando de una manera sutil de la pérdida y el duelo, adaptada desde una perspectiva accesible para el público infantil. Para mi proyecto, la idea de la relación entre niños y abuelos es muy importante, esta obra, explora tanto ese momento de infancia, en el que disfrutas de pasar tiempo con tus abuelos, como de manera más simbólica, la perdida de los abuelos, tema que me parece muy importante para el público infantil.



Fig 13. Portada de “La isla del abuelo”, por Benji Davies.

El artista Gastón Pacheco, es un ilustrador , animador y diseñador de personajes, procedente de Argentina. Su gran nivel de estilo y armoniosas piezas les han llevado a trabajar con multitud de empresas muy reconocidas, como Cartoon Networks, Nickelodeon, Wacom... Gastón participa en conferencias sobre animación y diseño de personajes aunque actualmente se dedica mayoritariamente a ilustrar de manera freelance. Tiene un estilo muy marcado y crea unas composiciones muy interesantes en las que mezcla muchos temas como la naturaleza, la sexualidad y el diseño en sí.

Ha sido uno de mis mayores referentes a la hora de encontrar una temática y estilo, en especial sus ilustraciones sobre vegetación y personajes.



Fig 14. Ilustración por Gastón Pacheco.

Adrián Miguel es un diseñador y artista, que formó parte del equipo creativo detrás del videojuego “Gris”, una obra maestra de los juegos independientes, fue lanzado por el estudio español; Nómada Studio. El videojuego fue lanzado en 2018, y es una experiencia artística que combina mecánicas de plataformas con un diseño visual y sonoro sin precedentes. Adrián Miguel, desempeñó un papel esencial en el apartado artístico del proyecto, contribuyendo con la creación de escenarios y atmósferas visuales, caracterizadas por el estilo de acuarela y paletas de color emocionales. Gris es una historia que habla de superación, de pérdida y de desarrollo personal.



Fig 15. Fotograma de "Gris", por Nómada Studio.

Auraline Mary es una ilustradora y animadora francesa, conocida por su estilo poético y delicado, enfocado en temas como la naturaleza, la conexión emocional y los animales. La artista utiliza colores sutiles y líneas suaves que evocan sensibilidad y armonía. Ha trabajado en diferentes proyectos editoriales, como libros ilustrados, obras infantiles y revistas. Su capacidad de crear entornos naturales, cálidos y contemplativos es digna de admiración. Cuando observé por primera vez su animación; “Bloom”, sentí que con una historia sencilla y breve, se puede llegar a emocionar a el público.



Fig 16. Fotograma de "Bloom" por Auraline Mary.

Rebecca Sugar es una de mis mayores referentes, fue la primera mujer en crear una serie animada para cartoon networks, la famosa serie conocida como “Steven universe”, esto marcó un antes y un después en la importancia de la representación femenina de la industria de la animación. Además trabajó como guionista para la serie Hora de aventuras. En su obra trata temas como la exploración emocional, la identidad, el amor, la familia y la identidad LGBTQ+. Además ella crea sus propios diseños de personajes, escenarios e incluso compone y canta para la propia banda sonora. De ella extraigo la enorme pasión por la creación de personajes, sus diseños me ayudan a observar que incluso con un boceto sencillo y rápido, se puede conseguir un personaje con gran personalidad y estilo. La serie equilibra elementos de ciencia ficción y magia con situaciones cotidianas y emociones humanas. Este enfoque me ayuda a construir mundos fantásticos y emotivos, conectando mejor con la audiencia, pues es una serie para un público infantil, pero que además es muy querida por los adultos, ya que tiene una profundidad impactante.



Fig 17. Diseño de Beach city por Rebecca Sugar.

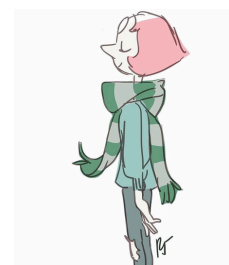


Fig 18. Diseño del personaje “Perla” por Rebecca Sugar.

Desde que tengo uso de razón, he visto películas del estudio Ghibli, un prestigioso estudio de animación japonés, fundado en 1985 por Hayao Miyazaki entre otros. Es muy conocido por su enorme calidad de animación y sus narrativas profundas, en ellas se crean unos mundos imaginativos sin precedentes. Studio Ghibli se ha consolidado como un referente mundial en la animación, influenciando a generaciones de artistas y cineastas con su estilo único y su enfoque en la animación tradicional.

Entre sus obras se encuentran algunas de mis películas favoritas, *El castillo ambulante* (2004), la historia sigue a Sophie, una joven que, tras ser maldecida por una bruja, se convierte en una anciana. Para romper el hechizo, busca ayuda en el misterioso mago Howl, quien vive en un castillo mágico que se mueve por el paisaje. A medida que la trama avanza, Sophie descubre la verdadera naturaleza de Howl, se involucra en un conflicto bélico y aprende sobre el poder del amor y la confianza en uno mismo. La película destaca por su animación impresionante, su imaginativo diseño visual y sus mensajes antibelicistas y de crecimiento personal. Es una de las obras más queridas de Ghibli, combinando magia, romance y aventura en un relato lleno de encanto y profundidad.

El viaje de Chihiro (2001), es una película de animación del Studio Ghibli, dirigida por Hayao Miyazaki. Ganó el Oscar a Mejor Película Animada y es una de las películas más aclamadas del estudio. La historia sigue a Chihiro, una niña de 10 años que, mientras se muda con sus padres, se adentra en un mundo mágico donde sus padres son transformados en cerdos. A lo largo de su viaje, Chihiro enfrenta pruebas y descubre su valentía, de esta película extraigo su gran simbolismo sobre el crecimiento y el desarrollo personal. Hace poco, la creadora de contenido y arquitecta Ter, creó un vídeo sobre la importancia del escenario de la película, y la relación que esta mantiene con el desarrollo del personaje principal, en dicho vídeo ella crea toda la estructuración de los edificios y mundo, y te explica como el personaje se mueve por el entorno y de que manera lo hace, en función del propio desarrollo de Chihiro. La mayoría de temáticas que aborda el estudio en sus animaciones, son parte de mi interés personal, entre ellas; la naturaleza y ecologismo, el crecimiento personal y madurez, la familia y amistad, la lucha por la paz, la magia, lo sobrenatural y por último, la identidad y el autodescubrimiento.



Fig 19. Hayao Miyazaki en su espacio de trabajo.

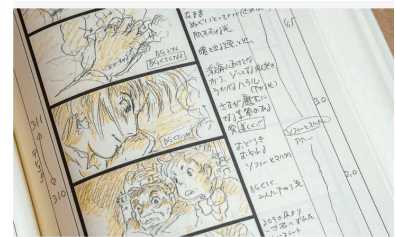


Fig 20. Storyboard de la película “El castillo ambulante”.

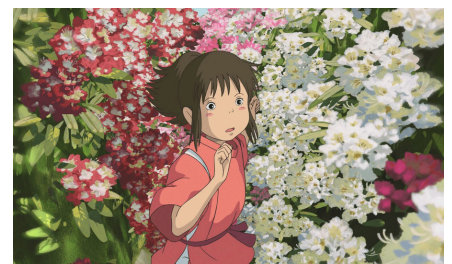


Fig 21. Fotograma de la película animada “El viaje de Chihiro”.

Puks, también conocida como Kmotion, es una animadora y artista digital, muy aclamada por sus creaciones surrealistas, en las que representa la belleza de lo cotidiano, en un futuro irreal. Ella invita a los espectadores a explorar sus narrativas personales, en las que suele hablar de temas como la naturaleza, nostalgia, paz y alegría. La mayoría de su obra está realizada en animación 3D, con un estilo distintivo, y un enfoque en capturar lo cotidiano e imaginativo en sus animaciones. Es sin duda una de mis artistas favoritas, pues los mundos y personajes que es capaz de crear tienen una calidad sin precedentes. Su estilo único y su gran capacidad para crear universos inmersivos, la han situado como una figura destacada de la animación dentro del plano contemporáneo. Algunas de sus piezas te muestran el espacio mediante formatos cómic pero en movimiento, y trabaja mucho con escenarios en los que la naturaleza y la vegetación son muy visibles, sin duda es para mí, una gran fuente de inspiración.



Fig 22. Fotograma de “Excuse to do nothing” por Puks.

2. Objetivos

A la hora de realizar este proyecto, tuve que fijar ciertos objetivos, que dividiré en objetivos generales y objetivos específicos.

Objetivos generales:

- Crear y estructurar una historia propia desde cero.
- Desarrollar mi aprendizaje sobre la narrativa y el ámbito del dibujo.
- Generar contenido y resultados con utilidad real, álbum ilustrado, animación a forma de teaser y material para portfolio.

Objetivos específicos:

- Mejorar mi técnica a lo largo del proceso de producción, explorando y pensando en diferentes formatos.
- Encontrar un estilo de ilustración y potenciarlo.
- Empezar a comprender el funcionamiento del mundo de la editorial y producción.

3. Metodología

El desarrollo de un proyecto que abarque tanto una producción animada como un álbum ilustrado, requiere de una metodología interdisciplinaria, además el tiempo puede variar enormemente dependiendo de la complejidad y el número de personas que se vean involucradas. Cada fase requiere de una planificación detallada y diferenciada en distintas etapas. En el caso de mi proyecto, el trabajo de ideación, abocetado, producción y montaje recae todo sobre mí, por lo que la extensión en el tiempo del proyecto se alargó.

Primero se realiza una primera etapa de **pre-producción**, en la que se realiza una tarea de investigación y conceptualización, en esta el objetivo es definir la temática, el sentido o significado de la obra y el estilo visual a seguir. Mi objetivo, en este caso es un público infantil comprendido entre los 2-8 años, siendo también una obra con profundidad, que pueda captar la atención de personas de edades más avanzadas, se investiga cuáles son los intereses, habilidades emocionales y cognitivas del público objetivo. Previo a la producción, además se realizará un análisis de los referentes, y una lluvia de ideas, todo ello acompañado de procesos de abocetado, desarrollando así, tanto la parte de diseño de personajes, escenarios, mundo y narrativa, además de la construcción del guion y storyboard. Se creará un guion base centrado en escenas clave que destaquen por su potencial visual y emocional. Esta fase puede ser de las más extensas, ya que es la que establece las bases del proyecto.

La fase de **producción** es la etapa más exigente en términos de tiempo y esfuerzo. La creación de ilustraciones finales para el álbum ilustrado, junto con el trabajo técnico de animación, requiere precisión y detalle. La animación en ToonSquid implica dibujar frame a frame dibujando en distintas capas, lo que puede consumir bastante tiempo, y para lo que he utilizado muchos bucles de dibujos para agilizar el trabajo. Para una animación de un minuto, dependiendo de la cantidad de escenas y la complejidad de los movimientos, el proceso puede llevar varios meses. En cuanto al álbum ilustrado, el tiempo dedicado a realizar cada una de las ilustraciones, depende de su complejidad y detalle, las más simples tienen una media de entre 5-6 horas y las más detalladas entre 10-12 horas.

