



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Máster

Título:

LA REPRESENTACIÓN DE LOS OFICIOS PERDIDOS EN EL PANORAMA DE LOS DIBUJOS ACTUALES Y EXPERIMENTALES.

Episodio Piloto:

“Queridos Trabajadores - El Deshollinador”

Autor/a: Sandra Pilar de la Higuera García

Tutor/a: Jesús Pertíñez López

Línea de Investigación:

Investigación y Creación de Animación 2D, 3D y Experimental.
Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2018



TFM Trabajo Fin de Máster

Título:

LA REPRESENTACIÓN DE LOS OFICIOS PERDIDOS EN EL PANORAMA DE LOS DIBUJOS ACTUALES Y EXPERIMENTALES.

Episodio Piloto:

“Queridos Trabajadores - El Deshollinador”

Autor/a: Sandra Pilar de la Higuera García

Tutor/a: Jesús Pertíñez López

Línea de Investigación:

Investigación y Creación de Animación 2D, 3D y Experimental.
Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2018

mUDi:

Máster Universitario en Dibujo: Creación, Producción y Difusión
Máster Oficial de la Facultad de Bellas Artes de la UGR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D. Sandra Pilar de la Higuera García
con D.N.I. nº 75935913X, alumno/a del Master Universitario en Dibujo
en el curso académico 2017/2018, por el presente escrito asumo la autoría del
Trabajo Fin de Master titulado La Representación de los Oficios Perdidos
en el Panorama de los Dibujos Animados Actuales y Experimentales,
presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre, entendido como
un trabajo de elaboración propia habiendo citado todas las fuentes utilizadas para su
realización.
Y para que conste, firmo la presente Declaración en Granada, a 04/09/2018

Fdo.

Sandra Pilar de la Higuera García

ÍNDICE

6	<u>Resumen (Español e Inglés).</u>
7	<u>Palabras Clave (Español e Inglés).</u>
8	CAPÍTULO 1:
8	<u>1.1) Justificación del interés actual del tema o problema.</u>
11	CAPÍTULO 2:
11	<u>2.1) Objetivos.</u>
11	<u>2.2) Hipótesis y preguntas de investigación.</u>
13	<u>2.3) Metodología de investigación.</u>
13	<u>A) Labor de investigación sobre los oficios perdidos.</u>
17	<u>B) Recopilación de oficios perdidos.</u>
19	<u>C) El Deshollinador, oficio perdido seleccionado para la práctica.</u>
22	CAPÍTULO 3:
22	<u>3.1) Estado de la cuestión. Inspiración y referentes.</u>
23	<u>A) Referentes según el tema y la función didáctica.</u>
29	<u>B) Referentes según el estilo y las técnicas que más me interesan.</u>
35	CAPÍTULO 4:
35	<u>4.1) Práctica. Metodología, proceso artístico.</u>
35	<u>A) Sinopsis.</u>
36	<u>B) Concept Art.</u>
44	<u>C) Model Sheets.</u>
46	<u>D) Fichas de personalidad.</u>
48	<u>E) Análisis de los personajes y los escenarios.</u>
50	<u>F) Storyboard.</u>
67	<u>G) Animación y proceso digital.</u>
78	CAPÍTULO 5:
78	<u>5.1) Conclusiones.</u>
80	<u>Bibliografía.</u>
81	<u>Webgrafía.</u>
83	<u>Índice de imágenes.</u>
89	<u>Currículum Vitae.</u>

Resumen (Español):

Los oficios perdidos ya no están presentes en la realidad, o sólo lo están en pequeñas partes del mundo donde es costumbre y tradición seguirlos al pie de la letra. Los infantes de hoy desconocen el tema por completo y viven una actualidad donde todos los trabajos se han modernizado. Las nuevas tecnologías también están muy ligadas a la animación que los niños ven en la televisión. Ésta sigue un cánón específico con unas técnicas ortodoxas y tratan historias con temas muy actuales. Es comprensible, pues los dibujos animados para niños están hechos de ese modo para que sepan como funciona el mundo de hoy, y la razón de que sean tan monótonos es porque suponen un menor gasto en tiempo y dinero.

La sociedad está cada vez más alejada del pasado. A los niños no se les da la oportunidad de que aprendan a propósito de algo tan tradicional como los oficios perdidos, lo mismo ocurre con otros temas similares. Una animación más experimental también puede despertarles el interés y la curiosidad porque resulta muy novedosa y llamativa. Por eso aquí surge la idea de aplicar el tema de los oficios perdidos al estilo de animación actual utilizando unas técnicas mucho más experimentales para obtener un producto más original, algo que bien podría transmitirse en la televisión. Es la historia de dos pequeños trabajadores que desempeñan toda clase de oficios extintos en cada uno de los episodios. En este único episodio he traído uno de los oficios más olvidados:

El Deshollinador.

Abstrac (Inglés):

Extinct jobs are no longer present in our lives, or only in small parts of the world where it is custom and tradition to follow them extrictly. Children of today do not know anything about that subject and they are connected to the present where all jobs have been modernized. The new technologies are also linked to the animation that kids watch on television. This remains a specific canon with orthodox techniques and tells stories with current issues. It is understandable because cartoons for children are made in this way so they can know how the world works today, and the reason cartoons are so monotonous is because they involve less expenditure in time and money.

Society is farer away from the past. Kids have no the chance to learn about something as traditional as extinct jobs like other similar subjects. Also, a more experimental animation can generate them interest and curiosity because it is very novel and striking. That's why here appears the idea of applying the theme of extinct jobs in the style of currently animation, but with experimental techniques for obtaining a much more original product, something that could be transmitted on television. It is an story of two small workers who practice all kind of extinct jobs in each of the episodes. In this unique episode I have brought one of the most forgotten ones:

The Chimney Sweep.

Palabras Clave (Español e Inglés):

- Oficios perdidos. (Extinct jobs).
- Dibujos animados. (Cartoons).
- Experimental. (Experimental).



Colfer, J. (1850). *Un viejo deshollinador en 1850, Wexford, Irlanda.* [Fotografía].



Tallaferrero, G. (2017) *Portada de Atlas Ilustrado: Oficios muy Antiguos.* [Imagen Digital].



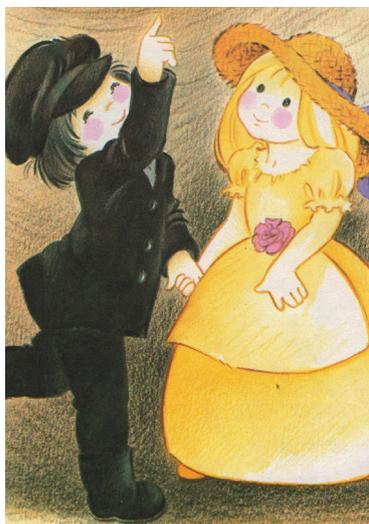
CARTOON NETWORK™

Cartoon Network Studios. (2010). *Actual logotipo del canal Cartoon Network.* [Imagen Digital].

CAPÍTULO 1:

1.1) Justificación del interés actual del tema o problema.

Durante la infancia en los años 90 aparece en mí una pasión por los cuentos clásicos de los 60 - 70 con personajes que llevaban ropa antigua y ejercían todo tipo de trabajos que hoy en día ya han desaparecido o sólo se encuentran en unos pocos países del mundo. Tales personajes eran atractivos y se desenvolvían en un mundo de colores cálidos y sepías. Aparte también empezaba a manifestarse un estilo diferente en los dibujos animados televisivos. Iban pasando por otros niveles, se estaban volviendo más modernos, dinámicos y exagerados, y han continuado evolucionando hasta del día de hoy.



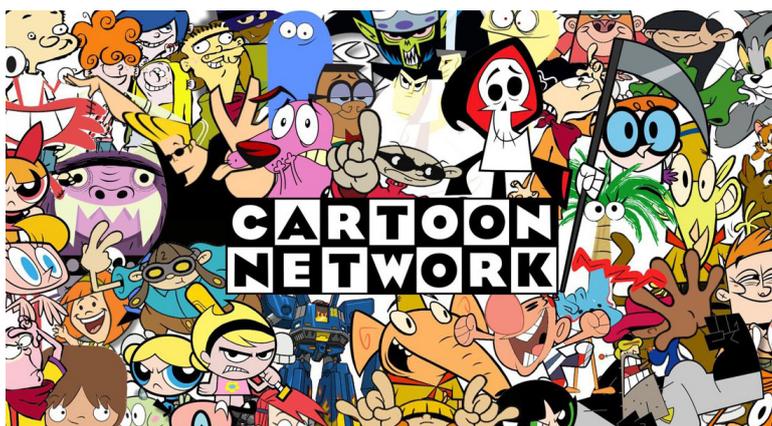
Cuentos de Andersen. (1990).
La Pastora y el Deshollinador.
[Imagen Digital].



Cuentos de Constanza. (1987).
La Cenicienta.
[Imagen Digital].

Pasaba horas delante de la pantalla de un televisor mirando los dibujos animados que eran transmitidos en mi época. Como se dijo anteriormente durante esos años los dibujos animados comenzaban a tener un estilo más caricaturesco con historias más disparatadas y personajes mucho más expresivos y exagerados.

Cartoon Network tiene 25 años. Antes era uno de los pocos canales de dibujos gratuito, accesible y de buena calidad, pero hoy ya no es así. Ha hecho surgir la inspiración de innumerables dibujantes amantes de la animación los cuales tienen el inalcanzable sueño de crear sus propias series de televisión.



Cartoon Network Studios. (2017).
Homenaje a Cartoon Network: Los dibujos de todos los tiempos.
[Imagen Digital].

Cuentos tradicionales, dibujos animados actuales... se unen en un sólo proyecto, un corto animado con un estilo moderno y un tema pasado, aplicando técnicas de animación experimental.

Con la llegada de las nuevas tecnologías se han desarrollado técnicas ortodoxas para hacer dibujos animados porque por lo general la producción es mucho más rápida y barata. Lo malo de esto es que la animación, por muy fluida y buena que sea, se queda limitada y plana, pierde cierto encanto sin esas técnicas tradicionales que antiguamente se usaban. Sin embargo, muy recientemente se han creado series animadas tanto para niños como para adultos que han querido ir mucho más allá: se mezclan diferentes disciplinas para animar, 2D, 3D, e incluso la pintura y el dibujo artístico, uso de texturas y recortables, stop motion, y se atreven incluso a cambiar los estilos de dibujo, dando lugar a una animación muy original y libre que invita a despertar el interés por seguir mirándolas: son atractivas y novedosas porque no es costumbre verlas.

Hablando de forma más personal, creo tener suficiente capacidad para hacer que un dibujo se mueva y adquiera vida propia. Si se quiere hacer animación (o una serie de dibujos animados) primero hay que nutrirse viendo una gran cantidad de ellos y estar atento a los movimientos que se hacen, los planos, los principios de animación básicos, actuar e interpretar como los personajes moviéndose delante de un espejo, y si es necesario, pausar las animaciones para ver frame por frame cómo se consigue hacer un determinado movimiento.



El Asombroso Mundo de Gumball es una de las series actuales que mejor ejemplifica esa mezcla de técnicas de animación de una forma exagerada. Bocquelet, B. (2018). *El Asombroso mundo de Gumball*. [Imagen Digital].

CAPÍTULO 2:

2.1) Objetivos.

A) El tema principal son los oficios perdidos.

El oficio seleccionado para la práctica es *El Deshollinador*.

B) Crear un episodio piloto para una serie de televisión original cuyo público será infantil y juvenil (aunque los adultos también lo pueden ver) teniendo en cuenta las características de los dibujos animados actuales pero desde un punto de vista más experimental, sin perder el estilo personal. Esta serie hablará sobre los oficios perdidos. Cada episodio constará de un oficio perdido. Para éste que llevaré a la práctica los protagonistas serán unos *Deshollinadores*.

- Duración mínima: 3 minutos.

- Duración máxima: Todo lo que se quiera.

2.2) Hipótesis y preguntas de investigación.

A) Los dibujos animados tienen una finalidad didáctica que hay que reivindicar.

B) La animación experimental es más libre, imaginativa y novedosa frente a la ortodoxa. Tiene una mayor efectividad desde el punto de vista didáctico.

C) Mediante la animación se mostrará a los niños qué son los oficios perdidos, trabajos pre-tecnológicos que les van a permitir ubicarse en el mundo actual.



Bases y Soportes.
(2016). *Niño
viendo televisión*.
[Fotografía].

Los niños pasan horas delante de la televisión, es un gran aliado que los mantiene entretenidos mientras sus padres tienen la oportunidad de descansar y dejarlos ocupados un rato. Por eso es importante que los programas infantiles tengan como uno de los principales objetivos educar y ser responsables con los hijos. Hay un grupo de dibujos animados que hacen esto con mucho éxito, otros no cumplen tanto esa función y no son tan buenas.

Desde muy temprana edad aprenden a entender la realidad a través de cómo las cosas están representadas en una pantalla. La vida cotidiana que tienen ya no es un punto de referencia fijo como lo tenían los niños que antiguamente no tenían televisión. Pero esto no resulta negativo para ellos: La pantalla les ofrece una visión detallada de cómo funcionan el mundo y las relaciones. También es muy importante cómo funcionan las formas, los colores, iconicidad y leyes de la física. Los niños lo interpretan y lo entienden increíblemente rápido, de forma intuitiva. Además, los dibujos animados les ayudan a desarrollar un vocabulario visual y experiencia cognitiva artística.

Aquí es donde entran los dibujos animados experimentales. Son aquellos que se alejan de lo ortodoxo. Toman también un papel importante en el mundo del arte y el dibujo es un punto clave de su existencia. Capta de forma muy efectiva la atención de los niños y hace que se sientan identificados con lo que ven en la pantalla. Existen dibujos animados que hacen muy bien esta labor de despertarles el interés por el arte.



Velasco, V. (2017).
Niño dibujando.
[Fotografía].

2.3) Metodología de investigación.

A) Labor de investigación sobre los oficios perdidos.

Toca investigar sobre aquellas personas que han trabajado o trabajan con el tema de los oficios perdidos.

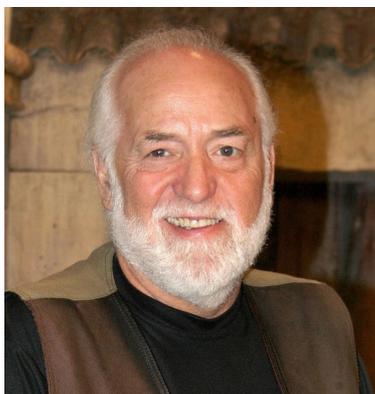


Anónimo. (Año desconocido).
Antiguo barrendero.
[Fotografía].

Los oficios perdidos (el tema más relevante a tratar en este proyecto) es un campo del que no se tiene muchos referentes en la actualidad. Los oficios que ya no se estilan han pasado a un segundo plano. La evolución de la tecnología y la aparición de otros medios de trabajo, nuestras costumbres, las cuales han cambiado drásticamente (costumbres que se desenvuelven en un mundo muy tecnológico) han hecho que muchos de los oficios tradicionales terminen desapareciendo de nuestras vidas o sólo estén presentes en unos pocos lugares del mundo que aún no han alcanzado su pleno desarrollo, o en pueblos rurales cuya población y habitantes, la mayoría ancianos, siguen apegados a sus tradiciones y a sus estilos de vida desde muy jóvenes.

Actualmente los que aún cuidan de sus abuelos y unos pocos padres de avanzada edad pueden proporcionar información sobre cómo se trabajaba antes y qué tipo de trabajos había, pero, si queremos buscar referentes o irnos ahí afuera a buscar sobre este tema que nos aborda: ¿De cuánta información disponemos? ¿Quiénes se han encargado de hacer una investigación y un recorrido por el tema de los oficios antiguos? ¿Existen libros, enciclopedias o documentales al respecto que nos puedan ayudar a conocer mejor este asunto?

Afortunadamente existe alguien que ha dedicado parte de su vida a investigar sobre los oficios perdidos. Se llama *Eugenio Monesma Moliner*.

