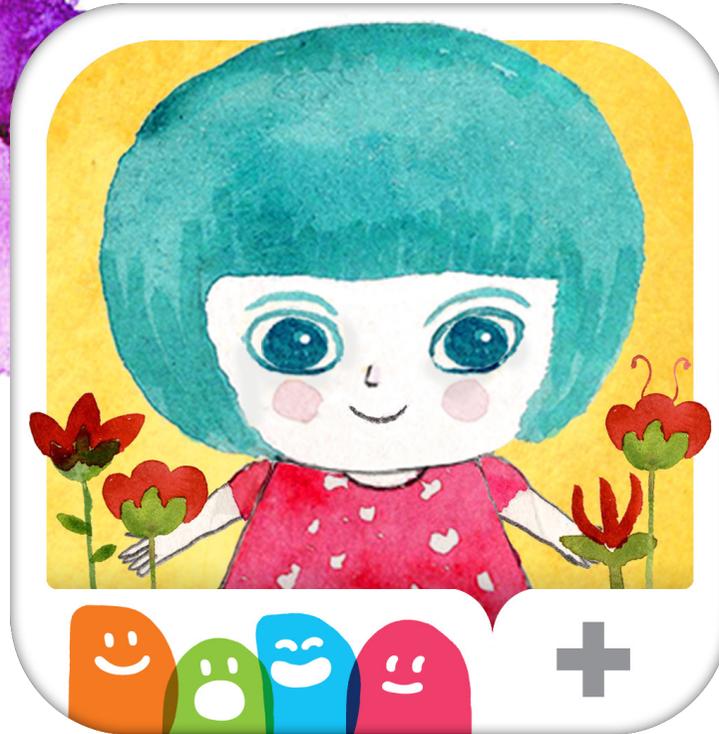
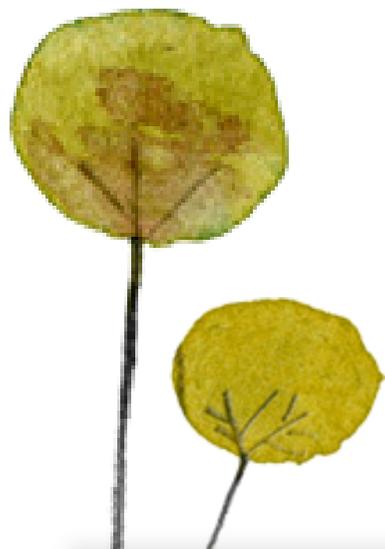


# Marina

*y la luz*

[ASÍ SE HIZO]

