

# TFG

---

## VAMOS A JUGAR

PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN CORTO DE  
ANIMACIÓN I

Presentado por Paula González Guill

Tutora: M.Ángeles López Izquierdo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Realización de un cortometraje de animación en el que se combinan las técnicas del 2D digital, simulando un falso *cut out*, y el *stop motion*.

Desde la preproducción del proyecto; la elaboración de los guiones, el *storyboard*, el *concept art* y el diseño final de fondos, personajes y *props*, además de la elaboración física en 3D de los mismos para la posterior realización de la grabación en *stop motion*, hasta la producción del cortometraje; tanto la realización de la animación, como la postproducción, edición y montaje del corto.

Esta realizado grupalmente por: María Poveda, Daniel Francés, Alberto Folgado y Paula González.

## PALABRAS CLAVE

Animación, *stop motion*, preproducción, producción, cortometraje, terror.

## SUMMARY

Making of a short animation film in traditional animation and *stop motion*.

From the pre-production of the project, to the elaboration of the scripts, the *storyboard*, the *concept art* and its final design of backgrounds, characters and *props*, and the physical 3D elaboration of the characters, backgrounds and *props* for the subsequent realization of the *stop motion* recording.

Also the production of the short film; the realization of both animations, as the subsequent frame-to-frame edition, the post-production, and the edition of the short film.

The short film is made in group by: Maria Poveda, Daniel Francés, Alberto Folgado and Paula González.

## KEYWORDS

Animation, *stop motion*, preproduction, production, *short animation*, terror.

## AGRADECIMIENTOS

He de comenzar agradeciendo a nuestra tutora M<sup>a</sup> Ángeles López, por no perder la paciencia cada vez que la perdíamos nosotros y haber sabido calmarnos cuando los nervios nos podían.

También a los padres de nuestro compañero Alberto Folgado por permitirnos llevar a cabo el rodaje de stop-motion en su estudio, a nuestros profesores de Producción de animación I y II, por ayudarnos aportando ideas y pequeños cambios para conseguir una mejor calidad del cortometraje.

Agradecer también a David Blanes y Pablo Jordá por su gran aportación creando la música de este proyecto, a Gonzalo Molpeceres por solucionar nos los problemas informáticos y a Alejandra Díaz y Pilar Bañon por su gran aportación trabajando a nuestro lado. A nuestros familiares y amigos que han tenido que soportar nuestro estrés y nerviosismo a lo largo de todo este año.

Por último y no por ello menos importante, a los miembros de este grupo, que a pesar de haber tenido que convivir con un sinfín de diferencias y problemas hemos conseguido sacar este proyecto adelante.

Por ello y mucho más,  
Gracias.

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. DESCRIPCIÓN

### 1.2. REFERENTES

*1.2.1. Referentes según trayectoria*

*1.2.2. Referentes según estilo*

*1.2.3. Referentes personales*

### 1.3. INTRODUCCIÓN A LA PARTE I

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

### 2.1. OBJETIVOS

### 2.2. OBJETIVOS PERSONALES

### 2.3. METODOLOGÍA

## 3. FASES DE LA PRODUCCIÓN

### 3.1. SINOPSIS

Vol.I

### 3.2. PREPRODUCCIÓN

*3.2.1. Guión literario*

Vol.I

*3.2.2. Guión técnico*

Vol.I

*3.2.3. Story board y animática*

Vol.I

*3.2.4. Estética*

Vol.I

*3.2.5. Diseño de personajes*

Vol.I

*3.2.6. Diseño de escenarios y props*

Vol.I

*3.2.7. Creación de personajes*

Vol.II

*3.2.8. Creación de escenarios*

Vol.II

*3.2.9. Creación de props*

Vol.II

*3.2.10. Montaje del set de grabación*

Vol.II

*3.2.11. Presupuesto*

Vol.II

### 3.3. PRODUCCIÓN

*3.3.1. Layout*

Vol.III

*3.3.2. Animación 2D tradicional*

Vol.III

*3.3.3. Animación RAW*

Vol.III

*3.3.4. Texturizado y color*

Vol.III

*3.3.5. Montaje de los frames definitivos*

Vol.III

*3.3.6. Rodaje stop motion*

Vol.II

*3.3.7. Iluminación*

Vol.IV

*3.3.8. Captura stop motion*

Vol.IV

### 3.4. POSTPRODUCCIÓN

*3.4.1. Retoque de fotogramas*

Vol.IV

*3.4.2. Edición y montaje*

Vol.IV

*3.4.3. Efectos postproducidos*

Vol.IV

*3.4.4. Música y sonidos*

Vol.IV

**3.4.5. Creación e incorporación de créditos** Vol.IV

**4. CONCLUSIONES**

**4.1. CONCLUSIONES GRUPALES**

**4.2. CONCLUSIONES INDIVIDUALES**

**5. BIBLIOGRAFÍA**

**6. ÍNDICE DE IMÁGENES VOL I**

**7. ANEXO**

**7.1. BIBLIA DE PRODUCCIÓN**

**7.2. ANEXO VOL. I**

# ÍNDICE PERSONAL

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1. Descripción</b>	<b>9</b>
<b>1.2. Referentes</b>	<b>11</b>
<b>1.2.1. Referentes según trayectoria</b>	<b>11</b>
<b>1.2.2. Referentes según estilo</b>	<b>13</b>
<b>1.2.3. Referentes personales</b>	<b>13</b>
<b>1.3. INTRODUCCIÓN A LA PARTE I</b>	<b>14</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS</b>	<b>14</b>
<b>2.1. OBJETIVOS</b>	<b>14</b>
<b>2.3. OBJETIVOS PERSONALES</b>	<b>15</b>
<b>2.2. METODOLOGÍA EMPLEADA</b>	<b>15</b>
<b>3. FASES DE LA PRODUCCIÓN</b>	
<b>3.1. SINOPSIS</b>	<b>16</b>
<b>3.2. PREPRODUCCIÓN</b>	<b>17</b>
<b>3.2.1. Guión literario</b>	<b>17</b>
<b>3.2.2. Guión técnico</b>	<b>19</b>
<b>3.2.3. Story board y animática</b>	<b>22</b>
<b>3.2.4. Estética</b>	<b>23</b>
<b>3.2.5. Diseño de personajes</b>	<b>23</b>
<b>3.2.6. Diseño de escenarios y props</b>	<b>24</b>
<b>3.2.7. Creación de personajes</b>	
<b>3.2.8. Creación de escenarios</b>	
<b>3.2.9. Creación de props</b>	
<b>3.2.10. Montaje del set de grabación</b>	
<b>3.2.11. Presupuesto</b>	
<b>3.3. PRODUCCIÓN</b>	
<b>3.3.1. Layout</b>	
<b>3.3.2. Animación 2D tradicional</b>	
<b>3.3.3. Animación RAW</b>	
<b>3.3.4. Texturizado y color</b>	
<b>3.3.5. Montaje de los frames definitivos</b>	
<b>3.3.6. Rodaje Stop-motion</b>	
<b>3.3.7. Iluminación</b>	
<b>3.3.8. Captura stop motion</b>	
<b>3.4. POSTPRODUCCIÓN</b>	
<b>3.4.1. Retoque de fotogramas</b>	
<b>3.4.2. Edición y montaje</b>	
<b>3.4.3. Efectos postproducidos</b>	
<b>3.4.4. Música y sonidos</b>	

*3.4.5. Creación e incorporación de créditos*

<b>4. CONCLUSIONES</b>	
<b>4.1. Conclusiones grupales</b>	<b>25</b>
<b>4.2. Conclusiones individuales</b>	<b>26</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>27</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES VOL I</b>	<b>28</b>
<b>7. ANEXO</b>	
<b>7.1. Biblia de producción</b>	<b>29</b>
<b>7.2. Anexo vol I</b>	<b>29</b>



# 1.INTRODUCCIÓN

## 1.1.DESCRIPCIÓN

Desde el principio Daniel Francés tuvo la idea de realizar un trabajo final de grado (TFG) de animación y, tras el abandono de la primera idea que tenía Alberto Folgado en mente por causas externas, y después de haber trabajado juntos en casi todos los proyectos grupales desde primer curso de la carrera, decidieron unirse para realizar este último proyecto. Pero sabían que el cortometraje que tenían intención de realizar podía ser mucho más ambicioso de lo que eran capaces de llevar a cabo los dos solos, de forma que tras averiguar a cuanta gente podían juntar para realizar el TFG empezaron a plantearse con quién más podrían trabajar.

Su primera opción fue Pilar Bañón, con quien Alberto ya había trabajado en todos los proyectos grupales de la asignatura de Animación bajo cámara y *stop motion*, y que en principio también se mostró interesada en realizar un proyecto de animación.

Su segunda incorporación casi al mismo tiempo y por casualidad, fue Paula González, quien preguntó a Dani y a Alberto por la idea que tenían para el TFG en un ascensor y tras conocerla se ofreció a participar en él ya que ella también quería realizar un proyecto de animación.

