

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Comunicación Audiovisual

2020/2021

CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN *HOPE*. PREPRODUCCIÓN.

HOPE

Daniel Antúnez Fernández
David Fernández García

Tutora: Mónica Barrientos Bueno



ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Planificación.....	4
3. La idea original del cortometraje, por Daniel Antúnez.....	6
3.1. Tratamiento de la idea original.....	7
4. Reescritura de la idea original y realización del guion.....	9
5. Ficha técnica.....	11
6. Ficha de personajes.....	12
7. Guion literario.....	14
8. Guion técnico.....	18
9. Diseño de personajes, por Daniel Antúnez.....	46
10. Diseño de escenarios, por David Fernández.....	62
11. Concept Art, por Daniel Antúnez.....	74
12. Referencias.....	77
13. Anexos.....	80

1. Introducción

Nuestro Trabajo de Fin de Grado trata sobre la realización de un animatic basado en el storyboard de un cortometraje de animación titulado *Hope*. Este animatic sería el resultado del Trabajo de Fin de Grado, una previsualización de dicho cortometraje sin llegar a ejecutarlo como tal; es decir, trataría todo el proceso de preproducción del cortometraje. Sería un Trabajo de Fin de Grado de modalidad práctica, compuesto por el animatic del cortometraje y la memoria explicativa del proceso creativo y de preproducción.

El cortometraje en el que nos basaríamos para todo este proceso de preproducción y el vídeo animatic tendría una estética de animación 2D, ya que nuestra intención es la de recuperar esa esencia de la animación tradicional con la que crecimos, tal y como podríamos observar en los clásicos de Walt Disney Animation Studios de los 90 y 2000, como *Hércules* (1997), de Ron Clements y John Musker, pero también anteriores, como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), de David Hand, Wilfred Jackson, Percival C. Pearce, Ben Sharpsteen, Larry Morey, y William Cottrell. Esta animación se ha ido perdiendo debido al fomento a la animación 3D y el paso al live action más reciente.

La estética general del cortometraje sería bastante parecida a la hecha por este estudio de animación en, por ejemplo, *Fantasía 2000* (1999), de Eric Goldberg, James Algar, Gaëtan Brizzi, Paul Brizzi, Hendel Butoy, Francis Glebas, Pixote Hunt y Don Hahn. Otra influencia sería el documental *Vida animada* (2016), de Roger Ross Williams, donde hay secuencias con representaciones animadas que sigue esta estética del estudio. En cuanto al formato en el que estaría realizado el cortometraje sería en 4K.

2. Planificación

La planificación seguida fue bastante intensa, ya que desde que supimos quién sería nuestra tutora, decidimos ponernos en contacto con ella para intentar concertar una cita lo antes posible, aunque esta nos sugirió esperar a la reunión general con el resto de alumnos que habían sido asignados con la misma tutora y a partir de ahí proceder.

Esta reunión se produjo el 24 de febrero de 2021. En ella, la profesora nos indicó los tiempos y anexos que debíamos cumplir, además de darnos una cierta orientación general en cuanto al Trabajo de Fin de Grado (nombrado como TFG de aquí en adelante).

Lo siguiente que hicimos fue reunirnos para elaborar el planteamiento de nuestro TFG, y así poder concertar una tutoría privada con nuestra tutora, Mónica Barrientos, y poder tener una orientación más específica y enfocada en nuestro proyecto. Tras enviarle la propuesta inicial, empezamos a trabajar en la historia sobre la que versaría nuestro proyecto proponiendo varias ideas iniciales, las cuales pusimos en común el 28 de febrero de 2021, de la que salió y escogimos la idea de historia y planteamiento de la estructura propuesta por Daniel Antúnez.

El día 3 de marzo tuvimos esta primera tutoría, tras el visto bueno de la propuesta del TFG. En ella, la Dra. Barrientos nos planteó diferentes cuestiones referentes a nuestro proyecto que nos ayudaron a comenzar. Tras esta tutoría, ambos decidimos reunirnos dos días después, es decir, el 5 de marzo, para organizar el TFG y repartirnos algunas de las tareas, que se harían de forma individual, aunque luego las revisáramos y elaborásemos de forma conjunta. En ella, además, tratamos temas sobre la forma y estilo del TFG, y sobre la defensa de TFG. En esta elaboramos una tabla con los tiempos y el responsable principal de cada parte, y decidimos que fuese la herramienta Drive la que se usase para compartir y guardar los diferentes documentos (véase anexo 1: Planificación de tareas).

Los días 8 y 10 de marzo los dedicamos a la elaboración del guion inicial en Celtx, tarea trabajosa y dura, ya que hacer que las ideas que ambos teníamos sobre el cortometraje (aunque partiésemos de una idea básica original) encajasen y que todas tuviesen lógica y contasen lo que ambos queríamos contar, es un proceso complicado.

Los días 9 y 10 de marzo se dedicaron a la elaboración del diseño de los personajes “Hope” y “Pesadillas” por parte de Daniel Antúnez, con la aplicación *Tayasui Sketches* en su iPad

personal. Esos mismos días, David Fernández los dedicó a la elaboración del diseño de escenarios en las aplicaciones *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator* en su PC personal.

Los días 10 y 12 de marzo elaboramos el guion técnico exponiendo los diferentes puntos de vista sobre qué planos escoger, por qué escogerlos y el significado de ellos dentro de la historia. De nuevo una ardua tarea al igual que en el guion literario. Ese mismo 12 de marzo, David Fernández realizó la ficha técnica del cortometraje.

Y de ahí hasta el final de marzo, Daniel Antúnez terminó el resto de diseños de personajes, fichas de los mismos y el concept art.

Nos reunimos de nuevo el 19 de abril para poner en común todo y cumplir con las fechas que nos habíamos establecido, y así poder hacer la primera entrega para la primera revisión acordada con la tutora.

Después de la revisión, realizamos las respectivas correcciones y nos dividimos los planos para dibujarlos con la aplicación *Tayasui Sketches*. La primera parte del cortometraje está realizada por Daniel Antúnez, y a partir del minuto 9:15 está elaborado por David Fernández. El cambio de formato del animatic se debe a que los dispositivos donde realizamos los planos eran diferentes. Daniel Antúnez lo realizó en un iPad mientras que David Fernández lo elaboró en un Samsung Galaxy.

La semana del 17 de mayo David Fernández finaliza el montaje del animatic en *Adobe Premiere Pro* en su PC personal.

3. La idea original del cortometraje, por Daniel Antúnez

Tras visionar a lo largo de mi vida distintos cortometrajes animados de diferentes estudios de animación, he podido observar que lo que mejor funciona para contar una historia animada es, a mi parecer, un cortometraje de animación no dialogado. Aunque en un principio puede dificultar el proceso de creación del cortometraje, considero que puede llegar a potenciar nuestra creatividad al máximo a medida que nos encontremos con obstáculos, y fomentar la sutileza y elegancia de la representación animada. Además, esta decisión de no introducir diálogos nos ayuda también a centrarnos más en la imagen, dándole una gran importancia y cuestionándonos cuál es la mejor manera para llevar a cabo las acciones y narrar visualmente la historia. Por lo que siguiendo la ley “Muestra, no cuentes” (del inglés “*Show, don't tell*”), considero que esta decisión de no incluir diálogos mejorará el resultado final del cortometraje animado.

La primera idea que me vino a la cabeza fue cuestionarme qué había detrás de un sueño “feliz” o de una pesadilla. En una pesadilla el subconsciente nos alerta en cierta medida sobre algo que nos preocupa mientras dormimos. Fue esta la idea de la que partí para la historia del cortometraje. La creación de los personajes de la Creadora de Sueños y Pesadillas representarían en cierta medida lo “bueno” y lo “malo”, el yin y yang, permitiéndome jugar con las diferencias entre uno y otro, con el objetivo de poder incluir momentos de comedia y de drama durante la historia. Una buena compensación de estas dos cosas pensé que enriquecería el cortometraje, por lo que un momento de comedia sería cuando la Creadora de Sueños incita al niño para que se orine en la cama y se despierte. Después de este momento, favorecía la introducción de las derrotas del niño, volcando el cortometraje a un tono más serio. Además, este planteamiento de la historia me permitía jugar entre realidad y fantasía, lo cual sería los sueños del niño, fomentando así el uso de la animación de distintas maneras.

Los cortometrajes que me han servido como inspiración para la creación de los personajes de la Creadora de Sueños y Pesadillas son *La dama y la muerte* (2009), de Javier Recio, donde la muerte y un médico luchan por matar o revivir a una anciana, o el cortometraje *Día y noche* (2010), de Teddy Newton, donde los personajes luchan hasta que al final llegan a contemplar lo positivo el uno del otro.

En cuanto a la influencia sobre la historia en general del cortometraje, sería la película *Del revés* (2015), de Pete Docter y Ronaldo Del Carmen, ya que parte de la película sucede en la

mente de la protagonista, al que también se debe el planteamiento de la idea original del cortometraje.

El mensaje que quiero transmitir al final del cortometraje es que tanto los sueños felices como las pesadillas son necesarias en nuestras vidas, y que serían como un toque de atención, que en cierta medida nos mantiene despiertos y en alerta, para al final poder lograr los sueños que tenga cada uno.

En cuanto al título original, me pareció adecuado llamarlo *Soñadores*, ya que hacía alusión tanto a las personas que sueñan mientras duermen, como a las personas que despiertos, persiguen sus sueños.

3.1. Tratamiento de la idea original

En un dormitorio duerme plácidamente en la cama un matrimonio. De repente aparece una luz brillante que dibuja la silueta de una figura femenina. La luz se desvanece y vemos a la CREADORA DE SUEÑOS. Esta con sus manos crea los sueños felices de los durmientes. Ella observa una foto del MARIDO con su PADRE y crea un sueño donde vuelve a estar con su padre recientemente fallecido. Después la Creadora de Sueños hace lo mismo con la ESPOSA, que al ver en la mesita de noche un libro de una novela de misterio crea un sueño en el que ella es una detective que quiere resolver un caso.

La Creadora de Sueños realiza un sueño a un PERRO, donde este está rodeado de chuletas de cerdo. Después llega a la habitación de un NIÑO de 5 años, y le crea un sueño bonito. De repente, las sombras que generan los muebles se mueven creando una figura negra, es PESADILLAS, que crea las peores pesadillas a los durmientes. Este crea una pesadilla al niño. La Creadora de Sueños lo intenta evitar, y los dos empiezan una lucha, mientras que el niño tiene variantes de sueños felices y pesadillas. Pesadillas empieza a hacerse más fuerte y crea las peores pesadillas al niño. La Creadora de Sueños, exhausta, crea un sueño de una cascada de agua, y provoca que el niño se despierte y se orine en la cama. El niño se levanta y no puede ver a la Creadora de Sueños ni a Pesadillas. Sale de la cama y se va de la habitación para ir al servicio.

Pesadillas se sienta en una silla realizada con sombras para esperar al niño. La Creadora de Sueños se acerca al escritorio del niño donde hay varios exámenes de matemáticas suspensos. Puede comprobar que el niño ha participado en varias ferias de ciencia quedando siempre en el tercer puesto, y también observa que quiere ser astronauta al ver un planetario colgado del techo y fotos de cohetes. En la ventana hay un telescopio y la Creadora de Sueños mira a través de él y ve la luna.

El niño entra en la habitación y se acuesta en la cama. Pesadillas se prepara para lanzar sus pesadillas, pero la Creadora de Sueños lo interrumpe para enseñarle los fracasos que ha tenido el niño y lo que quiere lograr.

Los dos se ponen de acuerdo para lanzar sus sueños al niño. En este sueño el niño va en un cohete por el espacio. Pesadillas lanza una pesadilla donde los exámenes con suspensos crean bolas y son lanzadas a la nave. El niño las esquiva como si se tratasen de meteoritos. El niño logra llegar a la luna y se despierta.

El niño desayuna con su familia mientras lee libros de astronomía. Se aplica en los estudios y en su casa para lograr lo que quiere, hasta que llega el día en que empieza a sacar buenas notas en los exámenes y gana el primer premio en la feria de ciencias. Creadora de Sueños y Pesadillas lo contemplan mientras se chocan la mano.

FIN

4. Reescritura de la idea original y realización del guion

Nos enfrentamos a la escritura de guion con una idea original la cual evolucionó conforme avanzamos en el proceso, dando lugar a distintas ideas que tomamos o descartamos finalmente.

En un primer momento tendríamos que nombrar a nuestro corto, algo harto importante para que así fuese reconocido y tomase entidad propia como tal. Los primeros pensamientos fueron más bien algo básicos, dado que el corto iría de sueños y pesadillas, se nos ocurrió la idea de nombrarlo “Sueños”, “Creadoras de sueños”, “Soñadores”, “El reino de los sueños” (con algo de inspiración en el título de la película *El reino de los cielos* (2005), con William Monahan como guionista y Ridley Scott como director), y un sinfín de nombres que no estaban mal, pero que no nos terminaban de convencer a los dos.

Es entonces cuando entre diferentes ideas recordamos la reciente película de Disney: *Soul* (2020), de Pete Docter y Kemp Powers. El título era simple, una sola palabra, fácil de recordar, enganchaba y además englobaba toda la carga de la película. Esto, unido a la pasión que sentimos por diferentes grupos de música indie, nos llevó al título que finalmente le dimos: “Hope”. El título fue influenciado por la canción del grupo indie Kodaline, *High Hopes* (2013), de Steve Garrigan, Mark Prendergrast y Vincent May; la palabra “Hope” es sinónimo de esperanza, ambición, sueños... y pensamos: “qué son los sueños sino esperanza por alcanzar nuestras metas”. Y así hallamos el título.

En cuanto a la escritura del guion en sí, partíamos de la base que propuso y pensó Daniel Antúnez, dado que en un principio hicimos un *brainstorming* del cual salió su idea como una clara “ganadora”, ya que consiguió captar el interés de ambos en seguir con ella. Pero se añadieron ciertos cambios que fueron sucediendo en el proceso de escritura.

En la idea original, la historia comenzaba ya en la propia casa, pero consideramos mejor hacer una leve presentación (influenciados por el cortometraje de Pixar, *Partly Cloudy* (2009), de Peter Sohn, la película *Los rescatadores* (1977), de Wolfgang Reitherman, John Lounsbery y Art Stevens, o incluso la película *El apartamento* (1960), de Billy Wilder) del lugar y de las diferentes creadoras de sueños; es por ello que añadimos a la idea original esas primeras escenas y planos en la calle. Aprovechamos estas primeras escenas para hacer un leve acercamiento a Hope (la creadora de sueños, que será una de las protagonistas),

chocándose con la ventana, dando a entender esa leve torpeza que tiene Hope, haciendo así que el público sienta cierta empatía hacia el personaje y simpatía dada la comicidad.

Tras ello mantuvimos de la idea original el presentar al personaje principal, al cual nombramos “Hope” haciéndolo coincidir así con el título del cortometraje y justificarlo de una forma más, con sucesos anteriores al suceso principal, que sería la creación de diferentes sueños y pesadillas al niño. Es por ello que escribimos situaciones con la creación de sueños por parte de Hope a los padres e incluso al gato; esta última la añadimos para darle un toque cómico a estas escenas. En estos sueños del padre y la madre queríamos también hacer un uso de ello de una forma reivindicativa, y es que los estereotipos hacen siempre que a la mujer se le vea como la sentimental y cuyas aspiraciones serían a nivel familiar, y el hombre el que trabaja, el duro y cuyas aspiraciones son laborales y más “ambiciosas”, por decirlo de alguna manera. Precisamente para hacer una cierta reivindicación, utilizamos esta situación para dar un toque de realidad y cambiar ese estereotipo. Además, añadimos el tema de la etnia para mostrar referentes tanto femeninos (caso de la madre), como de etnias a las que se discrimina (caso de la madre o del niño) y que estos referentes pudiesen servir de inspiración para los espectadores, ya que consideramos que estos referentes en los diferentes ámbitos de la vida pueden ayudar de forma social. Incluso pensamos añadir el ámbito LGTBIQ+ de alguna forma en el niño, o en el padre, un referente más que finalmente no añadimos porque lo vimos algo complicado en el desarrollo de la historia. A partir de ahí mantuvimos más o menos la idea original.

5. Ficha Técnica

Título: *Hope*

Creadores: Daniel Antúnez Fernández y David Fernández García.

Duración aproximada: 13 minutos.

Tema: Tanto los sueños como las pesadillas son importantes para conseguir nuestros objetivos.

Sinopsis: Hope, una creadora de sueños, entabla una lucha con Pesadillas que determinará el futuro de un niño.

Argumento: Hope es una creadora de sueños algo torpe que intenta crear los mejores sueños en las mentes de las familias que le toca, hasta que una noche Pesadillas aparece y entabla un duelo con ella. Finalmente, ambos colaboran para hacer que uno de los miembros de la familia pueda alcanzar sus metas en la vida utilizando sus capacidades de crear sueños y pesadillas.

6. Ficha de personajes

Hope

- Personaje principal.
- Género femenino.
- Es una creadora de sueños algo inexperta y torpe, pero su gran vocación de mejorar los sueños de los durmientes hará que saque lo mejor de ella y se enfrente a sus temores.

Pesadillas

- Personaje principal.
- Género masculino.
- Se oculta en las sombras y se alimenta creando las peores pesadillas a los durmientes. Es algo terco, pero descubrirá que tiene un lado empático y bondadoso.