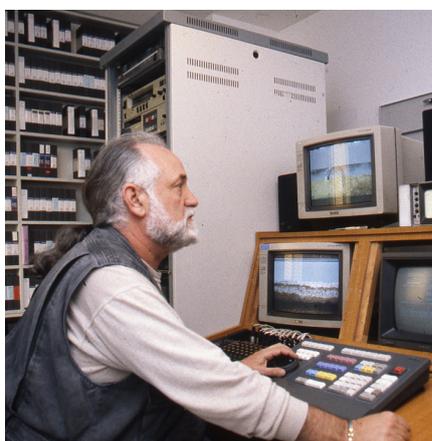


Monesma Moliner, E. (2012). Foto de Eugenio Monesma. [Fotografía].

«No son los que tradicionalmente vemos en televisión. Se trata de una gran variedad de fiestas religiosas y fiestas lúdicas... Me gusta difundir por televisión las tradiciones para que la gente las valore.»
- Eugenio Monesma Moliner.

Monesma Moliner es un español que nació en Huesca el 21 de noviembre del año 1952. Actualmente tiene 65 años. Trabaja como productor y director de cine y televisión y es un importante miembro de la Real Academia de Bellas Artes de San Luis. Más que nada se le conoce por sus series de documentales que hablan sobre el tema que nos concierne, los oficios perdidos, costumbres y tradiciones que se dan en diferentes partes de España.

Eugenio solía realizar y producir cortometrajes como una afición con el formato de Super-8. Estos hablaban sobre tradiciones y costumbres españolas. Poco a poco se fue profesionalizando y la realización de estos documentales fue más allá, convirtiéndose en un trabajo del que vive. En 1983 dio un giro importante en su carrera ingresando en el instituto Aragonés de Antropología y se decantó por el cine etnográfico. Con mucho tiempo y dedicación fue adquiriendo un sentido filmico que le hizo superar planteamientos que eran excesivamente documentalistas en el cine etnográfico tradicional. Algunos de sus primeros trabajos fueron “*El esquilado de caballerías*” (1982), “*Navateros*” (1983) y “*Los dances de San Juan de Plan*” (1985). También perfeccionó su capacidad para manejar la cámara y relatar con un documental sobre las tradiciones y los oficios aragoneses.



Pyrene, P.V. (2018). Monesma trabajando. [Fotografía].

Creó el *Centro de la Imagen Eugenio Monesma* en 1984 y luego la productora *Pyrene P.V.* en el 1990. Sobre la productora, *Pyrene* ha funcionado hasta el día de hoy como una empresa profesional enfocada a la producción de series y documentales que tienen que ver con oficios perdidos, labores tradicionales, historia, naturaleza, arte y patrimonio de España. *Pyrene* es considerada la productora que más nos ha enseñado sobre la cultura tradicional en España a través de sus documentales, los cuales son muy gráficos, mostrando los puntos esenciales y el proceso de varios trabajos artesanales e información sobre tradiciones y costumbres. Posee un archivo de más de 500.000 diapositivas sobre oficios, fiestas, rituales, y todo tipo de costumbres españolas. Ha participado en revistas y publicaciones en numerosas ocasiones.



Pyrene, P.V. (1990).
*Logotipo del estudio
Pyrene, P.V.* [Imagen
Digital].

He aquí una lista de series a propósito de los oficios perdidos que Eugenio ha estado haciendo hasta la actualidad, con títulos diferentes, organizadas en cinco vídeos por entrega:

- *Oficios perdidos* (1, 1995).
- *Últimos artesanos* (2, 1997).
- *Oficios tradicionales* (3, 1998).
- *El hombre y los trabajos* (4, 1998).
- *Labores tradicionales* (5, 1998).
- *Manos artesanas* (6, 1999).
- *Oficios en la memoria* (7, 1999).
- *Tareas de antaño* (8, 1999).
- *Los trabajos de ayer* (9, 2000).
- *Actividades artesanales* (10, 2004).
- *Trabajos para el recuerdo* (11, 2004).
- *Maestros artesanos* (12, 2002).
- *Artesanías del pasado* (13, 2004).
- *Quehaceres populares* (14, 2004).
- *Artes de un tiempo* (15, 2005).
- *Ocupaciones de nuestros antepasados* (16, 2005).
- *Oficios del ayer* (17, 2007).
- *Trabajos memorables* (18, 2007).
- *Oficios vividos* (19, 2007).
- *Antiguos quehaceres* (20, 2007).
- *Recordando a nuestros antepasados* (21, 2007).
- *Años de artesanía* (22, 2007).
- *Tareas memorables* (23, 2009).

- *Oficios de siempre* (24, 2009).
- *Ayer, una cultura* (25, 2009).
- *Herencia de una tradición* (26, 2010).
- *Costumbres y recuerdos* (27, 2010).
- *Memorias de una época* (28, 2011).
- *Recuerdos de ayer* (29, 2011).
- *Tareas del olvido* (30, 2011).
- *Aquellas faenas* (31, 2012).
- *Oficios heredados* (32, 2012).
- *Sabidurías del pasado* (33, 2015).



Pyrene, P.V. (2004).
 Quinta colección de
 la serie OFICIOS
 PERDIDOS.
 [Imagen Digital].

El archivo de Eugenio consta con más de 2.800 documentales y unas 280.000 fotografías sobre diferentes materias, siendo este uno de los más extensos de España.

Toda esta información puede encontrarse en la página web oficial de la productora *Pyrene P.V.*, fragmentos de documentales y series en el canal de *Youtube* y *Vimeo* de Eugenio Monesma y la página de cine científico *CienciaTK*. En esta última se pueden visualizar online y completas algunas de sus películas producidas por la diputación de Huesca. Para los interesados en ver mucho más, en la página web *Documentales Etnográficos* se pueden comprar DVDs de los documentales que no están disponibles online.

B) Recopilación de oficios perdidos.

A continuación se muestra una lista de una gran variedad de oficios antiguos. Si se quisiera hacer una serie completa sobre el tema que se está abordando cada episodio constaría de un oficio perdido, mostrando a través de unos personajes, una historia y una determinada situación cómo se desempeña.

- Afilador.
- Agricultor.
- Aguador.
- Alambiquero.
- Albarquero.
- Alfarero.
- Apalgatero.
- Apicultor.
- Arriero.
- Artesano de instrumentos.
- Artesano de ruedas.
- Artesano de taracea.
- Artesano de vidrio.
- Ascensorista.
- Azacán.
- Barbero.
- Barquillera/Pipera.
- Barrendero.
- Boticario.
- Cabrero.
- Cajista.
- Campanero.
- Carbonero.
- Cardador de lana.
- Cazador de ratas.
- Cenachero.
- Cerillera.
- Cerrajero.
- Cestero.
- Cigarrera.
- Cochero.
- Colchonero.
- Colocador de bolos.
- Conductor de troncos.
- Copista.
- Cordonero.
- Cortador de hielo.
- Costurera de máquina.
- Costurera manual.
- Creador de mosaicos.
- Credenciero.
- Criador de animales.
- Cuarteador.
- Cucharero.
- Curtidor.
- Daguerrotipista.
- Deshollinador.
- Despabilador.
- Despertador humano.
- Detector de aviones enemigos.
- Elaborador de jaulas para pájaros.
- Elaborador de puros.
- Elaborador de ropa con piel/cuero.
- Elaborador de tejas.
- Elaborador de mantequilla.
- Elaborador de queso.
- Elaborador de broches y adornos.
- Elaborador de papel casero.
- Embotellador de barcos en miniatura.
- Encuadernador.
- Ensayador.
- Enterrador.
- Escultor de personajes religiosos.
- Espartero.
- Esparteñas.
- Esquilador de ovejas.
- Farolero.
- Fogonero.
- Forcaire.
- Forrador de gaitas.

- Fundidor de campanas.
- Fundidor de hierro.
- Gabarrero.
- Gancharo.
- Guardafrenos.
- Guardapuente.
- Herrador de caballos.
- Herrero.
- Hilandera.
- Hilandera de seda.
- Latero/Calderero.
- Lavandera.
- Lechero.
- Lector de fábricas.
- Leñador.
- Limpia-alcantarillas.
- Limpia-botas.
- Limpia-pozos.
- Maestro de postas.
- Maquinista de locomotora.
- Matadero.
- Mayoral.
- Menestral.
- Mielero-Quesero.
- Minero.
- Mozo de cordel.
- Palafrenero.
- Palilleira.
- Paragüero.
- Pastor.
- Peguero.
- Peón caminero.
- Planchadora.
- Plañidera.
- Postillón.
- Pregonero.
- Rabadán.
- Recolector de corteza de árbol.
- Recolector agrícola.
- Resucitador.
- Ropavejero.
- Santero.
- Segador.
- Sereno.
- Sillero.
- Sombrerero.
- Sustanciero.
- Talabartero.
- Tallador.
- Tameme.
- Tapicero.
- Tejedora.
- Tejedora de cabezales de paja.
- Tejedora de mimbre.
- Telefonista.
- Tonelero.
- Trementinaire.
- Vadeador.
- Vendedor ambulante.
- Vendedor de periódicos.
- Voyageur.
- Zapatero.



Anónimo. (Año desconocido).
Antigua hilandera.
 [Fotografía].

C) El Deshollinador, oficio perdido seleccionado para la práctica.

Ya que *El Deshollinador* ha sido el oficio perdido elegido para la elaboración del corto conviene recopilar información sobre él para así crear una historia, un escenario y unos personajes adecuados.

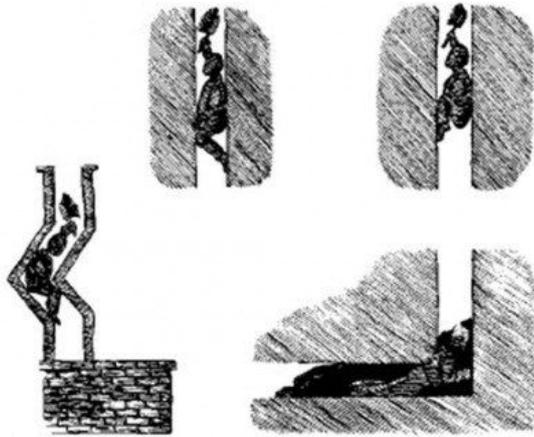
Un deshollinador es el encargado de limpiar los restos de hollín y cenizas de las chimeneas. En las paredes de estas, con el uso, se forma una capa de creosota (aceite cáustico) que impide la circulación del aire por el interior del tiro. En el Londres victoriano, el sistema de calefacción de los hogares era a base de chimeneas y una legión de deshollinadores recorría la ciudad limpiándolas y reparándolas. En muchas ocasiones los tiros de éstas eran estrechos, se curvaban o tenían entrantes y salientes y era difícil sanearlas, utilizaban niños muy pequeños como ayudantes. Los infantes solían provenir de asilos u orfanatos. La vida de estos niños deshollinadores victorianos era terrible, y a pesar de que muchos parlamentarios durante décadas intentaron que se dictaran leyes contra este tipo de trabajo infantil, no consiguieron una ley hasta 1840 y realmente no se aplicó hasta 1875.



Anónimo. (Año desconocido).
Antiguo niño deshollinador.
[Fotografía].

Cabe destacar que la vida de los niños victorianos era bastante dura sobre todo si nacían en el seno de una familia obrera y pobre. Eran considerados adultos en miniatura. Desde muy pequeños empezaban a desempeñar profesiones muy duras: Barrenderos, deshollinadores, cazadores de ratas, mineros, carteristas, agricultores, trabajadores en fábricas textiles y en el peor de los casos la prostitución. Además sus condiciones de vida eran pésimas (falta de dinero, comida e higiene) y sus esperanzas de vida muy cortas. Además, no cobraban lo suficiente y tampoco tenían seguros si sufrían accidentes laborales, los cuales eran muy frecuentes, ya que debido a sus pequeños tamaños debían entrar por las zonas más peligrosas que eran inaccesibles para un adulto (como caber por una estrecha y ardiente chimenea).

El sistema de chimeneas actual se empezó a utilizar en el siglo XIV, pero desde finales del XVIII y durante el XIX, la edificación de casas e inmuebles con chimeneas aumentó muchísimo debido al crecimiento de la población urbana por la industrialización. Aunque desde 1803 existía en EE.UU. una máquina para deshollinar chimeneas, en Gran Bretaña se siguió utilizando, durante casi un siglo más, el sistema tradicional: un deshollinador adulto y sus “ayudantes-aprendices”. Estos niños empezaban a trabajar entre los 3 o 4 años y algunos dejaban el oficio a los 10 o 12 si conseguían sobrevivir, porque ya no cabían por los tiros de las chimeneas. Las chimeneas más estrechas medían 23×23 cm, aunque la medida estándar solía ser 23×36 cm. El sistema de subida era propulsándose con rodillas y codos hacia arriba y hacia abajo empujando el cepillo limpiador, tal como se ve en la imagen inferior.



Strange, K.H.
(1982). *Método de trabajo de los niños deshollinadores*.
[Imagen Digital].

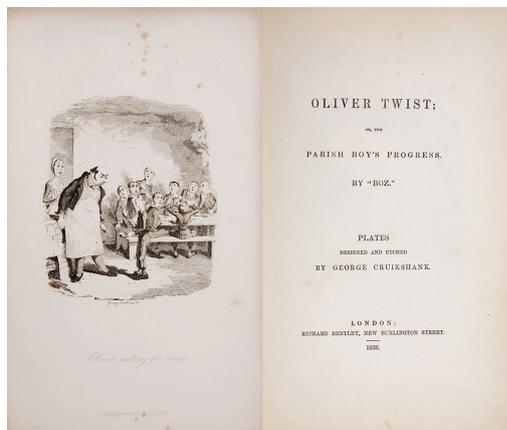
Sus extremidades quedaban en carne viva hasta que hacían callo. Una vez cicatrizadas los movimientos en el tiro eran menos dolorosos. Solían limpiar entre 4 y 5 chimeneas cada día. Los métodos utilizados si un niño quedaba paralizado por el miedo y no quería subir más eran terroríficos: encendían un pequeño fuego en la chimenea o enviaban a otro muchacho con un alfiler para que le pinchara los pies o las nalgas. Con frecuencia quedaban atascados y podían pasar horas hasta que eran rescatados con una cuerda o por otro de los aprendices. En los casos más difíciles habían que agujerear el tiro de la chimenea para poder extraerlos, vivos o muertos.

Vivían con su “maestro” que los alimentaba de mala manera para que siguieran entrando en los agujeros. Dormían todos juntos, en el suelo sobre los sacos y telas que utilizaban durante el día para recoger el hollín. El jefe tenía la obligación de proporcionarles medios para asearse al menos una vez a la semana, pero esto no ocurría nunca y lo normal es que 2 o 3 veces al año se bañasen en cualquier estanque de la ciudad. Tenían un único día de fiesta al año, el primero de Mayo.

Los mayores peligros eran, por un lado el lamentable estado de sus pulmones tras años de respirar humo y hollín, lo que conllevaba enfermedades respiratorias graves e incluso cáncer de pulmón. Por otro, en las subidas o bajadas era fácil resbalar y caer desde una altura considerable y herirse/morir. También ocurría con cierta frecuencia que alguien de la casa no se enteraba de que estaban deshollinando y se encendía la chimenea asfixiando al muchacho en su interior.

En 1817 se hizo un informe parlamentario hablando de las duras condiciones de vida de estos niños y en concreto se habló de las enfermedades que padecían: atrofia del crecimiento, deformaciones de columna y extremidades, pérdida de visión, contusiones y quemaduras y si llegaban a la adolescencia, muchas veces se veían afectados por un tipo concreto de cáncer, el de escroto, que sólo se daba en los deshollinadores. Sin embargo, no fue hasta 1840 que se dictó una ley de protección de los menores que trabajaban como deshollinadores, aunque nadie la cumplió hasta 1875, año en que se obligó a los deshollinadores a pasar un control policial.

