

DESDE
• SUS •
OJOS

Catalina Méndez González



DESDE SUS OJOS

TRABAJO FIN DE GRADO

Catalina Méndez González

Tutor: Mauricio Pérez Jiménez

GRADO EN BELLAS ARTES

Ámbito Ilustración y Animación

Departamento de Bellas Artes

Facultad de Humanidades sección: Bellas artes

Universidad de La Laguna

Septiembre 2016

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi tutor Mauricio Pérez Jiménez, por la gran ayuda que me ha prestado durante este TFG y el trabajo que le ha tomado hacerlo y sobre todo por impulsarme a retomar este proyecto que quedó abandonado durante casi un año.

También agradecer a mi familia, por toda el apoyo que he recibido de ellos, en especial por ayudarme a cuidar de mi hija, cuando no he tenido tiempo de estar con ella, y a la que dedico este trabajo.

Indice

Resumen	5
Introducción y Justificación	6
Objetivos	8
Referentes	9
Objetivos específicos	17
Recursos	18
Metodología	19
Preproducción	20
Producción	34
Posproducción	39
Conclusiones	46

Bibliografía	47
Glosario	49
Anexo	

Resumen.

Este trabajo consiste en el estudio de todos aquellos aspectos necesarios para la realización del libro ilustrado "Desde sus ojos". Está destinado principalmente a un público infantil y se caracteriza por contener animaciones cortas que complementan a las ilustraciones. Las ilustraciones están realizadas mediante técnicas mixtas (témpera y lápices de colores) y editadas digitalmente. Las animaciones se realizan mediante recortables con técnicas tradicionales y posteriormente son animados con programas específicos. Mediante códigos QR pueden verse las animaciones a través de un dispositivo móvil (teléfono inteligente o tabletas). La historia narra a través de los ojos de un niño la fantástica aventura de un viaje a la luna.

Palabras clave.

Cuento, animación, código QR, dispositivo móvil, edición digital, técnicas tradicionales

Summary.

.This project "Desde sus ojos" is the study of all aspects necessary for the realization of the illustrated book. It is mainly aimed at children and is characterized by containing short animations that complement the illustrations. The illustrations are made using mixed techniques (gouache and crayon) and digitally edited. Animations are made using traditional techniques and cut-outs are then animated with specific programs. QR codes can be seen through animations with a mobile device (smart phone or tablet) . The story tells the fantastic adventure a trip to the moon, through the kid's eyes.

Keywords.

Story, animation, QR code, mobile device, digital edition, traditional techniques.

Introducción y Justificación

Es evidente que vivimos en una sociedad en la que la cultura visual ha ido teniendo cada vez más protagonismo en los últimos décadas, sobre todo con la aparición de la tecnología y su rápido desarrollo. Asimismo, gracias a esta tecnología, han surgido nuevas disciplinas y campos de estudio, especialmente con la aparición del medio digital y la conexión global a través de internet. Esto ha supuesto un cambio, tanto en el formato como en la forma en que se transmiten y consumen los productos visuales.

Este trabajo de fin de grado debe reflejar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera a través de la realización de una propuesta original. Este proyecto, entra dentro del ámbito de la ilustración y la animación, más concretamente se podría catalogar como un Álbum ilustrado con contenido interactivo, aplicado mediante tecnología web.

Un álbum ilustrado necesariamente no tiene porque estar dedicado específicamente al público infantil, se puede disfrutar de éste sin condición de edad, en el mercado podemos encontrar libros ilustrados dedicados tanto a adultos como a niños. Al mismo tiempo es importante tener presente que el libro ilustrado es un medio muy apropiado

para fomentar el interés por los libros, como elemento esencial en el desarrollo infantil. Su introducción a edad temprana aporta grandes beneficios, como aumentar la atracción de un niño hacia la literatura, fomentar la búsqueda del saber al tiempo que es un gran estímulo para el desarrollo creativo y la imaginación.

En mi caso, siempre he sentido ese interés por los cuentos, desde que era pequeña, sobre todo por aquellos libros que contenían ilustraciones, que realmente son los que más llaman la atención de un niño. Hoy en día, teniendo una hija pequeña, me preocupo mucho porque ella también sienta esa afición que sentía yo.

Todo esto, sumado a mi fascinación por la animación y por todo el proceso de realización de esta, que es la rama en la que me he especializado. Haber realizado este año 2016 un máster en Animación 3d en Madrid me ha ayudado a desarrollar la idea para este proyecto, con el que trato de conseguir un resultado de un álbum ilustrado diferente e innovador.

La idea de realizar este proyecto, surge en tercero, tras cursar las asignaturas de animación. En un principio la idea trataba simplemente de crear un corto animado partiendo del guión que trabajamos durante ese curso. Pero yo no quería que mi proyecto se tratara simplemente de una animación, sino que quería darle una vuelta a la idea y buscar algo que fuera diferente a lo que ya había visto. Al final llegué

"Desde sus ojos"

a concebir la idea de mezclar las dos cosas que más me llamaban la atención: un libro ilustrado compuesto por una serie de ilustraciones que formen parte integrante de la narración, en las cuales las palabras juegan un papel secundario. Ilustraciones y pequeñas animaciones narrarán la historia, para que de esta forma además el niño pueda disfrutar del libro sin necesidad expresa de leer el texto. Puesto que el libro va dirigido a un público infantil, la estética está enfocada a este grupo, será muy colorida para llamar la atención del niño. Las ilustraciones tendrán una composición sencilla para que al niño le resulte más fácil interpretar la escena.

El título de la obra "Desde sus ojos", se remite a la idea de una historia que está siendo contada a través de los ojos de un niño, esto explica la inocencia, la fantasía y la imaginación con la que transcurre la historia.

Objetivos.

Con la intención de culminar la propuesta creativa de este proyecto con un resultado lo más profesional posible se establecen una serie de objetivos que marcarán su desarrollo. De esta forma pretendo crear un Álbum ilustrado partiendo de una historia particular, que contenga diferentes tipos de disciplinas como son la ilustración y la animación. De esta forma pretendo conseguir un libro físico y una serie de animaciones con las cualidades exigibles a este tipo de trabajos.

Los objetivos que se establecen son los siguientes:

1. Innovar en el libro ilustrado mediante la inclusión de interactividad y animación.
2. Crear un Álbum ilustrado que pueda llegar a publicarse.
3. Crear un producto atractivo para niños de entre 5 y 8 años que invite a la lectura.
4. Crear un libro capaz de narrar una historia mediante la combinación de ilustración sobre libro impreso y la animación por medio de la tecnología web.

5. Conseguir un resultado profesional de edición e impresión.

6. Mejorar mi competencia en el ámbito de la animación 2D, para facilitar mi incorporación al mundo laboral dentro de este entorno.

7. Conseguir el resultado de un trabajo con el que pueda mostrar los conocimientos que he desarrollado a lo largo de mi aprendizaje.

Referentes.

Ha sido de gran ayuda la observación del trabajo realizado por otros artistas para el desarrollo del Trabajo fin de grado. A continuación citaré las obras y autores más importantes que me han servido de inspiración para la elaboración de este proyecto.

Los artistas y obras referentes son los siguientes:

Song of the Sea.

Nocturna.

The Bear and the Hare.

Rébecca Dautremer.

Mary Blair.

Brittney Lee.

Víctor Jaubert.

"Desde sus ojos"

Song of the sea.

"Song of the sea", es una película dirigida y producida por Cartoon Saloon, esta película se ha realizado mediante animación tradicional, estrenada en el Festival internacional de cine de Toronto en el año 2014, y nominada a mejor película de animación en los premios Oscar en 2015.

La película está inspirada en el folklore irlandés, en la mitología de las Selkies, focas marinas que al salir a la tierra y quitarse su piel se convierten en personas.

“Ben y Saorise viven en un faro, en la parte más alta de una pequeña isla, con su padre, que para protegerlos de los peligros del mar los envía a vivir con su abuela a la ciudad. Allí Ben descubre que su hermana pequeña es una Selkie, un hada del mar, una niña-foca que con su canción puede liberar a los seres mágicos del hechizo que les hizo la Bruja de los búhos.

En un viaje fantástico, Ben y Saorise se enfrentarán a miedos y peligros, y lucharán contra la Bruja para ayudar a los Seres Mágicos a recuperar su poder.”

La estética de esta película, que aunque es en 2d, tiene tantos detalles, sobre todo en sus fondos, los paisajes y el

ambiente tan mágico que se genera en sus planos, me llama mucho la atención, y pienso que resulta un estilo moderno de animación tradicional, quizás más humilde que otras producciones de empresas mayores, pero muy atractivo de ver.



"Desde sus niños"



Nocturna.

Nocturna (2007), es una película española de animación dirigida por Adriá García y Víctor Maldonado. Galardonada con el premio Goya en el año 2007 como mejor película de animación. Es una película realizada mediante animación 2d, inspirada mucho en el estilo y estética de Tim Burton.

“¿Qué es lo que hace a la noche tan misteriosa? ¿Qué nos hace dormir, soñar y despertar por la mañana con los ojos pegados, la boca seca y el pelo revuelto, con los pies fuera de la cama, el pijama por las rodillas y unas incontenibles ganas de hacer pis? ¿Acaso hay alguien en algún lugar, velando para que todo ocurra como tiene que ocurrir? Ciertamente es que Tim nunca se hizo estas preguntas, pero desde el momento en que, sentado sobre el tejado del orfanato abandonado, vio caer del cielo aquella pequeña y frágil estrella, empezó a darse cuenta de que algo no era como él imaginaba.”

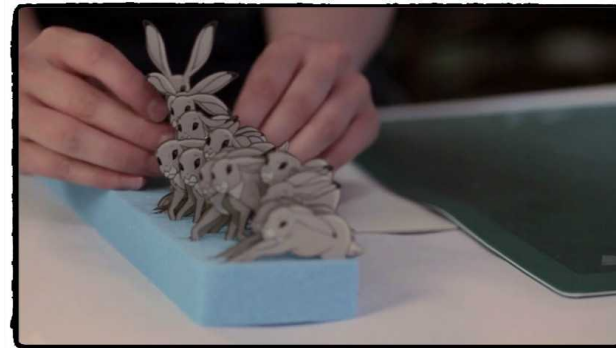
"Desde sus ojos"

The bear and the hare.

"The bear and the hare"(2013), es un cortometraje elaborado para una campaña publicitaria de navidad en U.K.

Este cortometraje se ha realizado mediante la mezcla de diferentes técnicas de animación, como son *Stop motion*, animación 2D y modelado 3D para la creación de los sets.

A la hora de realizar la animación, los escenarios, están creados como una maqueta y los personajes que van a ser animados se imprimen en cada uno de sus fotogramas y se recortan con láser para luego crear un *Stop Motion*.



Rébecca Dautremer.

Rébecca Dautremer (1971) de nacionalidad francesa, nació en Gap. Trabaja como fotógrafa, diseñadora pero es conocida principalmente por su trabajo como ilustradora, a partir del año 1995, empieza a ilustrar sus primeros libros. En la obra "l'Amoureux" (2003), ya se ve como se ha desarrollado su estilo de ilustración, pero es en el año 2004, cuando publicó el libro "Princesses oubliées ou inconnues" que su obra empieza a darse a conocer realmente. Tras esto la artista, ha seguido creando álbumes ilustrados, dedicados mayormente al sector juvenil.

Entre sus trabajos también destaca "Alice au Pays des Merveilles" (2010) y "Le petit theatre de Rebecca"(2012), este especialmente ha llamado mi atención por su técnica de troquelado.

Rébecca Dautremer, trabaja mayormente utilizando la técnica del gouache, pero también trabaja con otras técnicas como el collage y las texturas fotográficas para la creación de sus ilustraciones. La ilustradora parte de fotografías como referentes de composición, de luz... y también tiene como referente la pintura flamenca, sobre todo en la elección de temas y colores.

Su estilo se caracteriza por su expresividad, sensibilidad y sus singulares personajes, todos estos aspectos son los que me han llamado la atención de su obra.



"Desde sus ojos"



Mary Blair.

Mary Blair (1911-1978), fue una artista estadounidense, conocida por su destacado trabajo con Walt Disney. Blair comenzó su carrera artística tras ganar una beca para el Instituto de Arte Chouinard, en Los Ángeles. Tras su paso por la prestigiosa escuela, se sumerge en el mundo de la animación, lo que le lleva finalmente a realizar sus trabajos más destacados como Supervisora de Arte en Disney. Se encargó de realizar el arte conceptual de películas como "Alicia en el país de las maravillas", "Cenicienta", "Peter pan".