Una vez reunido el equipo, partimos de una idea. La idea de mostrar la visión de una serie de individuos, cada uno de ellos con una enfermedad mental diferente, de manera que pudiéramos aprovechar las diferentes formas de ver el mundo que les rodea para poder cambiar de técnica (*stop motion*<sup>1</sup>, *cut out*<sup>2</sup>, animación tradicional, animación digital...).

Pero por una razón u otra, cuando volvimos a Valencia para empezar las clases de cuarto de carrera y nos reunimos formalmente como un grupo de TFG, la idea se cambió por completo, y en vez de mostrar la perspectiva de una serie de individuos con diferentes enfermedades mentales, pasamos a intentar mostrar dos perspectivas diferentes en la vida de un niño de unos 7 años.

La felicidad y la diversión vividas durante el día mientras juega con sus juguetes imaginando mil aventuras en un mundo creado por su cabeza a partir

---

(1)*Stop motion*: Se trata de una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

(2)*Cut out*: O en español "animación con recortes", es una variante de la técnica de animación de stop-motion y se realiza fotografiando figuras planas por lo general marionetas en 2D hechas de papel o cartulina.

de los referentes de su habitación, y la paranoia creada por su propia mente mientras se encuentra en la misma habitación en la que horas antes se habían podido oír sus carcajadas, con una única y abismal diferencia para él, la oscuridad.

Independientemente de este giro de los acontecimientos, llevamos a cabo la preproducción del corto los cuatro miembros del grupo dentro de las asignaturas de Producción de animación I y Narrativa Secuencial: Cómic.

Pero tras acabar esta primera mitad del curso, antes de empezar la producción del corto, Pilar decidió abandonar el proyecto para dedicarse a uno más dirigido a su ámbito artístico, y fue sustituida de forma inmediata por María Poveda, que, aunque también tenía en marcha un proyecto de animación en stop motion, no había logrado encontrar a nadie que quisiera unirse a él.

Además de unirse a nosotros al mismo tiempo Alejandra Díaz, una alumna de intercambio de Méjico que, sin pertenecer al proyecto de TFG, decidió colaborar con nosotros en la asignatura de Producción de animación II.

A pesar de haber enfrentado algunos bajones de productividad, tanto por el hecho de haber tenido que realizar los proyectos de otras asignaturas, como por causas personales, éste es el resultado de todo un curso de trabajo.

Por último, recordar que este trabajo final de grado forma parte de un proyecto realizado en conjunto por cuatro miembros de un equipo, y cada uno de ellos va a encargarse de plantear y explicar una de las partes del proyecto, ya sea de las partes de la preproducción, la producción o la postproducción.

A partir del punto 3. Fases de la producción, los apartados que no aparezcan en el siguiente documento, serán aquellos que corresponden al trabajo de alguno de mis otros tres compañeros implicados en la realización del cortometraje.

Por esta razón recomendamos que estos cuatro TFG se lean en el orden establecido a continuación:

- Vamos a jugar. Preproducción y producción de un corto de animación(I).  
Presentado por Paula González Guill
- Vamos a jugar. Preproducción y producción de un corto de animación(II).  
Presentado por Daniel Francés Silvestre
- Vamos a jugar. Preproducción y producción de un corto de animación(III).  
Presentado por Alberto Folgado Pardo
- Vamos a jugar. Preproducción y producción de un corto de animación(IV).  
Presentado por María Poveda Martínez

## 1.2.REFERENTES

En cuanto a los referentes en los que nos apoyamos, fueron variando a lo largo del proyecto, dado que empezamos a recogerlos muy temprano. Sí que hubo algunas ideas que en ningún momento cambiaron, queríamos contar esta historia infantil con una estética visualmente un poco más oscura.

### 1.2.1. referentes según trayectoria

#### Tim Burton

No podemos comenzar a hablar de nuestros referentes sin nombrar al que ha sido un gran ejemplo para nosotros, Tim William Burton. Nacido en 1958 en Burbank, California (EEUU), su trayectoria comienza en los años 80, cuando fue contratado por Walt Disney Productions en el departamento de animación. En esta compañía trabajó en películas como *Tod y Toby* como concept artist.



1. *Vincent*, Tim Burton.  
1982

Financiado por Walt Disney Productions rodó su cortometraje *Vincent* en 1982, el cual es el más claro referente para nuestro cortometraje, a través del *stop motion* y su característica historia, durante la cual varía de la visión real del mundo a la imaginación de Vincent Malloy, el protagonista, el cual es un niño de siete años que se siente identificado con la macabra elegancia de Vincent Price.



2. *Pesadilla antes de navidad*, Tim Burton.  
1993

A lo largo de su carrera como productor, director, guionista y *concept artist*, Burton no solo se ha centrado en la animación, también podemos contemplar su estética oscura y gótica en largometrajes como *Eduardo Manostijeras* (1990), en nuestro caso nos hemos centrado más en lo que al *stop motion* conlleva por ello largometrajes como *Pesadilla antes de navidad* (1993), dirigida por Henry Selick o *la novia cadáver* (2005), dirigida por Mike Johnson y el propio Tim Burton, son parte de lo que nos hemos nutrido para realizar nuestro proyecto, junto con *Frankenweenie* (2012), largometraje nacido a raíz del cortometraje con el mismo nombre que Burton realizó en 1984.

Sus personajes se caracterizan por ser seres incomprendidos que se valen de sus sueños para salir adelante, debemos destacar su estética melancólica y siniestra, la cual hace partícipe en la gran mayoría de sus producciones.



3. *James y el melocotón gigante*, Tim  
Burton.  
1996

Por último, mencionar única y exclusivamente la película producida por Tim Burton y dirigida por Henry Selick <sup>1</sup>, *James y el melocotón gigante* (1996), la cual tomamos como principal referente para la parte de *cut out* dentro de nuestro cortometraje, pero que finalmente resolvimos con una animación 2D

(1) Henry Selick es un director, productor, guionista y animador estadounidense, ha trabajado en producciones como "*Pesadilla antes de Navidad*" (1993), "*James y el melocotón gigante*" (1996) y "*Los mundos de Coraline*" (2009)

texturizada digitalmente.

### Jiří Barta

Jiří Barta es uno de los directores más importantes de la animación checa, en concreto destaca en el campo del *stop motion*. Nació en Praga, República Checa en 1948.

Su formación se llevó a cabo en los estudios estatales Jiří Trnka, los cuales se podían considerar los únicos del país por ese entonces.

En 1978 realizó su primera película *Acertijos para un caramelo*, la cual junto a *El tirano y el niño* (2000) es de sus pocas producciones que se puede considerar dirigida a un público infantil.

Cabe destacar *Kryšar*, más comúnmente conocido como *el flautista de Hamelín*, dicha película fue rodada en 1985 y a día de hoy es uno de los trabajos más representativos de este artista. A lo largo de la animación nos muestra el horror de la sociedad humana y el consumismo en el cual nos bañamos.

Utilizamos este medimetraje como referente por como Barta une dos mundos a través de la animación y lo real, puesto que mientras los personajes se encuentran animados, las ratas alternan de planos reales a animación. Esta técnica se observa en varias de sus producciones, no siempre mediante grabaciones, como en *Casita, Ponte a cocinar* (*Domečku, Vař!*) ,que une a humanos y objetos por medio de la pixilación.

Por ello este director nos inspira tanto como referente, ya que en nuestro cortometraje alternamos de stop motion a animación 2D.

### Edward Gorey (1925 – 2000)

Por último debemos hacer una breve mención a Edward Gorey, escritor y artista estadounidense, el cual fue un reconocido ilustrador de lo macabro y el humor negro. Mencionamos a este artista por ser parte de la inspiración de nuestro primer referente, Tim William Burton y así pues ser también una de nuestras inspiraciones.



4. *El flautista de Hamelín*, Jiří Barta.  
1985



5. *Casita, ponte a cocinar*, Jiří Barta.



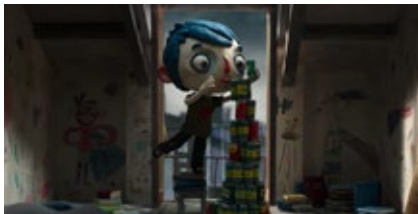
6. Ilustración, Edward Gorey.



7. *The Sandman*, Paul Berry.  
1991

### 1.2.2. Referentes según estilo

*The Sandman* (1991), es una película de animación en stop-motion, animada y dirigida por Paul Berry y nominada al Oscar al Mejor Corto Animado de 1993. La historia está inspirada en la versión de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann de la leyenda europea con el mismo nombre *The Sandman*. Fue uno de nuestros principales referentes, tanto por la técnica utilizada en cuestión como por la trama y la estética en general, tanto de los personajes como de los escenarios y la iluminación.



8. *La vida de calabacín*, Claude Barras.  
2016

*La vida de calabacín* (2016), de Claude Barras. Tomamos como referente este largometraje no sólo por el uso del stop motion, también por sus acabados, los materiales empleados y la calidad de los escenarios, que nos han servido como inspiración para el desarrollo de nuestros escenarios a pesar de la falta de la visión oscura y sombría que buscamos.

*Los mundos de Coraline* (2009), de Henry Selick. Este largometraje, también de stop motion, nos ha ayudado a lograr el ambiente lúgubre y macabro que buscábamos en la habitación de Lucas, nuestro protagonista.