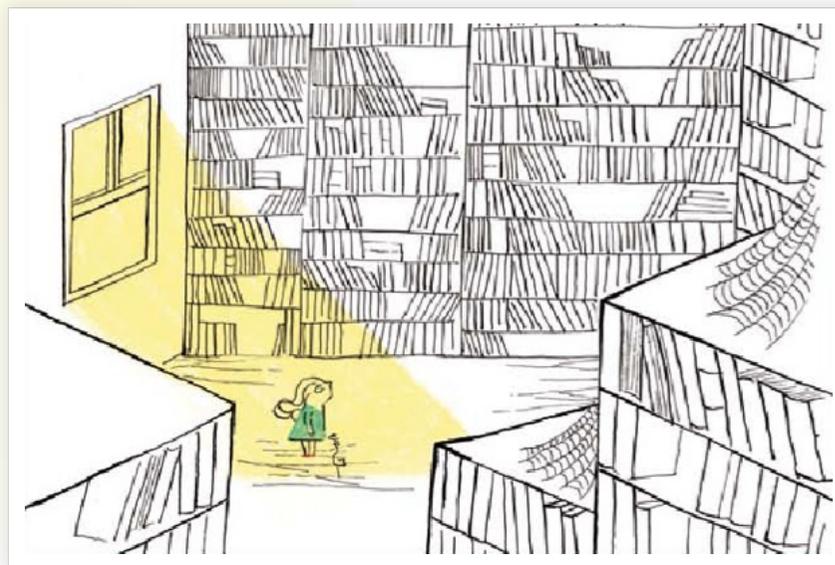


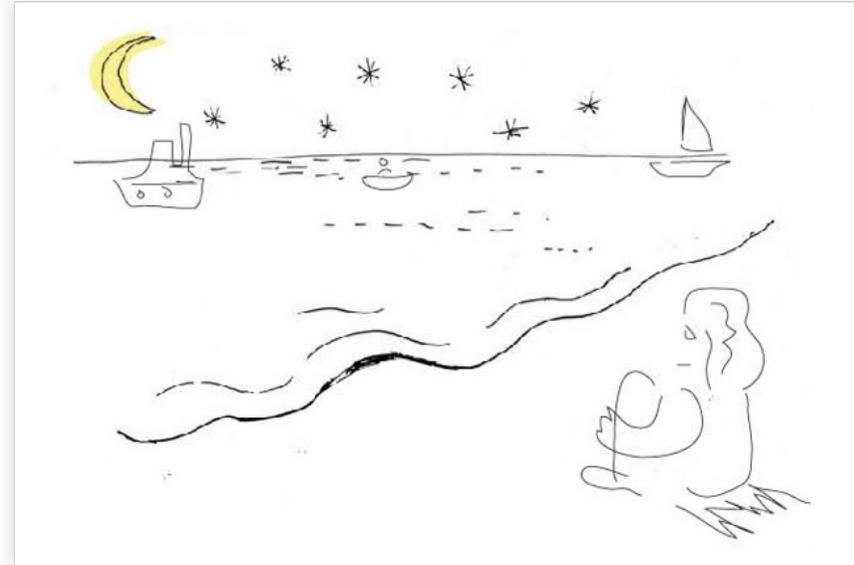
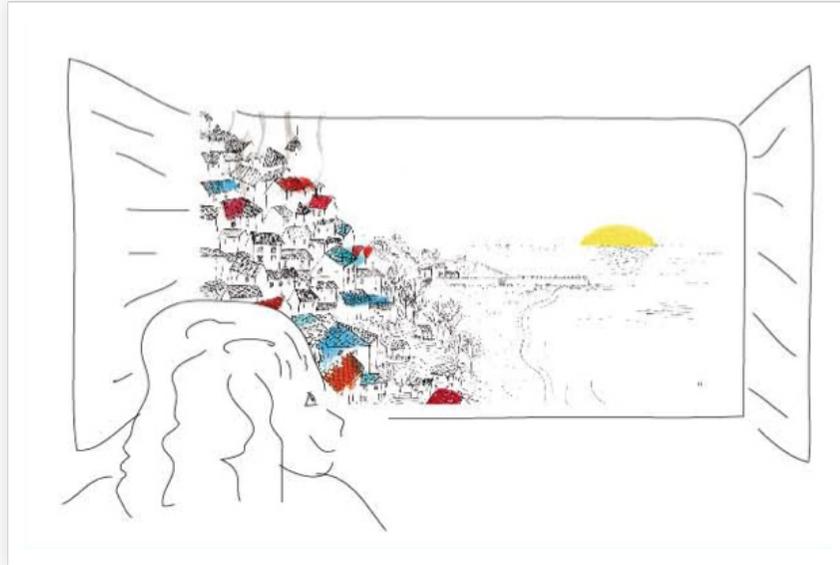


# [MARINA VIÓ LA LUZ]

Un buen día, como siempre le estábamos dando vueltas a una nueva idea, queríamos mezclar la realidad y los sueños en un mundo mágico donde hubiese humanos y a la vez seres fascinantes. Y quién mejor para ser la anfitriona en este mundo que una niña muy especial: Marina.