Tras el largometraje de "Peter Pan", Blair dejó su trabajo en Disney, y siguió trabajando como diseñadora gráfica e ilustradora, sobre todo para realizar campañas publicitarias a empresas, pero estos trabajos de su obra no son tan conocidos.

La técnica predilecta de Blair en sus inicios fue la acuarela, en este tiempo sus obras no poseían el colorido tan característico que las identifica, este aspecto llegó a desarrollarlo tras un viaje por latinoamérica, el cual produjo un punto de inflexión en la evolución de su estilo, por lo que tras esto comenzó a utilizar otras técnicas, tales como el gouache y el acrílico.

Brittney lee.

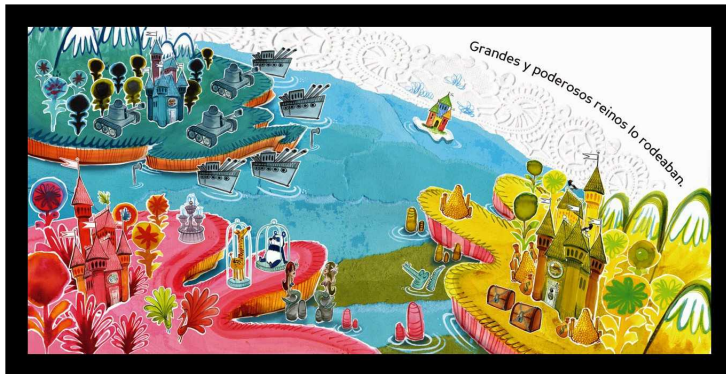
Brittney Lee (1984), es una artista norteamericana, nacida en Pennsylvania, y conocida, sobre todo, por su participación y su trabajo en Walt Disney Animation Studios. Su trabajo más destacado, se ha realizado para películas como Rompe Ralph o Frozen entre otros proyectos dentro de esta empresa de animación.

De sus trabajos, su obra más conocida son sus ilustraciones realizadas mediante recortables de cartulinas, con los que logra crear un escenario mágico y un ambiente de profundidad muy plástico que llama mucho la atención.

A parte de todo esto, también, la artista, realiza ilustración digital, con un estilo muy vectorial, pero también muy del estilo del *Concept* de las películas animadas de Disney.



"Desde sus ojos"



Víctor Jaubert.

Víctor Jaubert, es un ilustrador nacido en Santa Cruz de Tenerife y licenciado en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna, ha ilustrado muchos libros, entre sus obras. “El rey que bordaba estrellas”, “Pepita chifflinda” e “Indignadita” entre otros, y también ha realizado muchas obras de publicidad en Canarias, como la cartelería de los indios de la palma, y otras fiestas populares de las islas.

Sus obras las realiza principalmente mediante la técnica del gouache, aunque a veces combinándola con lápices de color. Jaubert tiene mucha influencia del estilo cartoon en su obra, los trazos sueltos, los colores llamativos, gracias a todo esto consigue un resultado en sus ilustraciones, de aspecto artesanal y casi espontáneo, además es muy detallista a la hora de ilustrar, siempre busca la ornamentación en cada uno de los aspectos y objetos de la obra que está realizando. Su ilustración puede parecer en un principio destinada al público infantil, pero es llamativa y atractiva para todo tipo de público.

Desarrollo y resolución de la propuesta creativa.

Objetivos específicos.

Es importante relacionar la serie de objetivos específicos que nos hemos planteados a la hora de desarrollar la propuesta artística de este proyecto. El objetivo principal busca combinar la ilustración con la animación a través de códigos QR, incorporados a lo largo de la narración de la historia. Al mismo tiempo se persigue conseguir un producto armonioso en el diseño de sus páginas y atractivo visualmente.

En lo referente a las ilustraciones, los objetivos que se pretendían conseguir son los siguientes:

1. El desarrollo de una serie de ilustraciones capaces de narrar por sí solas la historia que se pretende contar.
2. Realizar ilustraciones proponiendo una estética de líneas limpias mediante recortables coloreados.

En cuanto a la parte de las animaciones los objetivos a conseguir son:

1. Desarrollar una serie de animaciones que para conseguir expresar la historia no necesiten de ningún diálogo en audio.
2. Crear animaciones simples mediante recortables.

Recursos.

Uno de los primeros pasos a la hora de comenzar a definir este proyecto será, planificar qué tipo de recursos utilizaremos, tanto en la cuestión plástica como en la digital, para conseguir el trabajo con el resultado deseado y también el más adecuado y de mayor calidad posible.

En lo referido a la parte plástica del proyecto, se tomó la decisión de utilizar t mpera como t cnica para la elaboraci n de las ilustraciones, igualmente se utilizan otros materiales como l pices de colores, papel de cocina y papel Academia como soporte.

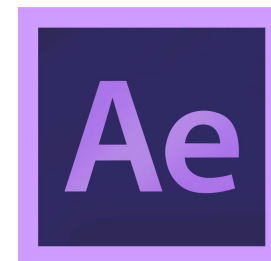
A la hora de trabajar la parte digital, se decidi  utilizar los siguientes *softwares*:

Adobe Photoshop para la edici n de las im genes escaneadas.

Adobe After Effects para dar movimiento y animaci n a los recortables.

Adobe Premiere para la edici n final del v deo.

Scribus para la maquetaci n del libro.



METODOLOGÍA.

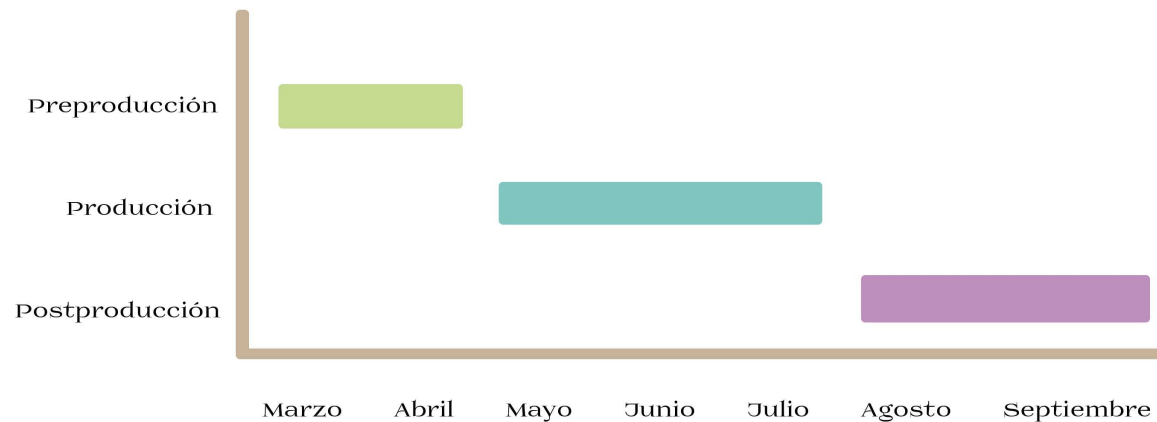
El desarrollo del trabajo se ha dividido en tres fases, Preproducción, Producción y Postproducción, este es el patrón típico a la hora de realizar cualquier tipo de trabajo en los campos de la imagen.

La Preproducción consiste en plantear el proyecto, empezando desde la idea y pasando por todo el proceso de desarrollo del guión, el *storyboard*, la animática, el diseño de personajes y fondos, y además, el planteamiento del trabajo en sí, la cantidad de ilustraciones y qué partes de la historia

se van a ilustrar.

En el caso de la Producción, se tratará del proceso de elaboración de los recortables que trabajaremos de manera plástica y la creación de las ilustraciones definitivas.

En último lugar la Postproducción, en la cual se desarrolla el montaje de los vídeos y el proceso de maquetación e impresión del libro.



PREPRODUCCIÓN

El proceso creativo de este proyecto retoma el trabajo de animación que había iniciado en el curso anterior. El trabajo comenzó con la creación del guión de la historia que se cuenta en este libro. Durante la elaboración del guión se realizó un proceso de investigación y documentación sobre aspectos de la época y la zona geográfica escogida, tales como la arquitectura, aspectos históricos de la sociedad, etc. Terminado el guión, se trabaja el primer *storyboard*, que se realiza mediante abocetados a lápiz sin haber diseñado definitivamente ni los fondos ni los personajes. Estos son interpretados como “monigotes”, sin ningún tipo de caracterización, en el que se mostrará cada plano y mediante flechas se señalarán los movimientos que hará la cámara en cada plano. Una vez realizado, comenzamos con el diseño de los personajes. En la historia contamos solamente con tres personajes: un protagonista, un antagonista y un tercer personaje que se catalogaría como personaje secundario. A la vez que se trabaja en el diseño de estos personajes, se elaboran los fondos que aparecerán en la animática. En primer lugar, se trabaja en el boceto de cómo se va a estructurar el fondo y la composición de los elementos que

los formarán. Luego se trabaja en el diseño de estos elementos por separado, como en el caso de el camastro de el protagonista, o elementos que aparecen en el cuarto de costura. Para su diseño se ha investigado previamente cómo serían estos elementos en la época en la que se desarrolla la historia. Tras esto se crea la primera interpretación de los fondos utilizando recortables hechos a mano con ténpera y sobre papel Academia, que serán los utilizados posteriormente en la animática.

1 .Idea.

La idea de este proyecto es realizar un libro ilustrado que narra la historia a través de ilustraciones y vídeos animados.

2. Sinopsis.

Milo vive en la buhardilla de una enorme mansión en París. Él, pasa mucho tiempo solo, y su mayor pasión es observar el maravilloso cielo nocturno, todo esto le lleva a embarcarse en una aventura, cuando se decide a construir un globo con el que poder volar hasta alcanzar las estrellas, esta maravillosa y entrañable aventura le llevará a conocer el cielo y sus asombrosos encantos más allá de su imaginación.

3. Guión Fílmico.

FADE IN

1. EXT. NOCHE. PALACETE. 1

La enorme Luna ilumina con su luz mortecina los adoquines que rodean los cuidados jardines flanqueados por altos y solitarios cipreses, al fondo se recorta el elegante Palacete blanco con molduras en madera de roble y tejados de pizarra gris. Todas las luces apagadas excepto una luz que asoma por la ventana de la buhardilla de la torre derecha.

2. INT. NOCHE. BUHARDILLA . 2

Junto a la alta ventana, MILO un niño de pelo moreno, rizado y corto siempre alborotado, de luminosa tez nacarada y la mirada fija, contempla la Luna y las estrellas que hacen brillar sus grandes ojos verdes

alegres y soñadores. Sentado, aferra con sus delicadas manos las piernas dobladas sobre su pecho, con un abrigado pijama de franela azul que lo protege de la fría noche de otoño. Tan sólo tiene un camastro que cubre una gruesa manta de lana a rayas grises y encima un viejo osito de peluche. A un lado un pequeño armario desvencijado, una mesita repleta de dibujos que ilustran paisajes nocturnos y a los pies del camastro su preciado baúl de juguetes del que salen: una pelota roja, un trencito de hojalata y una peonza.

MILO se frota los ojos y se queda dormido junto a la ventana.

3. INT. DIA. CUARTO DE COSTURA. 3

MILO rebusca en una enorme gaveta, con sus pequeñas manos saca retales multicolores: a rayas rojas y azules, de topos verdes y blancos, de grandes flores rosas, de un salto se pone en pie y mete su camisa verde claro de botones algo estropeada por dentro de los pantalones cortos marrones, sus pálidas y delgadas piernas rematadas por unos botines negros. MILO corre entre las patas rectas de una gran mesa, a su alrededor grandes, altos y claros armarios de madera natural, y de la cesta de costura coge una enorme bobina de hilo blanco y una larga aguja.

4. EXT. DIA. JARDÍN. 4

En un rincón escondido en la parte de atrás del jardín, detrás de los grandes cipreses, MILO organiza todos los materiales: una gran cesta de mimbre, los retales de telas por tamaños, cuerdas de diferentes grosores, se sienta en el suelo y coge la enorme aguja y la enhebra empieza a dar las primeras puntadas.

5. INT. NOCHE. ESCALERA. 5

Descalzo MILO baja sigilosamente, con un grueso abrigo de lana amarillo, en el hombro un pequeño morral de tela gris, a oscuras, agarrado del sinuoso pasamano de madera, la pálida luz de la Luna entra a raudales por los enormes ventanales

6. EXT. NOCHE. JARDÍN. 6

MILO con un enorme fuelle infla el globo que se eleva por entre los cipreses, se monta en la pequeña cesta de mimbre y asciende, al principio solo saca la nariz por el borde de la cesta, siente un poco de miedo por la altura, pero pronto queda fascinado por las vistas de la preciosa ciudad de París, al fondo la torre Eiffel iluminada.