El trabajo de deshollinador durante la era de la industrialización se hizo muy codiciado, sin embargo, también era considerado uno de los trabajos más difíciles, peligrosos y de baja remuneración de la época. Una novela realista muy famosa que cuenta esta trágica vida de los niños deshollinadores es *Oliver Twist*.



Dickens, C.
(1838). *Libro:*
Oliver Twist.
[Fotografía].



Polański, P. (2005).
Adaptación
cinematográfica:
Oliver Twist.
[Imagen Digital].

CAPÍTULO 3:

3.1) Estado de la cuestión. Inspiración y referentes.

El siguiente apartado mostrará ejemplos de dibujos animados existentes que servirán de inspiración y referencia para la práctica.

Este punto se divide dos grupos que son:

A) Referentes según el tema y la función didáctica.

- La Patrulla Canina (*PAW Patrol*).
- Manny Manitas (*Handy Manny*).
- Chuck y sus amigos (*The Adventures of Chuck and Friends*).
- Telmo y Tula (*Telmo and Tula*).
- El Oso Berni (*Bernard Bear*).
- Pat el Cartero (*Postman Pat*).
- Dino Tren (*Dinosaur Train*).
- La Luna (*Cortometraje, Disney Pixar*).

B) Referentes según el estilo y las técnicas que más me interesan.

- Más Allá del Jardín (*Over the Garden Wall*).
- Flapjack (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*).
- Campamento Lazlo (*Camp Lazlo*).
- Mickey Mouse (*A Mickey Mouse Cartoon*).
- Chowder (*Chowder*).
- Pecezuelos (*Fish Hooks*).
- Pepinillo y Cacahuete (*Pickle and Peanut*).
- Fragmento - Bojack Horseman (*You're a piece of shit*).
- Fragmento - Rick y Morty (*Exquisite Corpse/Acid/LSD*).

A) Referentes según el tema y la función didáctica.

A continuación se enumerarán un conjunto de series animadas (no tienen orden de preferencia) que se relacionan con el proyecto por el tema. No existen series animadas que hablen sobre los oficios perdidos pero sí existen muchas que hablan sobre oficios actuales. Otros ejemplos no hablan de oficios pero desarrollan temas variados representados de una forma muy didáctica tales como tipos de deportes, coches, dinosaurios, etc. Tienen el fin de enseñar a los niños algo nuevo en cada capítulo sin salirse del campo que se están tratando. De este modo ellos aprenden de una forma entretenida siendo ayudados por un grupo de simpáticos personajes. Todos los ejemplos de este apartado son series tridimensionales hechas por ordenador (esta característica no es de mi interés porque yo voy a hacer un tipo de animación más experimental que no requiere tanto uso de 3D).

- La Patrulla Canina (*PAW Patrol*).



Chapman, K. (2013).
La Patrulla Canina.
[Fotocaptura].

Serie de animación 3D canadiense e infantil creada por Keith Chapman y producida por Guru Studio. Actualmente es considerada una de las series de animación 3D que más éxito ha tenido desde su estreno y los niños muestran una gran admiración por sus personajes principales. El hecho de que sean perros con profesiones y capacidad para hablar hace que esta animación sea mucho más atractiva para un público infantil.

El género es de aventuras y de comedia. Está protagonizada por un grupo de ocho cachorros con diferentes personalidades, los cuales desempeñan un oficio distinto cada uno. Son dirigidos por un niño de 16 años llamado Ryder. Cada episodio muestra cómo este grupo de lindos perritos ayudan a la gente de su alrededor, realizan tareas y misiones de rescate de alto riesgo, todo ello acompañado de importantes valores como la amistad y el trabajo en equipo.

- Marshall (*Dálmata bombero*).
- Rubble (*Bulldog constructor*).
- Chase (*Pastor alemán policía*).
- Rocky (*Pastor australiano reciclador*).
- Zuma (*Labrador rescatador acuático*).
- Skye (*Cocker/Poodle piloto*).
- Everest (*Husky rescatadora de montaña y esquiadora*).
- Tracker (*Chihuahua guardabosques*).

- Manny Manitas (*Handy Manny*).



Bollen, R. Sadler,
M. y Gitelson,
R. (2006).
Manny Manitas.
[Fotocaptura].

Serie de animación 3D infantil estadounidense/canadiense creada por Roger Bollen, Marilyn Sadler y Rick Gitelson. Producida por Nelvana Limited.

Manny es un trabajador mecánico/carpintero que se dedica a construir y reparar objetos dañados en una ciudad llamada Sheet Rock Hills. Siempre lo hace acompañado de sus herramientas parlantes las cuales hacen sus funciones cada una. Se trata de un lugar ficticio y desértico, pero algunos deducen que se trata de un lugar real, como Arizona. Esta serie resulta muy didáctica y educativa porque enseñan a los más pequeños a resolver problemas comunes de la vida usando la lógica.

Es interesante ver que en muchas ocasiones tanto Manny como las herramientas utilizan palabras básicas en inglés mientras trabajan, por lo que también les enseñan el idioma.

- Chuck y sus amigos (*The Adventures of Chuck and Friends*).



Beechen, A. (2012).
Chuck y sus amigos.
[Fotocaptura].

Esta es una serie de animación 3D humorística creada por la empresa de juguetes Hasbro. Cuenta las aventuras de un grupo de amigos que a su vez son vehículos. Cada uno desempeña una función distinta. Más que nada esta serie existe para comercializar una serie de camiones y coches de juguete para los pequeños de la casa. De esa forma cada niño puede elegir el tipo de camión que más le guste.

- Chuck (*Camión de volteo que aspira a ser un camión monstruo*).
- Rowdy (*Camión de la basura*).
- Handy (*Camión grúa*).
- Digger (*Retroexcavadora*).
- Biggs (*Camión grande y normal*).
- Boomer (*Camión de bomberos*).
- Flip (*Camión monstruo*).
- Soku (*Coche crucero trucado*).

- Telmo y Tula (*Telmo and Tula*).



Motion Pictures y
The Walt Disney
Company. (2008).
Telmo y Tula.
[Fotocaptura].

Serie de animación 3D para niños española/británica creada por Motion Pictures y The Walt Disney Company. Telmo y Tula tienen un canal de cocina y otro de manualidades. El objetivo es enseñar a los niños recetas variadas de cocina fáciles para ellos, y todo tipo de manualidades explicadas paso a paso.

El tipo de animación 3D de esta serie resulta bastante peculiar porque los personajes están modelados completamente planos como si de recortables elásticos se trataran, y sus ojos son como dos pegatinas de plástico con pupilas. Resulta ser muy educativa y previene a los niños de algunos peligros en la cocina, por ejemplo: si se requiere el uso de cuchillos o incluso encender un horno los personajes les dicen a los niños que deben pedirle ayuda a sus padres o a un adulto responsable.

- El Oso Berni (*Bernard Bear*).



Ucha, J.L. y Lliviria, B.C. (2003). *El Oso Berni*. [Fotocaptura].

Del mismo modo que las otras series que hemos visto, esta es una serie de animación 3D producida por BRB Internacional, Screen 21 y RG Animation Studios con la inversión de M6. Esta serie ha sido dirigida por José Luis Ucha y Claudio Biern Lliviria. El compositor de la música que suena es Óscar maceda Rodríguez.

El Oso Berni está considerada una gran serie de animación 3D y fue muy novedosa en la fecha en la que se transmitió pues la animación tridimensional no era tan recurrente como hoy. Ha sido nominada y premiada en muchas ocasiones. Se trata de un oso polar con mucho carácter que viaja por el mundo y realiza toda clase de deportes en cada uno de los episodios. No existen diálogos pero el oso lo expresa todo con sus acciones. Los episodios son realmente cortos y apenas llegan a los cinco minutos.

- Pat el Cartero (*Postman Pat*).



Cunliffe, J. (1981).
Pat el Cartero.
[Fotocaptura].

Serie británica animada por medio de Stop-Motion producida por Woodland Animations. La serie va dirigida al público infantil. Narra las aventuras de Pat Clifton, un hombre cartero que vive en un lugar ficticio llamado la Villa de Greendale, inspirada en Longsleddale cerca de Kendal.

Cada episodio sigue las aventuras de Pat Clifton, un hombre cartero muy amable dueño de un gato blanco y negro llamado Jess. Se preocupa de hacer llegar la correspondencia a la gente de Greendale, pero antes deberá afrontar una serie de obstáculos, como por ejemplo, encontrarse por el camino a gente que necesita ayuda, y como buen caballero que es, echarles una mano.

- Dino Tren (*Dinosaur Train*).



Bartlett, C.
(2009). *Dino Tren*
[Fotocaptura].

Es una serie infantil animada en 3D creada por Craig Bartlett y producida por The Jim Henson Company. Cuenta la historia de un pequeño tiranosaurio llamado Buddy que es adoptado por un grupo de teranodontes. Lo que hacen es tomar un Dinotren para conocer y aprender todos los tipos de dinosaurios que existen. Es un tren muy colorido y viaja a través del tiempo. Su revisor, un Troodon, les sirve como guía y les facilita información muy interesante a propósito de los dinosaurios que conocen a lo largo de sus viajes.

- La Luna (Cortometraje, Disney Pixar).

Este es el único ejemplo más cercano al tema de los oficios perdidos que se ha podido encontrar. Se trata de un corto de animación de Pixar llamado La Luna.

La Luna es un corto de animación 3D estadounidense que fue dirigido, escrito y animado por Enrico Casarosa. Se estrenó el 6 de Junio de 2011 en el Annecy International Animated Film Festival en Francia y tuvo su estreno en cines el 22 de Junio de 2012, empezando antes de la película de Pixar *Brave*. Fue nominado a un Óscar en la categoría de «mejor cortometraje animado» en los 84º premios de la Academia. Cuenta la historia de una familia de barrenderos (El abuelo, el padre y el hijo) que suben con una escalera hacia la luna para barrer un conjunto de estrellas luminosas que hay esparcidas por la superficie. Barriéndolas convierten la luna llena en creciente.



Casarosa, E.
(2012). *La Luna*.
[Fotocaptura].

B) Referentes según el estilo y las técnicas que más me interesan.

En este apartado vienen seleccionadas las siguientes series de animación por la técnica y el estilo que más me interesan tener en cuenta para la elaboración de mi propio corto. Los escenarios estarán realizados en un espacio tridimensional con dibujos bidimensionales. Los personajes también estarán dibujados en 2D, recurriré al uso de texturas y una gama de colores cálidos, en ocasiones poco saturados.

- Más Allá del Jardín (*Over the Garden Wall*).



McHale, P.
(2014). *Más Allá del Jardín*.
[Fotocaptura].

Más Allá del Jardín es una miniserie de animación 2D creada por Patrick McHale, artista que ha aportado su talento a grandes series como Hora de Aventuras y Flapjack.

Es transmitida en Cartoon Network y consta de 10 episodios. Narra las aventuras de dos hermanos que se pierden en un bosque donde ocurren cosas extrañas. Tienen la finalidad de encontrar su camino a casa, pero antes deberán pasar por una serie de misteriosos acontecimientos. El show está basado en un corto del mismo McHale titulado Tome of the Unknown, con los mismos personajes.

A pesar de tener tan sólo 10 episodios esta serie ha recibido muy buenas opiniones por parte de los críticos. La consideran una joya con un estilo infantil que esconde un mensaje muy profundo y adulto. Los colores utilizados son muy cálidos y poco saturados, y la historia parece desarrollarse en una época antigua o lugar ficticio el cual nos recuerda a antiguos relatos y cuentos que solíamos leer cuando éramos niños.

- Flapjack (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*).



Van Orman, T.
(2008). *Las maravillosas desventuras de Flapjack*.
[Fotocaptura].

Es una serie animada producida por Cartoon Network creada por Thurop van Orman, un artista veterano que ha trabajado también para otras series animadas como Campamento Lazlo y Las Macabras Aventuras de Billy y Mandy. Lamentablemente la serie fue cancelada porque algunos de los miembros del estudio de animación decidieron abandonar el proyecto para sacar a la luz sus propias series, entre ellas está Hora de Aventuras, Gravity Falls, Historias Corrientes y Más Allá del Jardín.

Flapjack es un niño de nueve años que vive en Puerto Borrascoso. Es criado por una ballena parlante llamada Bubbie. Un día deben rescatar a un pirata llamado Capitán K'Nuckles, y él le cuenta a Flapjack sobre Candy Island. Flapjack busca aventuras que vivir junto al capitán K'Nuckles, el cual sólo busca aprovecharse de lo que pueda para conseguir caramelos y un billete de ida a Candy Island, y Bubbie se encarga de ser la voz de la razón en todas sus locas desventuras.

- Campamento Lazlo (*Camp Lazlo*).



Murray, J. (2005).
Campamento Lazlo.
[Fotocaptura].

Es una serie de animación americana creada por Joe Murray y producida por Cartoon Network. Nos presenta a un mono campista que vive todo tipo de situaciones jocosas con sus amigos que también son animales.

Joe Murray ha trabajado en el mundillo de los dibujos animados desde hace años. Esta serie es muy actual pero tiene un humor bastante retro y absurdo que nos recuerda a los dibujos animados pasados.

Es verano y todo sucede en Lago Goteras, lugar donde se sitúa el campamento Camp Kidney. Como en todos los campamentos allí se realizan toda clase de actividades para los campistas que pasan las vacaciones. No muy lejos se encuentra otro campamento para chicas llamado Acorn Flats que es por así decirlo la contraparte del campamento donde se alojan los protagonistas. Todos pasan por diversas aventuras bajo un contexto bastante surrealista.

- Mickey Mouse (*A Mickey Mouse Cartoon*).



Disney Television Animation. (2013). *Mickey Mouse y sus amigos*. [Fotocaptura].

Mickey Mouse es una serie de televisión de comedia animada y estadounidense producida por Disney Television Animation. Nos muestra a los personajes Mickey Mouse y sus amigos manteniendo sus diseños clásicos pero modernizados. La historia se desarrolla en entornos contemporáneos como Nueva York, Tokio, París y Venecia.

Existe un uso excesivo pero muy acertado de los programas Toon Boom y Adobe Flash, lo cual le da un aspecto muy nítido y fluido a los personajes. Resulta ser una de las mejores series de animación que existen hasta el momento ya que en ella trabajan grandes directores y artistas especializados en la materia. El estudio canadiense donde se reproduce se llama Mercury Filmworks.

Paul Rudish es el productor ejecutivo y director junto con Aaron Springer y Clay Morrow. Por otro lado está Joseph Holt que es el director artístico de la serie.

- Chowder (Chowder).



Greenblatt, C. H.
(2010). *Chowder*.
[Fotocaptura].

Es una serie de dibujos animados creada por C. H. Greenblatt. Él participó como artista de storyboard para Bob Esponja y Las Macabras Aventuras de Billy y Mandy. Narra la historia de Chowder, un aprendiz de cocinero que vive en Ciudad Mazapán junto con su chef y tutor, Garbanzo.

Este programa mantiene el 2D la mayor parte del tiempo, pero en ocasiones se utilizan marionetas y stop-motion. En cuanto a texturas es muy curiosa: Éstas se mantienen fijas en un punto mientras los personajes se van desplazando con ellas debajo, lo cual crea un efecto bastante extraño pero muy original, pues son pocas las series que hacen esto. Además, los personajes están constantemente rompiendo la cuarta pared.

- Pecezuelos (Fish Hooks).



Jones, N.Z.
(2010). *Pecezuelos*.
[Fotocaptura].

Es una serie animada original de Disney Channel creada por Noah Z. Jones, artista muy reconocido por sus cuentos ilustrados para niños. Esa base de ilustración infantil ha resultado ser una ventaja para llevar a cabo sus dibujos animados, llenos de recortables.

La serie es una parodia spin-off de Bob Esponja y El Asombroso Mundo de Gumball. Cuenta las aventuras de un pez llamado Milo, optimista y loco, Óscar, inseguro y neurótico, y Bea, que es bastante teatrera y dramática. Van a un instituto de peces y hacen cosas de adolescentes bajo un contexto surrealista. La historia no tiene lugar en los ríos o en los mares: Están en peceras procedentes de una tienda de mascotas.