La parte de **post-producción**, es en la que se realizan tareas de edición y montaje, es una parte esencial para el proyecto, puesto que es la que transforma todo el material de la pre-producción y la producción en un resultado final. Esta etapa además incluye ajustes de color, efectos, corrección de errores y pruebas para impresión del álbum ilustrado. Para el álbum ilustrado un renderizado final y un montaje en indesign. En cuanto a la animación he utilizado la aplicación de ToonSquid, para realizar la animación y premiere para montar el resultado final, añadiendo la música, recortando elementos sobrantes y finalmente añadiendo un último plano con los créditos.

4. Historia y narrativa

Uno de los aspectos clave de la narrativa e historia es la conexión emocional, la construcción de la historia permite que los espectadores se identifiquen con los personajes y las situaciones. Generar un aprendizaje junto a los personajes y en última instancia traspasar ese aprendizaje a cualquier aspecto de la vida cotidiana. En mi historia no solo hablo del crecimiento de las plantas, es además un crecimiento del personaje principal, el cambio de su manera de pensar al conseguir cumplir algo que él mismo veía imposible.

La historia se centra en el niño y en la vida que vive con su abuela, en ella se plantea la problemática de que él no sabe cuidar de las plantitas, como lo hace su abuela, eso hace que nuestro personaje principal se frustre. A continuación, empieza un pequeño viaje del héroe, sin ni siquiera saberlo, el niño se encamina a comprar unas semillas para su abuela, lo que desconoce es que esa semilla que el dueño de la tienda le regala, sería el inicio de su aventura. Tras plantarla, el niño se va a dormir, con la esperanza de que esta vez, la planta pueda crecer y no se marchite como otras veces que lo ha intentado. Para sorpresa del niño, la maceta no se encontraba en el lugar en el que la había colocado, el niño se sorprende al ver que su plantita había cobrado vida. En un primer momento el niño se asusta, pero enseguida, se da cuenta de que no supone un peligro. El tiempo pasa, y sin darse cuenta, el niño le dedica tiempo a su plantita, juegan, se ríen, lloran juntos..., todo esto hace que la planta florezca más de lo que ninguna planta lo había hecho para él. El niño se siente muy orgulloso de que al fin, había conseguido cuidar de una plantita, tanto como lo haría su abuela. En la última página, se ve a la abuela en su pequeño invernadero, completamente rodeada de plantas mágicas, cerrando esta historia con un pequeño plot twist, ya que en un principio se da a entender que la abuela no sabía nada sobre que las plantas poseían magia. La historia tiene esos dos guiños al final, el primero es el aprendizaje y la evolución personal, la capacidad que tenemos mediante esfuerzo, de conseguir algo, y en último lugar un pequeño guiño, de que las personas mayores, saben más de lo que pensamos los jóvenes, un secreto mágico y simbólico que dejo abierto a la interpretación. Ya hablé anteriormente, que para mí, esta historia habla de la superación personal, por pequeño que sea el logro, y de la salud mental, naturaleza y cotidianidad.

El encuentro y amistad entre ambos personajes es ahora el elemento clave para que los personajes evolucionen. Todo se desarrolla en un mundo real con algunos toques mágicos, en el caso de mi historia, el dueño de la tienda y las plantas que cobran vida.

4.1. Adaptación al público infantil.

A la hora de producir un álbum ilustrado, destinado al público infantil, necesitamos atender a ciertas características, necesidades e intereses de los niños, por lo que es importante tener en cuenta aspectos como:

El desarrollo cognitivo y emocional de los niños, los niños se encuentran en una etapa esencial del desarrollo, obras como esta, pueden ayudarles a potenciar sus valores, comprender sus emociones además de desarrollar su imaginación y creatividad.

Tener un lenguaje accesible es un pilar fundamental, el texto debe ser claro y conciso, adecuado para la etapa de desarrollo del público infantil, este debe facilitar su comprensión y servir de aprendizaje para los niños. El álbum ilustrado debe de ser muy llamativo y visual, ya que los niños son receptivos a la imagen, el color, dinamismo, estilo y expresividad de las ilustraciones, son esenciales y enriquecen y complementan al texto potenciando la narrativa. Dentro del álbum ilustrado, los temas que se abordan son clave, deben ser interesantes o valiosos para el público infantil, deben hacerles sentir identificados a través de la historia o personajes, clave para que desarrollen una conexión con la lectura, los álbumes ilustrados suelen ser la primera toma de contacto de los niños con la lectura, por lo que es importante que sea una experiencia positiva y reconfortante para crear buenos hábitos de lectura. Los álbumes ilustrados, suelen tener una perspectiva educativa, suelen enseñar acerca de las nociones básicas, desde los números, emociones... En los álbumes, se pueden abordar temas más complejos de una manera sencilla y sutil, el escritor Dr. Seuss afirma “los adultos no son más que niños obsoletos” Seuss, D. (1986), esta frase refuerza la idea del niño interior y la importancia de seguir imaginando y disfrutando de todos esos mundos aunque ya no seas un niño.

4.2. Adaptación a múltiples formatos

Adaptar una narración e historia, a diferentes formatos, es un proceso que necesita considerar las limitaciones, características y fortalezas de cada tipo específico de formato. Dependiendo del formato elegido, el público recibirá una experiencia distinta, por lo que definir qué es lo que quieres transmitir, y cómo lo quieres transmitir es esencial.

En el caso del álbum ilustrado, es importante que la narrativa sea breve, con énfasis en las imágenes, y un texto sencillo, las ilustraciones deben complementar o expandir lo que se indica en el texto, dejando además espacio para la interpretación visual del espectador, siendo muy importante además, que las páginas sigan una coherencia, tanto narrativa como visual, que avance atravesando los momentos clave de la historia.

En cuanto al formato animado, permite un mayor dinamismo, además de aprovechar el movimiento y la música para captar la atención del público y lograr transmitir esas emociones. Es clave entender, que tanto los personajes como los escenarios, deben diseñarse pensando cómo se moverán o actuarán en relación a la narrativa que se quiera mostrar.

Pensar en tres dimensiones le da un enfoque visual mucho más inmersivo, requiere definir minuciosamente el espacio, es necesaria una coherencia visual para que se perciba correctamente la narración de manera tridimensional.

En relación a los formatos, realicé este pequeño cómic en formato tridimensional, en el que se cuenta la misma historia que en mi álbum ilustrado, pero de manera más resumida y rápida. Como el niño descubre que su planta ha escapado y cómo busca que la abuela no descubra su secreto. La narración se adapta a las necesidades del formato, espacio y material.



Fig 23. Proyecto de cómic dentro de un formato 3D.

5. Pre-producción

5.1. Estilo y pruebas técnicas

Ya en esta fase, antes de empezar a generar la parte más técnica y el concept-art, tuve que definir un estilo claro, esto me llevó varios meses, ya que yo no tenía un estilo estable y definido, con el tiempo se fue adaptando a las necesidades del álbum, y fue desarrollándose y simplificándose, para ello tuve que hacerme con cientos de referencias que fui recogiendo y analizando. Una vez definido este aspecto, empecé a realizar una búsqueda de los personajes y escenarios, los cuales me sirvieron para practicar el estilo del álbum.

Realicé entonces unas pruebas de material, para probar cómo serían los efectos que estas generan, mezclando técnicas como la acuarela, lápices de colores, acrílico y ceras. Todas estas pequeñas prácticas me ayudan a la hora de visualizar y encaminar la narración del proyecto, a definir los colores, emociones y mensajes que se transmiten. Finalmente, decidí hacer el álbum y la animación de manera completamente digital, mediante el uso de procreate y Toonsquid.



Fig 24. Prueba en acuarela y lápiz.

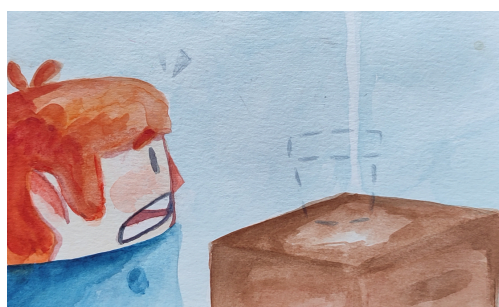


Fig 25. Prueba en acuarela.



Fig 26. Prueba en acrílico.



Fig 27. Prueba en ceras.

5.2. Diseño de personajes

El diseño de personajes juega un aspecto fundamental a la hora de realizar una producción artística, ya sea un álbum ilustrado, animación u cualquier otro tipo de obra visual en la que la narración lo requiera. Es esencial que el diseño de personaje sea adecuado y fácil de reconocer para que sea recordado por el espectador, creando una identidad visual memorable. Los personajes deben tener rasgos visuales en relación a la función que desempeñan en la narración, sus colores, sus expresiones, vestimenta, forma, actitud o su forma de comunicarse son clave a la hora de definir un personaje y hacer que el público sienta esa empatía hacia ellos. Briam Ajhar cita en una entrevista; “Para mí, diseñar todos

esos personajes no se trata sólo de cómo se ve y se viste el personaje, sino más bien de la personalidad total y de cómo uno reacciona ante una situación” Briam Ajhar, la importancia de tener en consideración, la personalidad de cada uno de los personajes y potenciarla, es un aspecto fundamental, a la hora de poder crear personajes y narrativas de calidad. El rol que desempeña en la historia cada personaje, si es un personaje principal, secundario, héroe, villano, es importante definir su función para que haya una coherencia en la historia. En el caso de mi producción, al tratarse de un álbum enfocado al público infantil, he creado unos personajes sencillos de entender, con sus destrezas, intereses e incluso carencias, el diseño de estos es sencillo, para que se pueda adaptar a un formato de animación sin una gran complicación. Deben además tener una coherencia con el mundo en el que se mueven, encajar con su entorno y atmósfera dentro de la obra. En el caso de mi historia, que se desarrolla en el mundo real estilizado, pero con toques mágicos y fantásticos de manera sutil, ya que solo una pequeña parte de los elementos de la narración se salen de lo común, en este caso las plantas que cobran vida. Definir el diseño de los personajes, acelera la eficiencia de la producción de la obra, previniendo la inconsistencia de los mismos, que siempre se mantenga su tamaño, estilo..., a la hora de animar hay que dejar muy claro su diseño para poder animar su movimiento permitiendo así que se adapte a los movimientos, planos y entorno. Un buen diseño de personajes permite que las emociones de un personaje sean versátiles y se adapten a distintos escenarios y situaciones, sin perder la identidad del mismo, por ejemplo en mi narración, el niño tiene emociones y reacciones mucho más frenéticas y excéntricas que las de la abuela, que se mantiene serena y tranquila siempre a lo largo de la obra.

5.1.1. Niño

A la hora de realizar el diseño del niño, tuve que tener en cuenta que era lo que quería transmitir, él niño es el personaje más importante de mi historia, por lo que es el personaje principal de la misma, es el personaje que más veces se muestra en la historia y es el que evoluciona y cumple sus objetivos. Tuve que realizar múltiples bocetos hasta llegar a encontrar un estilo que encaje con la narrativa y se adapte a formatos de animación... Finalmente, tras todos esos intentos, me decanté por una cabeza con forma más cuadrada, una nariz triangular y un característico remolino de dos partes en la parte trasera de su pelo, elegí un estilo de ojos muy simplificado y sencillo, para darle un toque más infantil le añadí además unos grandes dientes separados entre sí. Mi idea era acercarme más a un estilo más caricaturesco, huyendo de estilos más detallados e incoherentes para la historia.