7. EXT. NOCHE. CIELO. 7

Asciende más y más. Una bandada de cigüeñas lo saludan y una se posa en el borde de la cesta, MILO la acaricia y levanta el vuelo. Asciende y asciende, las nubes le hacen cosquillas en las mejillas, MILO estira el brazo para cogerla y separa un cachito de nube, se lo lleva a la boca, le encanta su sabor dulce. Sin darse cuenta llega a las estrellas que le pican el ojo, su hermoso parpadeo le deja ensimismado y palmorea con entusiasmo.

MILO no se da cuenta que recostado en una gran estrella duerme plácidamente un VIEJO MAGO de larga barba plateada, cejas muy pobladas que no dejan ver sus ojos, enorme nariz, y un sombrero azul de pico, una brillante túnica esmeralda cubre su escuálido cuerpo, y unas babuchas de terciopelo rojo. Las risas de MILO lo sobresaltan y se despierta, el malhumorado y VIEJO MAGO como es muy envidioso y no quiere que nadie disfrute de sus estrellas, sopla con fuerza y levanta una fuerte ráfaga de viento que empuja al globo hacia la Luna. MILO sale despedido sin control y su globo se pincha con una de las puntas de la Luna menguante y el globo queda colgando.

8. EXT. NOCHE. LUNA. 8

MILO cae sobre una ROSA ROJA, la ROSA ROJA se retuerce de dolor debajo de MILO, MILO asustado se aparta rápidamente, ve la hermosa ROSA ROJA y se acerca despacio para comprobar que está bien, se sienta a su lado contemplando su belleza.

Empieza a amanecer, MILO se da cuenta que el suelo cada vez es más blando y que tiene que regresar a casa, pero ¿cómo? Entre la duda y la tristeza que siente por tener que alejarse de la ROSA ROJA, MILO llora amargamente. Una pequeña estrella se acerca y le toca el hombro, MILO la coge y la ata a la cesta. Por el camino tropieza con la gran estrella del VIEJO MAGO que pierde el equilibrio y cae en el río Sena.

9. EXT. AMANECER. JARDÍN. 9

MILO aterriza suavemente en su jardín, la ROSA ROJA aferrada a su brazo, MILO la coge entre sus manos y corre a plantarla al pie de su ventana.

10. EXT. NOCHE. PALACETE. 10

La enorme Luna ilumina con su luz mortecina los adoquines que rodean los cuidados jardines flanqueados por altos y solitarios cipreses, al fondo se recorta el elegante Palacete blanco tapizado de rosas rojas con molduras en madera de roble y tejados de pizarra gris. Todas las luces apagadas excepto una luz que asoma por la ventana de la buhardilla de la torre derecha.

FADE OUT

FIN

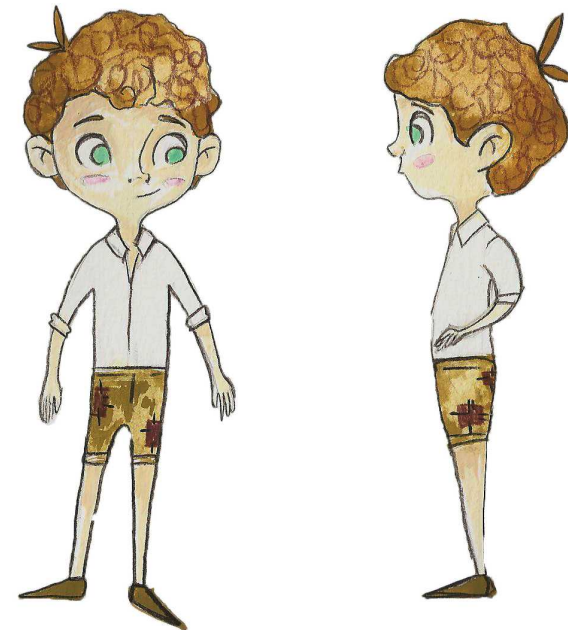
4. Personajes.

Protagonista: Milo.

El personaje principal es un niño llamado MILO, de ocho años de edad, es un niño inocente pero a la vez algo travieso. MILO tiene la piel blanca nacarada, pelo castaño y rizado que siempre lleva alborotado. Vive en una mansión de París a finales del siglo XIX. Aunque vive rodeado de lujos, su situación es muy humilde, ya que es el hijo de la sirvienta del hogar. Pasa la mayor parte del tiempo solo, su madre siempre está trabajando y no viven más niños en los alrededores. Aunque es un niño muy alegre y soñador, este sentimiento de soledad le impulsará a realizar su gran sueño. Viste una vieja camisa blanca algo amarillenta, unos pequeños pantalones cortos llenos de parches y unos zapatos algo desgastados.

A la hora de diseñar este personaje mi referente principal fue mi hija, basándose tanto en sus características físicas, como en su personalidad. Se busca un diseño en cuanto a proporciones que no sea muy realista, sino más bien con una estética Cartoon.

Su personalidad y su situación social se refleja en su aspecto y vestimenta, ya que lleva ropa vieja y algo sucia. Esto indica que Milo no tiene una alta clase social y los pantalones llenos de parches indican que es un niño muy hiperactivo, continuamente en busca de aventuras y de resolver sus inquietudes.



"Desde sus ojos"



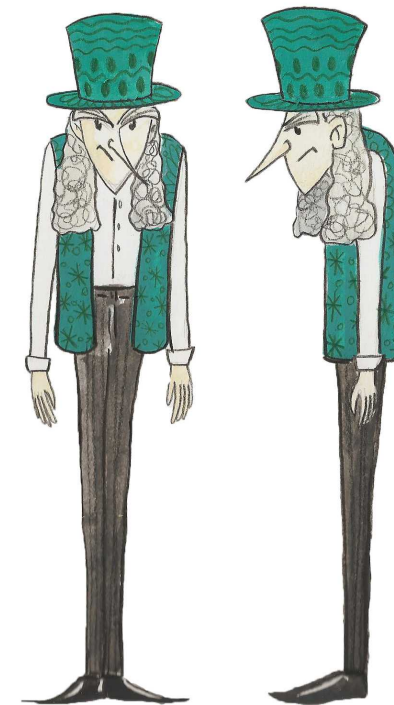
finalmente conseguí un buen resultado.

Antagonista: Mago.

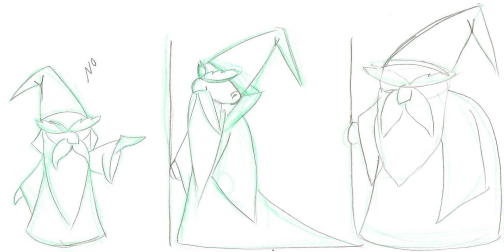
Su edad es desconocida y no puede contarse en años humanos. Desde hace mucho tiempo es el mago encargado de cuidar las estrellas, es muy envidioso y tiene un fuerte carácter, por lo que no soporta que nadie pasee por su precioso y cuidado jardín de estrellas. Es un mago muy alto y escuálido, tiene la piel blanca y el pelo largo y blanco, al igual que sus enormes cejas que tapan sus pequeños ojos. Viste un elegante traje, conjuntado con un gran y brillante sombrero de copa de color esmeralda a juego con el chaleco que lleva y unos lustrosos zapatos negros.

El Viejo mago es el personaje antagonista en esta historia que intenta frustrar el viaje de Milo por su propio egoísmo.

Durante la creación del diseño de este personaje hubo más conflicto, porque las primeras ideas sugerían más parecidos a la típica estética de cualquier mago que hayamos visto en películas de Disney. Al tener este estereotipo tan marcado en mi cabeza me resultaba muy complicado llegar a conseguir un resultado final que me agradase y no me recordase a otro ya existente. Fue gracias a la profesora de Animación Maria del Carmen Reyes Duque que me propuso la idea de inspirarme en el ilusionista Juan Tamariz y



"Desde sus ojos"



Personaje Secundario: Rosa.

Es una hermosa rosa roja que lleva muchos años sola en la luna desde que floreció.

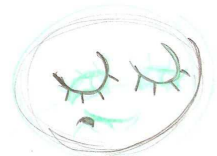
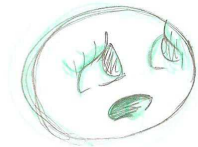
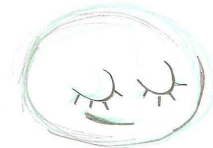
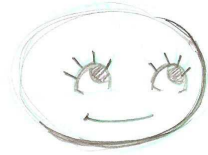
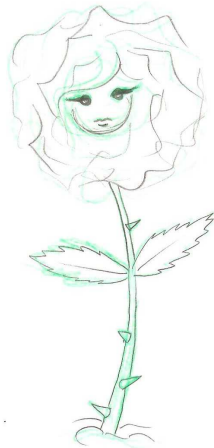
Ella disfruta de la compañía de las estrellas y de las increíbles vistas que tiene de todo el mundo, pero se siente sola y cuando conoce a Milo entabla una gran amistad y no quiere separarse de él.

Un personaje delicado pero fuerte a la vez, puesto que es capaz de sobrevivir en cualquier situación.

Este personaje está inspirado también, en parte en mi hija, más bien, algo simbólico que me recuerda a ella, puesto que su primer nombre es Rosa y también quise añadirlo como un guiño a la obra literaria de Antoine de Saint-Exupéry "El principito" pues es una de las obras literarias que más me cautivó en mi infancia.



"Desde sus ojos"



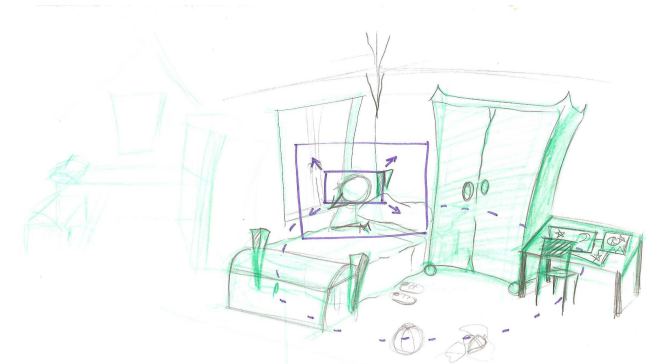
5. Fondos.

Los fondos son elementos muy importantes para la ambientación de la historia y para la definición de su estética.

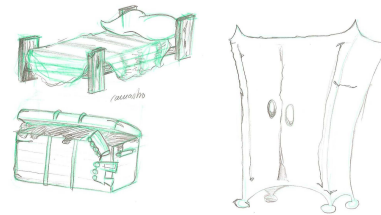
La animación cuenta con numerosos fondos, todos hechos mediante recortables como toda la obra en sí. Algunos se han aprovechado de las ilustraciones que ya teníamos hechas. De la misma manera se han reutilizados también elementos en diferentes escenarios de las animaciones, como es el caso de los árboles, los cielos, nubes, estrellas, etc.

El montaje de estos fondos se ha previsualizado, en un primer lugar, utilizando el programa Adobe Photoshop, para organizar la composición de los fondos y añadirles capas de sombras o retocar los colores de cada elemento según su disposición en la escena. Una vez montado el fondo, se pasa a Adobe After Effects para definir la escena atendiendo a la profundidad en las que se encuentran todos los elementos.

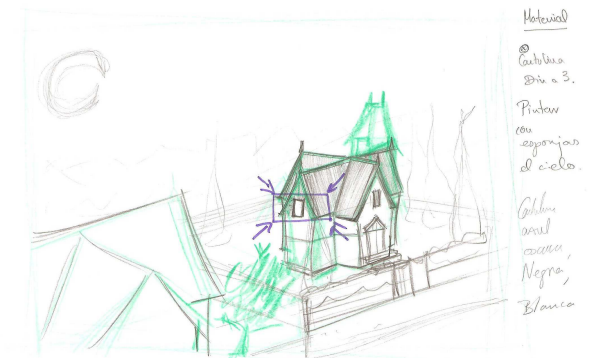
Se han desarrollado fondos exteriores de paisajes, fondos interiores de habitaciones de la casa donde vive el protagonista de la historia y fondos sobre el cielo nocturno.



