

RECREATIVOS RURALES

PREPRODUCCION
CORTO ANIMACION 2D



RECREATIVOS RURALES

PREPRODUCCION
CORTO ANIMACION 2D

Autora:

ELISA GARCÍA ORTEGA

Tutora:

MARÍA CARMEN POVEDA COSCOLLA

índice

CARACTERÍSTICAS PELÍCULA	8
GUIÓN	10
GUIÓN TÉCNICO	12
STORY BOARD	15
PERSONAJES	
Lisa	30
Lena	39
FONDOS	44
FOTOGRAMAS FINALES.....	51
ANIMÁTICA	55

CARACTERÍSTICAS PELÍCULA

Este cortometraje realizado con animación tradicional 2D presenta a dos insectos (cucaracha y mosca) que intentan poner en marcha una máquina recreativa en un bar de pueblo. La película está realizada en clave de humor e indicada para todos los públicos, interesados en temas de videojuegos especialmente retroinformática y cultura de arcade española.

Una pareja de insectos, una cucaracha y una mosca, se encuentran en un bar de una pedanía rural buscando la forma de entretenerse y pasar el tiempo y para ello emprenden la búsqueda de monedas para hacer funcionar una vieja máquina de recreativos que se encuentra en el local.

Tras leer algunos libros sobre historia de videojuegos y escuchar las diferentes experiencias de la gente acercándose al medio decidí compartir mi experiencia y primeros contactos con el arcade clásico. En contraposición al ambiente lúdico y festivo de los salones recreativos mi toma de contacto con las máquinas fue solitaria (parcialmente y en comparación) y conllevaba una vía de escape al lugar donde me encontraba, concretamente el pueblo donde veraneamos mi familia, una pedanía rural.

GUION

(Intro: Se ven diferentes imágenes en vídeo de juegos de arcade, máquinas y gente en los locales de juego. Pasa a negro)

Un bar de pueblo, desde fuera ya se observa que se encuentra descuidado y en cierto estado de abandono. Al entrar en él las sospechas se confirman: no parece que hay nadie en el interior y todo tiene aspecto desgastado y sucio. En el suelo se acumulan grandes cantidades de desperdicios propios de estos locales, junto con las botellas y copas sin limpiar de la barra.

Aparece entonces una pequeña cucaracha que vigila en sus primeros pasos, hasta llegar al tesoro que buscaba: una reluciente moneda que se encuentra encima de la barra y que recoge con curiosidad. La cara que hay grabada en la moneda, como afirmando su hazaña, le devuelve la mirada con un guiño que convence a la cucaracha de que ha encontrado lo que buscaba.

Se dirige entonces con esa confianza a bajar de la barra dando un salto que no termina demasiado bien: se estampa contra el suelo y el choque hace que suelte la moneda que se aleja rebotando contra el suelo. Rápidamente el insecto reacciona y sale corriendo tras ella. Todo este sonido parece llamar la atención de otro insecto que surge de dentro de uno de los montones de desechos del suelo que para su sorpresa también contenían otra brillante moneda. Sale de la basura limpiándose algunos restos y sigue satisfecha su camino.

Entonces se descubre lo que los dos insectos buscaban desde el principio: ante ellas se alza una inmensa máquina recreativa y con rapidez se acercan a ella.

Los dos ascienden hasta la parte del monedero, donde se ponen de acuerdo y una le entrega a la otra su moneda, a lo que la primera continúa su camino hacia arriba hasta llegar a los mandos de la máquina. Manda entonces un aviso a su compañera para que introduzca las monedas en la recreativa y ponerla en marcha. La cucaracha a los mandos espera con entusiasmo y de pronto se comienzan a oír ruidos y pitidos de funcionamiento, a la vez que la pantalla parpadea unos segundos hasta dejar ver el juego. La cucaracha no da crédito a lo que ve y tras frotarse los ojos queda hipnotizada por las imágenes que se le muestran.

GUIÓN TÉCNICO

PLANO	TIEMPO	DESCRIPCIÓN	CÁMARA	AUDIO
1	15"	Plano negro que pasa recopilación de imágenes y video de antiguos locales de salones de recreativos.	-	Alboroto, jaleo, ruido de máquinas y juegos funcionando.
2	5"	Exterior. Se observa un bar rural con algunas mesas de plástico fuera, la puerta abierta, el ambiente es tranquilo. La cámara se acerca hacia la puerta con un zoom.	Plano general Zoom lento	Sonido ambiente rural.
3	5"	Interior. Se ve el local por dentro, bastante desaliado con una barra a la izquierda, a la que de nuevo se acerca la cámara en zoom.	Plano conjunto Zoom lento	Continúan los sonidos de ambiente rural pero más bajo.
4	10"	Del lado interior de la barra asoma una cucaracha que vigila a los dos lados antes de subir y acercarse a coger una moneda que está encima.	Plano entero	Siguen sonidos.
5	3"	Se levanta con la moneda en las manos y la observa con suspicacia.	Plano medio-corto	Sonido de curiosidad del personaje.
6	3"	La moneda le devuelve la mirada guiñándole el ojo a modo de afirmación.	Plano detalle Contra plano	Sonido de guiño alegre
5	3"	La cucaracha reacciona con asombro y alegría y se desplaza un poco a la derecha para salir de plano.	Plano medio-corto	Sonido reacción positiva del personaje.

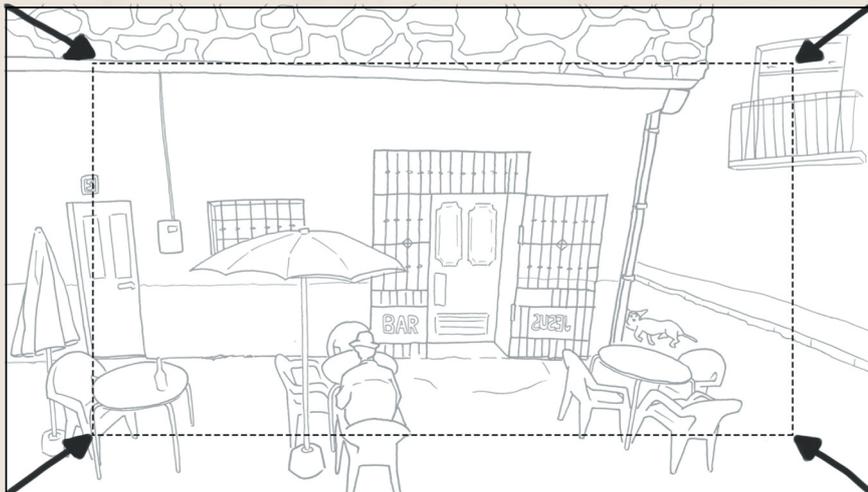
PLANO	TIEMPO	DESCRIPCIÓN	CÁMARA	AUDIO
4	5"	Vuelta al plano anterior, el personaje avanza hacia la derecha y salta al vacío, con la moneda bajo en brazo y confiado.	Plano entero	Sonido del personaje tomando impulso.
7	10"	Tras el salto, que empezó bien, se estrella contra el suelo de forma cómica por lo que suelta accidentalmente la moneda que avanza hacia la derecha con un par de saltos.	Plano entero	Golpe del personaje contra el suelo y de moneda rebotando.
7	5"	La cucaracha se reincorpora inmediatamente y echa a correr tras la moneda con el fin de atraparla. La cámara le acompaña un instante realizando un travelling horizontal a la derecha hasta que sale de plano.	Plano entero Travelling horizontal	Moneda rebotando.
7	5"	Se observa entonces un cúmulo de desechos moviéndose.	Plano entero	Sonidos de movimientos.
7	5"	De la montaña de basura surge una mosca de forma triunfal, y eleva otra moneda que sostiene con el brazo.	Plano entero	Sonidos triunfales.
7	5"	Tras salir de los escombros se limpia algún resto que se le pega.	Plano entero	Murmullo de cansancio.
7	5"	Gira y se dirige hacia la derecha del plano hasta salir de él.	Plano entero	
8	10"	Los dos insectos se dirigen a la parte superior del plano, en la cual se encuentra una máquina de recreativos. La máquina se alza poco a poco con un plano vertical de travelling hasta observarla por completo.	Plano conjunto Travelling	Sonido magnificar.
9	5"	Los personajes escalan a la máquina y se detienen en la zona del monedero.	Plano entero	
9	5"	Uno de ellos le entrega su moneda a la otra para después continuar subiéndolo.	Plano entero	

PLANO	TIEMPO	DESCRIPCIÓN	CÁMARA	AUDIO
10	5"	Sigue subiendo hasta llegar a la parte de los mandos, donde al llegar se gira y manda una señal de aprobación hacia abajo.	Plano conjunto	Sonido de afirmación
9	5"	Su compañera recibe la información respondiendo con el mismo gesto, y procede a introducir las dos monedas en el monedero.	Plano entero	Sonido de monedas introducidas
10	5"	La máquina hace ruidos de arrancado y con algunos parpadeos consigue encender y mostrar imágenes en pantalla. La cucaracha se gira y lo observa.	Plano conjunto	Sonidos de arranque y juego
11	5"	En contra plano se observa la reacción del personaje, que asombrado se frota los ojos. Zoom lento hasta primer plano.	Plano medio Contraplano Zoom lento	Sonido frotar ojos exagerado
11	5"	Tras frotarse los ojos dentro de estos se ve como reflejan imágenes de varios juegos, parece hipnotizado.	Primer plano	Sonidos iguales al plano 1: Jaleo, ambiente salón recreativo, juegos

Vídeo

Plano negro, con sonidos de ambiente de salón recreativo. Pasa con fundido a una recopilación de imágenes de los mismos locales.

Corta a negro de forma abrupta, para los sonidos.