Niño

- Personaje principal.
- Género masculino.
- Etnia negra.
- Con la temprana edad de 7 años ha renunciado a sus sueños de convertirse en astronauta. Los diferentes fracasos que ha tenido, como los suspensos en los exámenes de matemáticas o no quedar en el primer puesto en la feria de ciencias, hará que se desmotive y deje de seguir luchando. Teme el fracaso y que los demás, como sus compañeros de clase, no lo tomen en serio y se rían de él. Aspira a ser una persona segura que consigue lo que se propone.

Padre

- Personaje secundario.
- Género masculino.
- Etnia blanca.
- Tiene 45 años y echa de menos la relación que tenía con su padre recientemente fallecido. Quiere volver a revivir los momentos felices que compartió con él en su juventud.

Madre

- Personaje secundario.
- Género femenino.
- Etnia negra.
- Tiene 47 años y uno de sus objetivos en la vida es sentirse realizada en la empresa en la que trabaja.

Abuelo

- Personaje secundario
- Género masculino.
- Etnia blanca.
- Falleció a la edad de 73 años y por aquel entonces iba en silla de ruedas.

Gato

- Personaje secundario.
- Género masculino.
- Color gris.
- Es perezoso y le gusta dormir.

7. Guion literario

1 EXT. CALLE - NOCHE

La luna está llena en un cielo estrellado. De repente, algunas de esas estrellas se empiezan a mover y descienden al pueblo. Son las Creadoras de Sueños que empiezan su labor de crear sueños felices. Se introducen una a una en las casas para crear los sueños de los durmientes. Una de ellas, HOPE, se choca con el cristal de la ventana de una habitación y cae al suelo. Tras incorporarse la abre con esfuerzo y entra en la habitación.

2 INT. DORMITORIO PADRES, CASA - NOCHE

PADRE (45) y MADRE (47 años, negra) duermen en su cama. HOPE cierra lentamente la ventana, mientras PADRE da un ronquido fuerte. HOPE echa a volar y tras inspeccionar el dormitorio ve un cuadro de PADRE junto con ABUELO (73) en una silla de ruedas. HOPE cierra los ojos muy fuerte y, de repente, su cuerpo expulsa chispas, que se dirigen a la cabeza de PADRE para crearle un sueño bonito.

3 EXT. SUEÑO PADRE, PARQUE - DÍA

En el sueño de PADRE se reencuentra con ABUELO recientemente fallecido. Se dan un abrazo y rejuvenecen, volviendo PADRE a tener 6 años y ABUELO 45. Empiezan a correr y a jugar.

2 INT. DORMITORIO PADRES, CASA - NOCHE

PADRE sonríe mientras duerme. HOPE se acerca a MADRE y le crea un sueño.

5 INT. SUEÑO MADRE, SALA DE EMPRESA - DÍA

MADRE expone una gráfica a sus compañeros de trabajo y al acabar la aplauden.

2 INT. DORMITORIO PADRES, CASA - NOCHE

HOPE se muestra contenta por lo que ha hecho y se va del dormitorio.

6 INT. SALÓN, CASA- NOCHE

GATO duerme encima de un cojín en lo alto de un árbol para gatos. HOPE aparece y le crea un sueño.

7 INT. SUEÑO GATO, SALÓN CASA - NOCHE

GATO duerme.

8 INT. DORMITORIO NIÑO, CASA - NOCHE

NIÑO (7 años, negro) duerme en su cama. Aparece HOPE y le crea un sueño. De repente, las sombras que generan los muebles se empiezan a mover y crean una figura negra, es PESADILLAS. Parte de su cuerpo se dirige a la cabeza de NIÑO, creándole una pesadilla.

9 INT. SUEÑO NIÑO, CLASE - DÍA

NIÑO está dando clases y se pone en pie para decir la respuesta a un problema. De repente, la clase se vuelve sombría. Todos los niños se giran hacia él, lo miran y se empiezan a reír señalándole. NIÑO se entristece, agacha la cabeza y se encoge.

8 INT. DORMITORIO NIÑO, CASA - NOCHE

HOPE se enfurruña y crea un sueño bonito a NIÑO. PESADILLAS contraataca con sus sombras y crea otra pesadilla.

10 EXT. SUEÑO NIÑO, NADA - DÍA

NIÑO está en un entorno vacío y blanco y a su alrededor se acercan unas sombras negras. Intenta huir, pero estas sombras lo acorralan, quedándose él en medio. Poco a poco se va cerrando el círculo.

8 INT. DORMITORIO NIÑO, CASA - NOCHE

HOPE empieza a cansarse y PESADILLAS se hace más grande y fuerte, creándole más pesadillas a NIÑO.

10 EXT. SUEÑO NIÑO, NADA - DÍA

Las sombras alrededor de NIÑO se levantan creando unas figuras gigantescas negras parecidas a niños riéndose y señalándole. NIÑO se encoge y llora.

8 INT. DORMITORIO NIÑO, CASA - NOCHE

HOPE, exhausta, se esfuerza para lanzar un último sueño bonito a NIÑO, que llega a su cabeza.

10 EXT. SUEÑO NIÑO, NADA - DÍA

Las sombras desaparecen y surge una cascada de agua, que brota con fuerza.

8 INT. DORMITORIO NIÑO, CASA - NOCHE

NIÑO se despierta y se toca la barriga porque se está orinando. Sale de la cama corriendo y se va del dormitorio. NIÑO no puede ver a HOPE y PESADILLAS.

PESADILLAS bosteza y se sienta en el aire para esperar. HOPE le muestra una cara enfadada y se acerca a él, pero este le da un toque con la mano apartándola fuertemente. HOPE da vueltas y llega a la otra parte del dormitorio. Allí contempla el escritorio donde hay dos exámenes de matemáticas suspensos con un 2 y un 4. Después ve en la papelera una medalla de la Feria de Ciencias que pone Tercer Puesto. HOPE mira que en la pared hay colgado un poster de un cohete espacial, y del techo cuelga una maqueta de sistema solar. Se acerca al telescopio que hay en la ventana y mira a través de él, y observa la luna.

Se escucha el sonido de la cisterna del váter. NIÑO entra en el dormitorio y se acuesta en la cama. PESADILLAS se incorpora para lanzar pesadillas a NIÑO, pero HOPE lo detiene y le señala el escritorio. PESADILLAS se acerca al escritorio y mira a HOPE. Comprende lo que le dice.

HOPE y PESADILLAS se colocan al lado de NIÑO y empiezan a lanzarle sus sueños y pesadillas.

11. INT. SUEÑO NIÑO, COHETE - DÍA

NIÑO controla un cohete espacial.

12. EXT. SUEÑO NIÑO, ESPACIO- DÍA

Aparecen medallas de Tercer Puesto que van directas hacia el cohete, y NIÑO las esquiva como si se tratasen meteoritos.

13. EXT. SUEÑO NIÑO, LUNA - DÍA

NIÑO aterriza en la luna y allí están sus compañeros de clase que le vitorean por haberlo logrado.

8 INT. DORMITORIO NIÑO, CASA - NOCHE

HOPE y PESADILLAS dejan de crear sueños y sonríen.

14. INT. COCINA, CASA - MAÑANA

NIÑO desayuna cereales mientras lee un libro de astronomía.

15. INT. CLASE, COLEGIO - MEDIODÍA

NIÑO pregunta en clase y hace sus deberes.

16. INT. DORMITORIO NIÑO, CASA - NOCHE

NIÑO está en su cama leyendo.

17. INT. CLASE, COLEGIO - MEDIODÍA

NIÑO recibe un examen con una nota de 9 y se pone muy contento.

18. INT. FERIA DE CIENCIAS - MEDIODÍA

NIÑO gana un trofeo con el primer premio en la feria. PADRE, MADRE y compañeros de clase lo vitorean y le aplauden. HOPE y PESADILLAS lo contemplan felices y chocan los puños.

FIN

8. Guion técnico

Escena: 1. Ext. Calle. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Paneo hacia abajo	G.P.Gral.	Contrapicado - Picado	Creadoras de Sueños	Las Creadoras de Sueños comienzan a moverse y a caer del cielo.	BSO	Aparece el título: "HOPE"
2	Travelling hacia atrás	G.P.Gral.	Normal	Creadoras de Sueños	Las Creadoras de Sueños comienzan a meterse en las casas.	BSO	
3	Estático	G.P.Gral.	Normal	Hope	Hope llega a la casa y se choca con el cristal de la ventana y cae al suelo.	BSO Golpe contra cristal.	

4	Estático	P.Gral. Corto	Picado	Hope	Hope se incorpora del golpe y vuela hacia arriba.	BSO	
5	Estático	P.Gral. Largo	Contrapicado	Hope	Hope se dirige a la ventana.	BSO	
6	Estático	P.Gral. Corto	Normal	Hope	Hope abre la ventana con esfuerzo y se introduce en el dormitorio	BSO	

Escena: 2. Int. Dormitorio Padres, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	P.P.	Normal	Padre, Hope	Padre duerme mientras Hope accede al dormitorio y cierra	BSO Respiración y ronquido padre	Cambio de enfoque de cara Padre a ventana y Hope.

					ventana.	Ventana cerrándose	
2	Estático	P.Gral	Picado	Padre, Madre, Hope	Hope se acerca a la cama y analiza el dormitorio.	BSO Respiración padre	
3	Estático	P.P.	Normal	Hope	Hope se muestra pensativa, hasta que ve algo que le sorprende.	BSO Respiración padre	
4	Zoom In	P.Det.	Normal	Padre, Abuelo	Vemos una foto de Padre con Abuelo en silla de ruedas.	BSO	
5	Zoom In	P.P	Normal	Hope	Hope cierra los ojos fuertemente y de repente su cuerpo expulsa chispas que	BSO Chispas	Zoom In lentamente.

					se mueven.		
6	Estático	P.M.Corto	Picado	Padre	Las chispas se introducen en la cabeza de Padre.	BSO Chispas	

Escena: 3. Ext. Sueño Padre, Parque. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	P.Gral.	Normal	Abuelo	Abuelo está de pie, de espaldas y quieto.	BSO	
2	Estático	P.M.Corto	Normal	Padre	Padre se sorprende al ver a Abuelo.	BSO Inhalación de sorpresa	
3	Estático	P.Gral	Normal	Padre, Abuelo	Padre se acerca a Abuelo y los dos	BSO	Padre entra desde fuera de campo hacia abuelo

					se abrazan y rejuvenecen.		y se abrazan en centro
4	Zoom Out	P.Gral	Normal	Padre, Abuelo	Padre y Abuelo rejuvenecidos comienzan a jugar.	BSO Risas	

Escena: 2. Int. Dormitorio Padres, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
6	Estático	P.M.Corto	Picado	Padre	Padre sonríe mientras duerme.	BSO	
7	Estático	P.Gral. Corto	Picado	Hope, Padre, Madre	Hope se acerca a Madre.	BSO	
8	Estático	P.P.	Normal	Madre	Madre duerme.	BSO Respiración madre	

9	Zoom In	P.P.	Normal	Hope	Hope crea un sueño a Madre.	BSO	Zoom In lento
10	Zoom In	P.P.	Normal	Madre	Madre duerme.	BSO	

Escena: 5. Int. Sueño Madre, Sala de empresa. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Travelling hacia dcha + paneo	P.Gral. Corto	Normal	Madre	Madre expone una gráfica ante sus compañeros de trabajo y estos le aplauden.	BSO Aplausos	Travelling + paneo suave
2	Estático	P.M.Corto	Normal	Madre	Madre sonríe.	BSO Aplausos	

Escena: 2. Int. Dormitorio Padres, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
11	Estático	P.P.	Normal	Madre	Madre sonríe mientras duerme.	BSO	
12	Estático	P.P.	Normal	Hope	Hope sonríe satisfecha por el trabajo realizado	BSO	
13	Estático	P.Gral.	Picado	Hope, Padre, Madre	Hope se va del dormitorio	BSO Ronquido del padre	

Escena: 6. Int. Salón, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	P.Gral. Corto	Normal	Gato	Gato duerme encima de un cojín	BSO	

					en lo alto de un árbol para gatos.		
2	Estático	P.M. Largo	Normal	Gato	Gato duerme encima de un cojín en lo alto de un árbol para gatos.	BSO Ronroneo	
3	Estático	P.Gral. Corto	Normal	Hope	Hope llega al salón por las escaleras	BSO Ronroneo	
1	Estático	P.Gral. Corto	Normal	Hope, Gato	Hope se acerca a Gato.	BSO Ronroneo	
4	Estático	P.M.Corto	Normal	Hope	Hope le crea un sueño a Gato.	BSO Ronroneo	
5	Zoom In	P.M. Largo - P.P.	Normal	Gato	Gato duerme.	BSO	

Escena: 7. Int. Sueño gato, salón casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	P.M. Largo	Normal	Gato	Gato duerme encima de un cojín en lo alto de un árbol para gatos.	BSO Ronroneo	

Escena: 8. Int. Dormitorio Niño, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	P.Gral	Picado	Niño, Hope	Niño duerme en su cama y Hope entra a la habitación.	BSO	
2	Estático	P.M.Largo	Normal	Hope, Niño	Hope le crea un sueño a	BSO	

					Niño.		
3	Estático	P.Detalle	Normal	-	Sombras del dormitorio se mueven.	BSO	
4	Estático	P.Gral	Picado	Hope, Niño, Pesadillas	Las sombras del cuarto comienzan a moverse hasta crear una figura negra.	BSO	
5	Estático	P.M.Largo	Normal	Pesadillas	Vemos la forma de Pesadillas sonreír.	BSO	
6	Paneo	P.M.Corto	Contrapicado - Normal	Pesadillas, Niño	Pesadillas se acerca a Niño y le crea una pesadilla.	BSO	Paneo rápido

Escena: 9. Int. Sueño Niño, Clase. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Zoom out	P.Gral. Corto - P.Gral. Largo	Picado	Niño	Niño está dando clases	BSO Voz profesora	
2	Travelling hacia atrás	P.M.Largo - P.Gral. Corto	Normal	Niño	Se pone en pie para decir respuesta al problema, todos los niños se ríen de él mientras le señalan.	BSO Voz profesora Risa niños	Clase se vuelve sombría
3	Estático	P.M.Corto	Normal	Niño	Niño se entristece, agacha la cabeza y se encoge.	BSO Risa niños	

Escena: 8. Int. Dormitorio Niño, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
6	Estático	P.M.Corto	Normal	Hope	Hope se enfurruña y lanza un sueño bonito a niño.	BSO	
7	Estático	P.Gral. Corto	Picado	Hope, Niño, Pesadillas	El sueño bonito se dirige y entra en niño.	BSO	
8	Estático	P.M.Largo	Normal	Pesadillas	Pesadillas lanza una pesadilla a Niño.	BSO	
9	Estático	P.Gral. Corto	Picado	Hope, Niño, Pesadillas	La pesadilla se dirige y entra en niño.	BSO	

Escena: 10. Ext. Sueño Niño, Nada. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	P.P.P	Normal	Niño	Vemos cómo ojos de niño se abren.	BSO	
2	Estático	P.Gral. Largo	Picado	Niño	Niño se encuentra solo en un entorno vacío y blanco. Vemos cómo unas sombras negras se acercan.	BSO	
3	Travelling	P.Gral. Corto	Normal	Niño	Niño intenta huir de ellas.	BSO	Travelling lateral
4	Zoom In	P.Gral	Cenital	Niño	El círculo de sombras	BSO	

					empieza a cerrarse.		
--	--	--	--	--	---------------------	--	--

Escena: 8. Int. Dormitorio Niño, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
10	Estático	P.M.Corto	Normal	Hope	Hope sudando y cansándose	BSO	
11	Estático	P.M.Largo	Normal	Pesadillas	Comienza a hacerse más grande.	BSO	

Escena: 10. Ext. Sueño Niño, Nada. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
5	Estático	P.Gral. Corto	Picado	Niño	Sombras de alrededor de Niño se levantan creando	BSO	

					figuras gigantes-cas.		
6	Estático	P.M.Largo	Contrapi-cado	Sombras de niños	Las sombras toman formas parecidas a niños riéndose y señalán-dole.	BSO Risas grotescas	
7	Zoom In	P.M.Largo - P.M.Corto	Normal	Niño	Niño se encoge y llora	BSO Risas grotescas Niño llorando	

Escena: 8. Int. Dormitorio Niño, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
12	Estático	P.M.Largo	Normal	Hope	Hope, cansada, crea un	BSO	

					último sueño para Niño y lo lanza.		
13	Estático	P.Gral	Picado	Hope, Niño, Pesadillas	Sueño se dirige a Niño.	BSO	

Escena: 10. Ext. Sueño Niño, Nada. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
8	Estático	P.P.P	Picado	Niño	A Niño (asustado, con los ojos llorosos y cerrados) le llega algo más de luz, lo que le hace levantar la mirada.	BSO	
9	Estático	P.M.Largo	Contrapi- cado	Niño	Las sombras empiezan a	BSO	

					desaparecer		
10	Estático	P.Gral	Picado	Niño	Las sombras empiezan a desaparecer	BSO	
11	Estático	P.Gral	Normal	-	Aparece una cascada de agua.	BSO Cascada de agua	