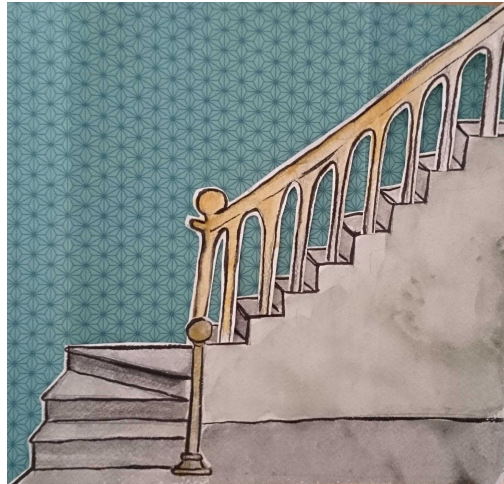
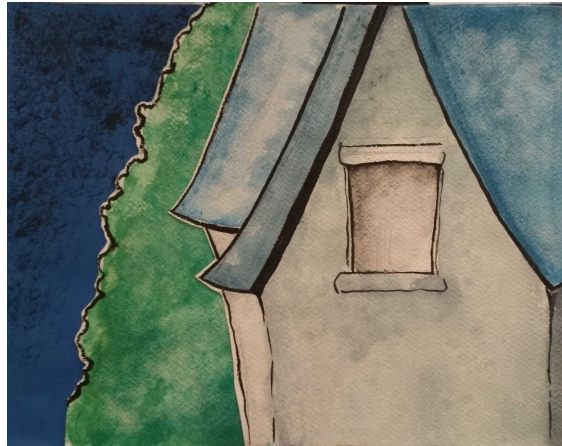
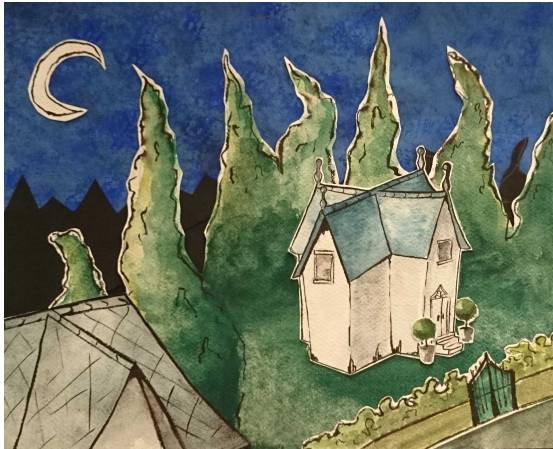
Vuelta al cuarto y Jean esta dormido.



Fondo Percevalito.



"Desde sus ojos"



Primeras interpretaciones de los fondos, utilizadas en la animática.

"Desde sus ojos"



Fondo general de lescena.



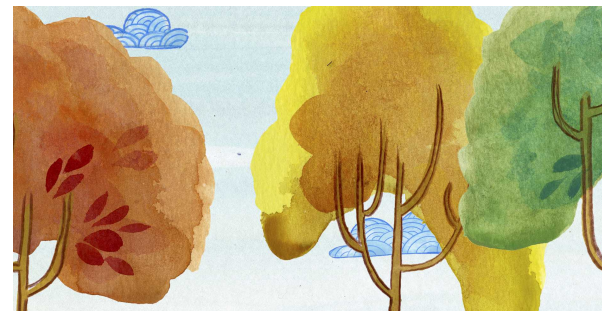
Fondo plano detalle de la torre.



Fondo césped.

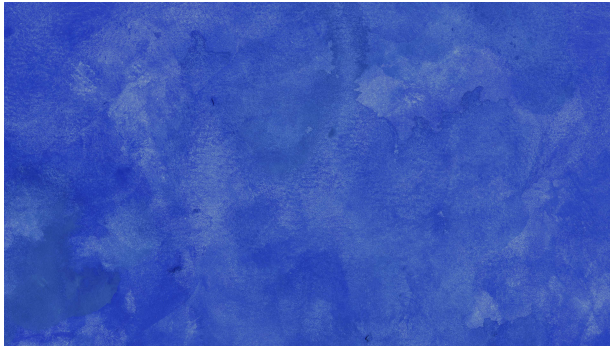


Fondo cuarto de Milo.



Fondo exterior jardín.

"Desde sus ojos"



Fondo cielo nocturno.



Fondo jardín de noche.



Fondo jardín de día.



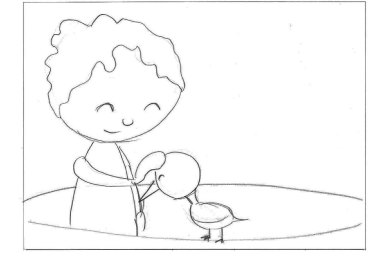
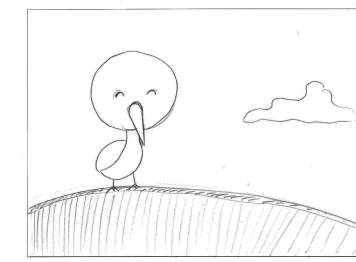
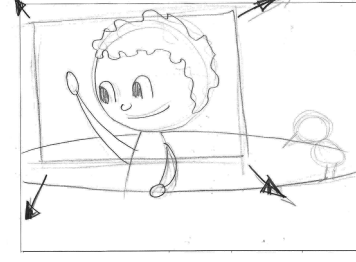
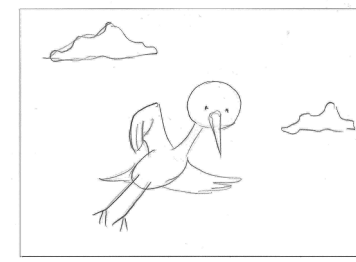
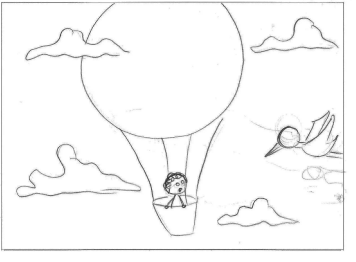
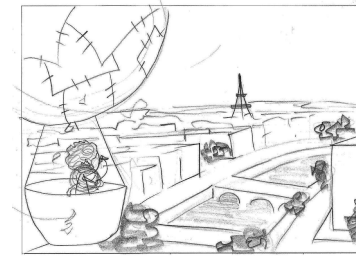
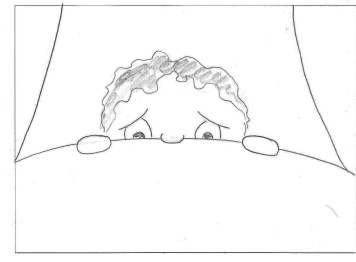
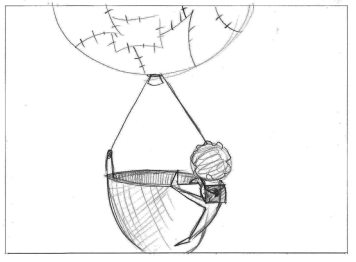
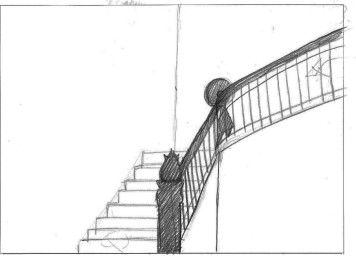
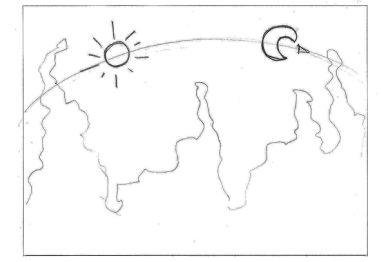
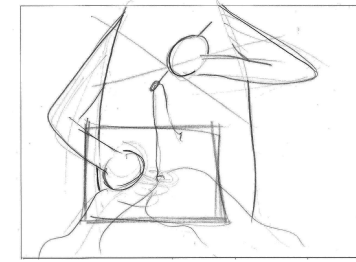
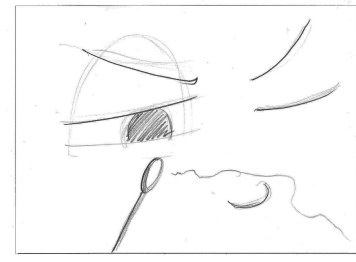
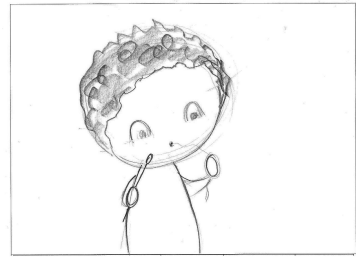
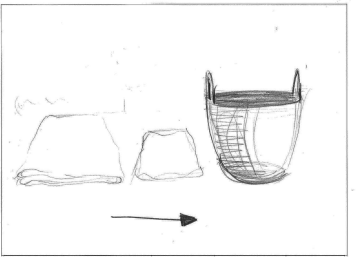
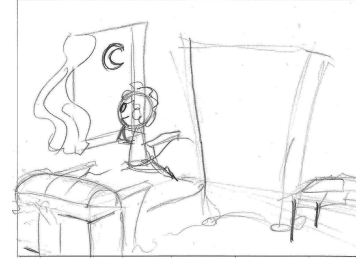
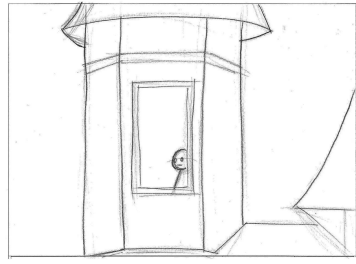
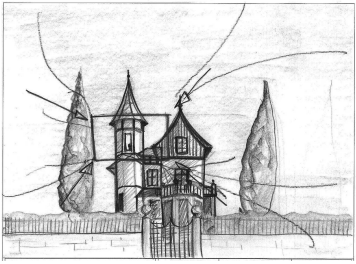
Fondo panorámico escena de París.

6. El *Storyboard*.

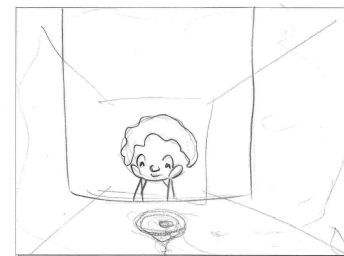
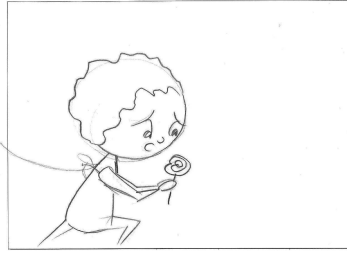
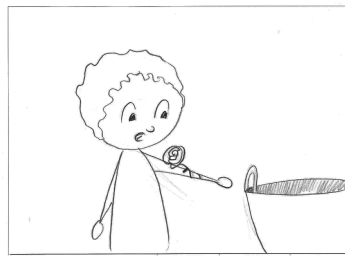
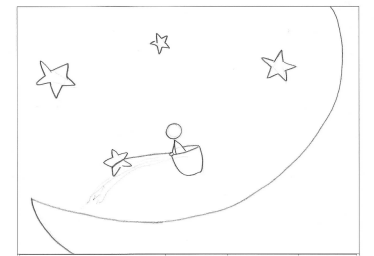
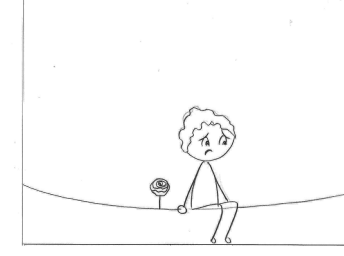
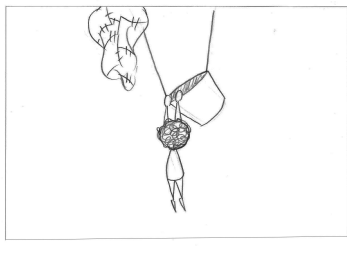
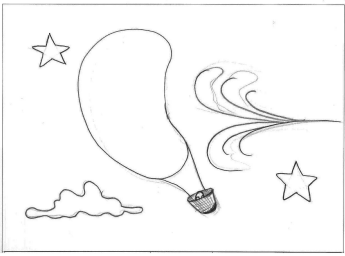
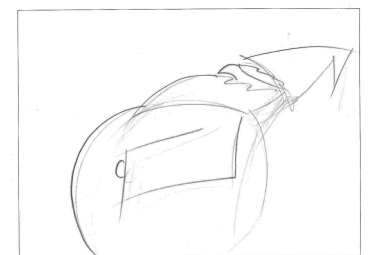
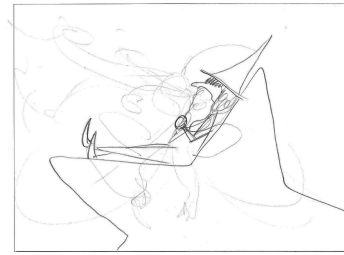
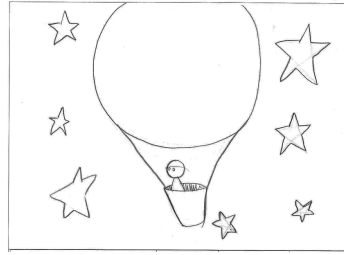
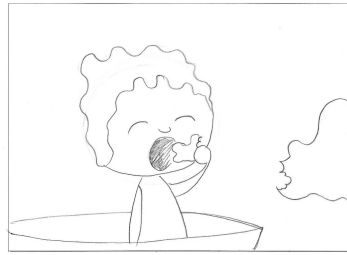
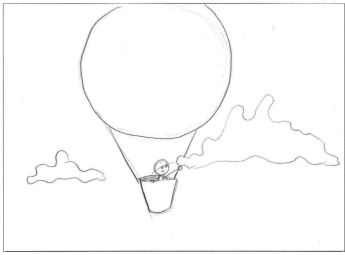
Un *Storyboard* es el conjunto de imágenes que se utilizan como guía para planificar el desarrollo de una animación. Se colocan en secuencia y de manera simple pero concisa con el fin de poder observar los planos que tendrá la animación, los movimientos de los elementos de la animación y los movimientos de cámara y en general todo lo que tiene que ver con la escena. Esto nos dará una primera visualización del resultado final. Se puede realizar de manera muy sencilla como también podemos encontrar *storyboards* muy elaborados en grandes compañías de animación, que al ponerlo en movimiento casi podemos ver la escena que están plasmando.