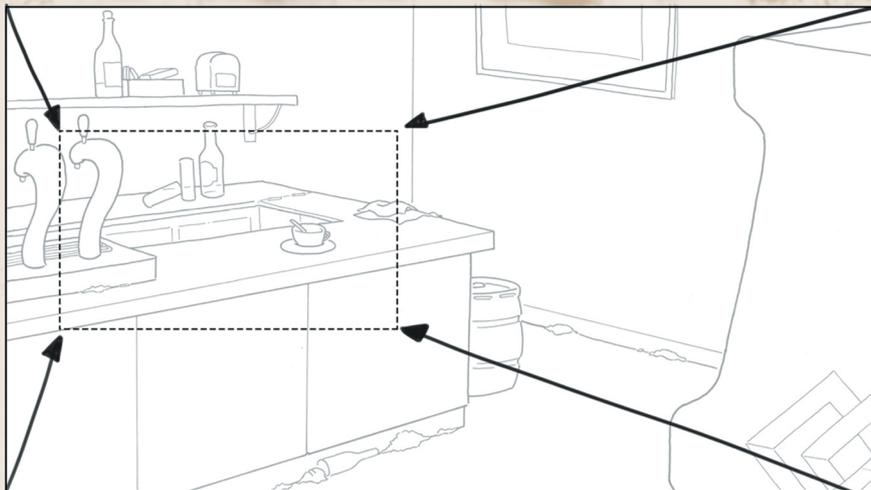


Plano general

Exterior bar.

Zoom lento hacia la puerta principal.

Sonidos de ambiente rural.

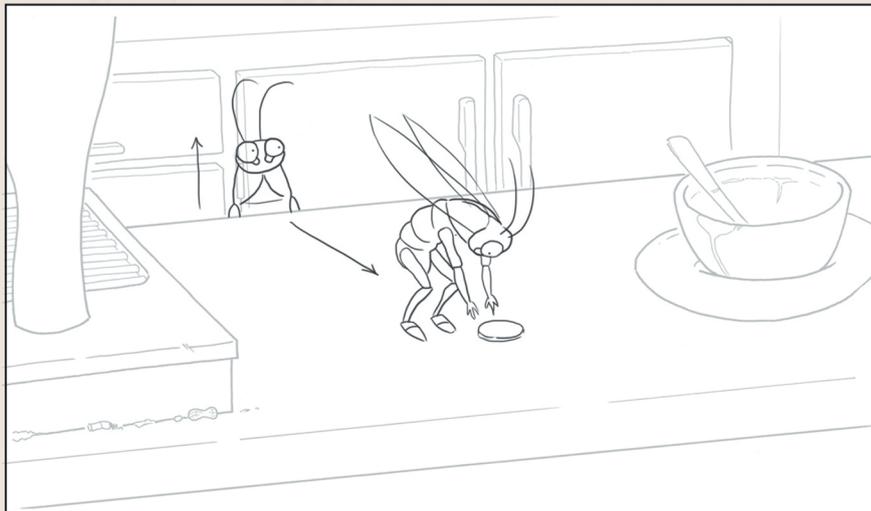


Plano conjunto

Interior bar.

Zoom hacia una parte de la barra.

El sonido de ambiente se amortigua al pasar al interior.



Plano entero

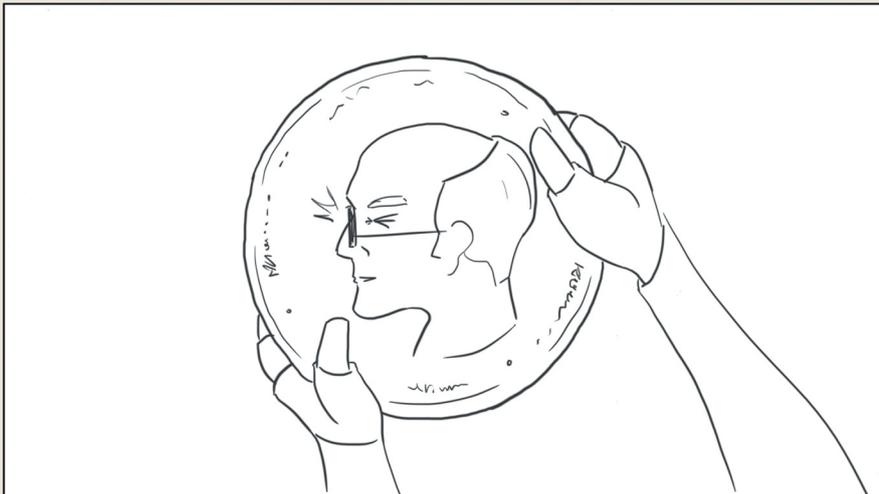
Se observa la barra con una moneda encima.

Del lado interior de la barra asoma una cucaracha que vigila los dos lados antes de subir y acercarse a coger la moneda.



Plano
medio-corto

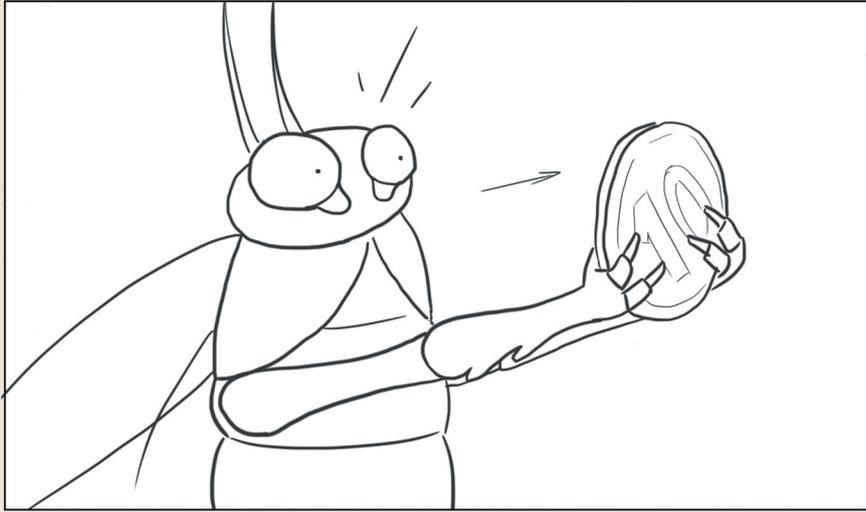
Al levantarse con la moneda
la observa con suspicacia.



Plano detalle
Contraplano

En la moneda se ve la cara
estampada, que contesta con
un guiño.

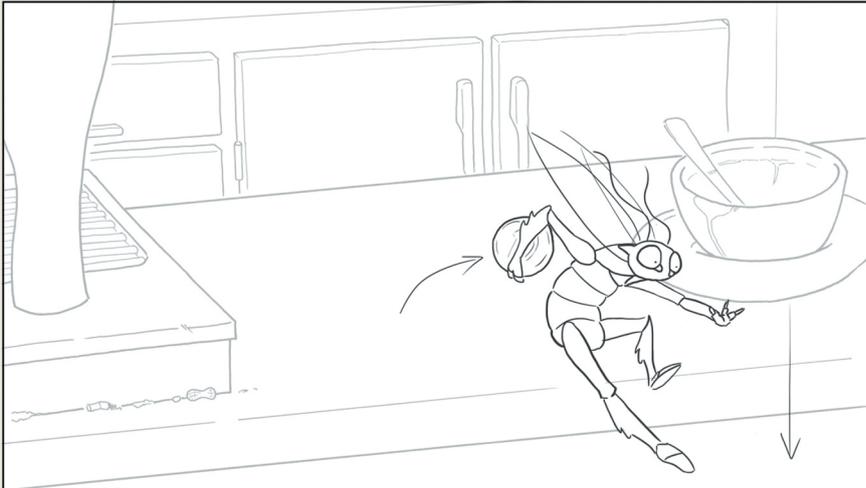
En el momento del guiño se
escucha un sonido de
tintineo.



Plano medio-corto

La cucaracha reacciona con asombro.

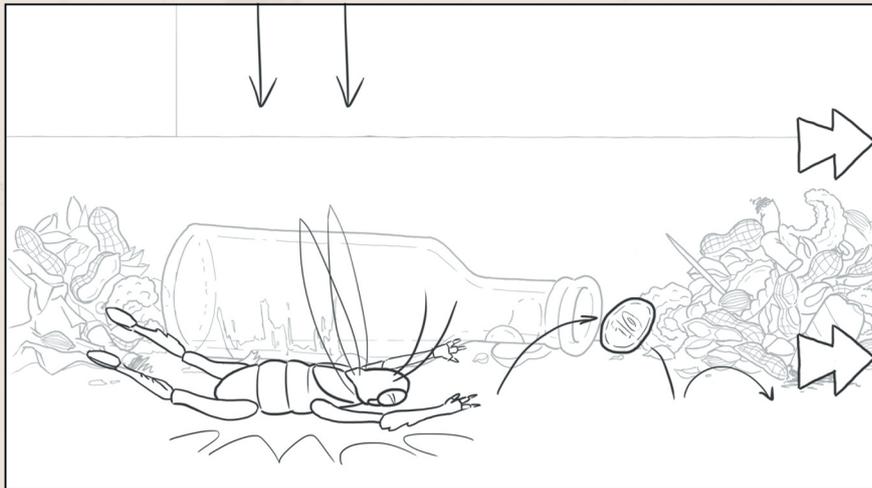
Comienza a dirigirse a la derecha del plano.