- Pepinillo y Cacahuete (*Pickle and Peanut*).



Jones, N.Z. (2015).
Pepinillo y Cacahuete.
[Fotocaptura].

Esta serie fue creada por el mismo tipo que hizo Pecezuelos, Noah Z. Jones, y eso se nota por las técnicas y el estilo que se han utilizado (el uso de texturas y recortables). Además, fue desarrollado por Joel Trussell.

Esta historia es mucho más surrealista y exagerada que la de Pecezuelos, las cosas están a otro nivel. Se trata de dos amigos antropomórficos, un pepinillo y un cacahuete con brazos y piernas cuyas desventuras forman el contenido del espectáculo. Son dos adolescentes que están a un paso de la adultez y tienen que asumir responsabilidades básicas como trabajar de dependientes en una tienda, pero siguen siendo tan inmaduros que todo termina en desastre.

- Fragmento - Bojack Horseman (*You're a piece of shit*).



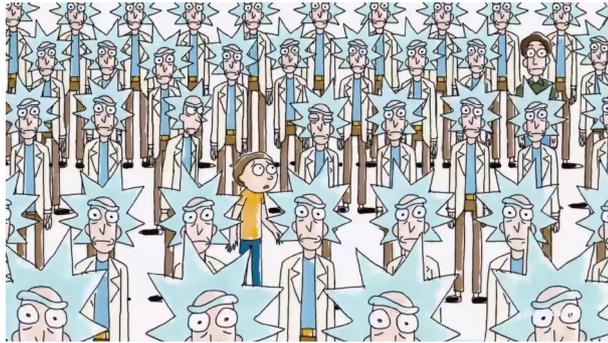
Waksberg, R. B. y
Hanawalt, L. (2014).
Bojack Horseman.
[Fotocaptura].

Para estos últimos referentes he tomado dos fragmentos de series de adultos. Sólo me interesan las técnicas, no que sean dibujos para adultos, pues mi trabajo está dirigido a los niños/jóvenes.

Bojack Horseman es una serie de televisión estadounidense de animación 2D para adultos creada por el humorista Raphael Bob-Waksberg para Netflix. Nos narra la historia de un caballo antropomórfico llamado Bojack, que en el pasado fue un actor famoso de Hollywood en una serie de televisión y que actualmente tiene depresión por otros acontecimientos del pasado. Esa depresión la transmite a través de la

animación experimental, mientras que el resto de la serie es más ortodoxa pero partiendo de texturas para complementar los colores planos. En este fragmento podemos apreciar uno de sus momentos de angustia, donde la animación es mucho más suelta y el trazo más fuerte. A lo largo de la serie se pueden ver momentos así muchas más veces.

- Fragmento - Rick y Morty (*Exquisite Corpse/Acid/LSD*).



Roiland, J. y Harmon, D. (2013). *Rick y Morty*. [Fotocaptura].

Es una serie de televisión estadounidense de animación creada por Justin Roiland y Dan Harmon para Adult Swim. Los personajes y la historia son una parodia de las películas de los años 80: Regreso al Futuro. Se trata de un científico alcohólico llamado Rick que lleva a su nieto Morty por portales interdimensionales y viajes en el espacio para correr peligrosas aventuras.

En este fragmento Morty derrama accidentalmente un frasco de una droga muy potente llamada LSD. Las consecuencias son que la animación ortodoxa que vemos normalmente en la serie se convierte en una infinita mezcla de estilos uno tras otro, dando a entender que los personajes están bajo los efectos de esa droga. Como recurso artístico funciona muy bien y ha atraído enormemente la atención de los espectadores porque por lo general es una decisión arriesgada: no todas las series lo han hecho de un modo tan directo y rotundo como ésta.

4.1) Práctica. Metodología, proceso artístico.

Después de toda la parte de investigación disponemos de información suficiente para empezar a trabajar en el corto animado. El proceso es muy largo y arduo. Por eso hay que dividirlo en varios apartados: Una sinopsis, un análisis de los personajes por su apariencia y personalidad, el lugar donde se desarrollará la historia, concept art, storyboard, fichas de referencia, metodología que se ha seguido para hacer la animación final, capturas de pantalla, etc.

A) Sinopsis.

Queridos Trabajadores - El Deshollinador.

Damián Bandath es un humano vendado como una momia, pesimista, realista y miedoso que tiene 13 años y vive en la extraña Villa Escombros junto con su mejor amigo Cándido McWarmy, un ser antropomórfico y genérico de color amarillo de 8 años, optimista, inocente y entusiasta. Villa Escombros es un lugar muy singular cuyos habitantes (los cuales nunca se ven en la pantalla, sino que se manifiestan a través de mensajes por carta y llamadas de teléfono) necesitan la ayuda de estos jóvenes trabajadores a menudo. En esta serie humorística (comedia apta para todos los públicos) ambos viven aventuras realizando una serie de tareas y oficios perdidos diferentes, pero tendrán que sortear un sin fin de obstáculos y peligros con criaturas y animales extraños los cuales harán que sus trabajos sean de difícil ejecución. Las contrastadas personalidades de los protagonistas principales generan situaciones que resultan muy divertidas y jocosas. Carecen de diálogos y transmiten sus pensamientos y emociones a través de gestos y expresiones. La historia no parece desarrollarse en un lugar concreto y real, sino en un mundo surrealista y ficticio. Podemos deducir que todo ocurre en una época remota por los objetos, las casas, la estética y los colores cálidos del ambiente.



De la Higuera
García, S.P. (2018).
*Ilustración para el
cuento “La Jornada
de un Deshollinador
feliz”.* [Lápiz de
grafito y software
de edición].

B) Concept Art.



De la Higuera García,
S.P. (2017). *Concept Art
de Cándido McWarmy.*
[Acuarela y lápiz de
grafito].



De la Higuera García,
S.P. (2017). *Concept Art
de Damián Bandath.*
[Acuarela y lápiz de
grafito].



De la Higuera García, S.P. (2017). *Experimento: ¿Con o sin gorra?* [Software de edición].



De la Higuera García, S.P. (2017). *Concept Art: Poses y ropa.* [Software de edición].



De la Higuera García, S.P. (2017). *Experimento: ¿Cómo interactúan?* [Imagen Digital].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Dos trabajadores antiguos.* [Acuarela y lápices de colores].



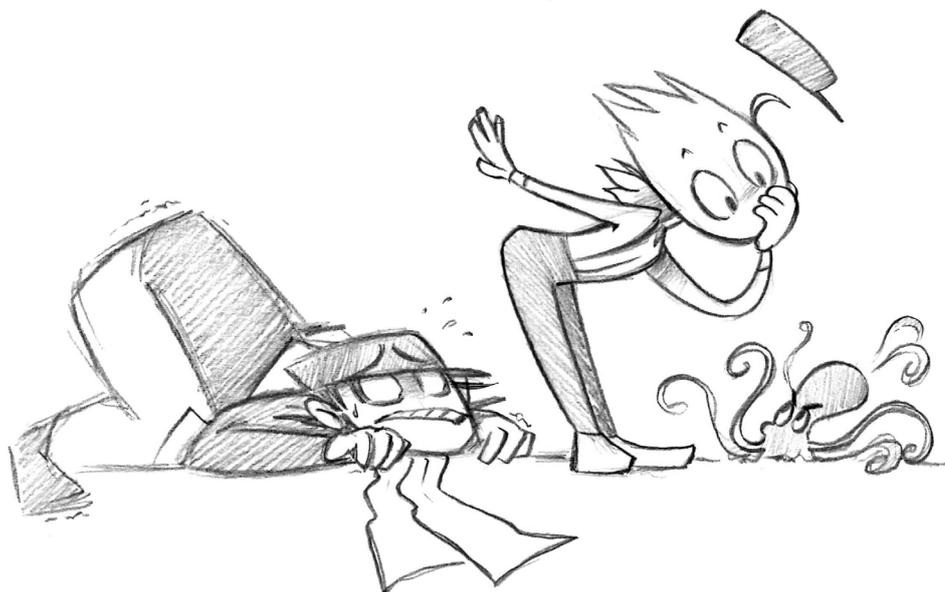
De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan*. [Lápiz de grafito].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan, 2*. [Lápiz de grafito].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan*, 3. [Lápiz de grafito].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan*, 4. [Lápiz de grafito].

De la Higuera García, S.P. (2018). *Interacción de ambos trabajadores*. [Lápiz de grafito].



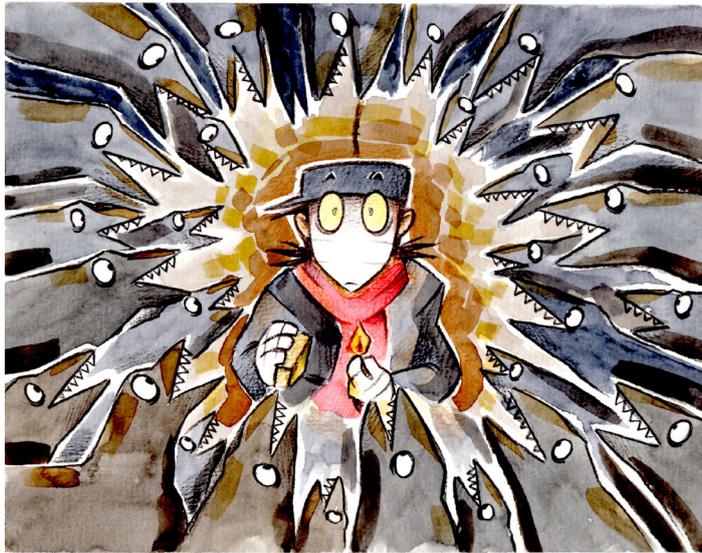
De la Higuera García, S.P. (2018). *Fragmento: Ilustración para el cuento “La Jornada de un Deshollinador feliz”*. [Acuarela y lápices de colores].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Queridos Trabajadores: El Deshollinador*. [Acuarela y lápices de colores].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Queridos Trabajadores: El Deshollinador, 2*. [Acuarela y lápices de colores].



De la Higuera
García, S.P.
(2018). *Concept*
Art: Queridos
Trabajadores:
El Deshollinador, 3.
[Acuarela y lápices
de colores].

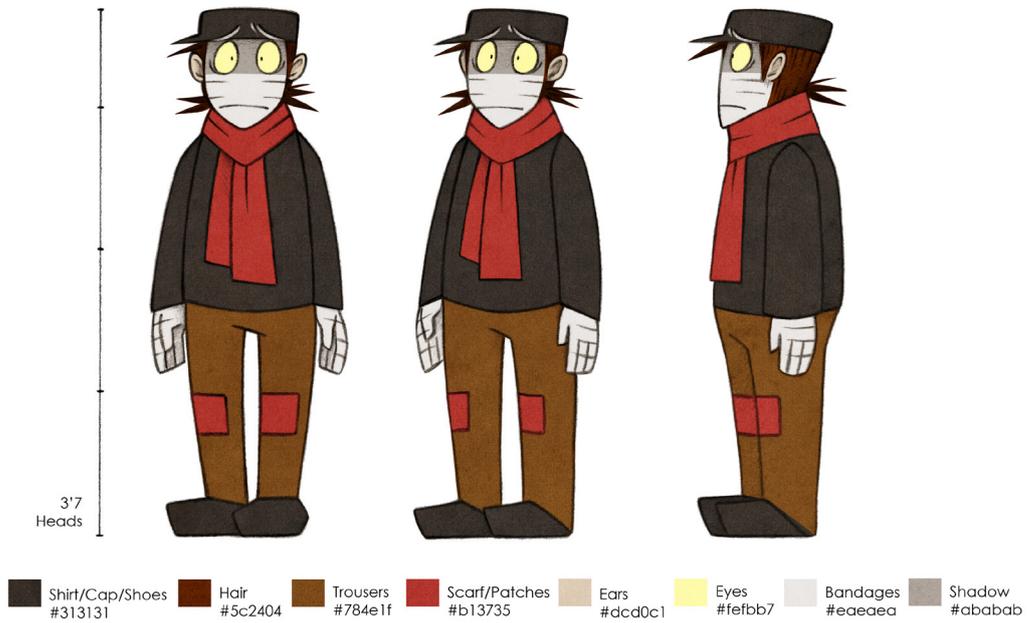


De la Higuera
García, S.P.
(2018). *Concept*
Art: Queridos
Trabajadores:
El Deshollinador, 4.
[Acuarela y lápices
de colores].

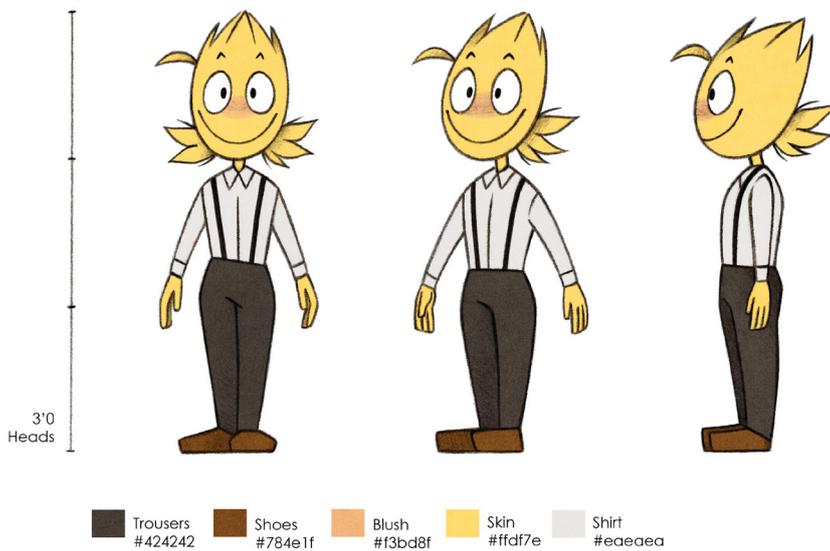


De la Higuera
García, S.P.
(2018). *Concept*
Art: Queridos
Trabajadores:
El Deshollinador, 5.
[Acuarela y lápices
de colores].

C) Model Sheets.



De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia estándar: Damián Bandath*. [Lápiz de grafito y software de edición].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia estándar: Cándido McWarmy*. [Lápiz de grafito y software de edición].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia, emociones: Damián Bandath*. [Lápiz de grafito y software de edición].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia, emociones: Cándido McWarmy*. [Lápiz de grafito y software de edición].

D) Fichas de personalidad.

A través de la serie de preguntas que se plantean en las siguientes tablas se configurará de un modo más púldo la personalidad de cada uno de los personajes.
(Orden: De izquierda a derecha, arriba y abajo).

<i>Análisis del personaje humano</i>			
1	¿Femenino o masculino?	¿Ocupación?	2
3	¿Edad?	¿Educación?	4
5	¿Salud física?	¿Orientación sexual?	6
7	¿Aspecto? ¿Higiene?	¿Sentido del humor?	8
9	¿Inteligencia?	¿Introvertido o extrovertido?	10
11	¿Hábitos alimenticios?	¿Objetivos y sueños?	12
13	¿Cultura?	¿Nombre?	14
15	¿Historia?	¿Ingresos?	16
17	¿Religión?	¿Manías?	18

Damián Bandath (EL INDIVIDUALISTA).

- 1) Masculino.
- 2) Trabajador antiguo. Se dedica a los oficios perdidos.
- 3) 13 años.
- 4) Sólo sabe leer y escribir lo mínimo, con muchas faltas de ortografía.
- 5) Débil, lento y cansado.
- 6) Con la edad que tiene empieza a sentir curiosidad por las chicas.
- 7) Todo su cuerpo está vendado como una momia porque su piel está completamente quemada y cicatrizada, viste la ropa de sus oficios pero de la era victoriana.
Como es pobre las condiciones de higiene no son muy buenas.
- 8) A menudo está triste y en alerta, ningún chiste le causa gracia, por lo que el sentido del humor está muy por debajo de cero.
- 9) Es un chico realmente inteligente y encuentra soluciones alternativas y seguras.
- 10) Introvertido.
- 11) Su dieta no es equilibrada, sólo toma los alimentos que su reducido sueldo le permite adquirir.
- 12) No tener que trabajar en oficios peligrosos. Lo único que desea es ir a la escuela.
- 13) Cultura occidental.
- 14) Damián Bandath.
- 15) Tiene un pasado muy duro. Ni tan siquiera se sabe el paradero de sus padres.
- 16) Lo que le cabe en los bolsillos.
- 17) Cristiano.
- 18) Morderse las uñas, quejarse, llevar siempre la gorra puesta, no quitarse nunca las vendas.