En mi caso el *storyboard* es muy sencillo, se realiza a lápiz y los personajes están interpretados como monigotes, ya que el diseño de estos no estaba definido aún.

"Desde sus ojos"



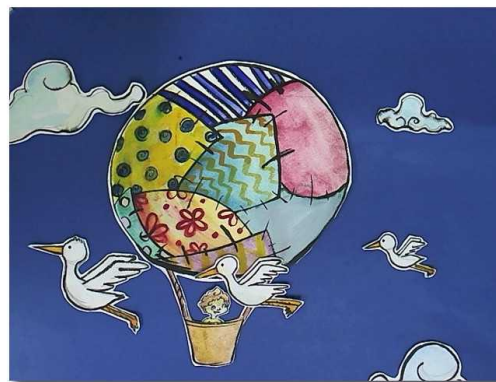
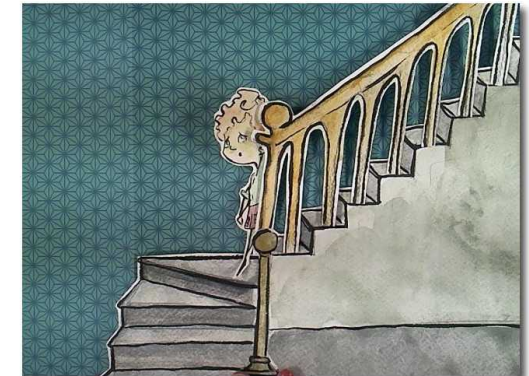
"Desde sus ojos"



Animática.

La animática es el paso siguiente al *story board* y el previo a la animación final, en esta se representa la animación un poco más definida en formato de video en la que vemos los movimientos de cámara y la duración de los planos establecidos.

La animática que he realizado se ha montado mediante recortables utilizando la opción de captura fotograma a fotograma, realizando de esta manera, la animática como un *stop motion*. Lo montaremos en Premiere y se añadirán movimientos de cámara de acercamiento o alejamiento la banda sonora y efectos sonoros.



PRODUCCIÓN.

Elaboración de las ilustraciones.

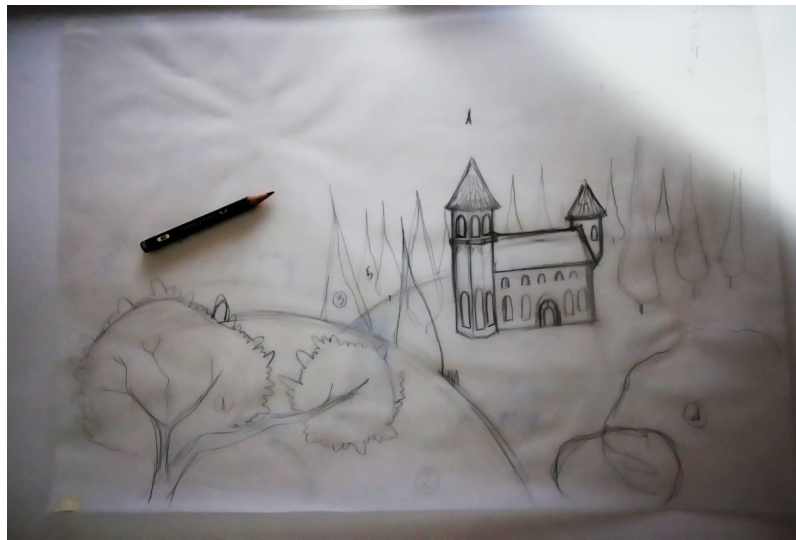
En este punto empezamos a diseñar las ilustraciones que compondrán el libro. Se hace una lectura del guión, buscando las partes más significativas a representar y se planifica la cantidad de ilustraciones que llegarán a componer este libro. También se volverá a trabajar sobre los bocetos de fondos u objetos que aparecerán en las ilustraciones que ya teníamos diseñados y se modificarán y mejorarán.

Después, comienzo con los bocetos de las ilustraciones, que se plantean partiendo de la idea de que estas deben tener un mayor protagonismo que el texto que se añade en cada página. Estos bocetos se trabajan primero en papel vegetal, cada elemento por su lado, para luego montarlos de diferentes maneras hasta llegar a conseguir una composición agradable. Tras encontrar la composición adecuada para cada ilustración y realizar los bocetos finales de las mismas se procede a su elaboración. Por consiguiente, los dibujos se calcan en un papel definitivo, adecuado para técnicas

húmedas. El papel elegido es un Academia de 300 gr, de un grano fino, buscando evitar las texturas que aporta un papel muy granulado y que no deseamos en el acabado de las ilustraciones.



"Desde sus ojos"



"Desde sus ojos"

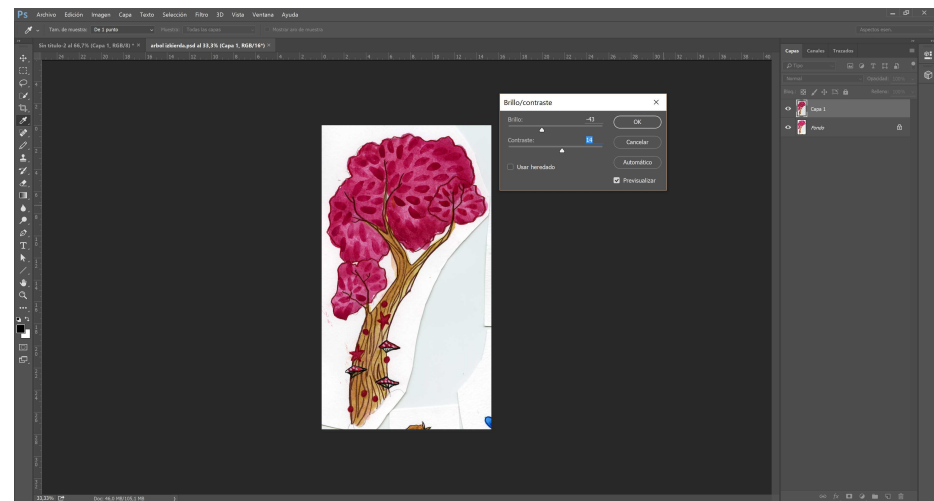
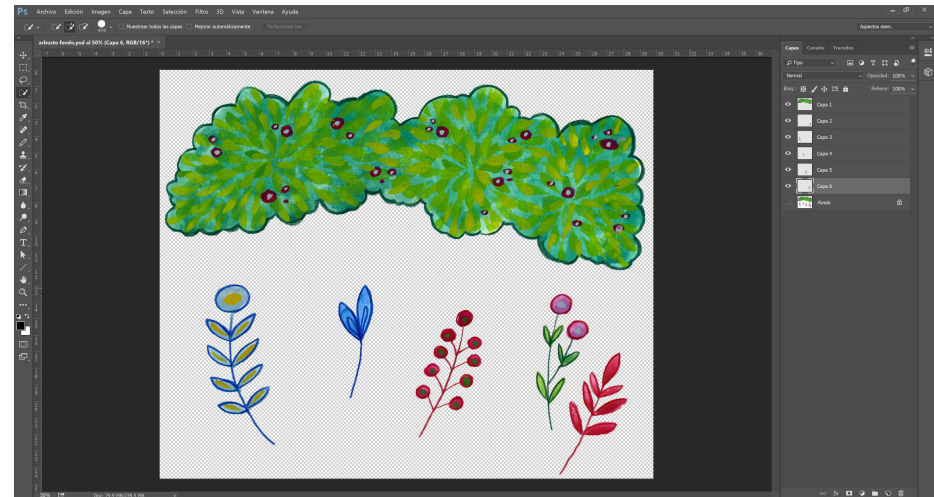
Seguidamente, tras el proceso de calco, que se realiza de cada elemento de la ilustración por separado, se le aporta el color, principalmente con t mpera, en capas m s espesas o diluidas dependiendo del efecto deseado para cada elemento. Tambi n se utiliza papel de cocina, para secar capas de t mpera m s diluidas y crear texturas. Una vez seca la t mpera se termina con l piz de color con un delineado del contorno de los elementos y creando sombras y tramas con ellos. La elecci n de la t cnica se toma con la idea de conseguir un acabado rico en color y que tenga una textura pl stica. Una vez acabados todos los recortables que compondr n las ilustraciones, se escanean con la m xima calidad posible, para procurar no perder detalle. Ya escaneadas se pasa a montar y editar cada ilustraci n en el programa Adobe Photoshop.



"Desde sus ojos"

Edición y retoque de las ilustraciones.

En primer lugar, se recortan todos los elementos mediante la herramienta de "Selección rápida" y se limpia bien con la función "Máscara de capa" para que quede recortado lo mejor posible. Se edita el contraste y brillo de cada recortable. Tras esto se genera un nuevo archivo con las medidas deseadas para cada ilustración y posteriormente se procede a montar las ilustraciones. Una vez colocados todos los elementos en su sitio, utilizo otras capas para crear sombras o matizar los colores de determinados elementos que queremos resaltar o atenuar y con esto crear un efecto de profundidad en la ilustración. Algunas de las ilustraciones se han dejado a tamaño completo de la página (a sangre), otras se ha jugado con la composición de páginas recortando el fondo, dejando que elementos que componen las ilustraciones sobresalgan de lo que sería el marco de estas. Por último, se aplica un filtro de ruido para dar textura a la ilustración, se pasan los colores al modo CMYK (color pigmento), que es el adecuado cuando queremos imprimir el trabajo final, y lo guardaremos definitivamente en un archivo TIFF.



Postproducción.

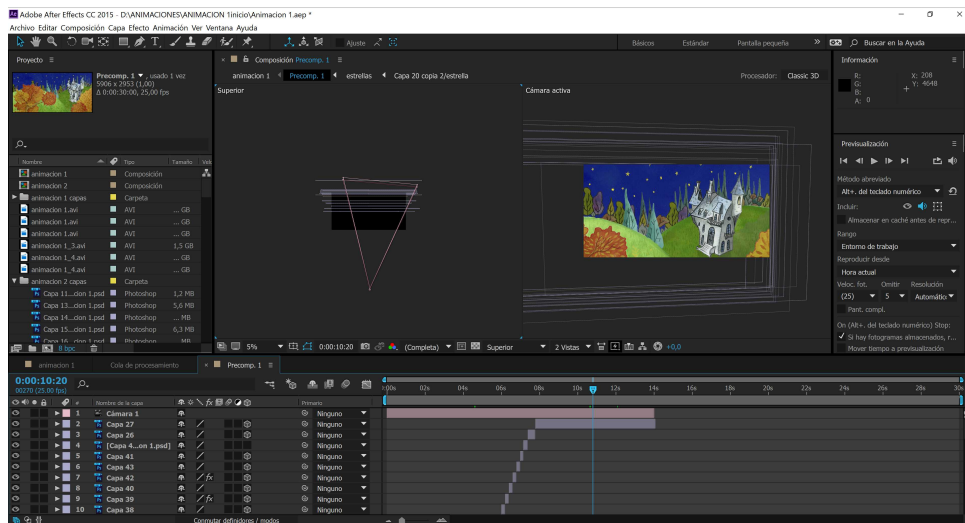
Edición y efectos de la animación y montaje sonoro.

