



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

**EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL COMO GÉNESIS
DEL CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN. CREACIÓN
DE UN ÁLBUM ILUSTRADO DE CARÁCTER
INCLUSIVO Y SU ADAPTACIÓN A LA ANIMACIÓN.**

Autor/a: David Pacheco Moreno

Tutor/a: M^a Carmen Hidalgo Rodríguez y Concepción Alonso
Valdivieso

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Ilustración Infantil y Animación
Departamento de Dibujo

Convocatoria: Junio.

Año: 2025

TFM

Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

**EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL COMO GÉNESIS
DEL CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN. CREACIÓN
DE UN ÁLBUM ILUSTRADO DE CARÁCTER
INCLUSIVO Y SU ADAPTACIÓN A LA ANIMACIÓN.**

Autor/a: David Pacheco Moreno

Tutor/a: M^a Rodríguez y Concepción Alonso Valdivieso

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Ilustración Infantil y Animación

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Junio.

Año: 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. David Pacheco Moreno, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: *El álbum ilustrado infantil como génesis del cortometraje de animación. Creación de un álbum ilustrado de carácter inclusivo y su adaptación a la animación*, 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 10 de junio de 2025.

El autor: David Pacheco Moreno

INDICE:

Resumen y palabras clave	5
1. Introducción	6
2. Objetivos	9
2.1. Objetivo general	9
2.2. Objetivos específicos	9
3. Metodología	10
4. Contextualización teórica:	
El álbum ilustrado infantil en la animación	11
5. Creación de un álbum ilustrado infantil	15
5.1. Idea inicial	15
5.2. Diseño de personajes y escenarios	15
5.2.1. Perla	16
5.2.1.1. Rediseño de Perla	18
5.2.2. Personajes secundarios	23
5.2.2.1. Amigos de Perla	23
5.2.2.2. Antagonista	24
5.3. <i>Storyboard</i> y guion literario	25
5.4. Elaboración de las ilustraciones	27
5.4.1. Dibujos infantiles	28
5.5. Maquetación y resultado final	29
6. Adaptación a un cortometraje de animación 2D	30
6.1. Preproducción	30
6.1.1. Simplificación de los personajes	30
6.1.2. Adaptación del guion literario y del <i>storyboard</i>	32
6.2. Producción: diferencias y similitudes entre la propuesta estática y la propuesta en movimiento	36
6.2.1. Escena 1, planos 1 y 2 (páginas 6-9)	36
6.2.2. Escena 2, plano 1 (páginas 12 y 13)	36

6.2.3. Escena 2, plano 2 (páginas 14 y 15)	36
6.2.4. Escena 3 (páginas 16-21)	46
6.2.5. Escena 4, planos 2 y 3 (páginas 24-27)	38
6.2.6. Escena 5, planos 1 y 2	38
6.3. Posproducción	39
6.3.1. Montaje	39
6.3.2. Banda sonora	40
6.3.3. Foley y voz en <i>off</i>	40
6.4. Resultado final	41
7. Talleres en aula de educación infantil	42
7.1. Propuesta para el álbum ilustrado infantil	42
7.1.1. Proyección	42
7.1.2. Preguntas acerca del álbum	43
7.1.3. Actividad práctica	44
7.2. Proyección del cortometraje de animación	46
8. Conclusiones	47
9. Referencias	49
10. Currículum	52

Resumen

La presente memoria recoge el proceso de investigación y creación de un álbum ilustrado infantil de carácter inclusivo y de su adaptación a un cortometraje de animación 2D. La obra se titula *Perla*, y cuenta la historia de una mariposa que no tiene colores en las alas, pero que desea obtenerlos más que nada. Mira con cierta pena, incluso envidia, a sus amigos-insecto por lo coloridos que son. Un día ocurre algo inesperado: desaparecen todos los dibujos que estos han hecho. Es entonces cuando Perla tiene la oportunidad de demostrar su valentía y astucia al tratar de recuperarlos. Después de conseguirlo, sus compañeros se lo agradecen cumpliendo su mayor deseo. La trama trata valores como la autocompasión y la autoaceptación, la generosidad, la capacidad de sacrificio o la inclusión de lo diferente, aparte de centrarse en algo tan importante como son los celos en la infancia. Con la adaptación al medio audiovisual se ha pretendido respetar al máximo la esencia de la historia, así como su factura plástica; adecuando únicamente aspectos que afectan al formato, a fin de conciliar la imagen estática con la imagen en movimiento de la mejor manera posible. En base a estos materiales, también se ha llevado a cabo un taller con alumnos de educación infantil, de tres a cinco años.

Abstract

This thesis describes the research and creation process of an inclusive children's picture book and its adaptation into a 2D animated short film. The art work is called *Perla*, and it tells the story of a butterfly that has no colours on her wings, but wants them more than anything else. She watches her insect friends with sorrow and even envy because of how colourful they are. One day, something unexpected happens: all the drawings they have made disappear. It is then that Perla has the chance to show her courage and cunning by trying to get them back. After she succeeds, her friends thank her by fulfilling her greatest wish. The plot deals with values such as self-compassion and self-acceptance, generosity, sacrifice, and inclusion, as well as focusing on something as important as jealousy during childhood. With the audiovisual adaptation, the aim has been to respect the essence of the story as much as possible, as well as its artistic workmanship; only adapting aspects that affect its format, in order to match the static image with the moving image the best way possible. Based on these pieces, a workshop was carried out with preschool children aged three through five.

Palabras Clave - Key Words

Álbum ilustrado infantil, animación 2D, inclusión, educación infantil

Children's picture book, 2D animation, inclusion, early childhood education

1. INTRODUCCIÓN

Se propone un Trabajo Fin de Máster de creación artística consistente en el desarrollo de un álbum ilustrado infantil de autoría propia y de carácter inclusivo, así como en la realización de una adaptación del mismo al medio audiovisual a través de un cortometraje de animación 2D. Este ejercicio pretende una traslación lo más fiel posible del material original, respetando su contenido, significado, gramática visual y factura gráfica. Asimismo, se analizará con detalle el proceso de producción de ambas versiones, desde la concepción de la idea inicial, pasando por el diseño de personajes y la elaboración del *storyboard*, hasta las fases de terminación. Se hará hincapié tanto en los aspectos que hagan converger ambos procedimientos como en aquellos que los diferencien, con el objetivo de identificar los puntos clave que se han de tener en cuenta en el cambio de formato y medio, y a fin de establecer estrategias útiles para la adaptación audiovisual de un producto editorial tan genuino como es el álbum ilustrado infantil.

El presente proyecto nace de la necesidad de indagar acerca del álbum ilustrado, para ponerlo de manifiesto y reivindicarlo frente a otras publicaciones también dirigidas a la infancia. Su característica principal es la interacción que se establece entre imagen y texto, una «interanimación» de la que surgen nuevos significados y diferentes interpretaciones, término utilizado por grandes referentes teóricos como Nodelman (1988) para definir el álbum ilustrado. En él, la ilustración supera el sentido ornamental para asumir la mayor responsabilidad narrativa (Hidalgo Rodríguez, 2022). Aparte de ser un recurso plástico, literario y didáctico fundamental en la educación de los niños, también destaca por ser un ejercicio de libertad creativa en cuanto a temáticas, formatos y técnicas. Cualquier historia puede ser contada a través de un álbum ilustrado infantil, siempre que esté dirigida y adaptada a este público objetivo, lo cual lo convierte en un vehículo idóneo para la transmisión de valores. Salisbury (2012) defiende que no existen temas tabú en el álbum ilustrado infantil; estos son un condicionante que está directamente relacionado con la cultura del país. Debido a su naturaleza lúdica y didáctica, es crucial que exista un compromiso con la realidad social, que se incluyan mensajes que hablen sobre diversidad, aceptación o igualdad (Hidalgo Rodríguez et al., 2018). En palabras del ilustrador Gusti (Hidalgo Rodríguez et al., 2018):

El álbum te permite contar historias de personas reales e imaginarias, de ciudades inventadas y de mundos fantásticos, puedes dibujar ogros bonitos, princesas feas y cocodrilos que hablan, puedes quitar cromosomas o hacer que la tortuga le gane a la liebre. (p. 6)

Del mismo modo, existe la voluntad de relacionarlo con la imagen en movimiento a través del cortometraje de animación, puesto que, según Martínez Maiso (2020), se trata de un campo apenas explorado pero de gran potencial. En su Trabajo Fin de Máster concluye que el corto respeta con acierto el tema y el tono de los álbumes ilustrados y, en muchos casos, incluso el aspecto de las ilustraciones originales. En contraposición, señala que los largometrajes suelen presentar más cambios, ya que es necesario estirar el argumento o modificar los personajes o el estilo.

Para la realización de este TFM se cuenta con experiencia previa en la creación de álbumes ilustrados infantiles, pues se elaboró el álbum *Gárguli en el Mundo de los Humanos* (figura 1) dentro de la asignatura Ilustración Infantil

I del Máster de Dibujo, que narra la historia de un niño vampiro que ha de adaptarse a las peculiaridades de sus compañeros humanos y viceversa. También se han realizado en estos últimos años una serie de cortometrajes de animación 2D, tanto durante la realización del Grado en Bellas Artes como durante el desarrollo de un máster especializado en esta técnica de animación. Algunos de ellos son *Trazo* (figura 2), como parte del Trabajo Fin de Grado, cuya trama sigue el desarrollo del protagonista desde la infancia hasta la adolescencia a través de su dibujo; y *Nymph* (figura 3), de corte más adulto, pues muestra la caza furtiva con fines comerciales utilizando la metáfora de un ser mitológico.



Figura 1. Pacheco Moreno, D. (2025). *Gárguli en el Mundo de los Humanos*. Ceras infantiles sobre papel y fondo digital, 21 x 42 cm.



Figura 2. Pacheco Moreno, D. (2023). *Trazo*. Ilustración digital (fotograma), 3840 x 2160 px,



Figura 3. Pacheco Moreno, D. (2024). *Nymph*. Ilustración digital (fotograma), 1920 x 1080 px.

Tanto el álbum ilustrado como el cortometraje de animación se han presentado en un aula de educación infantil por medio de talleres interactivos. Aparte de dar a conocer el material originado a través de la práctica artística, el fin ha sido valorar su eficacia respecto al público objetivo y explorar las posibilidades de estos recursos desde un punto de vista plástico y didáctico. En ellos se han trabajado los valores recogidos en la trama mediante diferentes actividades creativas, con la colaboración del personal docente. De igual modo, se ha establecido una comparativa entre los dos medios plásticos en base al recibimiento que han tenido por parte de los alumnos,

esclareciendo si es más efectivo el medio editorial o el audiovisual a la hora de captar su atención y de transmitir la historia.

Este proyecto está respaldado por la Beca de Iniciación a la Investigación para Estudiantes de Máster que concede el Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de la Universidad de Granada.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

- Reivindicar el papel de álbum ilustrado infantil y de los cortos de animación como recursos lúdicos y didácticos, así como transmisores de valores en la educación infantil.

2.2. Objetivos específicos

- Crear un álbum ilustrado que trate la aceptación de lo diferente en el ámbito infantil.
- Elaborar una adaptación de la historia propuesta mediante un cortometraje de animación.
- Realizar talleres temáticos en aulas de educación infantil, en los que se empleen como recursos didácticos el álbum y el cortometraje realizados.

3. METODOLOGÍA

Este TFM es un trabajo eminentemente práctico y de creación artística. Por tanto, la investigación se ha llevado a cabo por medio del dibujo y la práctica artística, por lo que se han usado metodologías propias de la Investigación en Artes.

Para el desarrollo del álbum ilustrado infantil se han tenido en cuenta las metodologías aportadas por Salisbury en su libro *Ilustración de libros infantiles: cómo crear imágenes para su publicación* (2005). Se han completado cada una de las fases de producción de un álbum ilustrado, desde la concepción de la historia y el diseño de personajes, pasando por la escritura del guion literario y el planteamiento del *storyboard*, la elaboración de las ilustraciones definitivas y la maquetación final. Para la realización de dicho proceso se han combinado medios analógicos y digitales: los dibujos a línea se han hecho a grafito sobre papel A3 de 250 gr/m². Posteriormente se han escaneado a una resolución de 300 ppp y se han terminado de colorear en digital. Cabe destacar que se han introducido dibujos hechos por niños y niñas de tres a cinco años, lo cual ha sido determinante para el entendimiento de la trama.

Por su parte, y una vez completado el álbum ilustrado, se ha planteado la creación de un corto de animación partiendo del material ya generado. Se han revisado el *storyboard* y el texto a fin de adaptarlos al audiovisual, atendiendo de manera especial a las transiciones entre planos. Se ha tomado como referencia el diseño original de los personajes, así como su *model sheet* y las diferentes fichas de proporciones, expresiones y poses. Tras esta fase, llamada preproducción, se ha desarrollado la animación de todas las escenas propuestas. El trabajo ha culminado con el montaje final, en el que se ha incluido una banda sonora compuesta específicamente para la historia, la voz en *off* de una actriz de doblaje profesional y los efectos de sonido oportunos (*foley*), que han servido para terminar de ambientar las escenas.

4. CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA: EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL EN LA ANIMACIÓN

Según Martin Salisbury (2012), la ilustración se define tradicionalmente como el arte que interpreta un escrito a través de la representación gráfica. También señala que en la actualidad, el libro ilustrado se vale del uso de imágenes secuenciales que hacen referencia a un pequeño extracto del texto para ejemplificarlo, esclarecerlo o adornarlo, a fin de enriquecer la experiencia sensorial que supone la lectura.

Por ello, es necesario diferenciar el libro ilustrado del álbum ilustrado o libro-álbum, donde la imagen deja de estar subordinada a la palabra y gana autonomía, adquiriendo la mayor responsabilidad narrativa en «un baile lúdico en el que las imágenes y las palabras flirtean y se contradicen» (Salisbury, 2012, p. 89), donde las primeras muestran más de lo que las segundas son capaces de decir (Nodelman, 1988).

En el álbum ilustrado arquetípico, las historias son contadas de manera visual, con el apoyo de algunas líneas textuales. Dicho aspecto hace que este tipo de publicaciones sean idóneas para la infancia, puesto que la imagen carga de sentido los vacíos dejados por la palabra, ya sean intencionales o debido a que el lector está introduciéndose todavía a la lectura (Vélez Borja, 2018); mientras que el texto lo dirige entre los posibles conceptos de la imagen (Nodelman, 1988), la cual es de naturaleza polisémica (Chaves, 2013). Es un formato muy adecuado para tratar todo tipo de temáticas, desde las más serias y comprometidas a las más livianas, pues, entre otros elementos, emplea la metáfora visual como conector entre la ficción y el lector: «sustituyendo unas magnitudes conceptuales por otras, este acto subjetivo relaciona conceptos ajenos, creando nuevos significados no literales», según alega Marta Chaves (2013, p. 68) en el artículo *La metáfora visual en el álbum infantil ilustrado*. De este modo, se puede sensibilizar desde muy temprana edad en temas de conciencia social, como la inclusión, la discriminación de lo diferente, la diversidad sexual y de cuerpos, la discapacidad o la pluralidad étnica y cultural. En sus propias palabras: «El efecto sobre el lector es el de proporcionar una vía de entrada a sentidos más profundos, estableciendo juegos de doble significación, que en muchos casos acaban por asentarse como convenciones sociales» (Chaves, 2013, p. 68).

La interpretación del álbum ilustrado es trabajo de la imaginación y del conocimiento del lector (Chaves, 2013), ya sea adulto o niño, en base a la interacción dinámica entre la imagen y la palabra, una suerte de relación que Nodelman (1988) definió con el término «interanimación». Según él, y paradójicamente, la unidad del álbum ilustrado viene de la fragmentación entre texto e imagen, de la aportación particular de cada una a un todo que es más y mejor que la suma de las partes, y cuyas diferencias son un aspecto fundamental del efecto y el significado del conjunto. El autor del álbum, quien

suele ser también su ilustrador, ha de ser capaz de alcanzar dicho equilibrio para dar lugar a una obra eficaz, que favorezca la posibilidad de interpretaciones ricas en matices por parte del público. De acuerdo con Martín Salisbury (2012):

Las buenas obras gráficas pueden ser admiradas, pero si las palabras no interactúan con las imágenes de manera interesante, el libro no tendrá éxito. A la inversa, si el texto escrito es excelente, pero las imágenes carecen de fuerza, el efecto global será mediocre (p. 89).

Nodelman (1988), citando a Barthes (1985), menciona la «unidad a un nivel superior» (p. 200) que consiguen los mejores álbumes ilustrados gracias al placer derivado de esta combinación de imágenes y palabras, ya que las primeras cuentan con tal poder de comunicación que son capaces de cambiar la fuerza narrativa del texto. Relaciona esta aptitud con el vigor comunicativo de los dibujos animados, en los que el elemento textual y visual también comparte una relación complementaria y donde las imágenes se encuentran potenciadas gracias al movimiento. Según el conocido dicho cinematográfico, *motion is emotion*: el movimiento genera emoción; lo cual lleva a pensar que la animación es un medio ideal para aumentar el valor intrínseco de los álbumes infantiles en cuanto a mensaje, interacción entre palabras e ilustraciones y transmisión de valores.

Podría definirse la adaptación de la obra literaria-plástica al audiovisual como la transformación que sufre en forma, contenido y narrativa de un medio de imágenes inmóviles a uno de imágenes en movimiento; pues es la ilusión de crear movimiento la principal característica de la animación, sea cual sea su técnica: 2D, 3D, *Stop Motion*, rotoscopia, pixilación, *pupertoons* o *film* directo entre otras. Esta ilusión se consigue a través del registro de pequeños cambios de posición en dibujos, personajes y objetos modelados virtualmente en 3D, marionetas articuladas o sucesiones de fotografías (Poliektova et al., 2018).

Tal vez la animación sea la mejor manera de adaptar un álbum ilustrado al audiovisual, ya que, de la misma manera que este, emplea la plástica como elemento estructural y comunicativo, lo cual acorta la distancia estética entre ambos productos. Martínez Maiso (2020) puntualiza que esta práctica puede suponer una reforma de la obra original a fin de actualizarla y adecuar su supervivencia debido a la invasión masiva del audiovisual en la actualidad. Afirma que la mayoría de películas dirigidas a un público infantil son adaptaciones de obras literarias previas, una tradición que se ha perpetuado durante décadas. Aunque también añade que estas son consideradas usualmente como una copia de menor valor artístico que el original, postura que, sin duda, subestima las estrategias de adecuación que se han de llevar a cabo para el cambio de medio, así como el deseo por parte

del público de re-consumir historias que ya conocen en un formato distinto y con requerimientos técnicos más específicos.

Asimismo, si bien la mayoría de adaptaciones son consecuentes con la esencia de la obra original, según la técnica que se emplee será posible respetar en mayor o menor medida la factura gráfica de esta. Por ejemplo la adaptación a la animación 2D del clásico *The Tale of Peter Rabbit* de Beatrix Potter (1901) trata de imitar la textura de las acuarelas con las que fue concebido el álbum ilustrado (figuras 4 y 5).



Figura 4 (izquierda). Potter, B. (1901). *The Tale of Peter Rabbit*. Frederick Warne & Co. Imagen recuperada de <https://goo.su/RiHqIXn>

Figura 5 (derecha). *The World of Peter Rabbit & Friends* (2006) [Video]. BBC/All Star Films. Imagen recuperada de <https://goo.su/Udn4A8z>



De igual manera ocurre con la propuesta audiovisual de *Rosie's Walk* (Hutchins, 1970) o con la de *Corre corre, Calabaza* (2006), cuya editorial, OQO, se caracteriza por llevar a la animación gran parte de sus publicaciones infantiles. En el caso de *Corre corre, calabaza* (Mejuto y Letria, 2006) (figuras 6 y 7), la animación 2D recrea de manera muy exacta el aspecto pictórico del libro.



Figura 6 (izquierda). Mejuto, E. y Letria, A. (2006). *Corre corre, calabaza*. OQO editora. Imagen recuperada de <https://goo.su/jTUirzO>



Figura 7 (derecha). López, T. (2006). *Corre corre, calabaza* [Video]. OQO Filmes. Imagen recuperada de <https://goo.su/S3Z91kh>

Por el contrario, para la adaptación de *Cocorico* (Núñez y Bansch, 2006), optaron por la técnica del *stop motion*, lo cual dista de la apariencia nativa del libro, aunque sigue respetando su carácter, tono y mensaje (figuras

8 y 9). Lo mismo ocurre con *El Cazo de Lorenzo* (Carrier, 2010), basado en el álbum ilustrado homónimo (figuras 10 y 11).



Figura 8 (izquierda). Núñez, M. y Bansch, H. (2006). *Cocorico*. OQO editora. Imagen recuperada de <https://goo.su/OJsEz>

Figura 9 (derecha). Pinto, Z. C. (s.f.). *Cocorico*. OQO Filmes. Imagen recuperada de <https://acortar.link/7WlyLf>



Figura 10 (izquierda). Carrier, I. (2010). *El Cazo de Lorenzo*. Juventud. Imagen recuperada de <https://acortar.link/JWHGPL>

Figura 11 (derecha). Montchaud, E. (2014). *El Cazo de Lorenzo* [Video]. JPL FILMS. Imagen recuperada de <https://acortar.link/7JCNIs>

Con las adaptaciones animadas de álbumes ilustrados infantiles, niños y adultos pueden revisar las historias y los personajes que ya conocen, pero de una manera más sensitiva gracias al audiovisual y, especialmente, a los sonidos y la música que forman parte de él. Esto les puede ayudar a establecer interconexiones entre los dos medios, un mecanismo que cuenta con un gran potencial didáctico, según apoya Martínez Maiso (2020).

La autora también concluye en su trabajo que el cortometraje es el mejor método para esta suerte de adaptaciones, puesto que los largometrajes tienden a introducir más cambios respecto a la fuente debido a su duración. Incluso si imitan al detalle el aspecto de las ilustraciones originales, el tono y el tema se van a ver afectados. Sin embargo, en los cortos de animación no es necesario alargar la historia o incluir nuevos personajes o subtramas. Son pequeñas píldoras que mantienen la identidad del álbum ilustrado infantil mejor que ningún otro formato.

5. CREACIÓN DE UN ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL

5.1. Idea inicial

La premisa que dio origen a la historia de *Perla* se produjo en una de las clases de Ilustración infantil I, asignatura del primer semestre del Máster Universitario en Dibujo – Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual de la UGR. El objetivo práctico de esta asignatura era hacer un proyecto de álbum ilustrado, y para facilitar al alumnado el primer paso a seguir, es decir, la ideación de la historia; las profesoras propusieron el siguiente ejercicio, recuperado del libro *Gramática de la Fantasía* de Gianni Rodari (1983):

Los alumnos se dividen en cinco grupos. A cada grupo se le asigna una pregunta referente a la génesis literaria, a saber: ¿quién lo hizo?, ¿qué hizo?, ¿dónde lo hizo?, ¿cuándo lo hizo? y ¿cómo lo hizo? Los integrantes deben contestar de manera individual a la pregunta que le toca. Escriben la respuesta en un papel, que después doblan y mezclan con los demás. Las «manos inocentes» sacan un papel de cada agrupación para conformar cinco historias producto del azar, surrealistas y rocambolescas, pero bastante originales y abiertas a interpretación.

La que me tocó fue la siguiente: *Una mariposa tímida se perdió en la cabaña de una montaña cuando se enteró de que la rana robaba sueños con fuego.*

Sin saberlo entonces, dicho enunciado fue el germen del álbum ilustrado infantil que nos ocupa en estas páginas. A partir de la premisa que había salido para cada grupo, los alumnos debían diseñar los personajes y los escenarios de su futuro álbum basándose en las características que se marcaban.

5.2. Diseño de personajes y escenarios

Así se inició la búsqueda gráfica de la protagonista, sabiendo que era una mariposa tímida que debía enfrentarse a una malvada rana que robaba sueños. El diseño de esta debía transmitir ambas particularidades. Tomé como referencia principal al personaje femenino del conocido álbum *The Spider and the Fly* (DiTerlizzi, 2002) (figura 12):



Figura 12. DiTerlizzi, T. (2002). *The Spider and the Fly*. Simon & Schuster Books For Youngs Readers. Imagen recuperada de <https://goo.su/F2wkdDI>

5.2.1. Perla

Los primeros bocetos de la protagonista (todavía no se le había dado un nombre) se pueden apreciar en las siguientes figuras:



Figura 13. Bocetos iniciales de Perla, grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm.



Figura 14. Bocetos iniciales de Perla, grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm.

Una vez elegido el diseño, se estandarizó su apariencia mediante un *model sheet*, o estudio de personaje, compuesto de un *turnaround* (figura 15) y diferentes poses y expresiones (figura 16):

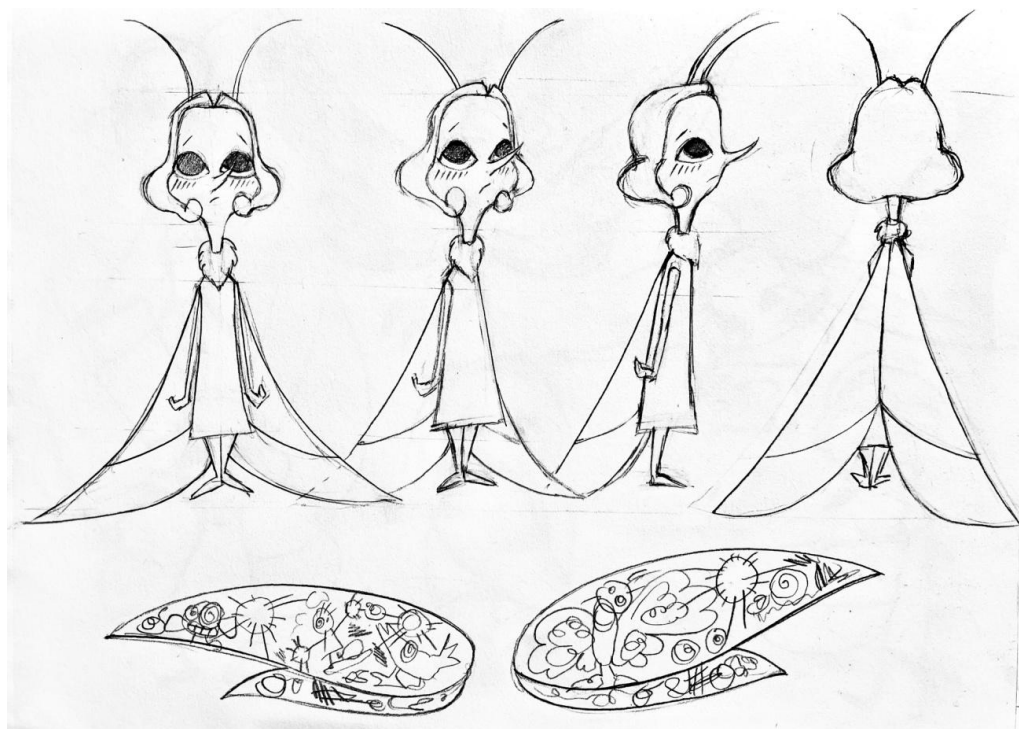


Figura 15. *Turnaround*, grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm.