Escena: 8. Int. Dormitorio Niño, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
14	Estático	P.P.	Normal	Niño	Niño abre los ojos despertándose.	BSO	
15	Estático	P.M.Largo	Normal	Niño	Niño se incorpora, se toca la barriga.	BSO	
16	Estático	P.Gral.	Picado	Niño	Sale de la cama y sale del dormitorio	Pisadas en el suelo	

						Sonido puerta	
17	Estático	P.M.Corto	Normal	Hope	Hope muestra una cara enfadada mirando fijamente a Pesadillas.	BSO	
18	Estático	P.M.Largo	Normal	Pesadillas	Pesadillas se sienta en una falsa silla en el aire y bostezo.	BSO Bostezo	
19	Estático	P.Gral. Corto	Normal	Hope	Hope se acerca a Pesadillas visiblemente molesta.	BSO	Frontal
20	Estático	P.M.Largo	Normal	Pesadillas	Pesadillas hace un gesto con el dedo que empuja a Hope.	BSO	
21	Estático	P.Gral.	Picado	Hope, Pesadillas	Hope sale disparada hasta la	BSO	

					otra parte del dormitorio.		
22	Estático	P.Gral. Corto	Normal	Hope	Hope se choca contra la pared y cae sobre la cómoda.	BSO	
23	Estático	P.M.Corto	Normal	Hope	Hope se muestra un tanto dolorida y cansada. Mira el dormitorio.	BSO	
24	Zoom In	P.Gral. - P.Detalle	Normal	-	Hay 2 exámenes suspensos encima del escritorio.	BSO	Zoom In rápido
25	Estático	P.M.Corto	Normal	Hope	Hope mira hacia la papelera.	BSO	
26	Estático	P.Detalle	Picado	-	Hay una medalla en la papelera.	BSO	

27	Estático	P.M.Corto	Normal	Hope	Hope mira hacia la pared.	BSO	
28	Zoom In	P.Gral.	Normal	-	Hay un poster en la pared.	BSO	Zoom In leve
29	Estático	P.Det.	Picado	Hope	Hope mira al techo y hay una maqueta del sistema solar colgando.	BSO	Pasamos de enfocar sistema solar a Hope
30	Travelling	P.Gral. Corto	Normal	Hope	Hope se acerca al telescopio y mira a través de él.	BSO	
31	Estático	P.Det.	Contrapi- cado	-	Se ve la Luna.	BSO	
32	Estático	P.Gral. Corto	Normal	Hope	Hope deja de mirar por el telescopio y se muestra pensativa. Mira hacia atrás al escuchar el	BSO Cister- na	

					ruido de la cisterna.		
33	Travelling + Paneo	P.M.Largo	Normal	Niño, Hope	Niño entra en la habitación y se mete en la cama. Hope mira a Pesadillas.	BSO	Travelling + Paneo hacia la izquierda. Hope pasa de fuera de campo a dentro.
34	Estático	P.M.Largo	Normal	Pesadillas, Hope	Pesadillas se prepara para lanzar un nuevo "ataque". Hope se acerca y le detiene rápidamente. Le señala el escritorio y Pesadillas mira.	BSO	
35	Estático	P.P.	Normal	Pesadillas	Pesadillas ve los exámenes.	BSO	
36	Estático	P.Detalle	Picado	-	Exámenes suspensos.	BSO	
37	Estático	P.M.Largo	Normal	Pesadillas,	Pesadillas	BSO	

				Hope	sonríe a Hope de forma comprensiva.		
38	Estático	P.Gral.	Picado	Pesadillas, Hope, Niño	Pesadillas y Hope se acercan a Niño y comienzan a lanzarle sueños y pesadillas de forma armoniosa.	BSO	

Escena: 11. Int. Sueño Niño, Cohete. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	PML	Normal	Niño	Niño pilota un cohete espacial accionando botones.	BSO	

Escena: 12. Ext. Sueño Niño, Espacio. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	PG	Normal	-	Aparecen unas medallas de "Tercer Puesto" que se dirigen al cohete a toda velocidad	BSO	
2	Estático	PG	Normal	-	Cohete se mueve de un lado para otro para esquivar las medallas.	BSO	Zarandeo

Escena: 13. Ext. Sueño Niño, Luna. Día.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	PG	Normal	Niño	La nave aterriza en la luna y sale Niño por la puerta.	BSO	
2	Estático	PGC	Normal	Niño	Sale Niño por la puerta.	BSO	
3	Estático	PGC	Picado	Compañeros de clase	Aplauden y lo vitorean.	BSO Aplausos y silbidos.	

Escena: 8. Int. Dormitorio Niño, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
39	Estático	PML	Cenital	Niño	Las chispas y las sombras	BSO	

					dejan de llegar a la cabeza de Niño.		
40	Estático	PML	Normal	Hope	Sonríe.	BSO	
41	Estático	PML	Normal	Pesadillas	Sonríe.	BSO	Hay un fundido a la siguiente escena.

Escena: 14. Int. Cocina, Casa. Mañana.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Zoom in	PML	Normal	Niño	Niño desayuna cereales mientras lee un libro de astronomía.	BSO	

Escena: 15. Int. Clase, Colegio. Mediodía.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Zoom in	PML	Normal	Niño	Niño sentado en su pupitre levanta la mano.	BSO	
2	Estático	PD	Picado	Niño	Niño hace ejercicios de matemáticas.	BSO	

Escena: 16. Int. Dormitorio Niño, Casa. Noche.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Zoom in	PML	Normal	Niño	Niño sentado en su cama lee un libro.	BSO	

Escena: 17. Int. Clase, Colegio. Mediodía.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Estático	PA	Normal	Profesora, Niño	Profesora entrega un examen a Niño en la mano.	BSO	Profesora está de espalda y no se le ve la cara.
2	Estático	PD	Picado	-	-	BSO	Vemos el examen con la nota de un 9.
3	Estático	PMC	Normal	Niño	Sonríe de la felicidad.	BSO	

Escena: 18. Int. Feria de Ciencias. Mediodía.

Plano	Movimiento	Escala de Plano	Ángulo de Cámara	Personaje/s	Acción	Sonidos	Observaciones
1	Travelling hacia atrás - Panorámica hacia arriba	PD - PGC	Normal - Contrapicado	Niño, Padre, Madre, Compañeros de Clase, Hope, Pesadillas	Niño levanta una copa con alegría y Padre, Madre y	BSO Aplausos	En la copa pone "1° Premio". Primero vemos la copa y después con el travelling hacia atrás

					<p>Compañeros de clase lo vitorean y le aplauden.</p> <p>Hope y Pesadillas lo miran felices y se chocan los puños.</p>		<p>vemos a Niño, Padre, Madre y Compañeros de clase.</p> <p>Después con la panorámica hacia arriba vemos a Hope y a Pesadillas.</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

9. Diseño de personajes, por Daniel Antúnez

HOPE

El diseño del personaje de Hope está influenciado por varias referencias cinematográficas. La principal es el fuego fatuo de la película *Brave* (2012), de Mark Andrews y Brenda Chapman, por la sensación espiritual y mística que transmite. Por esta misma línea de lo espiritual, tomé también como referencia el Fantasma de las Navidades Pasadas de la película *Cuento de Navidad* (2009), de Robert Zemeckis, añadiéndole al diseño esa forma de llama de fuego a la cabeza. Y en cuanto a su cuerpo, está inspirado en el personaje de Eva de la película *WALL·E* (2008), de Andrew Stanton, ya que pensé que daría más dinamismo al personaje en cuanto a su expresión corporal, por lo que su cabeza y sus brazos están separados de su cuerpo. Y con respecto a su rostro está inspirado en el personaje del cortometraje *Bao* (2018), de Domee Shi, ya que le aportaba expresiones divertidas y simpáticas con el objetivo de que el público simpatice con ella. En cuanto al tamaño, vimos que funcionaba mejor siendo más pequeña que Pesadillas. También le aportaba ese toque de torpeza que se refleja en el guion.



Fotograma de *Brave*, 2012



Fotograma de *Cuento de Navidad*, 2009



Fotograma de *WALL·E*, 2008



Fotograma de *Bao*, 2018

El diseño de Hope quería que contrastara muy bien con el personaje de Pesadillas, por lo que Hope tiene una paleta de colores que tienden al amarillo anaranjado con la finalidad de transmitir cercanía y energía al ser colores cálidos. Hope representaría la luz, mientras que Pesadillas representaría las sombras.

Bocetos e ilustraciones del diseño:



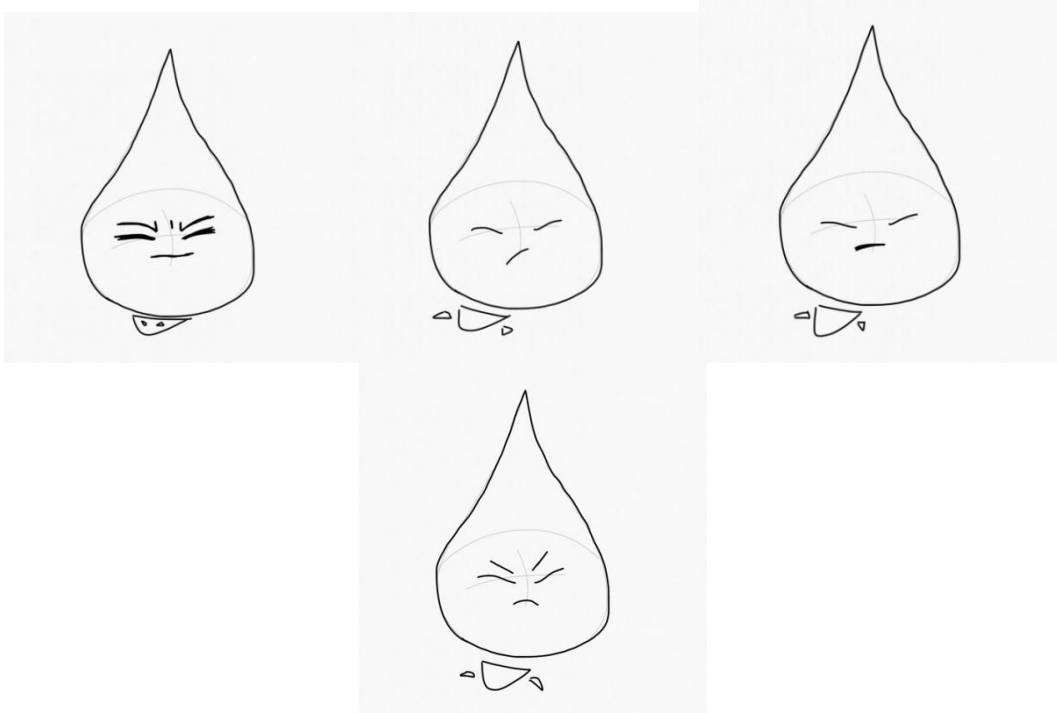
Diseño final:



#F2BC1B #F2A71B #F2911B

Prueba del diseño junto a las expresiones faciales:





PESADILLAS

El diseño del personaje de Pesadillas, al ser una sombra, está inspirado en su mayor parte por las sombras de los fantasmas que aparecen sobre las lápidas en la primera secuencia de la película *Pesadilla antes de Navidad* (1993), de Henry Selick. Me ha servido como inspiración porque presentaba cambios tanto en sus expresiones faciales como en su cuerpo de forma muy exagerada y se ajustaba a lo que estaba buscando, puesto que al ser una sombra, el personaje puede variar de forma y exagerar los movimientos, lo que permite hacerla más tenebrosa.



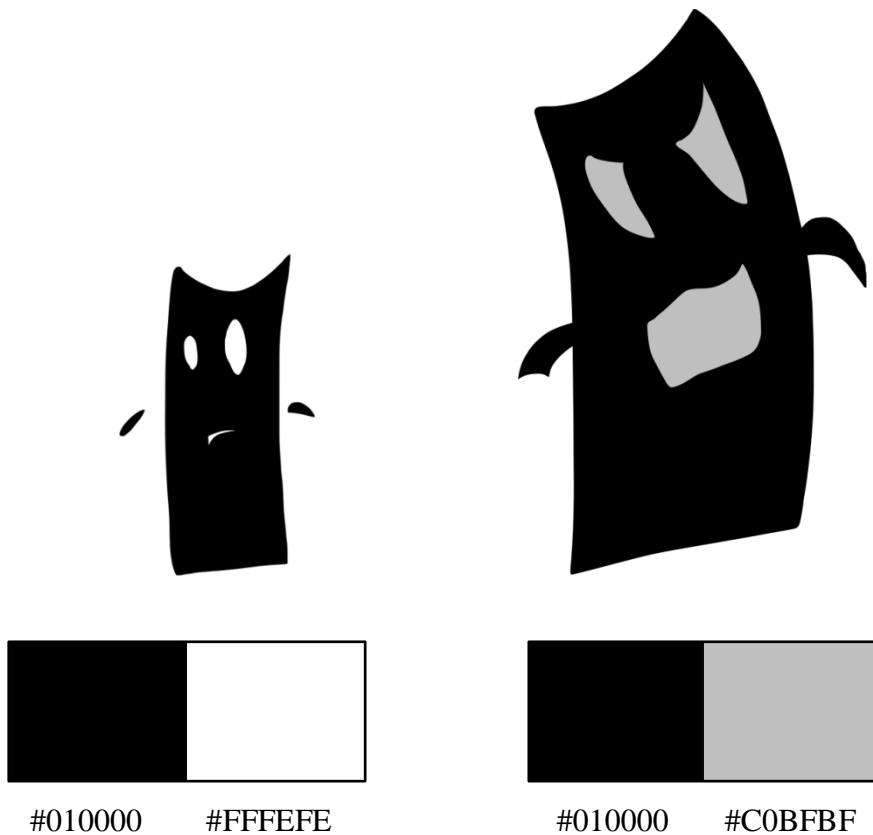
Fotograma de *Pesadilla antes de Navidad*, 1993

Se me ocurrió la idea de que su cabeza acabase en dos picos, simbolizando en cierta medida los cuernos del diablo, mostrando así su lado perverso y malvado.

Durante el cortometraje cambia su estado anímico bruscamente, por lo que tendría dos diseños principales que representarían su lado “bueno” y “malo”, cambiando tanto la forma de los ojos como la boca. Por lo que se transformaría de una forma grotesca, grande y exagerada en su lado malvado, a una forma ingenua y reducida de tamaño en su lado bueno y bondadoso.

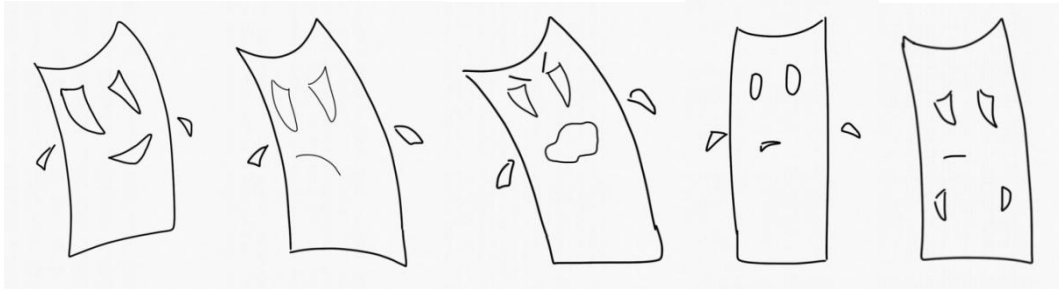
En cuanto al color, su cuerpo sería negro, ya que es una sombra, y sus ojos y boca en su estado malvado serían grises para hacerlo más tenebroso, y en su estado bondadoso sería de color blanco, mostrando neutralidad.

Diseño final:



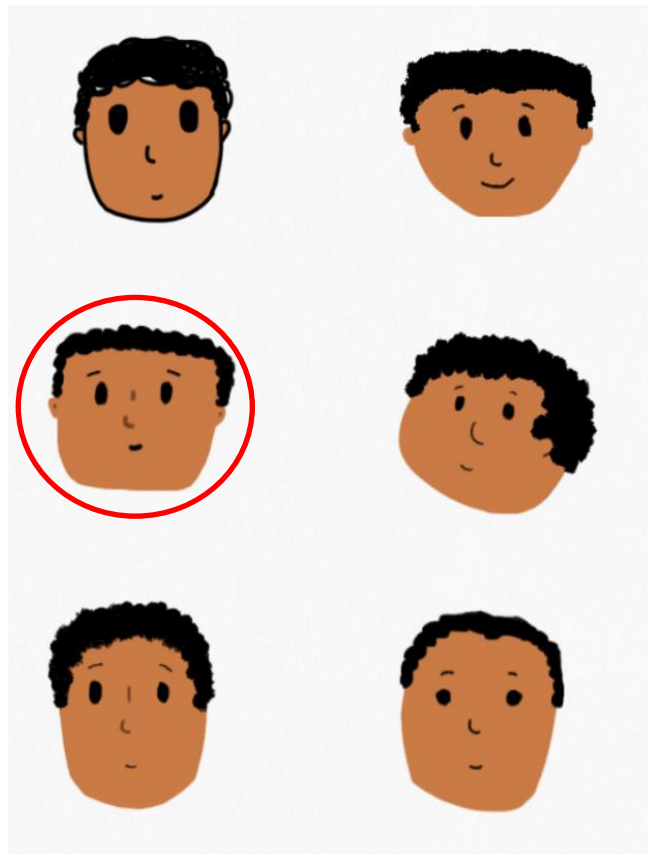
Hay varios diseños de las formas que puede adoptar este personaje, destacando las curvas que puede formar con su cuerpo al ser tan versátil y adaptarse al medio.