Tras acabar todo el proceso de las ilustraciones y el resto de recortables pasamos a crear las animaciones que se enlazarán en las páginas del libro. Los recortables con los que se realizan las animaciones son tratados de la misma manera que las ilustraciones, exceptuando la parte de la edición dirigida a una futura impresión, puesto que estos elementos solo se verán en formato digital. Estos recortables los montaré y animaré usando el programa Adobe After Effects. El resultado final es una animación con una estética muy plástica aportada por las técnicas utilizadas para crear los dibujos. La ventaja que ofrece este procedimiento es de una mayor limpieza en la animación aportada por las técnicas digitales.

Las animaciones tendrán una resolución HD 1920x1080, y se trabajarán mediante capas 3D, colocando los elementos en el escenario a diferente profundidad, para recrear esta sensación a medida que se mueve la cámara por la escena.

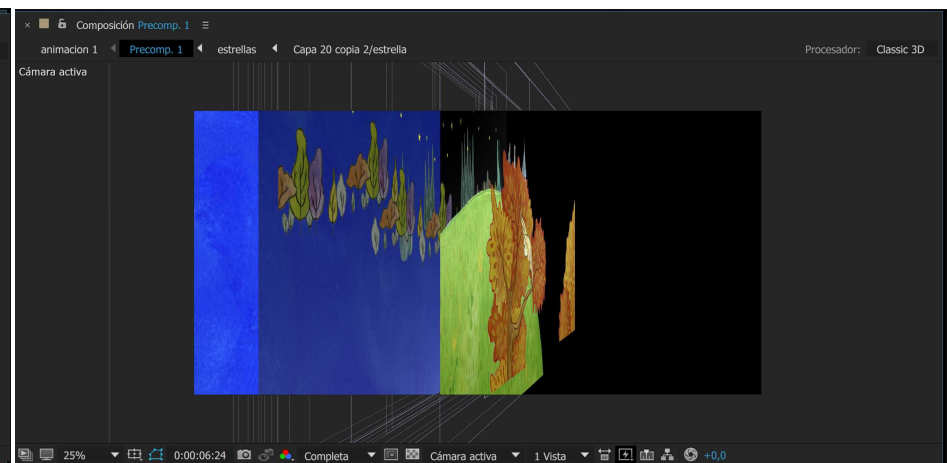
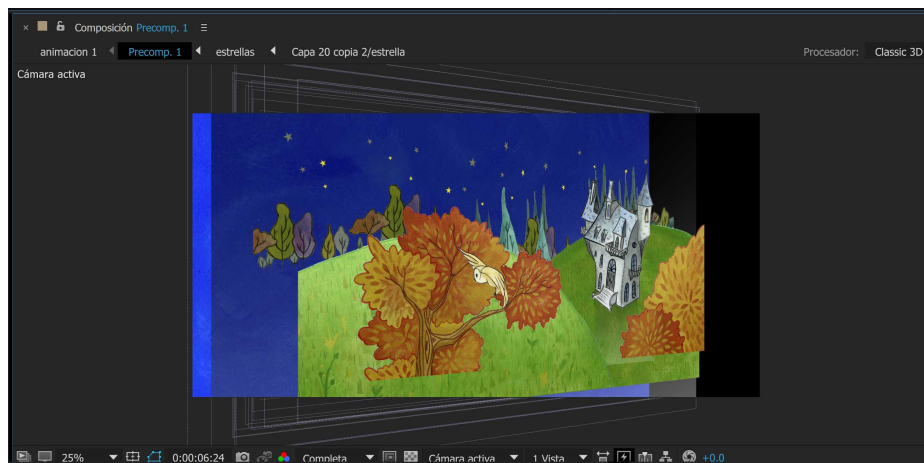
Para los movimientos de los personajes utilizaremos en algunos casos una técnica de animación fotograma a fotograma de los recortables y en otros casos, los recortables se moverán mediante la técnica de la interpolación de movimiento.

"Desde sus ojos"



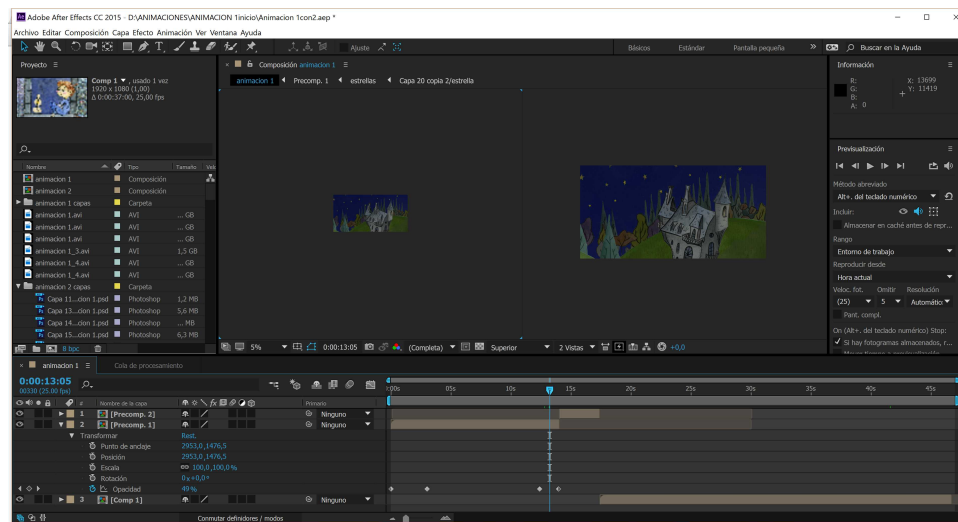
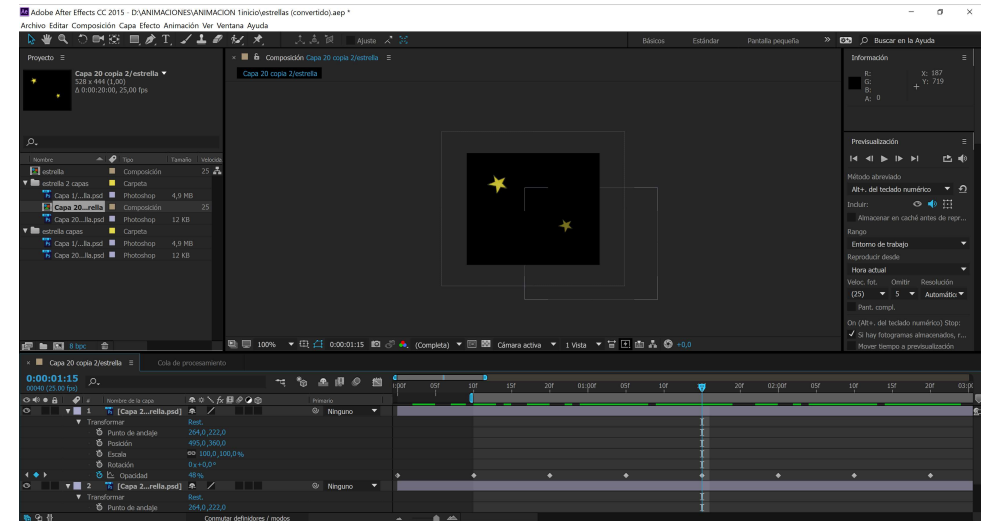
En esta imagen vemos las capas de la animación colocadas en profundidad en dos ventanas con vistas distintas (zona central de la imagen). Se observa también el movimiento de la cámara.

En las imágenes de abajo podemos ver las capas en el espacio.



"Desde sus ojos"

En el caso de las estrellas, por ejemplo, estas se han animado mediante interpolación de fotogramas variando su opacidad para crear ese efecto de tintineo.



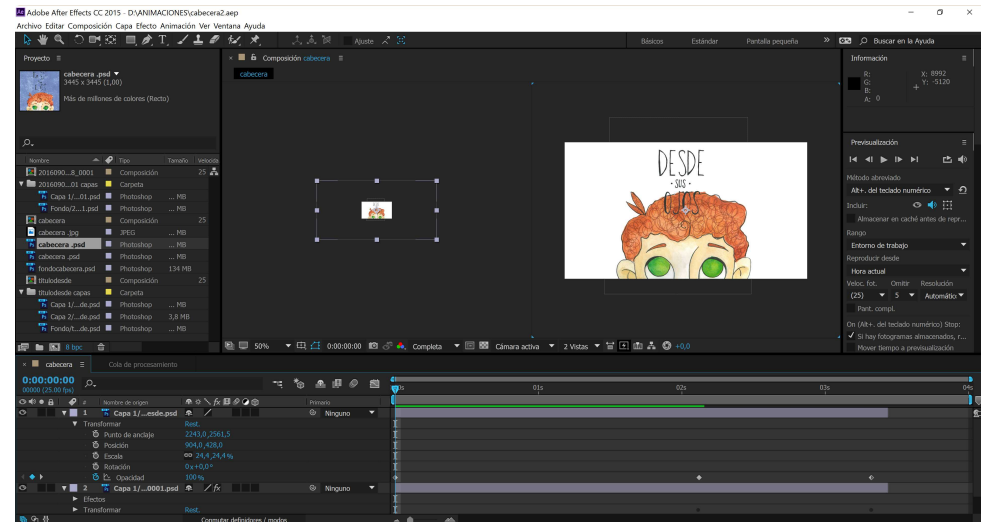
Los cambios de plano se han realizado utilizando la opacidad, tras haber terminado el plano que se quiere fundir a negro, se "precomponen" todas las capas de ese plano y a la capa resultante se le colocan fotogramas clave para pasar a negro dejando en 0 su opacidad final.

Utilizaremos otros recursos que nos ofrece este programa aparte de la "opacidad" ya mencionada, como son: "posición", "rotación", "escala", "orientación" y "punto de anclaje". Con todos ellos realizaremos las animaciones.

"Desde sus ojos"

Por último, para acabar las animaciones se crea una cabecera que aparecerá al inicio de cada una con el objetivo de que el video cargue en este punto y no al comienzo de la animación en sí, tras esto se importan las animaciones a premiere donde se le incorporará el sonido.

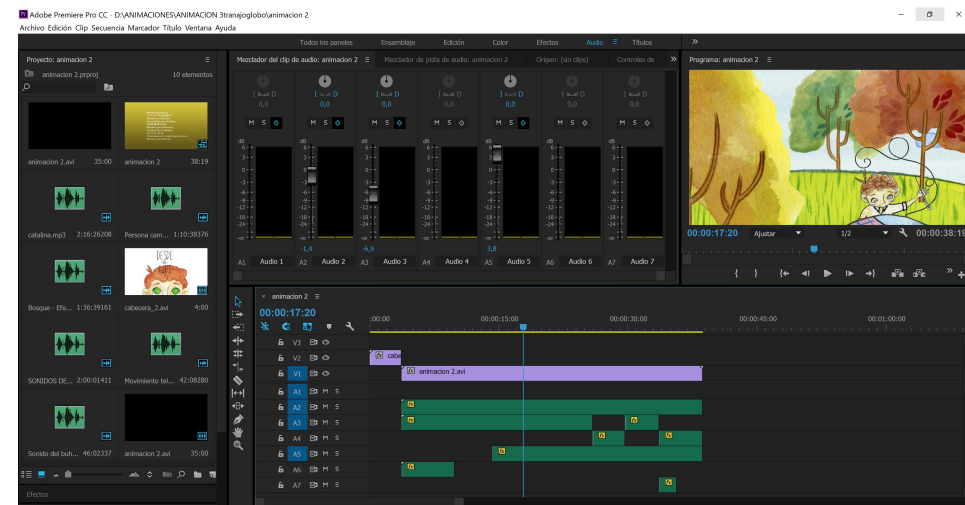
(imagen superior)



En este momento pasamos a trabajar en Adobe Premiere, para incorporar el audio. El sonido se compone de una Banda sonora de fondo creada específicamente para esta animación. Al mismo tiempo se añadirán efectos de sonido para recrear la ambientación de la escena para ayudar a narrar mejor sin necesidad de utilizar el diálogo. Se utilizan sonidos de viento, pasos, pájaros, etcétera. También añadiremos algún efecto de video si es preciso.