Plano entero

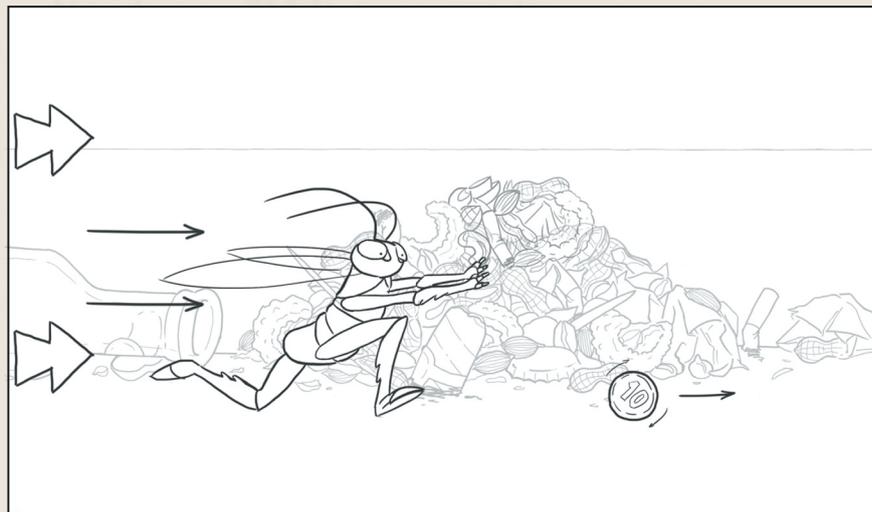
Vuelta al plano anterior.

La cucaracha avanza hasta el lado exterior de la barra y salta al vacío, con la moneda bajo el brazo.



Plano entero Travelling

Tras la caída, se da de bruces contra el suelo, lo que hace que suelte la moneda y avance sola.

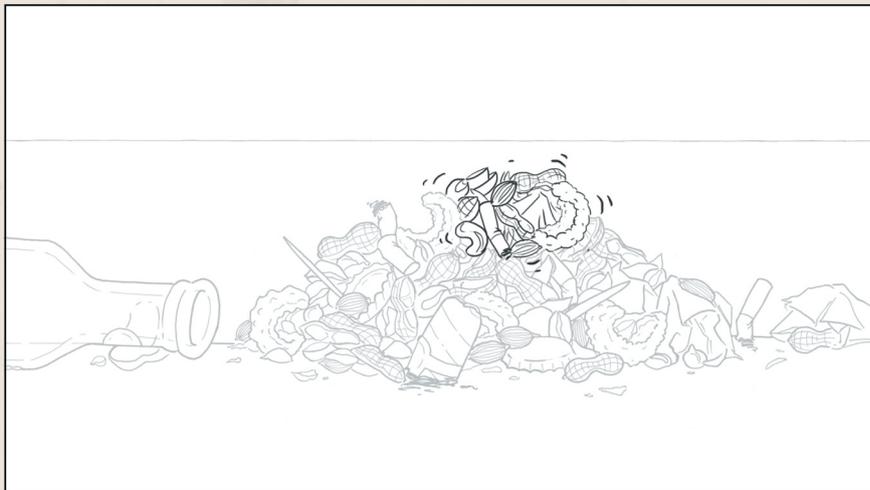


Plano entero Travelling

Se levanta y sale corriendo a cogerla.

Avanza hacia la derecha mostrando el resto del plano con un travelling.

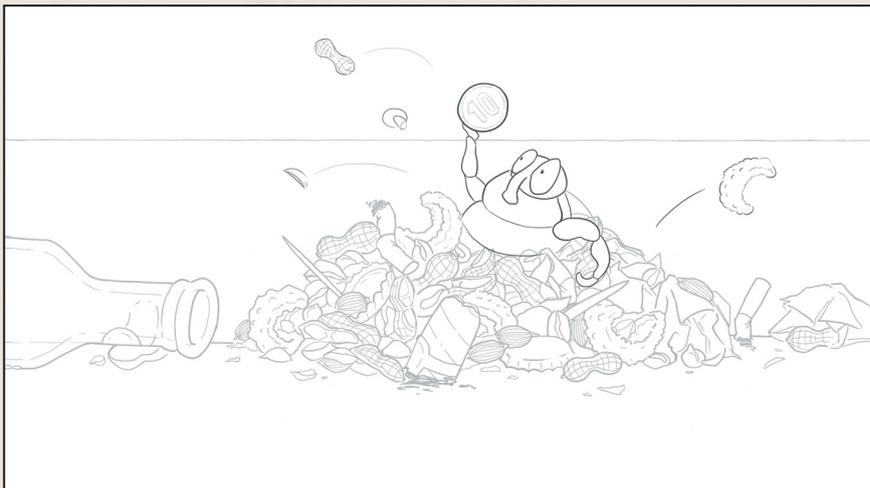
Salen de plano por la derecha.



Plano entero

La imagen se detiene en el plano anterior.

De la montaña de desechos, comienza a moverse la parte superior.



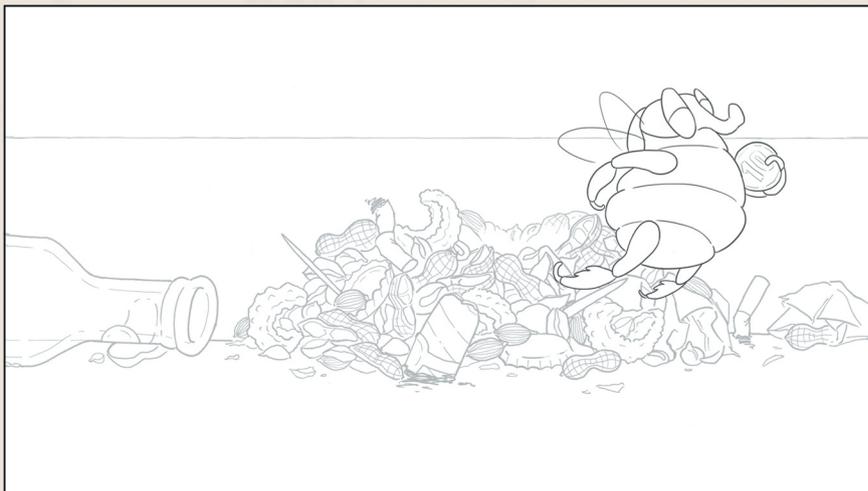
Plano entero

Del montículo sale una mosca, que surge triunfal con otra moneda en la mano.



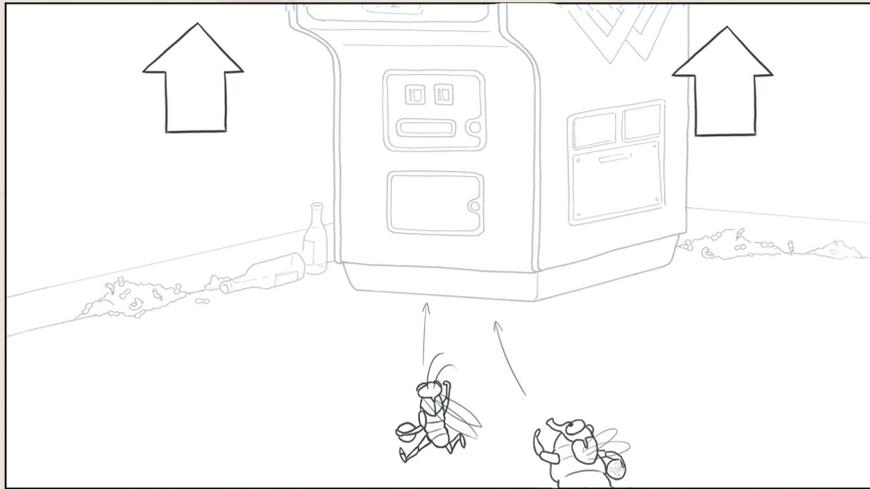
Plano entero

Sale del montón de basura y se limpia.



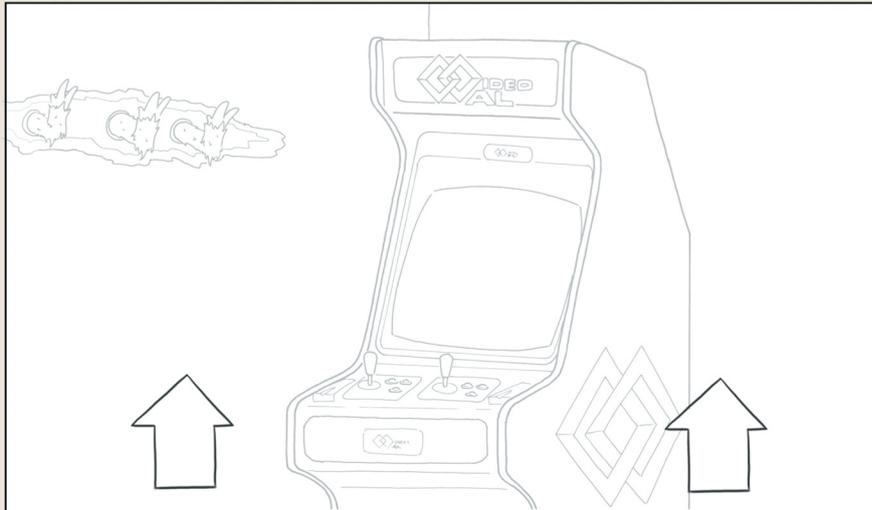
Plano entero

Se gira y se sale hacia la derecha del plano.



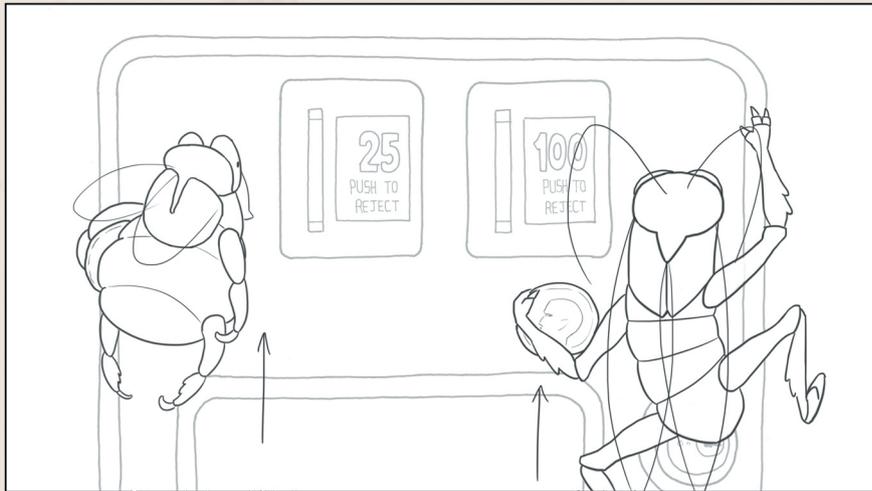
Plano conjunto Travelling

Los dos insectos se dirigen hacia una gran máquina recreativa que se muestra por completo con un travelling vertical.



