

# TFG

---

## **PALMERITAS.**

**CONCEPT ART, DISEÑO DE PERSONAJES Y PRODUCCIÓN DE UN  
CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN STOP MOTION**

**Presentado por Ana Delgado Contreras**

**Tutora: M. Ángeles López Izquierdo**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Belles Artes**

**Curso 2018-2019**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

Este trabajo fin de grado, que consiste en la realización de un corto de animación en *stop motion*, ha sido realizado por un grupo de tres integrantes: Daniel Barrachina, Eva Lorente y Ana Delgado. El objetivo principal y común de este proyecto ha sido el de realizar un corto de animación *stop motion*. Nos hemos basado en una metodología que se utiliza en un estudio de animación *stop motion* real.

Para realizar el proyecto, el proceso lo hemos planteado en cuatro partes. La primera ha sido la parte de creación de la idea y la búsqueda de los referentes que íbamos a utilizar, así como tener clara la metodología, el desarrollo y la documentación de cómo realizar un cortometraje de estas características.

La segunda parte del proceso recoge la producción y animación.

La tercera fase es la de postproducción y edición de dicho cortometraje de animación *stop motion*, donde se añade toda la parte de edición de audio, imagen y video.

Y por último, pero no menos importante, la fase de la difusión que hace todo estudio o productora.

En el presente documento además de tener recogido sobre todo el proceso de preproducción, tiene como objetivo personal buscar una imagen de identidad y realizar un *concept art* que den a conocer el estudio de animación llamado *Mano Pla Estudios* y a nuestro corto de *stop motion* llamado *Palmeritas*.

## PALABRAS CLAVE

Animación; stop motion; preproducción; producción; diseño; concept art; diseño gráfico; ilustración.

## SUMMARY

This Degree final project consists in the production of a *stop motion* animation short. This film was realized by a group of three members: Daniel Barrachina, Eva Lorente and Ana Delgado. The overall purpose of this project is to produce a *stop motion* animation short. We have chosen a methodology that is nowadays being used in real *stop motion* animation studios.

This production process consists of four major stages.

In the first one, we create the idea and search the references that will be used in the project. At this stage, we will also talk about the methodology, development and documentation process of how to make a short film of these characteristics.

The second part of the process includes production and animation. The third phase is the postproduction and creation of the *stop motion* animation short film. Here the audio, image and video will be added.

And last but not least, the film promotion phase. This is a very important phase that every studio or producer needs. The aim of promotion is to increase the interest in the product itself.

In the present document, aside from describing the process of pre-production, our main objective is to find a corporate image and to create a *concept art* in order to introduce our animation studio *Mano Pla Estudios* and to promote our *stop motion* animation short named *Palmeritas*.

## KEYWORD

Animación; stop motion; preproduction; production; design; concept art; illustrated book; graphic design; illustration.

## AGRADECIMIENTOS

Este curso ha resultado ser el de mayor complejidad, no obstante debo de mencionar que el último esfuerzo ha valido la pena.

Agradecer tanto a mi madre como a mi padre y como no, a mi hermano, por acompañarme y aportarme con sus opiniones y puntos de vista, y a veces por orientarme con tus opiniones y por soportar mis peores momentos, animándome cada día a seguir adelante con su cariño y sobre todo, por ayudarme a confiar en mi misma.

Igualmente agradecer, la estimable ayuda recibida en el presente proyecto de animación, que durante todo su proceso fue realizado bajo la supervisión de la tutora M. Ángeles, a la inestimable paciencia y dedicación que ha tenido conmigo, y el apoyo recibido en los momentos de dudas y tensión.

Igualmente gracias, al cordial y entrañable Luis Adelantado, por atenderme tan amablemente y ayudarme durante el proceso, así como por hacer posible la realización de un proyecto tan singular y característico.

También agradecer a mis compañeros del proyecto, que me han aportado una mirada diferente y que sin ellos no hubiera sido posible llevar a término el tan ansiado proyecto.

Gracias a todos.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	7
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b> .....	7
2.1 OBJETIVOS GENERALES .....	8
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	8
2.3 METODOLOGÍA .....	9
<b>3. CONTEXTO</b> .....	11
3.1 ANTECEDENTES .....	12
3.2 REFERENTES .....	13
<b>4 PALMERITAS</b> .....	15
4.1 PREPRODUCCIÓN .....	15
4.1.1 <i>Guiones</i> .....	16
4.1.2 <i>Animática</i> .....	17
4.1.3 <i>Moodboard</i> .....	18
4.1.4 <i>Concept Art</i> .....	18
4.1.5 <i>Diseño de personajes</i> .....	21
4.1.6 <i>Diseño Props</i> .....	24
4.1.7 <i>Construcción</i> .....	24
4.2 PRODUCCIÓN .....	25
4.2.1 <i>Animación</i> .....	26
4.3 POSTPRODUCCIÓN .....	29
4.4 CRONOGRAMA .....	30
<b>5. DIFUSIÓN</b> .....	30
<b>6. CONCLUSIONES</b> .....	31
<b>7. REFERENCIAS</b> .....	33

<b>8. ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	35
<b>9. ANEXOS</b> .....	36

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo *Palmeritas*, ha sido realizado por tres compañeros Daniel Barrachina, Eva Lorente y Ana Delgado. El productor y el director de la producción fue Daniel Barrachina; la encargada de preproducción ha sido Ana Delgado y la encargada de postproducción Eva Lorente.

En el corazón del trabajo se encuentra una relación estética entre las dos disciplinas: idea y arte. En los siguientes apartados se explicará cómo han surgido las ideas para el proyecto, los referentes artísticos y los antecedentes, así como los objetivos del proyecto y las aplicaciones de la metodología.

El proyecto consiste principalmente en la realización de un cortometraje de animación de *stop motion*.<sup>1</sup> Los trabajadores de la idea y del arte desarrollaron el cortometraje en conjunto. En la idea, el guión literario del proyecto surge del impulso de rehacer y recrear sus imágenes con las técnicas y metodología utilizada en un estudio de animación. Animar e ilustrar con estilo personal utilizando una técnica de ilustración variada y animación *stop motion*, es la idea del proyecto que contará también con la biblia<sup>2</sup> donde estará dentro el *concept art*.<sup>3</sup>

El proceso de realización ha sido dividido en cuatro partes:

1. Primera parte: **preproducción.**
2. Segunda parte: **producción.**
3. Tercera parte: **postproducción.**
4. Cuarta parte: **difusión.**

Y así nació *Palmeritas*, fruto de horas de dedicación y entrega, que han dado como resultado este trabajo. Aquí está el link que os lleva a donde se puede ver el cortometraje: <https://vimeo.com/348366103>

La contraseña es: A11\_Palmeritas

# 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En el presente apartado, marcaremos los objetivos tanto grupales como personales de la parte que abordo. Además explicaremos la metodología, que vamos a utilizar para conseguir tanto los objetivos individuales como grupales.

En esta propuesta de animación *stop motion* realizamos un cortometraje siguiendo el proceso que se sigue en un tipo de estudios, -estudio de

---

<sup>1</sup> La animación en *stop motion* es casi tan antigua como el mismo cine. Además esta técnica fue creada con el fin de ayudar a los creadores una manera de animar objetos en la pantalla.

<sup>2</sup> Es un documento donde recogeremos toda la información del proyecto e incluso algunas de ellas recogen la preproducción, producción y la postproducción.

<sup>3</sup> Son las ilustraciones que se crean con el objetivo de dar una representación visual de un diseño o idea para que sea utilizado sobretodo en animación o videojuegos, entre otras cosas. Todas creadas con antelación para después verlas bien al finalizarlas y utilizarlas en el producto final.

animación *stop motion*- y las explicaciones detalladas de todos los procesos de elaboración del proyecto, pasando desde el surgimiento del *brainstorming*,<sup>4</sup> hasta la elaboración del prototipo definitivo del cortometraje.



Figura.01 Walt Disney Animation Studios: Frankenweenie, 2012. Maquetas

## 2.1 OBJETIVOS GENERALES

Entre los objetivos que nos hemos marcado, el fundamental es crear un corto de animación, utilizando la técnica de *stop motion*, y aplicar los conocimientos teórico-prácticos adquiridos a lo largo de nuestros estudios en el grado de bellas artes.

El poder abordar las tres fases de una producción de animación, dígame preproducción, producción y postproducción, tiene por finalidad además de poner en práctica los conocimientos adquiridos, el objetivo de obtener una carta de presentación que nos permita insertarla en el mundo laboral, y en particular en este campo de la animación *stop motion*, así como el plasmar las pautas de trabajo que se siguen en las empresas de animación *stop motion*.

## 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Entre los objetivos específicos que afectan a mi trabajo, destacaría la de coordinar el apartado de preproducción del cortometraje grupal. Dentro de la preproducción la de:

- Estudiar y buscar referentes en torno a la animación *stop motion*.
- Marcar los referentes que se utilizarán para la creación de las artes finales.

<sup>4</sup> O lluvia de ideas en el que sacaremos un gran número de ideas nuevas para el proyecto.

- Diseñar innumerables bocetos, tanto de siluetas como de artes finales o dibujos definitivos así como de pruebas de color que sirvan para elaborar los elementos para la posterior animación.

- Crear las cartas que sirvan para la construcción de las manos, cabeza, pelo, trajes y vestuario.

Además hemos de señalar otros objetivos como son:

- Participar en la fase de animación del cortometraje, que estaría incardinado dentro del desarrollo y producción del proyecto, que nos daría un conocimiento de la metodología a seguir como si de un estudio de animación se tratara.

- Utilizar para el montaje de las escenas varios programas de edición, entre los más utilizados en el mercado, tales como el *Adobe Premiere* y el *After Effect*, que además de tener un sencillo manejo, daban un resultado aceptable y profesional a la producción final, y que nos introduciría en el manejo de estos programas.

- Utilizar los estudios de grabación de la Universidad para la realización del sonido, a los efectos de dar un carácter más profesional a la edición del sonido, y que nos familiarizaría con estudios de grabación profesionales.

- Crear una marca para la divulgación del cortometraje, que podría enmarcarse dentro del objetivo, correspondiente a la divulgación, que sería la imagen del proyecto. El último objetivo dentro de la fase de divulgación es como hemos manifestado crear una empresa, con una nueva marca, para el estudio de cortometrajes de animación *stop motion*, denominada *Mano Pla, S.L.* y el nombre que le hemos puesto al cortometraje fue *Palmeritas*.

## 2.3 METODOLOGÍA

La metodología de trabajo que se siguió se basa en la simulación de una productora de animación *stop motion*, ya que las empresas siempre siguen una metodología y unos procesos de trabajos específicos en todas sus películas. Se decidió imitar su metodología, técnicas y materiales utilizados.

Antes de comenzar con la producción del corto, se realizó una asignación de puestos de trabajo, asignando una tarea a cada compañero. Además, se creó un cronograma de producción, en el cual se especifican las fechas de entrega y su duración.

Como antes hemos referido el trabajo se dividió en cuatro partes.

En la primera parte, llamada de preproducción, la propuesta tuvo como propósito, diseñar y construir los personajes, *props* y escenografía, en tres dimensiones. En un primer momento de esta fase visualizamos y diseñamos todas las partes del proyecto, para lo cual buscamos y nos documentamos de una gran selección de imágenes y bibliografías. La idea surgió a partir una anécdota. Esta anécdota surgió cuando uno de los integrantes del equipo trataba de sacar una palmerita de chocolate en una máquina expendedora. A continuación y de esa anécdota surgió el guión. El integrante del equipo

encargado de los guiones, se ocupó de los trazos generales, además de las secuencias, mientras que las compañeras encargadas del diseño del cortometraje empezamos a trabajar con los detalles artísticos del proyecto. Así mismo realizamos un *briefing*<sup>5</sup> de este proyecto, de donde se realizó el *concept art*. Dentro de ese *briefing* desarrollamos el guión literario de este proyecto.

De gran importancia por su trabajo y la realización de innumerables pruebas hasta concluir con la definitiva, fue la realización del *concept art*, tanto el proceso de creación, que son los primeros bocetos captando la idea, como el concepto de los personajes. Hasta que después se procede a hacer todos los pasos para una mejor definición de algunas ilustraciones y las aplicaciones de sus diseños en digital, con una mayor claridad de las perspectivas de los personajes, su altura respecto al resto de elementos como el escenario y en general y unos artes finales para ver cómo quedaría definitivamente en su contexto. En el *concept art* se realizaron y mostraron también algunas construcciones y artes finales de los escenarios y *props*.



Figura.02 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Artes finales.

<sup>5</sup> Se busca una estética en la que basarnos para un proyecto, que incluye las características de varios personajes, *props* y escenarios.

A continuación realizamos la animática y el *colorscript*,<sup>6</sup> a la vez que se realizó el guión técnico<sup>7</sup> para especificar las escenas. Después de ello realizamos las maquetas de todos los *props* y se llevó a cabo la construcción de dichos personajes, tanto con su vestuario, como con la animación de las caras.

A partir de este momento se procedió a la producción, donde mi compañero y yo desarrollamos un previo estudio de *acting*<sup>8</sup> comenzando seguidamente con la animación bajo cámara, momento en el que se empezó a animar el cortometraje *Palmeritas*, junto a los programas de grabación específicos de *stop motion*, pero siempre con un apoyo gráfico como fue el *story board*, para que las escenas fueran lo más fieles y fáciles de interpretar.

La tercera etapa fue la postproducción, que se comenzó con la edición del video pero primero realizando la edición de los fotogramas y comprobando si estos funcionan cromática y estéticamente juntos. A continuación comenzamos a añadir efectos gráficos al cortometraje como efectos con el *After Effect* y con el croma verde y posteriormente a realizar el montaje de cada uno de los fotogramas, seguido de la grabación de audios en las zonas especializadas de grabación de sonido, añadiendo de forma más profesional los sonidos grabados que fueron necesarios para el cortometraje.

Por último, la cuarta parte o bloque del trabajo, llamado de difusión, incluiría tanto la divulgación de la animación, así como su distribución. Para todo ello hicimos la simulación de una empresa de animación, que es la encargada de llevar a buen puerto todo el proyecto, y por tanto la que se encargara de producir y financiarlo, para finalmente distribuirlo y rentabilizarlo. Planificando su divulgación y difusión en muestras y festivales de animación.

Al final, el documento termina con las conclusiones, la bibliografía, el índice de las imágenes y el anexo donde aparecen las presentaciones visuales de la animación, el *concept art*, la animación y de los prototipos del cortometraje completos.

### 3. CONTEXTO

Los antecedentes y los referentes en nuestro proyecto han servido como un análisis previo del proceso de otras productoras a la hora de crear los escenarios, *props* y sobretodo los personajes. Estos análisis los hemos utilizado especialmente para visualizar las diferencias que habría entre el formato 2D y

---

<sup>6</sup> Fase de desarrollo visual y definición del look que dará coherencia visual a las secuencias. Donde se escoge, color, atmósfera y composición. También, sirve como referencia a los diseñadores, *layout*, post-producción e incluso animadores.

<sup>7</sup> En el guión técnico es donde se especifica los datos de cada plano, su transición, la iluminación, entre otras cosas.

<sup>8</sup> Es el estudio de los movimientos antes mover al personaje durante la animación.

el *stop motion*. Se han tenido muy presentes durante todo el proceso desde la preproducción hasta la postproducción.

### 3.1 ANTECEDENTES

En cuanto a los antecedentes destacan:

*Georges Mèliés* (1861-1938), cineasta francés y la primera persona que reconoció el potencial de la película narrativa. Realizó alrededor de más de 500 películas. Abarcó todo tipo de géneros desde el cómico al drama histórico. Algunas de sus películas más representativas se realizaron en *stop motion*. La primera de ellas, *Viaje a la Luna* (1902). Fue un cineasta especialmente conocido por llevar a cabo muchos desarrollos técnicos muy relevantes en los inicios de la cinematografía, así como un uso muy innovador de los efectos especiales. En 1986 descubrió de manera accidental el *stop trick*<sup>9</sup> y fue uno de los pioneros en utilizar múltiples exposiciones, las disoluciones de imágenes y los fotogramas coloreados a mano. Gracias a su característica habilidad para manipular y transformar los objetos a través de la cinematografía, fue uno de los primeros cineastas que impulsó el uso del *stop motion*. Su manera de ver los proyectos como una animación narrativa nos ha inspirado mucho a lo largo de la realización de este proyecto.

*Segundo de Chomón* (1871-1929), pionero de *stop motion* y cineasta español que debido a su gran calidad técnica y creatividad es considerado uno de los mejores cineastas de su época. Destacó como director pionero del cine en la animación en *stop motion* en películas como *La casa encantada* (1907) y *Hotel eléctrico* (1905).



Figura.03 Aardman. *Chicken Run*, 2000. Fotograma.

<sup>9</sup> Significa truco de parar. Es un tipo de efecto especial cuando se filma un objeto y, mientras la cámara está apagada, el objeto se coloca fuera de la vista de la cámara y entonces se vuelve a encender. Al ver la película al espectador le parece que el objeto desaparece.

La compañía de animación Aardman se inauguró en 1972 en Bristol. Allí se dedicaron a producir algunas de las más conocidas películas de animación de *stop motion*: *Evasión en la granja* (2000), *Cavernícola* (2018) y *¡Piratas!* (2012). Su combinación única de comedia, narración y su potencial técnico le han otorgado un puesto de renombre en el mundo de la animación. También desarrollan series, cortometrajes y algunos especiales para películas como *Wallace y Gromit* (2005), *La oveja Shau* (2007) y *Timmy y sus amigos* (2009). A día de hoy, continúa desarrollando nuevas series para audiencias de todas las edades. El siguiente aspecto se trata de que trabajen con agencias publicitarias y diferentes tipos de marcas en muchos territorios. Sobre todo con el fin de crear campañas publicitarias en multitud de plataformas. Por otro lado, su contenido corporativo surge tanto de su conocimiento a la hora de crear historias como por lo que respecta a su experiencia trabajando con marcas. Conviene subrayar sus trabajos más recientes que incluyen: *Change 4 Life*, *Hershey's*, *Chevron*, *Serta Mattresses*, *Npower* y *McVities*. Al mismo tiempo combinan el renombrado talento de sus directores, diseñadores, desarrolladores y animadores con el fin de producir contenido. Además otro rasgo a tener en cuenta es que el equipo fabrica personajes con una estructura interna de articulación esférica, ya que tienen mayor durabilidad para largas producciones.

### 3.2 REFERENTES

Para ambientar el cortometraje *Palmeritas*, se escogieron diferentes producciones audiovisuales cuyos elementos estuvieran relacionados con el concepto que pretendíamos transmitir. Acorde con la temática del mundo universitario y la odisea de un alumno a través de la universidad para encontrar una palmerita para él. Comenzamos con el género siniestro de Tim Burton y con el colorido mundo de *Coraline*. Pero finalmente decidimos añadir otros referentes que aportaran con el color y la luz más vida al cortometraje.

Los dos referentes comunes son:

*La vida de Calabacín* (2016), película de *stop motion* de producción franco- la película fue nominada a la Mejor película animada en los Premios Óscar. También fue seleccionada como la candidata suiza para la Mejor película extranjera en los Premios Óscar, llegando incluso a la preselección. Además es una película que destaca por su realización y su trabajo excepcional en relación con el método de animación *stop motion*. Esta película narra la historia de un niño llamado *Calabacín*, que va a un orfanato donde conoce a otros niños como él y allí aprenderá sobre la amistad, el amor y los secretos. Teniendo en ese aspecto un guión muy didáctico. Todo ello a pesar de ser simple, ya que los materiales eran precarios y las técnicas de fabricación de los personajes muy

básicas, lo que nos sirvió de referente no solo por los medios utilizados sino también como hemos referido por su magistral método de animación.



Figura.04 Rita Productions / Blue Spirit Animation / Gébéka Films: *La vida de Calabacín*, 2016. Fotograma.



Figura.05 LAIKA: *Kubo y las dos cuerdas mágicas*, 2016. Fotograma.

Nuestro segundo referente común fue la compañía de animación *Laika*. Esta es una compañía estadounidense especializada en largometrajes, además de cortometrajes, contenido más comercial y vídeos musicales. Esta compañía abrió sus puertas en 2005. Es especialmente conocida por sus películas *stop motion* como *Kubo y las dos cuerdas mágicas* (2016), *Los mundos de Coraline* (2009), *ParaNorman* (2012) y *The Boxtrolls* (2014). Cabe señalar que estas obras tienen una animación muy fluida y que los cambios de luz o de planos no molestan al espectador. Al ser una gran empresa utilizan las técnicas de animación del *stop motion* combinadas con la imagen generada por ordenador (CGI).<sup>10</sup>

En cuanto a los referentes propios:

El primero que destacamos es a Tim Burton, director, productor, escritor y dibujante estadounidense. Adquirió gran fama al dirigir exitosas películas de animación *stop motion*. Este director tiene un claro sello de identidad propio que se hace patente en películas como *Pesadilla antes de Navidad* (1993), esta última producida por él. Desde que dirigió su primer largometraje, *La gran aventura de Pee-Wee* (1985), ha pasado a dirigir además de producir películas, (2012), fueron candidatas al Óscar a la mejor película de animación *stop motion*. Hemos usado como referencia sus materiales, técnicas de trabajo y su estudio previo para la animación. Además, al igual que ocurre con la película

<sup>10</sup> Siglas que vienen de la palabra anglosajona y es la abreviatura de Computer Generated Imagery.

de *La Novia Cadáver* (2005), en la que un humano y un cadáver se enamoran, en *Palmeritas* narramos la historia de amor entre un humano y un objeto.

Otro de nuestros grandes referentes es sin duda *Lilo & Stitch* (2002), película estadounidense producida por Walt Disney Feature Animation<sup>11</sup> y realizada por Walt Disney Pictures<sup>12</sup> y Buena Vista Distribution.<sup>13</sup> La cinta fue escrita y dirigida por Chris Sander<sup>14</sup> y Dean DeBlois,<sup>15</sup> y además fue la segunda de tres películas animadas de Disney en ser producida en Disney's Hollywood Studio (1989)<sup>16</sup> en Orlando. Esta obra nos ha influenciado especialmente en la parte de la elección de colores, ya que buscábamos un estilo muy colorido que llamase la atención del espectador, en contraste con las obras mencionadas anteriormente.



## 4. PALMERITAS

En este cortometraje vamos a mostrar hasta el punto al que llega el ser humano por codicia o avaricia. Esto lo vemos en el alumno universitario Carlos, que quería comerse unas palmeritas de chocolate, mientras pelea con la máquina expendedora para conseguir más de una palmerita por poco dinero, entretanto es observado por una limpiadora Alicia. ¿Mereció la pena? Eso es lo que se pregunta Alicia...

### 4.1 PREPRODUCCIÓN

En este apartado se especifican todos los aspectos que tienen que ver con la preproducción del cortometraje, que fue la búsqueda de documentación además de un *brainstorming* para llegar a la idea inicial y comenzar con los aspectos formales del cortometraje.

<sup>11</sup> Estudio de cine estadounidense, filial de Walt Disney Studios y propiedad de The Walt Disney Company. Es la principal productora de películas en imagen real dentro del Walt Disney Motion Pictures Group, junto con The Walt Disney Company, adquiere y produce películas que son distribuidas bajo los sellos de Walt Disney Pictures y Touchstone Pictures.

<sup>12</sup> Estudio de cine estadounidense, filial de Walt Disney Studios y propiedad de The Walt Disney Company. Es la principal productora de películas en imagen real dentro del Walt Disney Motion Pictures Group, junto con The Walt Disney Company, adquiere y produce películas distribuidas bajo los sellos de Walt Disney Pictures y Touchstone Pictures.

<sup>13</sup> Es una compañía estadounidense de distribución de películas y series de televisión subsidiaria y propiedad de The Walt Disney Company.

<sup>14</sup> Director, guionista, productor, ilustrador, actor de voz estadounidense. Empleador Walt Disney Animation Studios (1988-2007) y DreamWorks Animation (2007-presente).

<sup>15</sup> Director de cine, productor de cine, guionista y animador canadiense. Es mejor conocido por co-escribir y co-dirigir las películas animadas nominadas al Oscar para Walt Disney Animation Studios, también DreamWorks Animation, y dirigió el documental *Heima* sobre la banda islandesa Sigur Rós.

<sup>16</sup> Antes conocido como Disney-MGM Studios, es un parque temático localizado en Walt Disney World, cerca de Orlando, Florida en Estados Unidos.

Figura.06 Walt Disney Pictures: *Lilo & Stitch*, 2002. Fotograma.