Prueba del diseño junto a las expresiones faciales:



NIÑO

En la primera fase de creación del personaje de Niño empecé a diseñar su rostro y cabeza. Probé con distintas formas hasta que me convenció una de ellas, que posteriormente me sirvió como modelo para desarrollar el diseño y entrar en más detalles. El diseño que tomé como modelo está marcado con un círculo rojo en la siguiente ilustración. Me inspiró para su diseño las ilustraciones del niño que aparecen en el documental *Vida animada* (2016), de Roger Ross Williams.





Fotograma de *Vida animada*, 2016

Desde un principio tenía en mente que el personaje tuviese el pelo rizado, influenciado en el personaje de Baljeet de la serie de *Phineas y Ferb* (2007-2015). Y en cuanto a su rostro, me inspiré en la niña de Rhapsody in Blue en *Fantasia 2000* (1999), de Eric Goldberg, James Algar, Gaëtan Brizzi, Paul Brizzi, Hendel Butoy, Francis Glebas, Pixote Hunt y Don Hahn, me gustaba la idea de no incluirle pupilas a los ojos.

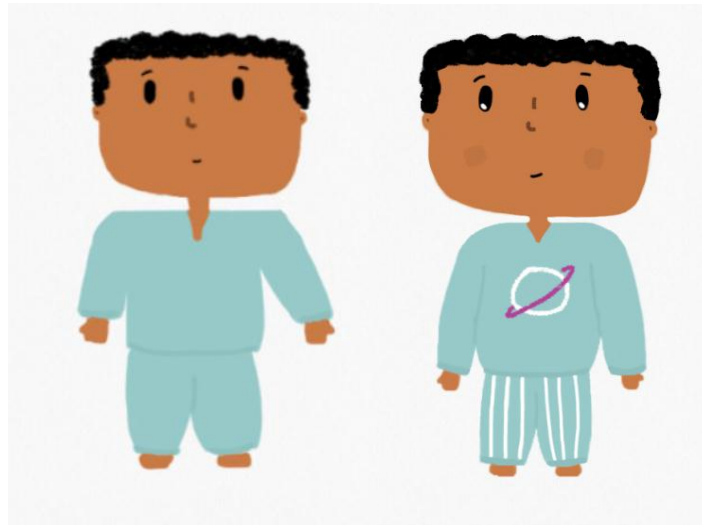


Phineas y Ferb, 2007-2015. Extraído de https://disney.fandom.com/wiki/Baljeet_Tjinder



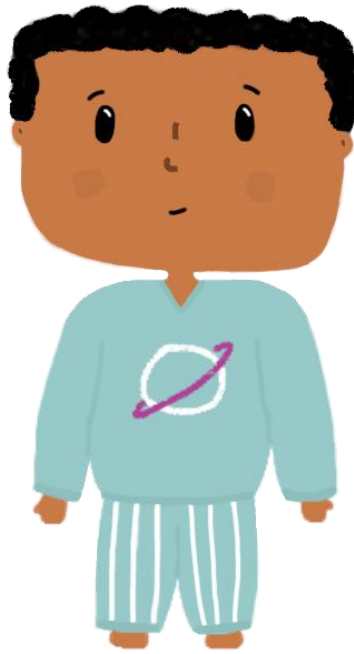
Fotograma de *Fantasia 2000*, 1999

Una vez diseñado el rostro realicé el cuerpo, que al principio tenía los hombros muy rectos, por lo que los moldeé acorde a la edad del niño. Le añadí brillo a los ojos para humanizarlo más y le puse detalles al pijama, incluyendo el planeta Saturno como estampa, inspirado en el diseño del restaurante familiar de Pizza Planet de *Toy Story* (1995), de John Lasseter.



Fotograma de *Toy Story*, 1995

La siguiente ilustración sería el diseño final, con los ojos y la nariz más centrados en la cara con respecto al anterior, ya que quedaba más proporcionado.



#A64495

#93BFBB

#C5713D

#C97A45

#000000

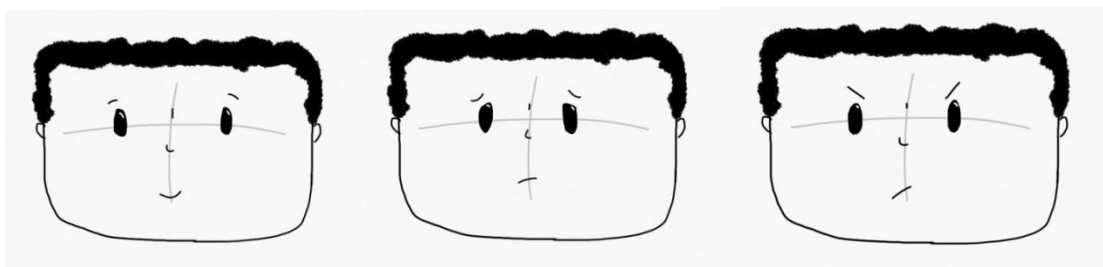


#97C9C9



#FCFCFC

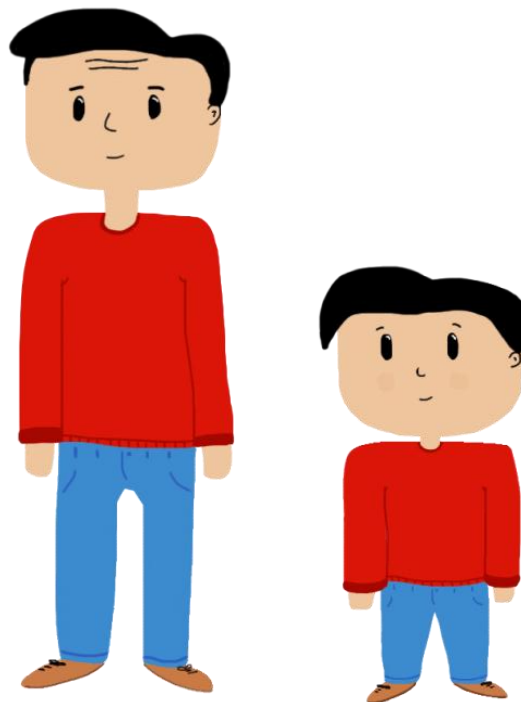
Prueba del diseño junto a las expresiones faciales:



PADRE

En base al diseño de Niño realicé el diseño del personaje de Padre, ya que al ser familia buscaba que tuviesen rasgos comunes, por lo que la forma de su cabeza es similar a la de su hijo. Realicé dos diseños para el personaje de Padre, una en la que tiene 45 años y otra 6 años, ya que el argumento del cortometraje lo requería. Para que el cambio de edad fuera más notable, el diseño de Padre con 45 años tiene entradas y arrugas en la frente, características que el diseño de 6 años no tiene. Decidí añadirle un pelo más abundante y coloretos en los mofletes a este último diseño para darle un toque más infantil.

Diseño final:



#0511F2

#419FD9

#EFC59E

#D90B0B

#010000



#C97944

#985C34

#A40800

ABUELO

Para el diseño de Abuelo me inspiré tanto en el personaje de Hector Salamanca de la serie *Breaking Bad* (2008 – 2013), como también en el de Mamá Coco de la película *Coco* (2017), de Lee Unkrich y Adrián Molina. Los dos personajes son ancianos y van en silla de ruedas. De Hector Salamanca me inspiré en el pelo, el cual le abunda por los lados. Realicé dos diseños, uno para Abuelo con 73 años y otro con 45 años, el cual tiene la cara más redondeada para reflejar el estado de salud tan bueno que tenía a esa edad.



Fotograma de *Breaking Bad*, 2008 - 2013 (Temporada 4, Episodio 13)



Fotograma de *Coco*, 2017

Diseño final:



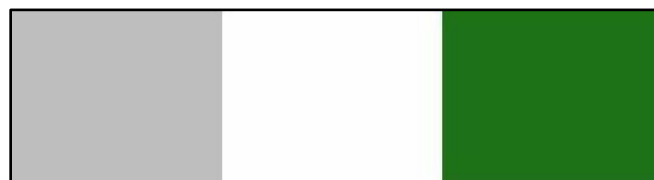
#113A8C

#5BA638

#F2C8A2

#733924

#000000



#BFBEBE

#FFFEFE

#1D7117

MADRE

Para la creación del diseño del personaje de Madre me inspiré en personajes afroamericanos, como el de la madre del cortometraje animado *Hair Love* (2019), de Matthew A. Cherry, o el de Monica Rambeau en *WandaVision* (2021), de Matt Shakman. Ambos me han ayudado creativamente para la creación del peinado del personaje final.



Fotograma de *Hair Love*, 2019



Fotograma de *WandaVision*, 2021

La siguiente ilustración sería el diseño final del personaje de Madre, el cual lleva ropa profesional para ejercer su oficio de empresaria.



#C97945

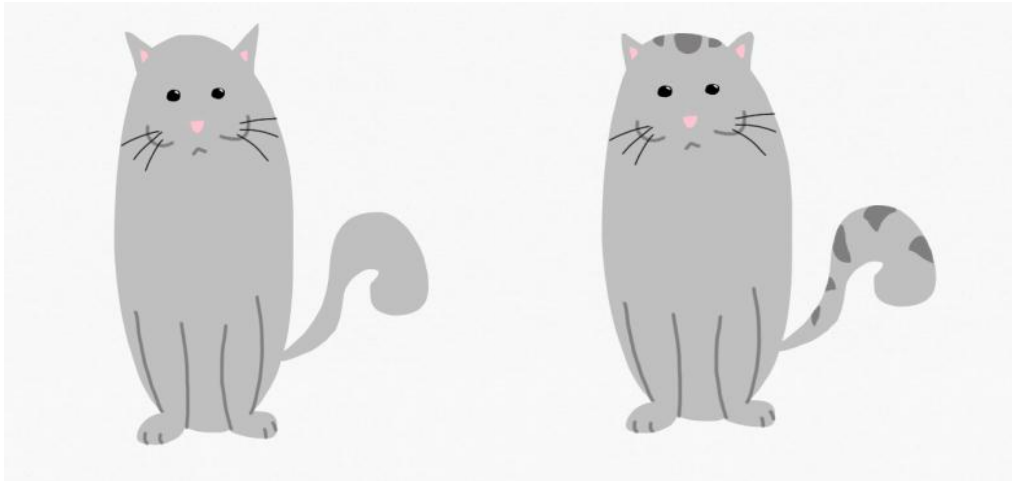
#010000

#FFFEFE

#834B29

GATO

El primer diseño que realicé del personaje de Gato lo hice con la intención de añadirle formas simples, por lo que su cuerpo y cabeza tienen una forma ovalada. Tenía las orejas muy picudas y grandes, por lo que las hice más chicas y redondeadas y le añadí unas manchas tanto en la cabeza como en la cola para darle más detalles. A continuación se puede apreciar el proceso de creación.



En la forma de la cola me inspiré en la del personaje animado de *Garfield*, creado por Jim Davis. La parte final de la cola es más redondeada y gruesa que el resto.



Fotografía de Garfield. Extraído de <https://www.garfield.com/>

En el diseño final podemos apreciar que le añadí un blanqueamiento tanto en la barriga como en los mofletes para darle más volumen. En las siguientes ilustraciones del resultado final estaría tanto cuando Gato está despierto, como cuando duerme (como aparece en el cortometraje).



#F2BDCB

#C0BFBF

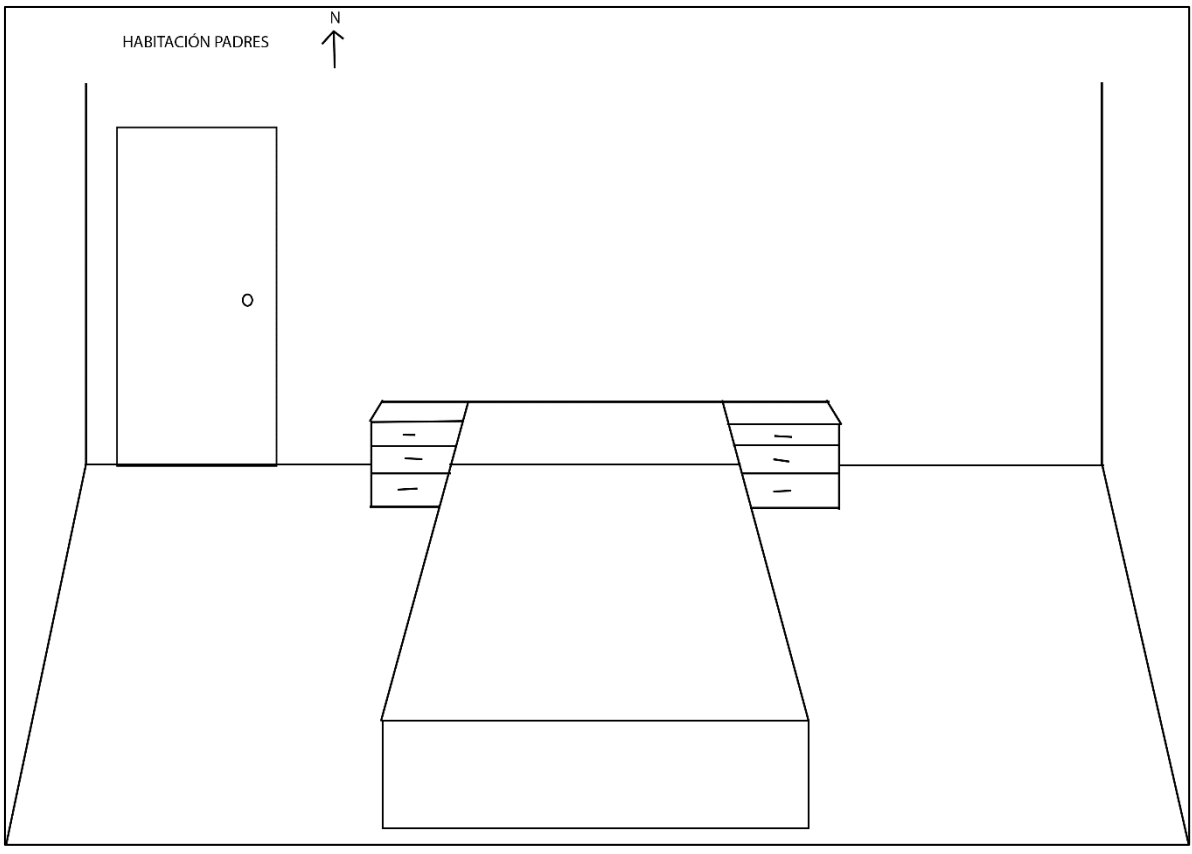
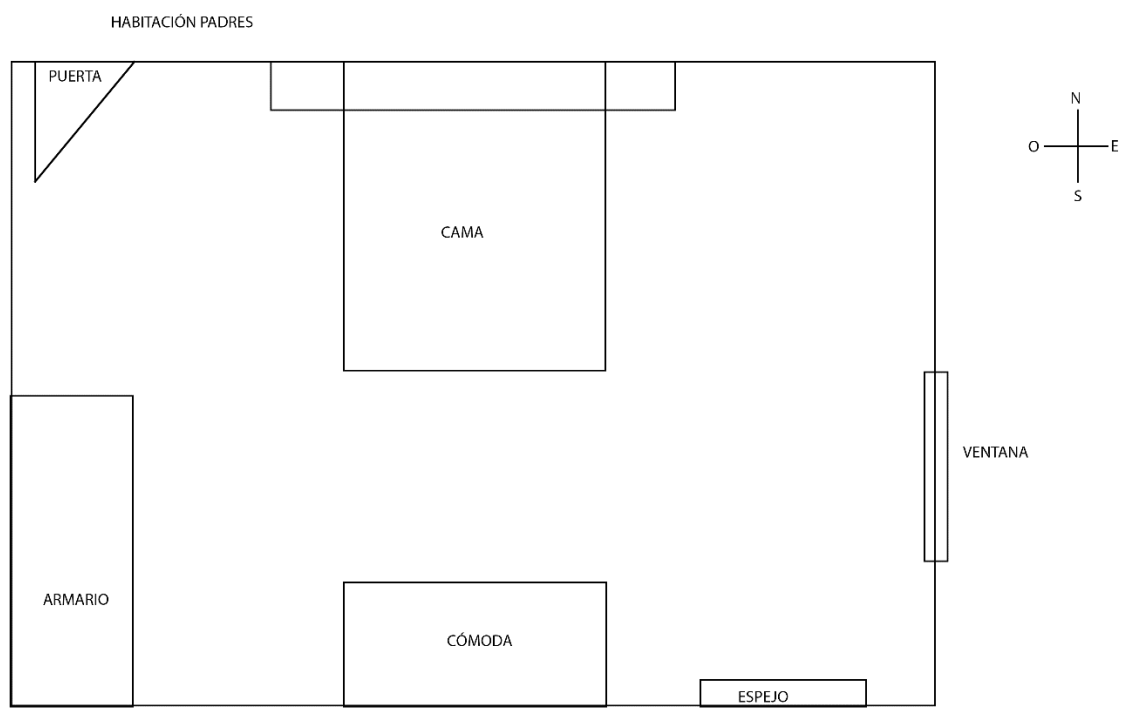
#807F7F