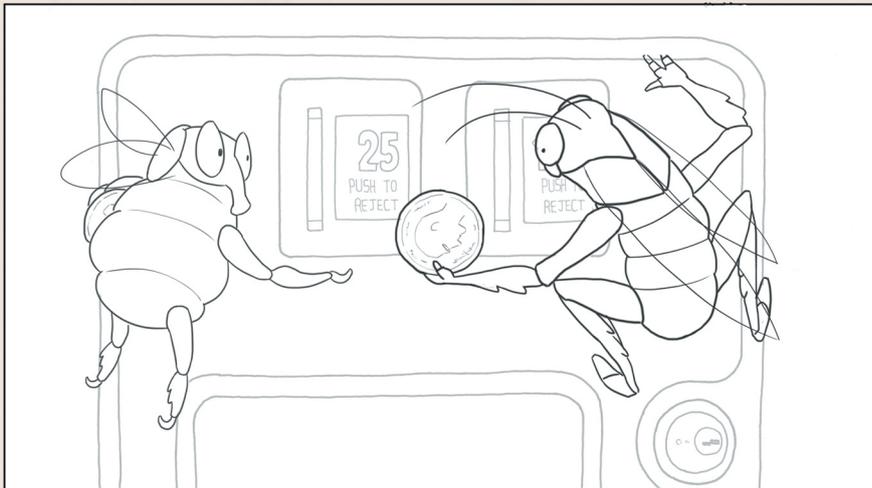
Plano conjunto Travelling

Se muestra la parte superior de la máquina con el travelling.



Plano entero

Los dos insectos suben hasta el monedero de la recreativa.



Plano entero

Uno le da su moneda al otro.



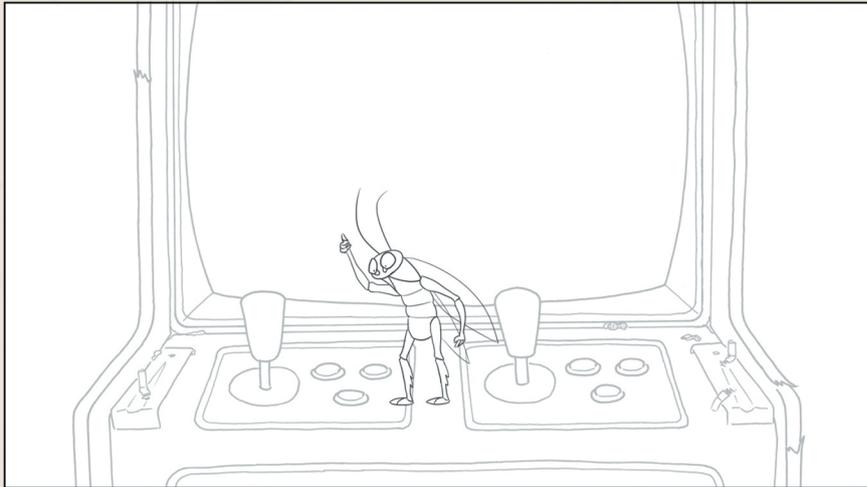
Plano entero

La que recibe la moneda se queda al lado del monedero y la otra continua hacia arriba.



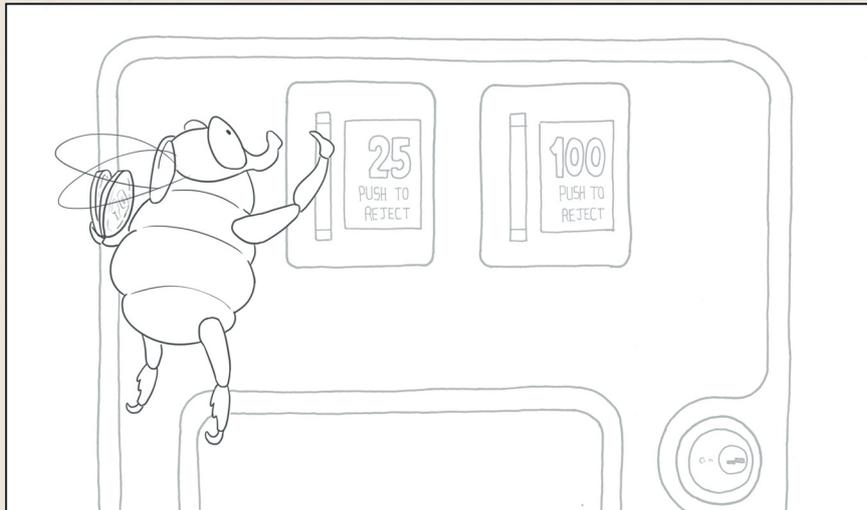
Plano conjunto

Sube hasta la parte de los controles.



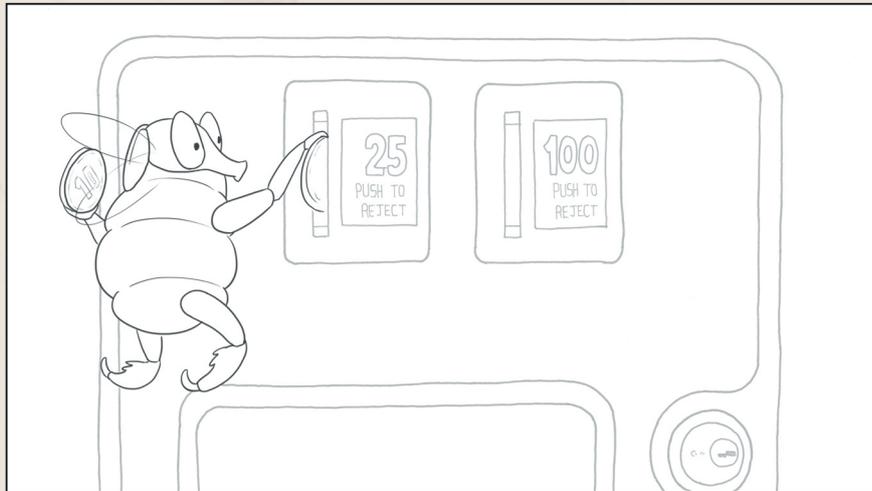
Plano conjunto

Desde arriba lanza una señal hacia abajo, como aprobación.



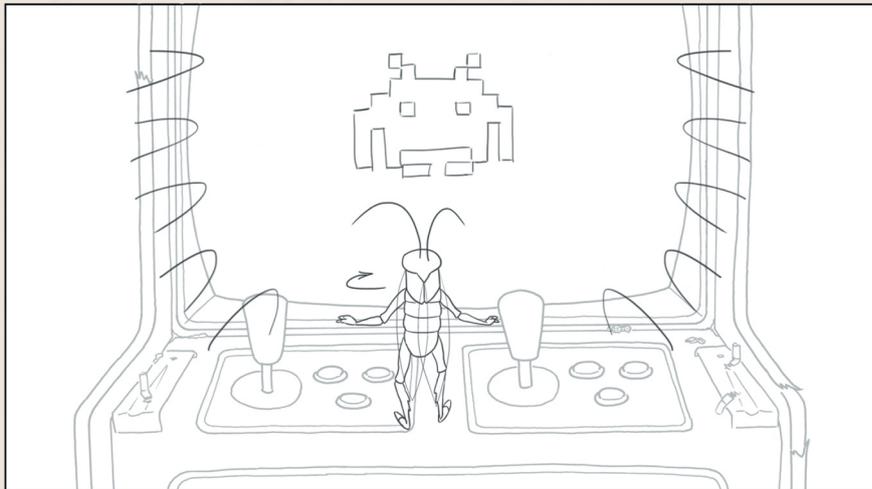
Plano entero

Le devuelve la señal como respuesta.



Plano entero

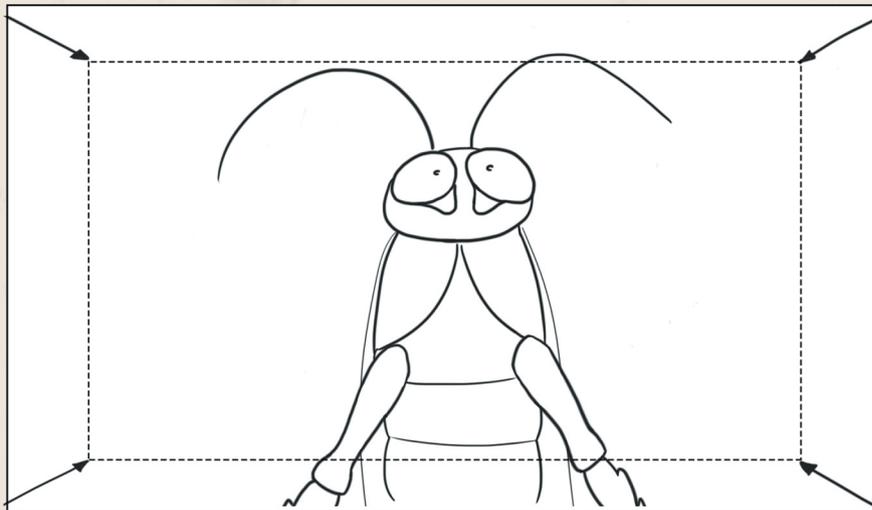
Introduce en el monedero las dos monedas.



Plano conjunto

La pantalla se ilumina, y comienza a poner diferentes imágenes de videojuegos, acelerando poco a poco los cambios.