Análisis del personaje no humano			
1	¿Qué características físicas posee?	¿Sentido del humor?	2
3	¿Mecanismos de defensa/estrategias?	¿Miedo?	4
5	¿Locomoción (caminado erguido del tipo humano, vuela, etc.?)	¿Objetivos?	6
7	¿Edad?	¿Cultura?	8
9	¿Esperanza de vida?	¿Inteligencia?	10
11	¿Hábitos alimenticios?	¿Educación?	12
13	¿Estado físico?	¿Existe alguna relación con los otros personajes de la historia?	14
15	¿Cómo procrea?	¿Nombre?	16
17	¿Posee familia?	¿Manías?	18

Cándido McWarmy (EL ENTUSIASTA).

- 1) Es antropomófico y su cabeza parece una pequeña flama, todo de un color amarillo alegre. Básicamente está hecho de fuego, pero también se asemeja a una estrella.
- 2) Siempre se está riendo y hace chistes con todo. Tiene mucho sentido del humor.
- 3) Normalmente no se defiende porque no siente el peligro.
- 4) El miedo no está dentro de su vocabulario la mayor parte de las veces.
- 5) Camina a dos pies, salta muy alto y es ligero.
- 6) Trabaja junto su mejor amigo. Alcanzar las estrellas. Ser feliz.
- 7) Ha vivido durante muchos años, pero aparenta tener 8.
- 8) Cultura occidental.
- 9) Es capaz de vivir durante muchos años más.
- 10) Listo y astuto, pero inocente a veces.
- 11) Lo mismo que su amigo Damián, pero él tiene la ventaja de ser fuego y poder comer leña y carbón, combustible que le da muchas energías para trabajar.
- 12) Es analfabeto.
- 13) Fuerte, ágil, rápido y lleno de energía.
- 14) Es el mejor y único amigo de Damián, aunque ambos no son de la misma especie.
- 15) Al ser como el fuego, se expande y se multiplica.
- 16) Cándido McWarmy.
- 17) Su familia puede ser las estrellas del cielo, aunque él no sabe lo que es un padre y una madre.
- 18) Se mece o mueve los pies cuando está sentado esperando. Colecciona ratas y bichos para tenerlos como mascota. Toca todo lo que no debe. Se escaquea del trabajo.

E) Análisis de los personajes y los escenarios.

Es de gran interés destacar el siguiente punto, una justificación razonable de por qué los escenarios y los personajes está diseñados así.

Los oficios perdidos tienen lugar en una época muy remota, por lo que lo más correcto es crear un espacio donde las casas y los elementos parezcan antiguos, clásicos. Los colores son cálidos, pero podrían haber sido de otros tipos. La razón por la que se han elegido colores cálidos es porque en los cuentos de los años 60 - 70 mencionados en la introducción estaban repletos de colores amarrados y muy sepias. Debían ser las ilustraciones en sí, pero también las páginas podrían haber envejecido, transformando los colores. El uso de texturas también tiene una relación: Ilustraciones tradicionales acureladas, páginas desgastadas o arrugadas, el paso del tiempo, manchas que vienen de elementos externos...

El hogar de los trabajadores, la “Workers Zone” de la intro, se ve muy tradicional, cargada de objetos y elementos antiguos como escobas de palo, sacos marrones, una rueda de carromato, cuerdas en el techo, ventanas de madera, jarrones de cerámica e incluso un tonel. Es un lugar que está en el interior y todo se ve más oscuro en comparación con el exterior que puede verse a través de las ventanas.

El exterior es el pueblo de Villa Escombros, un lugar abierto y sencillo lleno de casas antiguas, una torre, fábricas al fondo echando humo negro, árboles muy delgados con unas pocas hojas secas, pájaros, montañas, un cielo gris, una niebla blanca invadiendo el entorno, y lo más importante de todo, la enorme chimenea en la que tienen lugar las acciones de nuestros protagonistas. Sabemos que las chimeneas eran muy estrechas por la investigación que se ha hecho anteriormente, pero en este caso está diseñada de tal forma que los personajes puedan moverse libremente sobre ella. Todo está configurado de tal modo que da la sensación de que Villa Escombros es un lugar simple y aislado que se encuentra en medio de ninguna parte, con una población limitada y sin mucho que hacer. La industrialización está presente y la producción de bienes a gran escala es muy demandada, por lo que se incrementa la aparición de nuevos deshollinadores y otros trabajadores fundamentales.

Los personajes son trabajadores antiguos que hacen todo tipo de oficios extintos. En este caso hacen el papel de deshollinadores. El diseño, forma, color y condición deben ir acorde con la personalidad de cada uno. Es imprescindible hacer una animación en la que los personajes hagan poses, gestos y expresiones que definan sus personalidades, y el diseño también me parece importante en ese aspecto.

Uno de ellos se llama Cándido McWarmy. Luce como una estrella o lengua de fuego, amarillo y con una gran sonrisa, ojos felices, es positivo, inocente, feliz, temerario y entusiasta. Aparte, su encanto no se queda atrás, pues se las apaña para manipular a su amigo para que haga todo el trabajo por él. Está vestido con una camisa blanca, unos pantalones negros con tirantes y unos zapatos marrones. Tiene un aspecto muy sano y eso se debe a que el fuego y el humo de las chimeneas no le afectan en lo más mínimo.

El otro se llama Damián Bandath y es todo lo contrario a su amigo. Es triste, oscuro, miedoso, realista y negativo, trabajar le cuesta la vida. Es un chaval humano cuyo cuerpo está tapado por unas vendas que le hacen parecer una momia. Además, el blanco de sus ojos tienen un tono amarillento. Deducimos que el pobre ha sufrido numerosos accidentes y quemaduras a causa de su trabajo. Tiene una bufanda roja, un suéter y zapatos negros, pantalones marrones con parches rojos y una gorra.

Lo cierto es que ambos personajes tienen un aspecto muy genérico. En la mayoría de los dibujos animados mencionados en el apartado de referentes hay ejemplos de personajes genéricos. La gente no sabría explicar exactamente qué son cuando los ven, si son humanos, animales o monstruos. Se puede decir que Damián es un humano pero no aparenta serlo porque carece de nariz, o que Cándido es fuego, pero la gente sólo ve un hombrecito antropomórfico que es amarillo y tiene mucho pelo. Sin embargo, puede deducirse que son trabajadores antiguos por sus atuendos, o como mínimo, que viven en una época muy remota.

A pesar de sus diferencias ambos son grandes amigos que se necesitan el uno al otro para poder continuar sus labores sin demasiadas complicaciones. Juntos viven aventuras realizando sus tareas, cada uno con sus puntos fuertes y sus debilidades. Diseñar personajes con apariencias y personalidades tan diferentes entre sí nos da la posibilidad de inventar situaciones interesantes y jocosas, y que cada persona se sienta identificada con cualquiera de los dos.

Cándido es esa imagen optimista que se tiene de los deshollinadores en los cuentos e historias ficticias (*Bert de Mary Poppins*) y Damián es la triste realidad en la que se enfrentaban de verdad estos trabajadores (*Oliver Twist*).



Stevenson, R. (1964).
*Mary Poppins y Bert
mirando al horizonte.*
[Fotocaptura].



Polański, P.
(2005). *Oliver
Twist pidiendo
más comida.*
[Fotocaptura].

F) Storyboard.

El storyboard muestra la base/guía del episodio. El corto animado comienza con Damián Bandath y Cándido McWarmy, que viven en un pueblo ficticio llamado Villa Escombros. Cada día reciben peticiones de ayuda de la gente del pueblo la cual no se puede identificar, sólo se ve reflejada en cartas, mensajes, llamadas de teléfono, etc.

En esta ocasión un habitante manda una carta pidiendo ayuda a estos trabajadores, diciéndoles que no tiene ni idea de lo que está pasando con su chimenea, la cual está atascada y no tiene tiro, pues necesitará una revisión y limpieza. Ambos personajes aceptan y suben a inspeccionarla, pero Damián siente un enorme miedo tras ver la profundidad y oscuridad que tiene ésta, mientras que Cándido no reacciona de ninguna forma. Tan sólo sigue su inocencia y con su encanto manipula a Damián para que haga todo el trabajo por él, el cual acaba cediendo. Una vez dentro de la chimenea, Damián descubre que el atasco es generado por un montón de cuervos dentados manchados de carbón. Se escucha un alarido y los cuervos vuelan disparados fuera dejando a Cándido cubierto de hollín. Mientras Damián sale de la chimenea lleno de angustia, un último cuervo aprovecha la ocasión para amenazarlo sobre la cabeza de Cándido. Lo golpea haciendo que Damián pierda el conocimiento y cae al vacío. Finalmente Cándido observa como su amigo se precipita y hace un potente ruido al llegar al suelo. Un cuervo defeca sobre la cabeza del pobre Damián, tendido sobre la superficie, y el episodio concluye.

Cada episodio sigue la misma línea pero con un trabajo y situación completamente diferentes. Este episodio servirá como referencia para ejecutar los siguientes, que no serán sacados a la luz, pues este proyecto es individual y por lo tanto todo el corto esta realizado por una sola persona.



De la Higuera García, S.P. (2018). *Experimento: ¿Cómo interactúan? 2.* [Lápiz de grafito y software de edición].

Shot # 1

Description/Dialogue: _____

Fondo negro con una introducción.

Aparece un plano general de unas ventanas.



Shot # 2

Description/Dialogue: _____

La habitación se va mostrando con todos sus elementos utilizando un movimiento de cámara.



Shot # 3

Description/Dialogue: _____

Al otro lado está Damián durmiendo apoyado en una puerta vieja con una rendija de buzón.



Shot # 4

Description/Dialogue: _____

Una carta sale a través de la rendija mientras Damián sigue durmiendo.



Shot # 5

Description/Dialogue: _____

La carta cae en su cabeza, despertándolo de un susto.



Shot # 6

Description/Dialogue: _____

Damián se queda quieto unos momentos con la carta aún puesta sobre su cabeza.



Shot # 7

Description/Dialogue: _____
Agarra la carta.



Shot # 8

Description/Dialogue: _____
Se la aparta de la cara y la observa de forma relajada.



Shot # 9

Description/Dialogue: _____
La saca del plano para abrirla.



Shot # 10

Description/Dialogue: _____
Vuelve a levantarla ya abierta y se dispone a leerla.



Shot # 11

Description/Dialogue: _____
Primer plano del mensaje acercándose. El espectador tiene 10 segundos para leerlo.



Shot # 12

Description/Dialogue: _____
Damián permanece quieto mirando la carta con una expresión desganada.



Shot # 13

Description/Dialogue: _____

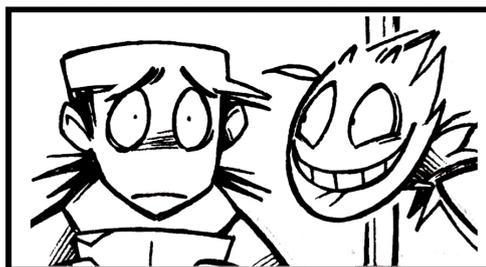
Aparece Cándido en el plano. Ambos intercambian miradas, generando tensión.



Shot # 14

Description/Dialogue: _____

Cándido se emociona por el mensaje mientras que Damián parece trastornado.



Shot # 15

Description/Dialogue: _____

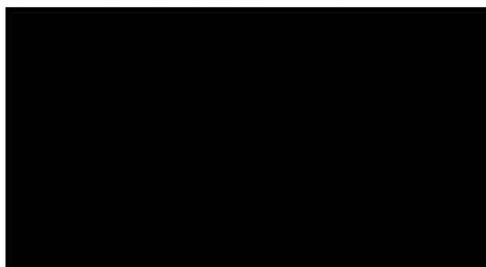
Título del corto. Las letras están animadas.



Shot # 16

Description/Dialogue: _____

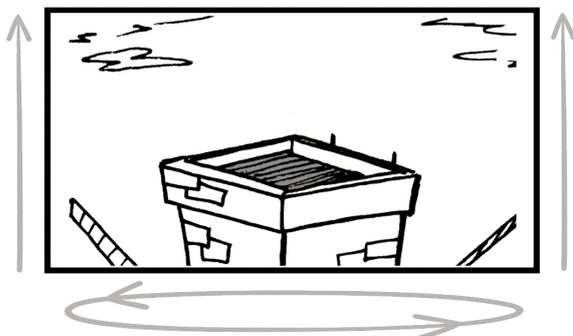
Fundido negro para dar paso a la siguiente escena.



Shot # 17

Description/Dialogue: _____

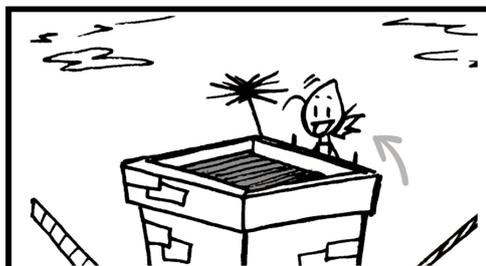
Movimiento de cámara circular hacia arriba, presentando una gran chimenea.



Shot # 18

Description/Dialogue: _____

Aparece Cándido con un cepillo oscuro. Está realmente feliz.



Shot # 19

Description/Dialogue: _____

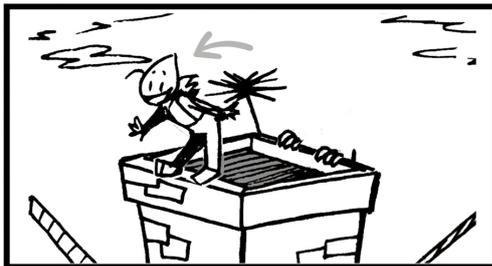
Se coloca en posición y se prepara para saltar.



Shot # 20

Description/Dialogue: _____

Da un salto y mira al frente, mientras unas manos aparecen detrás.



Shot # 21

Description/Dialogue: _____

Damián consigue llegar a la cima, pero está muy cansado.



Shot # 22

Description/Dialogue: _____

Damián jadeando de cansancio.



Shot # 23

Description/Dialogue: _____

Deja de jadear y mira al frente.



Shot # 24

Description/Dialogue: _____

Se ve todo el horizonte con un movimiento de cámara. Es Villa Escombros.



Shot # 25

Description/Dialogue: _____

Damián permanece quieto unos instantes.



Shot # 26

Description/Dialogue: _____

Baja la cabeza con su característico aire negativo.



Shot # 27

Description/Dialogue: _____

Cándido se mueve eufórico mirando a su amigo, que se está incorporando.



Shot # 28

Description/Dialogue: _____

Damián ya se ha levantado. Mira hacia el suelo.



Shot # 29

Description/Dialogue: _____

Después dirige la mirada a Cándido porque se da cuenta de que se está moviendo.



Shot # 30

Description/Dialogue: _____

Primer plano de Cándido con los ojos iluminados. No deja de moverse.



Shot # 31

Description/Dialogue: _____

Damián no puede evitar sonreír cuando
lo ve tan contento.



Shot # 32

Description/Dialogue: _____

Ambos se miran. Cándido no puede parar
de moverse.



Shot # 33

Description/Dialogue: _____

Damián pone la mano sobre su cabeza para
detenerlo. Termina la escena.



Shot # 34

Description/Dialogue: Transición o fundido

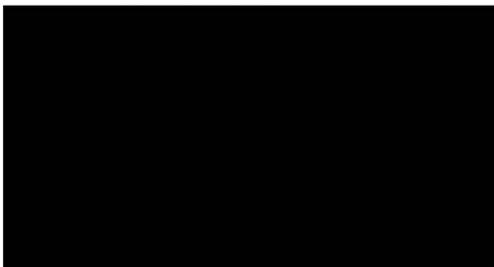
negro. Ambos miran por la chimenea
mientras la cámara se aleja desde dentro.