Figura 16. Poses y expresiones, grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm.

Aunque todavía estaba en una fase de desarrollo muy inicial, ya se podían apreciar algunas actitudes y características en el personaje que perdurarían hasta las últimas etapas del álbum. Ejemplo de ello son las poses de la figura 7 en la que está dibujando en el suelo o caminando con papeles, así como el hecho de que sus alas estén adornadas con dibujos infantiles, que será el principal hilo conductor de la trama final. Otros aspectos, como la timidez o ciertas características físicas fueron descartados tras el rediseño que sufrió el personaje.

5.2.1.1. Rediseño de Perla

La mariposa no fue utilizada como personaje principal para el álbum ilustrado que se desarrolló durante la asignatura Ilustración Infantil I. Sin embargo, fue recuperada para la asignatura Ilustración Infantil II, perteneciente al segundo semestre del mencionado Máster de Dibujo.

Una de las prácticas que se llevó a cabo fue el rediseño de un personaje que ya estuviese más o menos desarrollado, de cara a mejorarlo para ser incluido en un nuevo proyecto de álbum ilustrado. El primer paso fue poner en común el diseño nativo a fin de identificar si transmitía la personalidad con la que se había diseñado, tal y como se puede ver en la figura 17. Tras este ejercicio se llegó a la conclusión de que el personaje parecía mayor de la edad que se le había asignado en principio, por lo que lo primero que se acometió fue una infantilización del mismo, agrandando el rostro y reduciendo el cuerpo.



Figura 17. Arriba a la izquierda se pueden leer los adjetivos con los que se concibió el diseño. A la derecha se encuentra el *feedback* recibido por los compañeros.

Seguidamente, se trabajó sobre las posibilidades de mejora del rostro y los elementos que lo componen. Para ello se empleó un papel vegetal (figura 18). También se propusieron alternativas para la forma y las proporciones del cuerpo, las cuales se representaron a través de figuras geométricas (figura 19).

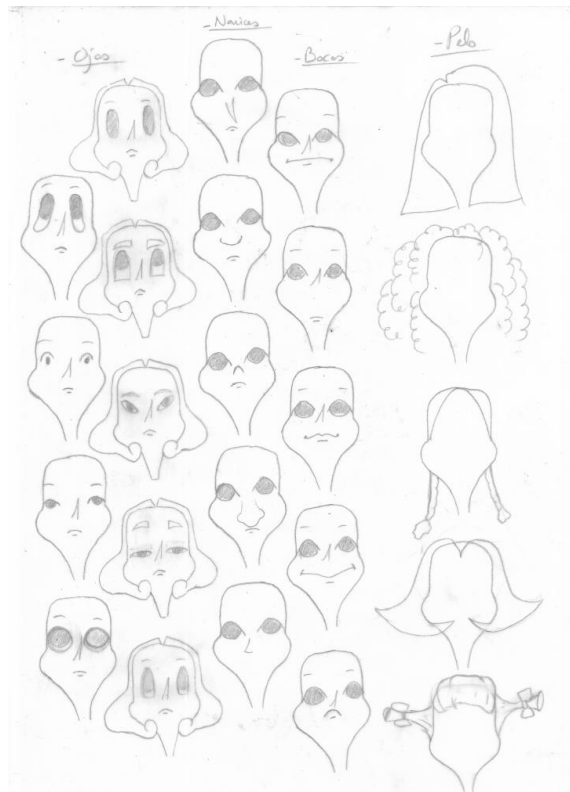


Figura 18. Estudio de ojos, bocas, narices y cabellos para el rediseño del personaje.

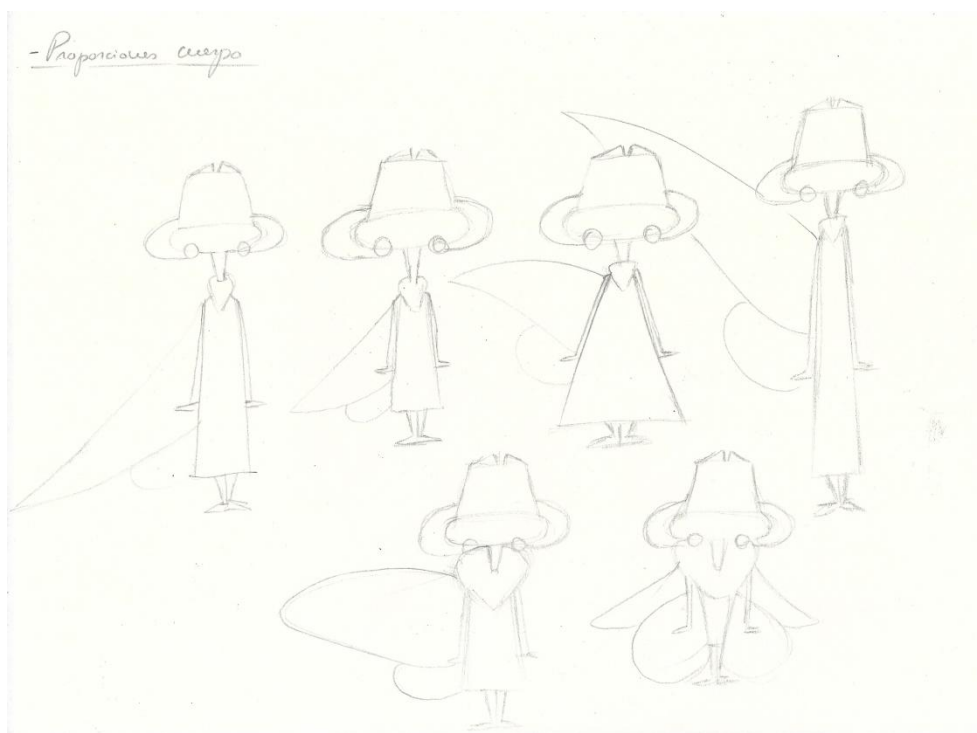


Figura 19. Estudio de proporciones para el rediseño del personaje.

Después vino la parte concerniente a la indumentaria (figura 20) y al color (figuras 21 y 22), ambos aspectos fundamentales para configurar la nueva sensibilidad y apariencia de la protagonista. Se utilizó un papel vegetal para investigar diferentes posibilidades y conjuntos de prendas, desde vestidos a monos, pasando por bañadores y pantalones. Era un requisito impuesto por la trama que solo se pudieran combinar los colores blanco y negro, tanto en la ropa como en el pelo y en las alas. Esto sería esencial para el conflicto inicial de la nueva historia, pues Perla había pasado de ser un personaje tímido a un personaje cuya falta de color y la continua comparativa con sus coloridos compañeros le hacía sentir mal e insegura. El único acento diferente al blanco y al negro vendría dado por el tono de la piel y por el de los ojos, en los que se probaron diferentes combinaciones de colores pastel.

Al final se decidió que el atuendo que mejor encajaba con la esencia del personaje y con la futura narrativa era un peto inspirado en la iconografía del personaje Pierrot de la *Commedia dell'Arte* italiana, estética que también utilizó Picasso y Lorca en obras plásticas y que guarda relación con la tristeza y la máscara (Plaza Chillón, 2012). La narrativa del nuevo álbum requería que Perla evolucionase hasta convertirse en un personaje melancólico y apenado, que sintiese compasión y vergüenza de sí misma por no tener colores en las alas; y que fuese su capacidad de sacrificio y la mirada de sus amigos lo que la redimiese al final de la historia. Por ello, pienso que hacer un guiño a la imagen del «payaso triste» de la Comedia del Arte podría contribuir con el nuevo aspecto y personalidad de la protagonista (que, aparte de afligida, también utilizaba el teatro para vencer al villano), ya que se trata de un icono presente en el imaginario colectivo gracias a las vanguardias artísticas y la obra de Gris, Calder, el mencionado Picasso, Dalí o Barradas (Plaza Chillón, 2012).

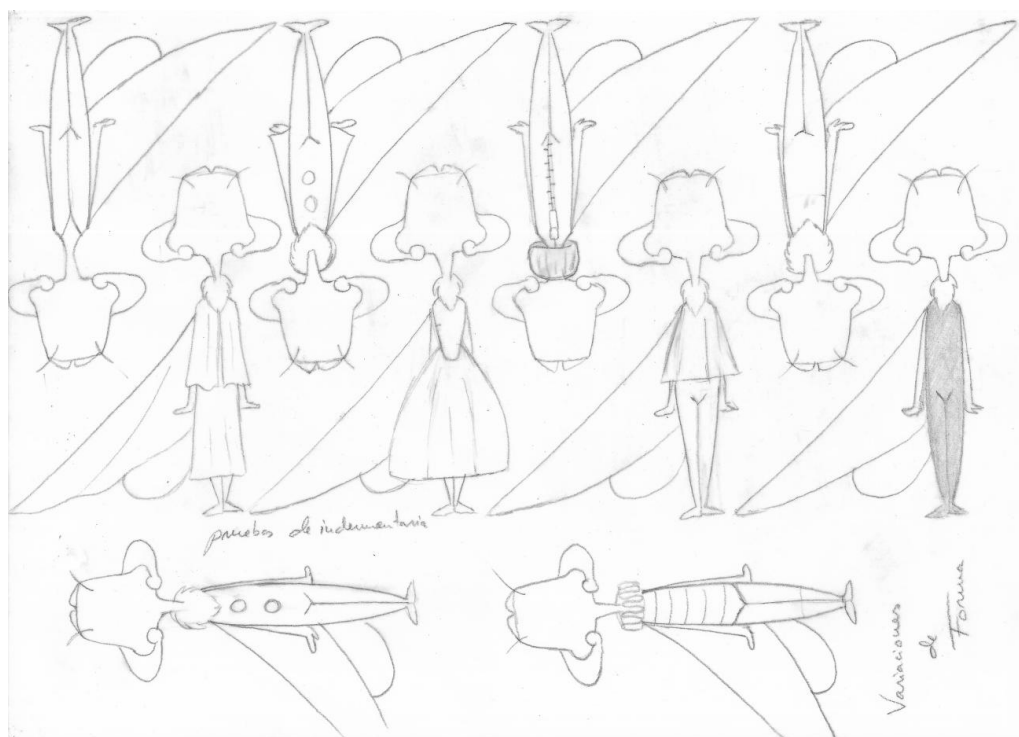


Figura 20. Estudio para la vestimenta de Perla. El conjunto elegido se puede apreciar en la esquina inferior izquierda.



Figura 21. Estudio de color para Perla. El modelo escogido es el que aparece en segunda posición.

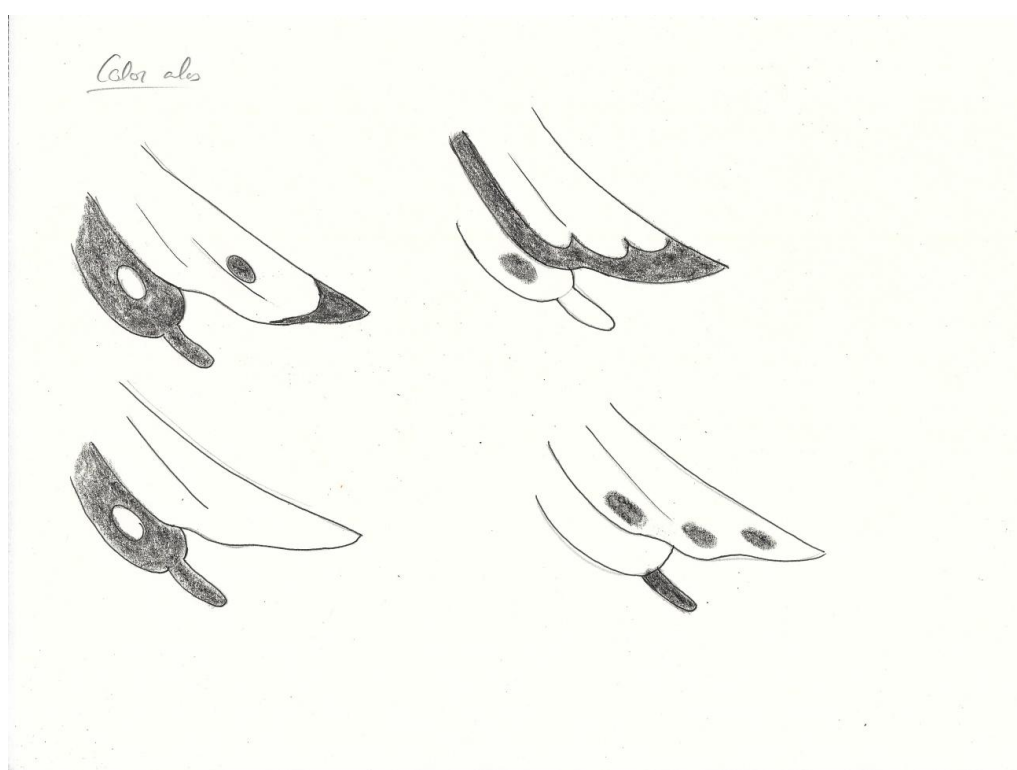


Figura 22. Estudio de color para las alas del personaje. El modelo escogido es el que aparece en primera posición.