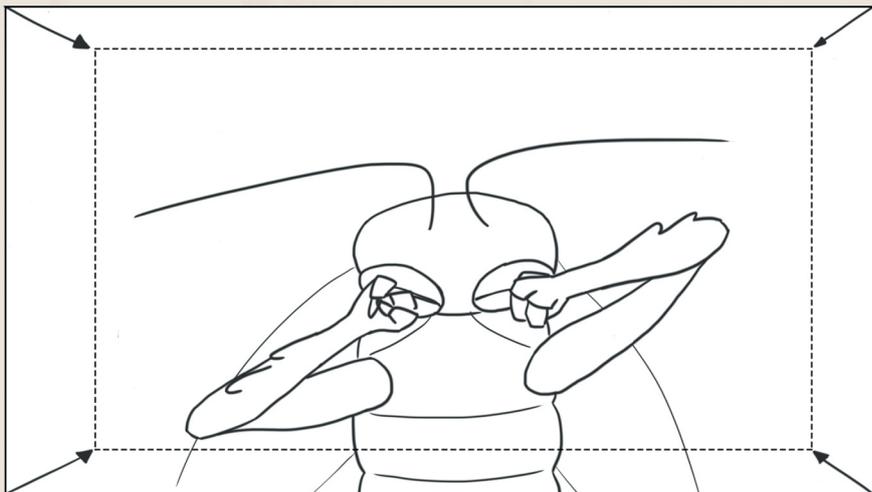
La cucaracha se gira y observa.



Plano medio
Contraplano

Zoom lento hacia los ojos.

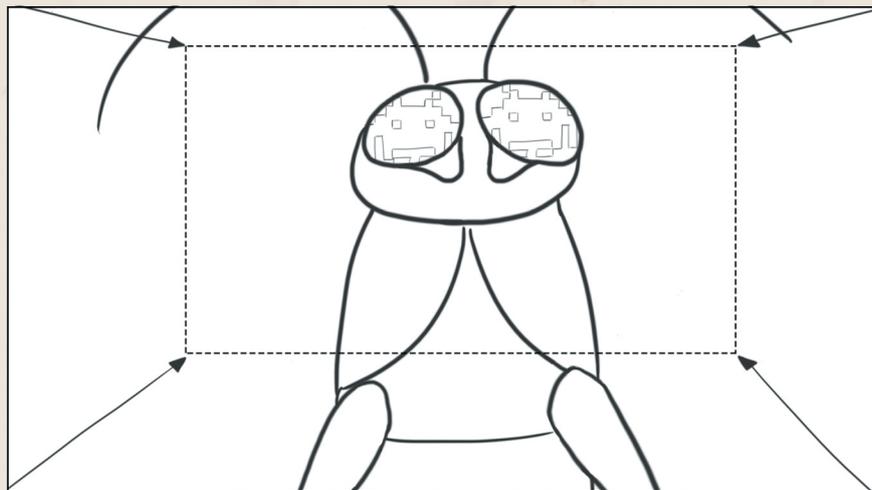
La cucaracha se queda
pasmada mirando la
pantalla. Parpadea.



Plano medio
Contraplano

Continúa el zoom hacia los
ojos.

Se frota los ojos con las
manos.



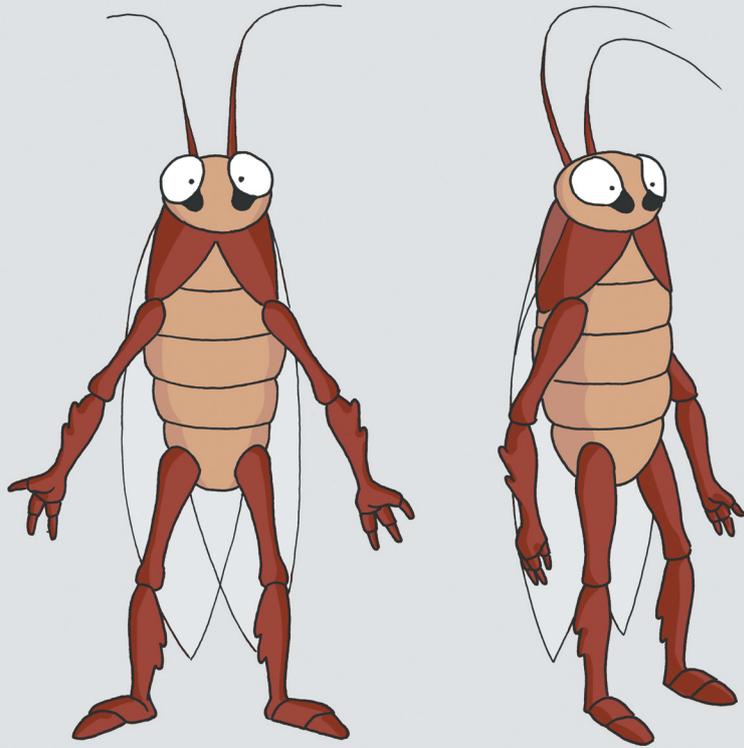
Primer plano

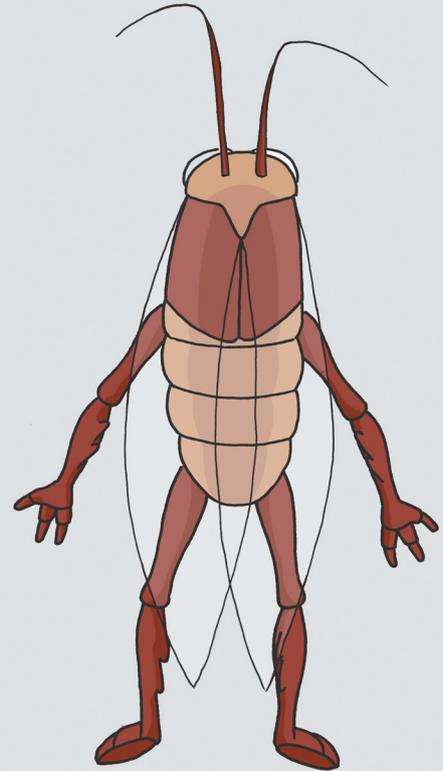
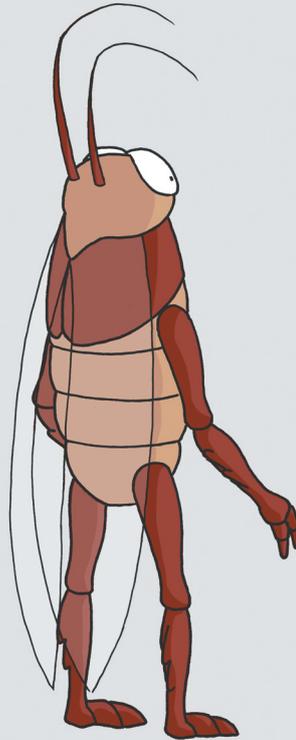
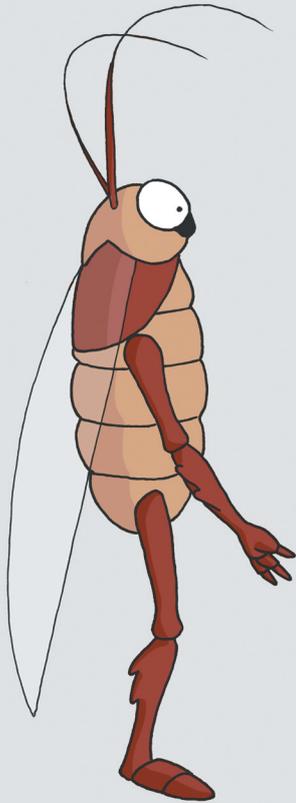
Continúa el zoom hacia los ojos.

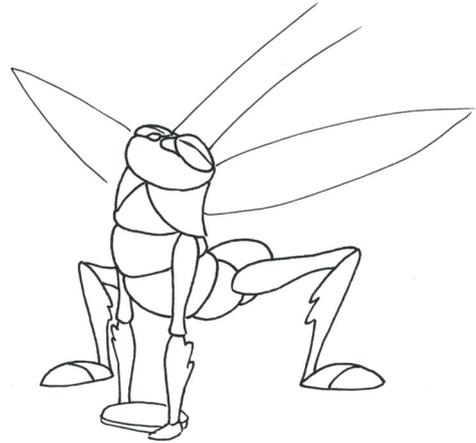
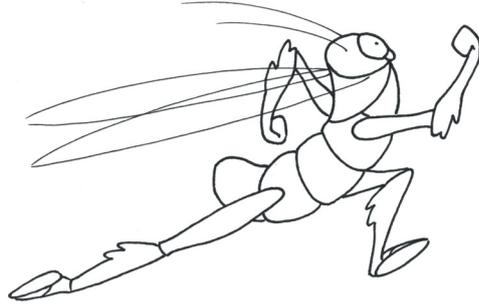
Desaparecen las pupilas y lo sustituye, en el completo de los ojos, el reflejo de las imágenes que hay en la pantalla de la máquina.

El plano pasa a negro con un corte, junto con el sonido de recreativos del inicio escuchándose de fondo.