9. *Los mundos de Coraline*, Henry Selick.  
2009

*Frankenweenie* (2012), de Tim Burton. De esta película nos hemos nutrido de su personaje principal, Victor Frankenstein. Hemos tomado las cualidades físicas más destacadas de este personaje como referente, por ello la forma de su cara y las cuencas tan marcadas de sus ojos son cualidades que comparte con Lucas.

### 1.2.3. Referentes personales

No todos los referentes son comunes, puesto que cada uno de nosotros también ha trabajado más un apartado que otro, y partiendo del factor de que realmente rara vez compartimos referentes entre nosotros, en mi caso he de destacar a Benjamín Lacombe.

Benjamín Lacombe es un ilustrador Francés, nacido en París en 1982, ciudad donde actualmente reside. De sus ilustraciones destacamos la melancolía y fragilidad que denotan sus personajes, con cabezas un tanto gigantes para las proporciones de los cuerpos y los ojos hundidos, la imagen que este ilustrador nos muestra, nos acercaba mucho a la estética y el estilo que buscábamos, por ello a la hora de comenzar con el diseño de Lucas, nuestro personaje principal, nos convenía tomarlo como referente.



10. *Frankenweenie*, Tim Burton.  
2012

### 1.3. INTRODUCCIÓN A LA PARTE I

Antes de comenzar con la explicación, cabe destacar que este es el primero de cuatro volúmenes, en el podrás encontrar la preproducción de nuestro cortometraje, en la cual presentamos el guión técnico y el guión literario, el *storyboard*, la animática, los diseños y la estética del proyecto. La continuación a la preproducción puede encontrarse en los siguientes volúmenes, ya mencionados anteriormente.

Para la realización de esta parte hemos aplicado lo aprendido en la asignatura de ilustración 3D para el *concept art* y la asignatura de Realización de relatos de ficción para la escritura de los guiones.

## 2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1.OBJETIVOS

El principal objetivo que se fijó al inicio del proyecto fue la realización de un corto de animación con un acabado de cierta calidad, en el que, como ya hemos dicho, se mostrasen algunos de los conocimientos adquiridos durante estos dos últimos años en el mundo de la animación.

Otro de los objetivos de mayor importancia, era el conseguir combinar distintas técnicas de animación en un cortometraje de muy corta duración, lo que lleva una dificultad añadida, ya que exige el unificar ambas estéticas en una sola que funcione correctamente y sirva, además, como herramienta expresiva para lo que se quiere transmitir al espectador en cada momento.

Dado que el proyecto se iba a realizar entre cuatro personas, fijamos como objetivos secundarios e independientes el diseño y construcción de personajes, el diseño y construcción de fondos y escenarios, el *concept art*<sup>2</sup> de cada una de las realidades y la animación y postproducción del cortometraje.

Aunque compartiendo obligaciones, cada uno llevaría el peso en cada uno de los campos.

---

(2)*Concept art* recoge los bocetos e ilustraciones que sirven para generar una imagen previa de las películas, animaciones, videojuegos o comics.

## 2.2.OBJETIVOS PERSONALES

Mi principal objetivo a la hora de unirme al proyecto fue claramente conseguir un cortometraje con un acabado de bastante calidad que en un futuro me pueda servir de carta de presentación.

Personalmente me encuentro bastante cómoda en el campo de la pre-producción, por ello quería dedicarme plenamente al desarrollo del *concept art* , y la redacción de los guiones, pero sin dejar de lado las otras partes del proyecto.

Por último, el trabajar en grupo, dentro del grado se trabaja innumerables veces en grupo, pero el hecho de desarrollar un proyecto de estas características en el que no estás condicionado por que sea un apartado de clase, abre muchas más opciones.

## 2.3. METODOLOGÍA

Para la realización de este proyecto decidimos crear una historia en común, con el fin de estar todos siempre lo más a gusto posible con lo que íbamos a estar haciendo durante todo un año.

Una vez definida más o menos esta historia, buscamos toda la información posible, bombardeo de imágenes, para tratar de conseguir una estética que se adecuase a lo que queríamos transmitir en cada uno de los escenarios.

Todo esto a vuelapluma, con ideas vagas de lo que iba a ser el resultado final, sabiendo que según avanzásemos en la preproducción, el trabajo iba a estar cambiando constantemente, porque si algo hemos aprendido durante estos cuatro años, es que esta clase de proyectos son entes vivos que mutan y evolucionan con nosotros a diario. Es entonces cuando nos lanzamos a por el primer *storyboard*, en el que ya definimos escenarios, planos, personajes, etc.

A partir de este primer *storyboard* empezamos a trabajar ya de un modo más sólido, rehaciéndolo más concienzudamente, escribiendo el guión, la escaleta y realizando una animática que mostrase mejor lo que sería una aproximación al resultado final. Esto nos permitió empezar a dividir las tareas, en un momento en el que no éramos todavía los cuatro que hemos terminado el trabajo, porque como en todos los grupos que se precien, han habido salidas y entradas de nuevos miembros.

Es a partir de este momento, cuando empezamos a trabajar en el *concept* general de cada uno de los escenarios y el diseño de los personajes y sus variantes según la realidad en la que se encuentren, con muchos bocetos y dibujos de escenas y escenarios, con el fin de utilizarlos como guía durante la construcción de los decorados.

Además, aprovechando las asignaturas de Producción de la animación y Narrativa secuencial: cómic, le dimos un último repaso al *storyboard*, definiendo así, de una vez por todas, los planos que aparecerían en el corto.

Ya con una preproducción bien cimentada, pasamos a la construcción del escenario y al modelado del personaje y los *props*<sup>3</sup> para la parte *stop motion*, a la par que íbamos dibujando los *frames*<sup>4</sup> para su posterior tratamiento y animación digital. Este punto es, con diferencia, el que mayor cantidad de tiempo ha consumido.

Para terminar, ya con todo el material grabado, terminamos con la edición del proyecto: corrigiendo escenas, secuenciándolas, añadiendo el sonido, luces, en fin, unificando todo el proyecto.

## 3.FASES DE LA PRODUCCIÓN

### 3.1.SINOPSIS

Durante una intensa tarde de juegos, un pequeño e inocente niño se aventura a sobrevolar su vasto mundo imaginario, sobreviviendo a grandes peligros y amenazas que su propia fantasía concibe, hasta que cae rendido por el sueño.

De pronto, despierta sobresaltado y, es en este momento, cuando toda esta perspectiva de fantasía y diversión que le brinda la imaginación, se torna contra él. Esta vez, su imaginación le muestra otra cara de la realidad mucho más tenebrosa y amenazadora de lo que el pequeño habría deseado jamás.

Solo tiene que esperar a que el sueño le haga sucumbir, pero no sin antes enfrentarse a una pesadilla o a un miedo que jamás podría haber imaginado... ¿O tal vez sí?

During an intense afternoon of games, a small and innocent child ventures to fly over his vast and imaginary world, surviving great dangers and threats that his own fantasy conceives, until suddenly he falls asleep.

Suddenly, he wakes up startled, and is in that moment when all his fantasy and fun turns against him. This time, his imagination shows him another face of reality much more macabre and threatening of what the little boy would have never imagined.

The child just has to wait to go back to sleep, but not without facing some nightmares that he couldn't even imagine... or maybe yes?

---

(3)*Prop* es el termino empleado para referirse a los objetos que rodean al actor o personaje en películas, cotometrajes,etc.

(4)Frames, los frames o fotogramas son imagenes concretas dentro de una sucesión de imágenes que se mueve secuencialmente.



### 3.1. PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la primera etapa dentro del desarrollo de una producción, esta llega a su fin cuando toda la planificación previa al rodaje es realizada, dentro de la preproducción se encuentran los guiones, el *storyboard* y el *concept* entre otros.

#### 3.2.1. Guión literario

El guión literario consiste en la creación de una narración para llevarla a ser grabada, dentro del guión literario encontramos diálogos, las acciones a llevar a cabo especificadas, anotaciones, etc.

Mediante el guión literario intentamos concretar todo lo posible lo que debía suceder en cada escena del cortometraje.

#### ESCENA 1 - INT. HABITACIÓN DEL NIÑO – MEDIA TARDE

Son aproximadamente las 7 de la tarde de un día de verano. Nos encontramos en una habitación repleta de juguetes, el desorden es visible por todas partes y su decoración nos incita a pensar que un niño de primaria es el dueño de esta.

#### SONIDOS DE PASOS (Ext. Habitación)

Se enciende la luz.

#### SONIDOS DE PASOS (Int. Habitación)

Lucas, un niño de unos 6/7 años, de complexión delgada, pero con grandes mofletes, entra en su habitación. Seguimos los pasos hasta que se detiene en un avión de juguete que permanece en el suelo. Lucas lo coge y se lanza a un mundo desconocido.

#### ESCENA 2 – IMAGINACIÓN DE LUCAS – TIEMPO INDEFINIDO

Nos encontramos siguiendo el avión que en este momento carga a Lucas. Lucas hace un giro con el avión y se dirige hacia su castillo de bloques, el cual derriba con solo rozarlo.