El diseño de los escenarios se planteó de manera muy sencilla, ya que se quería poner el foco en los personajes y en las relaciones que estos establecían entre ellos. Por ello, los fondos se resolvieron con grandes manchas de color, en combinación con espacios en blanco. Se pueden recuperar dos ilustraciones en las que aparece Perla contextualizada en un medio concreto. En la primera es posible ver a la protagonista, antes del cambio de diseño, ubicada en un pequeño jardín (figura 23), mientras que en la segunda se juega con la escala de esta al presentarla flotando en una superficie acuática con su nueva apariencia (figura 24). Son dos buenos ejemplos para apreciar el cambio sufrido durante el proceso de rediseño.



Figura 23. Estudio de escenario, ceras infantiles y tinta negra sobre papel, 21 x 29,7 cm.



Figura 24. Estudio de escenario, ceras infantiles y tinta negra sobre papel, 29,7 x 42 cm.

5.2.2. Personajes secundarios

Para los personajes secundarios se optó por un diseño menos antropomórfico que para la protagonista, quien, aun siendo una mariposa, presenta piel y rasgos más cercanos a los humanos que a los animales, al igual que los personajes de *The Spider and the fly* (DiTerlizzi, 2002) (los cuales también son artrópodos).

5.2.2.1. Amigos de Perla

Entre los amigos de Perla se puede encontrar la caricaturización de una araña, una mariquita, una libélula, una abeja, una pulga, una lombriz y una mosca (figura 25). No se realizaron diseños alternativos, ya que se estimó que los originales eran adecuados para la estética del álbum.

Desde las Fábulas de Esopo, pasando por los cuentos clásicos y la figura del Lobo Feroz (el antagonista perpetuo), hasta los álbumes ilustrados actuales, es casi una seña de identidad utilizar animales que imitan los modos y las costumbres de los humanos en las historias para niños (Dunn, 2011). Esta metáfora visual hace que en el relato resulten verosímiles situaciones cuya literalidad estaría más cerca del absurdo, además de que es un pretexto para la síntesis de temas controvertidos (Chaves, 2013). Burke y Copenhaver (2004) defienden que utilizar animales en vez de humanos es una forma de establecer cierta distancia emocional e intelectual respecto al lector cuando los mensajes a tratar son delicados, ya que suavizan el tono didáctico y alivian tensiones de temáticas controvertidas. Esta distancia brinda tanto a los niños como a sus adultos mentores un espacio en el que poder reflexionar sobre el aprendizaje sacado del libro. Sin embargo, Dunn (2011) resuelve que a los niños simplemente les interesan más las historias donde aparecen animales porque les es más fácil identificarse con ellos, aparte de que son un buen modelo a seguir. Añade además, que el uso de animales en el álbum ilustrado infantil hoy día, alejado del uso moralista que se le daba originalmente en las fábulas, potencia mensajes positivos y favorece que estos personajes perduren en el imaginario de los niños cuando crezcan.

Volviendo al álbum que nos ocupa, los amigos de Perla siempre aparecen juntos, como si fueran una sola unidad, un contrapunto que hace progresar a la protagonista. En alguna de las páginas también se juega con la escala de los personajes secundarios respecto al tamaño de la protagonista, para enfatizar de manera visual el estado de ánimo de esta: cuando está triste se muestra más pequeña, mientras que cuando está feliz su talla es mayor, tal y como se ve en la figura 26:



Figura 25. Diseño de los amigos de Perla.



Figura 26. Ejemplo de juego de escala.

5.2.2.2. Antagonista

La proto-historia de perla contaba con una «rana que robaba sueños con fuego» como antagonista. Esta fue sustituida por un camaleón, cuyo diseño es el más animal de todos por ser el personaje que más alejado se encuentra de Perla. Se eligió a este reptil por su capacidad para cambiar de color, característica que origina el conflicto principal de la trama, ya que roba los dibujos de los niños-insecto para añadir colores a su cuerpo. A la hora de presentarlo también se modificó la escala, empequeñeciéndolo y acercándolo a la dimensión de la mariposa para que no resultase demasiado agresivo. Su diseño final se puede ver en la siguiente figura:



Figura 27. Diseño del camaleón, grafito sobre papel, 29,7 x 42 cm.

5.3. Storyboard y guion literario

Una vez completado el diseño de los personajes se planteó el *storyboard* (figura 28) y el guion literario para un álbum ilustrado infantil de 32 páginas y de un tamaño de 21 x 21 cm.

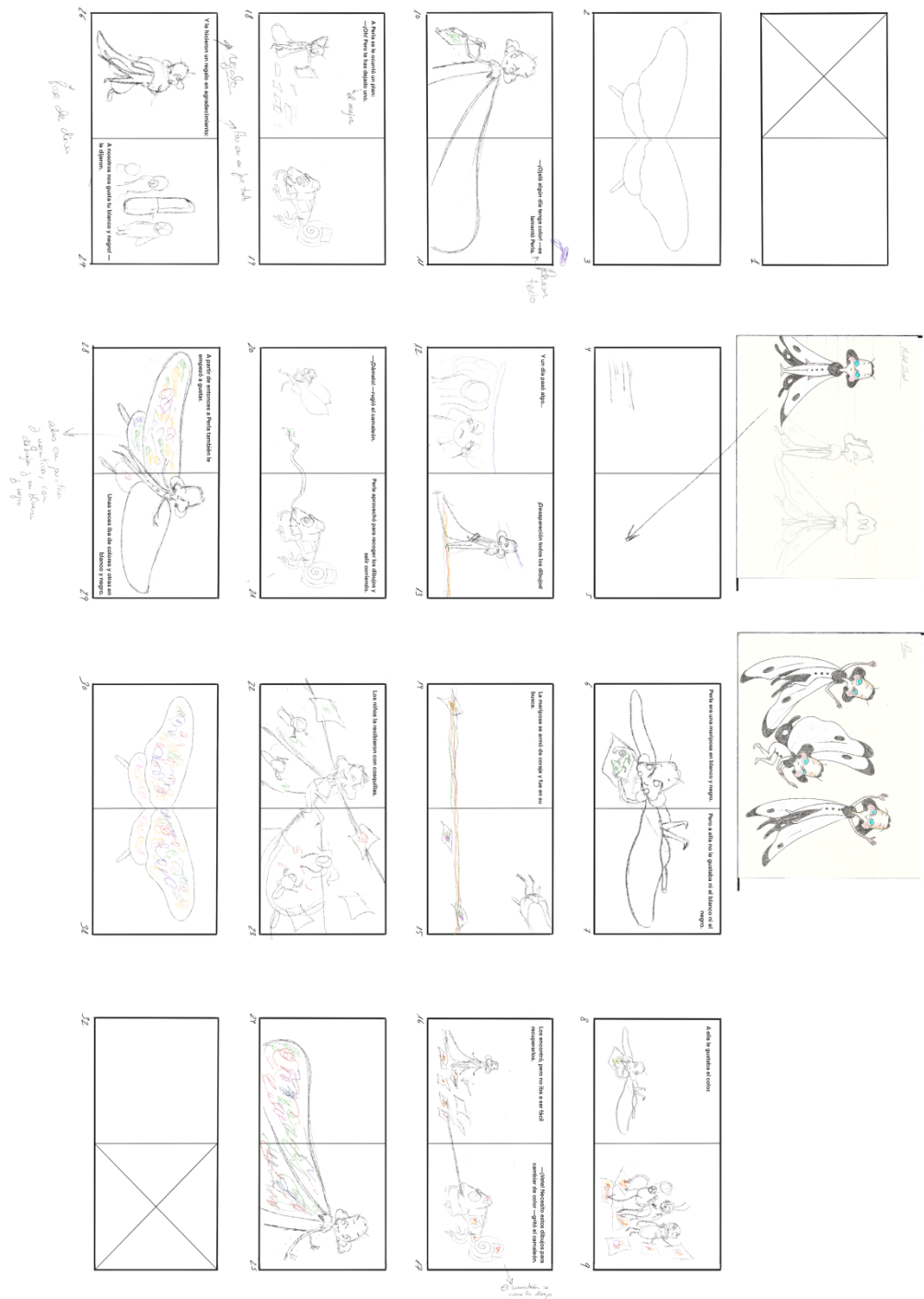


Figura 28. Storyboard de Perla.

La parte literaria debía ser sencilla, a fin de que «completara» a las ilustraciones y se combinara con ellas para la transmisión del significado global de la obra, tal y como refiere Salisbury (2012). Por ello, *Perla* entraría dentro de la categoría de álbum ilustrado de «complemento», según la categoría aportada por Nikolajeva y Scott (2000), donde las imágenes amplían y completan el texto y viceversa, rellenando vacíos mutuos y favorecen la interpretación activa por parte del lector. En él se combina la ilustración selectiva de acciones (el ilustrador solo representa algunas de las acciones que se describen en el texto) con la de «concreción»: las imágenes se encargan de concretar la historia (Hidalgo-Rodríguez, 2015), adquiriendo mayor peso narrativo.

A continuación se incluye el texto original y definitivo del álbum *Perla*:

PERLA

(Álbum ilustrado infantil)

David Pacheco Moreno

Páginas 6 y 7: Perla era una mariposa en blanco y negro. Pero a ella no le gustaba ni el blanco ni el negro.

Páginas 8 y 9: A ella le gustaban los colores.

Páginas 10 y 11: —¡Ojalá algún día pueda tener colores! —se lamentó.

Páginas 12 y 13: Y un día pasó algo... ¡Desaparecieron todos los dibujos!

Páginas 14 y 15: Perla se armó de coraje y fue a buscarlos.

Páginas 16 y 17: ¡Los encontró! Pero no iba a ser fácil recuperarlos.
—¡Vete! Necesito estos dibujos para cambiar de color —gritó el camaleón.

Páginas 18 y 19: A Perla se le ocurrió un plan: —¡Oh, pero te has dejado el mejor de todos!
—¡Por todas mis escamas! ¡Es verdad!

Páginas 20 y 21: ¡DÁMELO! —rugió el camaleón.
Perla aprovechó para recoger los dibujos y salir corriendo.

Páginas 22 y 23: Sus amigos se lo agradecieron con cosquillas.

Páginas 24 y 25:

Páginas 26 y 27: Pero eso no fue todo:
—A nosotros nos gusta tu blanco y tu negro— le dijeron.

Páginas 28 y 29: A Perla también le empezó a gustar un poco más a partir de entonces.
Unas veces iba de colores...
...y otras en blanco y negro.

5.4. Elaboración de las ilustraciones

Para las ilustraciones finales se combinó el dibujo tradicional a grafito sobre papel con el coloreado mediante técnicas digitales. En las siguientes figuras se puede comparar el boceto inicial con las calidades finales de las imágenes.

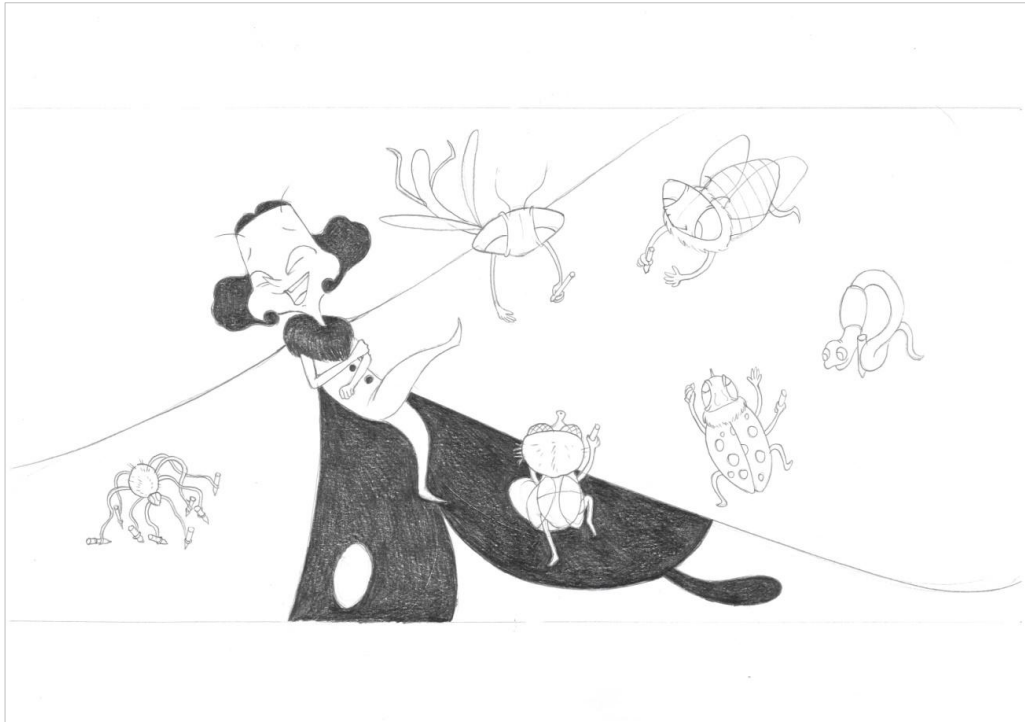


Figura 29. Boceto para las páginas 22 y 23.