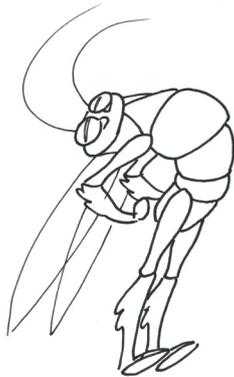
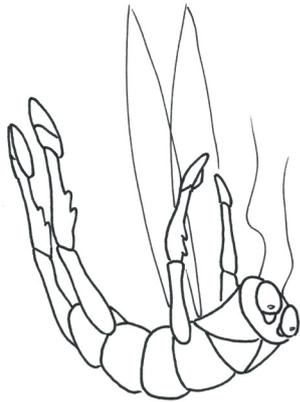
ROTACION

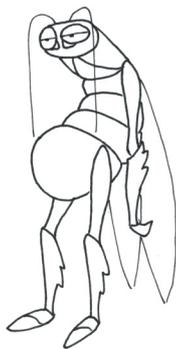
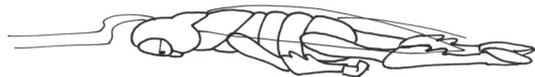
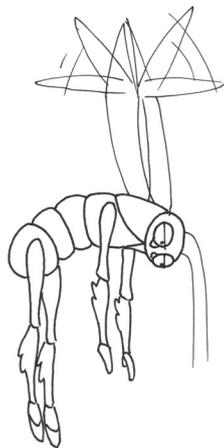




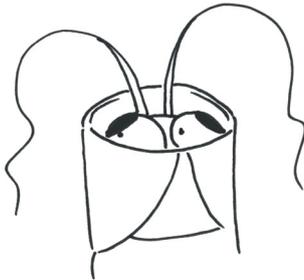
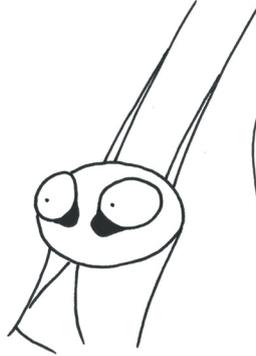


POSES

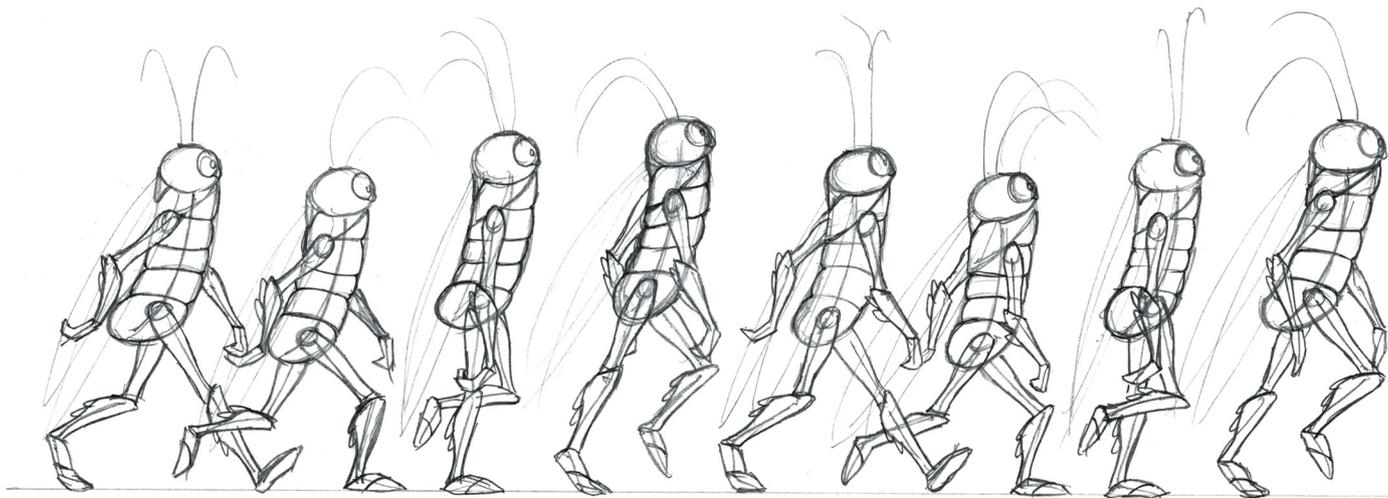




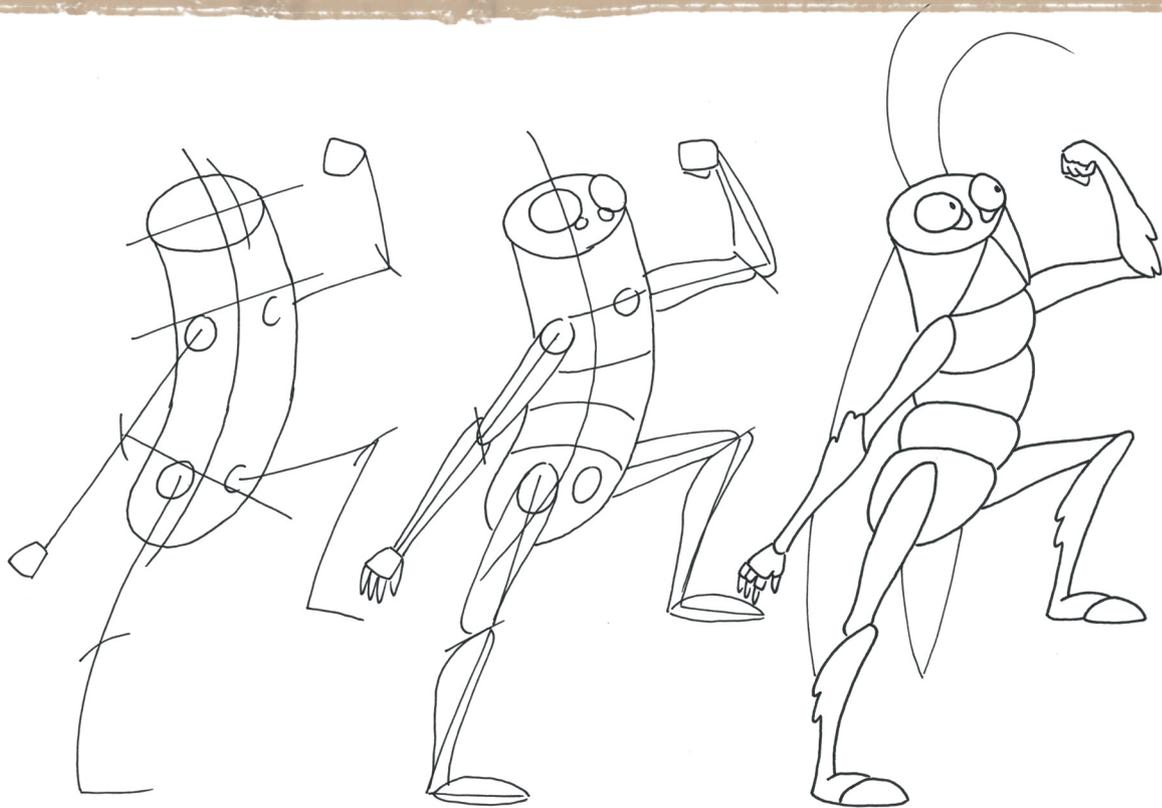
EXPRESIONES FACIALES



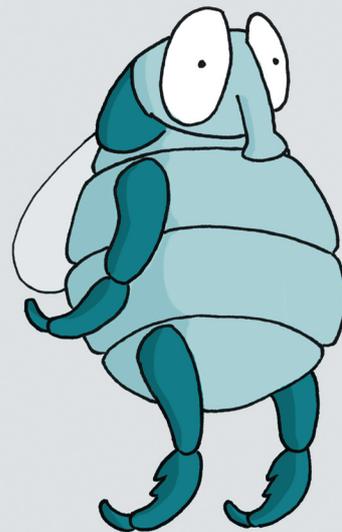
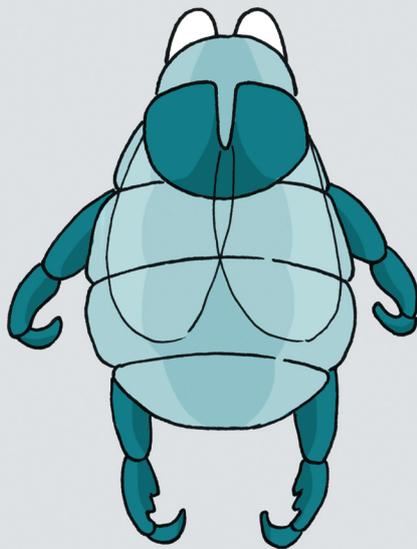
CAMINADO

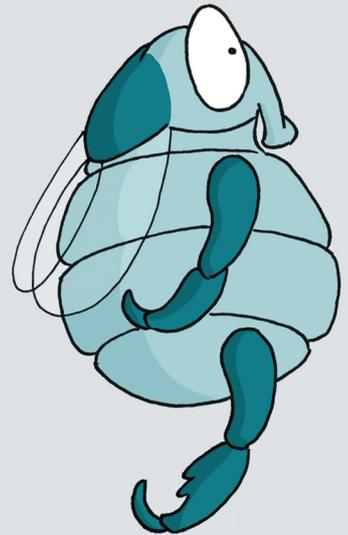
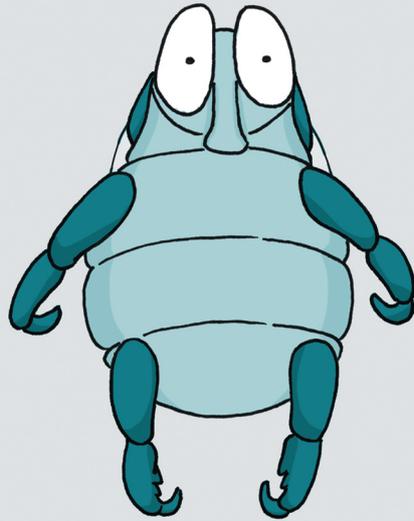
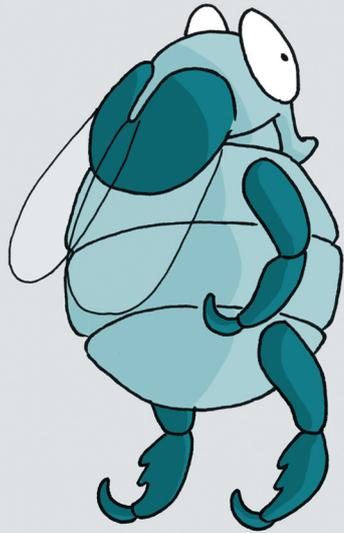