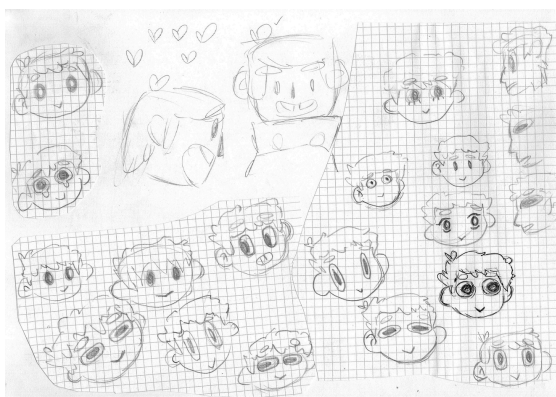


Fig 28. Búsqueda de personaje, cabeza.



Fig 29. Búsqueda de personaje, cuerpo, ropa y edad.

Su personalidad es agradable, torpe y tímida, muchas veces en la infancia, los niños son bastante inseguros, este personaje es la representación de esa infancia, el juego y la evolución personal. El personaje tiene un pelo pelirrojo muy característico, y una paleta de color infantil, en la que observamos dos de los colores primarios, el amarillo y azul, su nombre es Fabian, que significa “el que cosecha habas o el granjero” y tiene 7 años de edad. Es educado, risueño, amable con su abuela y reservado... El niño expresa sus emociones a lo largo de la narración, sus miedos, momentos de diversión, sus emociones de frustración y orgullo. La forma del niño es más simplificada y de menor tamaño que la de su abuela, para darle énfasis a la diferencia entre la edad de ambos y el papel que desempeñan en la historia. A continuación mostraré imágenes del proceso de búsqueda del personaje, hasta su punto final. Este primer personaje fue utilizado para encontrar el estilo con el que realizar el proyecto, por lo que ha ido moldeándose mucho. Tiene un tamaño de cuatro cabezas en relación a los demás personajes.

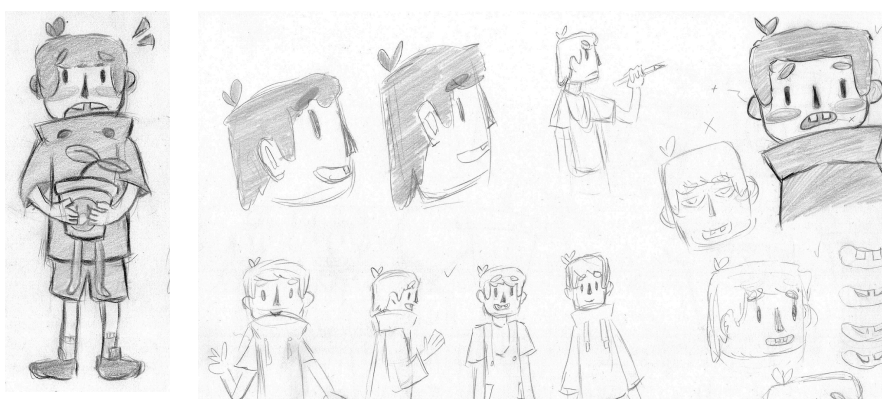


Fig 30. / 31. Bocetos búsqueda de personaje.

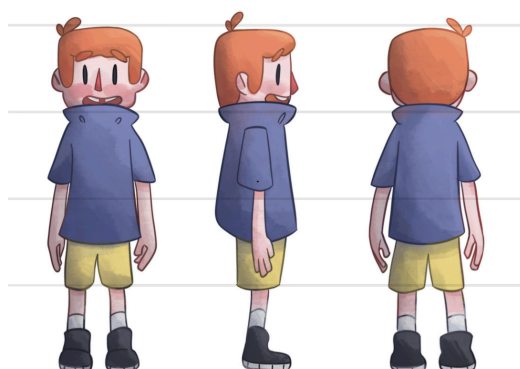


Fig 32. Turn around niño.

5.1.2. Abuela

El personaje de la abuela está inspirado en una amapola, una flor que simboliza delicadeza, resistencia y conexión con la naturaleza, valores que se reflejan en su personalidad y diseño. Es por esta razón que recibe el nombre de Amapola, y sus colores principales son el rojo, verde y negro, estos se encuentran presentes por toda su vestimenta, reforzando su identidad visual y su vínculo con el mundo natural. Amapola es una persona de espíritu sereno y gran empatía, transmitiendo una sensación de calma y sabiduría a quienes la rodean.

Nada parece complicado para ella, ya que afronta cada situación con confianza y experiencia. A sus 60 años, mantiene un cabello rojizo, aunque en un tono más desaturado que el de su nieto, lo que refuerza el paralelismo generacional entre ambos. Su estilo está mucho más desarrollado y definido que el del protagonista, reflejando su madurez y personalidad vibrante a través de prendas coquetas y llamativas, que la hacen destacar.

Amapola es más alta que su nieto y tiene un rostro alargado, lo que le otorga un aire distinguido. En la historia, cumple un doble rol: es una figura de poder y sabiduría con la que el niño puede compararse y también actúa como su mentor. Aunque parece desconocer que las plantas tienen vida, al final se revela que siempre ha sabido la verdad, resaltando su carácter astuto y enigmático, y añadiendo profundidad a su papel en la trama.



Fig 33. Boceto abuela Amapola.

Su vestimenta consta de un vestido verde y blanco con unas mangas marrones muy anchas, además lleva una falda, lazo e incluso unas gafas de color rojo. Sus piernas son muy delgadas y lleva unas medias negras que las cubren por completo. Es una especie de bruja jardinera. Mide un total de cinco cabezas en relación a los demás personajes.

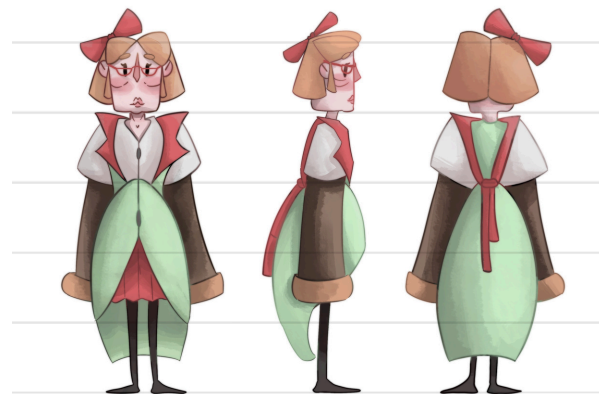


Fig 34. Turn around abuela Amapola.

5.1.3. Maceta

Rue es una pequeña maceta que cobra vida, se trata de un personaje acompañante y personaje simbólico, que evoluciona, junto con el personaje del niño. Tiene dos piernas con la capacidad de estirarse, y una característica pegatina que tiene la capacidad de expresar emociones. Sus colores son el marrón, amarillo y verde y su personalidad es divertida, amigable y curiosa. Tiene un tamaño bastante pequeño en comparación a los demás personajes de la narrativa. Es un personaje que sufrió muchos cambios de diseño, pues como comenté anteriormente, antes tenía un cuerpo humanoide y sufrió una gran simplificación, que la hizo más dinámica.

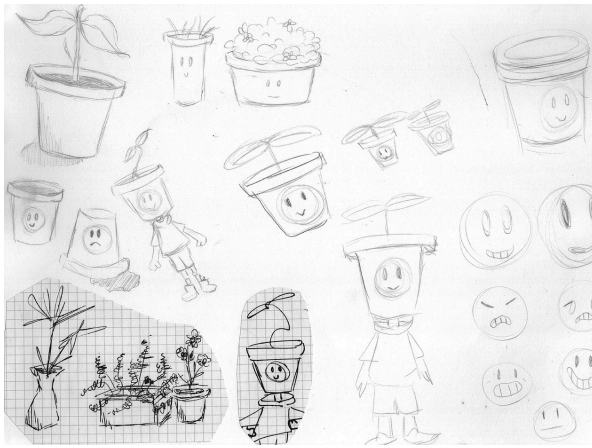


Fig 35. Búsqueda de personaje, maceta.

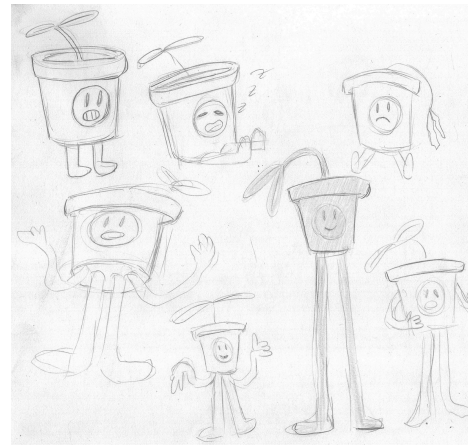


Fig 36. Expresiones de personaje, maceta.

Tiene un tamaño bastante pequeño en comparación a los demás personajes de la narrativa siendo el macetero justo una cabeza en relación al tamaño del niño, aunque la maceta puede estirar sus patas incluso superando de altura a la abuela, lo que la vuelve más dinámica y divertida. De la maceta sobresale una pequeña plantita con dos hojas redondeadas. En un primer boceto añadí manos a la misma, pero finalmente no las implementé puesto que no fue un aspecto necesario para la narración.

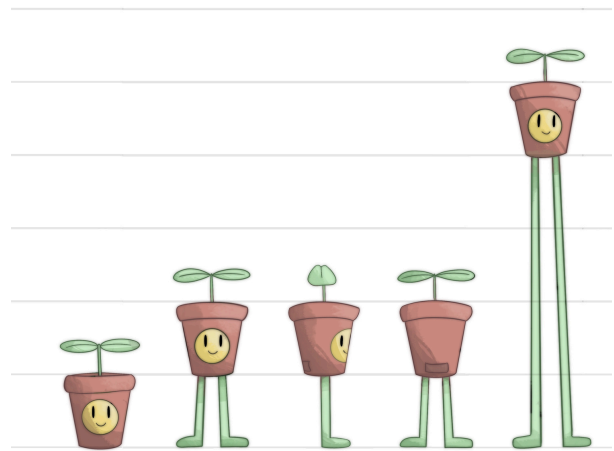


Fig 37. Turn around , maceta.

5.1.4. Model sheet

Elaboré este model sheet con todos los personajes en una misma composición, con el objetivo de analizar y comparar sus proporciones relativas. Esto me permitió observar si el tamaño de cada personaje se mantiene en relación con los demás, asegurando una correcta escala dentro del universo visual. Además, al tenerlos reunidos, pude evaluar si comparten una línea de estilo coherente, manteniendo la unidad estética y el equilibrio en sus formas, siluetas y detalles. Este proceso es fundamental para garantizar la armonía visual en el proyecto y reforzar la identidad de los personajes dentro de la historia.