Figura 30. Páginas 22 y 23 terminadas a color.

5.4.1. Dibujos infantiles

Uno de los aspectos más determinantes de este álbum ilustrado es la integración de dibujos hechos por niños y niñas de tres a cinco años, alumnos del CEIP Los Cármenes de Granada.

Algunos dibujos podrían incluirse en la fase de garabateo por el desorden de los trazos. No obstante, la mayoría de ellos se engloban principalmente en la etapa pre-esquemática del desarrollo infantil, caracterizada por el descubrimiento de la iconicidad de la imagen gráfica, lo que se traduce en un mayor dominio sobre la figuración; la expresión descriptiva del entorno y la figura humana en base a pensamientos y emociones, así como la ideación de un esquema conceptual que el niño utiliza como síntesis para la representación de la realidad (Cantó Teruel, 2019).

Se les mostró imágenes de insectos, naturaleza y camaleones (con objeto de satisfacer la parte visual que hacía referencia al antagonista) para que las reprodujesen de forma libre. El resultado fue una colección de dibujos muy expresivos y ricos en formas y colores, perfectos para ser utilizados en un álbum infantil. Estos fueron escaneados e integrados en las imágenes del libro de manera digital. Algunos de ellos se pueden ver en las siguientes figuras:



Figura 31. Dibujo infantil. 3 años.



Figura 32. Dibujo infantil. 5 años.



Figura 33. Dibujo infantil, 4 años. Fue el seleccionado para ser el dibujo que hace Perla.

5.5. Maquetación y resultado final (selección)



Figura 34. Páginas 6 y 7.

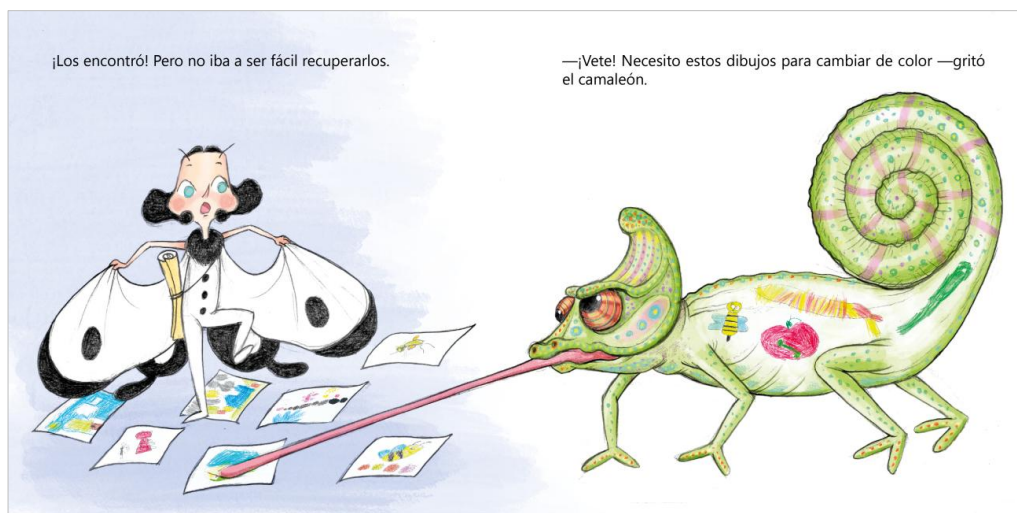


Figura 35. Páginas 16 y 17.

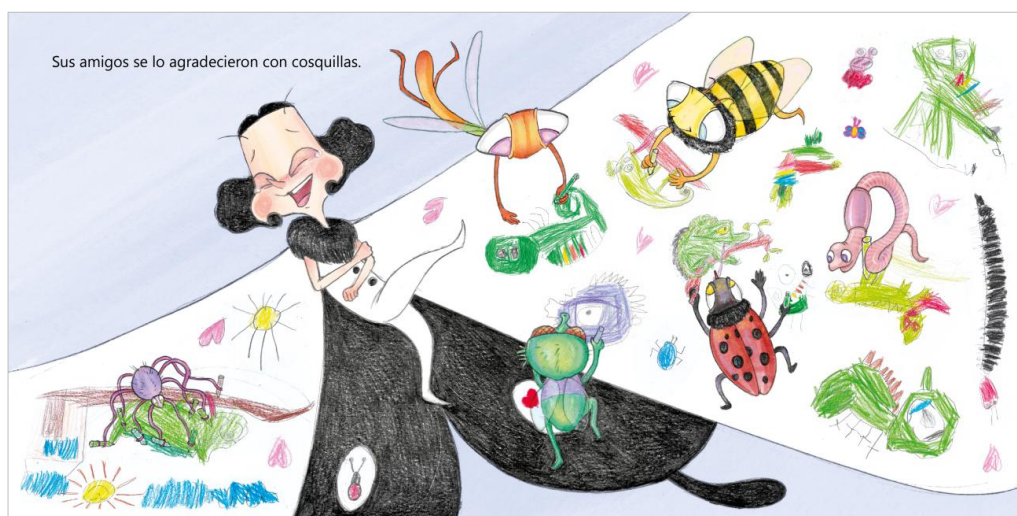


Figura 36. Páginas 22 y 23.

6. ADAPTACIÓN A UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN 2D

6.1. Preproducción

En un proyecto cinematográfico, la etapa de preproducción es aquella donde se preparan todos los elementos que serán necesarios durante las fases de producción y de posproducción, para que estas puedan completarse sin problema. Se lleva a cabo un proceso de guionización y se diseñan los personajes y los entornos. Seguidamente, se genera un *storyboard*. En el caso de la animación, a partir de él se crea un *animatic*, que es un montaje en vídeo de las ilustraciones elaboradas para el *storyboard*, cuyo objetivo es estimar el *timing* de la pieza y analizar cómo funciona la banda sonora y los diferentes efectos de sonido (Pires de Sá, 2018). La preproducción es el período donde se planifica y organiza toda la producción (Masache Barbecho, 2008). Es el punto de partida, el libro de instrucciones que establece los estándares de calidad y las referencias que el equipo debe seguir en todo momento en la ejecución del proyecto (Hinojosa Berrera et al., 2015).

Para la adaptación a la animación del álbum ilustrado *Perla*, descrito anteriormente, se mantuvieron parte de los procesos que ya habían sido completados, como el diseño de los personajes, que únicamente tuvieron que ser simplificados, tal y como se verá en el siguiente apartado.

6.1.1. Simplificación de los personajes

Se tomó como referencia el *model sheet* y las demás ilustraciones «modelo» que se habían realizado en el rediseño de *Perla*, explicado anteriormente. Esto fue suficiente, pues la adaptación a la animación corrió a cargo de la misma persona que desarrolló el álbum ilustrado infantil, la cual, por lo tanto, había dibujado a los personajes en numerosas situaciones a lo largo de las páginas y conocía sus formas suficientemente. Sin embargo, cabe mencionar que si la adaptación al audiovisual se hubiese llevado a cabo por una persona o equipo de personas ajeno al proceso previo, se hubiese tenido que completar el *model sheet* con más vistas, así como se tendría que haber hecho una ficha que concretase las proporciones de los personajes en base a su cabeza, y haber realizado más poses y expresiones faciales.

Se respetó el diseño original de los entornos, pues estos ya estaban bastante simplificados en el material original, donde se combinaban fondos blancos con manchas monocromas hechas con un pincel digital que imitaba la acuarela.

La adaptación de los personajes vino sobre todo por parte de la línea y del color. La línea original de los bocetos era de grafito, lo cual favorecía cierta textura e irregularidad. Con vistas a estandarizarla, se optó por cambiar dicha línea a un trazo continuo que simulaba la tinta de un rotulador calibrado en el medio digital. Asimismo, se eliminó la textura del color, pues esta hubiese sido un problema a la hora de animar debido a la excesiva vibración que hubiese generado. En su lugar se emplearon colores planos. El único elemento que terminó conservando textura en el acabado final fueron los rubores de la protagonista, lo cual fue un guiño a la factura de la obra literaria nativa.



Figura 37. Fotograma del plano 2 de la escena 4.

Como se puede comprobar en la figura 37, se recicló el estampado de dibujos infantiles compuesto para las ilustraciones del álbum. En algunos casos, y por exigencias de la animación, hubo que incluir nuevos elementos o modificar los existentes.

La línea de contorno fue coloreada con un tono gris para diferenciar las zonas negras que a veces se solapaban, como el cabello y la pechera.



Figura 38. Fotograma del plano 2 de la escena 3.

El camaleón fue el personaje que más se simplificó a nivel de color. Al contar con animación muy estática —ya que apenas movía la cabeza y masticaba, aparte de la ondulación de la cola—, los dibujos de los diferentes fotogramas estaban muy cerca unos de otros y esto hacía que cualquier adorno que se incluyese para simular las escamas vibrase demasiado. A fin de realzar algo su mirada, se incluyó un pequeño brillo en el ojo izquierdo.



Figura 39. Fotograma del plano 3 de la escena 4.

Los amigos de Perla eran siete originalmente. Sin embargo, para ahorrar algo de tiempo en el proceso de animación, se decidió suprimir a uno de ellos: la lombriz; ya que sus movimientos se presumían más complejos que el resto debido a su naturaleza. Este personaje fue sustituido por la pulga en los planos donde aparecía, ya que esta no era tan recurrente en el material original.

6.1.2. Adaptación del guion literario y del *storyboard*

El guion literario supone la génesis de la historia dentro de una producción audiovisual. Incluye la narración y descripción de las escenas y de los personajes, así como los diálogos (Villanueva, 2021). Para la adaptación de *Perla* se tomó como referencia el texto escrito para el libro, que se modificó en base al nuevo *storyboard* que se realizó a propósito de la animación.

El *storyboard* o guion gráfico es una herramienta indispensable en el desarrollo de cualquier obra audiovisual, pues permite visualizar la misma en todo su conjunto, a fin de establecer las angulaciones, los movimientos de cámara, los tipos de plano y las relaciones que se van a dar entre ellos. También es una guía que ha de tener presente el equipo en las etapas posteriores para reducir costes y evitar fallos de continuidad, puesto que constituye la síntesis estética, formal y técnica de la película (Pires de Sá, 2018).

El *storyboard* para el corto (figuras 40, 41 y 42) se adaptó directamente del que fue elaborado para el álbum ilustrado.

Para la «animática» se tomó como referencia la banda sonora compuesta a propósito del taller en el aula de educación infantil, la cual será descrita en el apartado 6.3.2. de la presente memoria. Se realizó una lectura dramatizada sobre esta música mientras se proyectaban las páginas del álbum. Esto sirvió para tener una referencia bastante exacta del *timing* al que debería ajustarse el producto audiovisual.

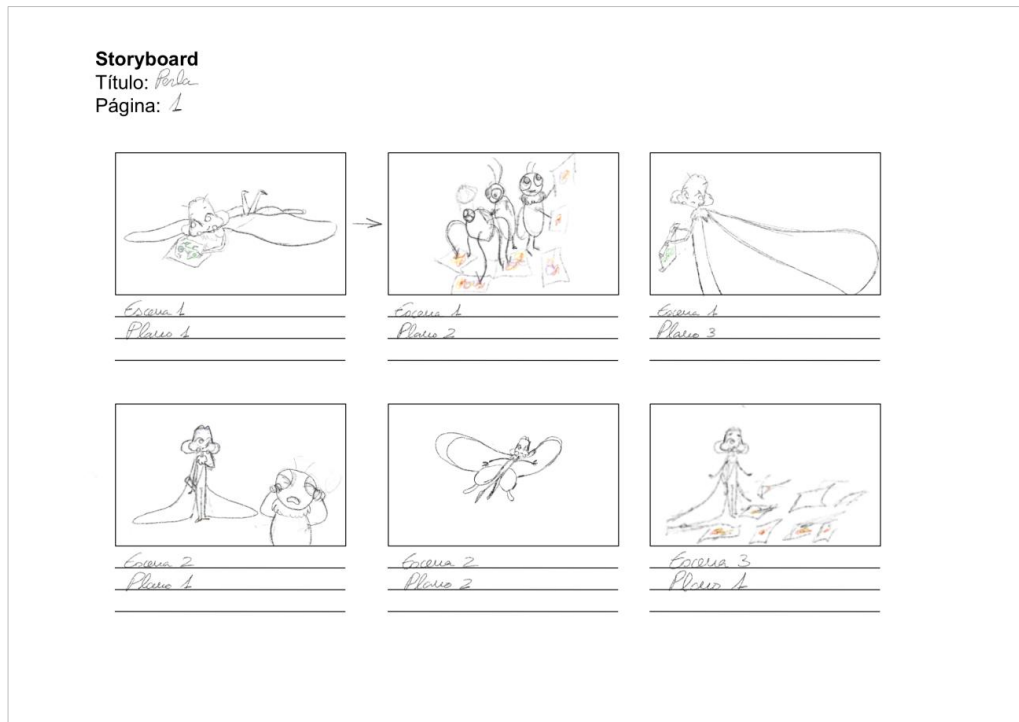


Figura 40. Primera página del *storyboard* para el cortometraje de animación.