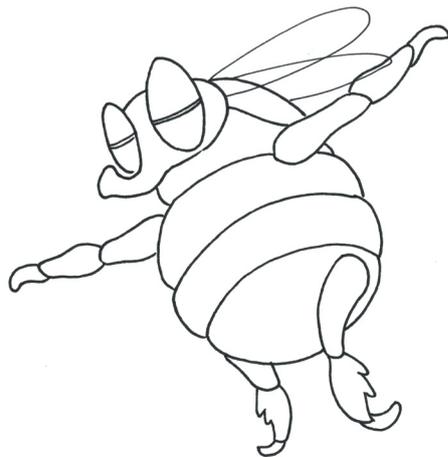
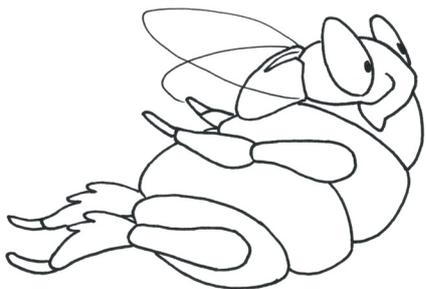
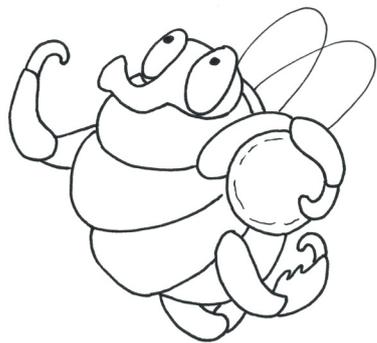
CONSTRUCCION



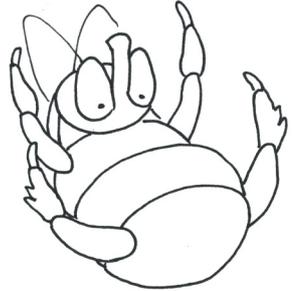
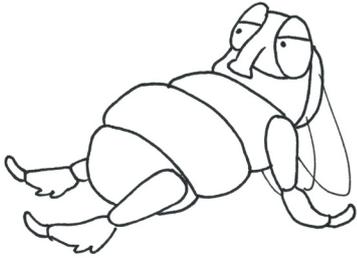
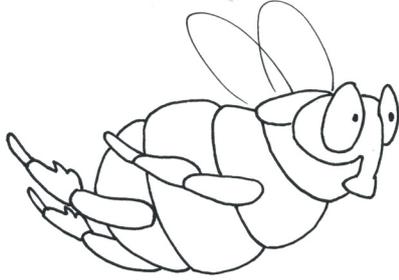
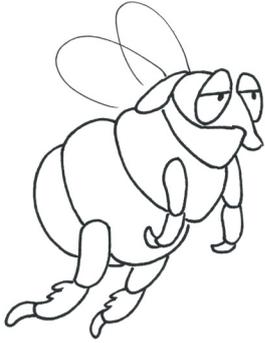
ROTACION



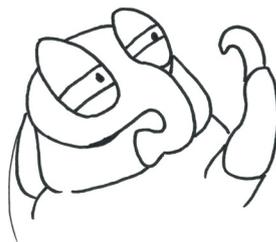
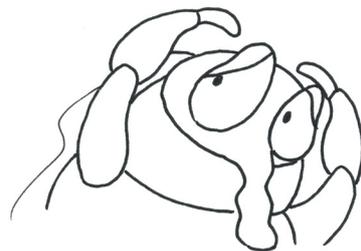
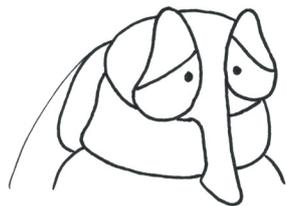