Shot # 35

Description/Dialogue: _____

En el interior de la chimenea todo está oscuro
y sólo se escuchan sonidos atemorizantes.



Shot # 36

Description/Dialogue: _____

La cámara sale de la chimenea. Los dos
siguen mirando a través de ella.



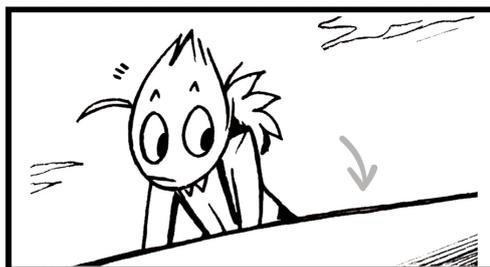
Shot # 37

Description/Dialogue: Cándido está tranquilo, pero Damián tiembla de puro terror.



Shot # 38

Description/Dialogue: Damián sale del plano y Cándido se da cuenta, mirando hacia él.



Shot # 39

Description/Dialogue: Damián se balancea balbuceando mientras Cándido lo mira, inocente.



Shot # 40

Description/Dialogue: Primer plano de Cándido observando a su amigo Damián.



Shot # 41

Description/Dialogue: Damián sigue balanceándose, dándonos la espalda.



Shot # 42

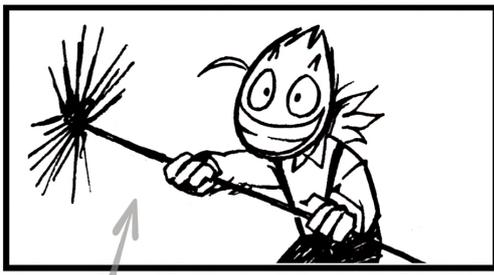
Description/Dialogue: Cándido llama su atención y Damián se gira para verlo.



Shot # 43

Description/Dialogue: _____

Cándido sonríe y le ofrece a Damián el cepillo para que haga todo el trabajo por él.



Shot # 44

Description/Dialogue: _____

Damián lo mira con asombro.



Shot # 45

Description/Dialogue: _____

Su expresión se vuelve seria porque no está de acuerdo con su amigo.



Shot # 46

Description/Dialogue: _____

Cándido insiste y le dedica una sonrisa más amable.



Shot # 47

Description/Dialogue: _____

Damián agudiza la mirada.



Shot # 48

Description/Dialogue: _____

Cándido utiliza su expresión adorable para convecerle.



Shot # 49

Description/Dialogue: _____
Plano general de los dos mirándose. Hay
cierta tensión.



Shot # 50

Description/Dialogue: _____
Finalmente, Damián cede y le arrebató
el cepillo.



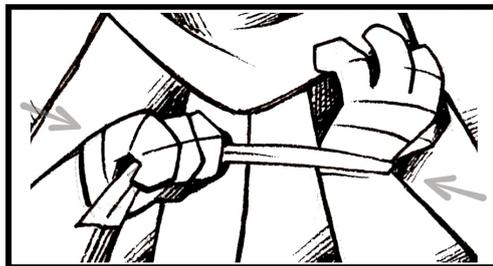
Shot # 51

Description/Dialogue: _____
Cándido lo celebra con un baile, mientras
que Damián mira a un lado, desanimado.



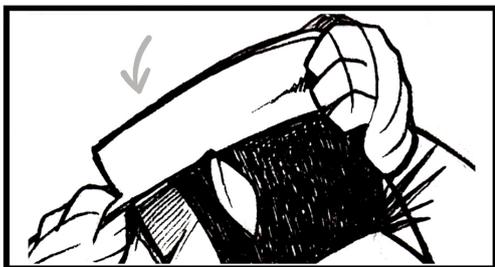
Shot # 52

Description/Dialogue: _____
Cambio de escena, transición o fundido
negro. Damián se ajusta las vendas.



Shot # 53

Description/Dialogue: _____
A continuación se ajusta la gorra.



Shot # 54

Description/Dialogue: _____
Se mete dentro de la chimenea.



Shot # 55

Description/Dialogue: _____

Se queda mirando hacia el vacío durante un momento, antes de bajar del todo.



Shot # 56

Description/Dialogue: _____

Gira la cabeza para mirar hacia arriba, donde está su amigo.



Shot # 57

Description/Dialogue: _____

Cándido no deja de sonreír. Le dice adiós con la mano.



Shot # 58

Description/Dialogue: _____

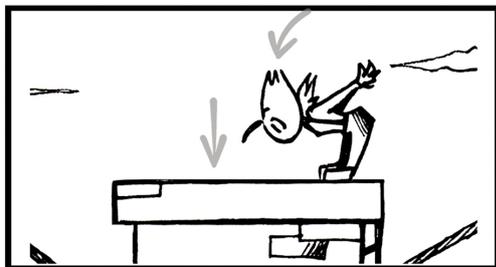
Mientras sigue diciéndole adiós, Damián suspira bajando la cabeza.



Shot # 59

Description/Dialogue: _____

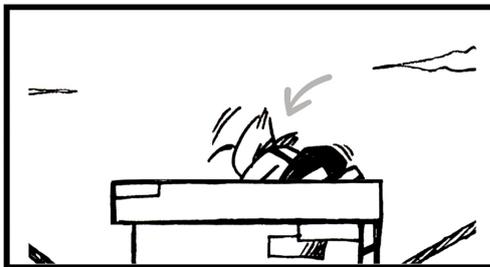
Se mete dentro de la chimenea mientras Cándido se inclina para mirarlo.



Shot # 60

Description/Dialogue: _____

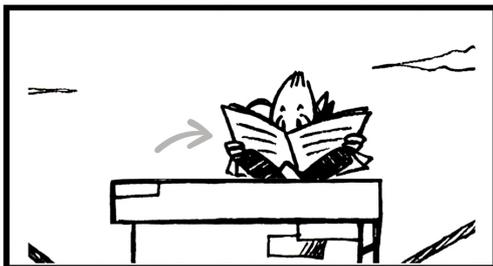
Se agacha un poco más y empieza a buscar algo.



Shot # 61

Description/Dialogue: _____

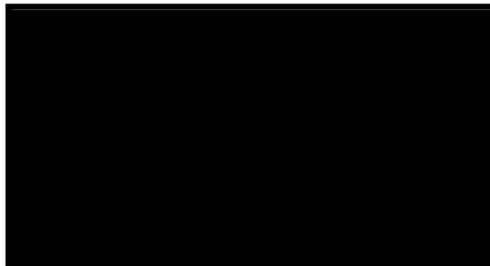
Saca un periódico y se sienta en el borde de la chimenea para leerlo.



Shot # 62

Description/Dialogue: _____

Corte o fundido negro. Es el interior de la chimenea y todo está en silencio.



Shot # 63

Description/Dialogue: _____

Damián empieza a visualizarse. Está deshollinando como un loco.



Shot # 64

Description/Dialogue: _____

Va cambiando de pose para limpiar. El ambiente se va oscureciendo.



Shot # 65

Description/Dialogue: _____

El lugar está cada vez más oscuro, pues Damián se adentra poco a poco.



Shot # 66

Description/Dialogue: _____

Él sigue limpiando, pero es más difícil verle, pues todo está más y más oscuro.



Shot # 67

Description/Dialogue: _____

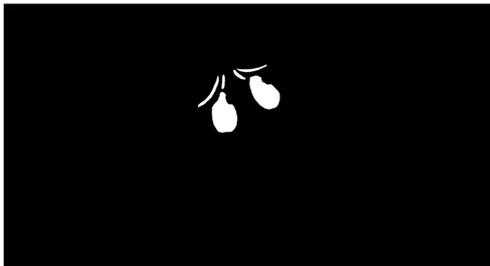
Ya no se puede ver nada, pero se puede escuchar como Damián limpia.



Shot # 68

Description/Dialogue: _____

Se detiene. Está todo demasiado oscuro y no puede ver si está limpiando correctamente.



Shot # 69

Description/Dialogue: _____

Damián quiere encender una cerilla y podemos escuchar cómo lo hace.



Shot # 70

Description/Dialogue: _____

La cerilla ilumina el lugar y se descubre la sorpresa. Hay un montón de cuervos callados a su alrededor.



Shot # 71

Description/Dialogue: _____

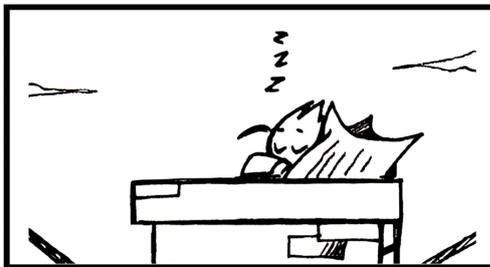
Los cuervos abren el pico. Cada uno de ellos tiene dientes. Damián está estático.



Shot # 72

Description/Dialogue: _____

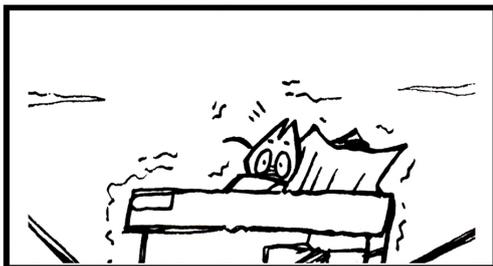
Volvemos con Cándido. Se ha quedado dormido bajo el periódico.



Shot # 73

Description/Dialogue: _____

La chimenea comienza a temblar y
Cándido se despierta, temblando con ella.



Shot # 74

Description/Dialogue: _____

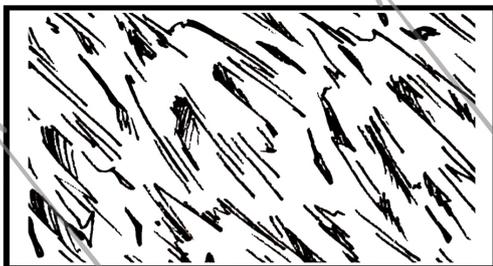
Se genera una explosión de cuervos
saliendo rápidamente por la chimenea.



Shot # 75

Description/Dialogue: _____

Los cuervos se desplazan rápidamente
hacia la dirección indicada.



Shot # 76

Description/Dialogue: _____

Cándido se queda solo, cubierto de hollín.



Shot # 77

Description/Dialogue: _____

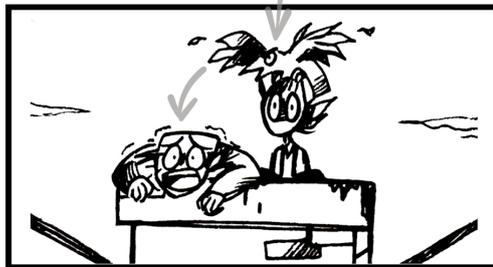
Damián sale angustiado, también cubierto
de hollín. Está completamente exaltado.



Shot # 78

Description/Dialogue: _____

Se inclina temblando de miedo mientras un
cuervo se posa sobre la cabeza de Cándido.



Shot # 79

Description/Dialogue: _____
Primer plano de Damián pasándolo mal con la experiencia.



Shot # 80

Description/Dialogue: _____
Se gira porque no deja de escuchar a un cuervo armar alboroto.



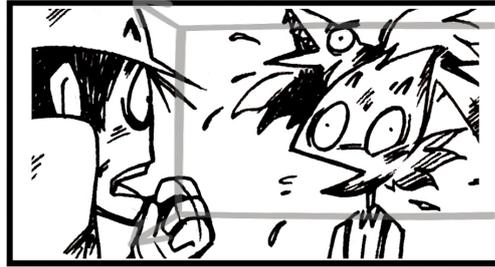
Shot # 81

Description/Dialogue: _____
De nuevo, se lleva un susto y grita.



Shot # 82

Description/Dialogue: _____
La cámara se aleja de Cándido, aturdido con el cuervo en su cabeza. Damián lo mira temblando.



Shot # 83

Description/Dialogue: _____
La cámara se desplaza enfocando a ambos amigos. Damián no deja de temblar.



Shot # 84

Description/Dialogue: _____
Primer plano frontal del cuervo amenazando ante la cámara.



Shot # 85

Description/Dialogue:
El cuervo se abalanza hacia donde apunta la cámara.



Shot # 86

Description/Dialogue:
El cuervo le da un cabezazo a Damián.
Es tan brusco que hasta pierde la gorra.



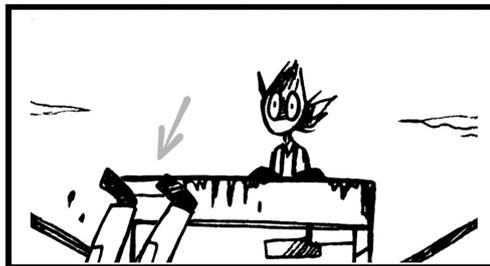
Shot # 87

Description/Dialogue:
Damián pierde el equilibrio y se cae de espaldas hacia el vacío. El cuervo se aleja.



Shot # 88

Description/Dialogue:
Cándido permanece quieto mientras su amigo sale del plano, cayendo hacia abajo.



Shot # 89

Description/Dialogue:
Cándido sacude la cabeza para quitarse todo el exceso de hollín.



Shot # 90

Description/Dialogue:
Después se asoma al vacío para observar la caída de su amigo.



Shot # 91

Description/Dialogue: Primer plano de Cándido contemplando la caída.



Shot # 92

Description/Dialogue: Se escucha un fuerte golpe. Damián ha llegado al suelo y Cándido cierra los ojos.



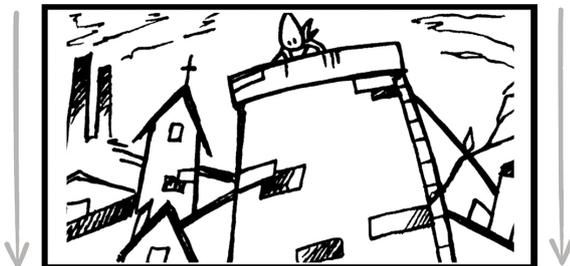
Shot # 93

Description/Dialogue: Mira hacia arriba, lamentándolo.



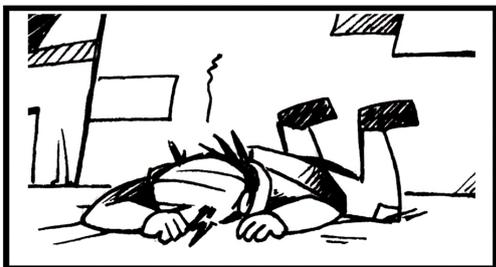
Shot # 94

Description/Dialogue: Movimiento de cámara apuntando la boca de la chimenea desde abajo. El plano va bajando.



Shot # 95

Description/Dialogue: El plano sigue bajando y aparece Damián tendido en el suelo, dolorido tras el golpe.



Shot # 96

Description/Dialogue: La escena se cierra en un fondo negro. El cuervo de antes defeca sobre su cabeza. Comienzan los créditos.



G) Animación y proceso digital.

Una animación es un proceso lento, minucioso y arduo sobre todo para una sola persona. Debo tener en cuenta de cuánto tiempo dispongo, el presupuesto y los recursos que tengo para hacer un corto animado. El resultado no será profesional como las series de televisión, pero tiene que tener al menos una base firme, que sea correcta en movimientos, un timing adecuado, buenos planos, etc.

- He tocado temas de animación pero nunca he hecho un corto animado de tres o cuatro minutos, así que estoy partiendo de lo más básico.

- Es un proyecto individual, la animación es un gran trabajo y requiere de un equipo de personas, pero en este caso está en mis propias manos sacarlo adelante.

- Dispongo de 3 - 4 meses.

- No tengo programas avanzados ni muy profesionales para trabajar, así que hay que partir de aquellos que están al nivel de usuario.