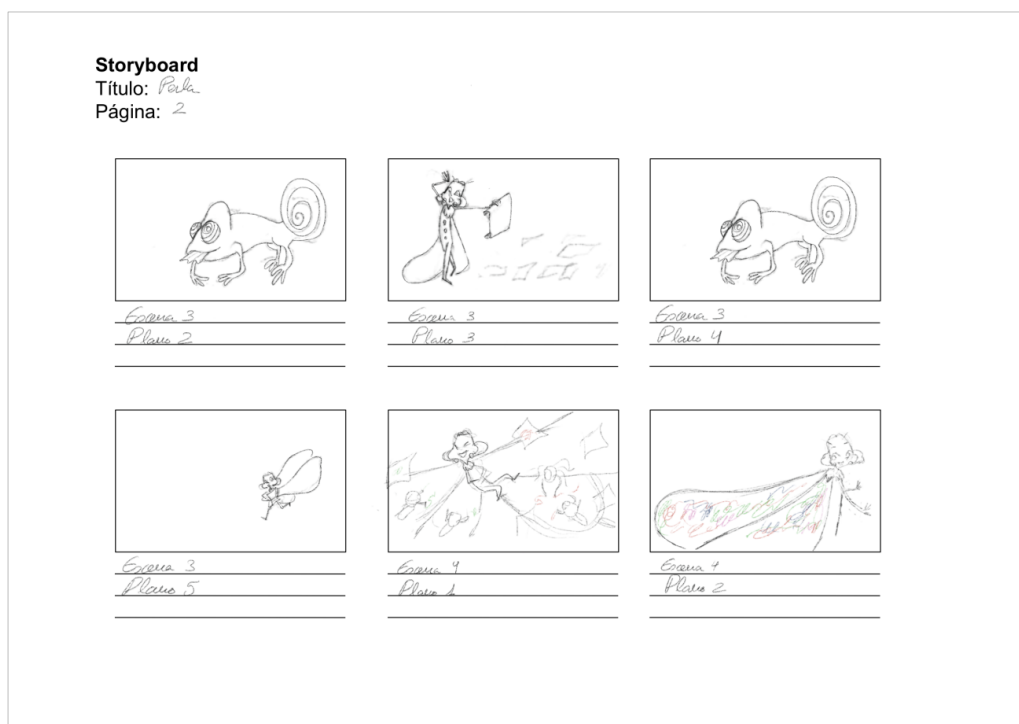


Figura 41. Segunda página del *storyboard* para el cortometraje de animación.

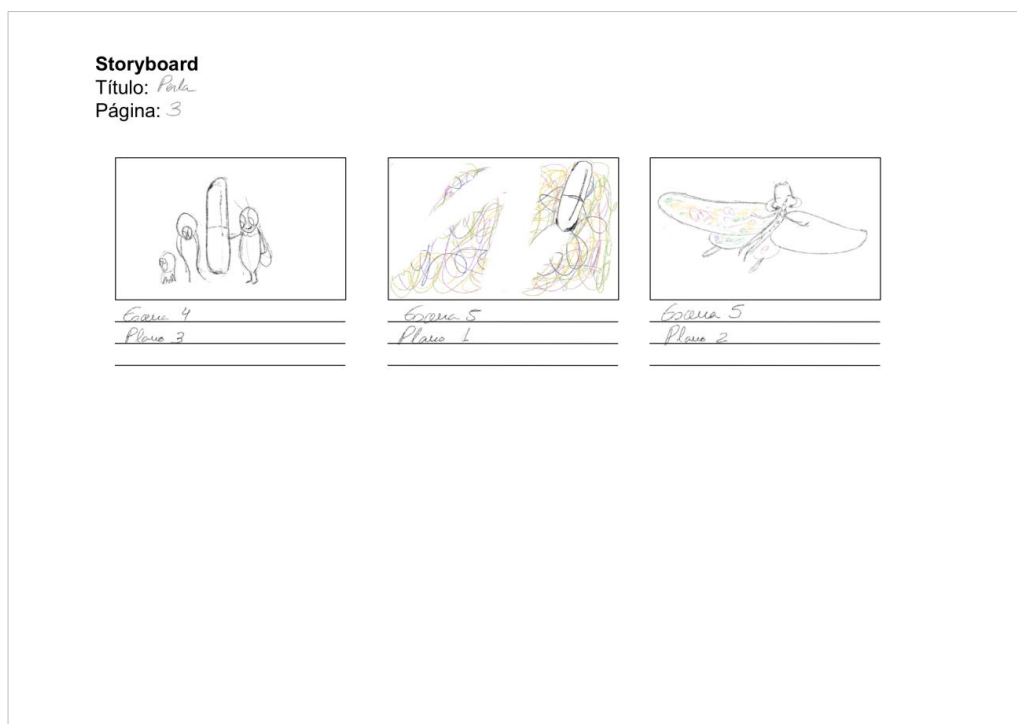


Figura 42. Tercera página del *storyboard* para el cortometraje de animación.

Fue necesario alterar algunas partes del texto original, sobre todo los diálogos, para evitar así el *lipsync*, que es la sincronización de los labios del personaje animado con la voz de su doblaje. El corto se planteó para que fuese narrado por una voz en *off*.

El guion literario adaptado se incluye a continuación. Las partes que han sido modificadas se muestran subrayadas:

PERLA

(Cortometraje de animación 2D)

David Pacheco Moreno

Esc. 1, p. 1: Perla era una mariposa en blanco y negro.

Pero a ella no le gustaba ni el blanco ni el negro.

Esc. 1, p. 2: A ella le gustaban los colores.

Esc. 1, p. 3: Deseaba tener colores más que nada.

Esc. 2, p. 1: Y un día pasó algo... ¡Desaparecieron todos los dibujos!

Esc. 2, p. 2: Perla se armó de coraje y fue a buscarlos.

Esc. 3, p. 1: ¡Los encontró! Pero no iba a ser fácil recuperarlos.

Esc. 3, p. 2: El camaleón se los había llevado porque quería cambiar de color.

Esc. 3, p. 3: A Perla se le ocurrió un plan.

Esc. 3, p. 4: Y el camaleón no pudo resistirse: ¡Era el mejor dibujo de todos!

Esc. 3, p. 5: La mariposa aprovechó para recoger los otros dibujos y salir corriendo.

Esc. 4, p. 1: Sus amigos se lo agradecieron con cosquillas.

Esc. 4, p. 2: Pero eso no fue todo.

Esc. 4, p. 3: A ellos sí que les gustaba su blanco y su negro.

Esc. 5, p. 2: A Perla también le empezó a gustar un poco más a partir de entonces. Unas veces iba de colores...

...y otras, en blanco y negro.

6.2. Producción: diferencias y similitudes entre la propuesta estática y la propuesta en movimiento

Una vez concluida la etapa de preproducción, donde se establecieron los principios estéticos, formales y técnicos del proyecto, comenzó la fase de producción. En ella es donde se ejecuta la mano de obra en base a la planificación previa, donde se vinculan todos los elementos antedichos para la realización física de la obra (Masache Barbecho, 2008). En animación tradicional, es donde los animadores empiezan a dar vida a los personajes por medio del dibujo.

Como ya se ha visto en el *storyboard* del corto, fue necesario modificar algunas escenas por necesidades del lenguaje cinematográfico y en pro de la fluidez narrativa. Las sucesivas figuras ofrecen una comparativa de las páginas que más cambios sufrieron. Las restantes son bastante parecidas a las imágenes generatrices.

6.2.1. Escena 1, planos 1 y 2 (páginas 6-9)

Se decidió componer el principio del álbum en dos planos separados, según se muestra en las figuras 43 y 44.

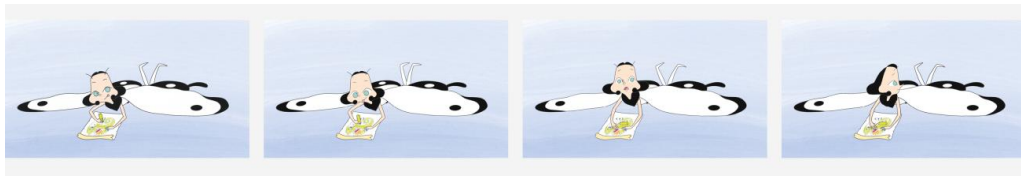


Figura 43. Escena 1, plano 1.



Figura 44. Escena 1, plano 2.

6.2.2. Escena 2, plano 1 (páginas 12 y 13)

Para estas páginas se decidió cerrar el encuadre debido a la predominancia de planos generales en el álbum, a fin de enfatizar el primer momento de tensión.

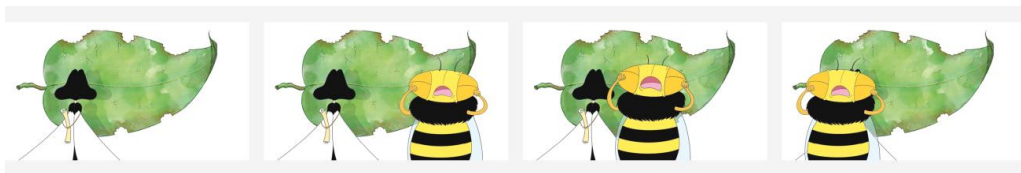


Figura 45. Escena 2, plano 1.

6.2.3. Escena 2, plano 2 (páginas 14 y 15)

Mientras que en el libro se intuye el vuelo lateral de la protagonista, en la animación se apostó por un acercamiento a cámara. La proximidad del ala

derecha sirve como vehículo gráfico para hacer una transición al siguiente plano.

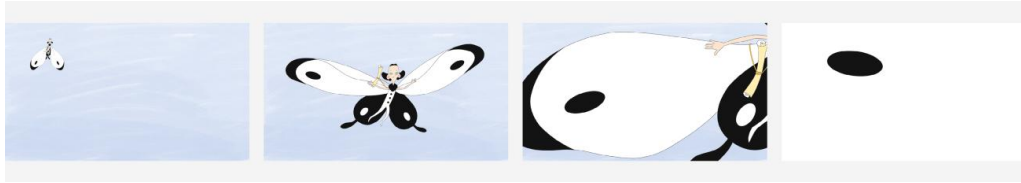


Figura 46. Escena 2, plano 2.

6.2.4. Escena 3 (páginas 16-21)

Cada una de estas páginas se adaptó de manera individual, generando una serie de planos y contraplanos en los que se veía la interacción entre la protagonista y el antagonista, a fin de representar visualmente el diálogo que se da en el álbum.

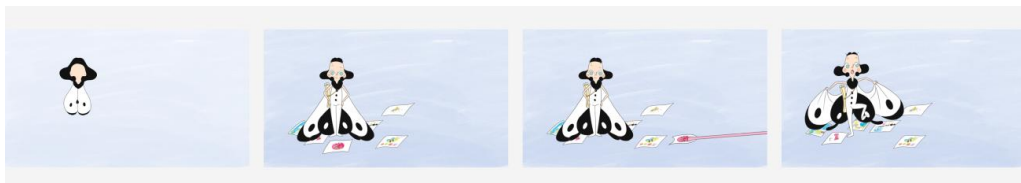


Figura 47. Escena 3, plano 1.

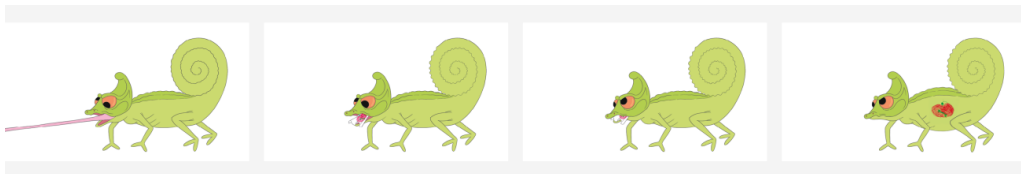


Figura 48. Escena 3, plano 2.

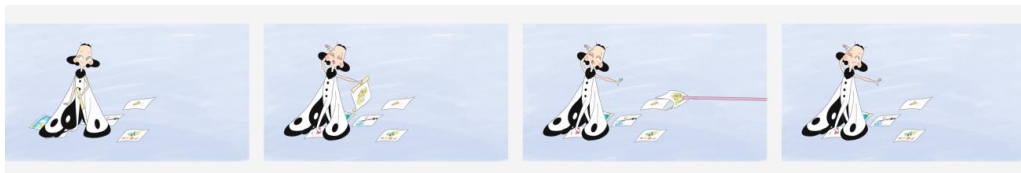


Figura 49. Escena 3, plano 3.

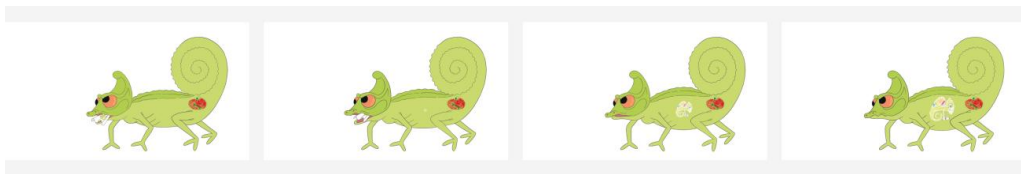


Figura 50. Escena 3, plano 4.

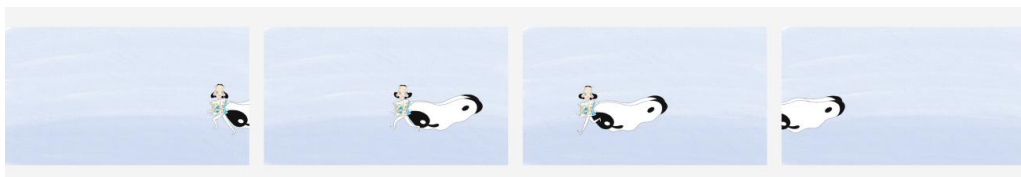


Figura 51. Escena 3, plano 5.

6.2.5. Escena 4, planos 2 y 3 (páginas 24-27)

Estas páginas también se dividieron en dos planos para simplificar la animación.

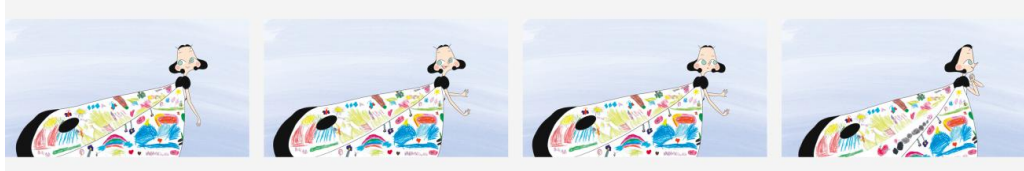


Figura 52. Escena 4, plano 2.



Figura 53. Escena 4, plano 3.

6.2.6. Escena 5, planos 1 y 2

Estos planos no se corresponden con ninguna página del material original. Fueron incluidos en la animación para ayudar a la comprensión del espectador, así como para hacer una transición más fluida hacia el plano final.



Figura 54. Escena 5, plano 1.



Figura 55. Escena 5, plano 2.

6.3. Posproducción

Tras la etapa de producción vino la de posproducción, la última práctica en la creación de un producto audiovisual. Está marcada, sobre todo, por el montaje, un procedimiento donde se manipula el material generado anteriormente y se une para que tenga sentido como conjunto (Masache Barbecho, 2008). Además, a esta edición se añade la banda sonora, los efectos de sonido o *foley*, efectos especiales o elementos como subtítulos (Hinojosa Berrera et al., 2015).

6.3.1. Montaje

Según las palabras de Julio C. Vivares (2016, p. 3):

El montaje es el elemento más específico del lenguaje cinematográfico y/o videográfico. Si la toma de imágenes supone el alfabeto, el montaje es la redacción de una historia utilizando ese alfabeto. [...] Cada transición visual se puede equiparar a un signo de puntuación que realiza la conexión entre los diferentes planos y escenas.

La composición final de una pieza cinematográfica es la concepción de un relato visual sonORIZADO en el que los planos se seleccionan y se ordenan secuencialmente en una unidad que tiene un sentido narrativo coherente y expresivo, de acuerdo con una idea previa, ya sea el guion, el enfoque del director o la propuesta del montador. Debe ser atractivo y desarrollarse a un ritmo adecuado e interesante, pues la duración final de la película va a ser, en gran parte, consecuencia directa de este procedimiento (Vivares, 2016).

El montaje del cortometraje que nos ocupa se resolvió con el *software* DaVinci Resolve. A continuación se puede ver una captura de pantalla del proceso (figura 56):

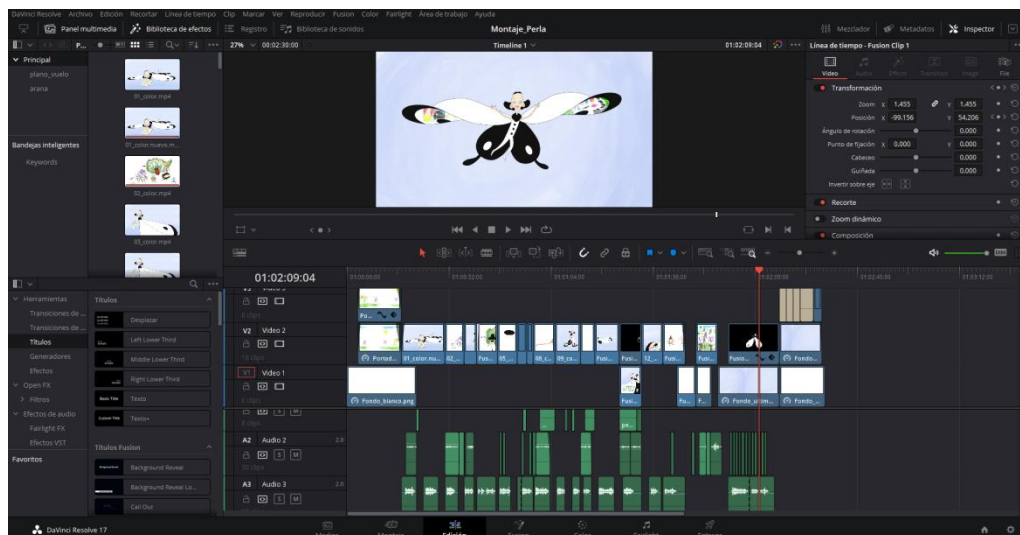


Figura 56. Interfaz de DaVinci Resolve, pestaña de edición.

6.3.2. Banda sonora

Para la composición de la banda sonora se contó con la colaboración de Nicholas Masip Aptsiauri, un familiar pianista y compositor, quien ideó un *score* que encajaba a la perfección con la narrativa y la estética de *Perla*.

La pieza, escrita para piano, está dividida en tres partes, a fin de ejemplificar sonoramente la estructura clásica de las obras literarias, a saber: presentación, nudo y desenlace. El tema de la primera se construye mediante una melodía dulce y una armonía suave, sin demasiadas disonancias, para evocar las canciones infantiles y de cuna. Es la música que presenta a Perla y el conflicto que tiene con su imagen. Termina de manera suspensiva para dar paso al tema central, de carácter más oscuro y en un registro más grave, pues simboliza el momento de mayor tensión de la obra: el encuentro con el camaleón. La propuesta termina con el retorno a un tema alegre y esperanzador, más agudo, que muestra la alegría de Perla y la resolución de todos los problemas. Se añade con una *coda* musical que sirve de cierre para la pieza.

La música es un elemento imprescindible en las obras de animación, ya que, aparte de contribuir con la ambientación y de completar la imagen en movimiento, dota de verosimilitud a los elementos irreales que componen las escenas, refuerza el hilo narrativo y potencia tanto los planos como la esencia de los personajes. Es el pegamento que une y terminada de completar el significado de una obra de animación (Pacheco Moreno, 2023). Supone una extensión de la imagen en movimiento; la matiza y la completa de manera emocional gracias a su poder de evocación y a su capacidad para «afectar» al espectador, para generar una emoción en él, siendo también un apoyo indispensable que hace que se mantenga dentro de la ficción audiovisual (Cornejo, 2003).

Este aspecto guarda relación con la antigua «teoría de los afectos», descrita ya para la estética musical del Barroco, por la cual, ciertos ingredientes de la música, como pueden ser el ritmo, la melodía, la armonía o el timbre; combinados de una determinada manera, son capaces de transmitir estados emocionales, es decir de provocar «afectos» que generan en el espectador alegría, tristeza, ira, tensión, etc. (Requena Rodríguez, 2023).

Cabe mencionar que la música no fue escrita para el corto de animación, sino para la actividad previa que se hizo a modo de taller en un aula de educación infantil, como se tratará en sucesivos apartados. Ya que el álbum iba a ser proyectado mientras se hacía una lectura dramatizada, fue necesario reforzar el hilo narrativo con música, y más teniendo en cuenta la edad del público objetivo, comprendido entre los tres y los cinco años.

6.3.3. Foley y voz en off

Los efectos de sala o *foley* son aquellos elementos sonoros que se incluyen en el audiovisual y cuya sincronía con las imágenes mejora la ambientación de las escenas, ya que reproducen los sonidos que hacen los objetos y los personajes en su interacción. Se incorporan en la etapa de posproducción y contribuyen con la verosimilitud de la pieza, sobre todo si es de animación, que no cuenta con un sonido ambiente, grabado por defecto en tiempo real, como en las producciones de imagen real (Fajardo Coria, 2021).

Es usual, sobre todo en animación, que se incluyan sonidos que no se corresponden en principio con la situación que han de representar o que se sintetizan y editan diferentes pistas de audio para emular un conseguir un

efecto concreto (Cámara Largo y Blanco Murillo, 2023). Esto contribuye con la expresión y la originalidad de la obra. Por ejemplo, se utilizaron ruidos de cremalleras para simular los gruñidos del camaleón en el corto *Perla*. También se incluyeron sonidos de garabateo, diversas exclamaciones, el batir de unas alas el crujido de una persiana al subirse para imitar el rollo que hace la protagonista con su dibujo.

Para la grabación de la voz en *off* se contrataron los servicios de Marta Baonza Jerez, actriz de doblaje, locutora y traductora. El contacto y la transacción se hicieron a través de la página web Fiverr.com, que cuenta con una gran oferta de profesionales *freelance* en diversos sectores.

6.4. Resultado final

El resultado final ha sido un cortometraje de animación 2D de 02:30 minutos de duración, a una velocidad de 24 fps y a una resolución de 1080 p (FHD).

La pieza audiovisual, junto con el álbum ilustrado completo, se puede visualizar mediante el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1C8Umio6g9lwVCjDSexvGQ727CPJU08vp?usp=sharing>

7. Talleres en aula de educación infantil

Sin saberlo, el taller con los alumnos de educación infantil del CEIP Los Cármenes de Granada comenzó cuando hicieron los dibujos que después serían utilizados en el álbum ilustrado *Perla*. Como se ha comentado anteriormente, las maestras les mostraron imágenes relacionadas con el mundo natural, los insectos y, particularmente, los camaleones; con el objetivo de que los niños y niñas las reprodujesen a su manera. El resultado fue una batería de imágenes muy ricas en expresividad que dieron mucho juego a la hora de combinarlas para crear las diferentes ilustraciones del libro

7.1. Propuesta para el álbum ilustrado infantil

Una vez terminado el álbum ilustrado se pidió permiso a la dirección del colegio y a las familias de los alumnos de manera formal para poder desarrollar un taller entorno a la temática de *Perla* y para poder documentar el proceso por medio de fotografías y vídeos

La primera parte del taller se llevó a cabo el 7 de abril, con motivo de la «semana literaria» en el centro, en el salón de actos del mismo.

7.1.1. Proyección

La primera actividad consistió en la proyección del libro mientras una de las profesoras dramatizaba el texto, a la par que se reproducía la banda sonora que Nicholas Masip Aptsiauri compuso a propósito para tal ocasión (figura 57).



Figura 57. Proyección y lectura dramatizada del álbum ilustrado *Perla*.

7.1.2. Preguntas acerca del álbum

Después hubo una ronda de preguntas dirigida por otras dos maestras (figura 58). Se les preguntó por a los niños por aspectos de la trama, para comprobar si la habían comprendido. Las cuestiones, propuestas por una de estas maestras de acuerdo con la edad de los alumnos (de 3 a 5 años), fueron las siguientes:

- ¿Quién es la protagonista del cuento?
- ¿Qué tipo de animal es?
- ¿Qué deseaba Perla y por qué deseaba eso?
- ¿De qué color son sus ojos?
- ¿Por qué no le gustaba el blanco y el negro?
- ¿Qué sucedió un día?
- ¿Quién se llevó los dibujos y por qué?
- ¿Quién fue a buscar los dibujos?
- ¿Qué hizo Perla por sus compañeros?
- ¿Qué cosas buenas tiene Perla?
- ¿Qué hicieron sus amigos y de qué forma?
- ¿Cómo le demostraron sus compañeros a Perla que la querían?

Las respuestas fueron sorprendentes, pues no solo habían entendido perfectamente la historia, sino que se habían dado cuenta de detalles que en principio pasaban desapercibidos, como los nuevos colores que formaban parte de las alas de Perla. Esto no deja de confirmar la eficacia del álbum ilustrado infantil como recurso lúdico y didáctico.

Sin embargo, no reconocieron los dibujos que ellos mismos habían realizado unos meses antes y que fueron introducidos en las ilustraciones del álbum. De hecho, cuando se les dijo que esos dibujos eran suyos, no se sorprendieron demasiado. Más bien se mostraron desconcertados.



Figura 58. Ronda de preguntas sobre la historia de *Perla*.

7.1.3. Actividad practica

Después del pequeño coloquio se llevó a cabo una actividad de práctica artística: se llevaron siete cartulinas recortadas y delineadas como las alas de la protagonista para que los alumnos pudieran dibujar sobre ellas, emulando la trama del álbum (figuras 59 y 60). Mientras tanto, yo dibujé el cuerpo de Perla en un papel continuo y lo recorté para pegarlo a las alas de mayor tamaño (figura 61).



Figura 59. Los alumnos dibujando sobre una de las alas de menor tamaño.



Figura 60. Los alumnos dibujando sobre las alas de mayor tamaño.



Figura 61. Dibujo de Perla desarrollado durante el taller.

Después de que estuviesen coloreadas todas las alas, se montaron tres a modo de *photocall*, para que los niños pudieran ser fotografiados con ellas (figuras 62, 63 y 64) y a las demás se les puso gomas elásticas para que se las pudieran probar y batirlas como Perla. Cabe destacar que las alas se cortaron en proporción al tamaño de sus cuerpos (figuras 65 y 66).



Figura 62 (izquierda). Alumna de 3 años. **Figura 63 (centro).** Alumno de 4 años. **Figura 64 (derecha).** Alumna de 5 años



Figura 65 (izquierda) y 66 (derecha). Los alumnos moviendo las alas encima del escenario del salón de actos.

La figura 67 muestra todas las alas coloreadas:



Figura 67. Alas coloreadas por los alumnos de educación infantil.

7.2. Proyección del cortometraje de animación

Una vez acabado, el corto de animación se proyectó el 13 de junio en una de las aulas del centro (figura 68). El visionado se realizó dos veces. Después, se les preguntó a los alumnos si recordaban el álbum ilustrado, a lo que respondieron de manera afirmativa. Y, por último, se les preguntó qué les había gustado más, el álbum ilustrado de Perla o su cortometraje de animación. La mayoría respondió que preferían la propuesta audiovisual, aunque hubo un par de ellos que optaron por la versión literaria.



Figura 68. Proyección de la versión animada de *Perla*.

8. CONCLUSIONES

Este proyecto comenzó con el planteamiento de un álbum ilustrado infantil cuya temática girase entorno a la aceptación de lo diferente y a la auto-aceptación. Observar desde la distancia todo el desarrollo que se ha llevado a cabo me hace estar orgulloso y sentir que ha sido un camino apasionante e ilusionante. La idea inicial se fue gestando hasta florecer como una trama coherente y original, que trataba la temática de la inclusión de manera ingeniosa. Sin embargo, el álbum empezó a coger verdadero impulso con el rediseño de la protagonista, ya que fue el proceso que la dotó de una personalidad y una apariencia genuina.

Otro de los recursos gráficos cruciales para la estética y la trama del álbum han sido los dibujos hechos por los niños. Gracias a su empleo se ha puesto en valor la práctica artística en la infancia, elevándolos a la categoría de «ilustración». Realmente considero que, a nivel plástico, son lo mejor de la obra. Cabe señalar del mismo modo la sencillez en el diseño de las imágenes y a nivel editorial, donde se combinan grandes espacios de aire en clave alta con un texto mínimo. Esto hace que la obra respire y que transmita cierta sensación de calma.

Por su parte, la realización de la adaptación a la animación ha sido un gran reto a superar debido a lo laboriosa que resulta la animación tradicional en todas sus etapas, sobre todo en el acabado a color. No obstante, era la técnica más adecuada para trasladar a Perla a la imagen en movimiento, pues ha respetado al máximo las ilustraciones originales, enriqueciéndolas gracias al lenguaje cinematográfico. Si bien algunos planos no son demasiado dinámicos, representan rigurosamente a sus ilustraciones modelo. No obstante, es cierto que se podría haber incluido más movimiento en determinados momentos a fin de ofrecer algo más de contraste con el álbum.

También ha sido un privilegio poder mostrar el trabajo realizado a una muestra de su público objetivo. El contacto con los alumnos ha sido muy gratificante, y su reacción ha sido el mejor termómetro para comprobar si los productos obtenidos son competentes y cumplen con lo esperado. El diseño y la preparación de las actividades se hicieron en colaboración con docentes de educación infantil, lo cual sirvió como aprendizaje de cara a futuros talleres. Asimismo, fue posible comprobar las preferencias de los niños respecto a la obra literaria o a la animada. La respuesta no dejó lugar a dudas: la animación les llamó mucho más la atención que el álbum ilustrado.

En mi opinión, el éxito de las adaptaciones animadas se debe a que, precisamente, consiguen emocionar más que la versión literaria. Esto puede ser porque, aparte de contar con la ventaja del movimiento, el audiovisual juega con un elemento clave a la hora de afectar al espectador: la música y el sonido, tanto de efectos que contribuyen a la ambientación como el del propio texto.

La música no solo refuerza o diluye la narración, sino que puede entrar a formar parte de la relación texto-imagen descrita anteriormente como una tercera variable, que complementa o establece un contrapunto con las demás. Gracias a su condición de lenguaje, es capaz de establecer un nuevo nivel intertextual que haga más complejas y múltiples las relaciones entre la palabra y la imagen, y más profunda la interpretación del espectador. Si bien la música establece una comunicación más cercana a la abstracción, existen ciertos códigos y estrategias que los compositores emplean para apelar al imaginario colectivo y generar efectos emocionales. Gracias a esta suerte de convenciones, es posible reforzar la sensación de plenitud de una escena alegre, volverla nostálgica utilizando una combinación armónica asumida como «triste» por el sentir colectivo, o volverla inquietante al emplear el timbre de determinados instrumentos.

Aunque se ha comprobado que el público mayoritario es más receptivo con la animación que con el producto editorial, se estima que ambos pueden convivir y engrandecerse recíprocamente.

Los álbumes ilustrados suponen un recurso plástico-creativo esencial en la educación infantil. Los cortos derivados de ellos también cumplen con esta función lúdico-didáctica, ya que aseguran una óptima transmisión de sus enseñanzas y apelan a la emoción del niño de forma más directa. También facilitan que las historias que nacen de la imagen fija preserven sus mensajes fundamentales, manteniendo la esencia de la trama y el tono originales. Además, con esta sinergia entre álbum y animación, ambos medios se retroalimentan mutuamente: El cortometraje contribuye a la divulgación del álbum ilustrado y funciona como un reclamo para la lectura del mismo, asegurando así su perdurabilidad en un mundo donde el audiovisual le gana terreno a la impresión a pasos agigantados. Por otro lado, el éxito comercial de ciertos álbumes ilustrados estimula su adaptación a la animación, favoreciendo la edición de nuevas historias ilustradas en formato álbum.

Por lo cual se concluye que es necesario fomentar las adaptaciones animadas de historias ilustradas a fin de contribuir con el crecimiento de ambos medios.

9. REFERENCIAS

- Barthes, R. (1985). *The Responsibility of Form: Critical Essays on Music, Art and Representation*. Hill and Wang.
- Burke, C. L. y Copenhaver, J. G. (2004). Animals as People in Children's Literature. *Lenguaje Arts*, 81(3), 205-213.
<https://doi.org/10.58680/la20042896>
- Cámara Largo, M. y Blanco Murillo, J. L. (2023). *Foley-Vae: Generación de Efectos de Audio para Cine con Inteligencia Artificial*. Tecnicacústica, Congreso Español de Acústica, Cuenca. Recuperado de <https://arxiv.org/pdf/2310.15663>
- Cantó Teruel, L. (2019). *La Diversidad del Dibujo Infantil como referencia para el ilustrador* [TFM]. Universidad de Granada.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/57219>
- Carrier, I. (2010). *El Cazo de Lorenzo*. Juventud.
- Chaves, M. (2013). La metáfora visual en el álbum infantil ilustrado. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 1(1), 62–71.
<https://doi.org/10.4995/eme.2012.1778>
- Cornejo, G. (2003). *Mesa redonda: La concepción musical y la animación*. Animadrid
- Deitch, G. (1870). *Rosie's walk* [Vídeo]. Weston Woods. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dh20cbwGNVY>
- Diterlizzi, T. (2002). *The Spider and the Fly*. Simon & Schuster Books For Youngs Readers.
- Dunn, E. A. (2011). *Talking Animals: A Literature Review of Anthropomorphism in Children's Books* [TFM]. University of North Carolina at Chapel Hill. <https://doi.org/10.17615/kzs4-bf31>
- Fajardo Coria, L. (2021). *El Arte del Foley*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/509337756/EL-ARTE-DEL-FOLEY?v=0.748>
- Hidalgo-Rodríguez, M. C. (2015). The Interaction between Text and Image in Picture Books. Analysis of Story Books Published in Spain Today. *The International Journal of Visual Design*, 9(3), 1-14. <https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v09i03/38741>
- Hidalgo Rodríguez, M. 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>

- Hidalgo Rodríguez, M. C., Blancas Álvarez, S. y Alonso Valdivieso, C. (2018). *Ilustrar para todos. Álbumes ilustrados sobre diversidad e igualdad. Illustrating for everyone. Picture books about diversity and equality*. Editorial de la Universidad de Granada.
- Hinojosa Becerra, M., Ruiz San Miguel, F. y Marín Gutiérrez, I. (2015). El sector de la animación: sus fases de producción y nuevas tendencias. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 2 (3). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/276095514_El_sector_de_la_animacion_sus_fases_de_produccion_y_nuevas_tendencias
- Hutchins P. (1968). *Rosie´s walk*. Macmillan.
- López, T. (2006). *Corre corre, calabaza* [Vídeo]. OQO Filmes. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=e-QDJHn2D7A>
- Martínez Maiso, S. (2020). *La Adaptación de álbumes ilustrados infantiles al medio audiovisual*. [TFM]. Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/63041>
- Masache Barbecho, M. Y. (2008). *Vídeo documental cuencano: «La Justicia Indígena en el Ecuador»* [TFG]. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/409>
- Mejuto, E. y Letria, A. (2006). *Corre corre, calabaza*. OQO editora.
- Montchaud, E. (2014). *El Cazo de Lorenzo* [Video]. JPL FILMS. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GUfa7p5qqa0&t=55s>
- Nikolajeva, M. y Scott, C. (2000). *How Picturebooks Work*. Routledge.
- Nodelman, P. (1988). *Words about Pictures. The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press.
- Núñez, M. y Bansch, H. (2006). *Cocorico*. OQO editora.
- Pacheco Moreno, D. (2023). *Desarrollo y producción de animación 2D: TRAZO* [TFG]. Universidad de Granada.
- Pinto, Z. C. (s.f.). *Cocorico*. OQO Filmes. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=H9j9gm1pLAW&t=3s>
- Pires de Sá, F. (2018). *El storyboard o guion gráfico* [recurso de aprendizaje textual]. Fundació Univertitat Oberta de Catalunya (FUOC). Recuperado de file:///D:/usuario/Downloads/Mas%20alla%20de%20la%20idea,%20Preproduccion%20y%20planificacion_El%20storyboard%20o%20guion%20grafico.pdf
- Plaza Chillón, J. L. (2012). *Payasos, pierrots y saltimbanquis: su dimensión autobiográfica y social en Picasso y Federico García Lorca*. Cuadernos

De Arte De La Universidad de Granada, 43, 95-114. Recuperado de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/2676>

Poliektova, O. y Poliektova, T. (2018). Aularia, el país de las aulas: revista digital de comunicación. *Aularia*, 7 (1), 29-34. Recuperado de <https://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/14517>

Potter, B. (1901). *The Tale of Peter Rabbit*. Frederick Warne & Co.

Requena Rodríguez, A. (10 de agosto de 2023). *El Poder de los Afectos*. Academia de Ciencias de la Región de Murcia. <https://portales.um.es/web/acc/-/el-poder-de-los-afectos/1.0>

Rodari, G. (1983). *Gramática de la Fantasía*. Argos Vergara S. A. Recuperado de <https://cungraficos.weebly.com/uploads/5/0/0/7/5007473/rodarigianni-gramaticadelafantasiaintroduccionalartedeinventarhistorias.pdf>

Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles: Cómo crear imágenes para su publicación*. Acanto.

Salisbury, M. y Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Blume

The World of Peter Rabbit & Friends (2006) [Vídeo]. BBC/All Star Films. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=FMJPFMBcSBI&t=189s>

Villanueva, X. (2021). Diferencias entre guion técnico y literario. *Abismo.fm* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://abismofm.com/diferencia-entre-guion-tecnico-y-literario/>

Virares, J. C. (2016). *El montaje y la edición audiovisual*. Recuperado de https://www.ismjh.com/TrabajosAcademicos/El_Montaje_Audiovisual.pdf

10. CURRICULUM

Nombre y apellidos: David Pacheco Moreno

Títulos académicos:

- Grado en Bellas Artes, Universidad de Granada, 2023.
- Máster Profesional en Diseño y Animación 2D con Toon Boom, Escuela Trazos. Madrid, 2024.
- Máster Experto en 3D Generalista, Escuela Trazos. Madrid, 2024
- Hasta 4º curso de Enseñanzas Superiores de Música en el RCSM Victoria Eugenia en la especialidad de saxofón. Granada, 2022.
- Enseñanzas Profesionales de Música en el Conservatorio Profesional de Música Ángel Barrios. Granada, 2016.
- B1 de inglés, Escuela Oficial de Idiomas. Granada, 2023.

Proyectos:

- Cortos de animación 2D:
 - *Mvsa*, realizado para la asignatura Dibujo Animado del Grado en Bellas Artes (2022).
 - *Trazo*, realizado en grupo para el Trabajo Fin de Grado de Bellas Artes (2023)
 - *Nymph*, realizado en la escuela Trazos de Madrid (2024).
- Ilustración:
 - *Gárguli en en el mundo de los humanos*, álbum ilustrado infantil (2023).
 - *Venus Barbuda*, novela gráfica (2023).
- Modelado 3D de personajes, *props* y entornos (2024).
- Diseño de la portada del disco de rap *Postrimerías* de *Hostile* (2021)