De los escombros unos pequeños soldados se asoman en busca de venganza, respondiendo a su ofensa lanzando pequeñas flechas y lanzas. Dichas armas no surten efecto y los soldaditos, que no están dispuestos a rendirse, hacen aparecer un cañón. Disparan contra el avión y le atraviesan el ala, provocando la caída tanto de Lucas como del avión en picado. Lucas consigue saltar del avión en el último momento, esquivando al monstruo que estaba esperando para devorarlos. Lucas cae balanceándose como una hoja.

### **ESCENA 3 – INT.HABITACIÓN – NOCHE**

Lucas despierta sobresaltado en su cama, se incorpora y mira de un lado a otro, mostrándonos la visión de sus juguetes destrozados.

### **ESCENA 4 – INT.HABITACIÓN – NOCHE**

Lucas mira hacia todas partes bastante asustado por los sonidos nocturnos.

#### **GOLPECITOS EN LA VENTANA**

Lucas se cubre con la manta intentando eliminar el miedo.

#### **SONIDO DE PAPEL DESPEGÁNDOSE**

Dirigimos la vista hacia donde Lucas mira, enfrente de su cama observamos sus dibujos, que empiezan a moverse en cuanto les dirigimos la mirada. Los muñecos dibujados, se cambian de folio en folio, provocando una especie de danza siniestra.

#### **SONIDO DE PARED ARAÑÁNDOSE**

La pared donde se encuentran los dibujos, empieza a sufrir bruscas deformaciones, que empiezan con un pequeño arañazo pero que acaban con un agujero negro donde antes estaban los dibujos.

#### **PUERTA ABRIENDOSE (Armario)**

Seguimos la dirección del sonido hasta encontrarnos con la puerta del armario abriéndose. Del armario vemos aparecer un brazo que empieza a arañar la puerta.

#### **SONIDO DE ARAÑAZOS**

Lucas ya muy asustado, mira hacia otro lado intentando no darle más pie al asunto, pero cuando mira hacia la estantería que hay al lado de la ventana, su peluche de oso parece mirarle fijamente. El oso sonríe mostrando unos grandes dientes afilados.

**ESCENA 5 – INT.HABITACIÓN – NOCHE**

Lucas, ya completamente asustado, enciende la luz de su lamparita, que debido a su torpeza cae al suelo, donde observamos la silueta de los juguetes, que están completamente preparados para atacar.

**3.3.1. Guión técnico**

Mediante este guión especificamos los planos y todo lo que ocurre en cada uno de ellos.

A continuación presentamos el guión técnico, el cual hemos realizado con un formato cinematográfico, a la izquierda del guión presentamos imágenes extraídas del guión técnico original.

5	1	General	Miramos un cuarto y la cámara hace un ligero giro en cámara a la...	Plano	F'		00:00:20
5	2	Normal	Continuación de la fachada del cuarto. El fondo...	Contraplano de...	F'	luz de la cámara se enciende	00:00:40
5	3	Primer plano	Del niño enciende el switch. Mira hacia abajo a...	Normal	F'		00:00:50
5	4	Primer plano	De uno de los edificios. Mira al suelo mientras...	Normal	F'		00:00:55
5	5	General	Se abre piano y vemos de nuevo a todo el...	Normal	F'	luz de la cámara	00:01:00

**ESC.1.INTERIOR**

**01 PLANO DETALLE**

Observamos juguetes, cartas, canicas, libros, etc. Tirados por el suelo. Fin de plano por fundido a negro.

**02 PLANO CONJUNTO**

Vemos la habitación pasando de plano general a plano medio por medio del desenfoque.

**03 PLANO DETALLE**

Contemplamos la estantería llena de juguetes.

**04 PLANO GENERAL**

La habitación del niño con todos sus juguetes esparcidos.

**05 PRIMER PLANO**

Escuchamos sonido de pasos mientras mantenemos la visión de la lámpara, los pasos se detienen y la luz se enciende, con el título en su interior.

**06 TRAVELLING**

Siguiendo el sonido de pasos la cámara se mueve de izquierda a derecha, hasta detenerse y dar una pequeña marcha atrás para encontrarnos con el niño.

5	17	Closeup	Seamos un primer plano del momento que cae...	Plano	F'	luz de la cámara se enciende	00:02:24
5	18	Normal	Miramos el cuarto. Miramos al suelo y...	Normal	F'		00:02:27
5	19	Medio	Se abre piano y vemos el niño en el suelo, en...	Plano	F'		00:02:32
5	20	Medio	Plano del niño y después plano, plano...	Normal	F'		00:02:34
5	21	General	Seamos de nuevo un primer plano anterior del...	Contraplano de...	F'		00:02:36

**ESC.2. EXTERIOR (CUT-OUT)**



mo momento el niño salta de este.

**14 PLANO GENERAL**

El niño se desliza hacia el suelo lentamente, mecido por el viento.

**FIN CUT OUT**

**ESC.3.INTERIOR (STOP-MOTION)**

**01 PLANO MEDIO**

El niño despierta y mira hacia todas partes asustado.

**02 SUCESIÓN DE PLANOS DETALLE**

Detalle de juguetes en el suelo con un ligero zoom in para así añadir tensión.

**03 PLANO GENERAL**

El niño está en la cama destapado mirando hacia todas partes.

**04 PLANO DETALLE**

Plano detalle con ligero zoom in hacia el armario.

**05 PLANO MEDIO**

El niño se gira y se cubre con la manta.

**06 PLANO DETALLE**

Juguetes en las estanterías.

**07 PLANO MEDIO**

El niño se cubre con la manta temblando.

**08 CONTRAPLANO**

La visión de la habitación desde la mirada del niño. Zoom in hacia la estantería donde se encuentran los juguetes.

**09 PLANO MEDIO**

Niño de lado intentando cubrirse con la manta.

**10 PLANO GENERAL**

Imagen de la habitación con el niño escondido en la cama.

SECU	PLANO	TIPO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	Distancia Plano	SONIDO	Duración aprox
1	3	Detalle	Mirada inquieto, curiosa. Miras más allá de lo que se ve. Se ve el plano por donde se iluminó a negro.	Normal	2'		00:00:11
1	2	Contraplano	Mirada en primer plano enfocada en objetos cercanos, mirada con curiosidad y con un toque de inquietud. Plano general desenfocado por una iluminación que al cambiar de la habitación se un niño y se iluminan la cama y la alfombra. La luz ambiente del exterior de la habitación está iluminada y por la habitación iluminada. Plano de plano por parte.	Contraplano	2'		00:00:06
1	3	Detalle	Observación desde el exterior, en una escena de la habitación.	Normal	2'		00:00:09
1	4	Detalle	Se muestra una en primer plano de la habitación desenfocada del niño. Se muestra una cámara a una cámara de la que se ve. La habitación se ilumina. Se muestra tanto por una luz que se ve la habitación.	Detalle	2'	Exposición: luz de la habitación, luz de la habitación, luz de la habitación, luz de la habitación.	00:00:04

1	1	plano Plano	Mirada de la habitación del niño. Desenfocada en la habitación de la habitación y un plano de la habitación de la habitación. Se ve un plano de la habitación de la habitación. Se ve un plano de la habitación de la habitación. Se ve un plano de la habitación de la habitación.	Normal	2'	Se muestra de la habitación de la habitación y un plano de la habitación de la habitación.	00:00:11
1	2	Detalle	Mirada de la habitación de la habitación y un plano de la habitación de la habitación. Se muestra de la habitación de la habitación. Se muestra de la habitación de la habitación. Se muestra de la habitación de la habitación.	Normal	2'	Se muestra de la habitación de la habitación y un plano de la habitación de la habitación.	00:00:11
1	3	Detalle	Se muestra de la habitación de la habitación y un plano de la habitación de la habitación. Se muestra de la habitación de la habitación. Se muestra de la habitación de la habitación.	Contraplano	2'	Se muestra de la habitación de la habitación y un plano de la habitación de la habitación.	00:00:11

11. Extracto del guión técnico original

### 11 PLANO DETALLE

Conjunto de planos detalle de los juguetes de la habitación.

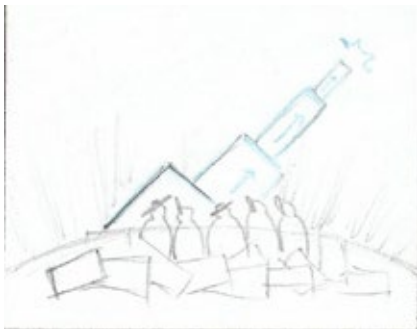
### ESC.4. INTERIOR

#### 01 PLANO DETALLE

Contemplamos la lamparita de noche y una mano acercándose a encenderla, pero la mano es muy torpe y provoca que caiga al suelo.

#### 02 PLANO GENERAL

La lámpara desde el suelo muestra las siluetas de los juguetes listos para contraatacar.



12. Fragmentos animática

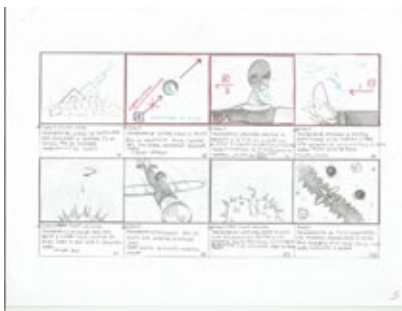
### 3.2.3. Storyboard y animática

El *storyboard* o guión gráfico, consiste en una serie de ilustraciones, las cuales se presentan secuencialmente con la finalidad de servir de guía para la narración gráfica de una historia o planificar una animación o película.

Mediante el *storyboard* comenzamos a planificar los planos y el encuadre que debíamos tomar para cada una de las escenas, debido a que varios de los encuadres que realizamos no resultaban estéticamente satisfactorios a la hora de grabar o resultaban ser imposibles de llevar a cabo, varios de los planos fueron modificados a lo largo de la producción, debido a estos inconvenientes tuvimos que incluso buscar un nuevo final para nuestro cortometraje, lo que nos llevó a realizar hasta cuatro *storyboard* diferentes.

Para comprobar si nuestro *storyboard* resultaría factible a la hora de grabar, llevamos a cabo la animática, animación en sucio que parte de las ilustraciones previamente diseñadas para el *storyboard*.

Esta parte la repetimos tantas veces como el *storyboard*, puesto que nos servía como vista previa a la animación que debíamos realizar, nos ayudamos de ella para corregir todo lo posible los planos y encuadres que no encajaban del todo.



13. Fragmento del *storyboard*

### 3.2.4. Estética



14. *Los mundos de Coraline*, Henry Selick. 2009

En el caso de la estética de este cortometraje comenzamos partiendo de la idea de crear un ambiente dulce e infantil, pero finalmente no pudimos evitar traer la historia hacia un ambiente más lúgubre y macabro. Para ello llevamos a cabo varios cambios en el guión literario y el *storyboard*, y comenzamos la búsqueda de referentes.

Para conseguir crear una imagen más detallada de lo que queríamos llevar a cabo comenzamos a visualizar tanto largometrajes como cortometrajes, entre ellos podemos destacar *los mundos de Coraline* (2009) de Henry Selick, dicho largometraje es un pilar básico como nuestro referente estético, gracias a cómo cambian la visión tierna y feliz de la protagonista a triste y angustiada con el uso de una gama cromática más que acertada, con tonos claros y vivos en el mundo real y colores más apagados en el mundo paralelo.

Continuamos nuestra búsqueda y visualizamos de nuevo *Vincent* (1982) de Tim Burton, de la cual podríamos decir que nos hemos empapado más a la hora de realizar nuestro personaje y algún que otro plano, este cortometraje se asemeja bastante al largometraje mencionado anteriormente, variando sin parar de la visión del niño, Vincent a la real, vista por la madre.



15. *Vincent* de Tim Burton. 1982

En un inicio pretendíamos que nuestro cortometraje estuviera ambientado a media tarde, pero tras varias pruebas contemplamos que para la estética siniestra que buscábamos la noche nos resultaba más práctica y lógica.

### 3.2.5. Diseño de personajes



16. Bocetos de Lucas

Para el diseño de personajes comenzamos investigando cortometrajes y largometrajes animados. El primero a señalar es *la vida de calabacín* (2016) de Claude Barras, en un inicio tomamos al personaje principal de este largometraje como referente principal, pero debido a su aspecto más bien simpático, no se adaptaba bien a nuestra historia, por ello continuamos buscando. Puesto que algunos componentes del grupo tienen hermanos o familiares lo suficientemente pequeños como para dar con el perfil, aprovechamos la oportunidad para tomar como referente a un niño real.

A su vez nos centramos un poco más en buscar referentes que se amoldaran a la estética macabra que buscábamos y decidimos tomar a Víctor Frankenstein de *Frankenweenie* (2012) de Tim Burton como siguiente referente, por sus cualidades físicas más destacadas, como lo son la forma de la cabeza o las cuencas de los ojos profundamente marcadas.



17. Diseño de personajes

Una vez decididos nuestros principales referentes comenzamos a realizar bocetos, que más adelante no llegarían a nada, debido a la gran diferencia de estilos entre los miembros del grupo y la falta de una personalidad definida para nuestro niño, así pues creamos la personalidad y el nombre de nuestro pequeño personaje.

Le nombramos como Lucas. Lucas tiene siete años y es un niño soñador y travieso.

Físicamente es un niño bajito y delgado pero mantiene la barriga de bebé, su pelo es pelirrojo y lleva un pijama de cuerpo entero.

Una vez decididos todos los rasgos de Lucas, volvimos a bocetar la imagen que teníamos en mente, para conseguir el diseño definitivo unimos lo mejor de cada boceto en uno y realizamos varias pruebas de color.

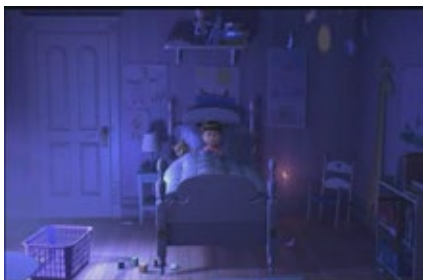
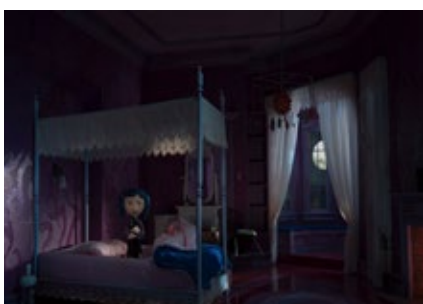
### 3.2.6. Diseño de escenarios y props

Para el diseño de escenarios empezamos visionando nuevamente películas animadas de nuestra infancia, como *Monstruos S.A.* (2002), dirigida por Pete Docter o *Toy story* (1996), dirigida por John Lasseter, dichas películas nos ayudaron a crearnos una imagen bastante más clara sobre cómo debería ser la habitación de un niño de siete años, pero finalmente nos centramos más en la vida de calabacín como referente estético por el uso del *stop motion*.

Antes de realizar ningún boceto o ilustración referente al diseño de escenarios, realizamos la habitación en 3D, para así tener más clara la posición de los *props* y los espacios a la hora de realizar el escenario físico.

Una vez creada la imagen 3D de la habitación comenzamos a realizar bocetos basándonos en la estética macabra y siniestra que queríamos mostrar más parecida a la que aparece en *los mundos de Coraline* (2009) de Henry Selick que a la de las películas mencionadas anteriormente.

Una vez tuvimos claro todo lo referente a cómo debía ser el diseño del escenario desarrollamos el *concept art*, al cual le realizamos varias pruebas de color con el fin de conseguir el que más se adecuase a la estética propuesta. Para la realización de los diseños de castillos de la parte de *cut out*, comenzamos buscando castillos de fantasía, como el que aparece en *Alicia en el país de las maravillas* (2010) de Tim Burton, pero puesto que nos parecía más conveniente realizar un castillo más simple comenzamos la búsqueda de fortalezas, tomamos como referente el castillo de Lorca, el cual es una fortaleza de origen medieval.

18. *Monstruos S.A.*, Pixar animation studios 200219. *Los mundos de Coraline*, Henry Selick 2009





20. Concept escenario

Una vez realizados los bocetos basándonos en los castillos que habíamos investigado, decidimos transformarlo y realizar un castillo simple, más parecido a la imagen que tenemos de los castillos de niños.

## 4.CONCLUSIONES

### 4.1. CONCLUSIONES GRUPALES

Una vez concluido el trabajo observamos la importancia de una buena preproducción, la constancia en el trabajo y, sobre todo, la dificultad de animar en solitario o en pequeños grupos, ya que esto es trabajo de unos cuantos.

Además de las horas de trabajo empleadas, cabe destacar el esfuerzo económico que supone por parte del equipo adquirir todo el material que se va a emplear, en especial cuando el trabajo se va a realizar en *stop motion*, que en este caso no fue muy elevado, pero es un factor a tener en cuenta al iniciar un proyecto de este tipo.

Otra cosa que hemos aprendido y que consideramos un paso adelante en la profesionalización, es que, durante la fase de preproducción, se debe tener en cuenta el formato final, tamaño del cuadro, a que medios va dirigido, etc. Aunque resulta de lo más obvio, hasta el momento nos tirábamos de cabeza a por el proyecto y esto eran cosas que íbamos solucionando más tarde, lo que hacia el final, nos ha supuesto un quebradero de cabeza.

En cuanto a los objetivos: El principal objetivo que se fijó al inicio del proyecto fue la realización de un corto de animación con un acabado de cierta calidad, en el que se viesen reflejados los conocimientos adquiridos durante estos dos últimos años.

Creemos que dentro de nuestras limitaciones, tanto por tiempo como por los medios y material audiovisual del que disponemos y tenemos a nuestro alcance, se ha cumplido. Está claro que el resultado no es el mejor y nos damos cuenta de los errores que hemos cometido a lo largo del proceso, pero esto no hace otra cosa que animarnos a seguir puliendo los fallos que podemos ir localizando, que, pese a que día a día trabajamos mejor, cada vez son más los que se consiguen detectar.

Fijamos como objetivos secundarios e independientes el diseño y construcción de personajes, el diseño y construcción de fondos y escenarios, el

*concept art* de cada una de las realidades y la animación y postproducción del cortometraje.

En mayor o menor medida, se han cumplido también los objetivos secundarios, ya que sin ellos hubiese sido imposible realizar el cortometraje, aunque es cierto que la calidad final no es toda la que se podría haber alcanzado por el tiempo del que disponíamos.

## 4.2. CONCLUSIONES INDIVIDUALES

Una vez acabada la producción, personalmente puedo decir que a pesar de haber resultado un trabajo costoso, ya no monetariamente, si no físicamente y mentalmente, puesto que trabajar en grupo en ocasiones es demasiado complicado, ha resultado cumplir con mi primer objetivo personal, conseguir realizar un cortometraje de buena calidad, que pueda presentar en mi portfolio personal.

Mi segundo objetivo era conseguir trabajar plenamente en el desarrollo de la preproducción del proyecto, he de decir que he trabajado de lleno en esta parte, pero no sola, puesto que la decisión de mis compañeros era crucial durante el desarrollo de esta parte.

Por ultimo, trabajar en grupo, trabajar en grupo ha sido lo más complicado. Trabajar en grupo siempre es difícil, puesto que coincidir fuera de clase es bastante complicado, pero finalmente todos nos hemos esforzado en acabar el proyecto, y los altibajos se han solucionado con paciencia y esfuerzo.

La realización de este cortometraje ha sido una locura, pero hemos conseguido aprender unos de otros y estudiar plenamente las partes de la realización de un proyecto de estas características.

## 5. BIBLIOGRAFIA

### PÁGINAS WEB

LAIKA ENTERTAINMENT. LAIKA, LLC.

<<https://www.laika.com/>> [Consulta: 6 de Octubre de 2017]

Puppets & Clay, Stop Motion Blog.

<[http://puppets59.rssing.com/chan-7978224/all\\_p3.html](http://puppets59.rssing.com/chan-7978224/all_p3.html)> [Consulta: 14 de Octubre de 2017]

### PELÍCULAS

*Nightmare Before Christmas* ( Pesadilla antes de navidad. Dir. Tim Burton). Walt Disney Pictures. 1993

*Corpse Bride* (La novia cadáver. Dir. Tim Burton). Warner Bros. 2005

*Coraline* (Los mundos de Coraline. Dir. Henry Selick). Laika Entertainment. 2009

*My life as a courgette* (La vida de calabacín. Dir. Claude Barras). Blue Spirit Animation. 2016

*Monsters I.N.C.* ( Monstruos S.A. Dir. Pete Docter). Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios. 2001

*Toy Story* (Dir. John Lasseter). Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios. 1995

*Kryšar* (El flautista de Hamelín. Dir. Jiri Barta). Kratky Film. 1986

*Psiconautas, los niños olvidados* (Dir. Alberto Vázquez y Pedro Rivero). Basque Films. 2015

*Paranorman* (El alucinante mundo de Norman. Dir. Chris Butler y Sam Fell). Laika Entertainment. 2012

*Monster House* (Dir. Gil Kenan) Columbia Pictures. 2006

*James and the giant peach* (James y el melocotón gigante. Dir. Henry Selick). Walt Disney Pictures 1996

## CORTOMETRAJES

*Vincent* (Dir.Tim Burton). Walt Disney Pictures. 1982

*The sandman* (Dir.Paul Berry). Batty Berry Mackinnon Productions.1991

*Stanley Pickle*(Dir.Victoria Mather).National Film and Television School.2010

## 6.ÍNDICE DE IMÁGENES VOL. I

Fig.1. <i>Vincent</i> , Tim Burton.1982	pág.11
Fig.2. <i>Pesadilla antes de navidad</i> , Tim Burton.1993	pág.11
Fig.3. <i>James y el melocotón gigante</i> ,Tim Burton.1996	Pág.11
Fig.4. <i>El flautista de Hamelín</i> , Jiří Barta.1985	pág.12
Fig.5. <i>Casita, ponte a cocinar</i> ,Jiří Barta.	pág.12
Fig.6.Ilustración, Edward Gorey.	pág.12
Fig.7. <i>The Sandman</i> , Paul Berry.1991	pág.13
Fig.8. <i>La vida de calabacín</i> ,Claude Barras.2016	pág.13
Fig.9. <i>Los mundos de Coraline</i> , Henry Selick.2009	pág.13
Fig.10. <i>Frankenweenie</i> , Tim Burton.2012	pág.13
Fig.11. Extracto del guión técnico original	pág.18
Fig.12. Fragmentos animática	pág.21
Fig.13.Fragmento del storyboard	pág.21
Fig.14. <i>Los mundos de Coraline</i> ,Henry Selick.2009	pág.22
Fig.15. <i>Vincent</i> de Tim Burton.1982	pág.22
Fig.16.Bocetos de Lucas	pág.22
Fig.17.Diseño de personajes	pág.23
Fig.18. <i>Monstruos S.A.</i> ,Pixar animation studios.2002	pág.23
Fig.19. <i>Los mundos de Coraline</i> , Henry Selick.2009	pág.23
Fig.21.Concept escenario	pág.24

## 7. ANEXOS

### 7.1. BIBLIA DE PRODUCCIÓN

La biblia de producción de Vamos a jugar ha sido maquetada con Adobe InDesign CC 2017. Es un libro preparado para llevar a imprenta en el que se recoge todo el proceso de creación que ha pasado nuestro corto, en él encontramos desde los guiones o los primeros bocetos a fotogramas finales extraídos del propio corto.

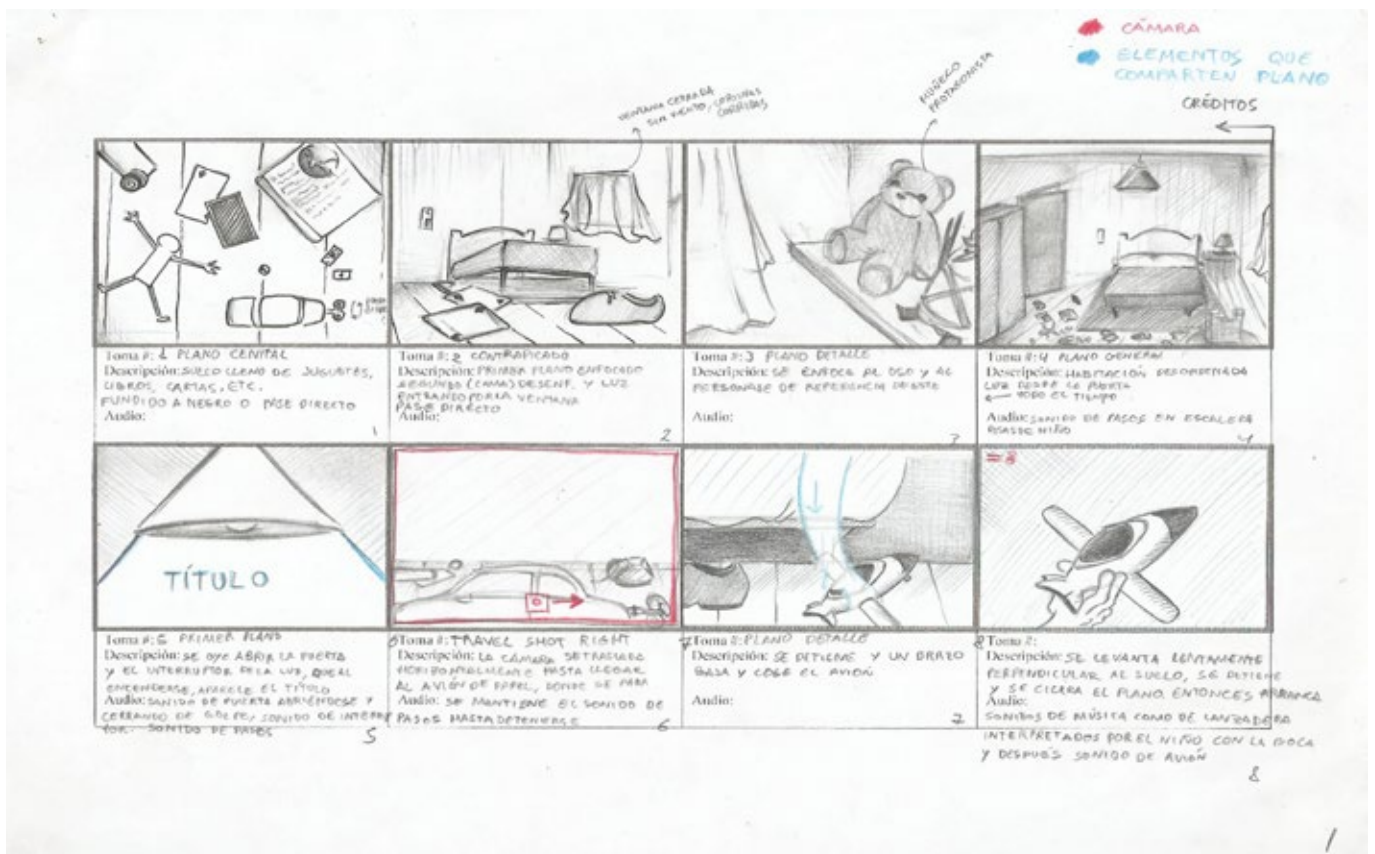
Vamos a jugar, la biblia de producción, no es únicamente un libro, es una recopilación de todo el trabajo previo a la producción audiovisual que hemos creado y una muestra de la evolución a la que nos hemos sometido y hemos experimentado, tanto nosotros como el proyecto.

Junto con nuestro trabajo anexamos ésta biblia de producción para que pueda ser apreciada como se merece y se entienda de una manera más visual el trabajo que hemos realizado.

### 7.2. ANEXO VOL I

A continuación daremos paso al anexo perteneciente al volumen I, en el cual mostramos el story completo y parte del diseño de personajes y escenarios.

#### 7.2.1. Storyboard



<p>Toma 9: Descripción: se distingue que el niño corre, haciendo zic yaa el avión cubre el plano Audio: sonidos de avión con la boca</p>	<p>Toma 9: PLANO GENERAL Descripción: DEL PLANO BLANCO POR DE CERRA DEL AVIÓN DEL PLANO ANTERIOR SALE COMO DE ENTRE LAS MANOS EL AVIÓN Audio: YA EN ESTO QUE SONIDO DE VIENTO</p>	<p>Toma 9: PLANO MEDIO O GENERAL Descripción: EL NIÑO mira a la cabeza y se fija en el castillo de su obra mientras lo sobrevuela Audio:</p>	<p>Toma 9: PLANO GENERAL Descripción: LIGERO MOVIMIENTO ENTORNO AL CASTILLO Audio:</p>
<p>Toma 13: CONTRAPICADO Descripción: EL AVIÓN SALE DE DETRÁS DEL CASTILLO Y LE DA UN LIGERO TOQUE Audio: SONIDITO DEL ROCE</p>	<p>Toma 13: Descripción: EL CASTILLO SE DESARROLLA Y DE LOS ESCOMBROS SALEN INDIOS Y VAQUEROS DISPARANDO Audio: SONIDOS DE ARMAS FUEGOS/RUENO TRÁGICO Y UN AMBRO</p>	<p>Toma 13: PRIMER PLANO Descripción: EL NIÑO RIE ANTE LOS INDICIBLES QUE LE LANTAN Y COBRILE LA CABEZA Audio:</p>	<p>Toma 13: Descripción: PE DE UNO DE LOS VAQUEROS QUE MIENTRAS ECORRE UNA CORRIJA SE DESPLIEGA DETRÁS DE EL EL CAÑÓN Audio: HASTA COBRIR EL PLANO POR DETRÁS</p>

2

<p>Toma 12: MISMA VISTA Descripción: EL CAÑÓN SE DESPLIEGA POR SECCIONES Y DESPARA (Y SE ESCUEN POR EL DISPARO) Audio: SONIDO DE CAÑÓN</p>	<p>Toma 12: Descripción: LA CÁMARA SIGUE LA CÁMERA QUE SE MANTIENE EN EL CENTRO DEL ENCUADRE, MOSTRANDO VELOCIDAD VISIVO CERRADO</p>	<p>Toma 12: Descripción: EL ENCUADRE ANANZA AL PROYECTIL Y SE Fija EN EL NIÑO QUE AL VERLA EL IMPACTO SE OIRA (EN TIEMPO) Audio: Y LA CÁMARA SE DESPLIEGA HACIA UN IMPACTO, VIENTO, AMBROS</p>	<p>Toma 12: Descripción: EL ENCUADRE SE DESPARA HASTA PASAR EN EL IMPACTO Y TRAS UNOS INSTANTES EL AVIÓN CHATTEJA A CAER Audio: (HASTA SALIR DE PLANO) FUEGO, VIENTO</p>
<p>Toma 21: GRAN PLANO GENERAL Descripción: EL AVIÓN SE PROCEDE COMO Y LIBRO TOMA UN AVIÓN DE PAPER SOBRE LO QUE SERÁ EL MONSTRUO Audio: SONIDO BAJO</p>	<p>Toma 21: Descripción: INTERCALADO CON UN PLANO QUE MUESTRE LA TENSION REAL Audio: SONIDO DE VIENTO, ACABOS, FUEGO</p>	<p>Toma 21: GRAN PLANO GENERAL Descripción: EN LA PRIMERA PARTE EL AVIÓN SIGUE PASANDO EN EL ESPACIO Y EL MONSTRUO REDUCO PERO EN EL ÚLTIMO TIEMPO SE SELENERA Y EL MONSTRUO ADE LA OIRA Audio:</p>	<p>Toma 21: Descripción: CON EL FONDO DESDIBUJADO Y EL MONSTRUO ACORRIÓDOSE EL AVIÓN PARA PASARLE A SU BOCA CON EL NIÑO Audio: DISPE ESTO A SALIR</p>

3



↑ FIN CUT-OUT ↓

TODO LO QUE SALE DEBE ARRIBAR ANTES ↓



<p>+ CERCA QUE ANTES</p>			
<p>Toma 1: Descripción: AL CERRARSE LA BACA DEL MANEJERO STRAPA EL AVIÓN Y EL NIÑO SALE DESPIDIÉNDOSE. Audio: Sonido caprichoso de voz de niño</p>	<p>Toma 2: Descripción: SE PRECIPITA POR EL VACÍO HASTA QUE VEMOS (EN UN PLANO DE FRONTO) EL SUELO. Audio: LUZ DE PUNTA DE ESPÁNDULO</p>	<p>Toma 3: Descripción: CON EL OÍDIO CUANDO DE TÉCNICA, REDOTA SE OYERÍA COMO HAY UN DETENIDOR, LA TRAMALLA SE CUBRE. Audio: LA MÚSICA PASOS</p>	<p>Toma 4: Descripción: AL DESER DE CUBRIR EL PLANO ARRIBA EL NIÑO ACANSAO Y LA MADRE ACABANDO DE ARRIBARLO. Audio:</p>
<p>Toma 5: PRIMER PLANO Descripción: LA CÁMERA LE CIERRA Y SALE DE PLANO, SE RECULSA PENSOS MIENTRAS EL NIÑO GIRA LIGERAMENTE LA CABEZA. Audio: PASOS</p>	<p>Toma 6: Descripción: CON DETENIDA LOS PASOS, SE APAGA LA LUZ, Y LA PUERTA SE VA CERRANDO. LOS PASOS SE ACERCAN MAS. Audio: PASOS, INTERRUPTOR</p>	<p>Toma 7: Descripción: ESTE UNOS INSTANTES MARCHAN A LO PUERTA Y MIRA A SU LADO. Audio: SI CERRADO PASOS ACERCANOS</p>	<p>Toma 8: Descripción: (BEN DUNO MIRA EL CASO DE LA RUEDA) Audio:</p>

← MARCHA EN EL INTERIOR →

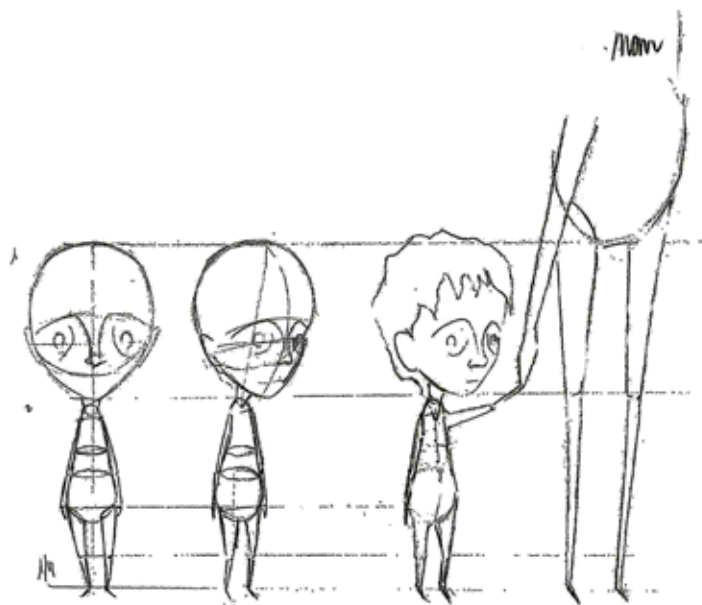
← MARCHA EN EL INTERIOR →

← MARCHA EN EL INTERIOR →

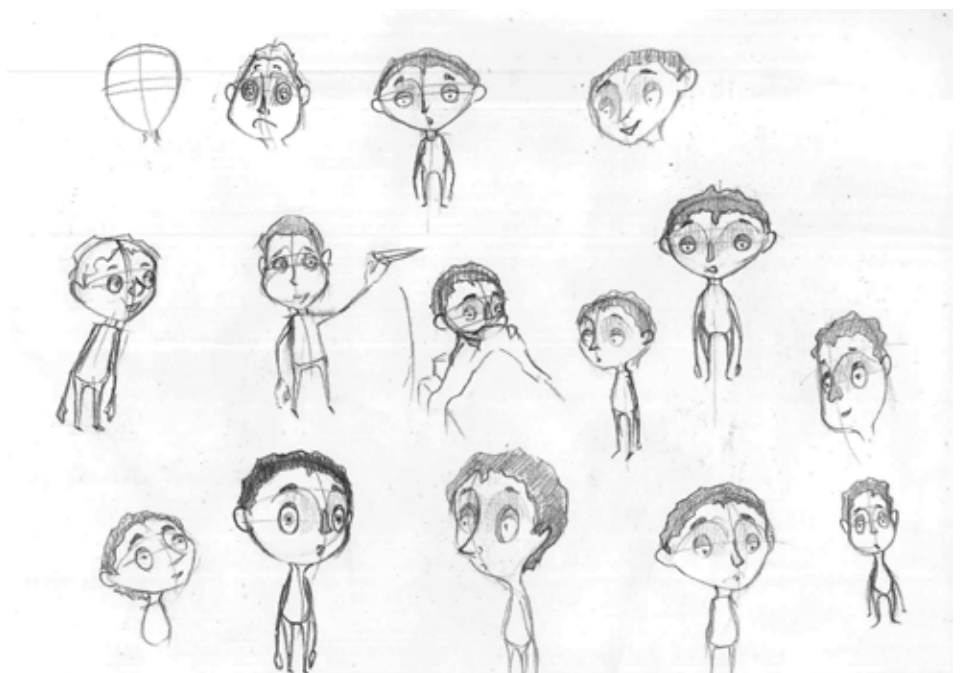
<p>Toma 9: Descripción: REPERCUCION EN PLANO CON UNA LUZ VERDE DEBAJO QUE SALGA AL HACERSE. Audio:</p>	<p>Toma 10: Descripción: TODO IMPREGNADO DE LUZ VERDE DESDE ABAJO. Audio:</p>	<p>Toma 11: Descripción: LA CÁMERA SE ACERCA AL NIÑO TIRANDO UN POCO INCLINADO. DEL ARRIBA SALE UNA MANO QUE APANALA. Audio: PUERTA Y REPERCUCION EN LOS GRANES GOLPES DE MÚSICA</p>	<p>Toma 12: Descripción: Audio:</p>
<p>Toma 13: Descripción: LA LUZ VERDE SE INTENSIFICA EN LOS OJOS. Audio:</p>	<p>Toma 14: Descripción: EL VERDE DESAPARECE AL ENCENDERSE LA LUZ. Audio: ÚLTIMO GOLPE DE MÚSICA</p>	<p>Toma 15: Descripción: SE LEVANTA DE LA CAMA GIRANDO DESDE LA CINTURA, ILUMINADO COMO HICHA SU IZQUIERDO. Audio: REPERCUCION ENTRECORTE</p>	<p>Toma 16: Descripción: REPERCUCION EN LOS POCOS Y MAS TIEMPO CONFRONTO QUE TODO ESTÁ EN SU SITIO. Audio:</p>

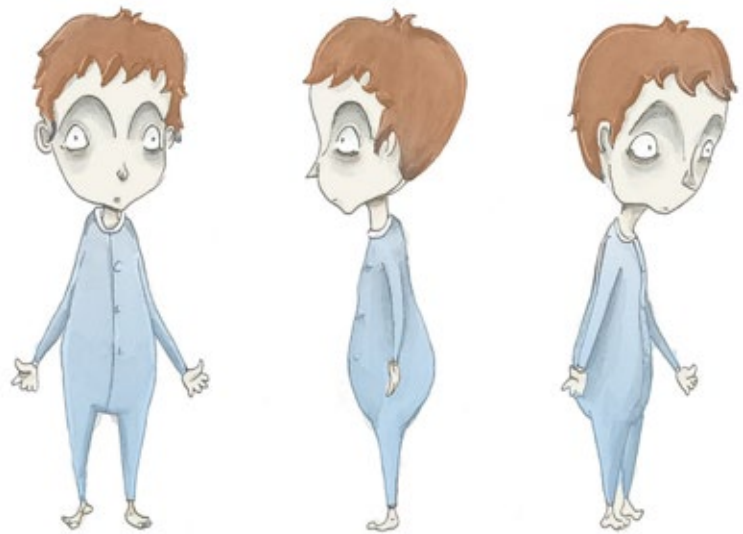
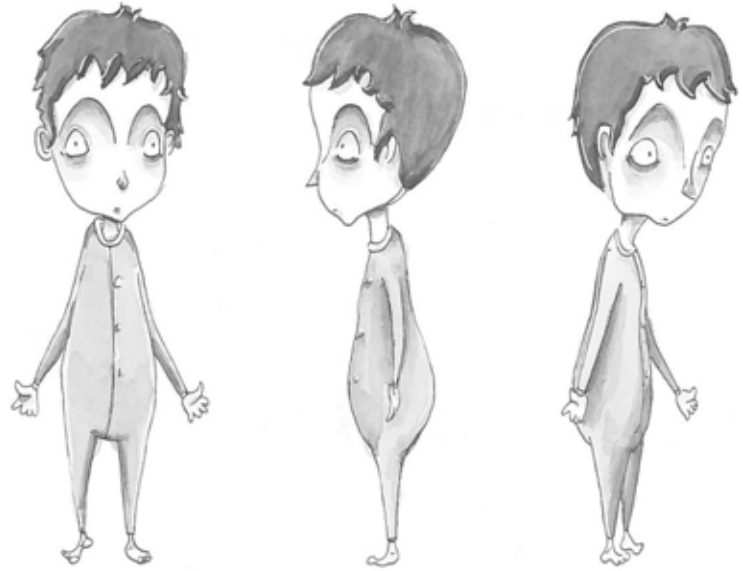
			
<p>Toma 1: CONTRAFICADO                  Descripción: DE SEGUIR TRISTE PESA A UNA MEDIA SONRISA, EL PLANO DE ABEY DEBIDA DE LA CAMA SE ABREN UNAS OJOS                  Audio: LUMINOSOS                  ÚLTIMO COLOR DE MÚSICA 49</p>	<p>Toma 2:                  Descripción: EN NEGRO, MÚSICA Y CRÉDITOS FINALES                  Audio: 50</p>	<p>Toma 3:                  Descripción:                  Audio:</p>	<p>Toma 4:                  Descripción:                  Audio:</p>
<p>Toma 5:                  Descripción:                  Audio:</p>	<p>Toma 6:                  Descripción:                  Audio:</p>	<p>Toma 7:                  Descripción:                  Audio:</p>	<p>Toma 8:                  Descripción:                  Audio:</p>

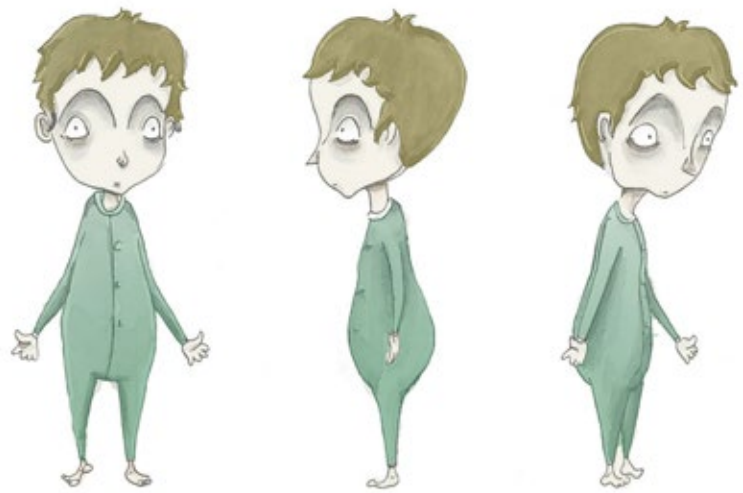
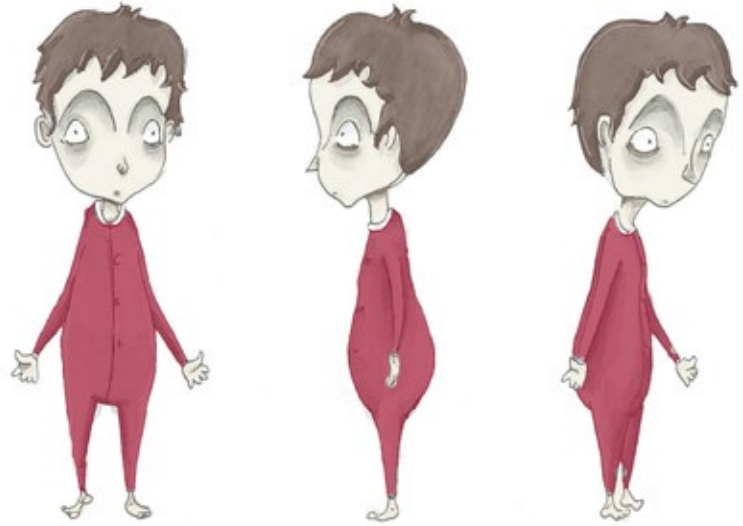
### 7.2.2. Diseño de personajes











### 7.2.3. Diseño de escenarios