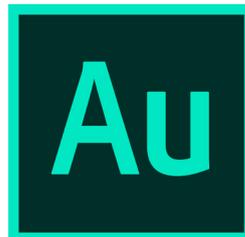
Paint Tool SAI



*Adobe Photoshop
CS6*



*Adobe After Effects
CS6*



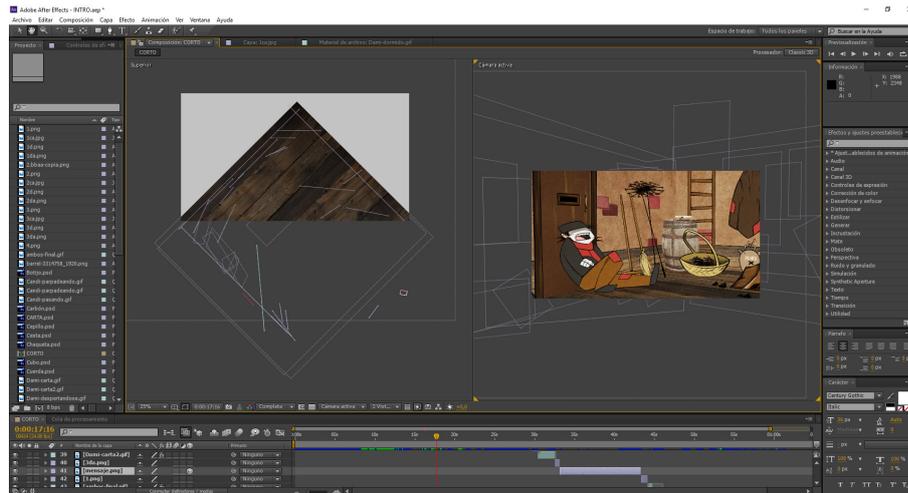
*Adobe Audition
CS6*

Se ha seguido el siguiente orden de trabajo autónomo, después de haber investigado sobre el tema que nos concierne:

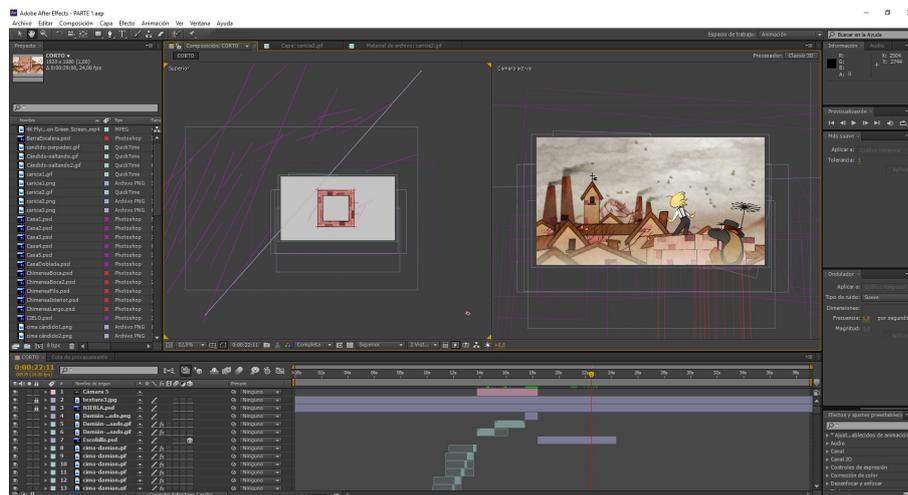
- 1) Sinopsis. Se escribe rápidamente para tener una definición base de lo que vamos a crear más adelante.
- 2) Concept Art. A partir de la idea, siguiendo todas pautas y características se abocetan escenarios y unos personajes sencillos cuyas apariencias estén acordes a sus personalidades.
- 3) Configurar mejor las escenas y los personajes a partir de esos primeros diseños, hacer una selección de color y elaborar hojas de referencia.
- 4) Dibujar momentos clave de la historia. En este caso fueron realizados con acuarela y lápices de colores.
- 5) Elaboración de storyboard, una guía de la historia que se va a contar de manera simplificada, narrando y especificando qué sucede en cada plano o escena. No ha sido estrictamente necesario realizar un animatic que es, por así decirlo, la versión en vídeo del storyboard. El timing y la música han sido calculados directamente a la hora de hacer la animación final.
- 6) Montaje del escenario 3D en After Effects, a partir de dibujos y texturas en 2D. Está hecho en 3D para ahorrar tiempo y darle ese aspecto experimental. Se preparan previamente todos los elementos que van a salir en el vídeo y se montan por capas, luego se enfocan con una cámara imaginaria para crear los planos que necesitamos. Cada escena se hace en un archivo de After Effects distinto para que no pese demasiado y no tarde en exportar. Además, el ordenador podría sufrir percances o trabajar con demasiada lentitud si el archivo pesa mucho.



De la Higuera García, S.P. (2018). *Coloreando objetos en Paint Tool SAI*. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Montaje del escenario en After Effects*. [Fotocaptura].

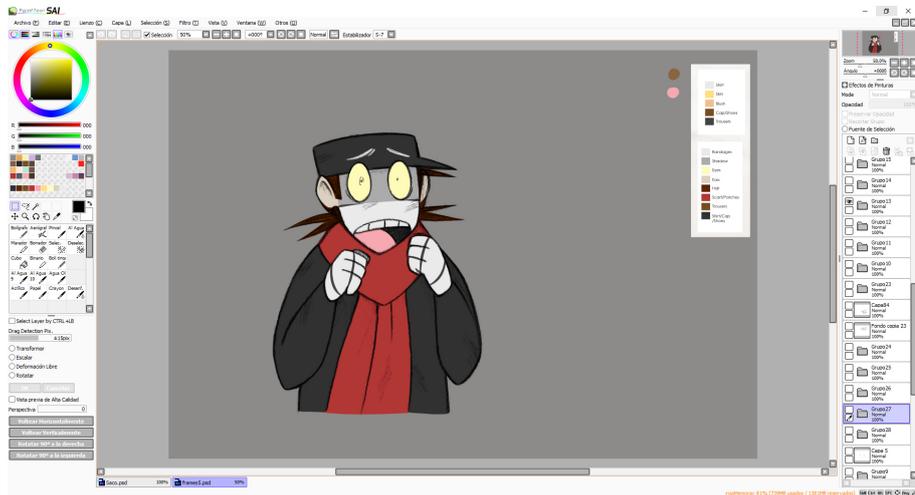


De la Higuera García, S.P. (2018). *Montaje del escenario en After Effects, 2*. [Fotocaptura].

7) Dibujar cada uno de los frames para obtener una animación. Este es un paso largo y elaborado porque requiere de muchos dibujos, en total han salido casi unos 180 dibujando poco a poco cada día. La técnica ha sido lápiz de gráfita sobre papel ordinario en formato A5. Se ha elegido el lápiz por ser más rápido y ofrecer esa textura suelta y desenfadada que se necesitaba para darle a la animación un aspecto más experimental.

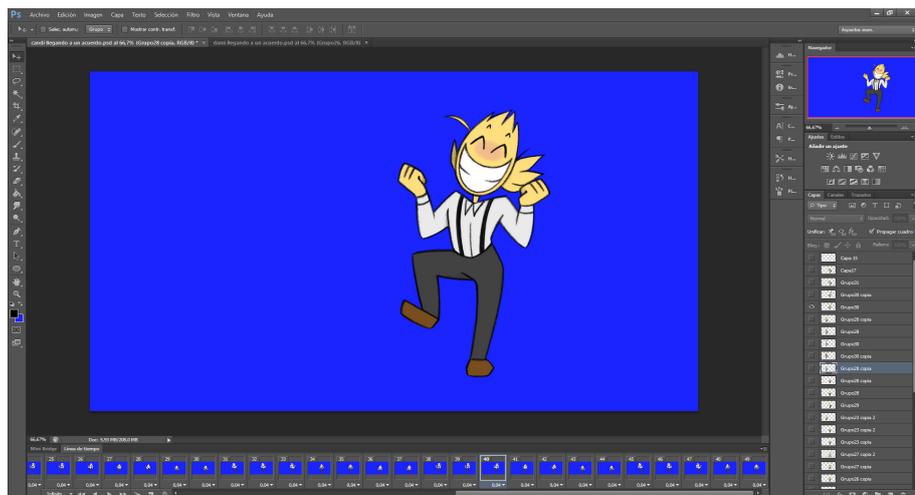
Primero se dibujan las poses clave, primeras y finales, y más adelante el número de dibujos se amplía haciendo poses intermedias a partir de las poses clave. Se han dibujado sobre una tabla luminosa para hacer el calco.

8) Limpiado y coloreado de cada uno de los frames siguiendo el patrón de colores previamente seleccionado en las hojas de referencia. Primero se intensifica la línea de los dibujos porque al ser hechos a lápiz el escáner se puede llevar parte del dibujo. Más adelante se rellenan con colores planos. Los programas utilizados para hacer esto han sido Adobe Photoshop CS6 y Paint Tool SAI.



De la Higuera García, S.P. (2018). *Coloreando personajes en Paint Tool SAI*. [Fotocaptura].

9) Animación por gifs. Las animaciones se han hecho con Photoshop, que ofrece la posibilidad de elaborar gifs animados. Además, con él se puede copiar, pegar y deformar. La mayor parte de los dibujos de esta animación son copia y pega de poses claves e intermedias, deformadas y colocadas de tal forma que se obtiene una animación fluida sin demasiados saltos. A cada uno de los gifs se le ha añadido un chroma azul.



De la Higuera García, S.P. (2018). *Animación por gifs en Photoshop*. [Fotocaptura].

Se hizo una prueba exportándolos con el fondo transparente para que el escenario pudiera verse en el hueco que resta, pero Photoshop tiene un contratiempo con eso: cuando se exporta un gif en Photoshop con fondo transparente se genera un borde feo y extraño que está pixelado y no le da al gif un aspecto bonito. Pero se pudo encontrar una alternativa distinta: exportar los gifs con un fondo de color azul intenso (un chroma), ya que After Effects tiene la función de quitar los chromas con una herramienta llamada *Keylight*.

Normalmente los chromas son verdes, pero se ha elegido el azul por una razón importante: esta animación contiene una paleta de colores muy cálida y el uso de amarillo es excesiva. El verde contiene amarillo, aplicar el chroma hace que hasta los colores de los personajes pierdan un porcentaje de amarillo o trozos que no deberían ser transparentes, y no se vean los colores originales. En este caso el azul no existe en el vídeo. Usar un chroma de ese color es lo mejor, pues no altera los colores de los personajes y queda un recortado perfecto, sin píxeles ni bocados.

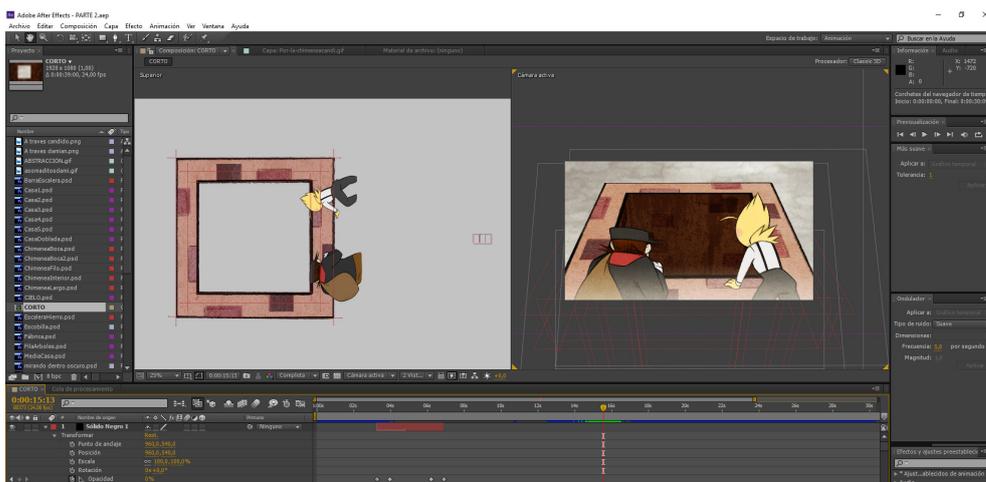


De la Higuera García, S.P. (2018). *Los personajes se animan en archivos independientes para luego unirlos en uno solo.* [Fotocaptura].

10) Importar los personajes en el escenario, quitando los chromas y respetando los tiempos.



De la Higuera García, S.P. (2018). *Integrando personajes al escenario con After Effects*. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Integrando personajes al escenario con After Effects, 2*. [Fotocaptura].

11) Música, efectos de sonido y efectos especiales. La música seleccionada ha sido tomada de la página web *Jamendo.com*. Es del género Swing porque queda muy acorde con la historia, la época y las emociones que se quieren transmitir. Es una música alegre y marchosa. También tiene sus bajos en ciertos momentos y se complementa muy bien con la personalidad inquieta de ambos personajes. Se ha realizado una versión más corta de las canciones con Audition para que encajen con la animación.

Los efectos de sonidos fueron tomados de la página web *FreeSound.org*. Tanto Jamendo como FreeSound ofrecen infinidad de canciones y efectos sonoros que pueden tomarse para proyectos personales sin ánimo de lucro: son de uso completamente libre.

En cuanto a efectos especiales como los pájaros y el humo fueron tomados de chromas de *YouTube.com* que del mismo modo están disponibles para uso libre. Las texturas y la niebla se colocan en capas independientes y se funden con todas las escenas.

12) Introducción y créditos.

13) Exportar al formato, calidad y peso adecuados. Todo esto puede configurarse previamente al abrir un proyecto/archivo nuevo en After Effects. Si se ha hecho cada escena individualmente es recomendable exportar las partes sin música ni efectos de sonido. Todo eso puede hacerse en un nuevo y último proyecto, en el que podremos montarlo todo en un sólo vídeo.

Cambios que han surgido.

- El corto comenzaría con Cándido subiendo directamente por la chimenea. Posteriormente se le ha añadido una introducción (un mensaje por carta que Damián recibe) por sugerencia del tutor de este proyecto, ya que en la otra versión la historia comenzaba demasiado rápido. Ha sido un cambio positivo.

- Originalmente el escenario iba a ser en 2D, pero se le incorporó el 3D para ahorrar tiempo y añadirle más toques experimentales. (Consejo del tutor).

- Cándido llevaba gorra, pero no puesta directamente sobre su cabeza, la llevaba flotando a todos lados. Ese detalle ha sido eliminado porque animar ese elemento suponía demasiadas dificultades. No ha alterado la historia ni a la personalidad de los protagonistas, así que no es algo muy relevante.

- Algunas poses y acciones fueron cambiadas durante la elaboración del corto para agilizar el trabajo. Esta animación no es un calco perfecto del storyboard, pues éste sólo sirve como una guía general.

A continuación unas cuantas capturas de pantalla de algunas de la escenas del corto, ya finalizadas. La animación será transmitida en el tribunal después de la defensa. El corto se encuentra grabado en el CD que viene adjunto al final de la memoria, aunque también se puede consultar a través del siguiente enlace:

<https://youtu.be/tcsbwr0MkUc>



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador, 2*. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 3. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 4. [Fotocaptura].

A continuación unas cuantas capturas de pantalla de algunas de la escenas del corto, ya finalizadas. La animación será transmitida en el tribunal después de la defensa. El corto se encuentra grabado en el CD que viene adjunto al final de la memoria, aunque también se puede consultar a través del siguiente enlace:

<https://youtu.be/tcsbwr0MkUc>



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 5. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 6. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 7. [Fotocaptura].



De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 8. [Fotocaptura].

CAPÍTULO 5:

5.1) Conclusiones.

El siguiente apartado está escrito de un modo más personal. Recoge todas las opiniones que tengo con respecto a este proyecto.

Este ha sido uno de los proyectos universitarios más difíciles que he hecho hasta la fecha, ya que nunca antes me había metido tan de lleno en el mundo de la animación. He hecho animaciones antes, pero son muy simples y cortas, duran tan sólo unos pocos segundos.