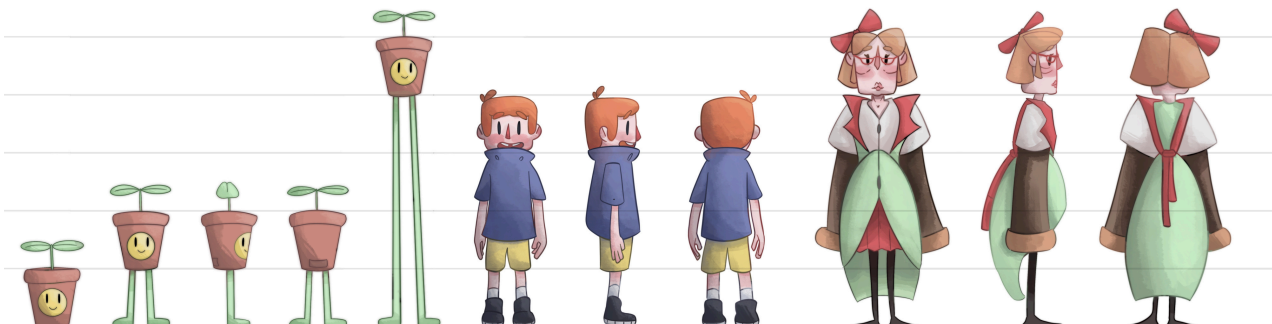


Fig 38. Model sheet completa.

5.1.5. Otros

Como personajes más secundario, tenemos al dueño de la tienda, este vive en una caravana, transformada en tienda de plantas, tiene una apariencia monstruosa y oculta su cara bajo un enorme sombrero de nenúfar, es un personaje extraño y de gran tamaño, pero tiene una personalidad calmada y es agradecido, es el personaje que le hace el regalo mágico a nuestro personaje principal. De alguna manera está conectado con la abuela, ya que se sabe que ambos conocen sobre la magia que hay en las plantas. Entre sus colores, destacan el verde, rosa, blanco y negro.

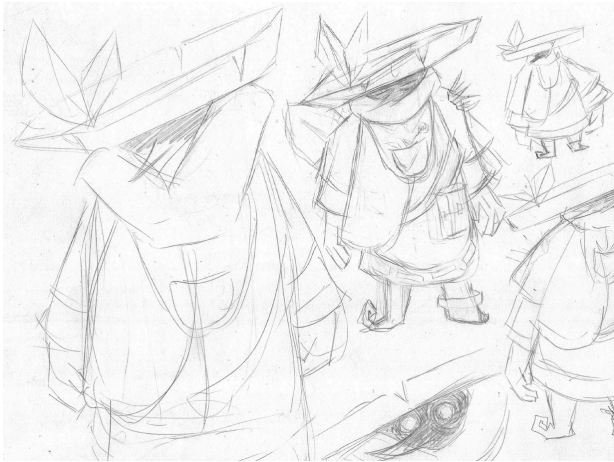


Fig 39. Bocetos dueño de la tienda.



Fig 40. Dueño de la tienda a color.

Otros personajes secundarios en la historia serían las plantas de la abuela, cada una de ellas con características únicas que las hacen destacar dentro del entorno. No solo poseen formas, colores y texturas variadas, sino que también reflejan diferentes personalidades, lo que enriquece la ambientación y aporta dinamismo a la narrativa. Entre las especies que encontramos están el aloe vera, una chumbera, el bambú, el ave del paraíso...

Estas reflejan la conexión especial que ella tiene con la naturaleza. De esta manera, no son simples elementos decorativos, sino que contribuyen a la atmósfera mágica del relato y refuerzan la personalidad de la abuela como alguien profundamente ligado al mundo natural.



Fig 41. Abuela y sus plantas mágicas.

5.2. Escenarios y ambientación

Los escenarios y la ambientación, son pilares fundamentales dentro de un proyecto como este, estos aportan un contenido visual y crean una atmósfera que potencia la narrativa y ayuda al público a introducirse y comprender el mundo que se presenta. Es muy importante que haya una cohesión dentro del mundo, para que se cree una narrativa uniforme y creíble. Es muy importante que los escenarios sean simbólicos y que añadan profundidad a la narración. A la hora de crear los escenarios, me hice de múltiples referencias, además estructuré como sería el mundo en el que se desarrolla la historia, así como como los lugares más importantes; el jardín de la abuela, su cobertizo, la calle, la tienda de plantas, el exterior de la casa y la habitación del niño son algunos de los lugares que aparecen en mi proyecto. La ambientación de los escenarios es clara, mucha vegetación y pequeños detalles, a lo largo del tiempo de producción de las ilustraciones, fui añadiendo elementos a todos los escenarios, plantas, grafitis, objetos, nubes... Para algunos elementos de interés creé bocetos de reducido tamaño, para visualizar como encajarían con la narrativa, por ejemplo la camioneta del dueño de la tienda, algunos edificios...

En cuanto a la parte animada, los escenarios son más simples y menos detallados, para poder facilitar el trabajo, a la hora de mover el propio espacio. Como podemos observar, no hay líneas, lo que los vuelve mucho más sencillos y con una tonalidad mucho más pastel. Algunos espacios son más detallados y otros son colores planos o espacios en blanco.



Fig 42. Escenario de la calle.



Fig 43. Escenario fuera de casa.



Fig 44. Boceto camioneta.

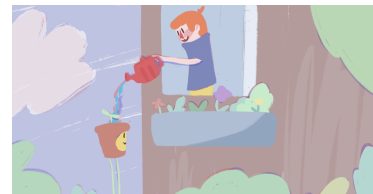


Fig 45. Escenario casa.

5.3. Color script

El color script es una herramienta fundamental, dentro de la planificación de proyectos creativos, en mi caso, un álbum ilustrado y una animación. Su propósito es, establecer una guía de color a lo largo de la historia, para mantener una coherencia estética y transmitir un mensaje u emoción. En el caso de mi proyecto, esta sería la paleta de color utilizada en los personajes y a la derecha, los colores predominantes de álbum ilustrado.



Fig 46. Paleta de color base personajes.



Fig 47. Colores predominantes dentro del álbum.

6. Álbum ilustrado

En este apartado, me centraré en todo lo relacionado con proceso del álbum ilustrado, desde su producción parte por parte, hasta su impresión y movilización.

6.1. Introducción, narrativa

La narrativa del álbum, está relacionada con aspectos que son de gran interés para mí, como puede ser la evolución personal, la naturaleza, la niñez..., entre otros. Se trata de una historia sencilla, de vida cotidiana, en la que el personaje principal, deberá aprender a cuidar de su plantita, para poder hacerlo tan bien, como lo haría su abuela. La historia se desarrolla en el mundo real, pero con algunos elementos mágicos, como pueden ser el dueño de la tienda, o las plantas que cobran vida. Hay un sutil viaje del héroe, primero el niño se siente frustrado siendo esta parte el inicio de la aventura o su planteamiento, tras recibir la semilla, la historia cambia, y ambos personajes evolucionan juntos, siendo esta parte el nudo de la trama, por último encontramos dos finales, el principal es la solución del dilema que es resuelto; aprender a cuidar de una planta, y por último hay un final inesperado, en el que nos muestra que la abuela, también cuida de plantas mágicas, cosa que el niño desconoce.

6.2. Storyboard

El storyboard, es una parte fundamental en la planificación de proyectos creativos, a la hora de realizar un álbum ilustrado infantil, tenemos que tener en cuenta, cuales son los desgloses necesarios, lo más común es que haya doce ilustraciones en caras dobles de tamaño A4, pero es un formato variable. Su propósito es el de representar de manera secuencial y visual, cómo se desarrollará la historia, permitiendo que se analice, estructure y ajusten aspectos esenciales, antes de empezar a producir la historia, es como un mapa que guía la creación de un proyecto. Es importante que se entienda la historia, y que se cuide la continuidad y composición, destacando los aspectos más importantes e interesantes, un buen storyboard, asegura un resultado de mayor calidad.

Primero realicé un storyboard rápido y sucio en papel, y luego lo pasé a limpio en digital, donde además realicé múltiples cambios compositivos y narrativos, siendo estos una fase más abocetada de las ilustraciones. Además me ayudó a seleccionar, en qué parte de las ilustraciones se colocaría el texto.

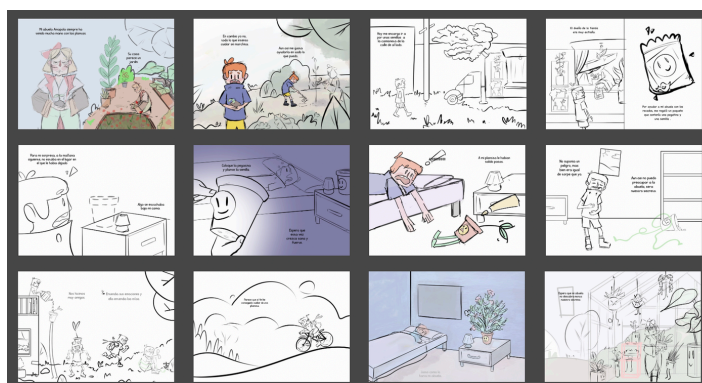


Fig 48. Storyboard digital.

6.3. Producción

Inicia ahora la parte más práctica del proyecto en la que hablaré de todo el trabajo realizado hasta la finalización del álbum ilustrado, para ello pondré el ejemplo de una de las ilustraciones, diferenciando las etapas por las que avanza y en el montaje hablaré además sobre la portada, contraportada y guardas.

6.3.1. Boceto

Es la fase inicial de las ilustraciones, en esta etapa las ilustraciones aún están sujetas a cambio, por lo que después de muchas revisiones han ido cambiando, además es una fase en la que establezco estructuras, personajes, escenarios y objetos. Primero con el concepto del storyboard, esbozo lo que quiero representar, utilizando un pincel de línea fina, por último, añado el texto para asegurarme de que encaja con los espacios vacíos de las ilustraciones. Y además doy un coloreado rápido, para observar si la composición y sensaciones que quiero transmitir se cumplen.



Fig 49. Fase de boceto inicial.



Fig 50. Fase de boceto con colores rápidos.

6.3.2 Línea

Una vez terminada la base de abocetado, empiezo con la línea base, una línea más limpia y ordenada, repasando sobre la capa de boceto de manera más controlada, intento hacer una línea constante y cerrada, para poder luego rellenar en el apartado de coloreado. Me gusta separar por capas ciertas líneas, ya que luego me gusta colorearlas para hacerlas menos visibles.

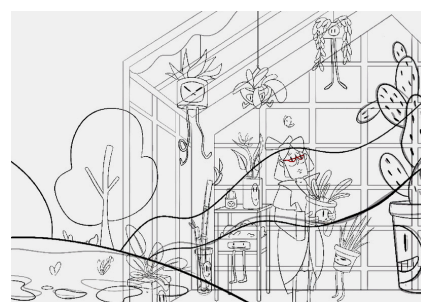


Fig 51. Fase de lineart.

6.3.3 Color base, renderizado y texturas

A la hora de realizar el color base, utilicé la herramienta de relleno y fui coloreando en diferentes capas, para así poder luego colorear los distintos espacios con un pincel más pictórico y darle mucho más volumen y profundidad a las ilustraciones. En esta parte había aún muchos colores que no encajaban con el resultado deseado, por lo que fui utilizando la herramienta de tono, saturación y brillo, para ir ajustándolos.



Fig 52. Fase de color base.