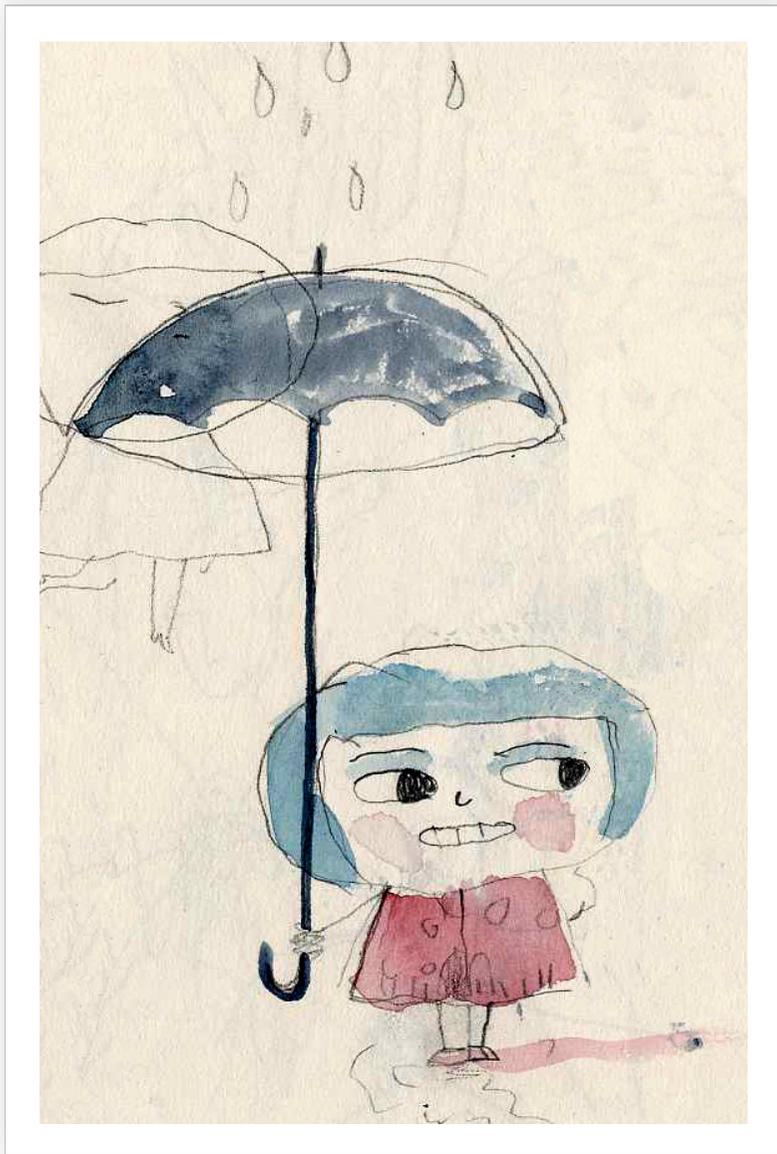
**Marina** *y la luz*





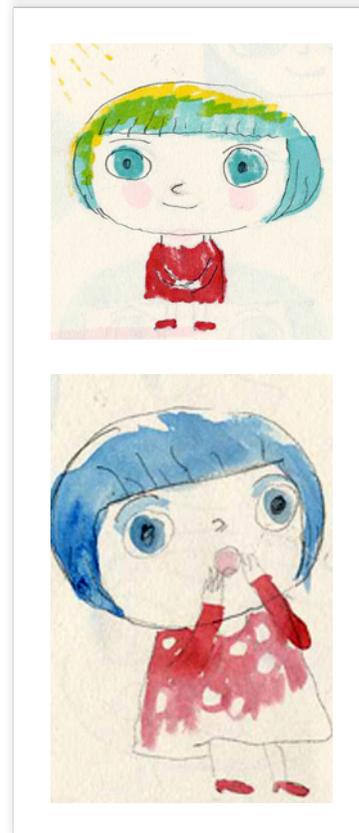
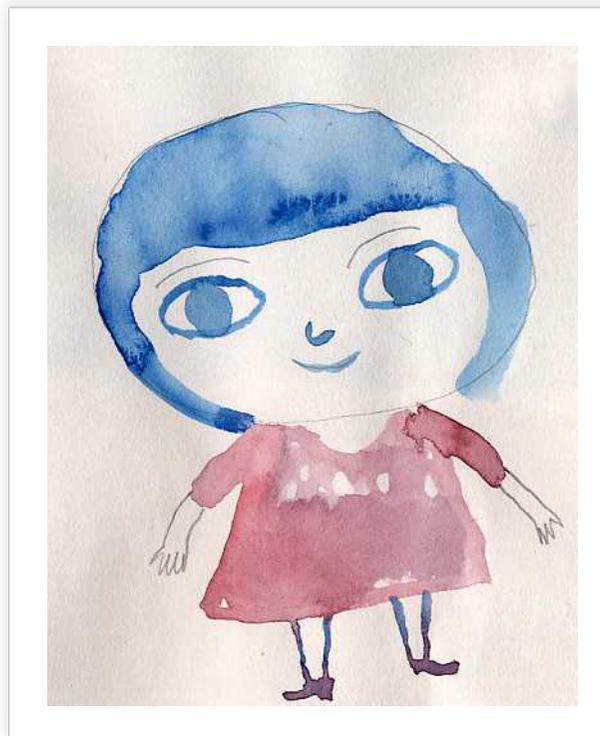
En todos nuestros cuentos nos gusta transmitir algo más allá de la historia, en este caso nos decidimos por ampliar el imaginario de los niños a través de algo tan real y onírico como **la luz**. Este elemento, siempre presente en nuestro entorno, se prestaba para que Marina tuviera un día lleno de sorpresas.