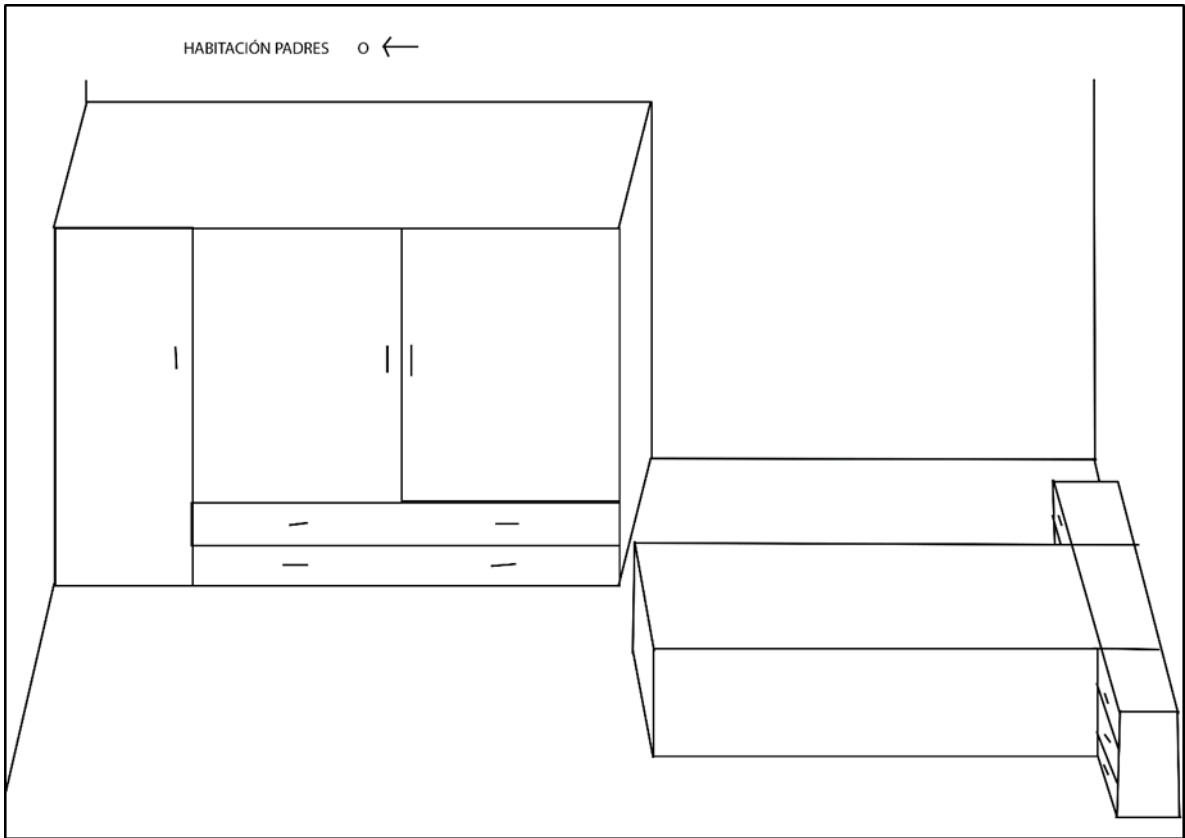
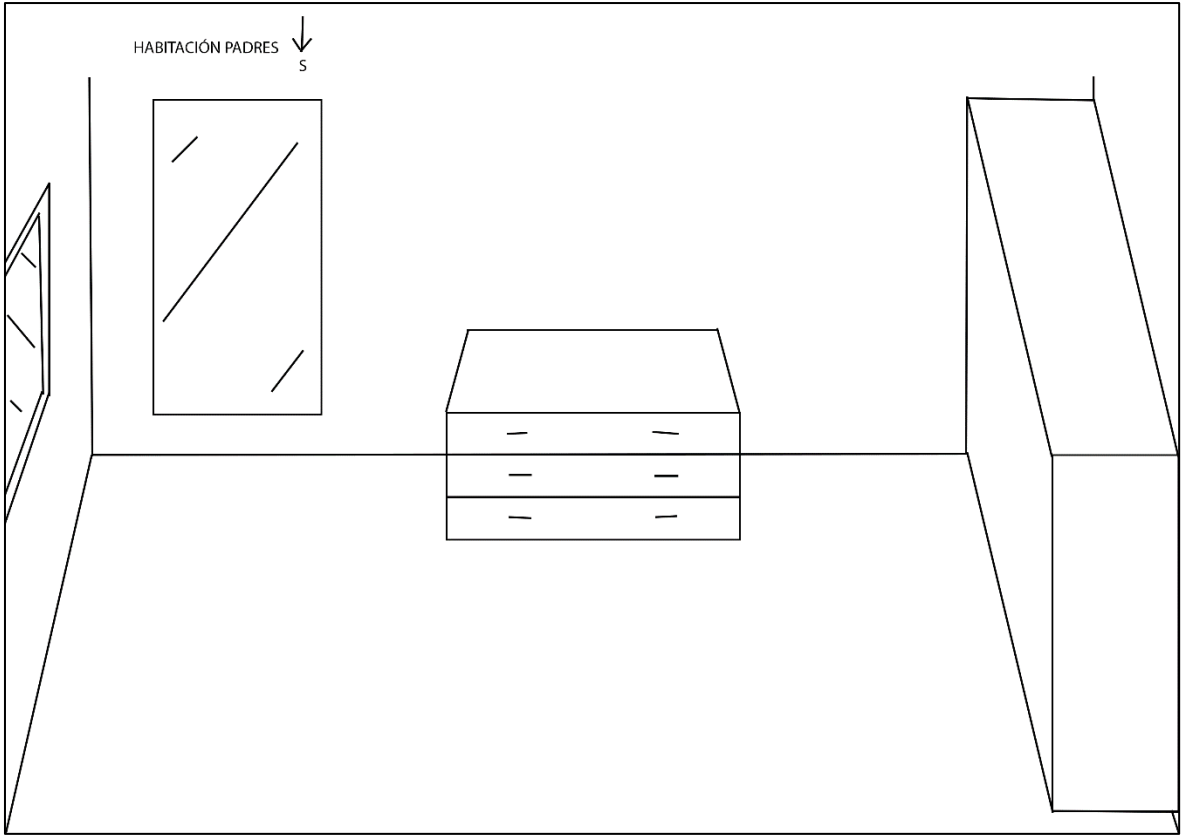
#C9C8C8

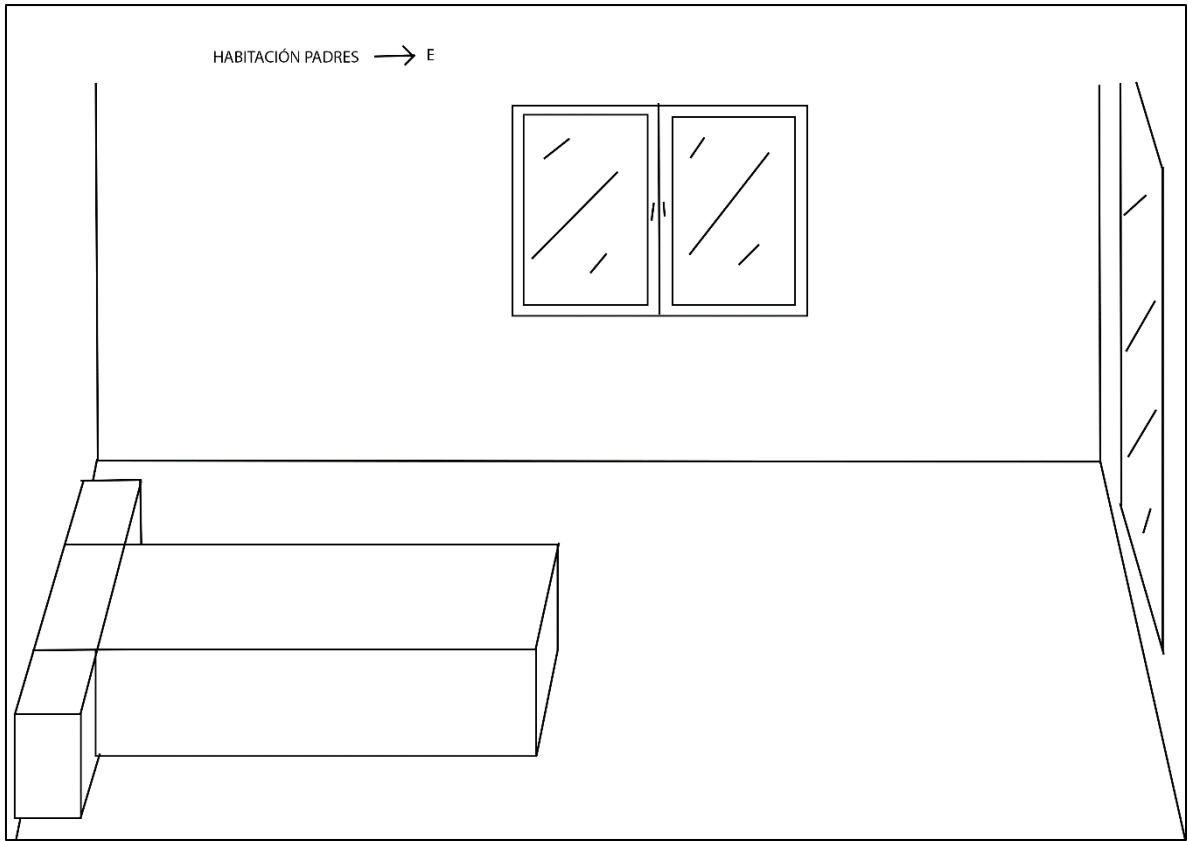
#0D0D0D

10. Diseño de escenarios, por David Fernández

HABITACIÓN PADRES

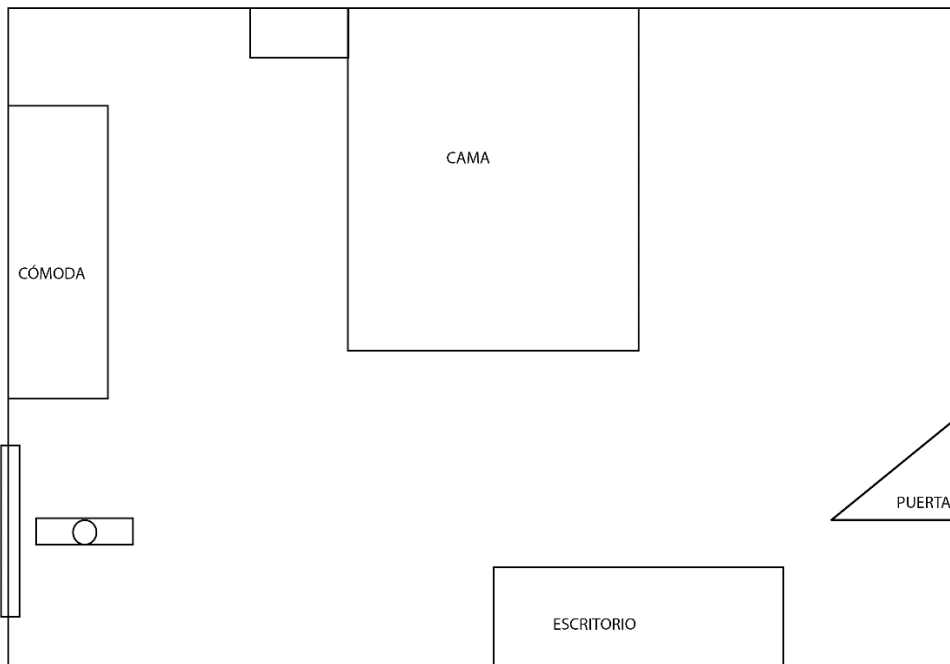


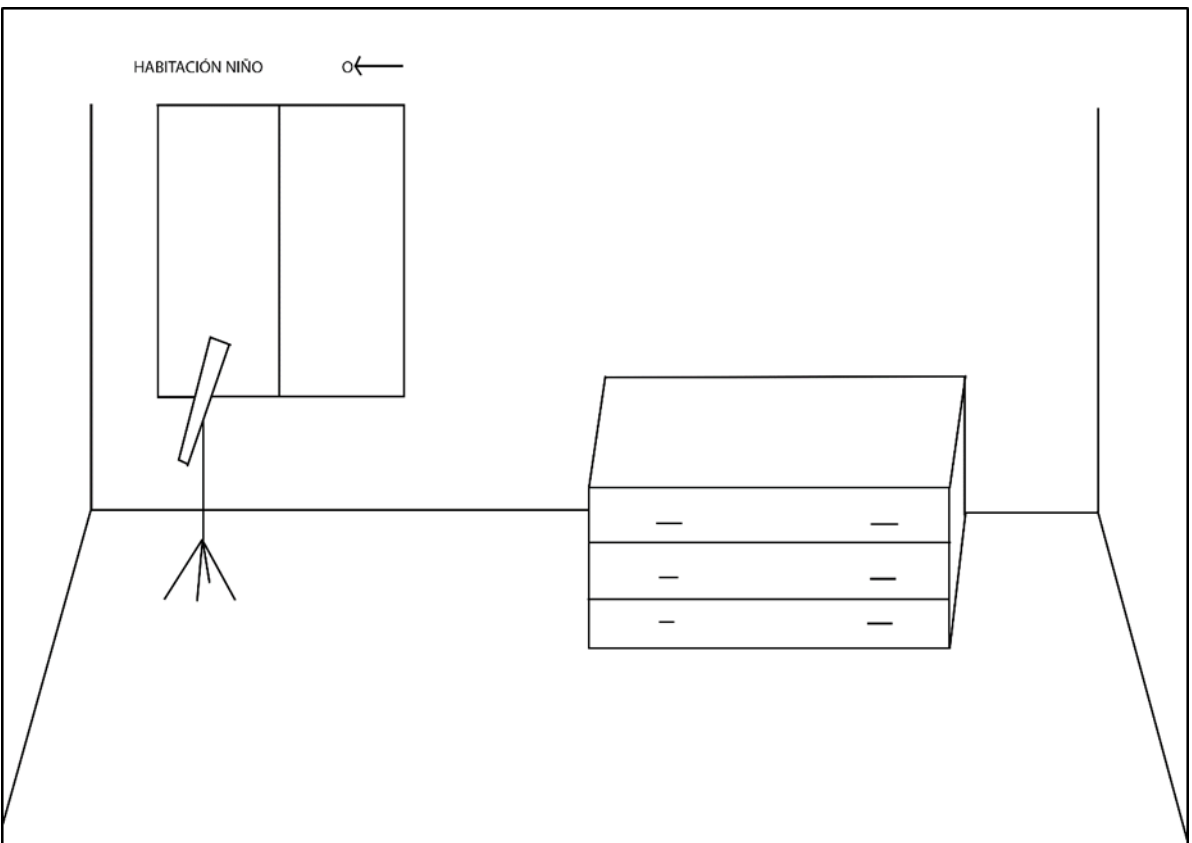
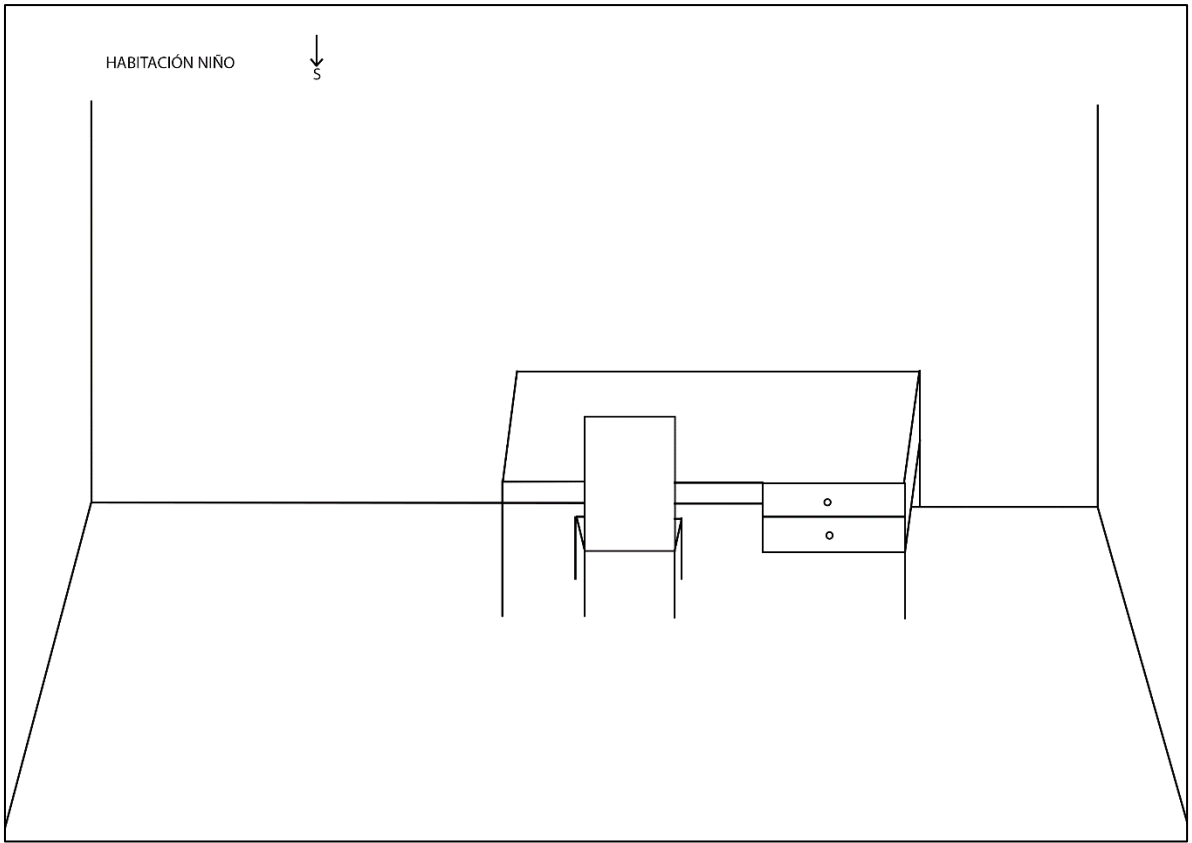