La parte de renderizado es esencial a la hora de mejorar el acabado final de una ilustración, primero empiezo coloreando las líneas de colores más suaves, haciendo que esa línea negra desaparezca, luego añado texturas a los fondos y a distintas zonas, para crear una mayor sensación espacial. Por último añado unas capas para editar los colores de la ilustración y con ello ya estarían finalizadas las ilustraciones.



Fase de renderizado y texturas

6.4. Portada, contraportada y guardas

A la hora de realizar la portada buscaba que fuese llamativa, que invitase a las personas a abrirla, en ella se me ocurrió poner a la maceta asomada y por detrás a forma de contraportada, la parte trasera de la maceta. Primero realicé un boceto rápido que utilicé como portada de la primera impresión del álbum ilustrado, aún sin acabar. Finalmente realicé algunos cambios y me decanté por utilizar un estilo mucho más pictórico y sin línea, coloqué unas nubes para dar a entender el lugar en el que se encuentra la maceta y luego añadí el título del álbum y mi nombre y apellidos. Para la contraportada, elegí algunos de los objetos que aparecen en el álbum, y los transformé, de forma que parecieran pegatinas, para jugar con esa idea de pegatina que tiene la maceta, por último le di textura y color al fondo y los multipliqué.



Fig 53. Boceto de portada.



Fig 54. Portada/contraportada definitiva.



Fig 55. Diseño Guardas.

6.5. Montaje y texto

Una vez que todas las ilustraciones han sido acabadas, creé un archivo de Indesign, en el que fui colocando todas las partes del proyecto, empezando por la portada, guardas, una pequeña introducción, créditos y después, las 12 ilustraciones, todo ello en un formato de dos A4. Las últimas páginas son de nuevo, las guardas y la contraportada. El texto fue añadido también en este momento, tras buscar y probar varias tipografías, me decanté por la fuente Chalkboard SE, la cual encaja con la estética de mi álbum infantil. Tras muchos procesos de corrección, exporté el diseño y lo guardé además en un formato listo para ser impreso. Profundizando en el aspecto del texto es importante tener varios conceptos claros, en un álbum ilustrado dedicado a un público infantil, lo esencial es la imagen, pero el texto debe de ser utilizado para apoyar, estructurar e incluso contradecir a la imagen, creando así una experiencia de lectura completa.

El texto debe ser claro y no muy extenso, debe ayudar a los niños a comprender la lectura y fomentar el gusto por la misma. Es clave diferenciar la forma en la que el texto y la imagen se relacionan, para ello diferenciaremos entre dos tipos. El **complemento** se da cuando el texto y la imagen se complementan, ambos transmiten información de manera armoniosa y coherente, el texto amplía o describe la imagen y las ilustraciones refuerzan la comprensión del texto, facilitando la lectura y aprendizaje de los niños. En el caso de mi proyecto, desde la página 1 a la página 11, todo se trata de una unión de texto e imagen de complemento, pues en ambos se representa y cuenta lo mismo, y se complementan. La doctora licenciada en Bellas artes María del Carmen Hidalgo, afirma que; “por otro lado, los álbumes de contrapunto con historias contradictorias suelen ser álbumes que utilizan la ironía para provocar la risa o el desconcierto debido al contraste que surge entre lo que se ve y lo que se lee.” (Hidalgo, 2022) Es por ello que el uso del **contrapunto** en los álbumes ilustrados, puede aportar significados distintos o incluso contradecirse, sirve para agregar a la historia toques de ironía, humor o sorpresa, esto invita al lector a participar activamente en el entendimiento de lo que se representa en contraposición a lo que se lee, el contraste crea un juego narrativo donde lo que no se dice con palabras se expresa visualmente y viceversa. En mi proyecto, en la página 12 observamos un pequeño contrapunto, el texto te dice que esperas que la abuela no descubra el secreto, de que las plantas tienen la capacidad de cobrar vida, pero la imagen te dice otra cosa, te muestra como la abuela en realidad es conocedora del secreto y además tiene muchos más conocimientos sobre este que el propio personaje principal.

A continuación, expondré el texto utilizado en cada una de las páginas.

Página 1

“Mi abuela Amapola tiene un talento mágico, sus plantas siempre están sanas y radiantes.”

“Su casa parece un jardín”

Página 2

“En cambio, a mí no me va tan bien, las plantas que intento cuidar, siempre se marchitan.”

“Aún así, me gusta ayudarla en todo lo que puedo.”

Página 3

Hoy me encargó una tarea especial, ir a por unas semillas a la tienda de al lado.

Página 4

“El dueño de la tienda tenía un aire misterioso que no pasaba desapercibido.”

“Como muestra de su gratitud por ayudar a la abuela, me entregó una pegatina y una semilla.”

Página 5

“Coloqué la pegatina y con mucho cariño, enterré la semilla en el macetero.”

“Espero que esta vez crezca una plantita sana y fuerte.”

Página 6

“Para mi sorpresa, a la mañana siguiente, la maceta no estaba donde la había dejado. ¿Será que la abuela la cambió de lugar?”

“Un extraño sonido se escuchaba bajo mi cama.”

Página 7

¡Algo increíble había ocurrido, ahora mi plantita tenía patas!

Página 8

“No suponía un peligro, más bien era igual de torpe que yo.”

“Aún así, no quiero preocupar a la abuela, será nuestro pequeño secreto.”

Página 9

“Con el tiempo, nos hicimos muy amigos.”

“Sin necesidad de palabras, ella comprendía mis emociones y yo fui entendiendo las suyas.”

Página 10

“Parece que al fin, he conseguido cuidar de una plantita.”

Página 11

“Tanto como lo haría mi abuela.”

Página 12

“Espero que no descubra nuestro pequeño secreto.”

6.6. Impresión y movilización del álbum

Ya tenemos uno de los resultados del proyecto, ahora lo que se busca es compartirlo y buscar que se movilice. Para ello fui a una imprenta y tras asegurar que todo estaba en orden, imprimimos una copia en blanco y negro, como todo salió correctamente, le pedí otras 3 copias, para poder enseñarlas a diferentes personas o editoriales.

La movilización del álbum es muy importante, es el resultado de todo el trabajo tras este proyecto, por lo que ahora, la tarea será enviar este proyecto a diferentes editoriales a forma de propuesta para conseguir que se movilice y comercialice. Se trata de encontrar una editorial interesada en publicar la obra y de establecer estrategias, para maximizar su visibilidad, distribución y éxito. Buscar un asesoramiento editorial que me aporte una revisión de la obra para una posible mejora del contenido, ayudando a pulir aspectos narrativos, visuales o de la propia estructura del álbum. Hacer uso de sus estrategias de marketing y distribución, mediante redes sociales, librerías, ferias o plataformas digitales. Además, lo ideal sería que la editorial se encargue de cubrir los costos de impresión, promoción y distribución, para reducir la carga económica.

Para ello, investigaré sobre editoriales que publican álbumes similares y cuyo público se adapte a mi obra, revisando que mi obra encaje con su línea editorial. La idea es enviar un dossier profesional, que incluya una sinopsis, ilustraciones de muestra, una pequeña biografía personal, un prototipo del álbum, y un resumen del público objetivo. Valoraré además la opción de realizar una auto publicación, mediante plataformas que ofrezcan visibilidad y un mayor control creativo.

Me enfrentaré a tres principales retos;

- Una alta competencia, el mercado del álbum ilustrado infantil es un sector muy competitivo, por lo que se necesitará una propuesta de gran calidad.
- La posibilidad de rechazos iniciales, para lo cual la perseverancia será esencial.
- Realizar adaptaciones necesarias, algunas editoriales pueden exigir cambios significativos, tanto en el estilo visual, como en la narrativa, para alinearse con sus estándares de mercado.

7. Animación

A la hora de realizar la animación, utilicé los mismos personajes que en el álbum ilustrado, adaptándolos a un formato en movimiento, para ello hay que entender sus proporciones y como se mueven cada una de sus partes. En las anteriores animaciones que he realizado, había trabajado en grupo, ahora todo el trabajo recae sobre mí, eso hizo mucho más trabajosa la producción, pero he conseguido aprender mucho con la generación de este proyecto puesto que he avanzado por cada una de las partes. A continuación expondré todo el proceso que he seguido, hasta llegar al resultado final de la animación, pasando por la narrativa, storyboard, el proceso de dibujo, las herramientas utilizadas, el estudio y unión de planos, sonido, montaje y por último el objetivo final de la animación.



Fig 56. Impresión de las maquetas del álbum.

7.1. Introducción, narrativa

Antes de comenzar con el proceso de animar, tuve que definir cuál sería la narrativa del corto animado, teniendo en cuenta el tiempo de trabajo y la duración de la animación. La limitación del tiempo, dificulta la narrativa, teniendo que buscar los momentos exactos que quiero representar, cada elemento visual o narrativo, debe ser diseñado cuidadosamente para transmitir su significado al espectador. Este tipo de producción, exige una precisión creativa y una estructuración ordenada, es clave saber sintetizar. A la hora de visualizar el resultado final, era inviable utilizar el mismo estilo de líneas, que en el álbum ilustrado, por lo que hice pruebas hasta encontrar un pincel pictórico, con el que crear formas sin línea, y dar un resultado más orgánico a la animación. Este proceso fue difícil para mí, pues se me dificultaba deshacerme de la línea, pero sin duda ha sido una experiencia muy valiosa. Tenía claro el inicio de la animación, una pisada y que aparezca el nombre de la animación con esa pasada, lo demás es un poco una forma de acompañar la narración del álbum, por ejemplo, el crecimiento de la planta y el momento en el que cobra vida y esta es descubierta, entonces se inicia un momento culmen, en el que la animación se vuelve más dinámica y veloz, llevando la narrativa hacia el juego y la diversión, dejando paso al final, en el que se muestra un dulce abrazo entre los personajes.

7.2. Storyboard

El Storyboard es una herramienta esencial a la hora de producir un corto de animación, ya que sirve como una guía visual que estructura el desarrollo de la historia, escena por escena. Ayuda a optimizar el tiempo de manera mucho más eficiente, durante el proceso de producción y postproducción.

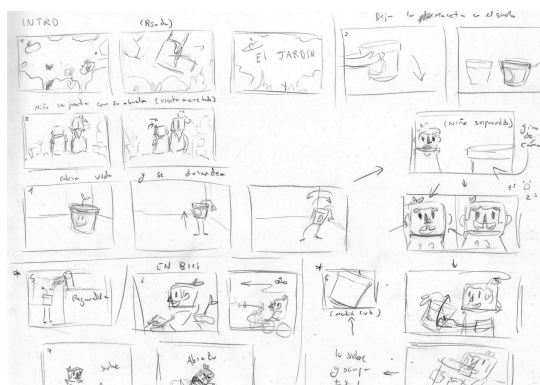


Fig 57. Storyboard de la animación.

Mi storyboard inicia con un plano en el que se observa una pequeña pradera, ahí es donde se inicia el plano de la pisada del niño, luego continua con el niño y su abuela juntos observando el cielo, dejando la maceta en una mesita. Después, se observa el plano de la planta elevándose y zarandeándose, que da lugar a un giro de cámara en el que se aprecia al niño sorprendido y luego feliz. Por último una transición en la que el niño coge la maceta y la hace girar, empezando un momento frenético, en el que se muestran algunas aventuras de ambos, como el niño regando la plantita, o un paseo en bicicleta, la narración finaliza con un último plano en el que se muestra a ambos personajes y estos se dan un abrazo final.

7.3. Producción

Antes de iniciar la producción, estuve buscando con qué herramientas realizarla, estuve investigando cuales son las opciones en cuanto a programas y finalmente di con ToonSquid, se trata de un programa de animación muy útil que además es muy asequible y está creado por un solo animador y desarrollador, lo cual me parece admirable, ya que tiene herramientas muy avanzadas y es un programa muy completo. Los primeros días me dediqué a buscar vídeos sobre cómo utilizar el programa y tomar algunos apuntes, hice algunas prácticas básicas como el uso de fotogramas clave, capas y atajos. Además fui buscando entre galerías de pinceles, hasta que di con uno que encajaba con mis necesidades, un pincel pictórico pero muy contundente en cuanto a presión y relleno. En los próximos puntos expondré cómo fue el proceso de producción, separado por distintas partes.

El formato de vídeo a la hora de animar fue de 3840 x 2160 píxeles a 24 fotogramas por segundo.



Fig 58. Fotograma de vídeo de referencia.



Fig 59. Fotograma de vídeo de referencia.

Para mejorar la fluidez y realismo de la animación, grabé vídeos de referencia que me ayudarán a capturar con precisión los movimientos, gestos y expresiones corporales. Estas referencias visuales facilitarán la coherencia en las acciones de los personajes, aportando mayor naturalidad y expresividad a la animación. A esto se lo conoce como acting, entender el movimiento corporal, la gesticulación y la personalidad del personaje, a través de una observación de referencias. Este requiere de planificación, el padre del acting en relación al ámbito de la animación es Ed Hooks, en su libro *Acting for animators* (Hooks, 2000), este remarca la necesidad del animador de empatizar con sus propios personajes.

“Para esto el animador necesita referencias, sus actores favoritos, su propia experiencia personal y sobre todo, un espejo. Es la primera vez que necesitamos técnicas de acting, asumir que somos ese personaje..., hasta que no entiendan cómo se están moviendo sus brazos, cómo están colocadas las piernas... no se puede animar a un personaje.” (Pertinhez y Alonso Valdivieso, 2019), como apuntan los profesores, ponerse en la piel de nuestro personaje, es clave a la hora de poder entender a nuestro personaje, acentuando la emoción, personalidad, actitud, estado de ánimo o incluso limitaciones. Podemos decir que el acting juega un papel fundamental dentro del mundo de la animación y que dentro de ser un buena animador, entran en juego las capacidades creativas y la capacidad de crear una “actuación” creíble e interesante, que sea de utilidad a la hora de producir una animación.

7.3.1. Estudio y unión de planos

Durante la fase de animación y desarrollo del storyboard, me propuse que, salvo en el inicio y el final de la animación, todas las demás escenas estuvieran conectadas mediante diversos tipos de transiciones, como match cuts, movimientos de cámara y degradados de color, entre otros. Para lograrlo, investigué en internet y encontré videos que explicaban los diferentes tipos de transiciones con ejemplos del mundo del cine. Esto me permitió seleccionar las más adecuadas según las escenas y transiciones, creando así una narrativa más fluida.

(Aprendercine.com, 2016.) Extrayendo la información, puedo señalar que las transiciones son técnicas que permiten enlazar dos planos consecutivos de manera coherente, facilitando la continuidad visual y narrativa. Entre las más comunes se encuentran:

- Corte directo: Es la transición más sencilla, donde un plano sucede a otro sin efectos intermedios.
- Fundido: Consiste en desvanecer una imagen hasta que desaparece (fundido a negro) o en hacerla aparecer desde la oscuridad (fundido desde negro).
- Encadenado: Una imagen se disuelve gradualmente mientras la siguiente emerge, superponiéndose temporalmente.
- Barrido: Una línea o forma geométrica desplaza una imagen, revelando la siguiente.
- Match cut: Transición que conecta dos planos con composiciones similares, creando una relación visual o conceptual.

A continuación haré un estudio sobre los tipos de transiciones que aparecen dentro de la animación que he realizado, añadiendo algunos detalles como pueden ser los movimientos de cámara, cambios de escenario, color... Se trata de buscar la forma de hacer que los dos planos se anexionen, para que no haya un corte durante los planos centrales de la animación y hacer todo mucho más dinámico e interesante.

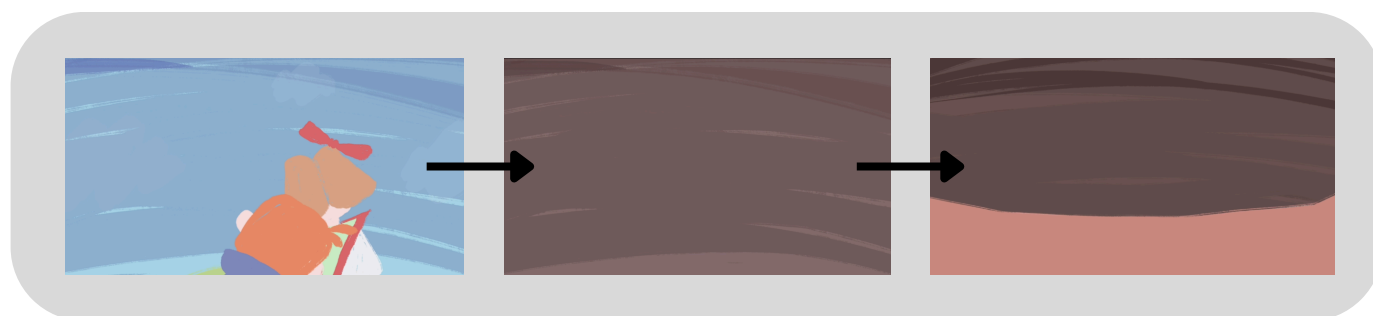


Fig 60. Fotogramas de planos 2-3

La primera transición une el plano en el que se observa al niño junto a su abuela compartiendo un momento juntos, este hace un barrido de cámara que deja atrás a los personajes, en esta transición se hace un degradado de color, que se transforma de manera gradual del azul del cielo, al marrón de la maceta, para luego transformarse en el contenido de la misma, para pasar al plano en el que la maceta es dejada en la mesa. Se trata de buscar la forma de hacer que los dos planos se anexionen para que no haya un corte brusco.

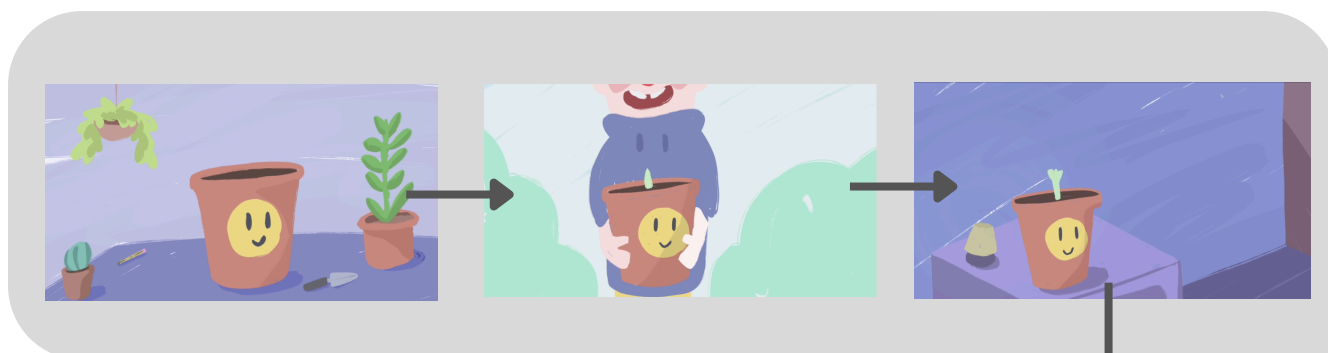


Fig 61. Fotogramas de planos 3-4

Tras el plano de la mesa, se me ocurrió utilizar una serie de match cuts, en los que el objeto principal se mantenga dentro de las distintas transiciones, en este caso la maceta, para ello tenía que tener en cuenta hacia que punto tenía que llegar, en el caso del siguiente plano, que se encuentra en la parte izquierda del encuadre, lo que hice a continuación es realzar esos cortes, en los que la maceta se va posicionando de manera gradual desde la posición inicial, a la posición del nuevo plano, además de manera narrativa, mostré el crecimiento de la planta, conforme cambia de fotograma, mostrando el paso del tiempo, el cambio de escenario e incluso el cuidado que el niño le da a la planta.

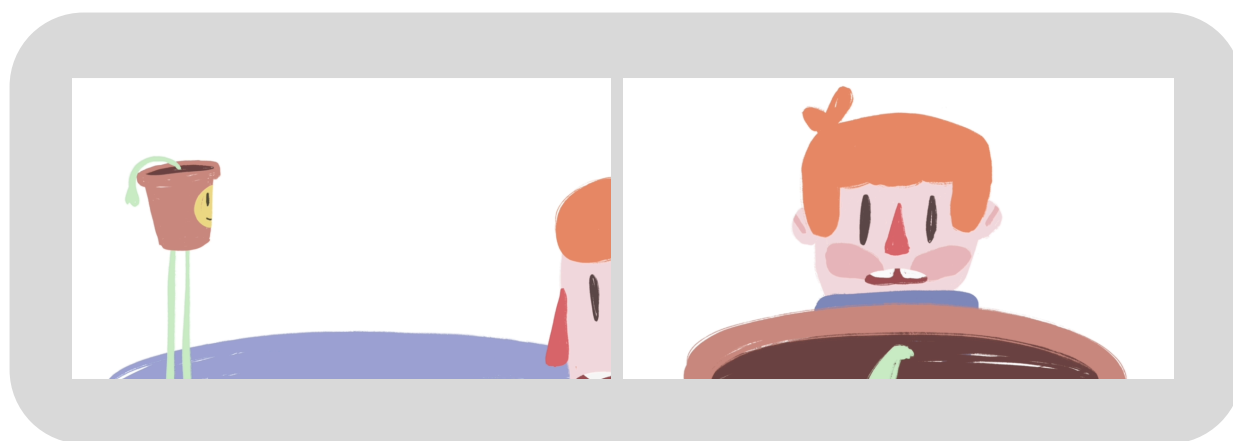
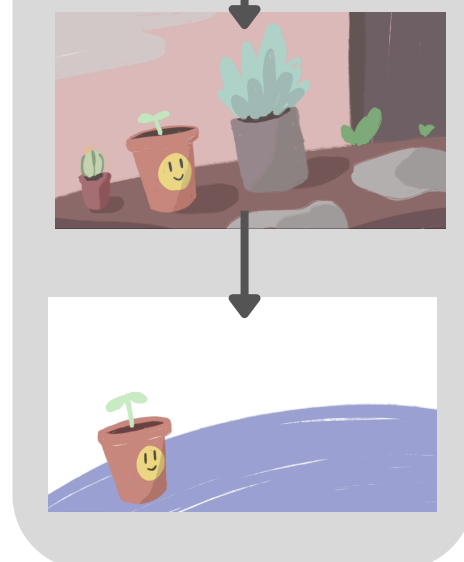


Fig 62. Fotograma de planos 4-5

En este apartado, lo que encontramos tras el movimiento de la maceta, es un giro de cámara, que nos da a entender que el niño ha visto que su planta ha cobrado vida, una vez la cámara se posiciona sobre la parte superior de la maceta, podemos observar al niño de frente. En ese momento la cámara hace un zoom, acercándose a la cabeza del niño para enfatizar y dramatizar la situación, en ese momento el niño deja de lado su sorpresa y sonríe, lo que da paso a la siguiente transición.