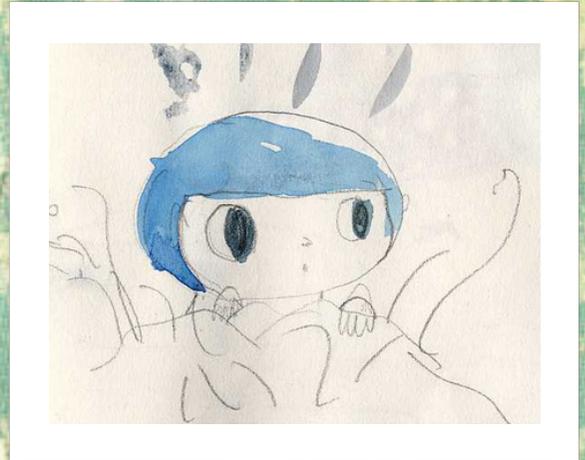
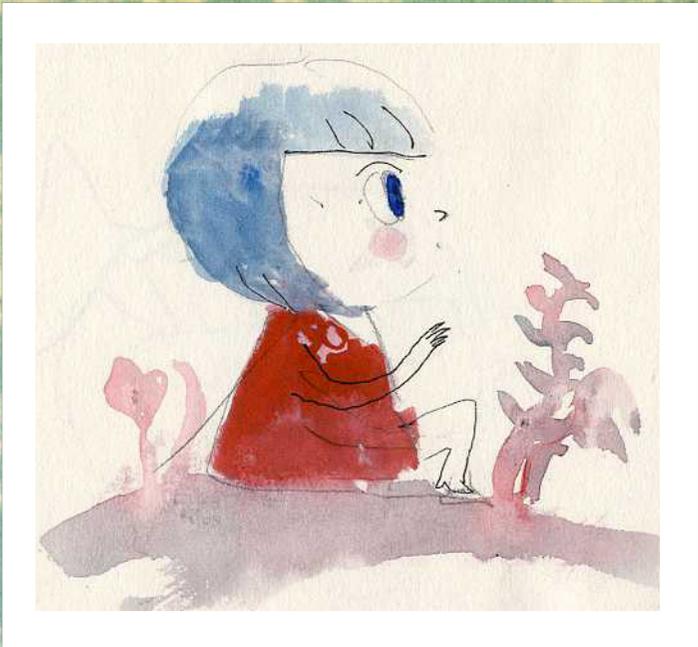




## ¡Y así nació Marina!

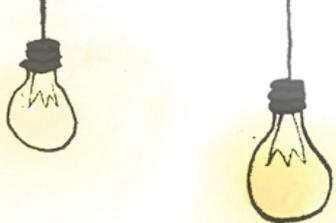
¡Que llegó para quedarse! Aquí podéis ver algunos bocetos de cómo **Alberto Vázquez**, su ilustrador, la veía en un principio; y su evolución como personaje.