(imagen inferior)

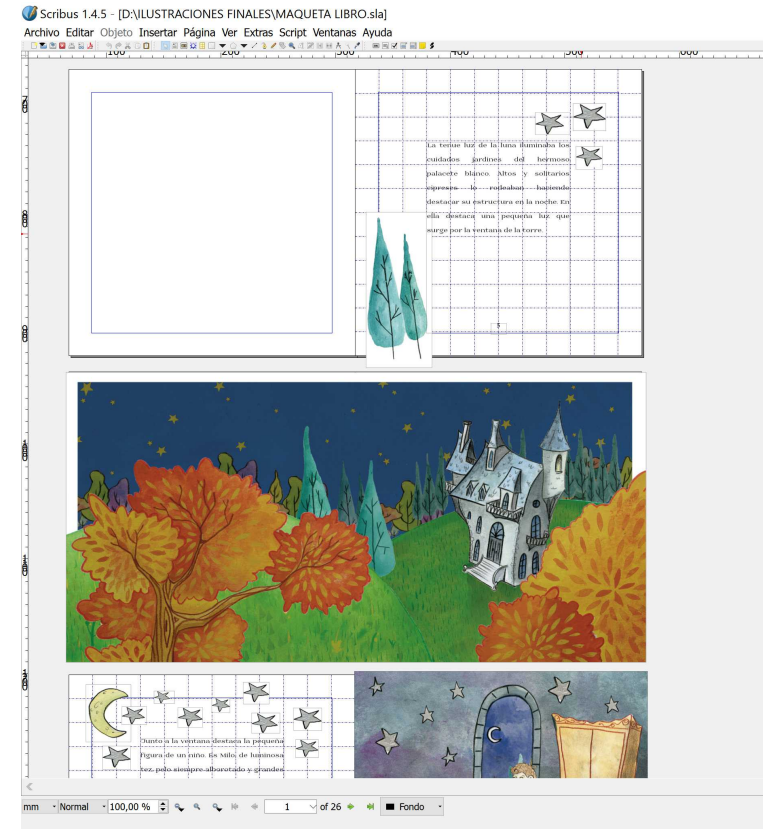
Al finalizar, se exportarán en alta calidad codificado en formato H264. Tras esto subiremos los videos a Google Drive y compartiremos de manera pública, para que todo aquel que tenga el código QR pueda acceder a los videos sin problemas.



"Desde sus ojos"

El libro, impresión.

El proceso de edición y maquetación del libro se lleva a cabo utilizando el programa Scribus. El libro se diseña en formato cuadrado con unas proporciones de 25 x 25 centímetros (doble página 25 x 50 centímetros). La maquetación del libro se inicia con la creación de las páginas maestras que usaremos para componer las distintas partes de este libro. Se hicieron un total de cinco tipos de páginas maestras, una que se usará para las páginas sin número, otras dos: derecha e izquierda sin cuadrícula y sin número en la que se incorporarán las ilustraciones a sangre, y otras dos últimas: derecha e izquierda, que serán enumeradas a pie de página. Además tendrán una retícula que hemos creado para que sirva de guía a la hora de colocar los elementos en ella.



Aparte de esto hay otros elementos que debemos tener decididos previamente a la realización de la maqueta del libro, que aunque secundarios, tienen gran importancia en todo el conjunto del diseño y la estética que queremos obtener. Es el caso de la tipografía que se usará en todos los textos que aparecen en el libro, el tamaño de la fuente elegida, la colocación del texto en armonía con las ilustraciones, el diseño de las guardas y la portada y resto de elementos que aparezcan dentro del diseño de las páginas del libro.

Para los textos que narran la historia usaremos una tipografía elegida específicamente, llamada, "Prida01". Es una fuente tipográfica con rasgos que podemos relacionar con la fantasía, la imaginación y la ingenuidad. Se usó un tamaño de 15 puntos (pt), un tamaño que puede considerarse grande y que considero adecuado para un libro enfocado a un público infantil. Para el texto de la introducción, se usa otro tipo de letra diferente. Se usa la tipografía "Myanmar Text" de características más adecuadas, dado su limpieza de formas, para transmitir la información técnica.

Prida 01

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

á é í ó ú ü

Á É Í Ó Ú Ü

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

. , ; + - ¡ ¿ ? ()

Myanmar

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H Y J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

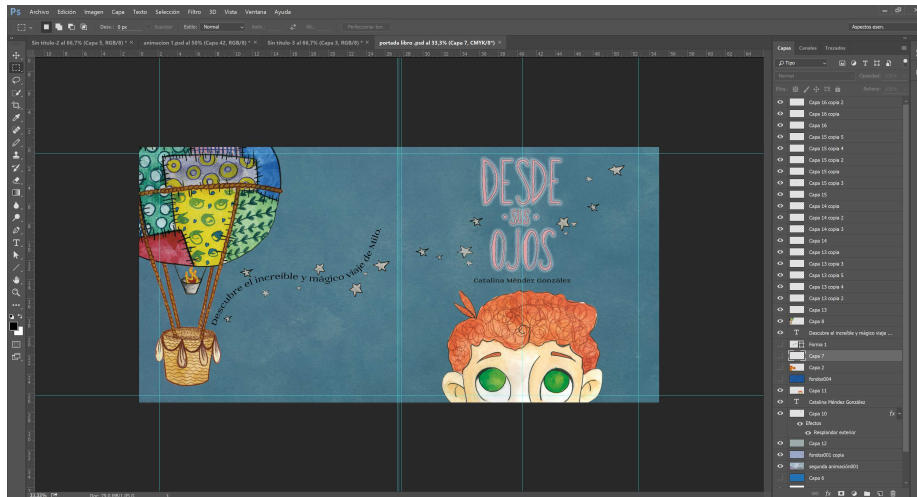
á é í ó ú ü

Á É Í Ó Ú Ü

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

. , ; + - ¡ ¿ ? ()

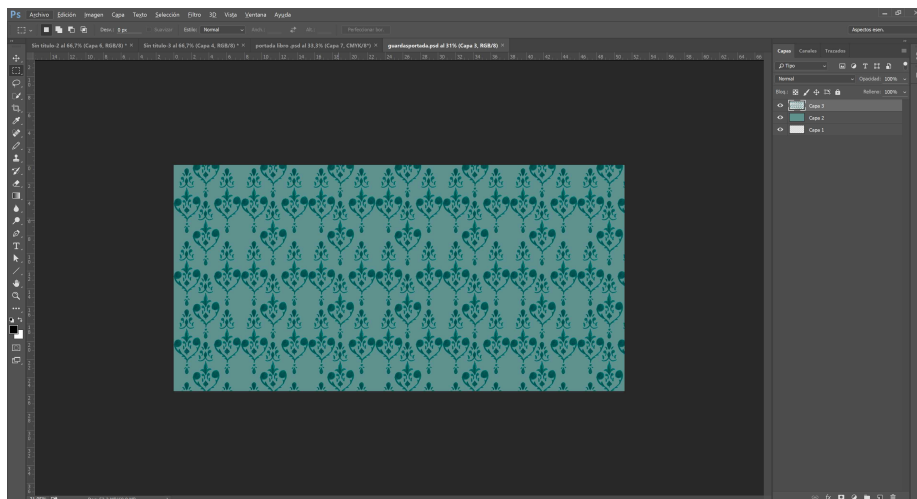
"Desde sus ojos"



En último lugar, realizaremos la portada de el libro, la cual trabajaremos en Photoshop, utilizaremos para montarla algunos recortables que forman parte de la historia y mezclas de capas de texturas y transparencias para crear el fondo, además usamos otras herramientas para hacer resaltar el texto del título. También se elaborarán las guardas del libro confeccionadas a partir de un elemento que aparece en una ilustración, recortando y creando un motivo que se repite. El resultado es un estampado al que se le aplicará un color de fondo liso.

A estos elementos también se le aplicará el modo CMYK, el filtro de “enfocar más” y por último se guardarán en un archivo TIFF.

Al finalizar el proceso de maquetado se guarda en formato PDF para impresión. Este junto con las guardas y la portada se llevarán a la imprenta. La idea era imprimir el libro en tapa dura pero por falta de tiempo por parte de la imprenta hubo que sacar el producto en tapa blanda.



Conclusiones.

Tras el arduo proceso que ha supuesto realizar los distintos aspectos del Trabajo fin de grado puedo finalizar afirmando que se han superado todos los objetivos específicos que se plantearon inicialmente.

Los resultados de este proyecto han sido más que satisfactorios. En primer lugar, todo el proceso de trabajo me ha resultado muy enriquecedor para mi formación. En segundo lugar, el producto obtenido supera con creces las expectativas de lo que en un principio pretendía conseguir. Creo haber alcanzado una propuesta con la calidad suficiente como para ser el adecuado en un entorno profesional. Esto sin duda me ayudará a iniciar mi carrera en el mundo laboral.

De esta manera podemos verificar los objetivos que hemos cumplido:

1. Se ha innovado a la hora de plantear un libro ilustrado que combina la ilustración y la animación gracias a la tecnología que posibilita el uso de los dispositivos móviles mediante la utilización de los códigos QR en la visualización.

2. Se ha logrado hacer un libro ilustrado original y con la suficiente calidad como para poderse publicar.

3. Considero que la propuesta configura un producto atractivo para los niños y que sin duda puede ser un objeto motivador para fomentar la lectura.

4. La narrativa desplegada en el libro, compaginando la ilustración con la animación, permite una lectura abierta de la historia por parte del lector infantil, potenciando su imaginación.

5. Se ha conseguido desarrollar un libro atendiendo a la metodología y herramientas estándar del mundo de la edición y la impresión profesionales.

6. Se ha mejorado en las competencias en el campo de la animación 2d, al aprender a utilizar el programa Adobe After Effects además de la metodología que permite combinarlo con el programa Adobe Photoshop.

7. En último lugar señalar que el trabajo me ha servido para compilar muchos de los conocimientos adquiridos en mi formación durante el Grado. Conocimientos que combinan las técnicas tradicionales con el uso de las técnicas digitales. El producto final obtenido muestra mi capacidad para trabajar de manera coherente ambos campos.

Bibliografía.

"Crítica "La canción del mar" obra de arte pictórica en movimiento".

<http://losinterrogantes.com/cine/criticas/critica-la-cancion-del-mar-obra-de-arte-pictorica-en-movimiento>. (consultado 26 abril de 2016)

"La canción del mar".
https://es.wikipedia.org/wiki/La_canci%C3%B3n_del_mar
(consultado 26 abril de 2016)

"Cartoon saloon". <http://www.cartoonsaloon.ie/>
(consultado 26 abril de 2016)

"Nocturna (película)".
[https://es.wikipedia.org/wiki/Nocturna_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Nocturna_(pel%C3%ADcula))
(consultado 26 abril de 2016)

"Rébecca Dautremer".
<http://www.rebeccadautremer.com/> (consultado 26 abril de 2016)

"Rébecca Dautremer: "Me guío por instinto".

http://www.hoyesarte.com/entrevistas/c32-artistas/rebecca-dautremer-me-guio-por-instinto_166919/
(consultado 26 abril de 2016)

"Jonh Lewis "The bear and the hare"-The making Off".
<https://vimeo.com/78254514> (consultado 26 abril de 2016)

"Jonh Lewis Christmas Advert" Accessed April 26, 2016.
https://en.wikipedia.org/wiki/John_Lewis_Christmas_advert
(consultado 26 abril de 2016)

"The art of Brittney Lee".
<http://britsketch.blogspot.com.es/> (consultado 26 abril de 2016)

"Brittney Lee". http://disney.wikia.com/wiki/Brittney_Lee
(consultado 26 abril de 2016)

"Pinterest, Brittney Lee".
[https://es.pinterest.com/search/pins/?q=brittney%20lee&rs=typed&term_meta\[\]=brittney%7Ctyped&term_meta\[\]=lee%7Ctyped](https://es.pinterest.com/search/pins/?q=brittney%20lee&rs=typed&term_meta[]=brittney%7Ctyped&term_meta[]=lee%7Ctyped) (consultado 26 abril de 2016)

"Mary Blair". https://es.wikipedia.org/wiki/Mary_Blair
(consultado 26 abril de 2016)

"Magic of Mary Blair".
<http://magicofmaryblair.com/about-mary.htm> (consultado 26 abril de 2016)

"Desde sus ojos"

"Pinterest, Mary Blair".
[https://es.pinterest.com/search/pins/?q=mary%20blair&rs=typed&term_meta\[\]=mary%7Ctyped&term_meta\[\]=blair%7Ctyped](https://es.pinterest.com/search/pins/?q=mary%20blair&rs=typed&term_meta[]=mary%7Ctyped&term_meta[]=blair%7Ctyped) (consultado 26 abril de 2016)

"V́ctor Jaubert". <http://victorjaubert.com/> (consultado 26 abril de 2016)

"V́ctor Jaubert: "Me defino como ilustrador".
http://www.eldiario.es/canariasahora/cultura/Victor-Jaubert-defino-ilustrador_0_94490908.html (consultado 26 abril de 2016)

Glosario.