Los oficios perdidos y la elaboración de un corto son los objetivos fundamentales de este proyecto, pero por otro lado también lo hice como una meta personal, saber hasta donde llegan mis capacidades, cómo me organizo, cómo va a ser el resultado y a partir de eso saber en qué puntos puedo mejorar. Este trabajo ha sido, de una forma coloquialmente dicha, un empujón para motivarme a hacer una animación mucho más larga.

En innumerables ocasiones se me ha pasado por la cabeza hacer un corto, pero nunca me había animado a llevarlo a cabo por falta de tiempo o falta de ideas claras, o simplemente porque pensaba que era mucho trabajo para mí. Esta animación no es tan profesional como las que se ven en la televisión, todo debido a los recursos y el tiempo que he tenido, he abusado bastante de los bucles y el “corta y pega” en algunas partes, pero el resultado me parece muy satisfactorio.

Probablemente esto me sirva para el futuro, porque he terminado motivada y habiendo aprendido muchas cosas. De forma independiente puedo seguir mejorando y preparar demo reels, portfolios, o empezar a moverme de forma profesional. La animación no es sólo dibujos animados, se puede utilizar para un montón de campos como la publicidad, escenografía, videojuegos, aplicaciones multimedia, etc.

Desde un principio tenía en mi cabeza la idea de crear unos personajes que trabajaban como deshollinadores. Sin embargo, debía apoyarme en un tema relacionado que fuera más sólido para continuar el proyecto con ellos. Mi tutor me dio la idea de trabajar generalmente con los oficios perdidos, y a partir de eso investigar sobre el oficio que más me interesaba llevar a la práctica, El Deshollinador, para hacer un episodio que sirva de referencia y aplicarlo a otros oficios perdidos en caso de que esto fuese una serie animada oficial para ser transmitida en televisión.

Creo que es necesario hacer animaciones que enseñen algo desconocido para los infantes de hoy. Si cabe la posibilidad de que un adulto adore este proyecto porque conozca más el tema y le haga sentir nostalgia le invito a que lo vea. Después de todo la animación para niños está realizada por adultos.

Admito que me hubiese gustado tener más tiempo porque es un trabajo muy extenso. Pero estoy contenta con todo lo que he hecho. Está presente el tema, la técnica, la animación es aceptable, las expresiones y las poses de los personajes transmiten las emociones que yo quería desde el principio, se comprende lo que está sucediendo en la historia, hay efectos y música... Todo lo que quería ver junto en un sólo vídeo.

Bibliografía.

- BEWERLY, R. (1995). *Así se crean los dibujos animados*. Barcelona: Rosaljai.
- BLAIR, P. (1999). *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Barcelona: Evergreen.
- COPÓN, M. (2007). *Tiempo y conflicto, estética de los dibujos animados*. Madrid: Cátedra.
- DENICKE, L. THALER, P. CHOW, S. y STEWART, A. (2005) *PICTOPLASMA. Characters in Motion*. Volumen 1. Berlín: Pictoplasma Publishing.
- FUMISS, M. (1998). *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London & Montroug: John Libbey.
- GONZÁLEZ, R. (2006). *Manual para la realización de storyboards*. Valencia: Editorial de la UPV.
- HALAS, J. y MANVELL, R. (1980) *La técnica de los Dibujos Animados*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A.
- HELLER, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, SA.
- HIDALGO RODRÍGUEZ, M^a C. y PERTÍÑEZ LÓPEZ, J. (2008) *Educación estética en animación televisiva. Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. Volumen 31. 320-321. España: Grupo comunicar. Colectivo andaluz para los medios de comunicación.
- PERTÍÑEZ LÓPEZ, J. (2015) *The art and aesthetics of contemporary cartoons in Spain*. The international journal of visual design. Volumen 8. EE.UU.: Common Ground Publishing.
- TALLAFERRO, G. (2017) *Oficios muy antiguos*. Madrid: Editorial Susaeta.
- TAYLOR, R. (2000). *Enciclopedia de Técnicas de Animación*. Barcelona: Acanto, S.A.
- WALLON, P. (2008). *El dibujo de los niños*. Barcelona: Davinci.
- WELLS, P. QUINN, J. y MILLS, L. (2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume.

Webgrafía.

- Best Chimney, Cellar And Carpet Wallpaper 2017.
Chimney Sweep Victorian Child.
<<http://chimney.decorhouses.us/chimney-sweep-victorian-child/>>
[Consulta: 12 de Noviembre de 2017].

- Biblioteca Virtual Universal.
Oliver Twist por Charles Dickens.
<<http://www.biblioteca.org.ar/libros/131510.pdf>>
[Consulta: 24 de Octubre de 2017].

- Brilliant Disguises.
A Christian look at contemporary and classic literary fiction and culture.
<<http://brilliantdisguises.blogspot.com.es/2014/01/the-dickens-project-oliver-twist.html>>
[Consulta: 4 de Noviembre de 2017].

- Ceslava.
35 fotografías de 35 oficios que ya no existen.
<<https://ceslava.com/blog/35-fotografias-de-35-oficios-que-ya-no-existen/>>
[Consulta: 22 de Febrero de 2018].

- Documentales Etnográficos.
Ver documentales online.
<<http://www.documentalesetnograficos.es/>>
[Consulta: 22 de Abril de 2018].

- PYRENE, P.V.
Página Oficial.
<<http://www.pyrenepv.com/>>
[Consulta: 4 de Julio de 2018].

- PYRENE, P.V.
Tienda Online.
<<http://www.pyrenepv.com/tienda/es/>>
[Consulta: 4 de Julio de 2018].

- Recuerdos de Pandora.
Las profesiones y oficios desaparecidos.
<<https://recuerdosdepandora.com/historia/las-profesiones-y-oficios-desaparecidos/>>
[Consulta: 8 de Febrero de 2018].

- Taringa!

La terrible vida de los niños deshollinadores victorianos.

<<https://www.taringa.net/posts/offtopic/19773558/La-terrible-vida-de-los-ninos-deshollinadores-victorianos.html>>

[Consulta: 20 de Noviembre de 2017].

- Taringa!

Ser niño en la era victoriana. ¡Terrible!

<<https://www.taringa.net/posts/offtopic/19791653/Ser-nino-en-la-era-victoriana-Terrible.html>>

[Consulta: 20 de Noviembre de 2017].

- Youtube.

Canal de Youtube de Eugenio Monesma.

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

[Consulta: 4 de Julio de 2018].

- Youtube.

Chimney Sweep / Climbing Boy (Worst Jobs in History).

<<https://www.youtube.com/watch?v=X8PqPrv8bSc>>

[Consulta: 15 de Junio de 2018].

- Youtube.

Oficios para el recuerdo.

<<https://www.youtube.com/watch?v=zOp2jV-Yzig>>

[Consulta: 3 de Marzo de 2018].

Índice de Imágenes.

Página 7

- Colfer, J. (1850). *Un viejo deshollinador en 1850, Wexford, Irlanda.* [Fotografía]. Recuperado de <https://en.wikipedia.org/>
- Tallaferro, G. (2017). *Portada de Atlas Ilustrado: Oficios muy Antiguos.* [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/>
- Cartoon Network Studios. (2010). *Actual logotipo del canal Cartoon Network.* [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.cartoonnetwork.es/>

Página 8

- Cuentos de Andersen. (1990). *La Pastora y el Deshollinador.* [Imagen Digital]. Escaneado.
- Cuentos de Constanza. (1987). *La Cenicienta.* [Imagen Digital]. Escaneado.

Página 9

- Cartoon Network Studios. (2017). *Homenaje a Cartoon Network: Los dibujos de todos los tiempos.* [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

Página 10

- Bocquelet, B. (2018). *El Asombroso mundo de Gumball.* [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.theamazingworldofgumball.wikia.com/>

Página 11

- Bases y Soportes. (2016). *Niño viendo televisión.* [Fotografía]. Recuperado de <http://www.blog.basesysoportes.com/>

Página 12

- Velasco, V. (2017). *Niño dibujando.* [Fotografía]. Recuperado de <http://www.discapacidadrosario.blogspot.com/>

Página 13

- Anónimo. (Año desconocido). *Antiguo barrendero.* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

Página 14

- Monesma Moliner, E. (2012). *Foto de Eugenio Monesma.* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.es.wikipedia.org/>
- Pyrene, P.V. (2018). *Monesma trabajando.* [Fotografía]. Recuperado de <https://www.pyrenepv.com/>

Página 15

- Pyrene, P.V. (1990). *Logotipo del estudio Pyrene, P.V.* [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.pyrenepv.com/>

Página 16

- Pyrene, P.V. (2004). *Quinta colección de la serie OFICIOS PERDIDOS*. [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.documentalesetnograficos.es/>

Página 18

- Anónimo. (Año desconocido). *Antigua hilandera*. [Fotografía]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

Página 19

- Anónimo. (Año desconocido). *Antiguo niño deshollinador*. [Fotografía]. Recuperado de <https://www.deshollinadormallorca.com/>

Página 20

- Strange, K.H. (1982). *Método de trabajo de los niños deshollinadores*. [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.patolodzyna.klatce.wordpress.com/>

Página 21

- Dickens, C. (1838). *Libro: Oliver Twist*. [Fotografía]. Recuperado de <https://www.es.wikipedia.org/>
- Polański, P. (2005). *Adaptación cinematográfica: Oliver Twist*. [Imagen Digital]. Recuperado de <https://www.imdb.com/>

Página 23

- Chapman, K. (2013). *La Patrulla Canina*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.nickalive.blogspot.com/>

Página 24

- Bollen, R. Sadler, M. y Gitelson, R. (2006). *Manny Manitas*. [Fotocaptura]. Recuperado de <http://www.thepinsta.com/>

Página 25

- Beechen, A. (2012). *Chuck y sus amigos*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.argotraduccion.com/>
- Motion Pictures y The Walt Disney Company. (2008). *Telmo y Tula*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

Página 26

- Ucha, J.L. y Lliviria, B.C. (2003). *El Oso Berni*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.multik-pro-mashinki.online/>

Página 27

- Cunliffe, J. (1981). *Pat el Cartero*. [Fotocaptura]. Recuperado de <http://www.europapress.es/>
- Bartlett, C. (2009). *Dino Tren* [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

Página 28

- Casarosa, E. (2012). *La Luna*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.youtube.com/>

Página 29

- McHale, P. (2014). *Más Allá del Jardín*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.dailymotion.com/>

Página 30

- Van Orman, T. (2008). *Las maravillosas desventuras de Flapjack*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.desktopbackground.org/>
- Murray, J. (2005). *Campamento Lazlo*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

Página 31

- Disney Television Animation. (2013). *Mickey Mouse y sus amigos*. [Fotocaptura]. Recuperado de <http://www.atlantamusic.us/>

Página 32

- Greenblatt, C. H. (2010). *Chowder*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.aminoapps.com/>
- Jones, N.Z. (2010). *Pecezueros*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.lullupops.com/>

Página 33

- Jones, N.Z. (2015). *Pepinillo y Cacahuete*. [Fotocaptura]. Recuperado de <http://www.europapress.es/>
- Waksberg, R. B. y Hanawalt, L. (2014). *Bojack Horseman*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.youtube.com/>

Página 34

- Roiland, J. y Harmon, D. (2013). *Rick y Morty*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.youtube.com/>

Página 35

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Ilustración para el cuento “La Jornada de un Deshollinador feliz”*. [Lápiz de grafito y software de edición]. Obra propia.

Página 36

- De la Higuera García, S.P. (2017). *Concept Art de Cándido McWarmy*. [Acuarela y lápiz de grafito]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2017). *Concept Art de Damián Bandath*. [Acuarela y lápiz de grafito]. Obra propia.

Página 37

- De la Higuera García, S.P. (2017). *Experimento: ¿Con o sin gorra?* [Software de edición]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2017). *Concept Art: Poses y ropa.* [Software de edición]. Obra propia.

Página 38

- De la Higuera García, S.P. (2017). *Experimento: ¿Cómo interactúan?* [Imagen Digital]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Dos trabajadores antiguos.* [Acuarela y lápices de colores]. Obra propia.

Página 39

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan.* [Lápiz de grafito]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan, 2.* [Lápiz de grafito]. Obra propia.

Página 40

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan, 3.* [Lápiz de grafito]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Poses, cómo actúan, 4.* [Lápiz de grafito]. Obra propia.

Página 41

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Interacción de ambos trabajadores.* [Lápiz de grafito]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Fragmento: Ilustración para el cuento “La Jornada de un Deshollinador feliz”.* [Acuarela y lápices de colores]. Obra propia.

Página 42

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Queridos Trabajadores: El Deshollinador.* [Acuarela y lápices de colores]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Queridos Trabajadores: El Deshollinador, 2.* [Acuarela y lápices de colores]. Obra propia.

Página 43

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Queridos Trabajadores: El Deshollinador, 3.* [Acuarela y lápices de colores]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Queridos Trabajadores: El Deshollinador, 4.* [Acuarela y lápices de colores]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Concept Art: Queridos Trabajadores: El Deshollinador, 5.* [Acuarela y lápices de colores]. Obra propia.

Página 44

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia estándar: Damián Bandath*. [Lápiz de grafito y software de edición]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia estándar: Cándido McWarmy*. [Lápiz de grafito y software de edición]. Obra propia.

Página 45

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia, emociones: Damián Bandath*. [Lápiz de grafito y software de edición]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Hoja de referencia, emociones: Cándido McWarmy*. [Lápiz de grafito y software de edición]. Obra propia.

Página 49

- Stevenson, R. (1964). *Mary Poppins y Bert mirando al horizonte*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>
- Polański, P. (2005). *Oliver Twist pidiendo más comida*. [Fotocaptura]. Recuperado de <https://www.imdb.com/>

Página 50

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Experimento: ¿Cómo interactúan? 2*. [Lápiz de grafito y software de edición]. Obra propia.

Página 68

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Coloreando objetos en Paint Tool SAI*. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 69

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Montaje del escenario en After Effects*. [Fotocaptura]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Montaje del escenario en After Effects, 2*. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 70

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Coloreando personajes en Paint Tool SAI*. [Fotocaptura]. Obra Propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Animación por gifs en Photoshop*. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 71

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Los personajes se animan en archivos independientes para luego unirlos en uno solo*. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 72

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Integrando personajes al escenario con After Effects*. [Fotocaptura]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Integrando personajes al escenario con After Effects, 2*. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 74

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*. [Fotocaptura]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 2. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 75

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 3. [Fotocaptura]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 4. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 76

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 5. [Fotocaptura]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 6. [Fotocaptura]. Obra propia.

Página 77

- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 7. [Fotocaptura]. Obra propia.
- De la Higuera García, S.P. (2018). *Queridos Trabajadores: El Deshollinador*, 8. [Fotocaptura]. Obra propia.

CURRÍCULUM VITAE

DATOS PERSONALES

Sandra Pilar de la Higuera García

Fecha de Nacimiento: 12/10/1994

Dirección: C/Generalife, N°5, 2ªC
18230. Atarfe (Granada)

Teléfono: 958 437 289 y 677 390 054

E-Mail: *plyesdayk@hotmail.com*



FORMACIÓN ACADÉMICA

- 2012 - 2017: Graduada en Bellas Artes en la Universidad de Granada.

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

- 2016: Master Class: Encuentro del papel a la animación: Creando videojuegos desde cero, presencial.
- 2018: Becas ÍCARO: Diseño gráfico y cartelería para el Ayuntamiento de Atarfe, Granada. Presencial, Área de Cultura (Centro Cultural Medina Elvira).

IDIOMAS

- 2015: *First certificate in English. (Cambridge English Language assessment).*

OTROS DATOS DE INTERÉS

- Conocimientos medios en Informática:
 - Manejo en sistemas operativos Windows y Mac.
- Conocimientos medios en software de edición de imagen, vídeo, audio y animación:
 - Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, Flash, Premiere Pro, After Effects, Paint Tool SAI, Audacity, SketchUp, Toon Boom, DragonFrame, Blender, Maya.

Yo, Sandra Pilar de la Higuera con DNI 75935913-X en cumplimiento con la ley orgánica 15/1999, autorizo a la empresa a tratar, almacenar y utilizar mis datos personales en sus ficheros.