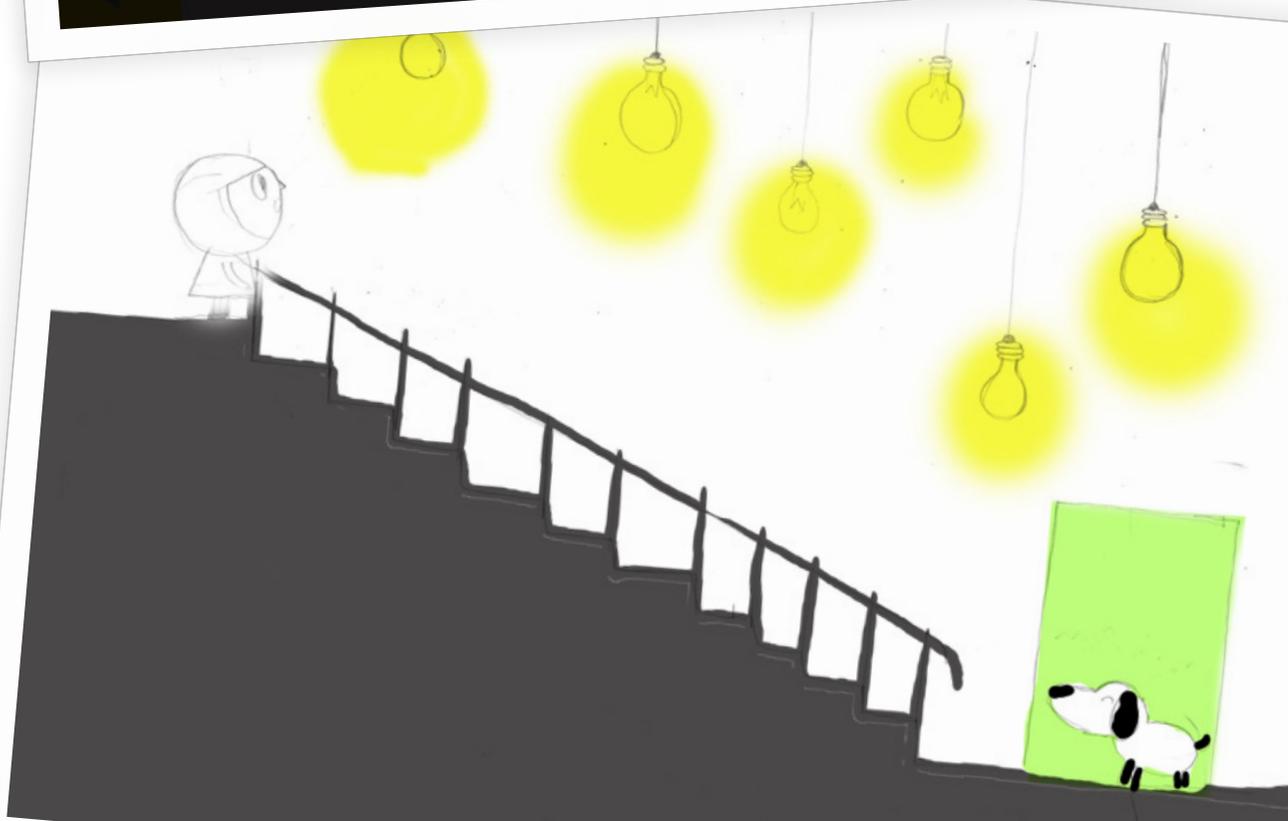
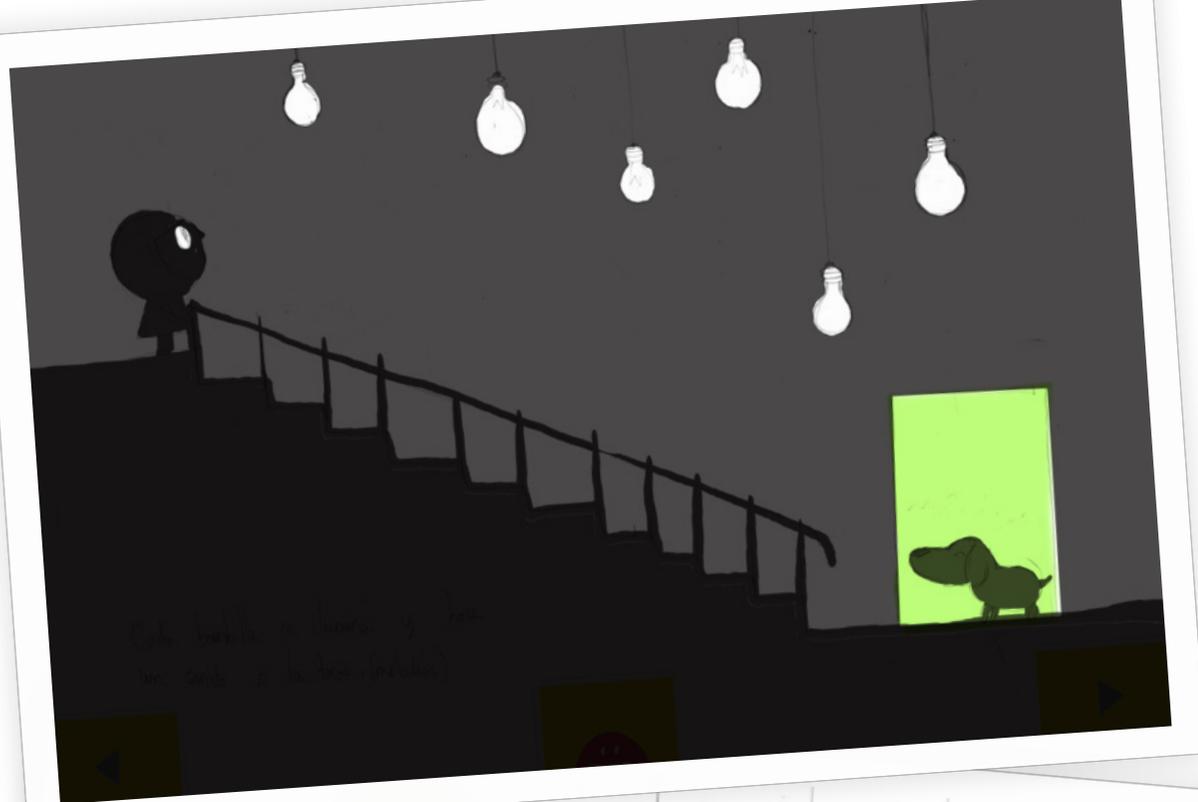


# [PRIMEROS BOCETOS]





El cuento se desarrolla a lo largo de un día completo. Cada pantalla consta de dos estados de luz, que invitan al niño a interactuar y divertirse descubriendo un fantástico mundo. Los más pequeños podrán jugar encendiendo y apagando luces naturales o artificiales en diferentes entornos.



# [DEL BOCETO AL RESULTADO]



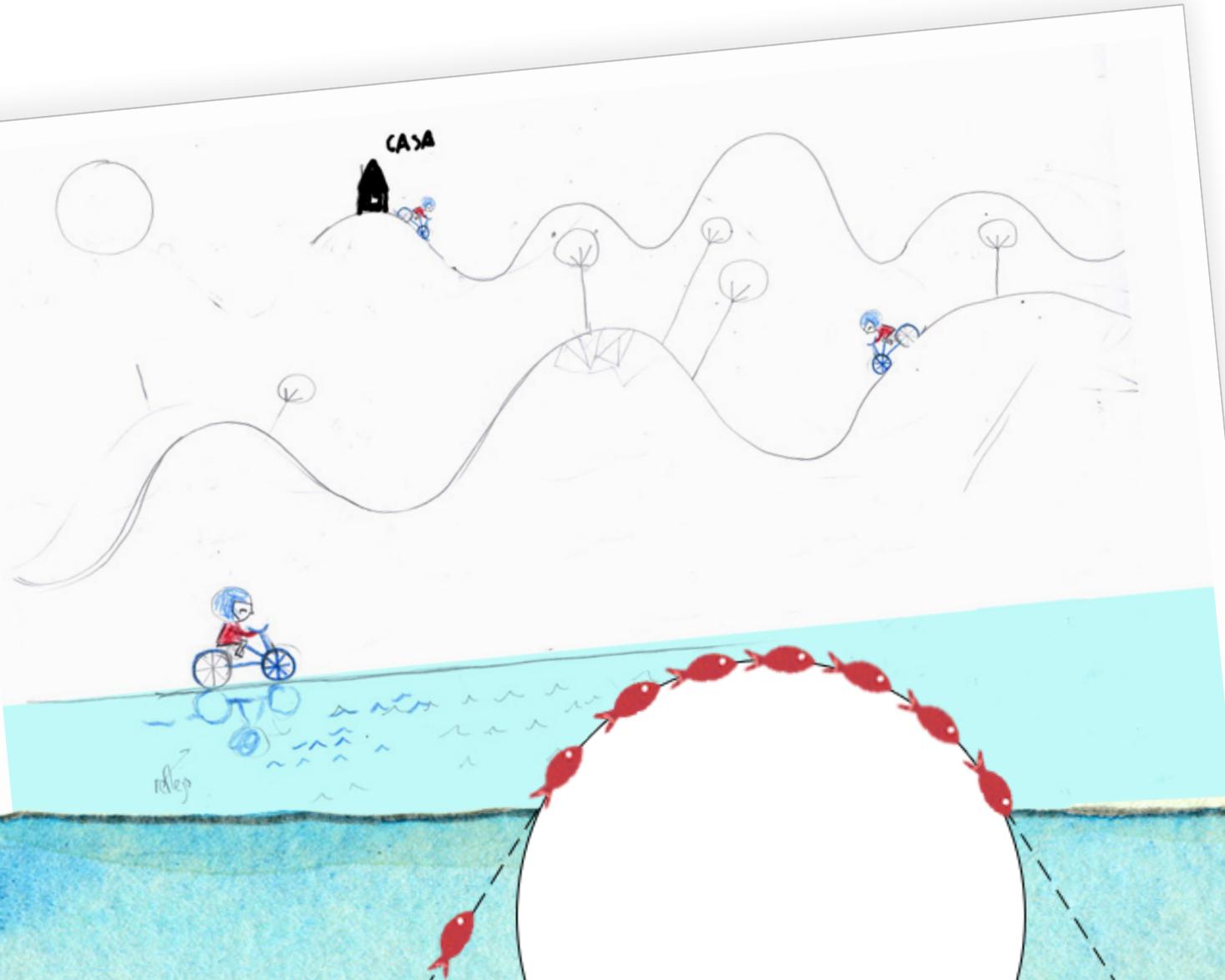


Algunas escenas variaron muy poco desde el primer boceto, y sólo sufrieron cambios los personajes, que fueron evolucionando y definiéndose conforme pasó el tiempo. En otras ocasiones hubo que adaptar y variar significativamente el escenario, desde el primer boceto en acuarela, pasando por el abocetado rápido digital, hasta el resultado final.



# [TRUCOS DE ANIMACIÓN]

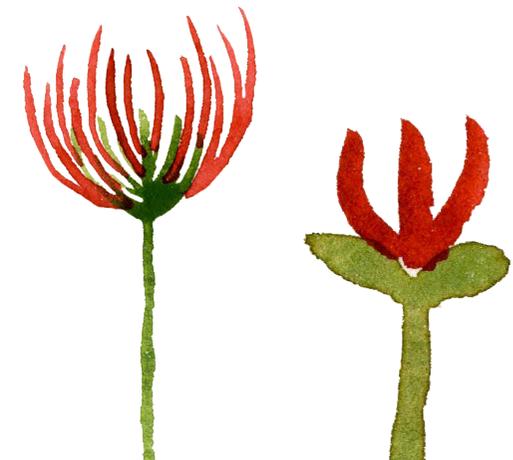
Queremos compartir con vosotros la complejidad que puede llegar a tener una animación. En el caso del movimiento de estos singulares peces, hemos tenido que crear un diagrama recreando el movimiento que iban a tener en la escena final. De este modo pudimos tomar nota de cada una de sus coordenadas.







Para animar las pantallas más complejas necesitamos diferentes posiciones del personaje. Así aumentamos las posibilidades de interacción de la misma. En esta escena podéis apreciar que hicimos uso de tres Marinas diferentes.



# [MÚSICA ORIGINAL]

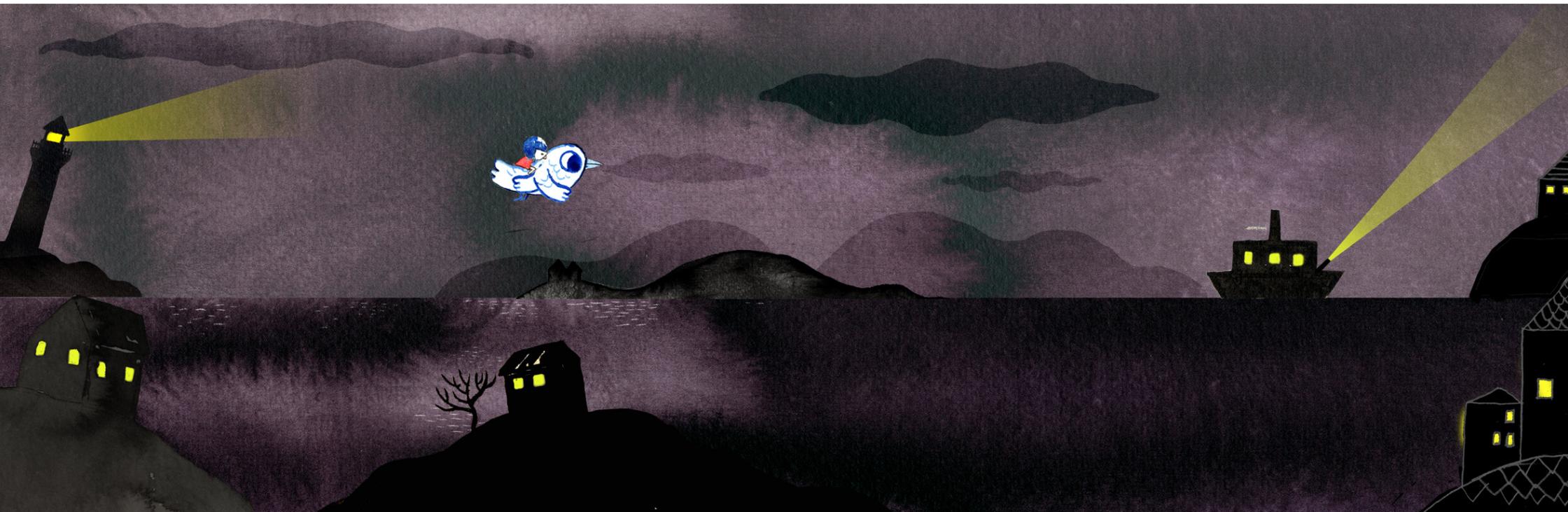


La historia cuenta con 14 piezas originales, compuestas por **Dani Heredero** especialmente para cada pantalla. Al ser un cuento sin palabras, sabíamos que la música sería la clave para el desarrollo de la historia. Estos son los bocetos de una pantalla muy especial: Marina descubre a un compañero de viaje. Esta pantalla no cuenta con una, sino con dos piezas musicales, ¡descubre por qué!





[BUENAS  
NOCHES  
MARINA]



Uno de nuestros momentos favoritos de la historia es este:  
El día de Marina está llegando a su fin.  
Esta pantalla tiene lugar casi al final del cuento, y sirve como preámbulo para que los niños se vayan a la cama.





Si te ha parecido interesante el proceso de creación...



... te invitamos a descubrir el cuento en:



[www.dadacompany.com/marina](http://www.dadacompany.com/marina)



[www.facebook.com/DADAccompany](http://www.facebook.com/DADAccompany)