Figura.07 LAIKA / Tim Burton Productions: *La novia cadáver*, 2005. Bocetos.

Figura.08 LAIKA / Tim Burton Productions: *La novia cadáver*, 2005. Maquetas.



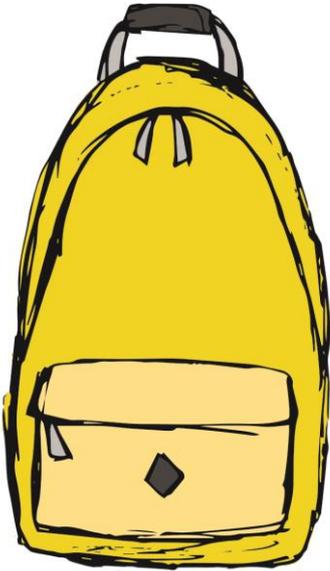


Figura.09 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Prueba de color  
Mochila.

Figura.10 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Fotografía.



El desarrollo de la preproducción consta de: la idea, donde nos planteamos qué queremos transmitir; los guiones son donde describimos al detalle la acción del corto; la documentación realizada para llegar a la idea inicial o para realizar aspectos formales; así como el *moodboard*,<sup>17</sup> el *concept art*, el *storyboard* y *colorscript* donde trataremos los aspectos visuales.

En los próximos apartados mostraré el proceso de la creación previa de la idea, la estética que se usara en el corto, además de todo el proceso de creación de bocetos y diseños de cada uno de los personajes que realice.

Pero en el campo del arte conceptual y de los guiones gráficos la ruta más rápida a una idea siguió siendo un humilde lápiz y el papel.

#### 4.1.1 Guiones

Los guiones requirieron de un intenso trabajo, pero al final partimos de la anécdota original para poder adaptarlo al medio al que lo íbamos a trabajar. Tanto el literario, como el técnico, pasando por la sinapsis argumental fueron basados en esta anécdota, que surgió de cómo no se caía una palmerita de chocolate de la máquina expendedora, porque se atascaba y que la máquina le devolvía el dinero. Todo esto le sucedió 3 o 4 veces. A continuación de eso la máquina se tragó la moneda, pero las palmeritas no cayeron. Justo detrás había otro compañero, que intentó ver si probando otra vez funcionaba y así caían las palmeritas de chocolate atascadas. Y así fue, lo volvieron a intentar y esta vez sí que cayeron las palmeritas, pero se tragó también el dinero de esa

<sup>17</sup> Es un panel de tendencias y referencias usado como una herramienta visual, porque ayuda a plasmar una idea que se llevara a cabo.

persona. Así que al final mi compañero se llevó dos palmeritas de chocolate y la otra persona se llevó el resto de palmeritas de chocolate. Todo este argumento de la anécdota mencionada con anterioridad lo trasladamos a los personajes del cortometraje estratégicamente y aportándoles un toque atemporal.

Lo que tampoco pudo faltar después de eso fue la sinopsis argumental en la que pusimos las palabras de una manera ordenada, acorde con lo que necesitamos para realizar el guión literario. Todo ello para después traspasarlo al guión técnico, donde se empezó a especificar toda la parte más técnica de cada una de las escenas del cortometraje.

Consideramos importante mencionar que la visualización de uno de los guiones en este caso corresponderá al guión técnico definitivo y mostraremos cómo será el formato del mismo. El resto del guión técnico y el guión literario se encontrará en el anexo correspondiente.

Para la visualización de los guiones ver anexo 4. (Pág.52):

GUIÓN TÉCNICO								
DANIEL BARRACHINA ESCALPES								
ESCENA	PLANO	ENCUADRE	ÁNGULO	TRANSICIÓN	ACCIÓN	SONIDO	ILUMINACIÓN	TIEMPO (segundos)
1	0	-----	-----	Fade in	Aparece título.	Alarma	-----	3 apron
1	1	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Se ve un pasillo una puerta cerrada en un pasillo vacío, la puerta se abre y Carlos sale apresuradamente de la clase.	Puerta, Fono, Alarma y Fono.	General	3 apron
1	2	Plano Detalle (PD)	Frontal	Corte seco	La boca de Carlos jadea y babea.	Jadeos, Saliva y Lengua.	General	1 apron
1	3	Plano medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos atraviesa el plano de izquierda a derecha.	Fono y Jadeos.	General	1,5 apron
1	4	Plano americano (PA)	Picado	Corte seco	Carlos entra por la izquierda y se para frente a la máquina expendedora.	Jadeos, Fono y Suspiro.	Ambiental	2 apron
1	5	Plano medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos frente a la máquina posa sus manos sobre ella. (EFECTO CUD DE PEZ)	Radio off.	Ambiental	2 apron
1	6a	Primer Plano (PP)	Frontal	Travelling vertical	Carlos acaricia la máquina.	Caricia y Radio off.	Ambiental	4 apron
1	6b	Primer Plano (PP)	Frontal	Travelling vertical	Carlos acaricia e inserta moneda.	Moneda y Radio off.	Ambiental	2 apron
1	6c	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Carlos teclea código.	Onomatopeya "BIP" y Radio off.	Ambiental	2 apron
1	7	Plano Medio Corto (PMC)	Frontal	Corte seco	Carlos contempla la palmerita	Nevera motor, Dialogo "oaaa" y Radio off.	Directa	3 apron
1	8	Plano Detalle (PD)	Frontal	Corte seco	Las pupilas de Carlos se dilatan.	Ruido máquina y Radio off.	Puntual sobre Carlos	2 apron
1	9	Plano Entero (PE)	Frontal	Corte seco	Carlos mete las manos en la boca de la máquina sacando.	Dialogo: "aaa", Rierro y Radio off.	Ambiental	4 apron
1	10	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Las amillas giran.	Ruido de amillas y Radio off.	Puntual sobre la palmera	1 apron
1	11	Plano Detalle (PD)	Frontal	Corte seco	Carlos traga saliva	Saliva y Radio off.	Ambiental	1 apron

Figura.11 Mano Pla Estudios: Palmeritas, 2019. Guión técnico.

A partir de estas guías escritas comenzamos con el *moodboard* para escoger la estética del cortometraje *Palmeritas*.

#### 4.1.2 Animática

En este apartado creamos la animática,<sup>18</sup> con la referencia del *story board* y también el apoyo del *colorscript*.

<sup>18</sup> Es como se ve el personaje animado antes de hacer la animación definitiva en stop motion.

### 4.1.3 Moodboard

El papel del *moodboard* queda patente en el momento de la construcción de los personajes, así como en los guiones gráficos de las producciones. Ambos fueron una continua fuente de inspiración para la realización la estética y el estilo usado en el trabajo.

Realice varios *moodboards*. Pero el primero y principal fue para definir el estilo del cortometraje *stop motion*. También cree uno para cada uno de los personajes del cortometraje; uno para el personaje 1 o Carlos, otro para el personaje 2 o Alicia y el último, personaje 3 que fue la máquina expendedora. También realice los *moodboards* de los *props* del cortometraje; uno para la palmerita de chocolate, a continuación el carro de la limpieza, el reproductor de MP3 y la mochila que utiliza el personaje Carlos. Por último realice un *moodboard* del escenario del cortometraje, que fueron imágenes de varias partes de la propia universidad y cafeterías.



Figura.12 LAIKA: Coraline, 2009.  
Fotograma y muestras de color.

### 4.1.4 Concept Art

Llegado a este punto, es necesario hacer una breve introducción al arte conceptual, para después hablar del proceso de creación del *concept art*.

Este fue un movimiento artístico en el que el concepto de la obra era más importante que su representación tangible o física. Varios autores hablan de esto como un arte postconceptual.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Todo el arte anterior de todo el proceso antes mencionado.

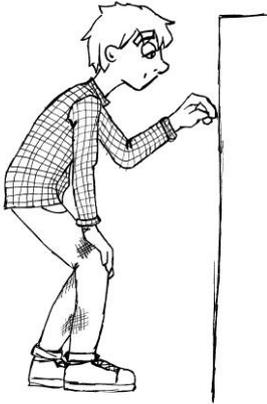


Figura.13 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Bocetos.

Figura.14 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Bocetos.

El arte conceptual es la base de cualquier proyecto de animación, es por eso que si falla puede dañar y afectar a la producción real. No vemos cómo fue posible hacer un cortometraje sin un *concept art*. Fue el arte conceptual lo que evocó a los personajes, lo que definió el estilizado realismo de los escenarios y la inmensidad de los objetos. Por otro lado, los artistas supieron que después de que una idea hubiera pasado por interacciones interminables y se hubiera aprobado para su producción, sufriría una nueva metamorfosis al tomar forma tridimensional. Los elementos a utilizar deberán contener en sí mismos valores informativos, lo cual determino que pudieran presentarse formando un conjunto con otros y así comunicar un mensaje más extenso. Fue especialmente importante que el usuario comprenda de manera fugaz las ideas que transmite el cortometraje, además de tener en consideración que si el *concept art* era confuso o contenía exceso de información, así como si era poco atractivo, el mensaje sería ignorado. Los símbolos gráficos (dibujos, bocetos, fotografías...) deben de ser claros, para después mostrar el cortometraje y que se entendiera mejor todo el proceso. Por ello realizamos este *concept art*, para mostrar algo de esta información al usuario.

El proceso para la creación del *concept art* fue el siguiente:

1. Hubo unas primeras e iniciales reuniones con todo el equipo, para escoger la idea y el argumento que íbamos a dar al cortometraje, en las que fuimos definiendo el proyecto, y como íbamos a llevar a cabo cada una de las fases, así como la distribución de su realización.

2. En particular, inicialmente una vez habíamos escogido la idea y el argumento empecé a trabajar y generar los primeros bocetos, dibujos, ilustraciones y diseños, que se consensuaron en las reuniones iniciales mantenidas por el equipo. En un principio realice combinaciones de bocetos y diseños, que tenían como principal finalidad plasmar la idea inicial, además de desarrollar y llevar a cabo el concepto de “codicia”, como elemento de la trama final del guión que teníamos que realizar en el proyecto de animación *stop motion*. Utilizamos también el argumento o relato y sus personajes como guía para el proyecto definitivo.

3. El resultado que obtuvimos, fue puesto de nuevo en común con el equipo, manteniendo nuevas reuniones conjuntas para corregir y seleccionar los bocetos y diseños de entre el elenco de posibilidades y pruebas realizadas y que fueron conocidas y aportadas al equipo. Después de retocarlos y mejorarlos, finalmente llegaron a buen término, ya que dimos la conformidad con lo desarrollado hasta ese momento.

4. Una vez se aprobó por el equipo el diseño del cortometraje, realice las pruebas de color y las artes finales, -Véanse las imágenes del aspecto tanto del producto final como del desarrollo del *concept art*- que anticipaban el aspecto del producto final, quedando constancia de que la idea quedase plasmada de forma visual.

#### 4.1.4.1 Bocetos y aproximaciones

A continuación, empezamos a crear las aproximaciones, bocetos y siluetas, de cada una de las partes que queríamos crear en el proyecto de animación, desde los personajes, a los *props* y a los escenarios. El proceso que utilice del *concept art* para crear los primeros bocetos consistía en realizarlos a lápiz o a ceras.

#### 4.1.4.2 Bocetos finales

En esta fase me dedique a escanearlos para pasarlos al ordenador y visualizarlos mejor. Con ello escogí las aproximaciones que más me interesaban para el proyecto e hice varias pruebas de línea y de color con el ordenador con cada una de las aproximaciones finales en los programas de *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator*.

#### 4.1.4.3 Artes finales

Con los mismos programas *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator* realice pruebas y experimente cambiando el tamaño del dibujo o agregando a su vez capas de textura y color. De esos elementos gráficos escogí una de las pruebas de color anteriormente realizadas, desde los personajes hasta los escenarios, para que fueran las artes finales definitivas.

#### 4.1.4.4 Bocetos de composiciones

En relación con ello inicie una búsqueda exhaustiva de más documentación, pero esta vez para la realización de las composiciones con una mayor parte de elementos, para que a su vez tuvieran que ver con el proyecto y quedasen bien compositivamente. Todo ello a través de bocetos y escaneando las mejores composiciones.

#### 4.1.4.5 Composiciones finales

Por último, se realice las composiciones finales en los programas mencionados anteriormente, de ilustración y diseño, e hice varias composiciones para mostrar cómo quedaría en el proyecto definitivo.



Figura.15 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Artes finales.

#### 4.1.5 Diseño de personajes

Los tres personajes que se muestran en el cortometraje, dos de ellos fueron diseñados por la docente, que son Carlos y Alicia. Estos personajes no se parecen en nada, cada uno tiene una fisionomía diferente y carácter diferente. Tuve en cuenta las características generales de cada uno y a partir de ahí comencé a realizar desde los bocetos, hasta pruebas de color con las que mostrar la personalidad de cada uno de los personajes. Los dos personajes siguieron la misma metodología de creación y los mismos procesos.

Los colores definitivos procure que en cada uno de los personajes fuera acorde a su personalidad y no fueran iguales o aburridos.

El denominado tercer personaje, esto es, la máquina expendedora, fue diseñado por mi compañera, cerrando en este ámbito el diseño de lo esencial del corto en relación al diseño de personajes.

##### 4.1.5.1 Principal

Esta es una descripción física y emocional del personaje principal, Carlos. Es un joven de 20 años, delgado pero muy glotón, amante de las palmeritas de chocolate, es impaciente, dramático y ahorrador, aunque entre sus

compañeros es conocido como el tacaño del grupo. A pesar de su inteligencia e ingenio, siempre tiene muy mala suerte con los aparatos eléctricos y mecánicos.

Con toda esta información comenzamos con la creación del personaje, transmitiendo su personalidad a través del vestuario y los colores.

#### 4.1.5.1.1 *Turn Around*

Una vez elegimos al personaje, fue el momento de hacer las rotaciones o *turn around*. Con las rotaciones mostramos la figura desde cinco ángulos diferentes, incluyendo la frontal, el perfil y la espalda. Esto nos proporcionó a los animadores los detalles necesarios para componer una escena. Después de todo, la animación *stop motion* no iba a permanecer estática, y a medida que los personajes se movían y cambian de perspectiva, era necesario tener una buena idea de cómo se verían en cada posición, como podemos ver en Carlos.



Figura.16 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Turn Around  
Carlos.

#### 4.1.5.2 Secundario

Esta es una descripción física y emocional del personaje secundario, una mujer llamada Alicia. Alicia tiene 53 años, más alta que Carlos, pero más baja que la máquina expendedora. Una mujer independiente y feminista, apasionada por la lectura, su libro favorito es *Los pilares de la tierra* (1989, Ken Follett), divorciada, limpiadora de universidad desde hace 30 años, sigue sin comprender las mentes de los *millennials*.

Teniendo en cuenta esta descripción pude comenzar a crear los bocetos de ella y escoger una gama de colores diferente a los utilizados con el personaje anterior. Para que destacarán el uno del otro.

#### 4.1.5.2.1 Turn Around

En el mundo del diseño de personajes animados dentro de las compañías de animación fue esencial esta técnica de rotación. Para el *stop motion* necesitábamos esta técnica para construir a los personajes de manera tridimensional. Cuanta más información dábamos a los que construían las figuras, mejor se podrá construir a los personajes. Esto se pudo utilizar y apreciar muy bien en el *turn around* del personaje de Alicia.

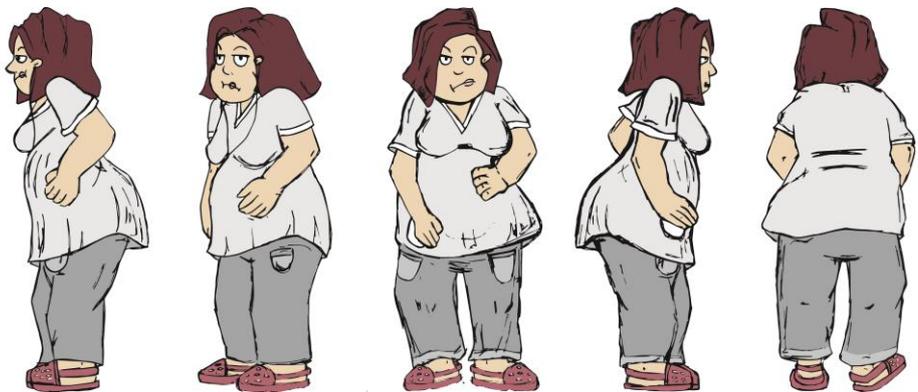


Figura.17 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Turn Around  
Alicia.

#### 4.1.5.3 Line Up

Se aporta una visualización de cómo serían todos los personajes en proporción, unos al lado de los otros. Toda esta información la podrás visualizar en la biblia realizada y en la parte de *concept art*.



Figura.18 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Line Up.

#### **4.1.6 *Diseño Props***

Todos los bocetos de los props fueron hechos con ceras de colores y con lápiz de carboncillo. Con las mismas posibilidades de color como los escenarios y los personajes. Se realizaron con las mismas técnicas con la finalidad de que no fueran a desentonar con los diseños del resto del cortometraje. Además era para que todo tuviera una concordancia estética y de color.

#### **4.1.7 *Construcción***

En el modelado, como en la construcción de los personajes, así como en el resto del proyecto se ha hecho una búsqueda extensa de información sobre varias técnicas y materiales que podríamos utilizar.

Esta parte de construcción de escenarios y personajes, la llevaron a cabo los otros miembros del equipo, teniendo desde el principio claro el guión y como realizar la búsqueda de información para esta parte del proyecto. Hablamos de lo que necesitarían los personajes en cuanto a expresiones y movimientos. De este modo podríamos dar algunas ideas y entre los tres buscábamos las mejores opciones. Cuando estuvo decidido estos compañeros se dedicaron a realizar los primeros modelos, con los que poder ver y hacer las pruebas. Gracias a todo ese proceso de experimentación pudimos descartar los materiales que no eran los adecuados para trabajar y comenzar con ellos.

##### **4.1.7.1 *Construcción de props***

Respecto a la construcción de props, esta parte hizo la mochila de Carlos, que fue realizada con tela amarilla y cosida a máquina y a mano. Se realizó teniendo en cuenta las medidas del personaje que iba a llevar ese prop para que no desentonase o se propasara del tamaño que le correspondía a ese objeto, y que estuviera en consonancia con el personaje y el cortometraje.

Figura.19 Mano Pla Estudios:  
*Palmeritas*, 2019. Fotografía Prop  
Mochila.



Figura.20 Mano Pla Estudios:  
*Palmeritas*, 2019. Fotografía Prop  
Mochila.



## 4.2 PRODUCCIÓN

Partiendo de que nuestro cortometraje sería realizado en la técnica *stop motion* comenzamos con la parte de la construcción de los personajes, los escenarios y los *props*, para así poder comenzar con la parte de *animación stop motion*. Después de esto nos centramos en lo relativo a la cinematografía.

El trabajo conceptual también fue previsualizado, ya que la escena, la escala, el trabajo de la cámara y los entornos de baja resolución proporcionaban al animador una mejor visualización de cómo construir y animar las escenas. Es decir, para el cortometraje *Palmeritas*, esta herramienta fue particularmente vital para ayudar a los artistas a descubrir, desde el principio los problemas potenciales y las posibilidades de la animación. Además el diseño para los entornos fue la Universidad Politécnica de Valencia y los pasillos de esta; que era en el escenario en el que nos inspiramos.



Figura.21 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Fotograma.



Figura.22 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Fotograma.



Figura.23 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Fotograma.

### 1.2.1 Animación

La animación sería generalmente realizada con la técnica *stop motion* y por ordenador con varios programas de edición como el *Adobe Premiere*.

Las escenas fueron fotografiadas y grabadas por mi compañero y por mí, a .2 frames por segundo. Puesto que se grabaron las escenas fotografía a fotografía como se realiza en la técnica de animación *stop motion*. No obstante grabamos la mayor parte de las escenas a un fotograma y así conseguimos realizar los movimientos lo más fieles a la realidad posible.

La grabación duro aproximadamente de 10 a 12 sesiones de unas 6 horas, y ello hasta que se obtuvo el resultado deseado.

Los parámetros que utilizamos en la cámara para la grabación de las escenas fueron estos:

PLANO	MODELO	PUNTO F	TIEMPO EXPOSICIÓN	VELOCIDAD ISO	DIST. FOCAL
6	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	20
7	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	50
10	C.EOS 1100D	f/7.1	1/20s	800	90
12	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
13	C.EOS 77D	f/7.1	1/13s	200	74
14	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
16	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	20
17	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	20
18	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	20
19	C.EOS 77D	f/8	1/10s	800	74
20	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
24	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
25	C.EOS 77D	f/8	1/10s	800	74
29	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
30	C.EOS 77D	f/8	1/10s	800	74
34	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
35	C.EOS 77D	f/8	1/10s	800	74
39	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
40	C.EOS 77D	f/8	1/10s	800	74
44	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
45	C.EOS 77D	f/8	1/10s	800	74
46	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35
48	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	20
50	C.EOS 77D	f/8	1/20s	400	35

Figura.24 Mano Pla Estudios:  
Palmeritas, 2019. Tabla.

#### 4.2.1.1 Estudio del *Acting*

Para realizar el estudio de la animación de los personajes nos basamos en estos 12 principios básicos de la animación de Disney.<sup>20</sup>

Sin embargo todo esto está hecho con el objetivo de crear personajes más realistas tanto física como emocionalmente. Así mismo hay profesionales que se refieren a estas 12 claves como lo imprescindible que ha de saber un animador. Unos pocos principios que a pesar de que surgieron hace tiempo, se han transmitido y forman parte de la base del mundo de la animación. Sea o no 2D, 3D o en nuestro caso *stop motion*.

Estos son los 12 principios básicos de la animación que utilizamos:

1. Compresión y extensión (Squash and Stretch).
2. Anticipación (Anticipation).
3. Puesta en escena (Staging).
4. Animación directa y postura (Pose to pose and Straight ahead animation).
5. Acción complementaria y acción superpuesta (Follow Through and Overlapping Animation).
6. Acelerar y desacelerar (Easy In – Easy Out).
7. Arcos (Arcs).
8. Acción secundaria (Secondary Action).
9. Tiempo o ritmo (Timing).
10. Exageración (Exaggeration).
11. Dibujo sólido (Solid Drawing).
12. Personalidad y Atractivo (Appeal).

Pero además de todo esto, se podría decir que también utilizamos a personas reales y usamos su lenguaje corporal. El lenguaje corporal es todo lo que transmitimos mediante movimientos. También muestra nuestros sentimientos o percepciones sobre lo que estamos interactuando. Reflejamos, enviamos señales y mensajes constantemente a través de nuestro comportamiento.

La interpretación puede ser básicamente de dos tipos: textual y gestual. Esta última se fundamenta en técnicas del movimiento y de la expresión. Todo esto lo hicimos con el fin de conseguir integrar el lenguaje corporal y la técnica interpretativa, crear y desarrollar un discurso específico gestual para ayudar darles vida a los personajes de la animación.

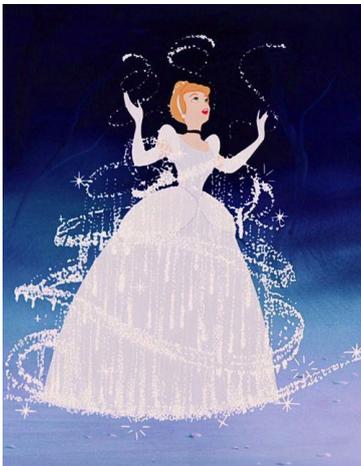


Figura.25 Walt Disney Animation Studios: *La Cenicienta*, 2019. Boceto.

Figura.26 Walt Disney Animation Studios: *La Cenicienta*, 2019. Fotograma.

<sup>20</sup> Que fueron desarrollados durante la década de 1930 por los artistas de Disney Ollie Johnston y Frank Thomas.

#### 4.2.1.2 Programas de grabación

En cuanto a los programas que utilizamos para realizar la *animación stop motion* fueron *Stopmotion animation* y *Dragonframe*. Pero el programa que usamos definitivamente para realizar todo el cortometraje fue el *Dragonframe*, que es un software de animación *stop motion*.

Los formatos de las imágenes fueron utilizados para este cortometraje fueron a una resolución 1920x1080 pixeles. Del *Dragonframe* importamos las fotos en .jpeg para poder editar las imágenes si fuera necesario en el *Adobe Premiere* para su posterior edición.



Figura.27 Programa de animación: *Dragonframe*, 2019. Captura de pantalla.

#### 4.2.1.3 Animación bajo cámara

Es muy importante quitar el modo automático de la cámara. Algunas de las cosas que había que poder modificar son la exposición, la ISO o el balance de blancos entre otras cosas. Para que pudiéramos controlar manualmente todas las opciones para conseguir el punto de vista que deseábamos en cada escena teníamos que ir comprobando cada vez que percibimos las imágenes.

Hubo a veces que tuvimos que repetir alguna toma por no darnos cuenta de que alguna de las fotografías había salido borrosa o salían movidas y no encajaban en los planos. Todo esto no se veía hasta montar la animación en la previsualización. La composición de las imágenes de las escenas así como su calidad en la historia y en los personajes tendría que ser buena para no distraer al espectador con excesivos efectos visuales. A la hora de animar normalmente no se anima en un solo día con lo cual teníamos que ir con cuidado que todo fuera de la misma manera de un día a otro hasta terminar la toma que estuviéramos realizando. La escenografía debe de estar bien

colocada para que dure toda la grabación, aparte de señalar donde está situado el trípode y la posición de la cámara. Un pequeño cambio arruinaría toda la animación.

Llevamos la animación normalmente de la siguiente forma:

1. Un miembro del equipo se encargaba de animar uno de los personajes y visualizaba a través del monitor los movimientos para prevenir errores.
2. Mientras el otro anotaba los movimientos para que no se repitieran y nos guiaba sobre cuál podría ser el mejor y más indicado movimiento.
3. Aunque de vez en cuando al cambiar de escenas se invirtieron los roles.

Fue un proceso minucioso, teniendo en cuenta el tamaño de los *props*, así como las piezas de los personajes y la dificultad al moverlos en un espacio reducido. Con miedo a echar a perder la toma en la que habíamos estado trabajando todo un día y de tener que grabar una misma toma varias veces. Siempre sabiendo que se podía mejorar en lo que habíamos fallado.

### 4.3 POSTPRODUCCIÓN

Fue donde se realizó la edición por ordenador de los fotogramas manualmente además de la creación del movimiento y de dar vida a la animación *stop motion*. Este apartado fue llevado a cabo por otro miembro del grupo y, al igual que en el resto del proyecto el trabajo se realizó de la siguiente forma:

1. Comentamos a la compañera la idea que llevábamos sobre el montaje y según el tiempo del que disponía nos enviaba a través del correo electrónico o el *Google Drive* una o varias versiones sin retoques.
2. Una vez decidido cuál sería el montaje final, se encargó de adecuar todo el montaje para que tuviera una continuidad visual. También esto tuvo mucho trabajo corrigiendo luces y sombras, eliminando objetos (como las grúas que mantenían de pie a los personajes).
3. A continuación de la edición y limpieza de los fotogramas se fueron añadiendo después algunos efectos a la grabación, como los que incluyó en el programa de *After Effect*. Donde se añadió un efecto muy importante en este proyecto, que fue el uso de croma verde en la mayoría de escenarios y animaciones.
4. Mientras tanto empezaron inmediatamente después a editar en el programa *Adobe Premiere* para visualizar las escenas.
5. Por último, pero no menos importante añadir el sonido al cortometraje de manera que cuadre con los fotogramas y no desentone con la animación.

Y el sonido que se utilizó en el cortometraje *Palmeritas* fue el sonido de una máquina expendedora, unas monedas y una persona, en este caso el personaje 1 o Carlos.

#### 4.4 CRONOGRAMA

A pesar de la creación de un cronograma también hubo retrasos. Para crear el cronograma se tuvo en cuenta que como estudiantes no solo teníamos que hacer frente a las asignaturas, sino que también tener que hacer frente al trabajo laboral externo. Todo ello supone la creación de una planificación de entregas con plazos muy limitados. Al ser plazos cortos las entregas de algunas tareas fueron retrasadas provocando que las siguientes se tuvieran que finalizar antes de lo previsto.

Para la visualización del cronograma ver anexo 9. (Pág.63)

2019		junio				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
27	28	29	30	31	01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11 EFECTOS ESPECIALES- FINAL	12 REDACCIÓN MEMORIA- INICIO	13 GRABACION DE AUDIOS- INICIO	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29 FOTOS PARA MEMORIA	30
01	02	Notas:				

Figura.28 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Tabla.

## 5. DIFUSIÓN

La difusión de un proyecto es considerada como la cuarta etapa de un cortometraje aunque esta no se encuentra como parte de la producción de este, sino que es utilizado por las productoras como fase de divulgación del producto. Dentro de esta fase se enviará nuestro cortometraje a muestras y festivales nacionales e internacionales en la cuales cumplamos los requisitos para presentar nuestro proyecto. Además acompañaremos el cortometraje con la biblia de producción. Por otro lado a lo largo de la producción se realizó una cuenta de *Instagram*, @mano\_pla\_estudios. Con esta cuenta se ha



Mano Pla

Figura.29 Mano Pla Estudios:  
*Palmeritas*, 2019. Imagen.

publicado fotografías y videos de la producción del cortometraje de *Palmeritas*. Con la finalidad de simular con más realismo una empresa se creó una imagen de identidad,<sup>21</sup> una imagen clara, diáfana para lograr que la empresa destaque más sobre la competencia.

Además al igual que las productoras de animación continuaremos con la fase de difusión hasta un máximo de 2 años.

## 6. CONCLUSIONES

En este proyecto que estamos presentando se han cumplido los objetivos marcados, y ello a pesar de las dificultades que entraña el realizar este Trabajo Fin de Grado con poco presupuesto.

Una de las cosas de las que más nos enorgullecemos es conseguir vincular el estilo estético de los diseños con la historia que queremos transmitir. Además de haber conseguido transformar una anécdota en una historia capaz de llevarse a cabo en un cortometraje: *Palmeritas*.

El estudiar y buscar referentes en torno a la animación *stop motion*, así como marcar los referentes que se utilizaron para la creación de las artes finales; el diseñar innumerables bocetos, tanto de siluetas como de artes finales o dibujos definitivos así como de pruebas de color que sirvan para elaborar los elementos para la posterior animación; el crear las cartas que sirvan para la construcción de las manos, cabeza, pelo, trajes y vestuario; el participar todo el grupo en la fase de animación del cortometraje; el utilizar para el montaje de las escenas varios programas de edición; el utilizar los estudios de grabación de la Universidad para la realización del sonido; fueron algunos de los objetivos que nos marcamos para poder llevar a cabo el resultado final, sin perder de vista el objetivo principal, que era el realización de este corto en *stop motion*, y que entendemos que se han cumplido en este proyecto.

Por otra parte, *Palmeritas* fue concebido como un trabajo pudiera permitir desarrollar y expresar al máximo las aptitudes y habilidades de cada uno de los miembros del grupo, y ello con el objetivo de realizar un corto en *stop motion* que fuera de gran calidad, no solo en el desarrollo de la técnica sino también de la creatividad.

Trabajamos tanto en la animación como en el arte para *Palmeritas*. Al aspecto artístico, le dedicamos varias semanas para resolver cada detalle del

<sup>21</sup> Logotipo creado a partir de elementos gráficos y un anagrama en una cuadrícula.  
Figura

proyecto. En el guión literario, se estaban resolviendo problemas y cambios constantemente, como preocuparse para la relación de las palmeritas con la máquina expendedora, hacer plantillas o descubrir cómo Carlos y Alicia encajan en el cortometraje. Por ello los errores que han ido surgiendo se han corregido con éxito. A pesar de las dificultades técnicas, el proyecto funciona en su totalidad correctamente y cumple con los objetivos marcados y que nos impusimos en un principio.

En el tema de la comunicación no tuvimos problemas. Ya que gracias a la utilización de las redes sociales y al correo electrónico podíamos pasarnos archivos y hablar o escribir sobre lo que necesitábamos a pesar de la distancia, sin obviar que también manteníamos sesiones intensas de trabajo de forma presencial y física, sobre todo en la fase de animación.

Igualmente es importante concluir que el crear una marca para la divulgación del cortometraje, fue no solo necesario según los objetivos marcados en el proyecto, sino que nos hizo comprender lo importante de esta fase, y no solo en lo que se refiere a la idea de creación de una empresa, o de una marca, sino porque nos hizo comprender lo importante que puede llegar a ser el que nuestro corto llegue a un gran número de personas, y lo complejo que puede llegar a ser la creación de una infraestructura empresarial cuando carecemos de medios o poco presupuesto para la realización de este u otros proyectos creativos.

La conclusión final, no puede sino ser positiva, no solo en el plano del conocimiento, sino también en el plano de las relaciones personales, y del conocimiento del entorno, que hacen que este trabajo de fin de grado, sea mucho más que un trabajo, y que pone el punto y seguido al comienzo de una nueva etapa en mi vida.

## 7. REFERENCIAS

- Aardman*. <<http://www.aardman.com/>> [Consulta: 10 de septiembre de 2018]
- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ed. Ediciones Robinbook, s.l.
- Antón Tello, I. (2015). *Diseño y desarrollo visual para corto de animación*. Trabajo final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. [Consulta: 10 de octubre de 2018]
- Ambrose, gavin.; Harris, Paul (2013). *Bases del diseño: Metodología del Diseño*. Barcelona: Parramón Arts & Design.
- Asensio, Paco (2012). *Mini Manga: Cómo dibujar chicas paso a paso*. Barcelona: Maomao publications.
- Asensio, Paco (2012). *Mini Manga, Cómo dibujar personajes de Fantasía paso a paso*. Barcelona: Maomao publications.
- Bloguionistas. *Blog colectivo de guionistas en castellano*. Análisis de guión. <<https://bloguionistas.wordpress.com>> [Consulta: 8 de noviembre de 2018]
- Bumb, L. M. (2014). *La preproducción de una novela visual: RIM*. Trabajo final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. [Consulta: 20 de octubre de 2018]
- CÀMARAS, S. (2008). *El dibujo animado*. Barcelona: Ed. Parramon.
- Coraline* (Los mundos de Coraline. Dir. Selick, H ). Focus Features / Laika Entertainment / Pandemonium. 2009.
- Corpse Bride* (La Novia Cadáver. Dir. Tim Burton). Coproducción EEUU-Reino Unido; Warner Bros Pictures / Tim Burton Animation Co. / Laika Entertainment/ Patalex Productions / Tim Burton Productions / Will Vinton Studios. 2005.
- CHONG, ANDREW. (2010). *Animación digital*. Barcelona: Blum.
- Despicable me* (Gru: mi villano favorite. Dir. Renault, C., Pablos, S., Coffin, P., ) Universal Pictures / Illumination Entertainment. 2010.
- DISNEY ANIMATION STUDIOS.  
<<http://www.disneyanimation.com/careers/opportunities/developing-appealing-characters/>> [Consulta: 10 de septiembre de 2018]
- Dhanjal, Beryl. (2009) *Signos y Símbolos*. Shingapur: Lismas Ediciones SL.
- Evans, Peter. (2007) *Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía*. Norma Editorial. *Frankenweenie* (Dir. Tim Burton). Walt Disney Pictures. 2012.
- FIELD, S. (1996). *El Manual del Guionista: ejercicios e instrucciones para crear un buen guión paso a paso*. Madrid: Ed. Plot Ediciones.
- GAIMAN, NEIL.; MCKEAN, Dave. (2003). *Coraline*. Barcelona: Publicaciones y Ediciones Salamandra, S.A.
- GARCERÁ MORENO, M. (2014). *Diseño de personaje para animación: Mogade la bruja*. Trabajo final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. [Consulta: 27 de octubre de 2018]

- GARCÍA ROIG, J.E. (2014). *La Aldea: Concept-art para animación*. Trabajo final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. [Consulta: 18 de noviembre de 2018]
- Kubo and the Two Strings* (Kubo y las dos cuerdas mágicas. Dir. Travis Knight; Arianne Sutner). Productora Laika; Producción stop motion en 3D. 2016. LAIKA. <<http://www.laika.com/>> [Consulta: 14 de septiembre de 2018]
- LIZARÁN MORAGA, G. (2015) *Jon McIntre: Diseño de personajes para la preproducción de videojuego*. Trabajo final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. [Consulta: 8 de noviembre de 2018]
- MESA DE GUIÓN. <<http://mesadeguion.blogspot.com.es>> [Consulta: 23 de septiembre de 2018]
- OTERMIN SANZ, J. (2014). *Preproyecto de un videojuego*. Trabajo final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València.
- ParaNorman* (El alucinante mundo de Norman. Dir. Travis Knight; Arianne Sutner). Productora Laika; Producción stop motion en 3D. 2012.
- Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (Piratas del Caribe: la Maldición de la Perla Negra. Dir. VERBINSKI, G.). Walt Disney Pictures / Jerry Bruckheimer Films. 2003.
- PIXAR ANIMATION STUDIO. <<http://www.pixar.com/>> [Consulta: 25 de octubre de 2018]
- Toy Story*, (Dir. J. Lasseter). Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios. 1995.
- The Addams family* (La familia Addams. Dir. SONNENFIELD, B.). Filmayer / Paramount Pictures / Orion Pictures Corporation. 1991.
- The Nightmare Before Christmas* (Pesadilla antes de Navidad. Dir. Selick, H). Touchstone Pictures / Skellington Productions Inc. 1993.
- WILLIAMS, RICHARD. *The Animator's Survival Kit*, Nueva York: Faber Press; Faber. 2001.

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura.01 Walt Disney Animation Studios: *Frankenweenie*, 2012. Maquetas.
- Figura.02 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Artes finales.
- Figura.03 Aardman. *Chicken Run*, 2000. Fotograma.
- Figura.04 Rita Productions / Blue Spirit Animation / Gébéka Films: *La vida de Calabacín*, 2016. Fotograma.
- Figura.05 LAIKA: *Kubo y las dos cuerdas mágicas*, 2016. Fotograma.
- Figura.06 Walt Disney Pictures: *Lilo & Stitch*, 2002. Fotograma.
- Figura.07 LAIKA / Tim Burton Productions: *La novia cadáver*, 2005. Bocetos.
- Figura.08 LAIKA / Tim Burton Productions: *La novia cadáver*, 2005. Maquetas.
- Figura.09 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Prueba de color Mochila.
- Figura.10 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Fotografía.
- Figura.11 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Guión técnico.
- Figura.12 LAIKA: *Coraline*, 2009. Fotograma y muestras de color.
- Figura.13 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Bocetos.
- Figura.14 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Bocetos.
- Figura.15 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Artes finales.
- Figura.16 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Turn Around Carlos.
- Figura.17 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Turn Around Alicia.
- Figura.18 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Line Up.
- Figura.19 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Fotografía Prop Mochila.
- Figura.20 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Fotografía Prop Mochila.
- Figura.21 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Fotograma.
- Figura.22 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Fotograma.
- Figura.23 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Fotograma.
- Figura.24 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Tabla.
- Figura.25 Walt Disney Animation Studios: *La Cenicienta*, 2019. Boceto.
- Figura.26 Walt Disney Animation Studios: *La Cenicienta*, 2019. Fotograma.
- Figura.27 Programa de animación: *Dragonframe*, 2019. Captura de pantalla.
- Figura.28 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Tabla.
- Figura.29 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Imagen.

## **9. ANEXOS**

- 9.1. ANEXO 1. ÍNDICE COMÚN**
- 9.2. ANEXO 2. GUIÓN LITERARIO ORIGINAL**
- 9.3. ANEXO 3. GUIÓN LITERARIO**
- 9.4. ANEXO 4. GUIÓN TÉCNICO**
- 9.5. ANEXO 5. STORYBOARD**
- 9.6. ANEXO 6. COLORSCRIPT**
- 9.7. ANEXO 7. TABLA DE PLANOS**
- 9.8. ANEXO 8. TABLA DE MÚSICA**
- 9.9. ANEXO 9. CRONOGRAMA**
- 9.10. ANEXO 10. MOODBOARD**
- 9.11. ANEXO 11. CONCEPT ART**
- 9.12. ANEXO 12. DISEÑO DE PERSONAJES**
- 9.13. ANEXO 13. DISEÑO DE PROPS**
- 9.14. ANEXO 14. CONSTRUCCIÓN DE PROPS**

## ANEXO 1. ÍNDICE COMÚN

LEYENDADaniel Barrachina **D**Ana Delgado **A**Eva Lorente **E**

# ÍNDICE COMÚN

- 1. INTRODUCCIÓN** **D-A-E**
- 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA** **D-A-E**
  - 2.1 OBJETIVOS COMUNES**
  - 2.2 OBJETIVOS PARTICULARES**
  - 2.3 METODOLOGÍA**
- 3. CONTEXTO** **D-A-E**
  - 3.1 ANTECEDENTES**
  - 3.2 REFERENTES**
- 4. PALMERITAS** **D-A-E**
  - 4.1 PREPRODUCCIÓN** **D-A-E**
    - 4.1.1 Guion literario** **D**
    - 4.1.2 Guion técnico** **D**
    - 4.1.3 Storyboard** **D-A**
    - 4.1.4 Colorscript** **D**
    - 4.1.5 Animática** **D**
    - 4.1.6 Moodboard** **A-E**
    - 4.1.7 Concept art** **A-E**
    - 4.1.8 Diseño de personajes** **A-E**
    - 4.1.9 Diseño de props** **A-E**
    - 4.1.10 Diseño de escenarios** **E**
    - 4.1.11 Construcción de personajes** **D**
    - 4.1.12 Construcción de escenarios** **D**
    - 4.1.13 Construcción de props** **D-A**
    - 4.1.14 Soporte de sujeción** **D**
  - 4.2 PRODUCCIÓN** **D-A**
    - 4.1.1 Dirección de fotografía e iluminación** **D**
    - 4.1.2 Animación** **D-A**
  - 4.3 POSTPRODUCCIÓN** **D-E**
    - 4.1.1 Edición de fotografía** **D-E**
    - 4.1.2 Edición de video** **D-E**
    - 4.1.3 Música y sonido** **D-E**
    - 4.1.4 Montaje** **E**
  - 4.4 PLANIFICACIÓN** **D-A-E**

5. **DIFUSIÓN** D-A-E
6. **CONCLUSIONES** D-A-E
7. **REFERENCIAS** D-A-E
8. **ÍNDICE DE FIGURAS** D-A-E
9. **ANEXOS** D-A-E
  - Anexo 1. Índice común. D-A-E
  - Anexo 2. Guion literario original. D-A
  - Anexo 3. Guion literario. D-A
  - Anexo 4. Guion técnico. D-A
  - Anexo 5. Storyboard. D-A-E
  - Anexo 6. Color script. D-A-E
  - Anexo 7. Preanimática. D-A
  - Anexo 8. Animática. D-A-E
  - Anexo 9. Video test animación párpados. D
  - Anexo 10. Video turn around máquina. D
  - Anexo 11. Cortometraje *Palmeritas*. D-A-E
  - Anexo 12. Tabla de planos. D-A-E
  - Anexo 13. Tabla de sonidos. D-E
  - Anexo 14. Cronograma. D-A-E
  - Anexo 15. Tabla de festivales. D-A-E
  - Anexo 16. Biblia. D-A-E
  - Anexo 17. Making of Palmeritas: Escena 1 Plano 1 Enlace. D
  - Anexo 18. Listado de materiales y herramientas. D

## ANEXO 2. GUIÓN LITERARIO ORIGINAL

Como cualquier otro día en la universidad suena la campana, los pasillos se empiezan a llenar y los jóvenes salen a respirar aire fresco al patio. La zona de descanso se abarrota de gente y los estudiantes se acumulan alrededor de las máquinas de café y aperitivos. Entre esa multitud está Carlos junto a sus amigos, como siempre a esta hora su barriga ruge, rápidamente se coloca en la fila de las máquinas expendedoras para conseguir una palmerita de chocolate. Carlos no soporta los nervios y se tambalea de un lado a otro en la cola, solo puede pensar en su palomita. Ya le llega su turno, su momento. Se acerca a la máquina, posa su mano sobre ella y baja la mano acariciándola hasta rozar la entrada del dinero, inserta las monedas y teclea el código. Carlos se muerde los labios y su boca babea, puede notar cómo llega ese preciado momento. ¡Los ganchos empiezan a girar! ¡La palmerita se acerca! Ya está casi, a punto de caer, se prepara con las manos en la boca de la máquina para recibir su palmerita, cuando de pronto no pasa nada. Inquietante eleva la mirada y visualiza el peor de los horrores... ¡La palmerita se había quedado enganchada en un sándwich!! Golpea la máquina irritado, la agita y se descontrola, lo suficiente para llamar la atención de sus compañeros. Le tranquilizan y le dicen que mire bien, la máquina le había devuelto el dinero. ¡ESPERANZA! Los ojos de Carlos se iluminaron de nuevo e inmediatamente y sin dudarle, moneda, código y...y... nada. Otra vez la palmerita se quedó enganchada, jamás había contemplado tal situación, dos palmeritas y ninguna en sus manos. Entre el silencio de la derrota contra la máquina, se hallaba Carlos de rodillas en el suelo golpeando sin cesar. Sin más Carlos paró y hubo un silencio que inundó la sala. Tras unos segundos de tensión, Carlos ya sereno se levantó y decidido lo intentó de nuevo. Ya no era el mismo Carlos, ahora era más seguro de sí mismo, algo había cambiado, algo estaba tramando. Carlos tenía un plan. Sintiendo como un villano de película decidió explicar su malvado plan. Consistía en acumular el máximo de palomitas sin que cayera ninguna, así con un golpe o dos conseguirlas gratis. Gratis, la palabra que resonaba en su cabeza sin cesar \_ Gratis, gratis...gratis...\_ Como un robot insertaba monedas y tecleaba códigos sin cesar, palomita tras palomita, sus ojos rojos, encendidos como llamas provocados por la avaricia insaciable, el deseo de arrebatarse todas para él. Entre el alboroto y los ánimos de los compañeros, la emoción y los nervios se podían ver en el ambiente, sin darse cuenta esta vez la máquina no le había devuelto sus monedas... rápidamente echa un vistazo a la boca de la máquina y vislumbra una palomita, sorprendido la saca y la sujeta entre sus manos, frunce el ceño y con odio y todas sus fuerzas comienza a aporrear el cristal. Después de tanto esfuerzo quería su botín...puños, cabezazos, placajes, patadas, sus cuerpo comenzaba a acumular moratones y arañazos, pero Carlos lleno de adrenalina no sentía nada, ya no era humano solo un perro rabioso por su comida. Gracias a ello, incesante, consiguió abrir las puertas del cielo, el arca de Noé, los brazos de dios... como una lluvia de oro, las palomitas cayeron unas tras otras golpeando contra el metal, cada golpe y vibración transmitían a Carlos una sensación orgásmica de placer. Llenándose los brazos de

palmeritas, arrodillado frente a la máquina y lleno de moratones, ya no tenía fuerzas para continuar, estaba destrozado físicamente. Con la mirada perdida en la nada se quedó mirando al techo, tumbado sobre el suelo, rodeado de todos los alumnos, anonadados por el espectáculo que había montado en un minuto, cuando escuchó los tacones de la profesora acercarse a sus oídos y pararse a su lado.

PANTALLAZO NEGRO CON MENSAJE: ¿Mereció la pena? (o lo puede decir la profesora)

Carlos con los ojos iluminados, tumbado como si de la escena de un crimen se tratase, consternado abre la boca y transforma su boca en una sonrisa desquiciada de felicidad, con la que pronunció susurrando unas palabras entre mueca y mueca \_ Palmeritassssss \_

### ANEXO 3. GUIÓN LITERARIO

PALMERITAS  
XXX  
Daniel Barrachina ~~Esclapas~~  
Basado en hechos reales

1 INT. FACULTAD. PASILLO DE ZONA DE DESCANSO - DÍA

Se ve todo negro.  
ALARMA.

RÓTULO: "Palmeritas"

Se ve una puerta cerrada en un pasillo vacío, la puerta se abre y CARLOS (20) sale apresuradamente de dentro del aula.  
PUERTA, POMO, PASOS, ALARMA.

Se ve la boca de Carlos, la lengua recorre y moja los labios de saliva.  
JADEO, SALIVA, LENGUA.

Con rapidez CARLOS atraviesa el pasillo de lado a lado.  
PASOS, JADEO.

Se ve la zona de descanso y en el centro una máquina expendedora. CARLOS corre y entra a la sala con gran velocidad y se coloca frente a la máquina expendedora.  
PASOS, DESLIZ, JADEO, RADIO"OFF".

Vemos a CARLOS frente a la máquina que posa sus manos sobre ella.  
TOQUE METAL, TOQUE CRISTAL, SUSPIRO, RADIO"OFF".

La mano derecha de Carlos acaricia lentamente la máquina, inserta una moneda y teclea código.  
CARICIA, MONEDA, CÓDIGO, RADIO"OFF".

Desde dentro de la máquina vemos a CARLOS contemplar a través del cristal la palmerita. Las pupilas se dilatan.  
RUIDO MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS  
(Pletórico)  
MMMMMM

Vemos a CARLOS frente a la máquina inclinado como mete las manos dentro de la boca de la máquina (con la mirada fija en las palmeritas espera).

METAL, RUIDO MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS

(ansioso)

zzzzzz

Las anillas de las palmeritas giran.

RUIDO DE ANILLAS, MOTOR, RADIO"OFF".

Se ve el cuello de Carlos tragar.

SALIVA, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina, con las manos temblorosas se muerde las uñas y una mujer del servicio de limpieza limpia el fondo de la sala.

UÑAS, RUIDO MÁQUINA, RADIO"OFF".

La palmerita se queda atascada sobre un sandwich de debajo.

PLÁSTICO, RUIDO MÁQUINA., RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina, con las manos alrededor de su cara se queda boquiabierto y una mujer del servicio de limpieza limpia el fondo de la sala.

RUIDO MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS

(asombrado)

uooooo

CARLOS aporrea la máquina enfadado.

GOLPE, O, RADIO"OFF".

La mano de Carlos recoge la moneda de la máquina.

MONEDA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos inserta la moneda en la máquina.

MONEDA, RADIO"OFF".

CARLOS con el dedo teclea el código de la palmerita.

BIP, RADIO"OFF".

La 2ª palmerita cae y se atasca.  
LATIDO, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina, con una sonrisa pícara aprieta el puño y una mujer del servicio de limpieza limpia el fondo de la sala.  
RUIDO NEVERA, RADIO"OFF".

CARLOS  
(Orgulloso y con voz fuerte)  
¡Sí!

La mano de Carlos recoge la moneda de la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos inserta la moneda en la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

CARLOS con el dedo teclea el código de la palmerita.  
BIP, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina, con una sonrisa maléfica arquea los dedos y los junta con pequeños golpes y una mujer del servicio de limpieza limpia el fondo de la sala.  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS  
(Con maldad)  
jejeje

La 3ª palmerita cae y se atasca  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos recoge la moneda de la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos inserta la moneda en la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

CARLOS con el dedo teclea el código de la palmerita.  
BIP, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina, con la boca abierta y una pequeña mueca de felicidad. CARLOS con los puños cerrados da pequeños golpes con ambas manos en el cristal y una mujer del servicio de limpieza limpia el fondo de la sala.  
RUIDO DE MÁQUINA, CRISTAL, RADIO"OFF".

CARLOS  
Jijiii

La 4ª palmerita cae y se atasca  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos recoge la moneda de la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos inserta la moneda en la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

CARLOS con el dedo teclea el código de la palmerita.  
BIP, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina, con el cuerpo paralizado babea con la boca abierta y una mujer del servicio de limpieza limpia el fondo de la sala.  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS  
Ajiii

La 5ª palmerita cae y se atasca.  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos recoge la moneda de la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos inserta la moneda en la máquina.

MONEDA, RADIO"OFF".

CARLOS con el dedo teclea el código de la palmerita.  
BIP, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina con las manos frente a él y con solo 3 dedos levantados. CARLOS con una sonrisa levanta un cuarto, un quinto y un sexto dedo de forma continuada de su mano derecha y una mujer del servicio de limpieza limpia el fondo de la sala.  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS  
4,5,6-

6ª palmerita cae y se atasca.  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos recoge la moneda de la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

La mano de Carlos inserta la moneda en la máquina.  
MONEDA, RADIO"OFF".

CARLOS con el dedo teclea el código de la palmerita.  
BIP, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS desde dentro de la máquina, se balancea de adelante a atrás, con una sonrisa y con las palmas de las manos frente a él en forma de plegaria.  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS  
Yeee

La 7ª palmerita cae a la boca.  
RUIDO DE MÁQUINA, METAL, RADIO"OFF".

CARLOS se queda con el cuerpo paralizado, las manos apoyadas en el cristal, la boca abierta y con un gesto de sorpresa e incertidumbre en la cara.  
GRUÑIDOS, RADIO"OFF".

CARLOS  
(Confundido)  
¿Eh?

Se ve la pantalla de la máquina, con el saldo en 0  
RADIO"OFF".

Carlos comprueba que no está su moneda.  
METAL, RADIO"OFF".

Se ven las seis palmeritas atascadas en el ~~sandwich~~  
RUIDO MÁQUINA, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS con la boca abierta casi desencajada de la mandíbula y con el ceño fruncido. CARLOS extiende y agita los brazos hacia arriba con gran energía.  
RUIDO DE MÁQUINA, RADIO"OFF".

CARLOS  
(Colérico)  
¿Queeeei?

Carlos con fuerza golpea y aporrea la máquina con ambas manos.  
GOLPES, GRUÑIDOS, RADIO"OFF".

2 INTR. FACULTAD. EDNA DE DESCANSO - DÍA

Carlos se ve rendido y sentado apoyado sobre la ~~máquina~~, ~~apoya~~ su cabeza sobre el cristal y todas las palmeritas atascadas caen, Carlos sonríe y gira la cabeza y el cuerpo con una fuerte energía...  
RESPIRACIÓN, RADIO"OFF".

Se ve a CARLOS de rodillas en el suelo con las manos dentro de la boca de la ~~máquina~~. CARLOS saca todas las palmeritas.  
PLÁSTICO, RADIO"OFF".

Se ve la cara de ALICIA (40), los ojos parpadean lentamente.  
Se ve a ALICIA con el uniforme del servicio de limpieza, los  
auriculares en la oreja y el MP4 en el bolsillo delantero del  
uniforme, la mano agarra el palo de la mopa y con su carro a  
su lado mira fijamente a CARLOS.  
PESTAÑAS, RADIO"ON".

Carlos yace sobre el suelo boca arriba alrededor de todas las  
palmeritas tiradas alrededor de él con los brazos abiertos.  
CARLOS abraza lentamente y fuerte las palmeritas.  
SUSPIRO, PLÁSTICO, RADIO"OFF".

CARLOS  
(Pletórico susurra)  
~~Palmeritasssssssss-~~

CIERRE EN IRIS (CORAZON)

FIN

## ANEXO 4. GUIÓN TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO								
DANIEL BARRACHINA ESCLAPES								
ESCENA	PLANO	ENCUADRE	ÁNGULO	TRANSICIÓN	ACCIÓN	SONIDO	ILUMINACIÓN	TIEMPO (segundos)
1	0	-----	-----	Fade in	Aparece título.	Alarma	-----	3 apron
1	1	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Se ve un pasillo una puerta cerrada en un pasillo vacío, la puerta se abre y Carlos sale apresuradamente de la clase.	Puerta, Pomo, Alarma y Pasos.	General	3 apron
1	2	Plano Detalle (PD)	Frontal	Corte seco	La boca de Carlos jadea y babea.	Jadeos, Saliva y Lengua.	General	1 apron
1	3	Plano medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos avienta el plano de izquierda a derecha.	Pasos y Jadeos.	General	1,5 apron
1	4	Plano americano (PA)	Ficado	Corte seco	Carlos entra por la izquierda y se para frente a la máquina monedadora.	Jadeos, Pasos y Suspiro.	Ambiental	2 apron
1	5	Plano medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos frente a la máquina posa sus manos sobre ella. (EFECTO OJO DE SER)	Radio off.	Ambiental	2 apron
1	6a	Primer Plano (FP)	Frontal	Travelling vertical	Carlos acaricia la máquina.	Caricia y Radio off.	Ambiental	4 apron
1	6b	Primer Plano (FP)	Frontal	Travelling vertical	Carlos acaricia e inserta moneda.	Moneda y Radio off.	Ambiental	2 apron
1	6c	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Carlos teclea código.	Onomatopeya "BIP" y Radio off.	Ambiental	2 apron
1	7	Plano Medio Corto (PMC)	Frontal	Corte seco	Carlos contempla la palmerita	Motor motor, Dialogo "oaaa" y Radio off.	Directa	3 apron
1	8	Plano Detalle (PD)	Frontal	Corte seco	Las pupilas de Carlos se dilatan.	Ruido máquina y Radio off.	Puntual sobre Carlos	2 apron
1	9	Plano Entero (PE)	Frontal	Corte seco	Carlos mete las manos en la boca de la máquina inclinado.	Dialogo: "aaaa" Hierro y Radio off.	Ambiental	4 apron
1	10	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Las anillas giran.	Ruido de anillas y Radio off.	Puntual sobre la palmera	1 apron
1	11	Plano Detalle (PD)	Frontal	Corte seco	Carlos traga saliva	Saliva y Radio off.	Ambiental	1 apron

1	12	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos nervioso se muerde las uñas. Se ve a la limpiadora limpiar en el fondo de la sala.	Motor, Motor nevera, Radio off.	Ambiental	1 apron
1	13	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	La palmerita se queda atascada sobre un sandwich	Ruido de anillas, Plástico y Radio off.	Puntual sobre la palmera	2 apron
1	14	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos nervioso se queda boquiabierto.	Dialogo: "oooooo", Motor nevera y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	15	Plano Americano (PA)	Frontal	Corte seco	Carlos aparea la máquina.	Golpe y Radio off.	Ambiental	3 apron
1	16	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Carlos recoge la moneda	Moneda y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	17	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Inserta moneda	Moneda y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	18	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Pulsa botón	Onomatopeya "BIP" y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	19	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	2ª palmerita atascada	Plástico, moneda y Radio off.	Puntual sobre palmerita	0,5 apron
1	20	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos orgulloso aprieta el puño hacia abajo. Se ve a la limpiadora limpiar en el fondo de la sala.	Dialogo: "iiii", Motor nevera, Radio off.	Ambiental	1 apron
1	21	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Carlos recoge la moneda	Moneda y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	22	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Inserta moneda	Moneda y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	23	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Pulsa botón	Onomatopeya "BIP" y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	24	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos contento arquea sus dedos y los junta. Se ve a la limpiadora limpiar en el fondo de la sala.	Risa maléfica, Motor nevera y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	25	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	3ª palmerita atascada	Plástico, moneda y Radio off.	Puntual sobre palmerita	0,5 apron
1	26	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Carlos recoge la moneda	Moneda y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	27	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Inserta moneda	Moneda y Radio off.	Ambiental	1 apron
1	28	Primer Plano (FP)	Frontal	Corte seco	Pulsa botón	Onomatopeya "BIP" y Radio off.	Ambiental	1 apron

1	29	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos aprieta ambos puños y da pequeños golpes en el cristal. Se ve a la limpiadora limpiar en el fondo de la sala.	Golpe cristal (desde dentro); Diálogo: "jiii", Motor nevera y Radio off	Ambiental	1 apron
1	30	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	4ª palmerita atascada	Plástico, moneda y Radio off	Puntual sobre palmerita	0.5 apron
1	31	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Carlos recoge la moneda	Moneda y Radio off	Ambiental	1 apron
1	32	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Inserta moneda	Moneda y Radio off	Ambiental	1 apron
1	33	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Pulsa botón	Onomatopeya "BIP" y Radio off	Ambiental	1 apron
1	34	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos habla con la boca abierta. Se ve a la limpiadora limpiar en el fondo de la sala.	Onomatopeya "awj", Motor nevera y Radio off	Ambiental	1 apron
1	35	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	5ª palmerita atascada	Plástico, moneda y Radio off	Puntual sobre palmerita	0.5 apron
1	36	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Carlos recoge la moneda	Moneda y Radio off	Ambiental	1 apron
1	37	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Inserta moneda	Moneda y Radio off	Ambiental	1 apron
1	38	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Pulsa botón	Onomatopeya "BIP" y Radio off	Ambiental	1 apron
1	39	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos contento cuenta con los dedos las palmeritas acumuladas. Se ve a la limpiadora limpiar en el fondo de la sala.	"4,5,6", Motor nevera,	Ambiental	1 apron
1	40	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	6ª palmerita atascada	Plástico, Motor nevera, moneda y Radio off	Puntual sobre palmerita	0.5 apron
1	41	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Carlos recoge la moneda	Moneda y Radio off	Ambiental	1 apron
1	42	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Inserta moneda	Moneda y Radio off	Ambiental	1 apron
1	43	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Pulsa botón	Onomatopeya "BIP" y Radio off	Ambiental	0.5 apron
1	44	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos contento se balancea hacia delante y atrás	Ropa, Diálogo: "Yes", Motor nevera, Radio off	Ambiental	1 apron
1	45	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	7ª palmerita cae a la boca.	Plástico, motor nevera moneda y Radio off	Puntual sobre palmerita	0.5 apron

1	46	Primer plano (PP)	Frontal	Corte seco	Carlos pone cara de no creer lo que está pasando.	DIALOGO: "¿En?", Motor nevera y Radio off	Ambiental	1 apron
1	47	Plano Detalle (PD)	Frontal	Corte seco	En la pantalla se ve que no le ha devuelto el cambio.	Radio off	Ambiental	1 apron
1	48	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos palpa la máquina en busca de la moneda que la máquina no le ha devuelto.	Golpe metálico y Radio off	Ambiental	1 apron
1	49	Primer plano (PP)	Frontal	Corte seco	Las palmeritas siguen atascadas.	Motor máquina y Radio off	Puntual sobre palmerita	1 apron
1	50	Primer Plano (PP)	Frontal	Corte seco	Carlos con cara de ira gruñe y agita los brazos.	Gruñidos, Diálogo: "¿Qué?!" y Radio off	Ambiental	2 apron
1	51	Plano Entero (PE)	Frontal	Corte seco	Carlos golpea y patea la máquina.	Golpes metal y Radio off	Ambiental	4 apron
2	1	Plano Americano (PA)	Contrapicado	Corte seco	Carlos se ve rendido y sentado apoyado sobre la máquina, apoya su cabeza sobre el cristal y todas las palmeritas atascadas caen, Carlos se gira estupefacto.	Palmeritas contra metal, Apoya la mano en el suelo, Plástico, Metal (cabezas) y Radio off	Ambiental	5 apron
2	2	Plano Medio (PM)	Frontal	Corte seco	Carlos reúne todas las palmeritas de la boca.	Tadeno, Plástico, Boca de la máquina (metal) y Radio off	Ambiental	2 apron
2	2a	Primer Plano (PP)	Frontal	Travelling zoom in	Se ve la cara de una limpiadora, los ojos parpadean lentamente.	Pestañeo y Radio on	Ambiental	2 apron
2	2b	Gran plano general (GPG)	Frontal	Corte seco	Se ve a la limpiadora con su carro.	Radio off	Ambiental	2 apron
2	4	Plano Entero (PE)	Central	Cierre en iris (corazón)	Se ve a Carlos yacer sobre el suelo boca arriba alrededor de todas las palmeritas plétóricas de felicidad, abraza fuerte las palmeritas y pronuncia una última palabra.	Suspiro, Plástico. DIALOGO: "Palmeritasssss"	Ambiental	5-6 apron

## ANEXO 5. STORYBOARD



## ANEXO 6. COLORSCRIPT



## ANEXO 7. TABLA DE PLANOS

ESCENA	PLANO	GRABACIÓN	EN DRIVE	EDICIÓN FOTO	EDICIÓN VIDEO	SONIDOS
1	1	Daniel_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Daniel_Hecho	
1	2	Daniel	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	3	Daniel_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	4	Daniel_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Daniel_Hecho	
1	5	Daniel_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Daniel_Hecho	
1	6	Ana_Hecho	Subido	Daniel_Hecho	Daniel_Hecho	
1	7	Ana_Hecho	Subido			
1	8	Ana_Hecho	Subido			
1	9	Daniel_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Daniel_Hecho	
1	10	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	11	Daniel	Subido			
1	12	Ana_Hecho	Subido	Eve-hecho	Eve	
1	13	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	14	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	15	Daniel_Hecho	Subido	Eve-Hecho		
1	X-16	Ana_Hecho	Subido			
1	Y-17	Ana_Hecho	Subido			
1	Z-19	Ana_Hecho	Subido	Eve-hecho	Eve	
1	20	Ana_Hecho	Subido	Eve-hecho	Eve	
1	X-21	Ana_Hecho	Subido			
1	Y-22	Ana_Hecho	Subido			
1	Z-23	Ana_Hecho	Subido	Daniel_Hecho	Daniel_Hecho	
1	24	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	25	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	X-26	Ana_Hecho	Subido			
1	Y-27	Ana_Hecho	Subido			
1	Z-28	Ana_Hecho	Subido	Daniel_Hecho	Daniel_Hecho	
1	29	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	30	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	X-31	Ana_Hecho	Subido			
1	Y-32	Ana_Hecho	Subido			
1	Z-33	Ana_Hecho	Subido	Daniel_Hecho	Daniel_Hecho	
1	34	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho		
1	35	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho		
1	X-36	Ana_Hecho	Subido			
1	Y-37	Ana_Hecho	Subido			
1	Z-38	Ana_Hecho	Subido	Daniel_Hecho	Daniel_Hecho	
1	39	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho		
1	40	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho		
1	X-41	Ana_Hecho	Subido			
1	Y-42	Ana_Hecho	Subido			
1	Z-43	Ana_Hecho	Subido	Daniel_Hecho	Daniel_Hecho	
1	44	Daniel	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	45	Ana_Hecho	Subido	Eve-hecho	Eve	
1	46	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho		
1	47	Ana-Dani_Hecho	Subido	Daniel_Hecho	Daniel_Hecho	
1	48	Ana_Hecho	Subido			
1	49	Ana_Hecho	Subido	Eve		
1	50	Ana_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Eve	
1	51	Daniel_Hecho	Subido	Eve-Hecho	Daniel_Hecho	
2	1	Daniel	Subido		Daniel	
2	2	Daniel	Subido		Daniel	
2	3	Daniel	Subido			
2	4	Daniel_Hecho	Subido			

## ANEXO 8. TABLA DE MÚSICA

LISTADO DE SONIDOS					
NOMBRE	DESCRIPCIÓN EXTRA/SEGUNDOS	PLANO	PRUEBA 1	PRUEBA 2	
Alarma/llamada de escuela.					0-1
Giro de pomo de puerta	Mira la animación.				1
Abrir puerta (SIN chirrido de cerrador)					1
Puñadas de zapafillas contra suelo de marmol	Que sean claras para que puedas cortar y ajustar los pasos al ritmo de la animación. Si lo haces con el animación de apoyo mejor, entonces edición tendras que hacer.				1-2-4
Jedeces intensos					2-3-4
Lamer con lengua los labios (muy babeoso)					2
Pie deslizandose por el suelo	La velocidad y el tiempo a la de la animación				4
Posar mano sobre maquina (metal)	Golpe le, apoye la mano, no golpee				5
Posar mano sobre maquina (cristal)					5
Deslizar mano atraves de metal	La velocidad a la de la animación				6
Pulsar boton (metal)	son dos clics				6-14-23-26-33-36-43
"Bip"	Sonido de la maquina al pulsar el boton				6-14-23-26-33-36-44
Mejer moneda					6-17-22-27-33-37-42
Moneda caida (en metal)					13-19-25-30-36-40
Cojer moneda	La cojea desde una superficie metalica				16-21-28-31-38-41
Palpar con la mano superficie metalica	Mira la animación				45
Motor refrigerador	No muy potente				7-14-15-14-19-20-24-25-29-30-34-35-39-40-44-45-48-49-50
Abrir boca de maquina (metal)	La plancha de la boca gira				9-(fac2)2
Un "oooooooo" [audio, 01]	El audio es para que le hagas una idea de que entonación y como debe ser.				7-8 (el sonido continúa, se compartió)
Un "aaaaa" [audio, 02]	El audio es para que le hagas una idea de que entonación y como debe ser.				9
Achilas de maquina girar (metal)	Excluyendo el P. 10, todas las demas solo duran una pequeña parte del plano				10-13-19-25-30-36-40-48
Tragar saliva					11
Un "aaa" de tragar saliva	Una seguida de la ciba.				11
Morder uñas	Mira la animación para la velocidad (se repite)				12
Caída de palmerita (plástico) sobre otro plástico					13-19-25-30-36-40-48
Caída de palmerita (plástico) sobre metal	Una vez				45
Caída de palmerita (plástico) sobre metal	6 veces continuadas (mira la animación)				(fac2) 1
Un "veee" de sorpresa [audio, 03]	Mira la animación				14
Puffetazo en cristal	Mira la animación				15
Jedeces intensos [audio, 04]	Con tono garganta seca y enfado				15
Un "je" [audio, 05]	Muy rapido e intenso.				20
Un "je je je je" [audio, 06]	Risas malicia, mira la animación.				24
Diálogo [audio, 07]	Cuenta 4.5,3 muy contento y medio susurrando, e intercala en el ultimo numero. La velocidad mira la animación.				29
Babear "awgwj" [audio, 08]	Carlos babea, hace un sonido como el de Homer Simpson				34
Un "jij" [audio, 09]	Muy rapido e intenso.				39
Golpe cristal	El sonido debe ser como si se escuchase desde dentro de la maquina.				39
Telas frolandose	Carlos se medio agacha, osea que tenes que meter un leve sonido de como que la ropa se arruga, pero muy leve.				44
Un "yeee" [audio, 10]	Con entonación en el ultimo "e"				44
Un "ee??" [audio, 11]	Es un "e" de confusión y pregunta				46
Un "que???" [audio, 12]	Un "que?" muy agudo y enfadado, y se agudiza conforme eleva las manos. Mira la animación.				50
Puffetazo (con una mano en cristal)	Mira la animación				51
Puffetazo (con ambas manos en cristal)	Mira la animación				51
Gruñido Y "AAAA" [audio, 13]	Muy intenso ENFADO TOTAL				51
Suspiro	De agotamiento y descapción- Coje aire por la nariz y lo espulsa por la boca despacio. Mira la animación, en ella el cojer aire es con la boca en forma de O y espulsa aire es con boca de U.				(fac2) 1
Cabraco en metal					(fac2) 1
Plástico	Manipula la palmerita con la mano, muy leve.				(fac2) 1
Apoyar mano en el suelo	El suelo es de marmol				(fac2) 1
Plástico 2	Manipula muchas palmeritas a la vez, muchos plásticos.				(fac2) 2
Jedeces 2 [audio, 14]	Jedee bliz con pequeños es por enmado.				(fac2) 2
Agarra plástico	Agarra las palmeritas y la sacrete contra su pecho. Mira la animación.				(fac2) 4
DIALOGO [audio, 016]	Cada letra es una representación de lo que se debe aguarlar la entonación (es una aproximación): P.P.P.A.L.L.M.M.E.R.R.I.I.T.T.A.A.S.S.S.				(fac2) 4
Pastafeco	La Impresora pastafee 3/6 veces. Mira la animación				(fac2) 3
Suspiro satisfactorio	Que goce como un organismo				(fac2) 4
BANDA SONORA	ES TIPO RADIOFONA, esta escuchando la radio, comienza a partir del PLANO 4 y se mantiene hasta que la Impresora aparea el final. Todo el tiempo tiene un efecto como de que se escuche de lejos (como de habitación cerrada) y cuando aparea la Impresora se debe de escuchar claro y bien.				←(fac2)4

## ANEXO 9. CRONOGRAMA

2018		septiembre				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
27	28	29	30	31	01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26 GUIÓN LITERARIO	27 CONCEPT ART_ESC_PRO P- INICIO	28 CONCEPT ART_PERSONAJ ES- INICIO	29	30
01	02	Notas:				

2018		octubre				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
01	02	03 GUIÓN TÉCNICO	04	05	06	07
08	09 STORYBOARD BORRADOR 1	10 CONCEPT ART_PERSONAJ ES- FEEDBACK	11	12	13	14
15	16	17 CONCEPT ART_ESC_PRO P- FEEDBACK	18	19	20	21
22	23 STORYBOARD BORRADOR 2	24 CONCEPT ART_PERSONAJ ES- FEEDBACK	25 PRE-ANIMATICA	26	27	28
29	30	31 CONCEPT ART_ESC_PRO P- FEEDBACK	01	02	03	04
05	06	Notas:				

2018		noviembre				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
29	30	31	01	02	03 CONCEPT ART_PERSONAJES- FIN	04
05	06	07	08	09 STORYBOARD DEFINITIVO	10 CONCEPT ART_ESC_PRO P-FIN	11
12	13	14 ANIMATICA	15	16 COLOR SCRIPT	17	18
19 CARTA DE MANOS- ENTREGA	20 CARTA DE POSES- ENTREGA	21 CARTA DE MOVIMIENTOS- ENTREGA	22	23	24	25
26	27	28	29	30	01	02
03	04	Notas:				

2018		diciembre				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
26	27	28	29	30	01	02
03	04	05 TURN AROUNDS- ENTREGA	06 TURN AROUNDS- FEEDBACK	07	08 TURN AROUNDS- ENTREGA	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20 LINE UP- ENTREGA	21 LINE UP- FEEDBACK	22 LINE UP- ENTREGA	23
24	25	26 DISEÑO ESCENARIOS- ENTREGA	27 DISEÑO ESCENARIOS- FEEDBACK	28	29	30
31	01	Notas:				

2019		enero				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
31	01	02 DISEÑO ESCENARIOS- ENTREGA	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18 MAQUETA PERSONAJES	19	20
21 ARTES FINALES	22 ARTES FINALES- FEEDBACK	23 ARTES FINALES- ENTREGA	24	25	26	27
28	29	30	31	01	02	03
04	05	Notas:				

2019		febrero				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
28	29	30	31	01	02	03
04	05	06	07 MODELADO MANOS Y CABEZAS	08	09	10
11	12	13	14	15 ESTRUCTURA INTERNA	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27 CONSTRUCCIÓN DE ESCENARIOS	28	01	02	03
04	05	Notas:				

2019		marzo				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
25	26	27	28	01	02 VESTUARIO	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15 MAQUINA EXPENDEDORA	16	17 FALLAS
18 FALLAS	19 FALLAS	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29 PALMERITAS Y APERITIVOS	30	31
01	02	Notas:				

2019		abril				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
01	02	03 CARRO DE LIMPIEZA	04 PROPS DE LIMPIEZA	05	06	07
08	09	10	11	12 MANOS	13 CABEZAS Y CARAS	14
15	16	17	18 INICIO DE RODAJE	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30 INICIO RETOQUE FOTOGRAFICO	01	02	03	04	05
06	07	Notas:				

2019		mayo				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
29	30	01	02	03	04	05
06	07 FIN DE RODAJE	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30 FIN DE RETOQUE FOTOGRAFICO	31 EFECTOS ESPECIALES- INICIO	01	02
03	04	Notas:				

2019		junio				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
27	28	29	30	31	01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11 EFECTOS ESPECIALES- FINAL	12 REDACCIÓN MEMORIA- INICIO	13 GRABACION DE AUDIOS- INICIO	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29 FOTOS PARA MEMORIA	30
01	02	Notas:				

2019		julio				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
01	02	03 MONTAJE- INICIO	04	05	06	07 REDACCIÓN MEMORIA- FIN
08	09 GRABACION DE AUDIOS- FINAL	10	11	12 MONTAJE- FINAL	13	14
15 PRESENTACIÓN TFG	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	01	02	03	04
05	06	Notas:				

26 de sep. de 2018: Creación del guión literario.

27 de sep. de 2018: Elaboración de bocetos de las ilustraciones.

27 de sep. de 2018: Inicio de la realización del *concept art* de escenas y *props*.

28 de sep. de 2018: Inicio de la realización del *concept art* de personajes.

03 de oct. de 2018: Creación del guión técnico.

09 de oct. de 2018: Realización del borrador del *storyboard*.

10 de oct. de 2018: Feedback del *concept art* de personajes.

17 de oct. de 2018: Feedback del *concept art* de escenas y *props*.

23 de oct. de 2018: Realización del borrador del segundo *storyboard*.

24 de oct. de 2018: Feedback del *concept art* de personajes.

25 de oct. de 2018: Realización de la preanimática.

31 de oct. de 2018: Feedback del *concept art* de escenas y *props*.

03 de nov. de 2018: Finalización del *concept art* de los personajes.

09 de nov. de 2018: Realización del *storyboard* definitivo.

10 de nov. de 2018: Finalización del *concept art* de las escenas y los *props*.

14 de nov. de 2018: Creación de la animática.

16 de nov. de 2018: Comenzamos con el inicio del color *script*.

19 de nov. de 2018: Entrega de la carta de manos.

20 de nov. de 2018: Entrega de la carta de poses.

21 de nov. de 2018: Entrega de la carta de movimientos.

05 de dic. de 2018: Primera entrega de *turn around*.

06 de dic. de 2018: Feedback de *turn around*.

07 de dic. de 2018: Entrega de *turn around*.

20 de dic. de 2018: Primera entrega del *line up*.

21 de dic. de 2018: *Feedback* del *line up*.

22 de dic. de 2018: Segunda entrega del *line up*.

26 de dic. de 2018: Primera entrega del diseño de los escenarios.

27 de dic. de 2018: *Feedback* del diseño de los escenarios.

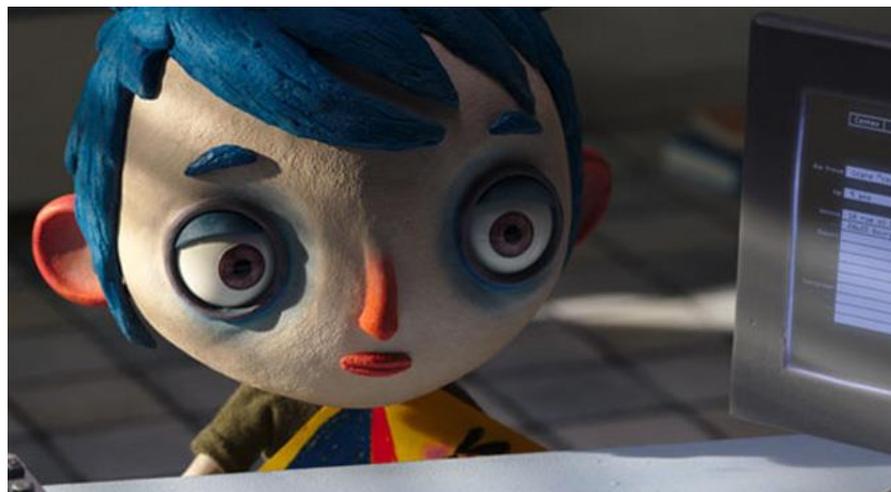
01 de ene. de 2019: Entrega del diseño de los escenarios.  
18 de ene. de 2019: Maquetas de los personajes.  
20 de ene. de 2019: Finalización de la elaboración de bocetos de las ilustraciones.  
21 de dic. de 2019: Creación de los artes finales.  
22 de dic. de 2019: *Feedback* de los artes finales.  
23 de dic. de 2019: Entrega de los artes finales.  
07 de feb. de 2019: Creación del modelado de las manos y las cabezas de los personajes.  
15 de feb. de 2019: Realización de la estructura interna de los personajes.  
27 de feb. de 2019: Construcción de escenarios.  
02 de feb. de 2019: Realización de vestuario de los personajes.  
15 de feb. de 2019: Construcción del personaje de la máquina expendedora.  
29 de feb. de 2019: Construcción de los *props* de palmeritas y aperitivos.  
03 de abr. de 2019: Construcción del *prop* del carro de la limpieza.  
04 de abr. de 2019: Construcción de los *props* del carro de la limpieza.  
12 de abr. de 2019: Construcción de las manos de los personajes.  
13 de abr. de 2019: Construcción de las cabezas y caras de los personajes.  
18 de abr. de 2019: Inicio del rodaje del cortometraje.  
30 de abr. de 2019: Comenzamos con el retoque fotográfico.  
07 de may. de 2019: Finalización del rodaje del cortometraje.  
30 de may. de 2019: Finalización del retoque fotográfico.  
31 de may. de 2019: Comenzamos a crear los efectos especiales en el cortometraje.  
05 de jun. de 2019: Revisión general del proyecto.  
11 de jun. de 2019: Finalización de los efectos especiales en el cortometraje.  
12 de jun. de 2019: Comienzo de la redacción de la memoria del cortometraje.  
13 de jun. de 2019: Inicio de grabación de los audios para el cortometraje.  
29 de jun. de 2019: Creaciones de fotografías para la memoria.  
30 de jun. de 2019: Revisión general del proyecto.  
03 de jul. de 2019: Creación inicial del montaje.  
07 de jul. de 2019: Fin de la redacción de la memoria.  
09 de jul. de 2019: Finalización de la grabación de los audios.  
12 de jul. de 2019: Montaje final del cortometraje y entrega del proyecto.  
15 de jul. de 2019: Presentación del TFG.

## ANEXO 10. TABLA DE FESTIVALES

FESTIVALES Y MUESTRAS						
NOMBRE	UBICACIÓN	FECHA	LÍMITE INSCRIPCIÓN	IDIOMA	TARIFA	
ISAFF – Festival Internacional de Cine de Murcia	Murcia, España	1-10 Mar	-	Español	-	
NON STOP BARCELONA ANIMACIÓ	Barcelona, España	28-31 Mar	-	Español	-	
Prémios Gulbino de Animación Iberoamericana	Barría Cruz de Tenerife, España	4-6 Abr	8 diciembre	Español	-	
Festival de Cine de Alicante	Alicante, España	11-18 May	-	Español	-	
CINEMA JOVE – Festival Internacional de Cine de Valencia	Valencia, España	21-29 Jun	-	Español	-	
Festival de Cine de Sant Joan d'Alacant	San Juan, España	2-8 Jun	-	Español	-	
Short Film Festival	Barcelona, España	28-30 Jun	30 abril	Español	-	
ANIMANIMA	Čačak, Serbia	04-07 Sep	07 junio	Inglés	-	
CARTÓN – Festival Internacional de Cortos de Animación La Tinta	Buenos Aires, Argentina	03-06 Sep	10 junio	Español	-	
WFAF – Word Festival Animated Film	Varna, Bulgaria	11-15 Sep	15 junio	Inglés	10€	
ANIM EST	Bucarest, Rumanía	04-13 Oct	20 junio	Inglés	-	
TRIDRINDIS – International Animated Film Festival	Vilnius, Lituania	28 Nov-01 Dic	20 julio	Inglés	-	
INDE-ANIFEST – Korea Independent Animation Film Festival	Seúl, Corea del Sur	19-24 Sep	23 junio	Inglés	-	
ANIMASYRIOS – International Animation Festival & Agents	Syria, Grecia	16-22 Sep	25 junio	Inglés	-	
3D WIRE – Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media	Sevilla, España	30 Sep-05 Oct	25 junio	Español	-	
REX ANIMATION FILM FESTIVAL	Estocolmo, Suecia	31 Oct-03 Nov	28 junio	Inglés	8-11 €	
ANIMA COMPETITION – Part of Euboiá-Actina International Film Festival	Kozlów, Polonia	19-24 Nov	30 junio	Inglés	-	
ANIMATION CINCO	Qufilima, EEUU	18 nov	30 junio	Inglés	-	
BIAF – Bucheon International Animation Festival	Bucheon, Corea del Sur	19-23 Oct	30 junio	Inglés	-	
CARTOONS UNDERGROUND	Singapur, Singapur	26 oct	30 junio	Inglés	-	
CUTOFF FEST – International Animated Short Film Festival	Quartéro, México	14-17 Nov	30 junio	Inglés	-	
FESTIVAL STOP MOTION MONTRÉAL	Montréal, Canadá	20-22 Sep	30 junio	Inglés	-	
NEW CHITOSE AIRPORT INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL	Hokkaido, Japón	01-04 Nov	30 junio	Inglés	-	
PIAFF – Paris International Animation Film Festival	París, Francia	11 Sep	30 junio	Francés	-	
TIAF – Taichung International Animation Festival	Taichung, Taiwan	11-20 Oct	30 junio	Inglés	-	
Festival ILLUHAFF	Amsterdam, Países Bajos	09-17 Nov	01 julio	Inglés	-	
CHANARTOON – International Comic & Animation Festival	Chania, Grecia	13-22 Sep	01 julio	Inglés	-	
POKLATL	Cuernavaca, México	03-07 Sep	01 julio	Español	-	
THE ANIMATION PROJECT	Papeete, Chile	28 Oct-03 Nov	01 julio	Inglés	5-15 €	
ANIMAGE – International Animation Festival of Pernambuco	Pernambuco, Brasil	10-19 Nov	02 julio	Inglés	-	
ANIMATION STUDIO FESTIVAL	California, EEUU	19 Sep	04 julio	Inglés	10€	
DAFF – Dublin Animation Film Festival	Dublin, Irlanda	18-19 Oct	05 julio	Inglés	-	
BALKANIMA – Evropskog festivala animiranih filmova, festival europeo de animación	Belgrado, Serbia	02-06 Oct	07 julio	Inglés	-	
DOK – International Leipzig Festival for Documentary and Animated Films	Leipzig, Alemania	28 Oct-03 Nov	07 julio	Inglés	-	
CINANIMA – Festival Internacional de Cinema de Animação	Esprito, Portugal	11-17 Nov	09 julio	Inglés	-	
GIRAF – Festival of Independent Animation	Oslo, Canadá	21-24 Nov	15 julio	Inglés	-	
LES NUTS MAGIQUES – Festival International d'Animation	Stigies, Francia	04-15 Dic	15 julio	Francés	-	
AMNY	Nueva York, EEUU	05-06 Oct	17 julio	Inglés	-	
PRIME THE ANIMATION – International Student Festival	Valencia, España	03-06 Oct	20 julio	Español	-	
MANCHESTER ANIMATION FESTIVAL	Manchester, Reino Unido	10-14 Nov	28 julio	Inglés	-	
PRIMANIMA	Budapest, Hungría	30 Oct-02 Nov	31 julio	Inglés	-	
LIAF – London International Animation Festival	London, Reino Unido	29 Nov-08 Dic	31 julio	Inglés	17€	
BANALUXIA – International Animated Film Festival	Berja Lusa, Bosnia-Herzegovina	24-28 Oct	10 agosto	Inglés	-	
RaAdmaria YAFF – International Animation Film Festival of Yerevan	Yerevan, Armenia	28 Oct-02 Nov	15 agosto	Inglés	12€	
FIA – Festival Internacional de Animación Uruguay	Montevideo, Uruguay	18-20 Sep	20 agosto	Español	-	
PÖFF SHORTS	Tallin, Estonia	20-25 Nov	25 agosto	Inglés	-	
SPARK	Vancouver, Canadá	24-27 Oct	23 agosto	Inglés	9-10€	
EPIC AGG FEST	Albany, EEUU	25-27 Oct	31 agosto	Inglés	25-20€	
KNOFEST – International Digital Film Festival	Bucarest, Rumanía	21-23 Sep	31 agosto	Inglés	-	
LES SOMMETS DU CINÉMA D'ANIMATION	Montréal, Canadá	03-08 Dic	03 septiembre	Inglés	-	
ANIMATEKA – International Animated Film Festival of Ljubljana	Ljubljana, Eslovenia	02-08 Dic	05 septiembre	Inglés	-	
CYBER BOUSA – Xiamen International Animation Festival	Xiamen, China	09-11 Nov	06 septiembre	Inglés	-	
PSIAF – Palm Spring International Animation Festival	California, EEUU	25-29 Oct	13 septiembre	Inglés	-	
Animación Festival de Animación Sevilla	Sevilla, España	17-20 Oct	-	Español	-	
REX STUDENT ANIMATION AWARD	Estocolmo, Suecia	31 Oct-03 Nov	15 septiembre	Inglés	-	
LAAF – Los Angeles Animation Festival	Los Angeles, EEUU	06-08 Dic	24 septiembre	Inglés	10€	
ANIMA – La Festival International du Film d'Animation de Bruxelles	Bruxelas, Bélgica	21 Feb-01 Mar 2020	1 octubre	Inglés	-	
ANIMATION DINGLE	Dingle, Irlanda	20-21 Mar 2020	11 octubre	Inglés	25-25 €	
TOKYO ANIME AWARD	Tokyo, Japón	13-18 Mar 2020	31 octubre	Inglés	-	
Animac Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya	Lleida, España	27 Feb-01 Mar 2020	31 octubre	Español	-	
ANIMATION FILM FESTIVAL	Fitzrovia, Italia	1 Febrero 2020	3 noviembre	Inglés	15€	
MONSTRA DE ANIMAÇÃO DE LISBOA	Lisboa, Portugal	19-29 Mar 2020	3 noviembre	Inglés	-	
Mecal – Festival Internacional de Cortometrajes y Animación de Barcelona	Barcelona, España	19 Mar- 05 Abril 2020	15 diciembre	Español	5€	
BAFF – British Animation Film Festival	London, Reino Unido	8 May 2020	20 diciembre	Inglés	2€	
BANG AWARDS – International Film Animation Competition	Tomas Velosa, Portugal	02 Sep-04 Oct 2020	31 agosto	Inglés	-	

## ANEXO 11. MOODBOARD

**Referentes comunes**













# en la Opera

(AT THE OPERA)

Un film cortísimo de Juan Pablo Zaramella



[www.zaramella.com.ar](http://www.zaramella.com.ar)

**Carlos**



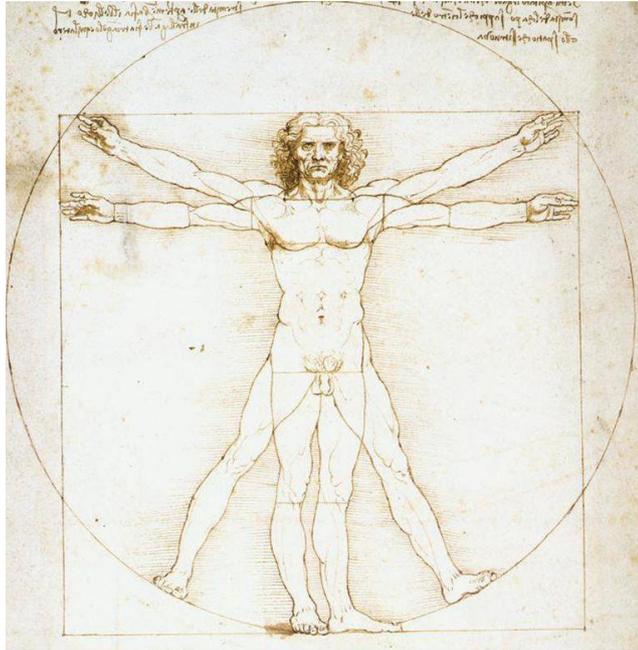
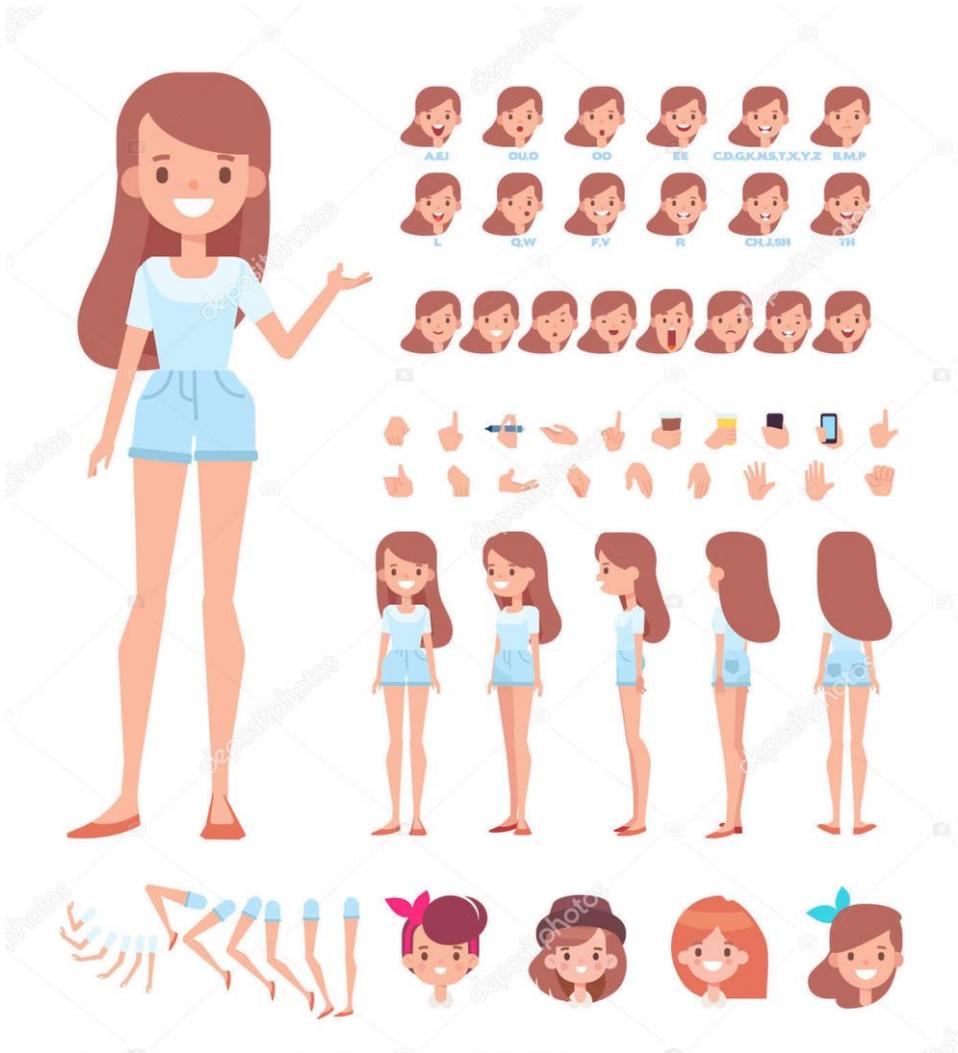




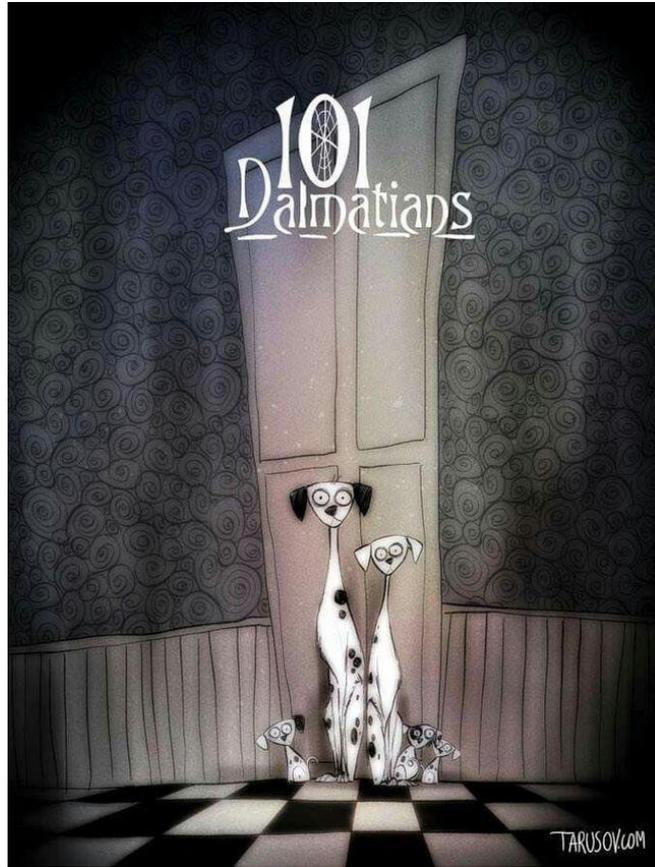


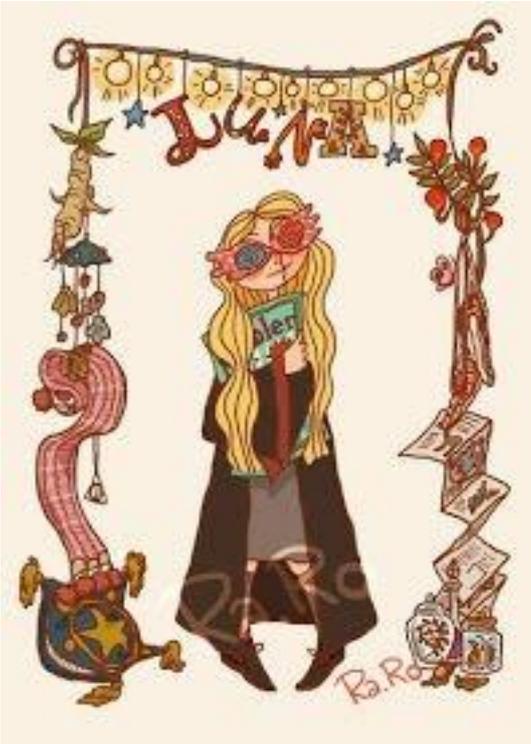


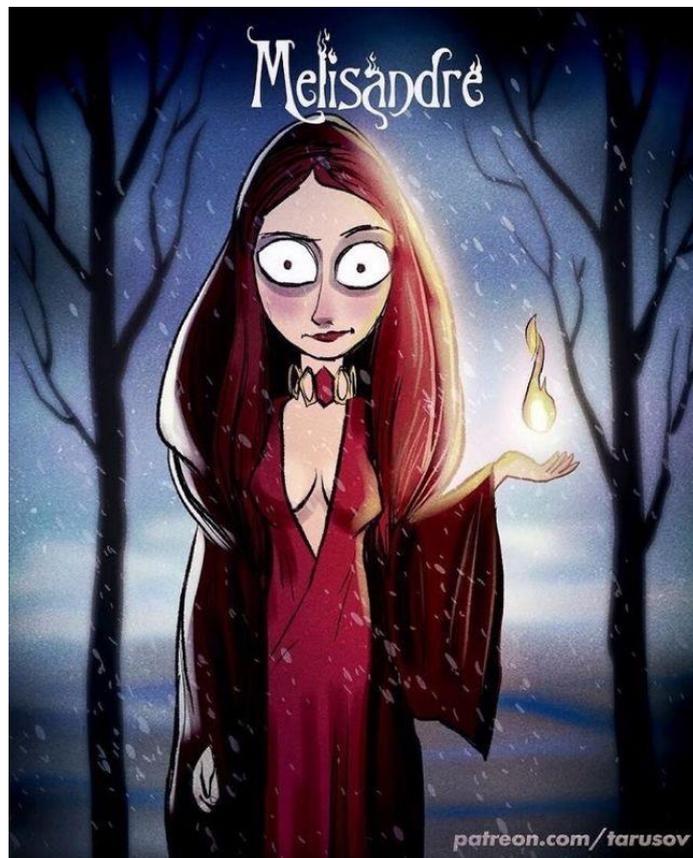








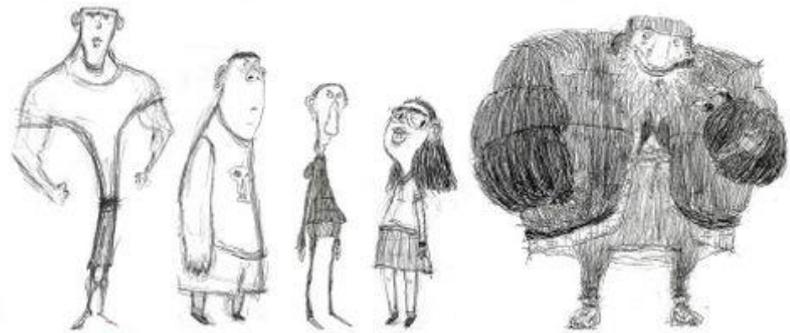


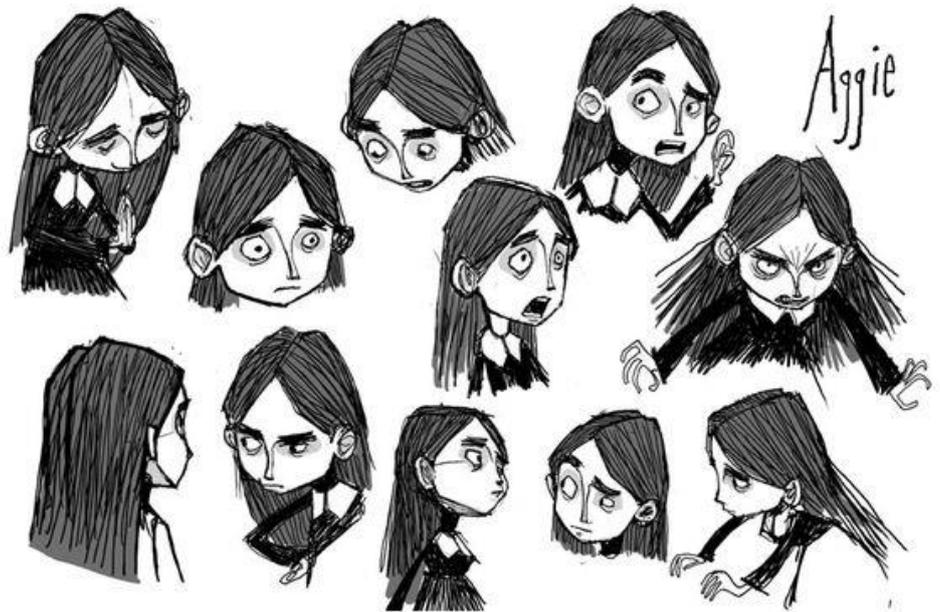








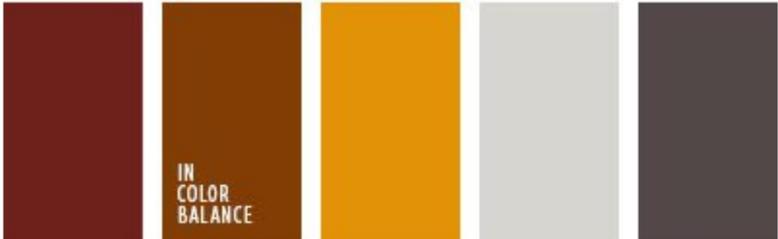
















*Alicia*







### HAIR DRYER



EXPECTATIONS



REALITY

### WIND



EXPECTATIONS



REALITY

*Cassandra*

### PROBANDO BAÑADORES



DEMASIADO PRIETO



DEMASIADO GRANDE



DEMASIADO ESCOTE



DEMASIADO COMPLEJO



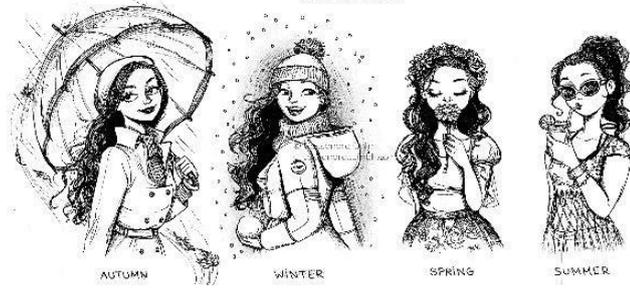
AL MANIQUÍ LE  
QUEDABA BIEN...



¡PERFECTO!

C-CASSANDRA

SEASONS



AUTUMN

WINTER

SPRING

SUMMER

CANADIAN SEASONS



ALMOST WINTER

DEFINITELY WINTER

STILL WINTER

WHATEVER'S LEFT OF SUMMER

C - CASSANDRA

HAIR

EXPECTATIONS VS REALITY

NATURAL CURLS



EXPECTATIONS



REALITY

HAIRSPRAY



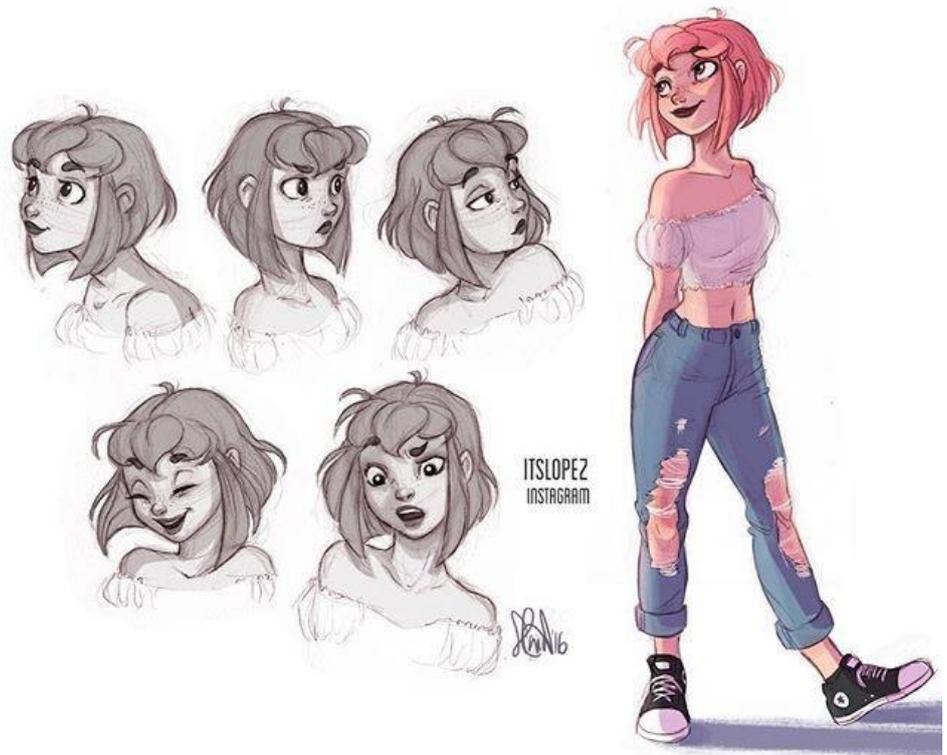
EXPECTATIONS



REALITY











***Máquina***







**Mochila**





ByGoo

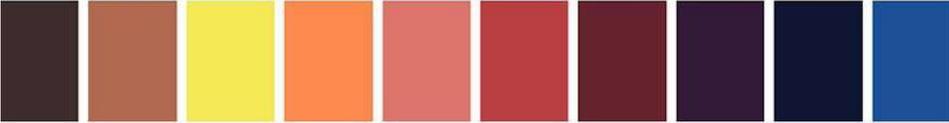




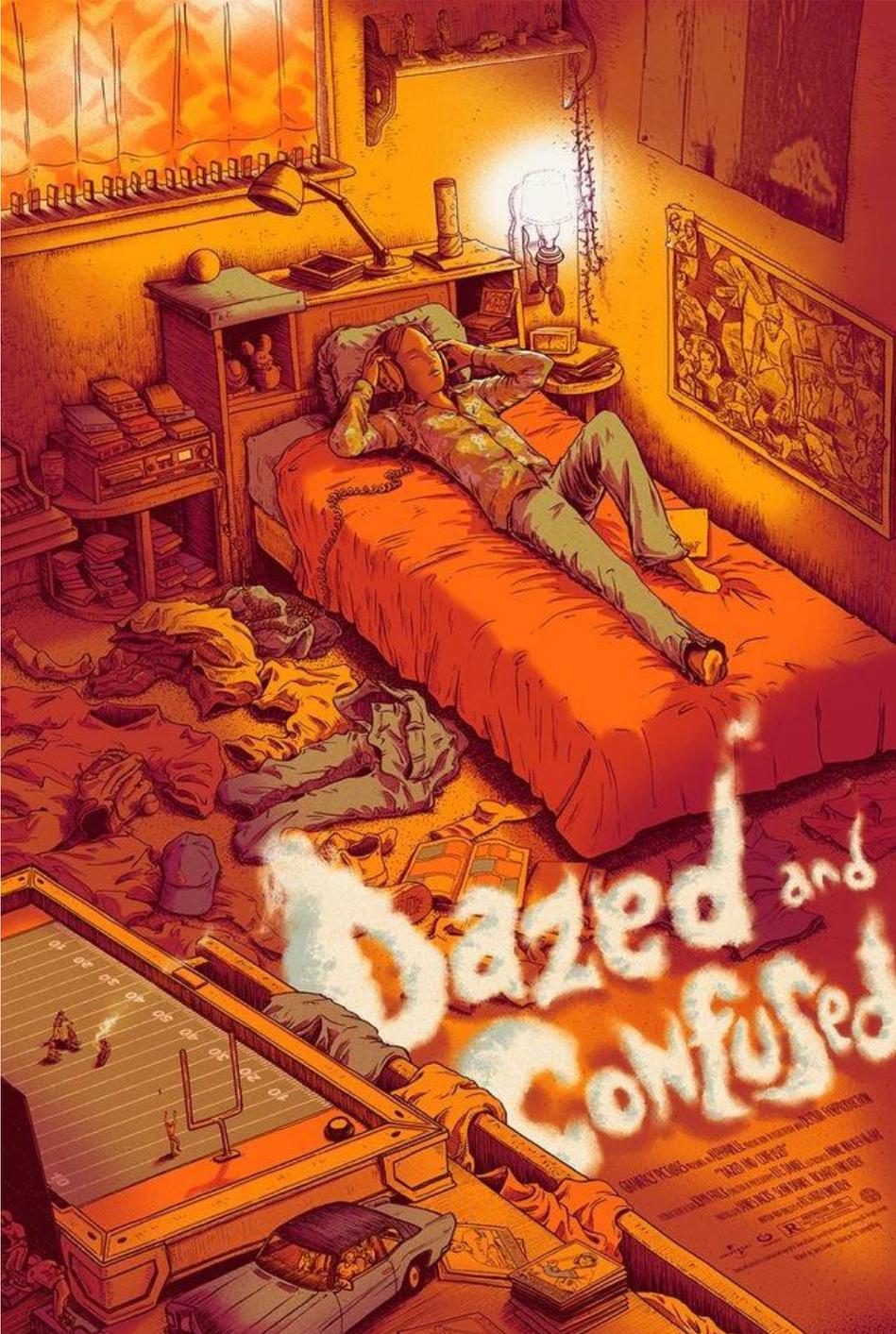


*Escenarios*





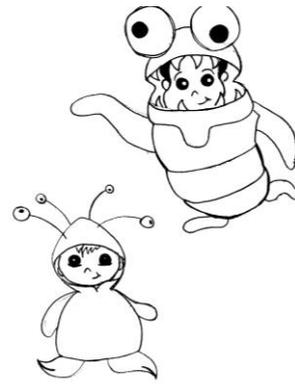


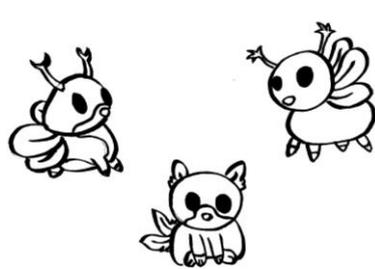




## ANEXO 11. CONCEPT ART

**Bocetos**



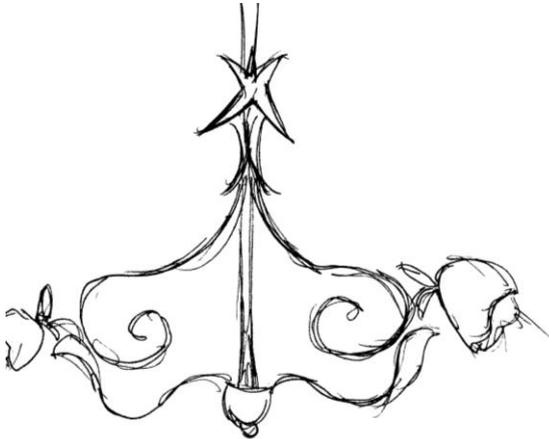
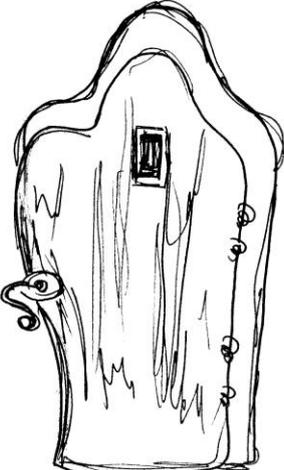
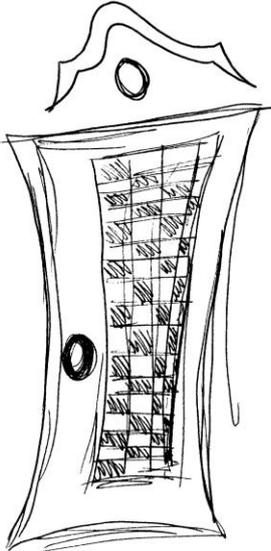
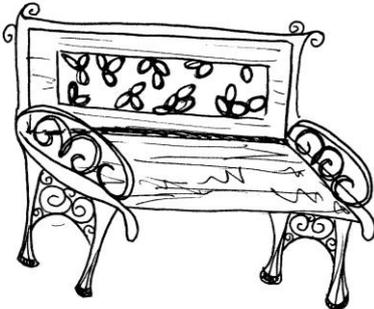


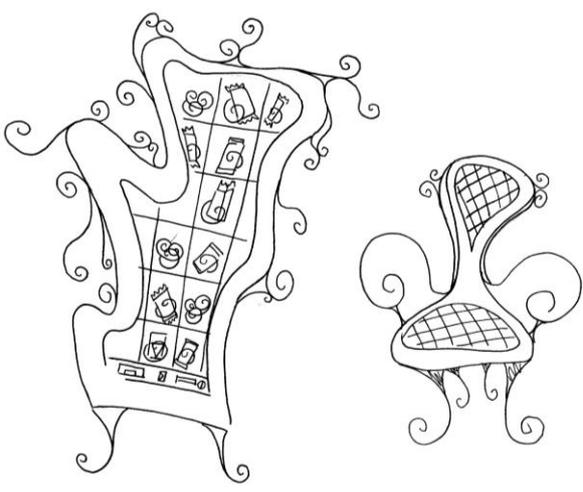
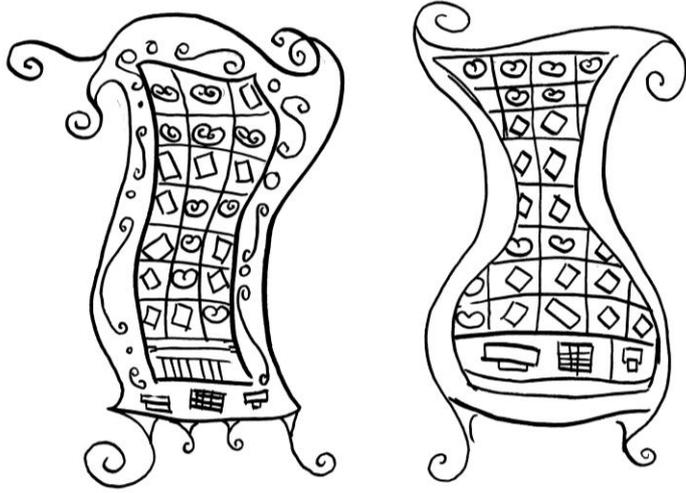
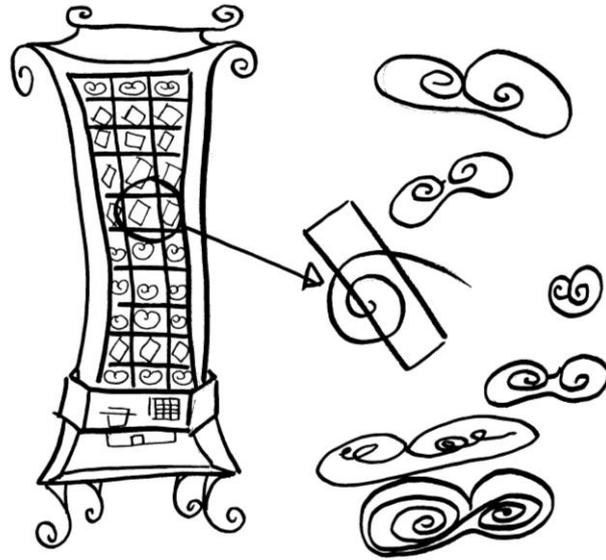


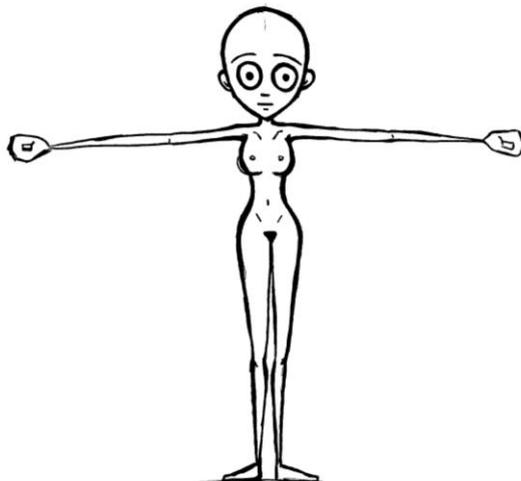
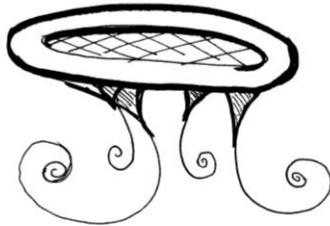
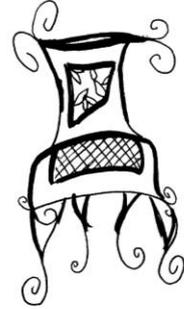
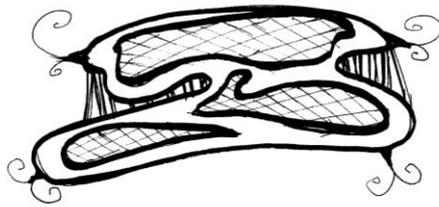


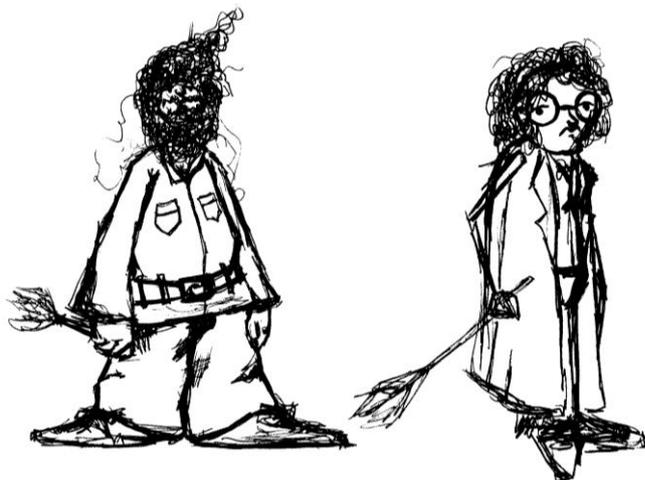
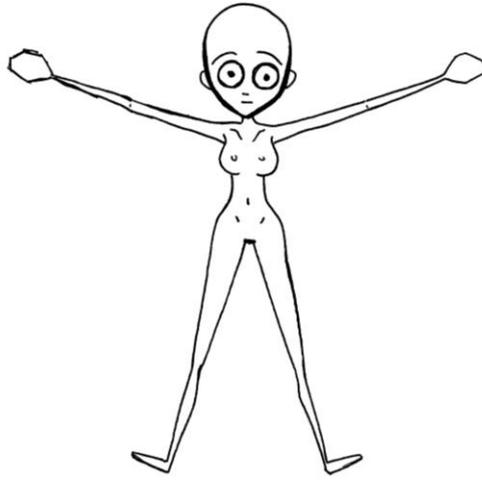




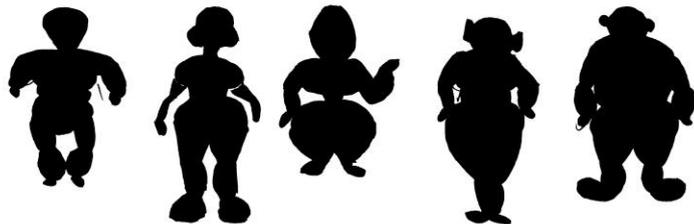
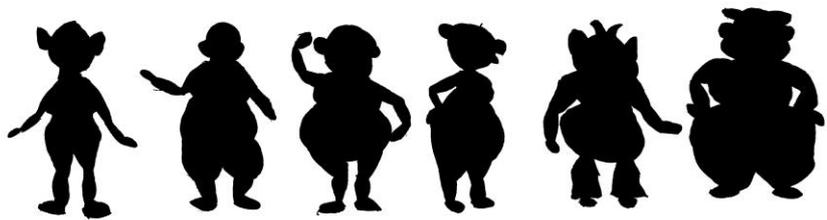
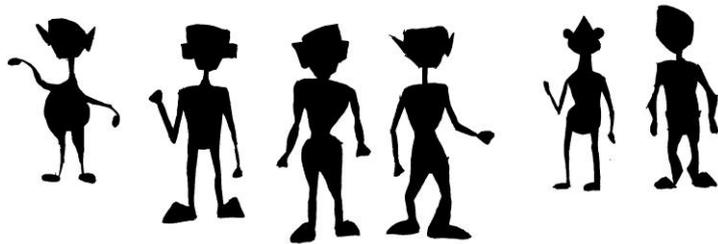
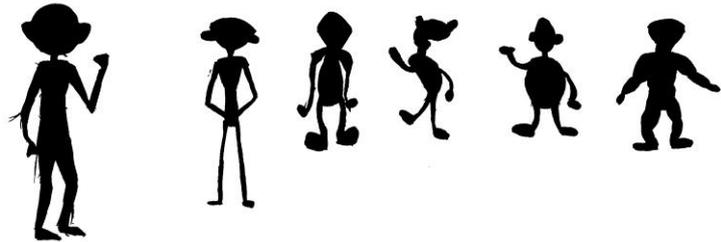




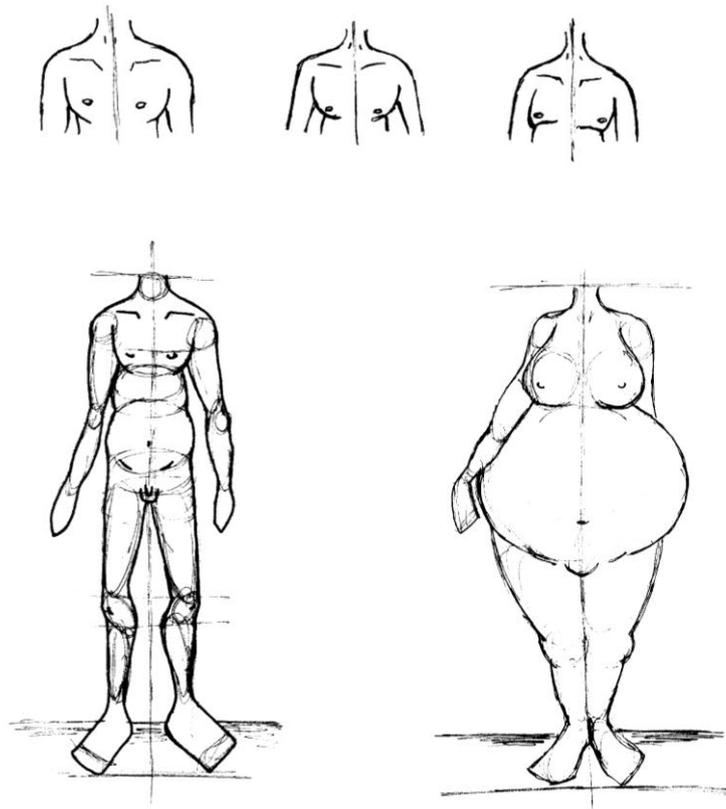




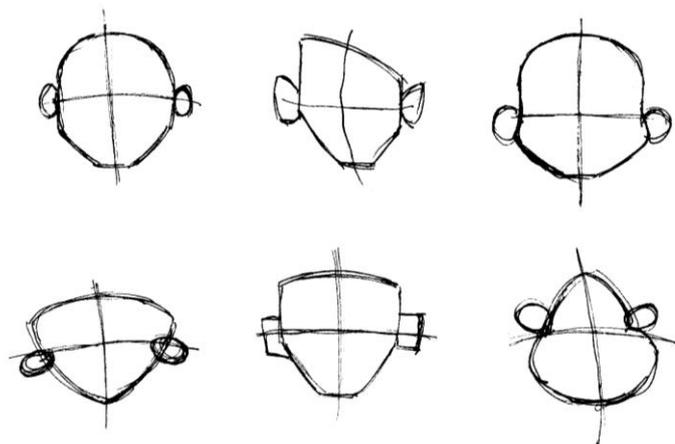
*Siluetas*

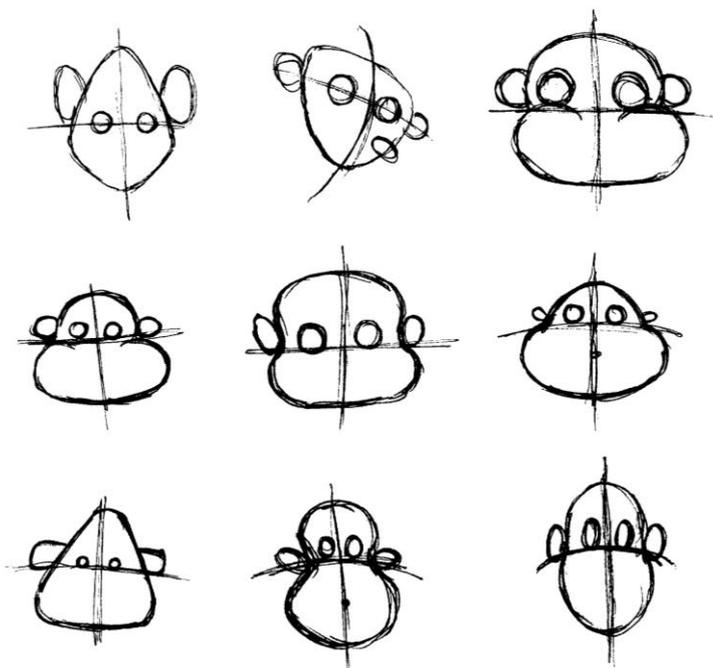


### Cuerpos

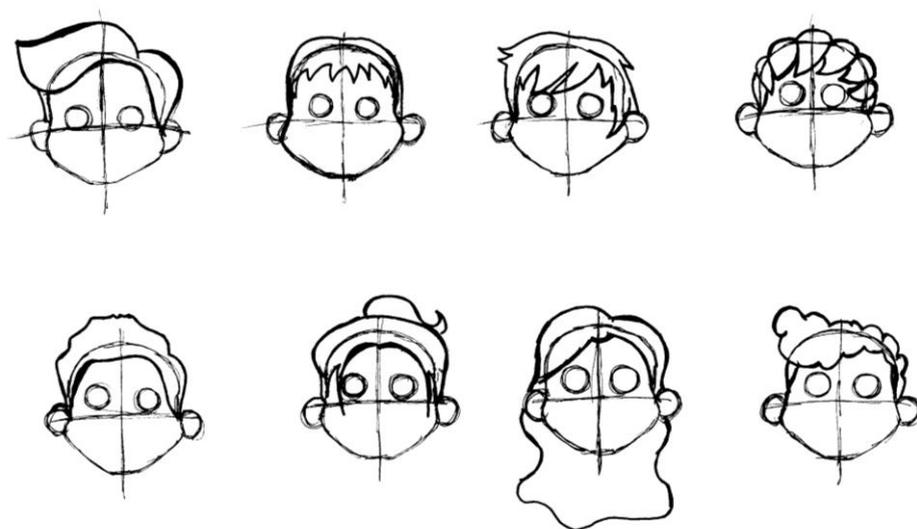


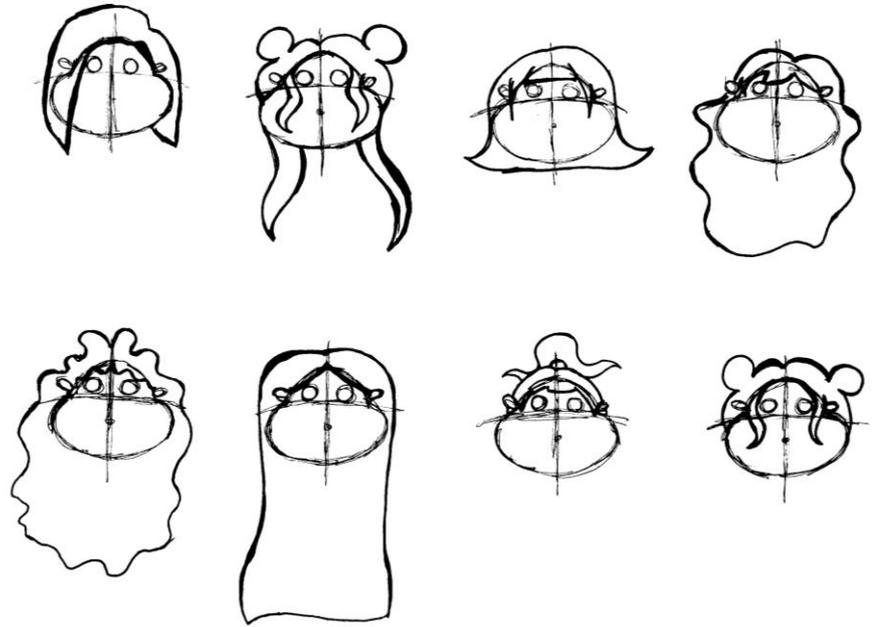
### Cabezas



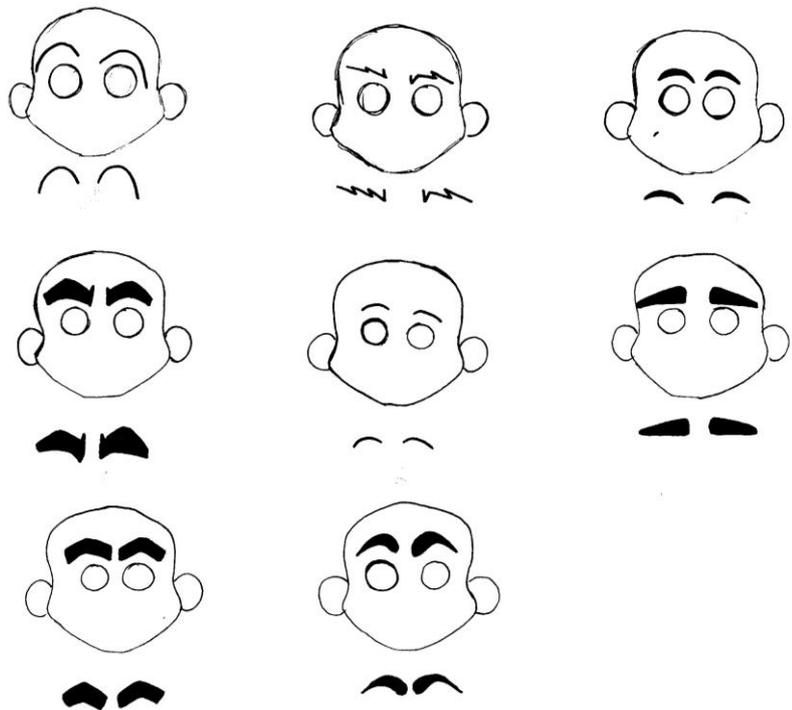


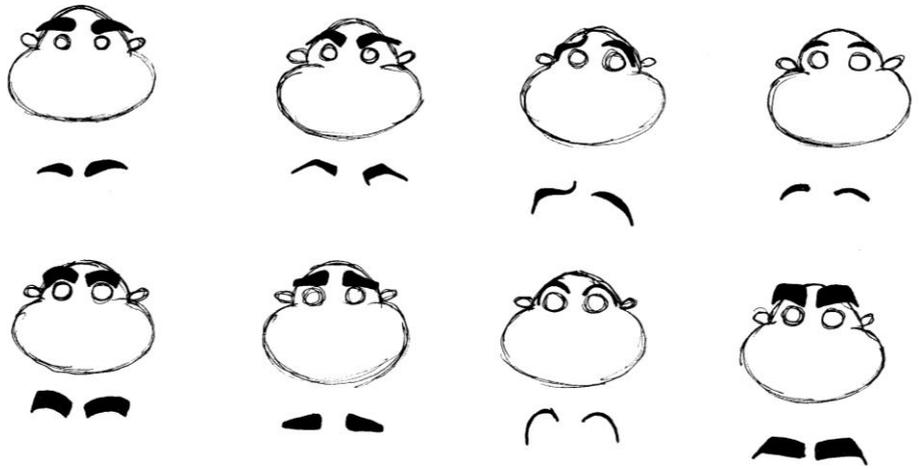
***Pelos***



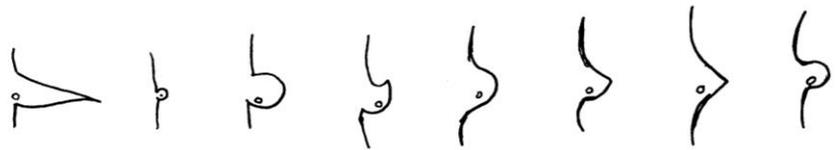


**Cejas**

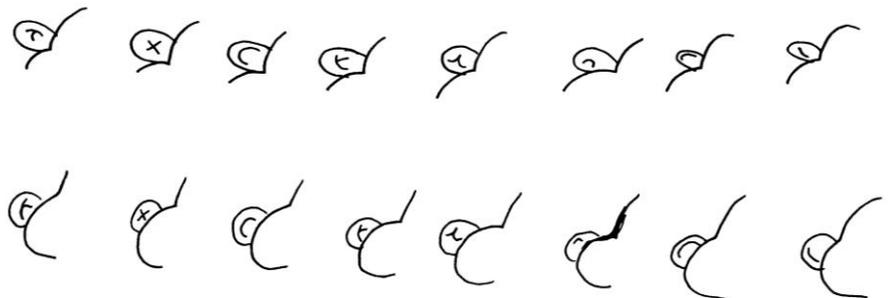




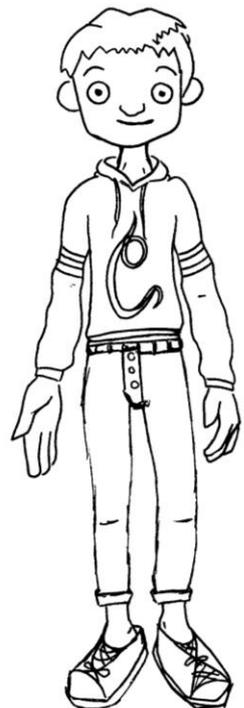
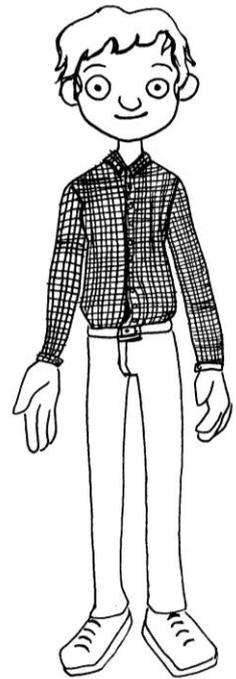
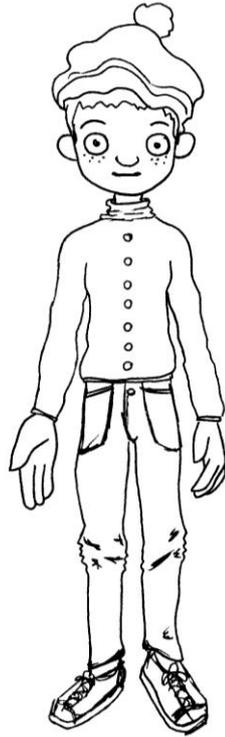
**Narices**



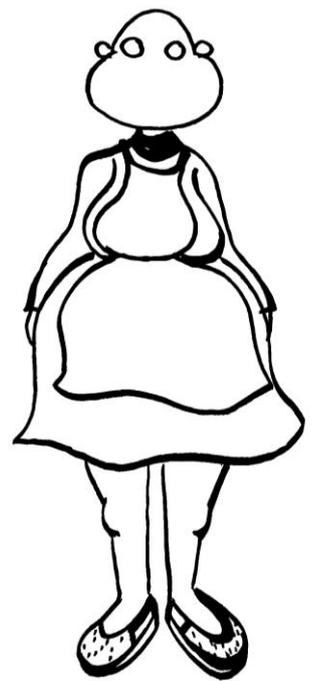
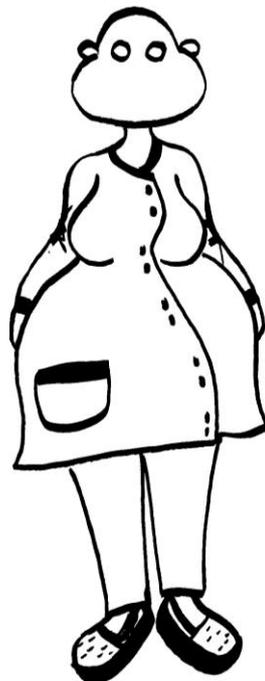
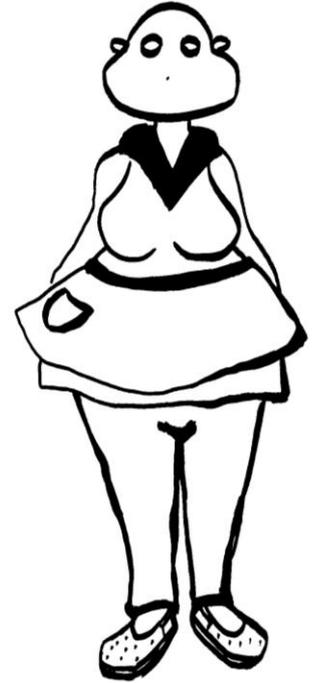
**Orejas**

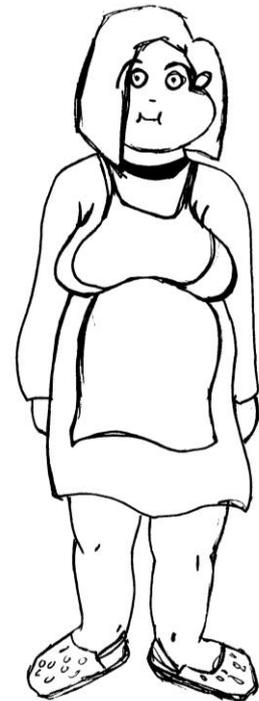
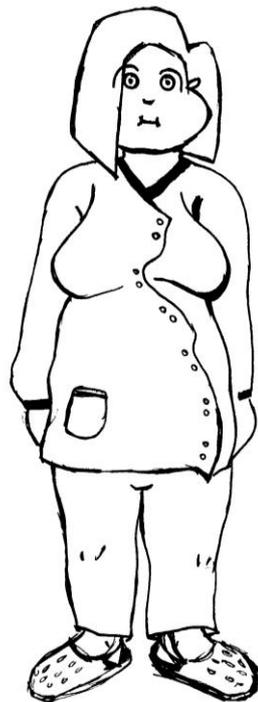
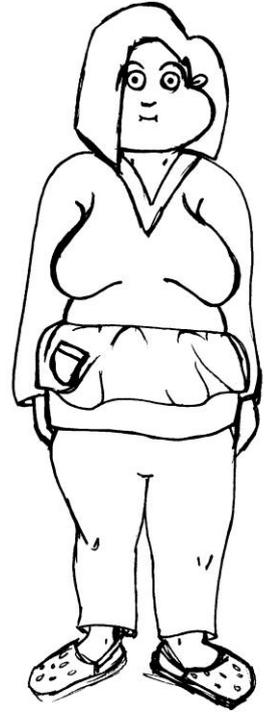


*Descripción completa*







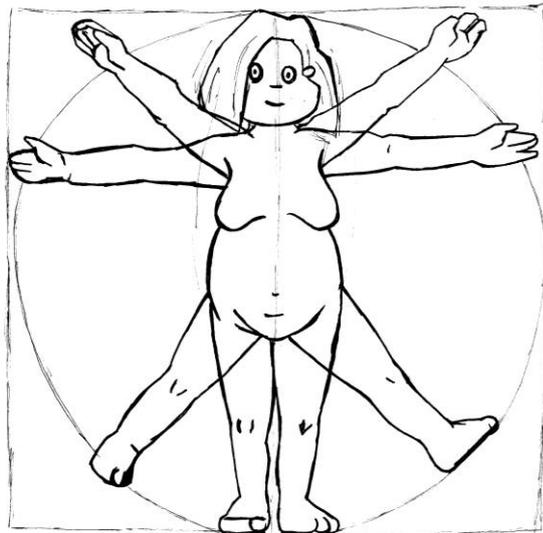


## ANEXO 13. DISEÑO DE PERSONAJES

**Carlos definitivo**



**Alicia definitiva**

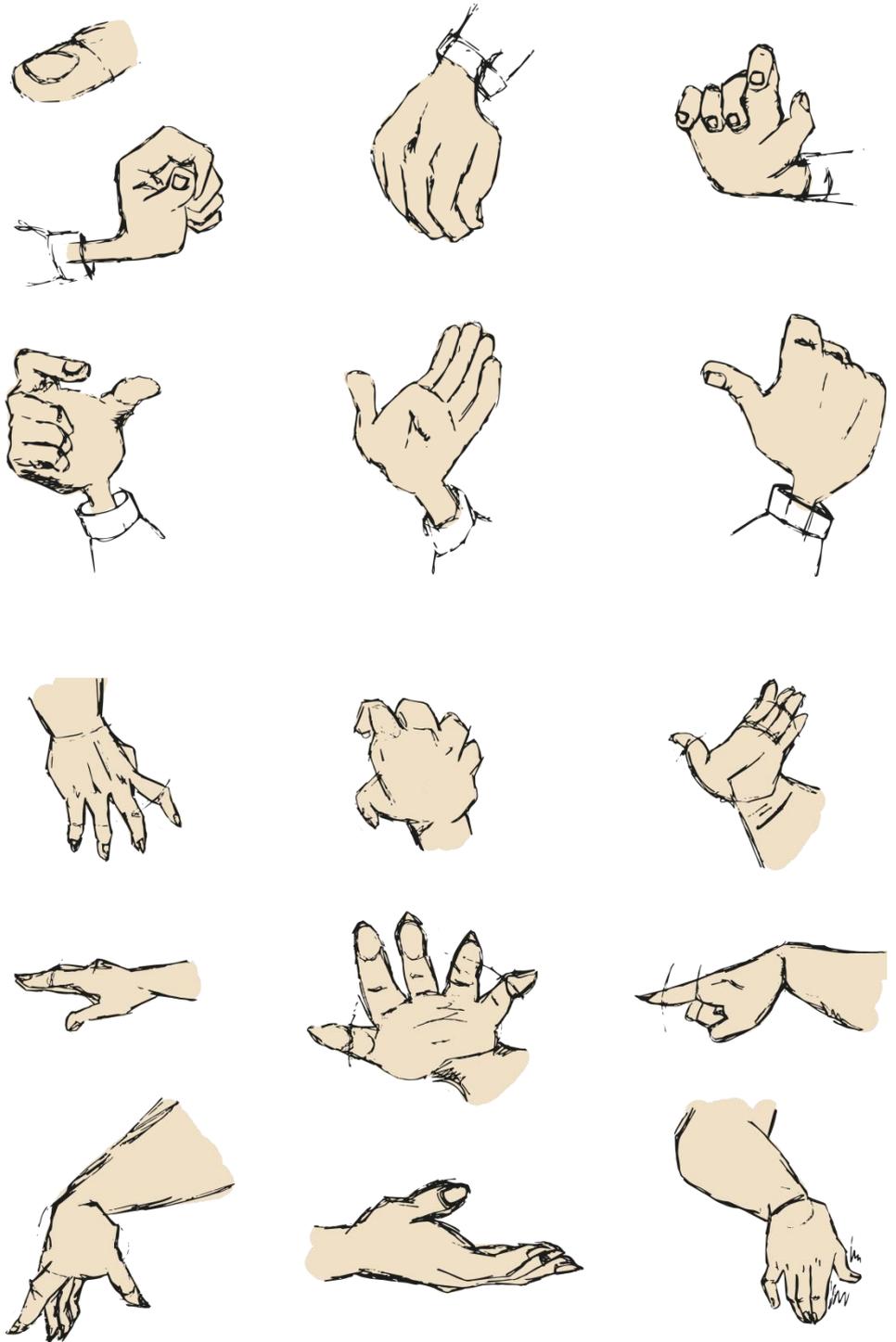


*Carta de expresiones*

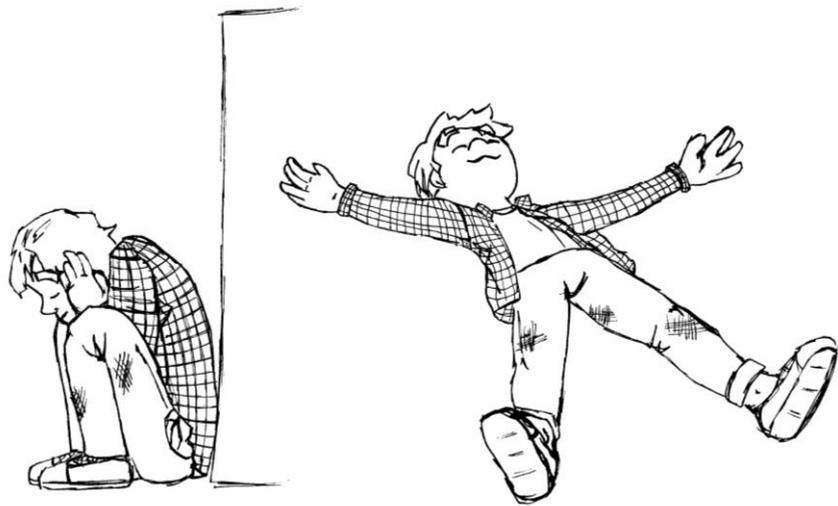
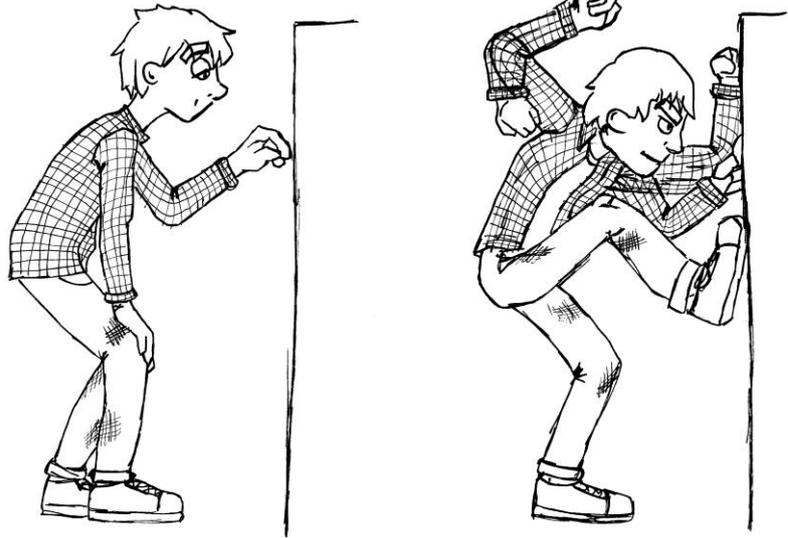




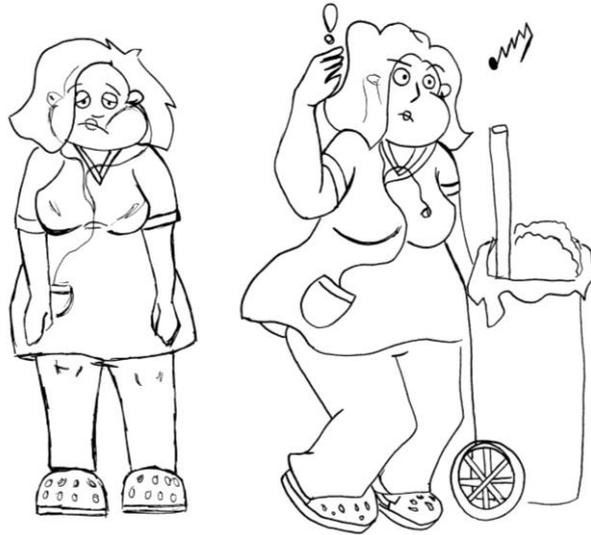
**Carta de manos**



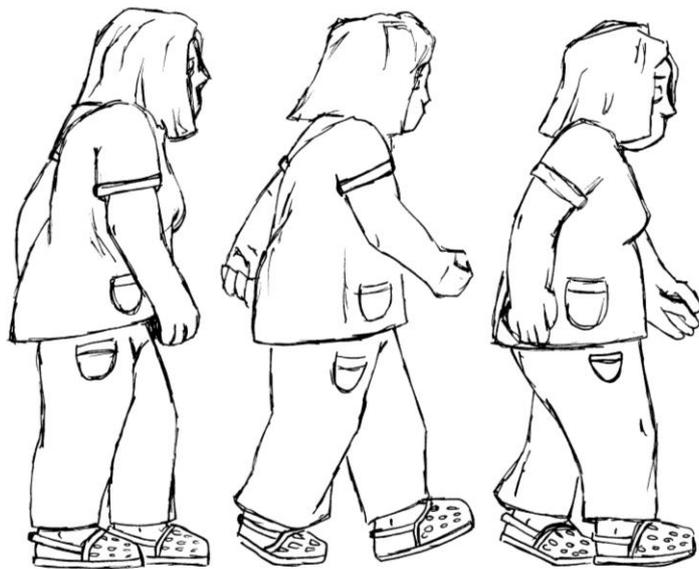
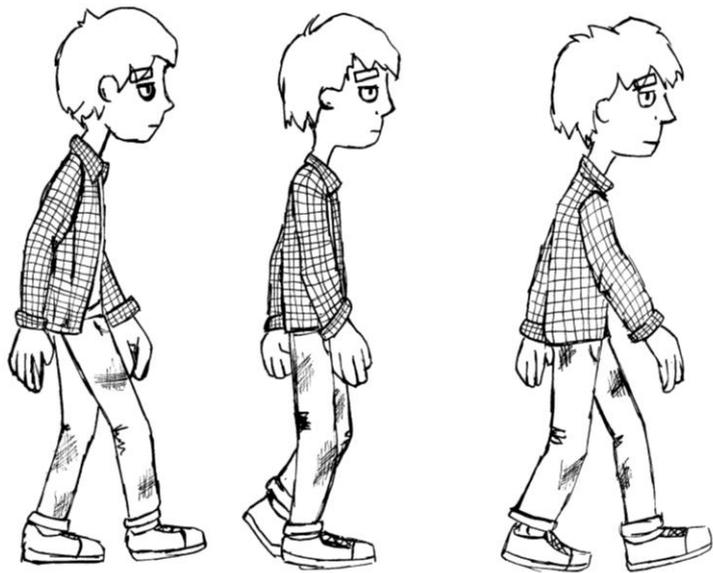
*Carta de poses y movimientos*







*Carta de caminados*



*Pruebas de color Carlos*





*Pruebas de color Alicia*

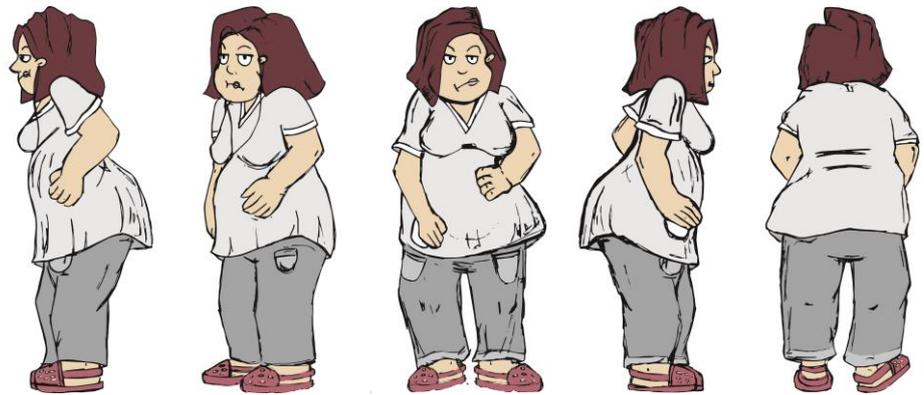




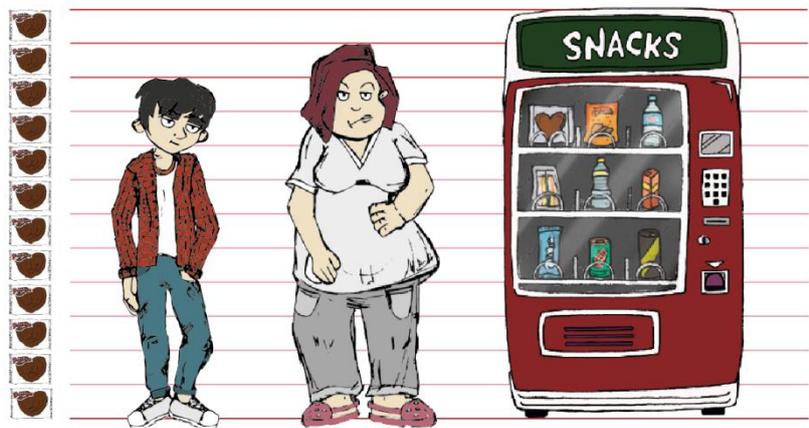
**Carlos Turn Around**



**Alicia Turn Around**



**Line Up**

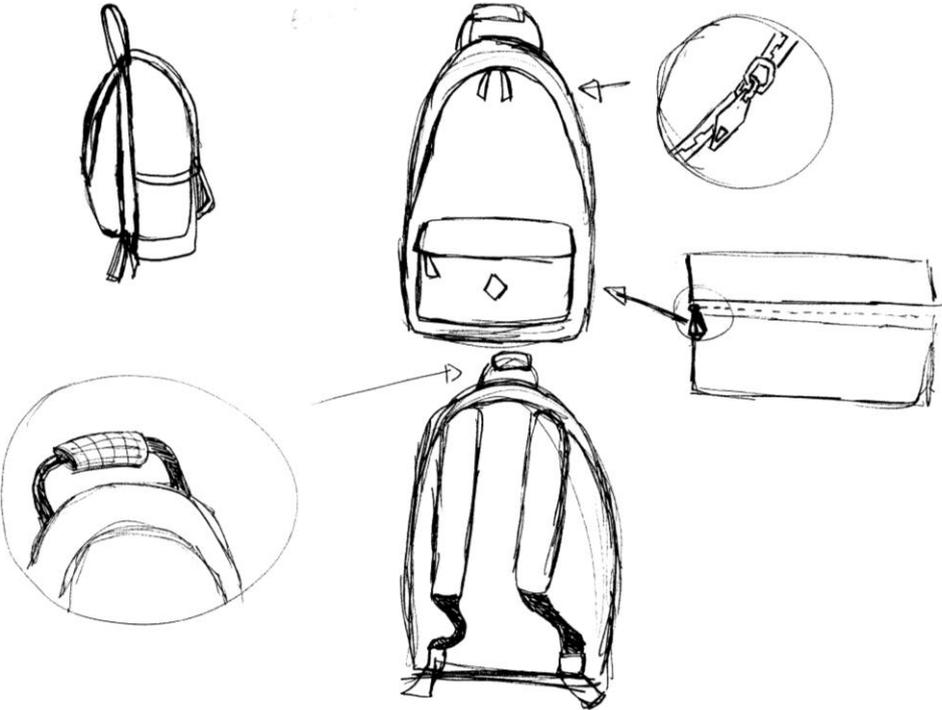
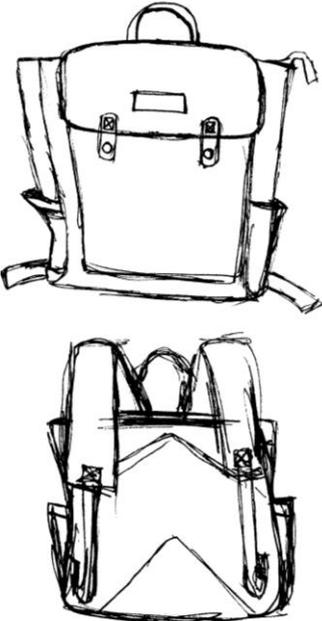


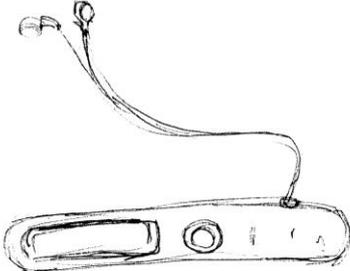
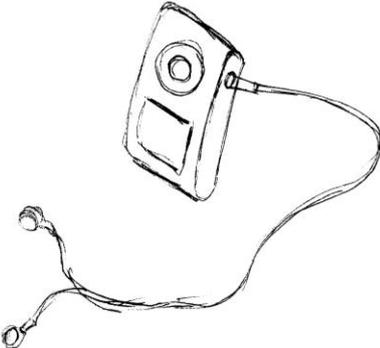
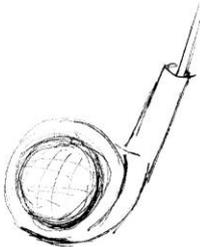
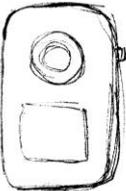
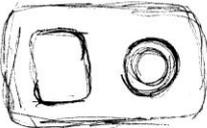
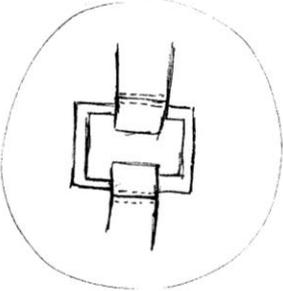
Artes finales

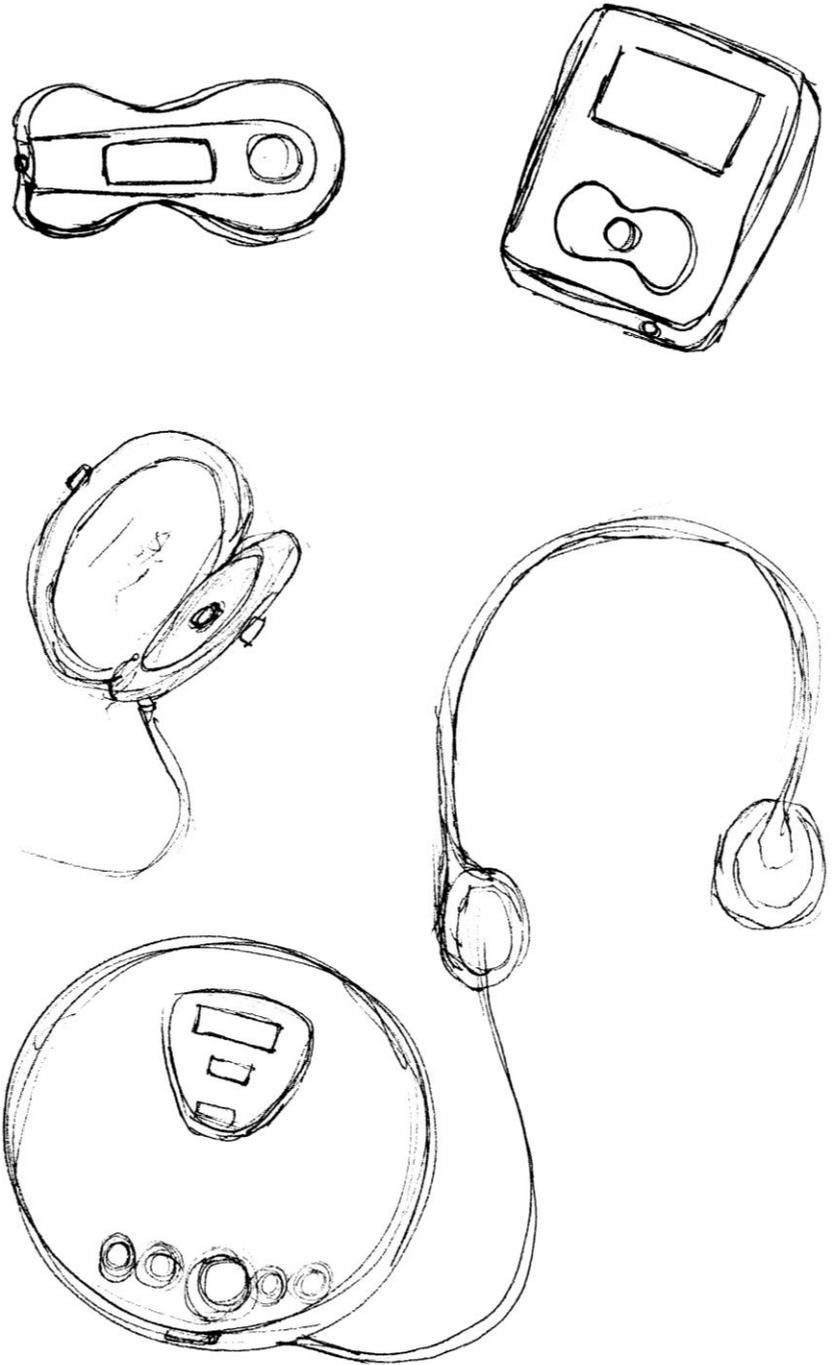


## ANEXO 14. DISEÑO DE PROPS

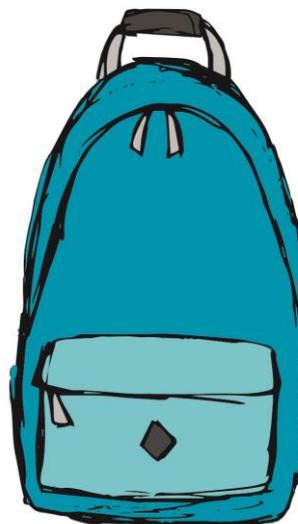
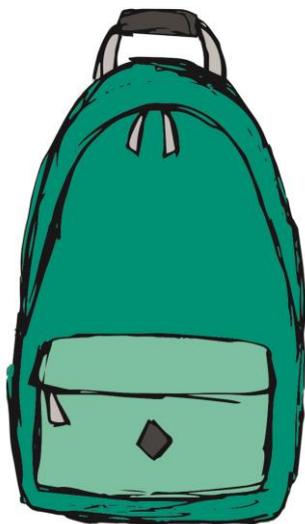
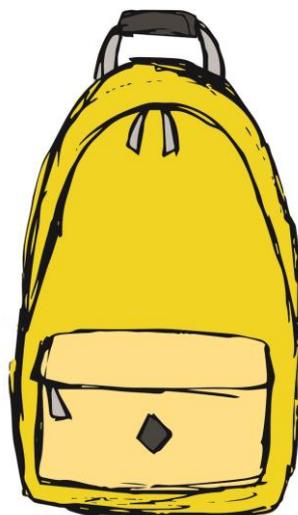
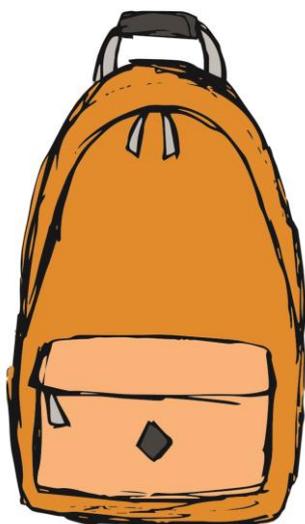
**Bocetos**

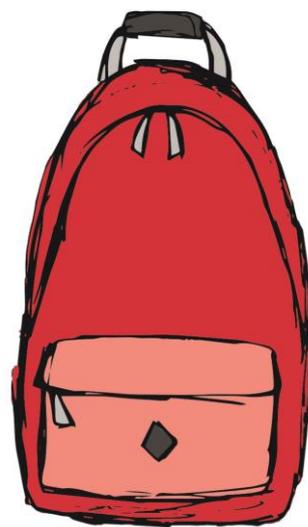
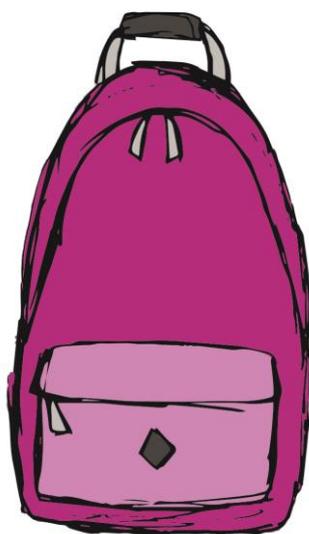
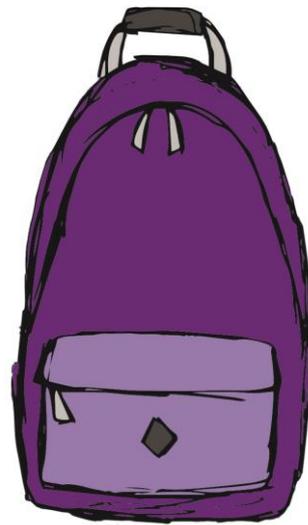
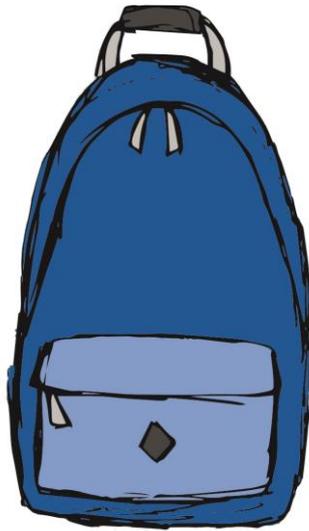




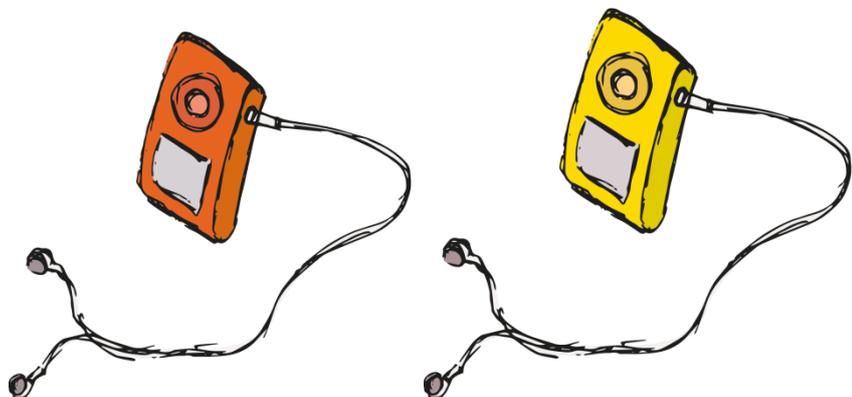
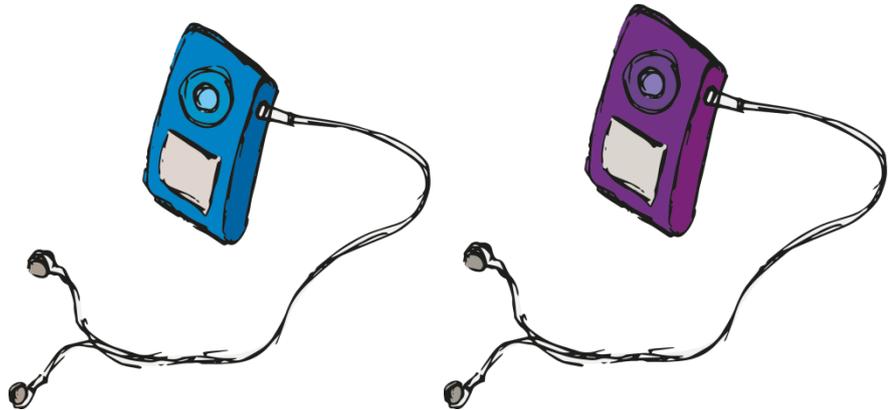
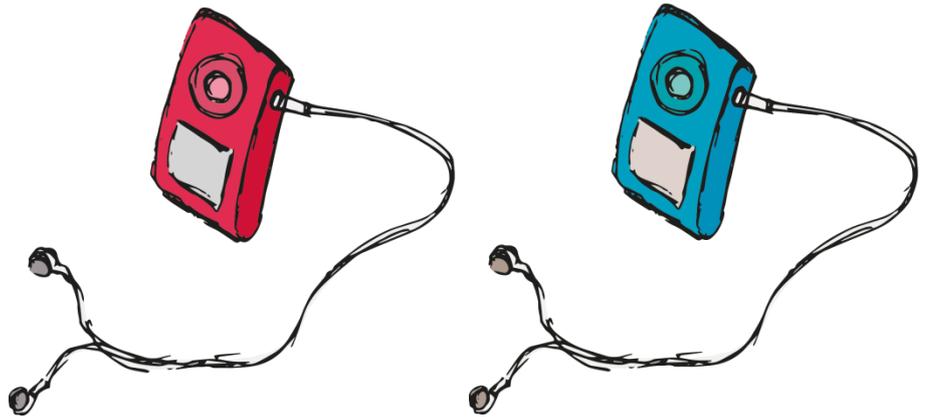


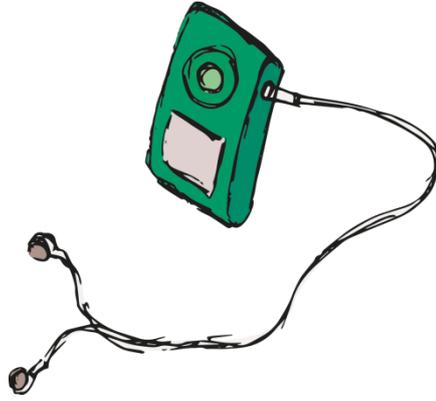
*Mochila pruebas de color*





*MP3 pruebas de color*

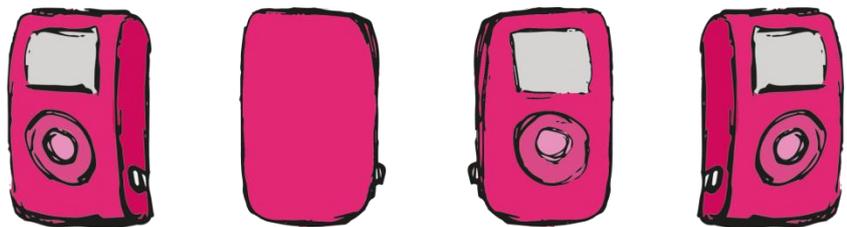




***Mochila Turn Around***



***MP3 Turn Around***



## ANEXO 14. CONSTRUCCIÓN DE PROPS





## ANEXO 15. MAKING OF PALMERITAS