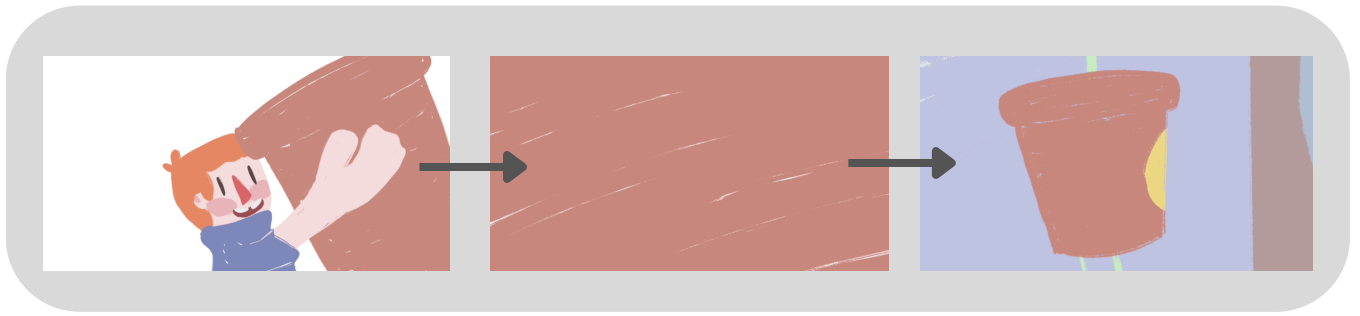


Fig 63. Fotograma de planos 5-6

El niño agarra ahora la maceta y es el propio personaje el que la hace girar, acercándola al mismo tiempo hacia la cámara lo que hace que el color marrón ocupe al completo todo el plano, gracias a ello se hace una transición de color fluida, que da paso al plano en el que observamos al niño regando la planta desde la ventana de su casa. La cámara se aleja desde la maceta, dando poco a poco paso al escenario.

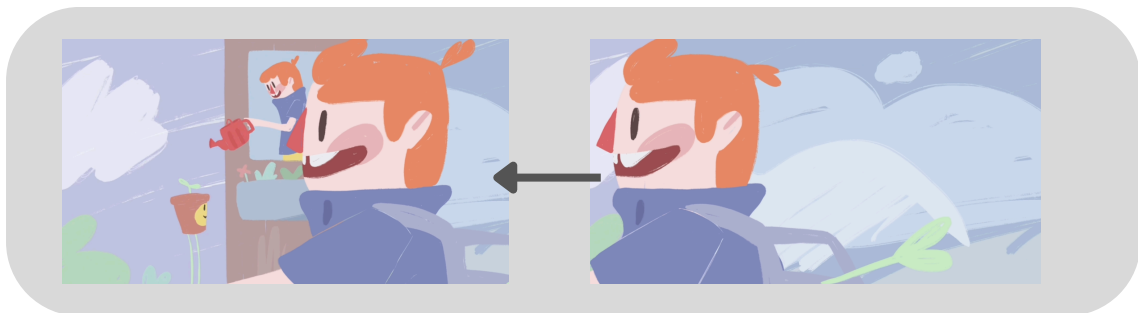


Fig 64. Fotograma de planos 6-7

La última transición que une dos planos es un barrido, que hace el personaje que anexiona el plano en el que el niño riega la maceta, con el plano en el que el niño se deja caer por una colina con su bicicleta, para ello hice que el escenario del plano de la casa fuese desapareciendo, con el movimiento del niño en el desplazamiento de derecha a izquierda del plano.

Al aplicar estas técnicas en el storyboard y a al propio proceso de animación, es esencial planificar cómo cada transición influirá en la percepción del espectador y en la fluidez de la narrativa.

7.3.2. Fase de abocetado

En esta fase empecé a realizar la animación mediante el uso de algunos fotogramas clave, para ir así haciéndome una idea del tiempo que será necesario para cada uno de los planos. La idea era tener la animación lista y montada aunque de manera rápida e inacabada, fui trabajando plano a plano de manera separada y luego realizando exportaciones para montar la animación en vídeo y poder aproximarme al resultado deseado. Este proceso fue muy largo, pues requería de entender el movimiento de planos, personajes y escenarios, por lo que me llevó meses finalizar solo esta animación en forma de boceto. En total son 8 planos, más otro plano extra a forma de transición, que creé para unir dos de los planos, a continuación mostraré algunas capturas de este proceso.

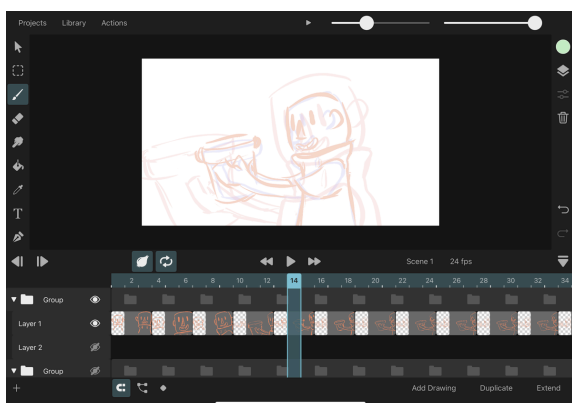


Fig 65. Captura plano 5.

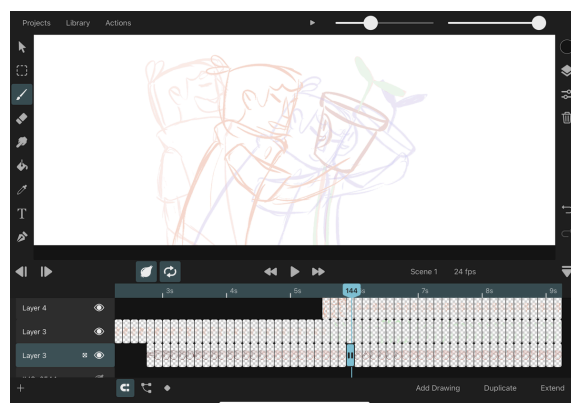


Fig 66. Captura plano 8.

7.3.3. Fase entintado

En esta fase, utilizo de referencia las líneas de la fase de abocetado para definir el trazo que dibujará el entintado final, para ello utilicé una gran cantidad de capas, una para cada color y fui rellenando. La animación está dibujada en treses, salvo el plano de la bicicleta, que requería más velocidad y está a doses, el estándar en la animación son 24 fotogramas por segundo, una gran parte de los animadores 2D, hacen 12 dibujos en lugar de 24, para ahorrar tiempo y trabajo, a esto se lo conoce como “animar en doses”. En el caso de la mayor parte de mi animación, se encuentra realizada en treses, lo que significa que hay 8 dibujos en un segundo, para todo este proceso es esencial tener en cuenta el timing, saber cual es el ritmo adecuado de la animación, teniendo en cuenta el tiempo, movimiento y espacio. “La vida es en unos (o a cualquier velocidad que filmemos), pero doses funciona bien para la mayoría de las acciones y, por supuesto, representa la mitad de trabajo que si lo hiciéramos en unos...” (Richard Williams, 2001, p.78) Como podemos observar, a la hora de decidir con que cantidad de fotogramas por segundo, necesitamos primero observar que velocidad y tiempo requiere lo que queremos representar.

En esta etapa se necesitaba ser más preciso que en la fase de abocetado, por lo que fue un proceso mucho más largo que el anterior, además aquí entraba en juego el color en diferentes capas. Por último añadí alguna que otra sombra a elementos y lugares que requerían al menos un mínimo de profundidad.

Conforme fui dibujando, las formas que se generaban al realizar el trazo, esos pequeños huecos que dejan ver el fondo me parecieron interesantes, así que los fui añadiendo de manera consciente, para dar cierta textura a los elementos de la animación. Para los elementos fui creando siempre tres dibujos en bucle que se repiten, por ejemplo, dibujo tres macetas y las posiciono en bucle, a no ser que el tamaño o perspectiva requieran dibujar de nuevo algún elemento o utilizar menos cantidad de fotogramas para un momento puntual.

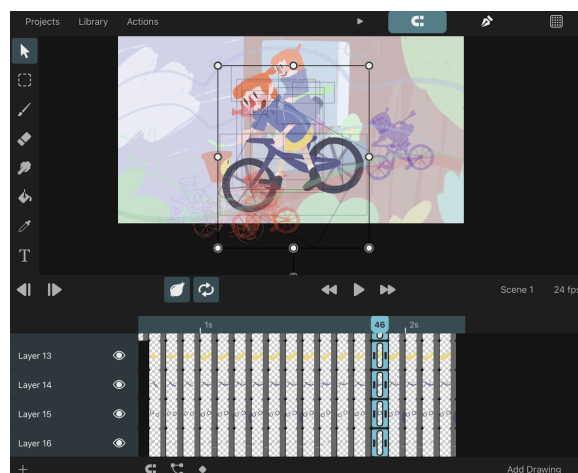


Fig 67. Plano 7 ya entintado.

7.3.4. Montaje y sonido

Una vez todos los planos finalizados, fui uniendo todos en un proyecto de edición de vídeo asegurándome de que encajan y no hay ningún error, y realicé la exportación en 1080 píxeles en el mismo formato que los planos. En cuanto al sonido, mi idea inicial era encargar de la música a una persona con conocimientos sobre edición de sonido, le envié los planos y expliqué el significado y lo que quería transmitir, finalmente no pudo contribuir, así que utilicé una biblioteca de sonidos y melodías que sonaran acordes a lo que quería transmitir con la animación. Finalmente, elegí una melodía de estilo LoFi, tanto en el principio como en el final del audio, añadí una bajada gradual de volumen para que no se genere un corte brusco de sonido.

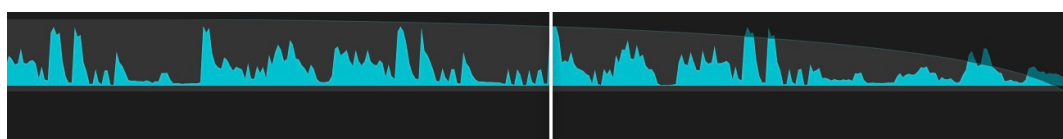


Fig 68. Pista de audio con descenso gradual de sonido.

7.8. Objetivo, movilización

El objetivo principal de la animación, es el de acompañar la parte ilustrada, captar la atención del espectador y generar un interés en los personajes y en la obra. Este tipo de proyecto, es una ventana visual y emocional hacia el universo del libro, permitiendo al público experimentar sobre la esencia de la narrativa incluso antes de la lectura de la obra. Esta animación debe resaltar lo que acontece en el libro, mostrando cómo interactúan los personajes, escenarios y colores, esto ayuda al espectador a familiarizarse con la estética del proyecto. Debe de ser breve pero impactante y debe servir como herramienta de marketing a la hora de compartirla en redes sociales, para atraer la atención de lectores, compradores, editoriales... La idea es presentar esta animación además a distintas editoriales con el fin de brindarles otra forma de ver cómo funciona la narrativa de la obra, los personajes y el mundo en el que se desarrolla.

8. Resultados

En cuanto a los resultados de este trabajo, nos encontramos con un resultado tangible, siendo este el **álbum ilustrado**, su objetivo es el de convertirse en una herramienta didáctica e inspiradora para el público infantil. Otro de los resultados sería la **animación**, esta expande el proyecto, haciendo que la narrativa llegue a otros formatos y la refuerza, pudiendo atraer a lectores y compradores.

Otro de los resultados sería el **material** para portfolio, todo el trabajo previo de diseño de personajes, escenarios, concept-art en general, que abre puertas a nuevas oportunidades. Por último remarco el **aprendizaje** como otro resultado más, ya que al tratarse de una producción tan amplia y compleja, he aprendido sobre todo tipo de aspectos.

Por una parte un aprendizaje más técnico, mejorando la composición visual y narrativa, aprendiendo a dominar el color y diseño de personajes y sobre una amplia gama de programas de edición, montaje, dibujo y animación, por otro lado, un aprendizaje sobre la producción y publicación, creando una base sólida a la hora de buscar posibles editoriales y clientes, generando un interés en el marketing del proyecto. En definitiva ha sido un proyecto que a nivel personal y creativo, me ha ayudado a desarrollar la perseverancia, a ganar confianza en mi estilo personal y a recibir una retroalimentación constructiva.

Enlace a la animación - <https://drive.google.com/file/d/1H4p3x2iakJKy8PlsdIr6lkK-Szwr1ey7/view?usp=sharing>

9. Conclusiones

En definitiva, este proyecto no se limita únicamente a los resultados obtenidos, sino que ha sido un proceso de aprendizaje profundamente enriquecedor, permitiéndome dar un pequeño pero significativo paso hacia el futuro. A lo largo del proceso, he experimentado un crecimiento profesional, artístico y personal, desarrollando habilidades esenciales en narrativa visual, diseño, animación y producción.

Este proyecto tiene potencial de convertirse en un libro publicado que pueda llegar a cientos de lectores, una animación que amplifique la historia a través del movimiento y la expresividad visual, y un material de calidad para consolidar un portfolio sólido y atractivo. Cada etapa ha sido un desafío que ha requerido paciencia, constancia y dedicación, pero el esfuerzo se ve recompensado al ver cómo una historia personal cobra vida y se materializa en diferentes formatos, como el álbum ilustrado y la animación.

Estoy muy agradecido por todo el apoyo que he recibido a la hora de realizar un proyecto de esta índole, es por ello que quiero darle las gracias a mis padres, a mi hermano y a mis compañeras de piso por apoyarme siempre antes y durante todo este proyecto, y en especial a mi tutora Concepción por todo el aprendizaje y apoyo que me ha brindado durante estos años a la hora de abordar proyectos como este. Este proceso no solo ha fortalecido mis habilidades técnicas y narrativas, sino que también ha potenciado mi capacidad creativa y mi visión artística, brindándome herramientas clave para futuros proyectos. Ha sido un camino largo y exigente, pero también profundamente gratificante, demostrando que cada idea, con el enfoque adecuado, puede evolucionar hasta convertirse en algo tangible y significativo.

10. Índice de figuras

- Fig 1. páginas del cómic sobre chico-maceta sobre salud mental.
- Fig 2. Fotograma susto del personaje.
- Fig 3. Fotograma del personaje.
- Fig 4. bocetos del movimiento del personaje y un model sheet.
- Fig 5 . Model Sheet personaje maceta.
- Fig 6. Plano del proyecto animado “Trazo”
- Fig 7. Portada del proyecto animado “Trazo”
- Fig 8 / fig 9. Algunos de los personajes que animé niños-monstruo.
- Fig 10. Primera idea en la que la planta aún tenía forma humanoide.
- Fig 11. Portada de “Hora de aventuras”, por Chris Houghton.
- Fig 12. Portada de “In a Jar”, por Deborah Marcero.
- Fig 13. Portada de “La isla del abuelo”, por Benji Davies.
- Fig 14. Ilustración por Gastón Pacheco
- Fig 15. Fotograma de "Gris", por Nomada Studio.
- Fig 16. Fotograma de "Bloom" por Auraline Mary.
- Fig 17. Diseño de Beach city por Rebecca Sugar.
- Fig 18. Diseño del personaje “Perla” por Rebecca Sugar.
- Fig 19. Hayao Miyazaki en su espacio de trabajo.
- Fig 20. Storyboard de la película “El castillo ambulante”.
- Fig 21. Fotograma de la película animada “El viaje de Chihiro”.
- Fig 22. Fotograma de “Excuse to do nothing” por Puks.
- Fig 23. Proyecto de cómic dentro de un formato 3D.
- Fig 24. Prueba en acuarela y lápiz.
- Fig 25. Prueba en acuarela.
- Fig 26. Prueba en acrílico.
- Fig 27. Prueba en ceras.
- Fig 28. Búsqueda de personaje, cabeza.
- Fig 29. Búsqueda de personaje, cuerpo, ropa y edad.
- Fig 30. / 31. Bocetos búsqueda de personaje.
- Fig 32. Turn around niño.
- Fig 33. Boceto abuela Amapola.
- Fig 34. Turn around abuela Amapola.
- Fig 35. Búsqueda de personaje, maceta.
- Fig 36. Expresiones de personaje, maceta.
- Fig 37. Turn around , maceta.
- Fig 38. Model sheet completa.
- Fig 39. Bocetos dueño de la tienda.
- Fig 40. Dueño de la tienda a color.
- Fig 41. Abuela y sus plantas mágicas.
- Fig 42. Escenario de la calle.
- Fig 43. Escenario fuera de casa.
- Fig 44. Boceto camioneta.

Fig 45. Escenario casa.
 Fig 46. Paleta de color base personajes.
 Fig 47. Colores predominantes dentro del álbum.
 Fig 48. Storyboard digital.
 Fig 49. Fase de boceto inicial.
 Fig 50. Fase de boceto con colores rápidos.
 Fig 51. Fase de lineart.
 Fig 52. Fase de color base.
 Fig 53. Boceto de portada.
 Fig 54. Portada/contraportada definitiva.
 Fig 55. Diseño Guardas.
 Fig 56. Impresión de las maquetas del álbum.
 Fig 57. Storyboard de la animación.
 Fig 58. Fotograma de vídeo de referencia.
 Fig 59. Fotograma de vídeo de referencia.
 Fig 60. Fotogramas de planos 2-3
 Fig 61. Fotogramas de planos 3-4
 Fig 62. Fotograma de planos 4-5
 Fig 63. Fotograma de planos 5-6
 Fig 64. Fotograma de planos 6-7
 Fig 65. Captura plano 5.
 Fig 66. Captura plano 8.
 Fig 67. Plano 7 ya entintado.
 Fig 68. Pista de audio con descenso gradual de sonido.

10. Bibliografía

- Davies, B. (s.f.). Benji Davies Official Website. Recuperado de <https://benjidavies.squarespace.com>
- Autor desconocido. (7 de abril de 2010). Time for some adventure with Pendleton Ward. Animation World Network. <https://www.awn.com/animationworld/time-some-adventure-pendleton-ward>
- Pacheco, G. (s.f.). Gastón Pacheco. Behance. Recuperado de <https://www.behance.net/gastonpacheco>
- Trazos. (s.f.). Entrevista a Nomada Studio: El arte detrás de GRIS. Recuperado de <https://trazos.net/blog-entrevista-gris-nomadastudio/>
- Sugar, R. (s.f.). Rebecca Sugar. Wordpress. Recuperado de <https://rebeccasugar329111357.wordpress.com>

- Richard, W. (2012). Animator's Survival Kit. Echo Point Books & Media, LLC.
- Behance. (s.f.). [Www.behance.net](https://www.behance.net/gallery/115203779/Animated-Short-Film-BLOOM). Recuperado el 19 de junio de 2023, de <https://www.behance.net/gallery/115203779/Animated-Short-Film-BLOOM>
- McDonnell, C., Sugar, R., & Tartakovsky, G. (2017). Steven Universe: Art & origins. Abrams.
- AEDA. (s.f.). Álbumes ilustrados: herramientas para el análisis. Recuperado de <https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/articulos-y-entrevistas/articulos-seleccionados/1377-albumes-ilustrados-herramientas-para-el-analisis>
- ToonSquid Handbook. (s.f.). ToonSquid. Recuperado de <https://toonsquid.com/handbook/>
- Hernández, M. C. L. (s/f). Upv.es; Universitat Politècnica de València. Recuperado el 28 de abril de 2024, de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/170444/Sanchez%20-%20Produccion%20de%20un%20cortometraje%20de%20animacion%202D.pdf;jsessionid=F20A1E40DEA1D1D1459D758C8B597C3F?sequence=1>
- Scoma, J. (2014, 8 de julio). Cuts & Transitions 101 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OAH0MoAv2CI>
- Seuss, D. (1986). You're Only Old Once! A Book for Obsolete Children. Random House.
- Goodreads. (s.f.). You're Only Old Once!. Recuperado el 2 de enero de 2025, de https://www.goodreads.com/es/book/show/857415.You_re_Only_Old_Once
- Mandarake. (s.f.). Auction item information. Recuperado el 3 de febrero de 2025, de <https://k.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoEn.html?index=583447>
- Ter. (2025). La arquitectura de El Viaje de Chihiro [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=tb1dd4242_k
- ArtPoint. (s.f.). Puks. Recuperado de <https://www.artpoint.fr/artists/puks>
- Hidalgo Rodríguez, M. D. C. (2022). El contrapunto en el álbum ilustrado infantil: Un análisis multimodal para su implementación en la asignatura Ilustración Infantil del Máster de Dibujo (Universidad de Granada). KEPES, 19(25), 427–462. <https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.25.15>
- CharacterDesignReferences. (s.f.). Interviews. Recuperado de <https://characterdesignreferences.com/interviews>

- Ajhar, B. (s.f.). Entrevista a Brian Ajhar. Character Design References. Recuperado el 8 de febrero de 2025, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-4/brian-ajhar>
- Aprender Cine. (s.f.). Técnicas de montaje cinematográfico: Corte y transición. Recuperado el 8 de febrero de 2025, de <https://aprendercine.com/tecnicas-de-montaje-cinematografico-corte-y-transicion/>
- Stopmociónate. (2013, enero). Unos doses, treses. Stopmociónate. <https://stopmocionate.blogspot.com/2013/01/unos-doses-treses.html>
- Concepción Alonso Valdivieso y Jesús Pertíñez López(2019). El acting como eje de la animación. Universidad de Granada. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/98942/2019_El%20acting%20como%20eje%20de%20la%20animación.pdf?sequence=1&isAllowed=y