Código QR:

Del inglés Quick Response code "Código de Respuesta rápida" es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional.

Libro Ilustrado:

Es el conjunto de la imagen gráfica y el relato literario; de alguna manera ambas manifestaciones artísticas se complementan.

Animación 2d:

Se refiere a aquellas secuencias visuales, realizadas en dos dimensiones.

Preproducción:

Planificación de los elementos que intervienen en una película, obra u otra representación.

Producción:

Realización material de una película, un programa de radio y televisión, un espectáculo teatral, etc.

Postproducción:

Conjunto de procedimientos seguidos a partir de la grabación hecha de una película de cine o video, o de un programa de televisión o de radio para su realización final.

Story Board:

O guion gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Guión:

Escrito que contiene los diálogos y las indicaciones técnicas necesarias, como planos, decorados, iluminación, etc., para la realización de una película, obra de teatro o programa de radio o televisión.

CMYK:

Es el acrónimo de los colores básicos (cián, magenta, amarillo y negro) que se utilizan en las impresiones a cuatro colores(color Completo).

"Desde sus ojos"

TIFF:

Es un formato de archivo informático para almacenar imágenes de mapa de bits. Es prevalente en la industria gráfica y en la fotografía profesional por su versatilidad y compresión no destructiva.

ANEXO

DESDE

• SUS •

OJOS

Catalina Méndez González





Título original: Desde sus ojos

© Texto, Ilustraciones y Animaciones Catalina Méndez González, 2016.

© Banda sonora Daniel García Gaspar, 2016.



A lo largo del libro encontraremos una serie de códigos QR. Estos nos enlazarán a un contenido extra del libro consistente en unas animaciones que complementarán la historia.

El código QR es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos. Para poder acceder al contenido extra, será necesaria la utilización de un dispositivo Android o IOS en el que descargarse algún tipo de aplicación capaz de leer estos códigos.

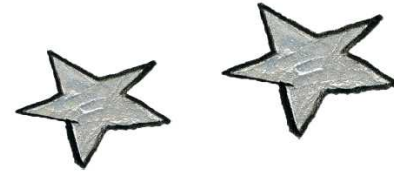
DESDE

• SUS •

OJOS

Ilustrado por Catalina Mendez González

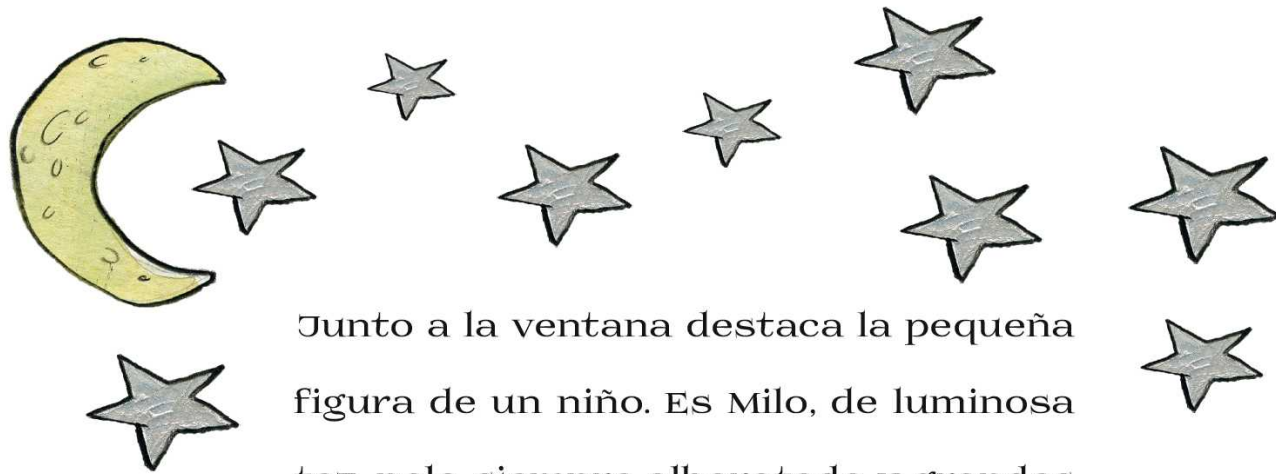




La tenue luz de la luna iluminaba los cuidados jardines del hermoso palacete blanco. Altos y solitarios cipreses lo rodeaban haciendo destacar su estructura en la noche. En ella destaca una pequeña luz que surge por la ventana de la torre.







Junto a la ventana destaca la pequeña figura de un niño. Es Milo, de luminosa tez, pelo siempre alborotado y grandes ojos verdes, que como cada noche está sentado frente a la luna y las estrellas.

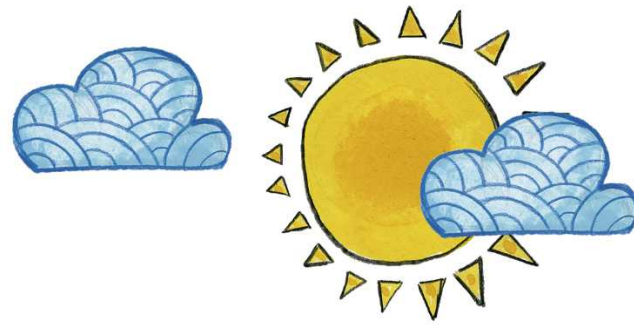
Inspirado por los paisajes nocturnos sueña con volar entre las brillantes estrellas y descubrir el hermoso cielo.





Handwritten signature or initials in the bottom right corner.





Una mañana Milo se vistió rápidamente y bajó al cuarto de costura. Entre enormes muebles de madera busca todo tipo de materiales que le servirán para construir lo que tiene en mente. Una vez reunidos todos se pone a trabajar.





Descalzo para que no le escuchen,
Milo baja sigilosamente las escaleras,
agarrado al sinuoso pasamanos de
madera. Emocionado va a su rincón de
trabajo.









La brillante noche permite ver la imponente figura del globo que se eleva entre los árboles.



Arriba en las estrellas, Milo no se da cuenta de que se acerca a una enorme nube en la que duerme el mago encargado de cuidar las estrellas. Las risas de Milo lo despiertan. Enfadado y celoso de su presencia levanta una fuerte ráfaga de viento que lanza al globo muy muy lejos...





Milo se despierta de la caída y escucha a alguien quejarse y retorcerse debajo de él. Algo dolorido se levanta rápidamente y descubre con asombro que en la solitaria luna vive una hermosa Rosa. Inmediatamente se queda prendado de ella.

Después de una larga conversación comienza a amanecer. Milo se da cuenta que tiene que regresar a casa. Con tristeza se aleja de la rosa siguiendo la este la de una estrella fugaz.

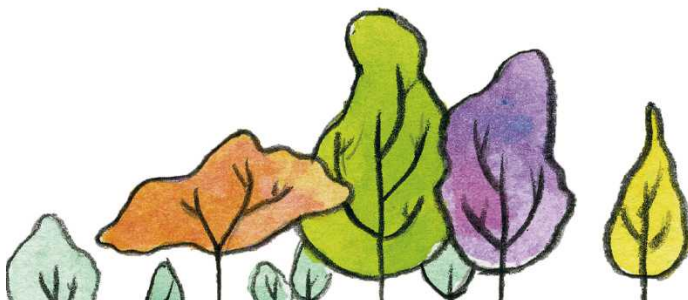






Al pasar por el mago éste queda completamente bañado en polvo dorado de estrellas. Milo se despide de él riendose a carcajadas.

Milo aterriza suavemente en su jardín. Con sorpresa descubre la Rosa aferrada a su brazo, algo debilitada por el largo viaje. Inmediatamente la coge entre sus manos y corre a plantarla al pie de su ventana.



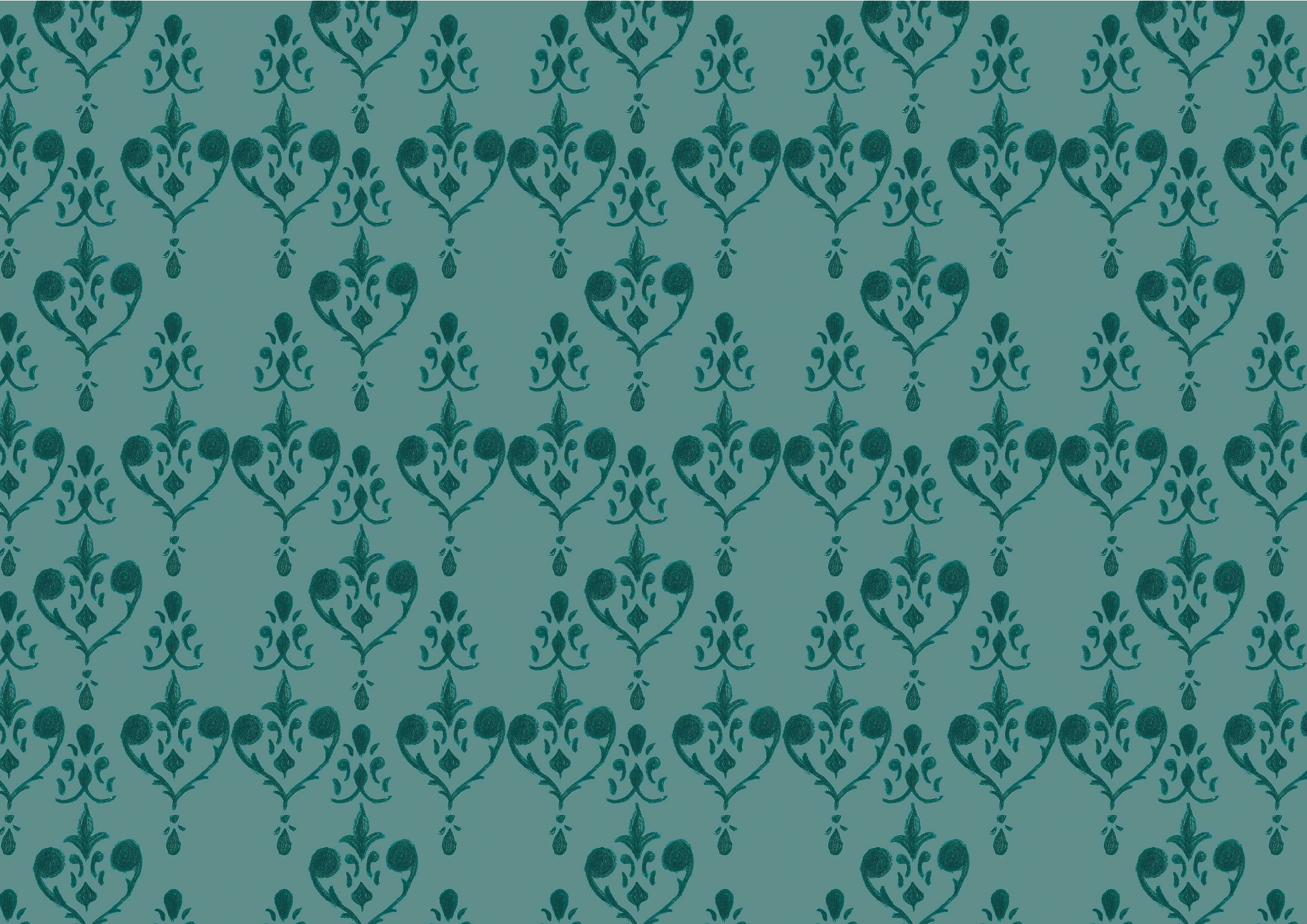




La tenue luz de la luna iluminaba los cuidados jardines del hermoso palacete blanco. Altos y solitarios cipreses lo rodeaban haciendo destacar su estructura en la noche. En ella destaca una pequeña luz que surge por la ventana de la torre.









Descubre el increíble y mágico viaje de Milo.

FIN