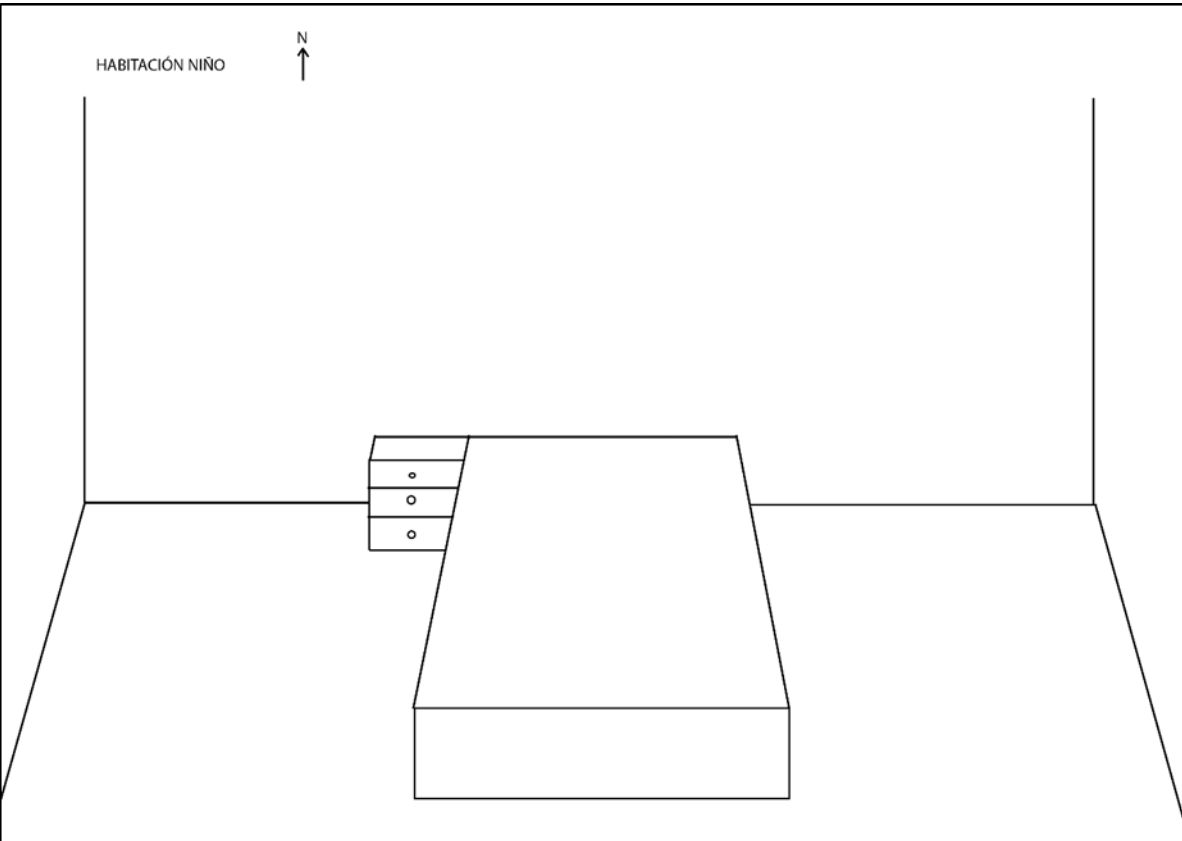
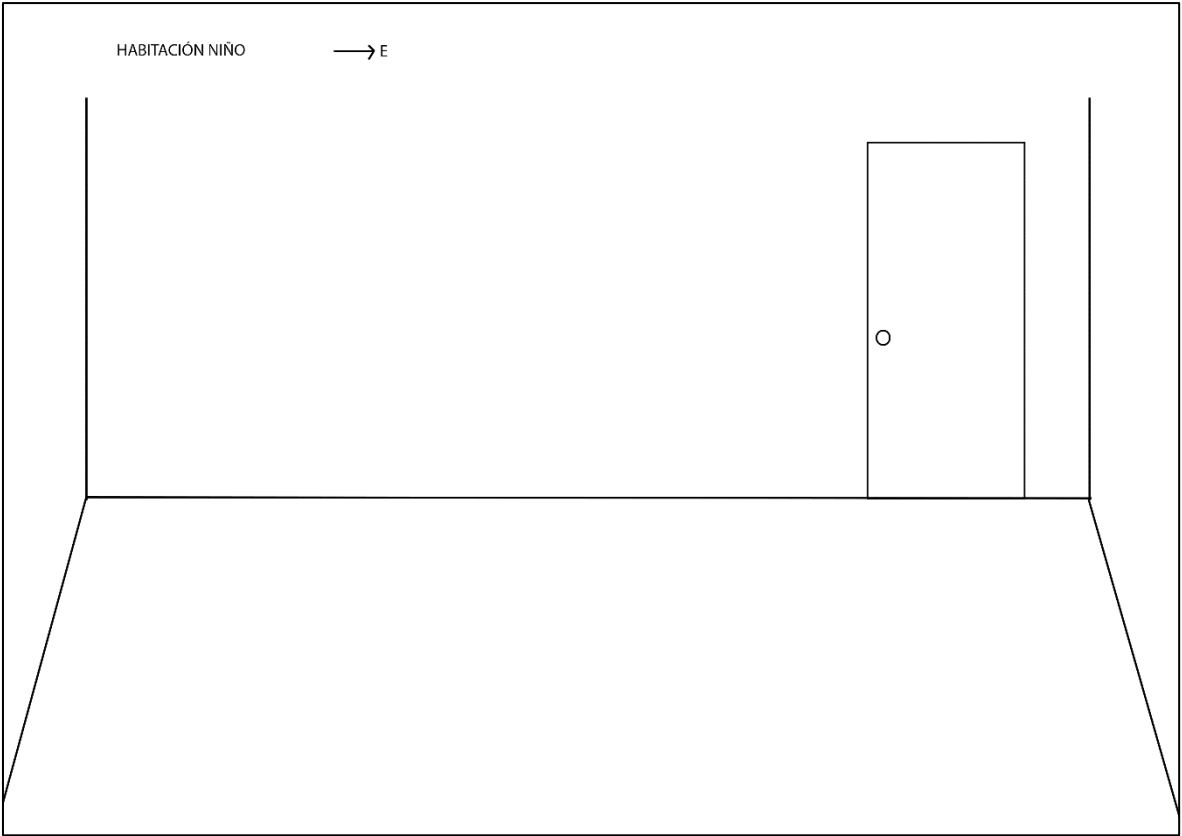


HABITACIÓN NIÑO

HABITACIÓN NIÑO

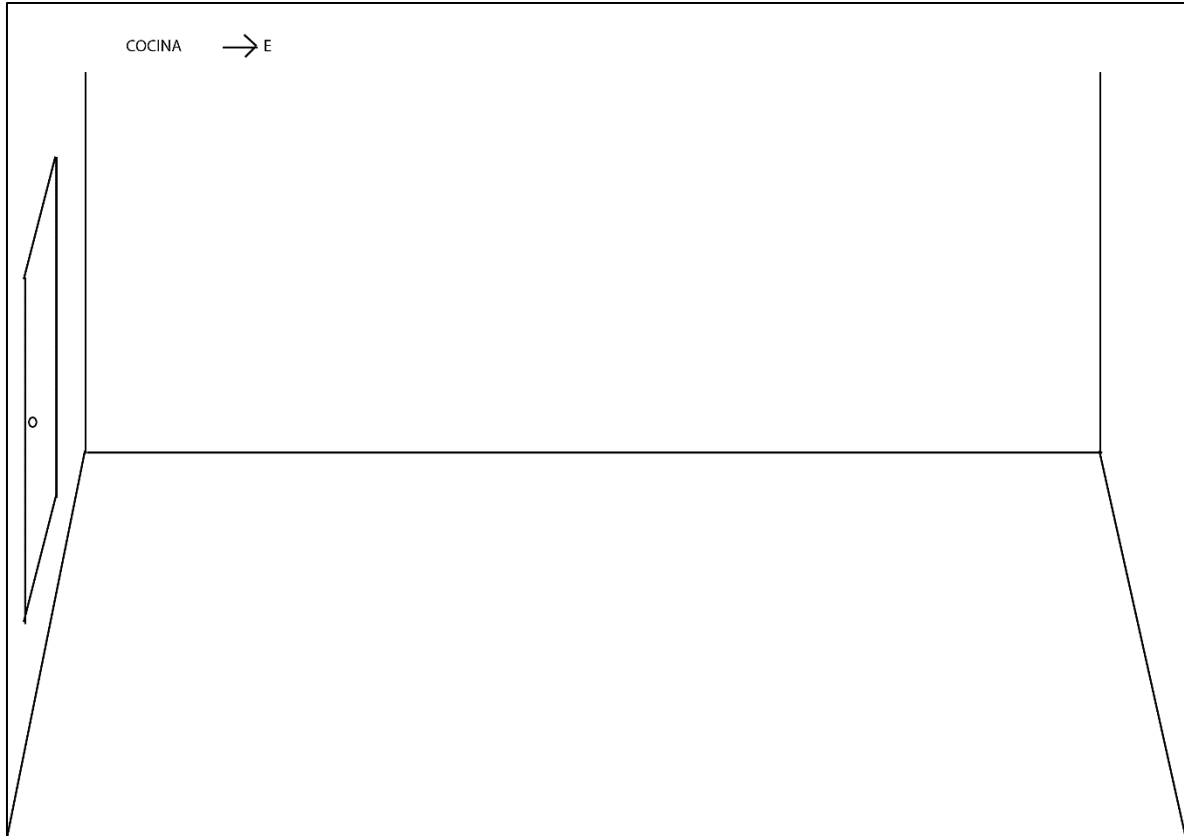
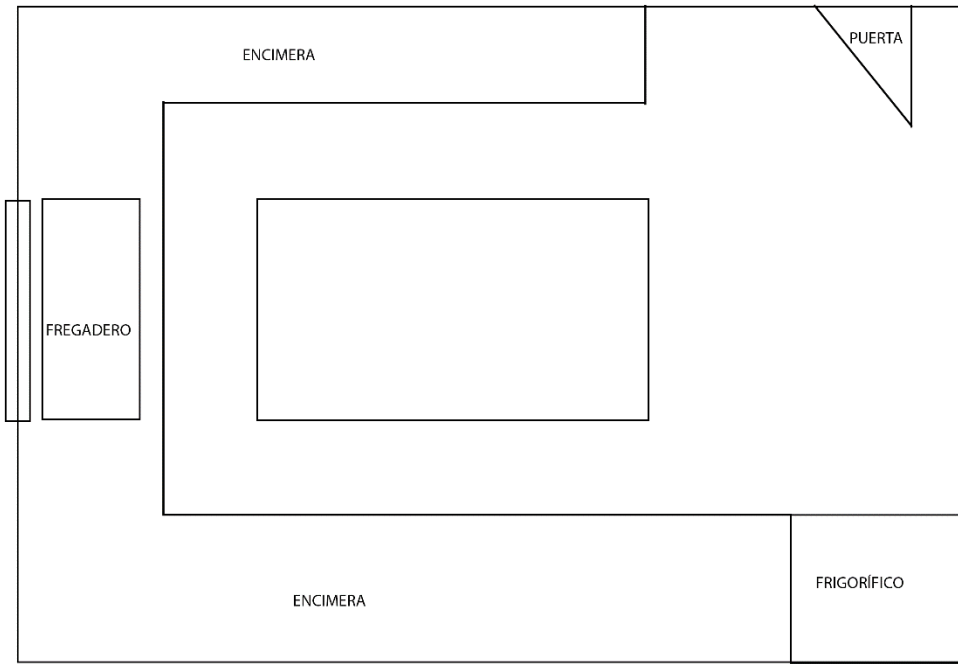


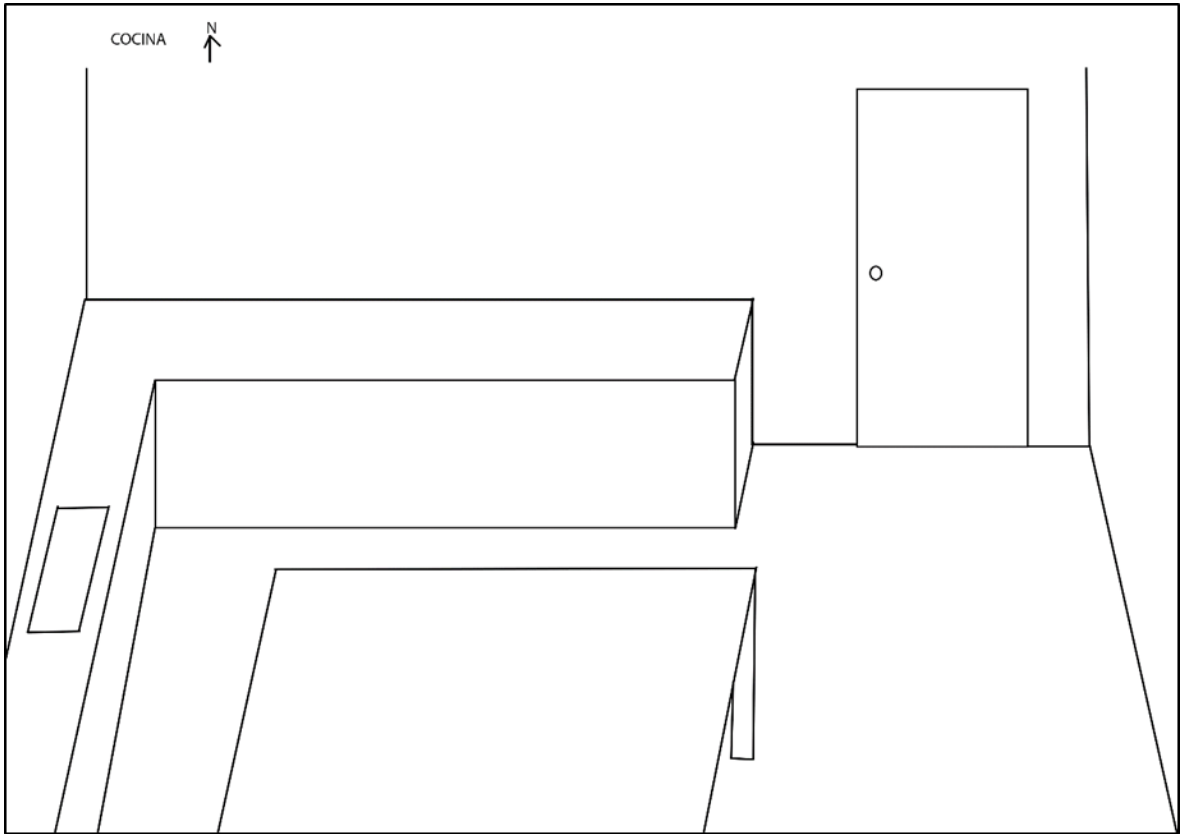
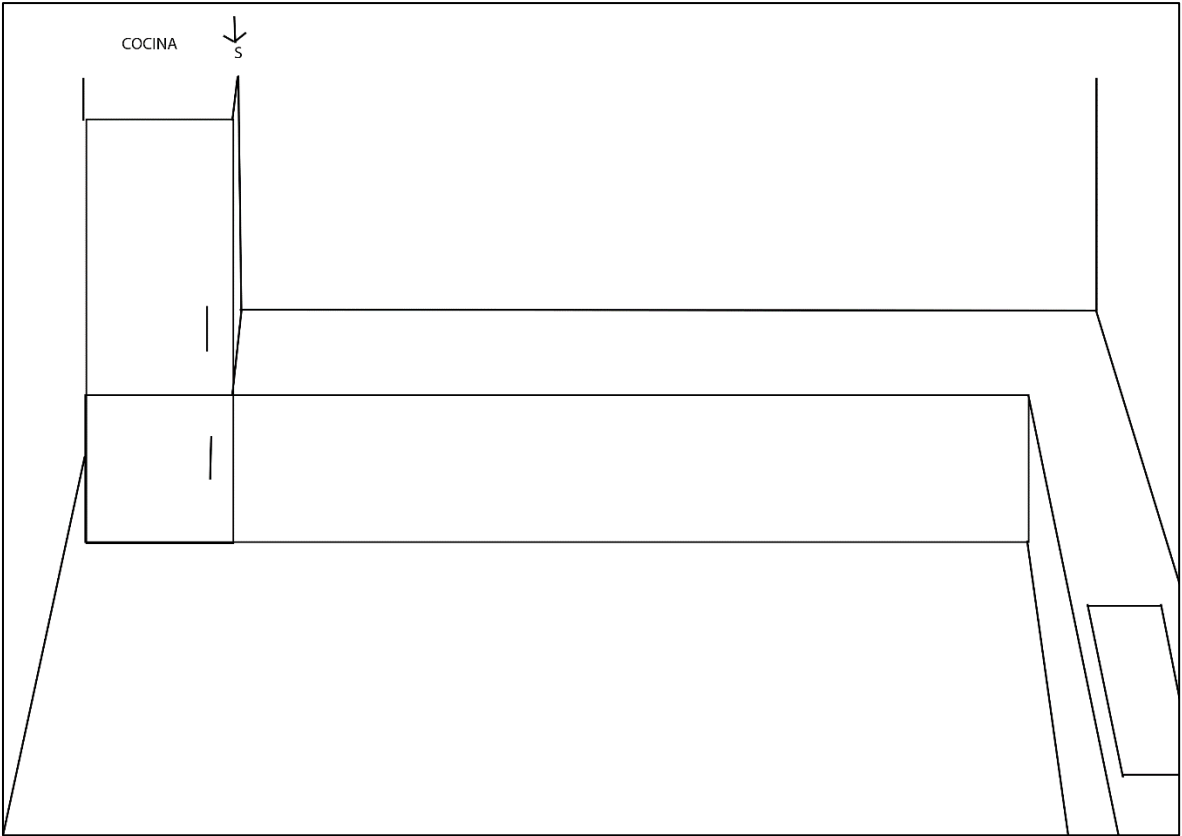


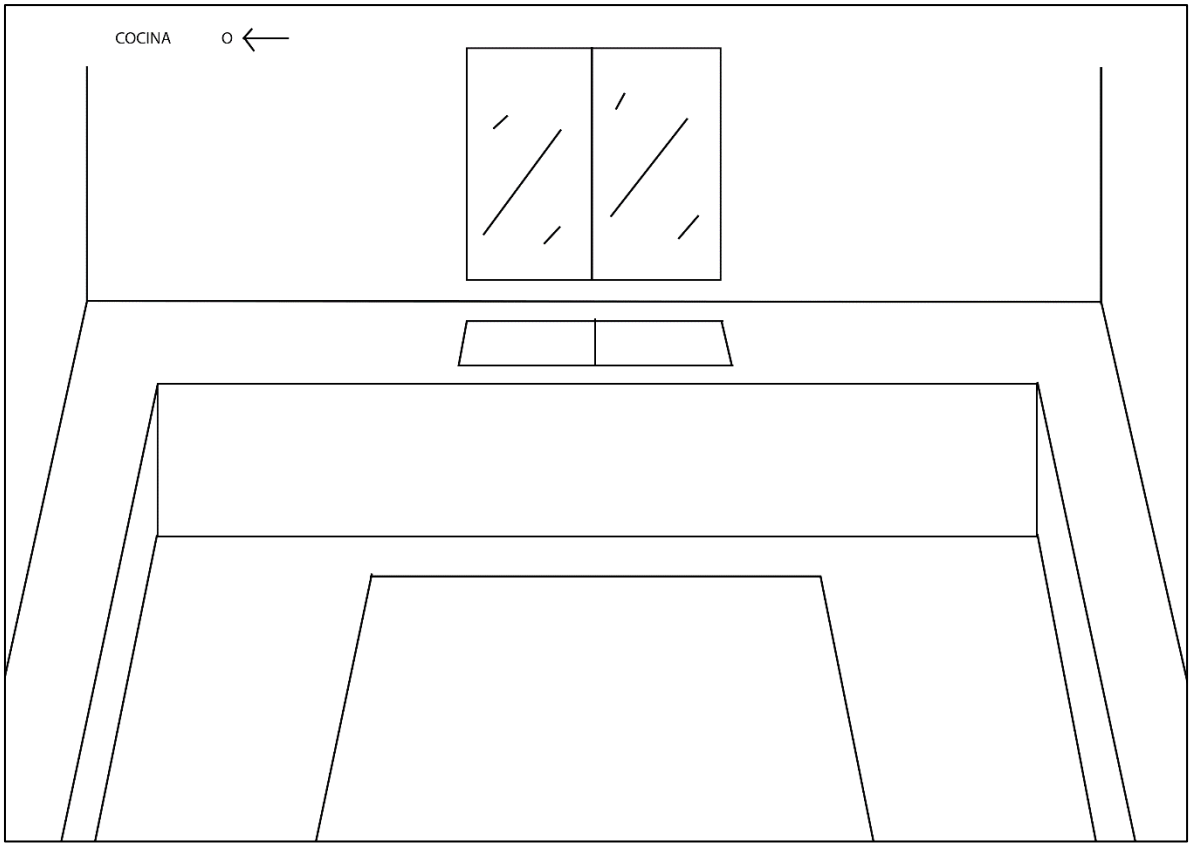


COCINA

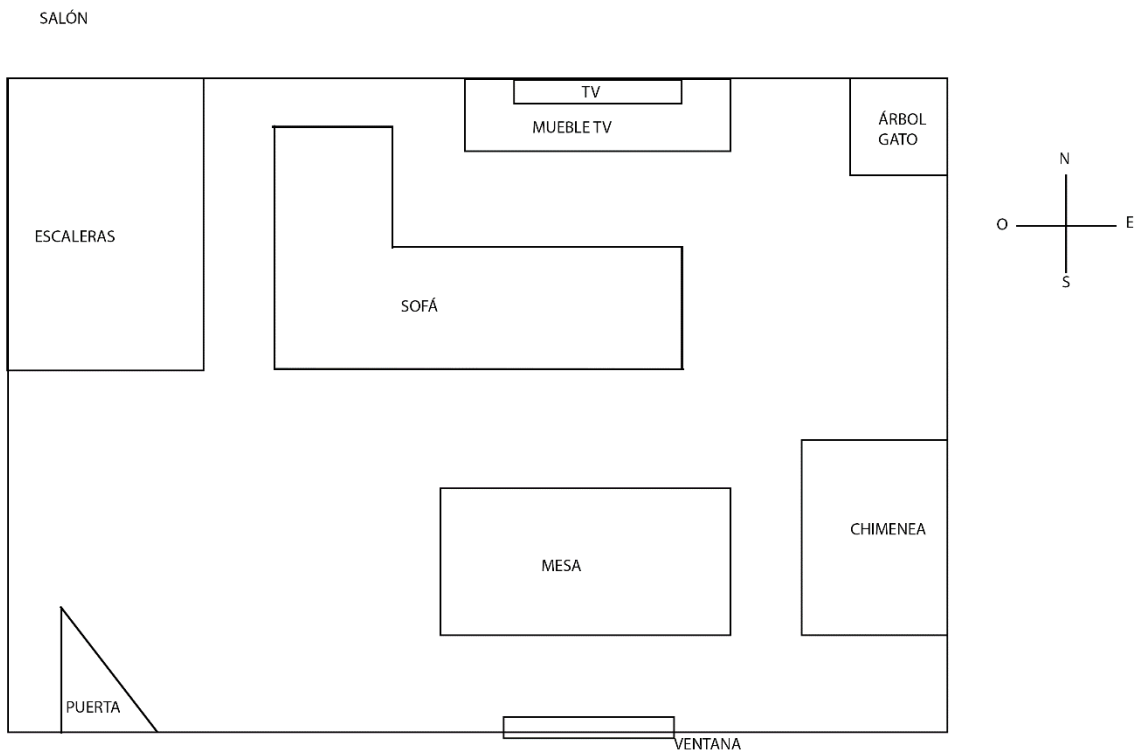
COCINA

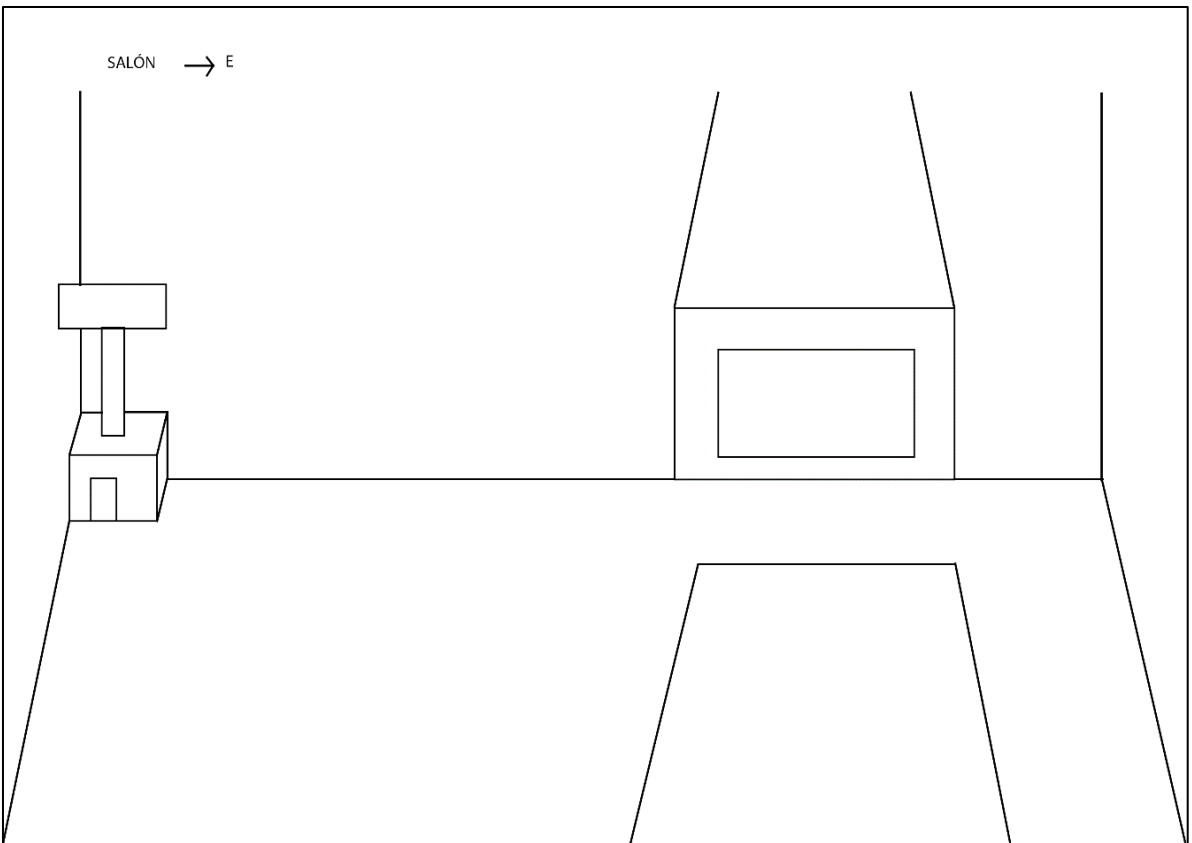
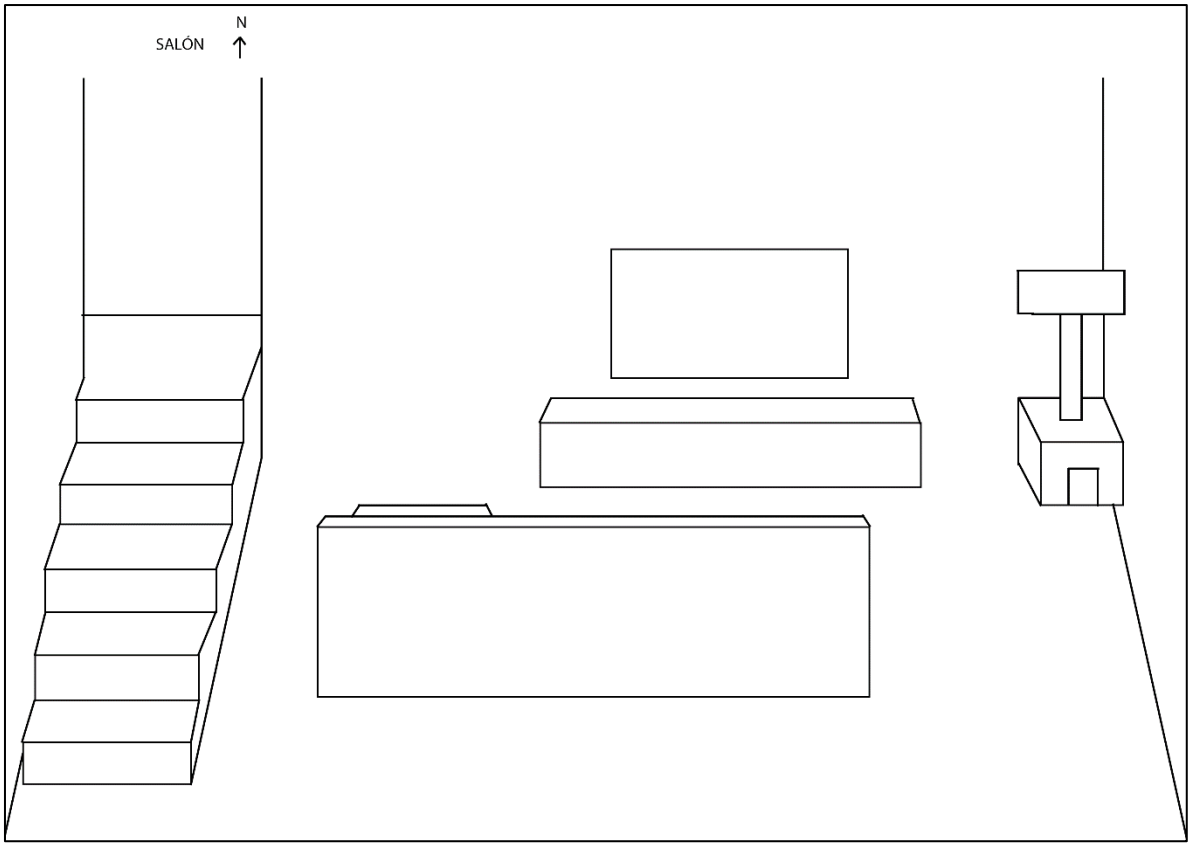


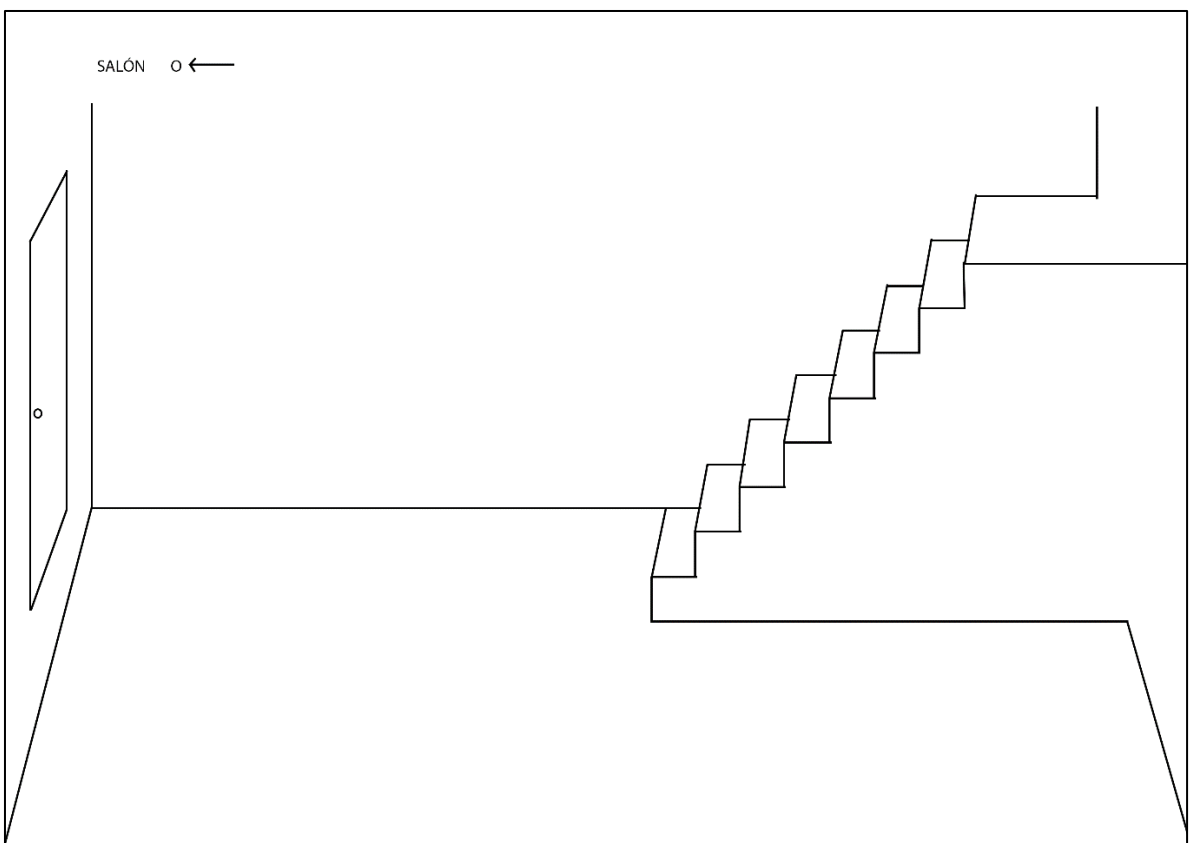
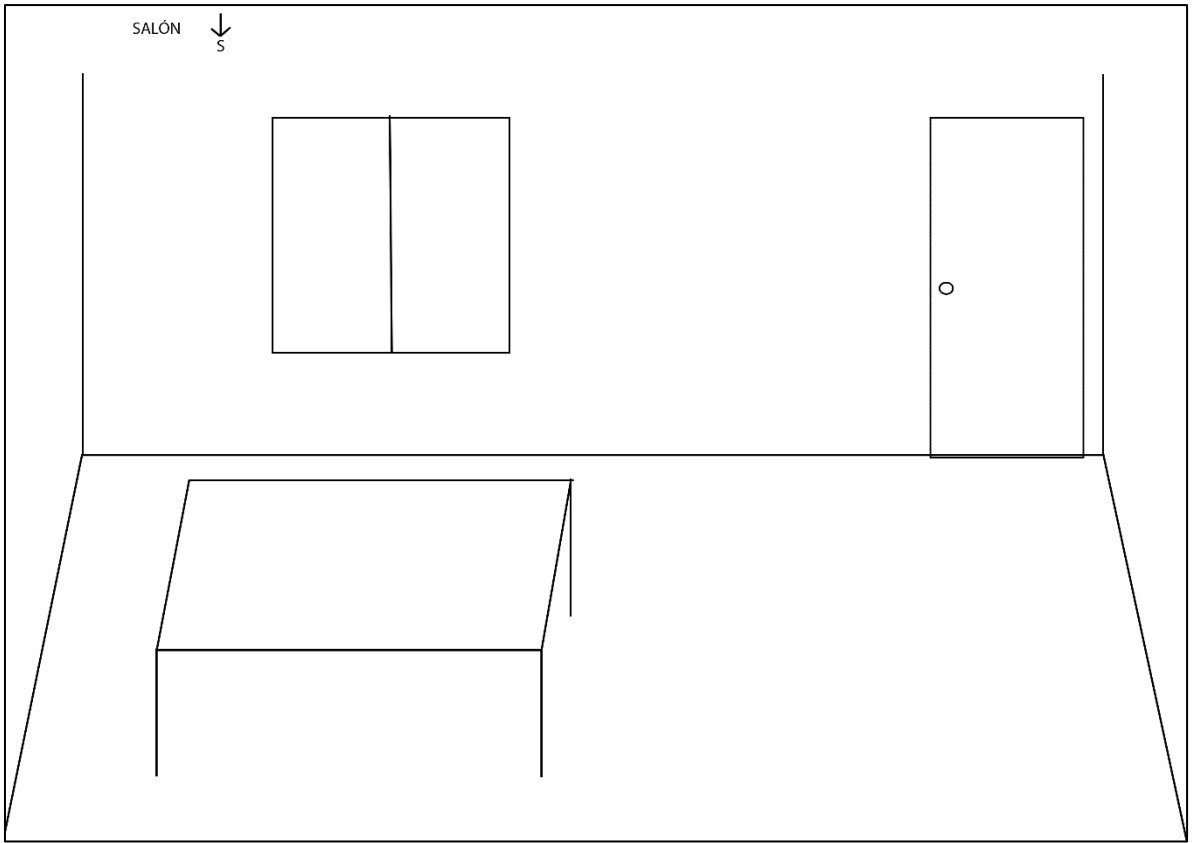




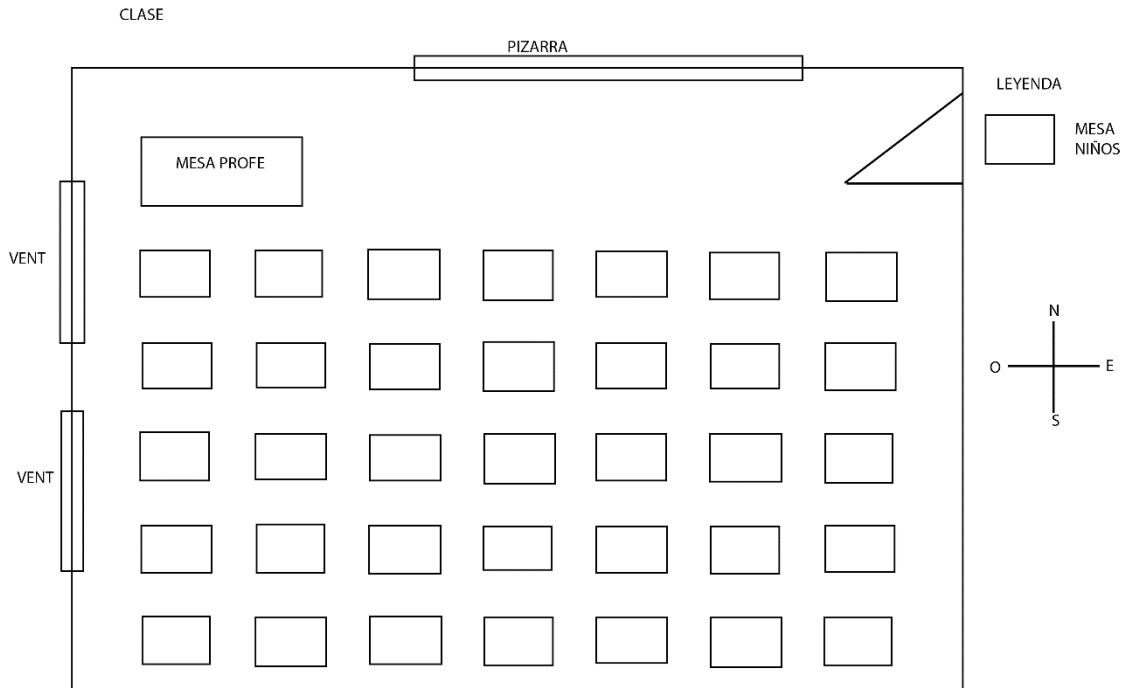
SALÓN



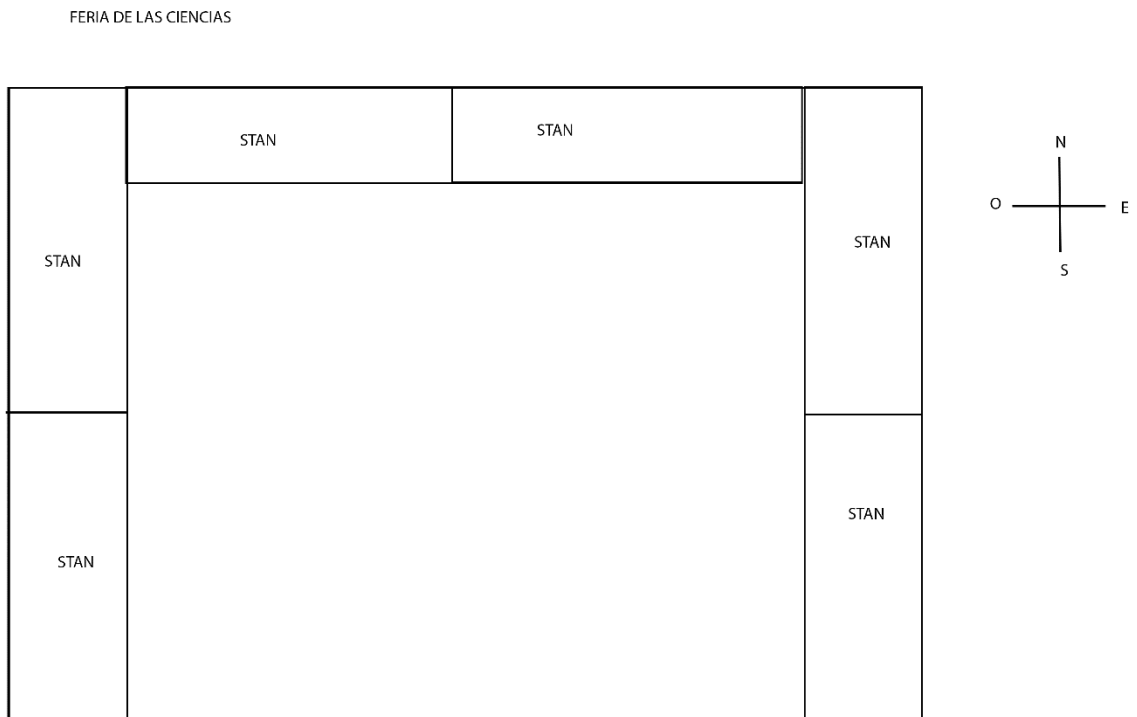




CLASE

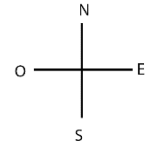
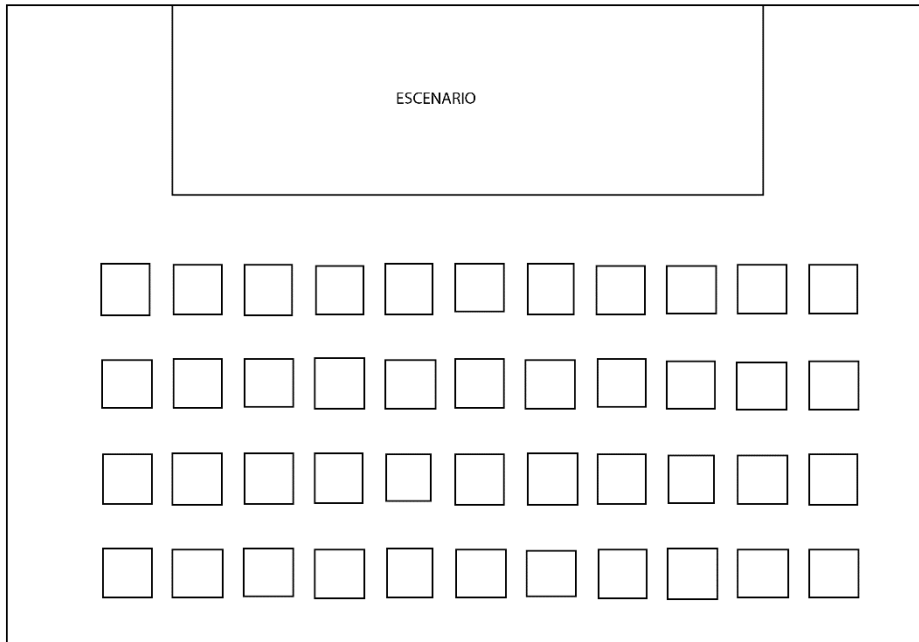


FERIA DE LAS CIENCIAS



SALÓN DE ACTOS

SALÓN ACTOS



LEYENDA



ASIENTOS

11. Concept Art, por Daniel Antúnez

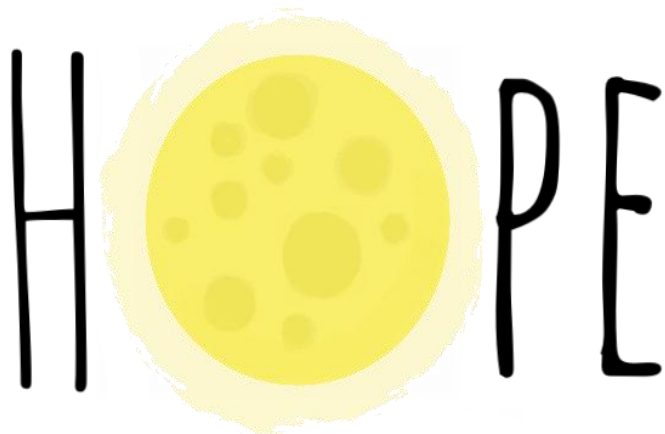
La siguiente ilustración la realicé al estar diseñando el personaje de Pesadillas. Quería comprobar cómo funcionaba el diseño dentro de la escena, concretamente en el dormitorio de Niño.



En cuanto al diseño del título del cortometraje, realicé varios diseños. El siguiente boceto sería el oficial, donde la “o” de *Hope* sería la luna. El primer plano del cortometraje es de una noche estrellada y vimos que funcionaba mejor incluyendo la luna cuando aparece el título, y además, muestra en cierta medida el sueño y el deseo de Niño de viajar a la luna.

H O P E

Esta segunda ilustración del título mostraría la luna más luminosa.



Y en este último diseño, le acompañaría un cohete y la estela de este.



Una vez diseñado el personaje de Hope y Pesadillas realicé este concept art que muestra a los dos personajes enfrentados. Pretendía que se viera reflejado lo vulnerable que es Hope frente a Pesadillas, y que su diseño aportara una cierta cercanía hacia el público y fuese comprendida. Por otro lado, quería que esta situación mostrara el lado cómico del cortometraje.



12. Referencias

Bibliografía:

Martínez, M.A. y Gómez, A. (2015). *La imagen cinematográfica: manual de análisis aplicado*. Madrid: Síntesis.

Cortometrajes:

Banderas, A., Sicilia, M., Meliveo, A., Molina, J., Almansa, M. (Productores) y Recio, J. (Director). (2009). *La dama y la muerte* [Cortometraje]. España: Kandor Graphics.

Neiman-Cobb, B. (Productora) y Shi, D. (Directora). (2018). *Bao* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Reher, K. (Productor) y Newton, T. (Director). (2010). *Día y noche* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Reher, K. (Productor) y Sohn, P. (Director). (2009). *Partly Cloudy* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Toliver, K., Newton, S., Young, M., Cherry, M., Steward, D., Reed, C. (Productores) y Cherry, M. (Director). (2019). *Hair Love* [Cortometraje]. Estados Unidos: Sony Pictures Animation.

Películas:

Anderson, D., Drumm, M., Lasseter, J. (Productores) y Unkrich, L. (Director). (2017). *Coco* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Arnold, B., Guggenheim, R., Jobs, S., Catmull, E. (Productores) y Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Burton, T., Novi, D., Elfman, D. (Productores) y Selick, H. (Director). (1993). *Pesadilla antes de Navidad* [Película]. Estados Unidos: Touchstone Pictures, Walt Disney Pictures.

Clements, R., Musker, J., Dewey, A. (Productores) y Clements, R., Musker, J. (Directores). (1997). *Hércules* [Película]. Estados Unidos: The Walt Disney Company.

Collins, L., Morris, J. (Productores) y Stanton, A. (Director). (2008). *Wall-E* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Disney, R., Ernst, D. (Productores) y Goldberg, E., Algar, J., Brizzi, G., Brizzi, P., Butoy, H., Glebas, F., Hunt, P. (Directores). (1999). *Fantasia 2000* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Productor) y Hand, D., Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. Sharpsteen, B. (Directores). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Película]. Estados Unidos: The Walt Disney Company.

Goldman, J., Williams, R., Hepburn, C., Clements, C. (Productores) y Williams, R. (Director). (2016). *Vida animada* [Documental]. Estados Unidos: Motto Pictures.

Murray, D. (Productor) y Docter, P., Powers, K. (Directores). (2020). *Soul* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Reitherman, W. (Productor) y Reitherman, W., Lounsbery, J. Stevens, A. (Directores). (1977). *Los rescatadores* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios.

Rivera, J. (Productor) y Carmen, R., Docter, P. (Directores). (2015). *Del revés* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Sarafian, K., Lasseter, J., Stanton, A. (Productores) y Andrews, M., Chapman, B. (Directores). (2012). *Brave* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Scott, R. (Productor) y Scott, R. (Director). (2005). *El reino de los cielos* [Película]. Reino Unido: 20th Century Fox.

Starkey, S., Zemeckis, R., Rapke, J. (Productores) y Zemeckis, R. (Director). (2009). *Cuento de Navidad* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Wilder, B., Diamond, I. A., Harrison, D. (Productores) y Wilder, B. (Director). (1960). *El apartamento* [Película]. Estados Unidos: The Mirisch Company.

Series:

Gilligan, V., Johnson, M. y MacLaren, M. (Productores). (2008-2013). *Breaking Bad* [Serie de Televisión]. Estados Unidos: High Bridge Entertainment; Gran Via Productions; Sony Pictures Television.

Hayward, C. (Productor). (2021). *WandaVision* [Serie de Televisión]. Estados Unidos: Marvel Studios.

Povenmire, D. y Marsh, J. (Productores). (2007-2015). *Phineas y Ferb* [Serie de Televisión]. Estados Unidos: Disney Television Animation.

13. Anexos

ANEXO 1: Planificación de tareas

TAREA	FECHA ENTREGA INTERNA	RESPONSABLE (S)	FECHA ENTREGA EXTERNA
GUION	08/03/2021	Daniel y David	26/04/2021
GUION TÉCNICO	10 y 12/03/2021	Daniel y David	26/04/2021
FICHA TÉCNICA	10/03/2021	David	26/04/2021
FICHA DE PERSONAJES	22/03/2021	Daniel	26/04/2021
DISEÑO DE PERSONAJES	26/03/2021	Daniel	26/04/2021
DISEÑO DE ESCENARIOS	26/03/2021	David	26/04/2021
STORYBOARD	17/05/2021	Daniel y David	30/05/2021
VIDEO ANIMATIC	21/05/2021	David	30/05/2021
MEMORIA EXPLICATIVA	19 y 22/04/2021	Daniel y David	26/04/2021
1º BORRADOR	19 y 22/04/2021	Daniel y David	26/04/2021
2º BORRADOR	27/05/2021	Daniel y David	30/05/2021