POSES

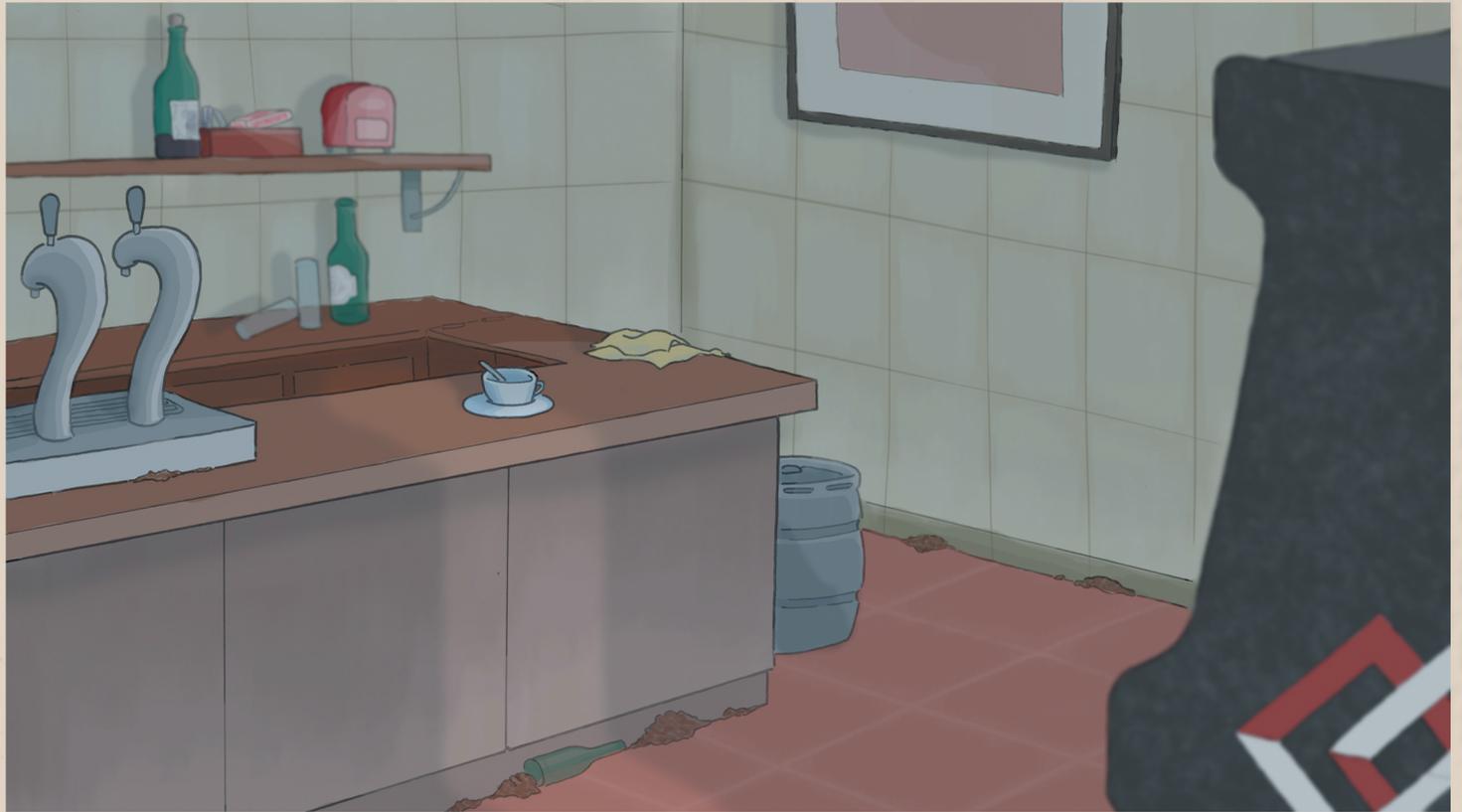


EXPRESIONES



FONDOS







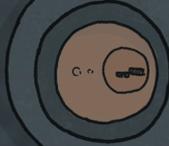


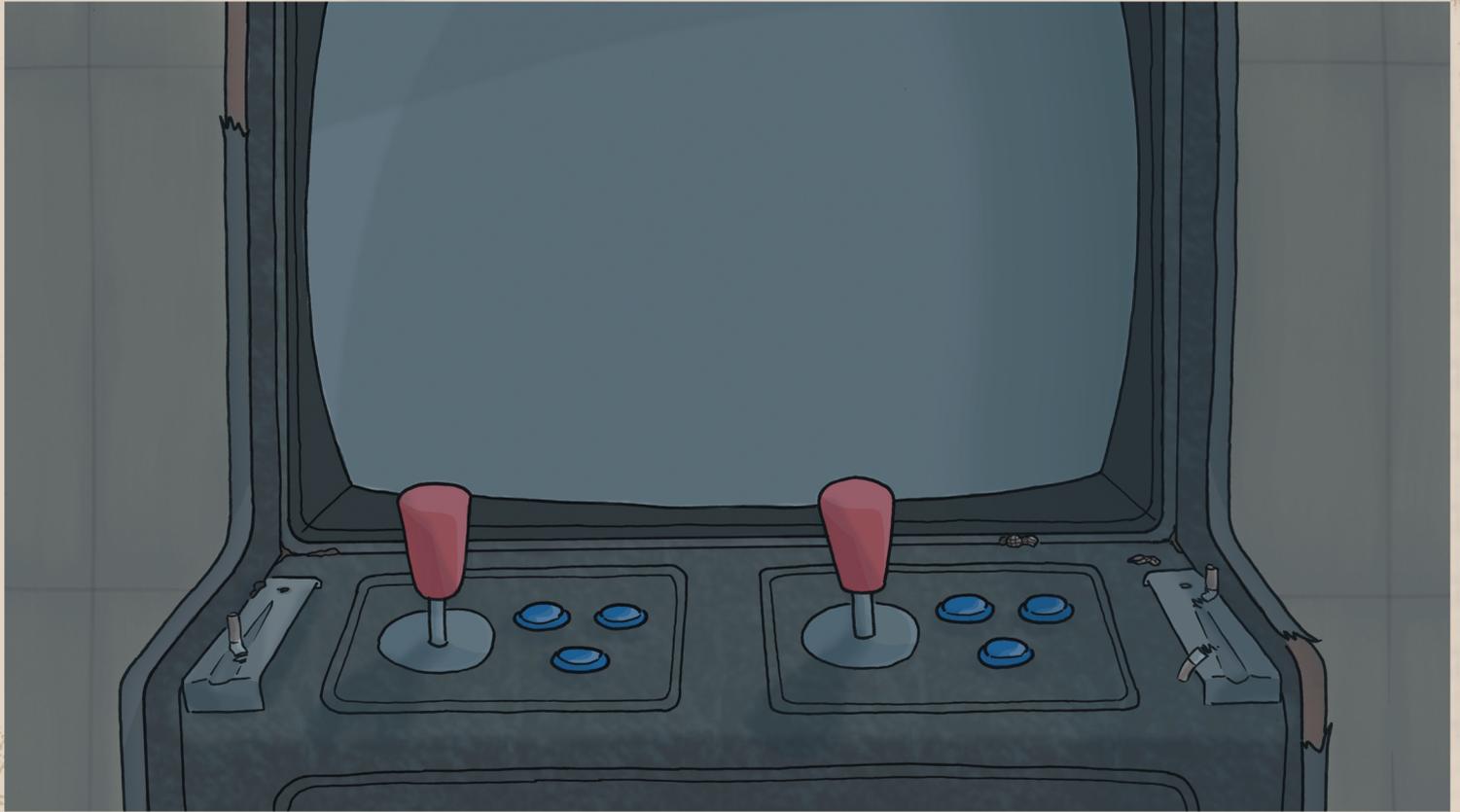


25
PUSH TO
REJECT

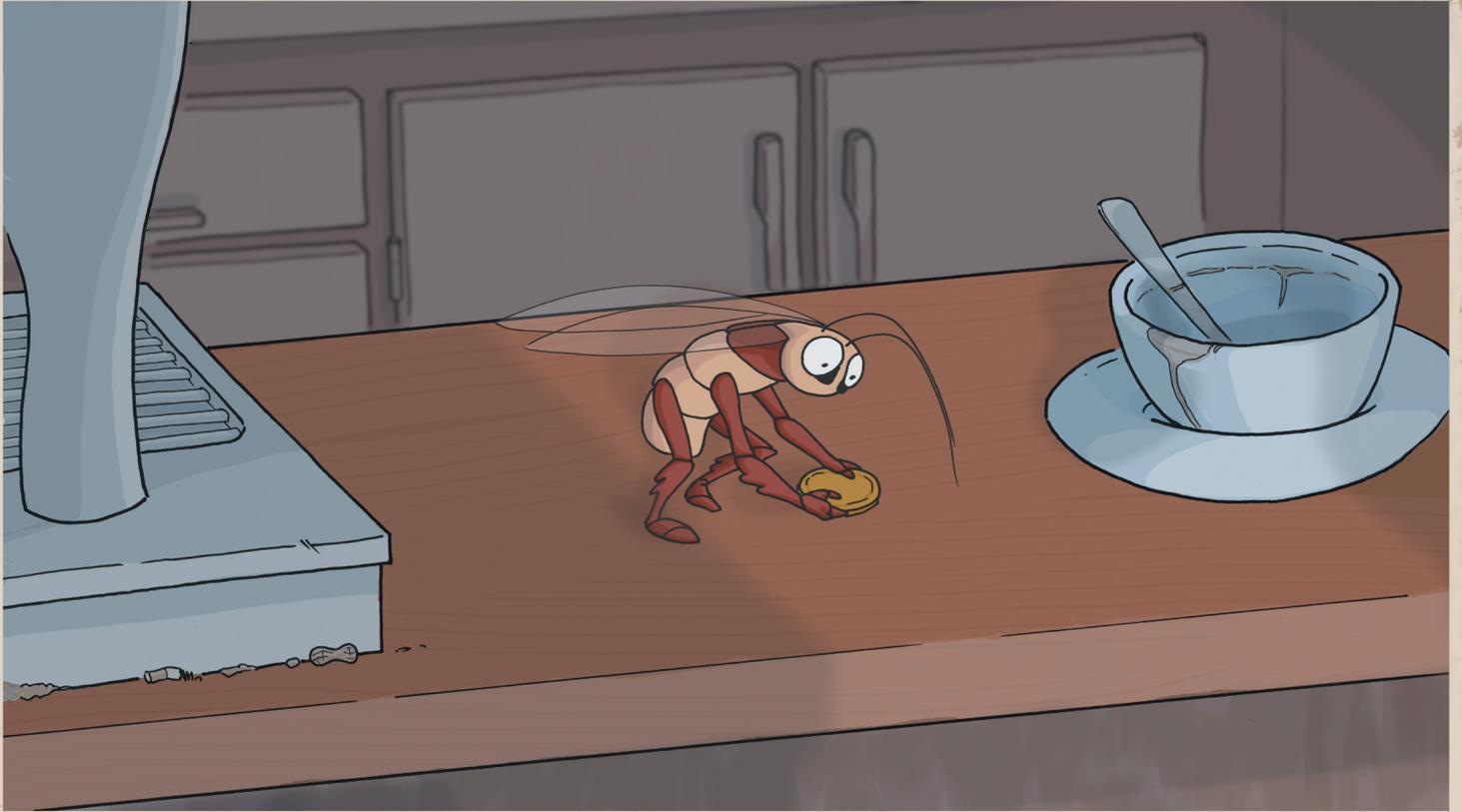
A rectangular button with a dark blue background and a thin black border. To the left of the text is a vertical grey bar with a small notch at the top and bottom. The text is white and centered.

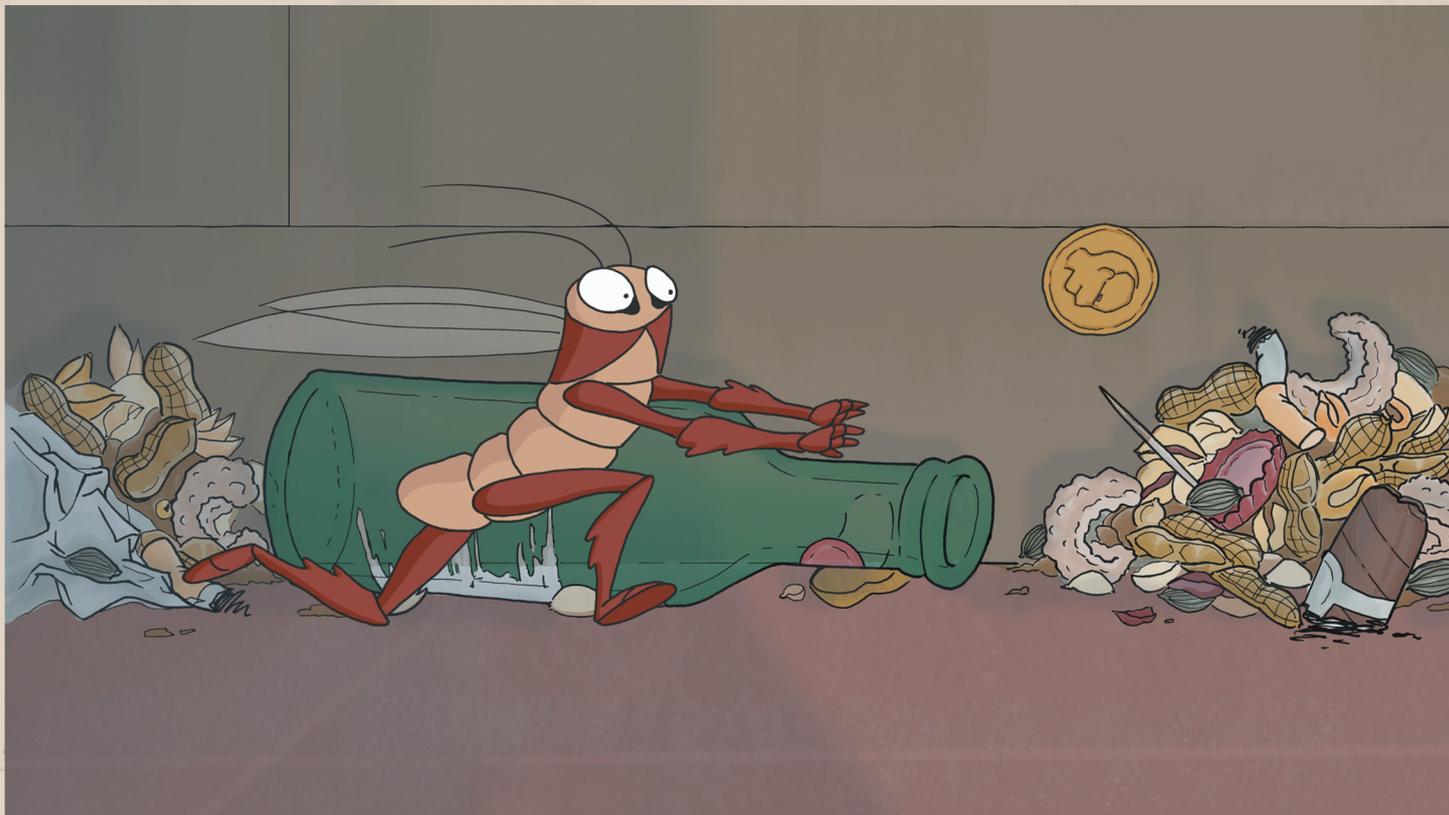
100
PUSH TO
REJECT

A rectangular button with a dark blue background and a thin black border. To the left of the text is a vertical grey bar with a small notch at the top and bottom. The text is white and centered.



FOTOGRAMAS FINALES









ANIMATICA

Link video Vimeo:
<https://vimeo.com/281659718>

Contraseña: recreativos





UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES