



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Storyboard para portfolio, carta a las estrellas.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Giner Blanch, María Amparo

Tutor/a: Álvarez Sarrat, Sara

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

El objetivo de este proyecto es crear un storyboard para un portfolio de animación. Para lograrlo se recabó información sobre la industria audiovisual orientada al guion gráfico. Este trabajo de campo revela las claves que conformarán la creación de un guion original, su traslación al medio visual y su implementación en un dossier.

Palabras clave: Storyboard; guion; animación; preproducción; portfolio.

ABSTRACT

The objective of this project is to create a storyboard for an animation portfolio. To achieve this, information was collected on the audiovisual industry oriented to the graphic script. This field work reveals the keys that will shape the creation of an original script, its translation to the visual medium and its implementation in a dossier.

Keywords: Storyboard; script; animation; preproduction; portfolio.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado íntegramente por la alumna María Amparo Giner Blanch. Este es el TFG realizado para obtener el título de Diseño y Tecnologías Creativas de la promoción 2021-2022

El proyecto es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material utilizado como referencia ha sido citado correctamente.

Firma:

Amparo Giner B

Fecha:

01/03/2022

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. JUSTIFICACIÓN	4
1.2. OBJETIVOS	4
1.3. METODOLOGÍA	4
2. DESARROLLO	5
2.1. REFERENTES	5
2.2. BRIEFING	7
2.3 PROCESO	7
2.3.1. Guion	7
2.2.2. Storyboard	15
2.4. RESULTADOS	19
2.5. PRESUPUESTO	19
2.6 PREVISIÓN DE IMPACTO	20
3. CONCLUSIÓN	20
4. BIBLIOGRAFÍA	21
5. ÍNDICE DE FIGURAS	22
ANEXO I: Entrevistas	23
Paco Sáez	23
Sabrina Cotugno	28
ANEXO II: Guiones alternativos	32
ANEXO III: Método Fractal	35
ANEXO IV: Storyboard abocetado	38
ANEXO V: Resultados	39
ANEXO VI: Implementación en portfolio	62

1. INTRODUCCIÓN

1.1 JUSTIFICACIÓN

Desde tiempos inmemoriales al ser humano siempre se le ha atribuido la capacidad de contar historias. Quizá sea por saciar el hambre de entretenimiento, quizá para reflexionar o quizá para evadirnos de la realidad durante un momento. Tal vez lo sea todo al mismo tiempo.

Lo cierto es que en realidad escuchamos y vemos historias para sentirnos bien. No importa qué clase de obra se nos revele: si está bien fundamentada y consigue captar nuestra atención, terminaremos con gran sensación satisfactoria, tanto como si es una pequeña anécdota como si es en una sala de cine.

En este último proyecto me comprometo a desgarnar, paso por paso, la creación de una pieza audiovisual original desde el guion hasta el storyboard; un colofón tras dos años de estudio sobre *storytelling* y los misterios de dirección que culminan en la gran pantalla. Como consecuencia el resultado será exhibido como pieza de mi portfolio profesional, con el que mostrar mi pasión y aptitudes para trabajos orientados hacia la preproducción de animación y el sector audiovisual.

El proyecto en sí mismo es totalmente viable, siempre que se ajuste al presupuesto estimado y se cumplan con los tiempos de desarrollo.

1.2 OBJETIVOS

- Objetivo principal:
Crear un *storyboard* para portfolio.
- Objetivos secundarios:
Crear un storyboard con una dirección adecuada al guion previamente terminado.
- Experimentar con herramientas estándar en la industria.
- Obtener material profesional para generar un portfolio de arte.
- Ajustar la producción al tiempo determinado.

1.3 METODOLOGÍA

Este proyecto se encuentra en el ámbito de la preproducción de la obra audiovisual, concretamente el de animación. A pesar de que esta sea solamente una técnica en el extenso desarrollo del cine, llegué a la conclusión de que se necesitarían elementos adyacentes (guion técnico, plantas de cámara e incluso cástings) para realizar una preproducción completa y viable si se quisiera hacer acción real. Por supuesto al ser una historia bastante

flexible, se podrían adaptar dichos elementos para ajustar la historia a la acción real.

Por otra parte, al ser un ejercicio dedicado exclusivamente a la dirección y al storytelling se omitió el diseño de personajes y entornos originales; y se decidió usar modelos previamente existentes pero igualmente funcionales.

Paralelamente, se quiso seguir un proceso de creación profesional. Siendo que existen diversos procesos creativos para llevar a cabo una obra de este tipo, se escogió la generación de storyboard a partir de guion revisado.

2. DESARROLLO

2.1. REFERENTES

¿Qué deben de contener los storyboards de un portfolio?

Esta es la pregunta que se hace todo aspirante al medio. Para extraer mis propias conclusiones decidí hacer un pequeño estudio comparando varios portfolios de artistas de storyboard y hacer unas cuantas entrevistas (**Anexo I**), para identificar qué es lo que los estudios buscan a la hora de la contratación.

Las personas escogidas son profesionales de story con diversas trayectorias profesionales y de distintas partes del mundo. Esto se hizo para tener una versión más global de la industria de animación. Destacan Danicka Dickson, Abigail Bullock, Reha Daodoo y Sarah Vettori en los portfolios; y Sabrina Cotugno y Paco Sáez en las entrevistas.

Las conclusiones que pude obtener a rasgos generales fueron estas:

1. El tiempo es clave a la hora de crear un storyboard.
2. Debes de tener claridad de dibujo y saber sobre lenguaje visual.
3. La historia debe de tener sentido.
4. La dirección debe de estar adaptada al *target*.

Por supuesto el portfolio dependerá del proyecto al que va dirigido. Existe una variedad de proyectos casi infinita: animación preescolar, anuncio, acción, videoclip, comedia... Y eso sin contar la acción real. Es por ello, que es lógico orientar un portfolio a un puesto deseado.

En mi caso personal, quiero comenzar por la animación preescolar. Si bien se podría hacer un portfolio dedicado directamente a ello, me decanté por realizar un portfolio mixto para demostrar mi versatilidad. Evidentemente no hay una regla estricta para añadir material, aunque la media está en presentar

de dos a cuatro stories de distinta temática, un ejemplo de viñetas de cómic, dibujo al natural y alguna animática; aunque en este TFG me centraré en un único storyboard.

En mi estudio, también entendí que tenía que crear una historia en la que se demostrarán mis conocimientos básicos de cinematografía y guion. Experimentar es posible sólo cuando conoces las bases, y demostrar que sabes crear una historia bien narrada (aunque no fuese original) era lo primordial.

Por otro lado, los procesos de creación de la historia fuera *board driven* o *script driven*¹, son totalmente libres, aunque se puede orientar según lo que desees en tu carrera profesional. En este caso elegí hacerlo *script driven* para separar las etapas de guion y storyboard y así poder ahondar en ellos más detenidamente; además de ser una forma de trabajar bastante común. Paralelamente, la decisión de crear una historia original vino dada al darme cuenta de que tenía mucho más valor para el portfolio que crear solo un story, y que todo storyboard artist debería de tener unas bases sólidas de guion y estructura.

Una vez recopilada la información, pude crear un briefing con el que trabajar y así poder crear un storyboard adecuado a mis necesidades.

PIXAR

Pixar es quizá uno de los mejores ejemplos de buen storytelling, y su forma de crear se ajusta perfectamente al briefing.

Su curso gratuito *The art of storytelling* (Pixar in a Box), enumera las claves a tener en cuenta y su proceso personal al crear una historia. En resumen, muchas de sus historias se hallan cimentadas sobre tres preceptos básicos:

- **Mostrar, no contar:** El primer acto de *Wall-e* (Andrew Stanton, 2008) es un muy buen ejemplo de este precepto. Sin voz en off que narre la secuencia y con muy pocas líneas de diálogo, es capaz de presentarnos sin ningún problema la situación, el entorno y los personajes.
- **Personajes opuestos:** Muchas veces los protagonistas se encuadran en personajes con personalidades completamente distintas. Esto añade un conflicto un poco más enriquecido a la historia y dinámicas más interesantes.
- **Conflicto filosófico único:** El conflicto filosófico no es más que el verdadero significado metafórico de una obra. Por ejemplo, la premisa de *Ratatouille* (Brad Bird, 2007) se basa en una rata que por azares del destino acaba cocinando en uno de los mejores restaurantes de Francia, pero su trasfondo real se basa en el concepto “haz lo que te haga feliz sin importar de

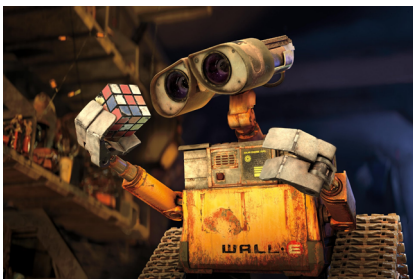


Fig.1 Wall-E



Fig.2 Ratatouille

1. **Board driven:** Los storyboard artist también son los guionistas. (Cartoon Network.)

Script driven: Guion y Storyboard son procesos separados. (*Los Simpson* o *Rick y Morty*.)

Fig.3 *La Luna*

dónde provengas”, entre otros.

Un conflicto filosófico original y bien estructurado es uno de los pilares que vertebran una buena historia. El corto *La Luna* (Enrico Casarosa, 2012) es una excelente demostración de todos estos puntos, además de estar narrada con un concepto increíblemente original.

2.2. BRIEFING

- Crear un storyboard en base a guion original para portfolio.
- Crear una historia (para todos los públicos) que genere un sentimiento en el público, en este caso la emoción.
- Diálogo mínimo.
- Pocos personajes.
- Diez minutos máximo, aunque se podría hacer más corto.
- Estructura clásica.
- Historia acabada con final cerrado.
- Ajustarse a tiempos profesionales.
- Dirección adecuada al target de la historia.

2.3. PROCESO

2.2.1. GUIÓN

LA GESTACIÓN DE UNA IDEA

Quizá lo más destacado del briefing es que el principal requisito sea que la historia genere emoción en el espectador. Pero exactamente, ¿qué es?

Según la RAE la emoción se define como "la alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática". (Real Academia Española, definición 2).

Todos hemos estado en una sala de cine viendo una película, que, por decirlo de alguna forma, "nos toca". Los ojos se nos llenan de lágrimas con el final de *La Lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1993), y a muchos la mandíbula se nos cae cuando se revela el brillante giro de trama de *El Club de la Lucha* (David Fincher, 1999).

Es difícil saber de dónde aparece ese sentimiento primigenio. Durante algún tiempo pensé que en el caso del cine la música era determinante a la hora de crear esta emoción, pero, aunque desde luego es un elemento muy importante, la verdad es muy distinta.

Si algo tienen en común todas estos momentos son los personajes. Son

personajes que a lo largo de toda la narración has llegado a conocer, has llegado a entender sus inquietudes, y de alguna forma has establecido una conexión con ellos. Este vínculo empático es lo que permite que el principal anhelo de esta figura se convierta en un asunto de suma importancia, por trivial que este sea. Sin este elemento es posible que la historia se convierta en un bastión hueco.

“Make sure your story is character driven by their desires” (Glebas, 2009, p.44).

Este precepto roza lo que se denomina estructura *character driven*, en contraposición con las historias *plot driven*. En esencia, no son más que los nombres que se usan para diferenciar entre el conflicto externo y el conflicto interno. Es raro encontrarlos completamente separados, pero solo las historias con un conflicto interno en los personajes terminan de funcionar.

Entendidos estos conceptos, concluí que para hacer una historia de este tipo, debía de añadir conflicto interno. Con todo, esto no era más que la punta del iceberg, puesto que necesitaba una excusa para poner en práctica todos estas enseñanzas.

Pensé entonces en distintos momentos cinematográficos en los que, por norma general, las personas se sentían emocionadas. He nombrado algunos anteriormente, aunque otros ejemplos ejemplifican el triunfo del amor, la superación de un obstáculo o el logro de un sueño. En esencia, un momento emotivo supone un cambio en la vida del protagonista, para bien o para mal, y el aprendizaje derivado del mismo. Muchas veces incluso nos encontramos con que el protagonista se da cuenta de que lo que necesita no es realmente lo que quiere.

Estas situaciones me preocupaba que desembocaran en una historia cliché, pero Robert McKee me ofreció otro punto de vista:

Una historia no es sólo lo que cuenta, sino también la forma de contarla. Si su contenido es un cliché la forma de narrar también lo será. Pero si la visión del guionista es profunda y original, el diseño de la historia será único. Por el contrario, si la manera de contarla es convencional y predecible, precisará de caracteres estereotipados para representar comportamientos ya desgastados. Pero si el diseño de la historia es innovador, los entornos, los personajes y las ideas deberán ser igualmente nuevos para encajar con él. (McKee, 1997, p. 13).

Lo cierto es que está todo inventado, pero es el concepto, el subtexto y el contexto lo que lo convierten en original. Ya solo faltaba encontrar una situación que se ajustara a todos estos detalles.

LA ELECCIÓN DEL GÉNERO

"Las CONVENCIONES DE GÉNERO son las ambientaciones, los papeles, los acontecimientos y los valores específicos que definen los géneros individuales y subgéneros." (McKee, 1997, p. 166).

Existen multitud de géneros cinematográficos, y dentro de estos muchos más subgéneros. En ocasiones contadas una obra dentro de estas categorías se subvierte, lo que genera una reinterpretación completa dentro de su propio género. Si bien es una buena forma de crear una historia original, prefería diseñar algo menos complejo.

La emoción se puede encontrar en cualquiera de estas clases. Desde la épica moderna hasta la trama educativa, podemos encontrar escenas que nos conmueven, nos impactan y nos sorprenden. Es por eso que decidí sustraer los géneros ligeramente más propensos a este tipo de escenas, y escribir ideas sueltas para encaminar el proyecto:

TRAMA DE LA MADUREZ

Maldito verano: Silvia y Antonio son amigos desde que pueden recordar, pero todo cambia cuando a Antonio le dan una beca para estudiar medicina en la academia más prestigiosa de Londres, en el extranjero. Viendo que su mejor amigo se va a separar de ella, Silvia intentará por todos los medios retenerle a su lado. Al final Silvia acepta la nueva etapa que se le presenta, y deja marchar a Antonio.

Ejemplo: *Bambi* (Clyde Geronimi, David Hand, Samuel Armstrong, 1950)

DRAMA SOCIAL (psicodrama):

O mal du Suisse: En algún punto del siglo XVI un mercenario suizo es enviado al ejército español. Sirve con pulcritud hasta que es diagnosticado con "el mal de Suiza", una dolencia mortal que le hace tener duros ataques de nostalgia y que le incapacita para el combate. El mercenario deberá luchar no solo contra los enemigos del imperio, sino también contra su propia enfermedad.

Ejemplo: *Doctor House* (David Shore, 2004, Serie de TV).

TRAMA DE DESILUSIÓN

El vuelo: En plenos años veinte, una cantante asciende al más alto pico de la fama, después de un duro y laborioso trabajo. Sus sueños se ven interrumpidos cuando llega la gran depresión. Forzada a prostituirse y a entrar en el mundo del crimen organizado, su visión del mundo toma un matiz negativo, en un mundo tan putrefacto como gris.

Ejemplo: *El gran Gatsby* (Baz Luhrmann, 2013).

TRAMA DE PRUEBAS

El jazmín: Desde siempre el sueño de Amanda ha sido ser la primera jardinera espacial. Para ello tendrá que superar muchísimos obstáculos para ser aceptada en el programa de la NASA, y una vez allí, cumplir su sueño.

Ejemplo: *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994).

Todas estas tramas fueron descartadas por bien o no estar adaptadas al briefing o por tener demasiada complejidad, tanto en concepto como en ambientación. Sin embargo, este ejercicio hizo que me decidiera por un género. Huelga decir que no quería que mi historia se centrara en la pérdida de un ser querido o similares, así que me decanté por la trama de pruebas.

LA TRAMA DE PRUEBAS Historias acerca del poder de la voluntad ante la tentación de rendirse. (McKee, 1997, p. 166).

Tras esto, decidí además situar el tiempo y el espacio sería en España en la actualidad. Esto se hizo porque una localización y tiempo distinto hubiera necesitado de un estudio mucho más exhaustivo; y dado que es un espacio y tiempo que conozco de primera mano, me pareció muy adecuado.

Esto suponía que al no tener un *worldbuilding*² demasiado original, la historia y el concepto sí que lo tendrían que ser.

LA ESTRUCTURA

What is structure? Is a relationship between the parts of something. What are the parts of a film story? The parts are comprised of the narrative questions and the delays and answers to those questions. The structure is simply how the movie story is presented. (Glebas, 2009, pág. 42)

El briefing menciona que la estructura debe de ser clásica, con final cerrado. La teoría de las estructuras propone herramientas, arquetipos que sirven como guía de lo que ha funcionado siempre. Sin embargo eso no quiere decir que tengamos que seguirlas al pie de la letra siempre, sino simplemente usarlas como orientación. Entre todas las formas de estructura expuestas por Robert McKee (minitrama, antitrama), me centraré en la arquitecra, también llamada diseño clásico.

El DISEÑO CLÁSICO implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y casualmente relacionada,

2 **Worldbuilding:** El proceso de desarrollar un mundo ficticio detallado y plausible para una novela o historia.

hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible. (McKee, 1997, p. 175)

Por lo tanto podemos extraer que el diseño clásico comprende: la causalidad (contrapuesto a la casualidad), el final cerrado, el tiempo lineal, conflictos externos, protagonistas, realidades coherentes y un protagonista activo. Por supuesto esto está directamente relacionado con la distribución de la propia historia: los actos, los puntos de inflexión, las crisis, los desarrollos,... Todo ello debe de tener un orden. Tradicionalmente esta cuestión se resuelve de esta forma para las arquitramas, algo a lo que también se llama Paradigma de Field.

El Paradigma de Syd Field

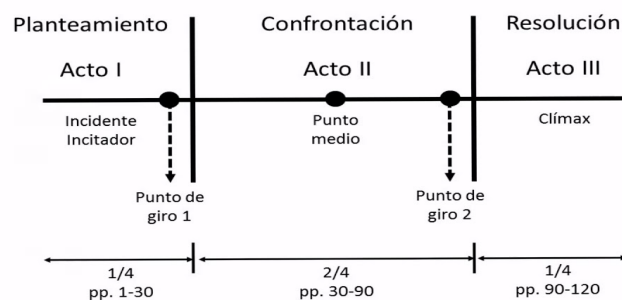


Fig.4 Paradigma de Field

Sin embargo, existen muchas más estructuras para presentar las arquitramas:



Fig.5 El viaje del héroe



Fig.7 Montaña Rusa

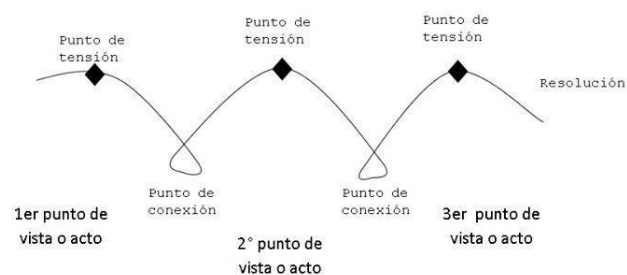


Fig.6. Estructura Replay

En este caso, me decanté por la estructura clásica, aunque abierta a cambios para otorgar flexibilidad a la historia. Debemos recordar que las estructuras se basan en arquetipos, no clichés, y que no son más que herramientas para ayudarnos en nuestro propósito.

LA TRAMA

A estas alturas ya tenía varios ingredientes con los que trabajar: el objetivo era hacer una historia de trama de pruebas, con estructura clásica ambientado en España en la actualidad. Ya solo me faltaba un concepto que tuviera cierta originalidad e interés.

Estuve barajando distintos conceptos con los que comenzar, siempre dándole importancia al objetivo principal del protagonista: pelear contra viento y marea para conseguir su propósito. Por supuesto esta empresa tendría que ser de vital importancia para el personaje principal, o si no la historia carecería de atractivo.

Una de las mejores formas para encontrar una trama es tomar el método pixar y preguntarse... ¿Qué pasaría si? Esta pregunta narrativa genera nociones muy interesantes para generar nuevos universos que pueden desembocar en nuevas historias.

¿Qué pasaría si colapsara internet?

¿Qué pasaría si España se separara del continente por un terremoto?

¿Qué pasaría si Correos llegara a otros planetas?

¿Qué pasaría si los residuos radiactivos se convirtieran en flores?

¿Qué pasaría si las ciudades fueran ciudades-jardín?

¿Qué pasaría si apareciera una nueva raza humana con huesos de diamante?

Como podemos observar, la lista es prácticamente infinita, y todas estas preguntas contextualizadas encajaría perfectamente en mi receta. Sin embargo, me decanté por la pregunta, “¿Qué pasaría si Correos llegara a otros planetas?”, porque la idea de enviar cartas al espacio parecía muy interesante. Con este precepto pensé en varias preguntas narrativas que me ayudarían a concretar la trama, siempre enmarcándola en los requisitos anteriores.

¿Quién? Pensé en que fuera el propio cartero, pero al final me decanté por una chica joven, el perfecto remitente.

¿Cómo? Si bien la idea de correos en el espacio era cautivador, el concepto evolucionó hasta que decidí que fuera la propia chica quien tratase de enviar la carta por sus propios medios, en este caso, enviando un cohete al espacio.

¿Cuándo y dónde? España en la actualidad pre pandemia. (2018). En concreto voy a elegir un pequeño pueblo del alto Castellón, ya que es una

zona que conozco bastante bien.

¿A dónde? El espacio es un lugar muy amplio, así que decidí que la enviase a la Estación Espacial Internacional.

¿Por qué? En este caso el género me dio la respuesta: por superar un objetivo, pero ¿qué clase de objetivo? ¿Uno personal, en el que trata de comunicarse con su ídolo astronauta? ¿Quizá se prometió crear un sistema de comunicación más efectivo? Es cierto que hoy en día es bastante fácil comunicarse con la Estación, así que tendría que buscar un muy buen motivo para enviar una carta postal hasta allí. Es por esto que decidí que a lo largo del corto se revelara también que las comunicaciones con la estación llevaban varios meses sin respuesta, aunque no como problema central. Aquí es donde se me ocurrió que podría añadir un componente más emocional. La astronauta a la que intenta enviarle la carta sería su hermana, con la que intenta contactar desesperadamente.

¿Por qué enviarle una carta con un cohete? En el corto se incidirá también sobre que esta era su última opción y que ha tratado de contactar con ella por otros medios más convencionales, sin resultado. Esto haría que la historia se centrara en intentar enviar ese cohete, y solo eso. Si añadiera muchas ideas a la vez el segundo acto quedaría poco cohesionado.

Por lo tanto la sinopsis de la trama quedaría así: Una joven preadolescente intenta poner un cohete casero en órbita con una carta dirigida a su hermana mayor, que se encuentra incomunicada en la Estación Espacial Internacional.

Si bien el concepto espacial ya se ha usado en multitud de cortos, y con un trasfondo filosófico parecido (*Coin Operated, Animated Short Film*, Nicholas Arioli, 2018; *Un pequeño paso, Animated short Film*, Andrew Chesworth, Bobby Pontillas, 2018); decidí seguir con esta idea, ya que aporta un toque diferente.

Para terminar la pieza constaría de tres actos: introducción, nudo y desenlace. Más adelante indagaré en ellos.

LOS PERSONAJES

Una historia no sería nada sin sus personajes. En este caso, al ser una narración más o menos corta y centrada en una estructura arquetípica, decidí crear dos personajes bien diferenciados, todos parte de la misma familia.

Amanda Martínez: la protagonista que tratará de enviar el cohete al espacio. Tiene catorce años, es intrépida, algo infantil, desordenada y cabezota; y al igual que su hermana mayor muy inteligente. Está determinada a lograr su objetivo. Se lleva muy bien con su hermana aunque de vez en cuando sus personalidades chocan. Su sueño es seguir los pasos de su hermana mayor, aunque no se decide por ningún campo de especialización concreto.

Amalia Martínez: La hermana mayor de Amanda destacó desde muy

joven en sus estudios, y fue con diecinueve años cuando consiguió entrar en el programa espacial europeo. Es una persona ordenada hasta el extremo, con algunas manías que harían chirriar hasta la persona más calmada. Medio año antes del comienzo del corto fue enviada a la estación espacial internacional a estudiar diversos campos en microgravedad. Actualmente tiene veintitrés años. Siempre ha cuidado de su hermana menor, aunque sin ser sobreprotectora.

EL Guión LITERARIO Y EL SCRIPTFORMAT

Obviamente el guion sufrió muchos cambios a lo largo de ejecución, pequeños detalles que fueron mutando conforme avanzaba en su escritura. Lo único que se mantuvo fiel fue la estructura, ya que incluso algunos personajes fueron excluidos. La madre de Amanda, por ejemplo, fue eliminada porque realmente no aportaba nada sustancial a la trama.

Entre otros cambios mayores también destaca el final: en una de las versiones, Amanda iba a programar las luces del vecindario para que formaran un dibujo reconocible desde el espacio (el símbolo que tantas veces se hace mención en el guion); pero quedaba demasiado poco creíble. Paralelamente también iban a haber varias localizaciones, pero decidí suprimirlas para simplificar la historia. Todas las versiones del guion están adjuntadas en el **(Anexo II)** ; donde se puede ver su evolución.

A continuación me centraré en el apartado técnico. En primer lugar recalcar que a pesar de que la técnica escogida para este proyecto sea la animación, el guion está formulado para que se pueda trasladar a cualquier otro formato, como la acción real. Lo único que se tendría que tener en cuenta es la realización de preproducción adyacente como la escaleta, plantas de cámara y similares. Estos elementos no están incluidos en este trabajo ya que no son necesarios para llevar a cabo un trabajo de animación convencional.

Seguidamente recalcar que el guion está elaborado a partir de las normas estandarizadas: texto formateado, nuevos elementos en mayúsculas y división de escenas. Asimismo muchas acciones están divididas por *beats*³:

Amanda coloca el cohete de nuevo con las CUERDAS pero--

Se oye un fuerte CHASQUIDO, cuando la plataforma de despegue se ROMPE--

El programa utilizado para formatear el guion fue *Writer Duet*, un programa online de uso libre.

³ **Beats:** Sirven para ayudar a separar las acciones trascendentes para crear golpes de efecto, que el director puede interpretar de varias maneras. En muchas ocasiones suelen indicar un cambio de plano o de sentido metafórico. También permiten ordenar de forma más visual las distintas acciones.

2.2.2. STORYBOARD

MATERIALES PREVIOS

Antes de ponerse a la acción se debe de valorar el proyecto de forma general. Una de las cosas más importantes es recopilar todo el material previo necesario antes de comenzar a dibujar: guion, escenarios, aspecto aproximado de los personajes, y (en el caso de ser una animática) sonido entre otros.

Many times the design of the characters and environments will already be created, but on other occasions you will only have a brief briefing or a mood board. (Chirstiano, 2009, page 128).

En mi caso personal es importante definir más o menos el aspecto del espacio y los personajes primero para evitar errores. Al ser un proyecto exclusivamente centrado en guion y story decidí usar modelos ya creados con una alteración de diseño mínimo y con un concepto acorde a las necesidades del personaje o entorno.

Para el personaje de Amanda decidí tomar como referencia a Ellie de *Up* (Pete Docter, 2009) y a un personaje propio. Para hacer a su hermana simplemente cogí rasgos parecidos, los mezclé con su personalidad y ropa de la estación espacial internacional.

Para los entornos simplemente escogí el garaje de mi casa al que le hice varias modificaciones para que concordara con la historia, lo mismo con la estación espacial internacional.

DIRECCIÓN

Hay mil formas de hacer un storyboard. Por lo general primero se lee el guion, luego se hacen bocetos preliminares y por último se crean los paneles finales. Muchas personas suelen saltarse pasos para agilizar el proceso, mientras que otras veces tienen asistentes limpiar los paneles.

Para este proyecto en particular me decanté por un tipo de dirección con una cámara, con una relación de aspecto de 16:9. El requisito de hacerlo de una forma u otra viene impuesto más por la naturaleza de mi portfolio que por ajustarme a un presupuesto. Esto es porque por lo general las producciones más cercanas a "lo cinematográfico" te permiten un lenguaje visual más flexible. Con esto podía tener más libertad a la hora de demostrar mis habilidades.

El estudio del guion antes de comenzar cualquier proceso de dibujo es vital. Para este story vamos a utilizar un método adaptado elaborado



Fig.7 Garaje

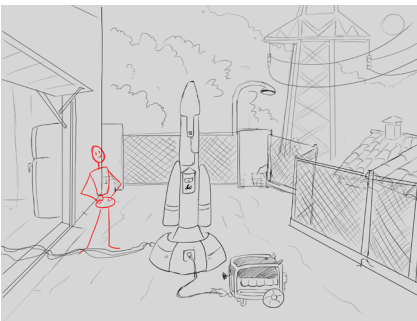


Fig.8 Patio Trasero

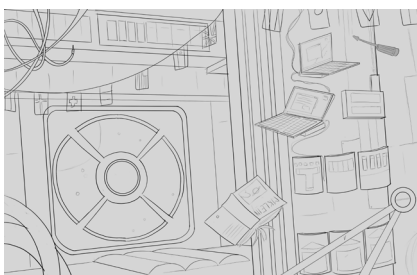


Fig.9 Estación



Fig.10 Diseño aproximado de personajes.

originalmente por Andy Cung, "*The Umbrella Method*". Debo decir que este procedimiento está preparado para guiones cortos o partes específicas, es por eso que es utilizado en largometrajes y no para series de televisión.

Este sistema consiste en dividir el guion de forma sistemática. Primero se divide en la estructura principal, luego en secuencias, luego en escenas y así hasta desmenuzarlo por completo. Dentro de cada sección se deben de establecer unos parámetros para analizar la escena, unas respuestas a preguntas que permitirán establecer las bases antes de comenzar a dibujar. Estos parámetros no son más que cosas a tener en cuenta, bien dichas por el director, parámetros personales o parámetros del personaje e historia. **(Anexo III)**.

Huelga decir que para este caso en concreto todavía se podrían realizar cambios puntuales en el guion. Una vez terminado este proceso, el guion debe de darse por concluido. Esta medida no implica no hacer pequeños cambios al guion en la etapa de dibujo.

Como se puede observar, los cuatro principales parámetros a resolver en este método son cuatro:

- Identificar el argumento de la escena; el propósito y el objetivo de la escena. En otras palabras, diferenciar entre la intención y el obstáculo (recuerda también reflejar el conflicto externo e interno, además del subtexto).

- Identificar los momentos claves que ocasionan un cambio de "*Beat*".

- Identificar los verbos para cada acción: una palabra que resuma la situación.

- Identificar el cambio de polaridad de la escena.

El resto de parámetros vendrá definido por las necesidades de la escena, es por ello que se debe incluir cierta flexibilidad en el proceso.

Si bien me he basado directamente en el método fractal para establecer los parámetros de dirección, hay algunos detalles que han surgido de forma espontánea, como el uso de la luz. La mayor parte del storyboard transcurre en oscuridad. Esto me daba la oportunidad de establecer un nexo más bien simbólico: la oscuridad implica aislamiento y desconexión y la luz conexión y esperanza. Esta característica se puede ver cuando Amanda abre el garaje dando paso al cohete y su salvación, o cuando se rompe el generador, cuyo momento en oscuridad es su momento más bajo.

Por otra parte también incidir en el uso de los círculos para enmarcar las composiciones. Estos están también presentes en algunas props: como el símbolo por el cual las dos hermanas se reconocen o el propio casco. Por lo general se encuentran presentes durante toda la dirección.

Seguidamente debo aclarar que por lo general no he incluido movimientos demasiado complejos de la cámara, ya que en un portfolio es mejor demostrar que sabes hacer correctamente lo más básico, antes de crear cosas más avanzadas. Huelga decir que esta propuesta tiene cierta dualidad entre un

lenguaje más de televisión y uno más cinematográfico: en los momentos de más energía he utilizado un lenguaje más dinámico, mientras que en las partes donde he querido añadirle un toque de humor o acciones a las que no quería añadirle épica he usado una dirección más limitada. Destacan los arcos en cámara que me permiten hacer movimientos dinámicos y además concuerda con la idea del círculo que antes hemos mencionado. Los he utilizado para resumir acciones, añadir movimiento, describir sitios y crear revelaciones.

Asimismo el método de estructuración que he utilizado funciona de forma contraria a la Italiana, que presenta primero lo general y luego lo particular. Mi dirección se enfoca primero en la acción principal que va a representar la escena después de un corte, y luego ya te presenta el entorno. Este estilo da prioridad al storytelling y se ha usado en prácticamente en todas las escenas, lo que ofrece cohesión en toda la obra.

Entre estas decisiones también destaca la de cambiar detalles del guion. A pesar de que al principio iba a seguir una política estricta de proyecto script driven, decidí tomarme la licencia de solidificar algunos detalles que realmente no funcionaban en pantalla. Además, de forma profesional también se suelen realizar estos cambios (aunque depende del proyecto).

Entre los cambios a destacar expongo el problema del tiempo en la narración. En la narración es un doce de agosto, el único día que la estación espacial internacional está perfectamente colocada para que se pueda lanzar el cohete al espacio. Es por ello que el guion hace hincapié en que Amanda se preocupe cuando se da cuenta de que cada vez tiene menos tiempo para superar sus obstáculos, cuando se da cuenta de que es mediodía y cuando se encienden las luces de la calle preparadas para la noche. Si bien es un obstáculo bastante determinante, la historia no gira en torno a la problemática de la hora, sino más bien a los problemas analógicos. Es por ello que al ser un problema en el que no se incide demasiado no se entendía del todo bien la motivación de Amanda. Es por este motivo que estas dos menciones se eliminaron en el story final.

Por otro lado también debo de hacer mención a otros cambios sutiles que también fueron eliminados:

"La potencia hace que PÁJAROS salgan volando, se disparen ALARMAS de los coches."

Debido al escenario, no hay coches cercanos. Los pájaros se incluyeron, pero dándoles menos importancia, ya que no se habían presentado previamente.

"Coloca el cohete en la PLATAFORMA DE DESPEGUE, con ayuda de unas CUERDAS."

No era necesario mostrarlo, y retrasaba el ritmo escalante de la narración.

"Amanda mira con tensión, y corre hasta el portátil,

Aprieta ENTER."

Esta acción le daba control a Amanda, cosa que en este contexto y situación no tenía ningún sentido.

"Le da una patada A LA MESA, que VUELCA, y por eso, un cajón se abre—"

Eliminé el detalle del cajón y la mesa, ya que la fotografía tenía que insinuar que es un objeto todavía muy presente para Amanda.

ABOCETADO

Una vez estudiado el guion podemos comenzar con el apartado de abocetado de paneles. Según el tiempo disponible se puede realizar distintos abocetados completos y elegir el más adecuado. Si no se dispone de demasiado este paso se puede resumir y se puede saltar directamente al apartado de paneles en sucio, aunque cada artista lo hace de una manera.

Ya que en este caso es un storyboard para portfolio y tiene que estar lo mejor posible, es necesario abocetar y valorar varias opciones antes de trasladar los paneles al resultado final. (**Anexo IV**). Debo admitir que todas las pruebas que he realizado están adjuntadas, pero son dibujos realmente abocetados. Si bien esto no es un problema en un ámbito profesional ya que realmente son bocetos personales, sí lo es para esta memoria. Aclarar que estas pruebas siguen todos los preceptos establecidos anteriormente, aunque no han tenido un proceso realmente complejo. En este caso el sentido de lectura de las viñetas es de arriba a abajo en vertical, una técnica que me ayuda a seguir con mayor claridad el punto de interés.

Para calcular los paneles que necesitaba me he basado en el método de Raúl González Monaj que expone en su libro *Manual para la realización de storyboard* (2009): Una hoja de guion de diálogo equivale entre 12 y 15 planos, y una con acción de 15 a 18 planos. Aunque este procedimiento está especialmente recomendado para animación de televisión puede flexibilizarse a otros entornos. (p.9).

El cálculo total asciende de 109 a 133 paneles aproximadamente. Esta estimación se puede utilizar para calcular el tiempo de dibujado y el presupuesto para un cliente.

LIMPIEZA FINAL

Terminados los bocetos concluí que los paneles podrían llegar a ser demasiados. Por ello y antes que nada decidí colocar todos los bocetos en el programa Storyboard Pro (el más estándar de la industria) y formar una animática para calcular los tiempos. Posteriormente estos bocetos serían sustituidos por dibujos en limpio para formar el storyboard final.

Una vez completado este paso, se exportó el storyboard para implementarlo en la memoria. En esta fase se anotaron todos los diálogos y notas de acción.

En la actualidad la tendencia es crear storyboards con muchos más

paneles intercalados de lo que se solía hacer en el pasado, aunque dependerá como siempre de la exigencias del cliente. Huelga decir que los storyboard que aparecen en los portfolios son versiones mucho más completas que el estándar en la industria, precisamente para que el reclutador pueda entender de forma más clara cómo se ha creado la escena en tu mente.

Para este caso he decidido dividir la presentación del storyboard en dos partes: la parte más visual que sigue la corriente general de presentación (que es solo una parte del corto) y la parte más técnica, en la que demuestro mis habilidades de lenguaje tradicional para paneles. Considero este punto especialmente importante para mi caso, ya que algunos de los estudios que me interesan utilizan este método. Por otro lado también se incluirán algunos bocetos rápidos e ideas descartadas. Es menester aclarar que todo el material incluido en el portfolio estará en inglés, ya que es importante que sepas demostrar el uso de la lengua extranjera, incluso para producciones españolas.

La razón por la cual no creo directamente una animática es por el coste adicional de buscar música adecuada y doblar voces originales adaptadas. Un trabajo con estos requerimientos adicionales para un artista de storyboard es inusual.

2.4. RESULTADOS

Los resultados aportados por esta memoria recoge todo el material creado para *Carta a las estrellas* en el **Anexo V**. En el **Anexo VI** se puede encontrar la implementación en portfolio más detallada.

2.5. PRESUPUESTO

El tiempo viene determinado por el tipo de proyecto y su alcance en el presupuesto. En este caso al ser un encargo ficticio se ajustaron los tiempos a la adaptación de un presupuesto estimado basándome en los precios adecuados si estuviera trabajando como autónomo, aunque debo decir que un proyecto de estas características es inusual.

No existe un presupuesto globalizado para todos los artistas. Actualmente en 2022 en España el mínimo oscila entre 7,50 y 8 euros por hora trabajada. Si bien se puede utilizar este sistema, también se puede cobrar por panel dibujado, siendo así el rango entre 8 euros y 16 euros por panel según el acabado exigido. El guion de un episodio para una serie de televisión oscilaría entre 1000 y 1200 euros.

PRESUPUESTO	
Total de horas trabajadas:	170 aproximadamente
Precio/Hora	9 horas
IVA	€321,30
Software	€45
TOTAL	€1.896,3

GASTOS PARTICULARES	
Software Storyboard Pro	€89,25 / 2 meses
Portátil	€200 (proporcional)
Tableta gráfica	€83,30 / 2 meses
Cuota autónomo	€578/2 meses.
TOTAL	950,55

Sobre estos principios el trabajo completo debería estar cubierto en un mes para que resultase rentable.

2.6. PREVISIÓN DE IMPACTO

Finalmente aclarar que la previsión de impacto para el futuro es positiva ya que por sus características será una gran anexión a mi portfolio, que carece de storyboards realmente pulidos. Algunos de los procesos y dibujos también serán publicados en LinkedIn para su visibilización.

Actualmente mi anterior portfolio me ha ayudado a recibir trabajos sueltos, y este proyecto me ha ayudado a definir la trayectoria de profesionalización que me gustaría tener. Como he comentado anteriormente mi objetivo es comenzar en un estudio de animación preescolar. Algunos de ellos se han tomado la molestia de darme consejos, y en general parece que voy por buen camino.

3. CONCLUSIÓN

Crear un storyboard es difícil, ya que se tienen que tener muchísimas cosas en cuenta. Terminar este trabajo ha sido un proceso laborioso, y se han cumplido todos los objetivos a excepción del tiempo, ya que tendría que haberse realizado en un mes para que fuera rentable. Hay que tener en cuenta que este storyboard se desarrolló a la vez que me documentaba y formaba, por lo que consideramos lógico este tiempo extra.

Este proyecto además engloba también la parte de guion y de documentación. Preparar esa parte en profundidad fue todo un acierto, ya que me permitió establecer unos cimientos fuertes sobre el que construir el

resto del trabajo. Entre algunas cosas que me di cuenta realizando el trabajo fue que el proceso *script driven* no me resultó del todo eficaz. Si bien en la industria es cierto que también modifican el guion a medida que avanzan con el story, mi inexperiencia a la hora de elaborar guiones también resultó ser una pequeña traba.

Debo decir que tampoco se realizaron tantas escenas alternativas para hacer el storyboard. El proceso de abocetado se basó más en quitar paneles (ya que habían muchos que eran redundantes), que en realizar varias opciones de una misma escena. Esto es debido en parte tanto al método fractal como a mi propia inexperiencia.

Seguidamente admitir que tanto el guion como el storyboard han quedado demasiado largos. Si bien esto no me molesta ya que he tenido la oportunidad de practicar muchísimo, no es necesario para un portfolio.

De modo accesorio, tener en cuenta que esta industria avanza realmente deprisa, y que las herramientas exigidas mutan. Ahora mismo el software más utilizado es Storyboard Pro, pero poco a poco parece que se está imponiendo blender para la realización de storyboards de acción. Por ello es necesario siempre estar atento a nuevas técnicas y actualizaciones.

4. BIBLIOGRAFÍA

Según el manual APA 2020 (7 edición).

Bullock, Abigail (4 de febrero de 2022) *Sequential Art*. <https://abigailbullock.weebly.com/sequential-art.html>

Cung, Andy (2021) *Storyboard Portfolio*. <https://www.projectcity.tv/projects/43/2021-04-01/storyboarding-for-animation-workshop/info>

Christiano, Giuseppe (2009) *Storyboard Design Course: Principles, Practice, and Techniques*. Thames&Hudson

Daodoo, Reha (4 de febrero de 2022) *Story portfolio*. <https://rheadadoo.weebly.com/>

Dickson, Danicka (4 de febrero de 2022) *Storyboard Portfolio*. <https://danicadickison.wixsite.com/website>

Glebas, Francis (2009). *Directing the Story*. Elsevier Inc.

Katz, D. S. (2002) *Plano a plano, de la idea a la pantalla: dirección I*. Plot Ediciones.

Khan Academy. (2022). *The art of storytelling (Pixar in a Box)*. <https://>

www.khanacademy.org/computing/pixar/storytelling

Mckee, Robert (2009). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.

Monaj, Raúl (2006) *Manual para la realización de Storyboards*. Universidad Politécnica de Valencia.

Vettori, Sarah (4 de febrero de 2022) *Storyboard portfolio*. <http://www.sarahvettori.com/>

FILMOGRAFÍA

Arioli, Nicholas (2011). *Coin Operated*. [Short Film]. Jennifer Dahlman.

Bird, Brad (2009). *Ratatouille*. [Film] Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios

Casarosa, Enrico (2011). *La Luna*. [Short Film] Kevin Reher.

Chesworth, Andrew; Pontillas, Bobby. (2011). *Un pequeño paso*. [Short Film] Taiko Studios

Docter, Pete; Peterson, Bob. (2009) *Up* [Film] Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios

Fincher, David (1999). *El club de la lucha* [Film] Fox 2000 Pictures; Regency Enterprises; Linson Films; Atman Entertainment; Knickerbocker Films; Taurus Film

Geronimi, Clyde; Hand David; Armstrong, Samuel; (1950). *Bambi* [Film] Walt Disney Productions

Luhrmann, Baz (2013). *El gran Gatsby* [Film] Village Roadshow; Pictures A&E; Television Bazmark Productions; Red Wagon Entertainment

Shore, David . (2012). *Doctor House* [Serie de televisión]. Heel and Toe Films; Shore Z Productions; Bad Hat Harry Productions; NBC Universal Television Studio

Spielberg , Steven. (1993) *La lista de Schindler*. [Film] Universal Pictures

Stanton, Andrew (2009). *Wall-e* [Film]. Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios

Zemeckis, Robert (1994) *Forrest Gump* [Film] The Tisch Company

5. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 Wall-e, 2009, *Wall-E*, (recuperado de <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a232761/wall-e/>), (Pág 7).

Fig 2. Ratatouille, 2009, *Ratatouille* (recuperado de <https://ar.pinterest.com/lahuenp/pel%C3%ADcula-ratatouille/>). (Pág 7).

Fig 3. la Luna, 2011, *La Luna* (recuperado de <https://magnet.xataka.com/idolos-de-hoy-y-siempre/que-los-ninos-elijan-su-propio-camino-es-el->

objetivo-detras-de-este-hermoso-corto-de-pixar). (Pág 8).

Fig.4 Paradigma de Field, 2014, (recuperado de <http://www.guionnews.com/2014/03/por-que-admirar-al-difunto-syd-field.html>) (Pág 12).

Fig.5 El viaje del héroe, 2021, (recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Monomito>). (Pág 12).

Fig.6. Estructura Replay, 2017, (recuperado de https://medium.com/@Mise_en_sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982). (Pág 12).

Fig.7 Garaje (elaboración propia). (Pág 16).

Fig.8 Patio Trasero (elaboración propia). (Pág 16).

Fig.9 Estación (elaboración propia). (Pág 16).

Fig.10 Diseño aproximado de personajes(elaboración propia). (Pág 16).

ANEXO I: ENTREVISTAS

PACO SÁEZ

Paco Sáez, es director de cine, realizador de storyboard y dibujante. Entre sus logros ganó el Premio Goya 7 como director en la categoría Mejor cortometraje de animación.

P: Cuando cerraste tu negocio de fotografía y te fuiste a Madrid, ¿te fuiste a la aventura?

R: Sí, totalmente. Sufrí un desamor y además no estaba nada contento con lo que estaba haciendo porque no me llenaba artísticamente. Y por irme un poco tomé la opción de irme a Madrid a lo loco, hoy seguramente no iría tan a lo loco, sin entrevistas que puedes tener; claro no había internet. Me cogí una carpeta de los mejores trabajos y mejores dibujos. Entonces se me ocurrió la idea de llamar a información a ver si me daban esos números de teléfono, que no sabía si existían.

Una de las primeras productoras que llamé fue Cruz Delgado, luego BRB Internacional, Walt Disney... Cotejaba la dirección que me daban con un plano y me presentaba allí. Estaba dispuesto a lo que fuera, si me hacían una prueba, pues bien. A las dos semanas ya tenía trabajo.

Eso sí, fue muy duro porque cuando tienes tan poca perspectiva en un pueblo tan pequeño te das cuenta de la gente tan buena que hay en la industria, y claro, te das un batacazo. Y entonces pues me quedaba muchas noches sin dormir y hasta día de hoy llevo un insomnio crónico que no duermo nada.

De todas formas fue duro sin saber a donde vas, quedarte sin dinero... Es complicado.

P: ¿Qué pusiste en ese portfolio?

R: Dibujos, muchas ilustraciones, sobre todo cómic. Puse de todo un

poco. Yo de animación no había hecho, pero veía mucho cine. Era un loco del realismo, y el aerógrafo.

P:¿Te cogieron para story board?

R:Sí, y además lo pasé mal porque es un lenguaje cinematográfico. Composición de planos, yo venía del cómic, había hecho algún curso y de los pocos libros que podía obtener. Les faltaba eleje, el raccord, la composición. Tenía como muy enrollado en mi cabeza. Claro, fui aprendiendo a base de golpes, y me venían muchas veces corregidas de la productora y me desmoralizaba mucho. De hecho no entendía las correcciones porque no entendía los conceptos.

Hasta que un día en un Story me vino una nota de Carlos Bier, el hijo del productor, poniéndome que quería que hiciese más storys y más capítulos porque me gusta cómo está narrando, y claro eso me motivó.

P¿Cómo saltabas de una empresa a otra?

R:Ibas conociendo gente, porque los proyectos se van quemando, son muy largos y hay veces que cuando hay tanto tiempo de convivencia pues te cansas y empiezas a mirar otros sitios.

Especialmente cuando eres joven. Yo no soy como el resto, yo más que estar tanto tiempo en una empresa prefiero hacer de todo, me canso de hacer siempre lo mismo. Entonces cuando conozco gente pues te dicen que llames a tal sitio o si eres autónomo puedes dar el paso de irte en cualquier momento, incluso aunque estés contratado y llegas a un acuerdo.

Entonces siempre he sido un obsesionado de controlar muchos estilos, y viniendo del realismo puedo deformar las formas.

El consejo que doy es que siempre se empiece por ahí. A mí el Renacimiento me encantaba, Leonardo, Miguel Ángel...

P: ¿Dirías que es distinto ser story board artista de imagen real a animación?

R: Sí, hay cosas distintas. La gente de imagen real, aunque sea corto van directamente a la narrativa visual que para ellos es lo primordial. En animación a veces desvirtuamos mucho su importancia por el diseño del personaje, entonces se va perdiendo la narrativa y nos vamos a cánones muy genéricos como la niña mona o el niño gordito y tonto. En imagen real se va directamente a la importancia de la historia en sí. Crear personajes...

Y en animación necesitamos story de cada gesto que haga el personaje y en imagen real a veces solo hacemos story de las imágenes más complejas con persecuciones... En imagen real no le interesa tanto el acting del personaje. Sobre todo la narrativa y la perspectiva de la cámara. En animación es esto más el acting.

P:¿Cómo se financia una película?

R: Es muy complicado. De hecho creo que incluso para este año los goya solo hay una de animación. Financiar las de animación son muchísimo más cara. Empiezas a hablar a partir de cinco millones de euros. La de Buñuel la hicieron por dos millones de euros. Que es un presupuesto muy irrisorio para una película de animación, de hecho Klaus tuvo un presupuesto de treinta millones de dólares.

Una película de imagen real de quince millones ya es una superproducción en España. En animación se empieza con un dossier de ventas, una biblia, una sinopsis y tienes opciones de ir a mercados donde hay mucha gente que hace proyectos que empiezan a salir y si tienes suerte puedes desarrollarlo un poco más, aunque sin la seguridad de que la película vaya a salir. A veces eso se puede quedar en un cajón.

Ahora mismo la gran ventaja como con Tadeo o con Atrapa la Bandera, y es que el gobierno obliga a que las cadenas pongan dinero para producir cine, ahí está Mediaset que está produciendo películas. Sin ese dinero sería muy difícil, si es que entras en las ayudas, claro.

P: ¿Dirías que para una persona que quiera dedicarse al Story Board debería comenzar en la televisión y saltar al cine?

R: Es lo que yo hice. La televisión ahora está más cercana al cine por el formato, que ahora está en HD. Incluso las composiciones y todo es mucho más similar a lo que pueda ser una película, aunque se vayan reciclando. En cuanto a lenguaje y composición se asemeja cada vez más. Pero sí, es muy buena escuela para comenzar a trabajar, yo lo aconsejo muchísimo.

Cuando entras en una película es mucho más duro.

P: ¿Dirías que Story Board artista es un trabajo demandado?

R: Ah, sí. Hay mucha demanda de Story pero muchas veces equivocamos conceptos. El cómic por ejemplo no es igual que el story, pero te puedes adecuar al formato, y tienes ya base de dibujo. Sobre todo en pensar que el story tienes que plasmar en un dibujo muy rápido la perspectiva, la composición y el acting. No tienes que pensar que es una viñeta final que se va a ver en pantalla. Invertir mucho tiempo en el dibujo es perder el tiempo.

Estamos probando la mejor forma de contar la historia. No concibo los storys perfectamente terminados, a no ser que sea un story de publicidad que vayas a presentar a un cliente, pero estás en otro sector, que también es una salida de story. Ahí sí que puedes acabar mucho mejor los dibujos.

Pero cuando es para cine o televisión tiene que ser rápido, muy bonito de acting y tienes que plasmar dibujos en continuaciones rápidas de todo lo que hace el personaje, por lo que no puedes meterte en muchos detalles.

P: ¿Cómo son las dinámicas entre un Story Board artist y un director?

R: Pues a veces es complicado porque desde el story si no hay demasiado *feedback* del director porque a veces confía mucho en el departamento de

Story o lo que sea, hay veces que la dinámica es bastante fácil porque te dejan trabajar y a veces que hay problemas. Desde Story estás realmente dirigiendo y hay veces que te lo tiran todo y es cuando el resto del equipo puede confundirse. Aunque te confundas estás dando la dinámica del director de por donde no quiere ir, no es que estés haciendo mal tu trabajo, es que has aportado algo que no es lo que el quería, pero que necesitaba ver.

Esto digamos que es lo más radical que puede pasar, pero que forma parte de tu trabajo igualmente, o que se queden solo cuatro planos.

Por eso cuando sales de Story el tema de dirección lo tienes mucho más interiorizado. Igual que dirigir el departamento de Layout, son cosas muy de dirección.

P: ¿Dirías que hay que saber la técnica de animación para hacer story boards para animación?

R: No. Yo si te digo la verdad no he animado en la vida. Animar tenías que empezar intercalando y yo eso no lo soportaba. Ni interacción ni animación ni asistencia. Sí que es cierto que cuando conoces las técnicas como el squash o el stretch, todo ese tipo de cosas en el story te vienen muy bien, con los ciclos de andar también.

Si lo dominas mejor.

P: ¿Has sido autónomo?

R: Sí. Hay partes en la profesión que cuando te empiezan a encargar cosas pues muy puntuales o hay veces que acaba una película (como me paso con planet 51) y directamente llamas a estudios y la gente que conoces te va pasando cosas y luego les pasas una factura.

Hay momentos que estás contratado y otros que eres freelance.

Sobre los presupuestos hay muchas maneras, si estás trabajando por una productora pues los capítulos te los pagan por un dinero preestablecido. Tu puedes cerrar un episodio de veintitrés minutos igual te dan tres mil quinientos por un Story. Si es un largometraje pues te pueden contratar y cobras todos los meses, o te pueden contratar por página de guion si estás de freelance. Pero normalmente en un largometraje se te contrata.

P: ¿Lo mismo para televisión?

R: Sí. Si la serie es muy larga, también. Igual a veces hay que encargar a alguien más extra puntualmente.

P: ¿Cómo dirías que es la forma más eficiente de conseguir un trabajo en España de Story?

R: Pues haciéndote un buen portfolio, sabiendo realmente que quieres Story, lo preparas para que la gente que lo vea en el Studio te ponga en story board para que lo tengan clarísimo. Para hacerte un buen portfolio tendrías que hacer mucho para hacer dibujo al natural de animales, personas al

natural, tres o cuatro páginas. Las arrugas, las chaquetas. Es muy importante que en el dibujo se vea en cuatro trazos.

Y poner ejemplos de cómo narras. Cualquier narrativa y cualquier acción, por muy sencillo que sea. Con la perspectiva y con la composición. Si eres buena o bueno te van a llamar.

No insistas con el mismo estudio. Insiste con el sector, pero no con el mismo estudio. No consigues nada siendo pesado.

Echar muchas cañas para ver si alguien pica.

P:¿Entre tus alumnos observas desconocimiento sobre la industria?

R: Sí, pero es normal. Cuando comenzáis en el sector quieres cambiar la industria desde la ignorancia. Luego chocas con la realidad, en todos los proyectos te pedirán una serie de cosas que tu querrás cambiar, pero es que es lo más normal. Conforme avanzas te vas dando cuenta de cómo funciona todo esto.

Por ejemplo, una cosa muy importante es que este trabajo es muy bonito, pero hay un detalle: que es la gente de producción. Va a estar con una libreta controlándote esos días que hay que entregar el trabajo. Le va a dar igual por donde vayas, lo tienes que entregar. Entonces es cuando empiezas a hacer una balanza de calidad y tiempo. A veces es más importante alguien que entrega las cosas en los tiempos que a alguien que es un genio, pero no entrega a la hora.

Cuando comenzáis con un proyecto y no hay gente de producción ese corto jamás se va a acabar. Hay que controlar las fechas.

P:¿Observas alguna otra carencia?

R: Las normales. El tema de dibujo, todos fallan en lo mismo. En creer que son buenos y luego están fuera de todo. En cualquier profesión que creas que está bien y luego viene alguien y te corrige. Los errores siempre son los mismos: Los corrijo con Photoshop y los alumnos se llevan las manos a la cabeza. Pero es de lo más normal.

P:¿Estás en algún proyecto ahora?

R: Acabé Tadeo 3 en Julio, seguramente la película se estrene en 2022. Acabo de terminar ahora mismo un trabajo un documental sobre Michael Jackson y es un documental muy chulo de imagen real. He acabado también con los Javis de Veneno, en una cosa de animación. Ahora mío estoy desarrollando conceptos míos para un posible largometraje.

P:¿Cómo los encuentras estos proyectos?

R:No, no. Te llaman de las productoras. Cuando te vas haciendo un hueco en el sector, a veces ya empiezan a contar contigo.

P:¿Crees que el ámbito digital se está imponiendo?

R: Yo es que soy un defensor de lo digital. Hubo un tiempo que me costó mucho, yo lo hacía todo en papel, pero te das cuenta de que son todas ventajas. Si sabes dibujar a mano lo harás también en digital. Al final es que el programa es una bendición. Hemos ganado en hacer una animación súper chula y que el fondo no se mueva nada cuando haces las poses. Esto que parece de cajón, antiguamente todo esto no pasaba, y tenías que calcar. Ahora todo es todo súper preciso, súper limpio.

SABRINA COTUGNO

Sabria Cotugno is a director, writer, and storyboard artist living in Los Angeles. Her past projects include The Owl House, Star vs. the Forces of Evil, and Gravity Falls.

P: Did your studies help you to get your first gig?

R: In my case absolutely. I feel like the broader question is If it helps everybody, it is more of a complicated question but I can tell how CalArts acts in particular.

I think the more direct way I got... Well I will put in four categories.

P: The first one is the producer show every year... Wait, are you familiarized with CalArts?

R: Well first for CalArts is they work really student film based, that is what I think is really different from other schools. Every single year... Like most animation programs we make one or two feature films. We make a film every single year... If you want to focus on one thing you will be ending up to do a lot of extra work and not helping you a lot. So depending on your focus, probably would not be the best choice. For me It was really good. I've learnt by practice, and I had a goal that I can make four times, so It was great.

And because we made a film every single year, every year you get the chance to be selected for the Producer Show that was the Showcase of the animations and what you do then, they will pick out of a hundred thirty films (through the years the number changes). And they will show in this kind of prestigious student showcase in Hollywood. It was a very direct way to get the people attention, and probably people who are hiring.

A lot won't get into it, It is way competitive. So a good way to get into the producers show was to really complete a film. It is a lot of work to make a student film. In my case I always had a done looking film because of my schedule work, and I got in the show every year. I got the attention of some executive studios for televisions. First you have a general meeting where you reunite with the studio and then four years later they will get back to you. It's a very long term game. That is the producer show.

But what I personally benefited more is the job fair. There is one day where you prepare your portfolio and then every studio takes in the main

hall and can see all your portfolios and then leave. And a lot of people from Disney TV will look at all the portfolios, and then they will pick the students to make an interview.

Side note: Is not an interview to get a job, because of the availability of the studio. It is more for making contacts, but probably they will get you in mind for the internships programs. Pixar or Disney are more prompt to go to these events to pick you up for internships. Through this is very positive to go to one of the internships programs. Is not a guarantee, but I would say is the more direct way to stand out.

Number three networking through my professors, that's how I got my full-time job. He was a talented character liner who had worked in Gravity Falls and when they were looking for people but they hadn't put in an official job and I was able to email my professor to ask him where to send the application. I did a test and he was able to get me to the line producer and gave me a direct connection.

And I want to reaffirm that when they know you they know that you are organized, they know that you are not an asshole, know that you are talented. It's a huge advantage for you.

P:How did you jump from your trainee Disney to a revisionist of Gravity Falls?

R:That was a rocky road to be honest. It is always a tough condition from student to professional. In my case I got a trainee jump pretty easily. I did two internships, first a board in pixar, who was kind of rigorous; and from that I thought that I couldn't do story, this made me cry all the time. So my second internship was at Disney, and It was worse than the other, so I wanted to return to Story.

The more that you specialize in one area the harder is to return, and you constantly have to choose. And the training at Disney was fun but it didn't got me a job. And I don't want more visual development, I want to push back into story, so for months I strengthened my Story Portfolio and I started applying for jobs, to studios, to job postings... What you do when you don't know anybody. And I did four or five tests before landing the Gravity Falls gig.

I would add that during that time I did freelance work, because from that interview that I had four years previously at Disney TV for my producer show they had my email. So I was doing a mix of testing in different places and doing freelance work for Wander Over Yonder.

P:How did you make your budgets?

R: I was living with my parents at that moment, honestly I had a bit of an income that I did with an internship, I was fortunate I got a paid internship. It didn't pay a lot but I can have really low expenses to begin with, so I was able to kind of stand up a little bit.

And Disney paid well in general to be honest. One of the best things of

our Industries in the United States is we are unionized, so we had a general minimum payment, so If you are working for a guild union which is the most of studios, you are going to be paid.

P: Do you think it is necessary in 2D or 3D for being a StoryBoard artist?

R: You do not. However, it is a useful skill to have, especially in TV animation, because... Especially in the world of 2D... Functionally you are posing your character in the StoryBoard, and sometimes the animators will take your reference pose almost exactly as It will appear in the show. And you have to know what is going on in the animation process, the motion, the keyframes, to really convey character acting.

What are the resources or books or tips you would give to a Story Board artist for learning?

For TV animation there was a page called StoryBoard Secrets (I don't know If there is still online) where there was online classes. I remember it had a solid technical... But TV animation is really meticulously and a little bit more detail oriented. I think a lot of student portfolios don't actually have that. I think the default student portfolio looks more like a feature. A storyboard portfolio tends to allow for luster drawings, and is less about stepping everything out, because it is a different process feature... So I think it is useful for people to learn how to technically fight on TV boards specifically, because that is what most of the work is.... So I would recommend that If you are starting.

Right now one of my classmates, Tyler Chan is offering free animation classes on his twitter and very important, Mike Rianda who was the director for the new film of Sonic, (it was one of my teachers in the intern in pixar) is offering free classes.

I hope we see more online classes in the future free, obviously there are a lot of discussions about the access of animation schools, primarily for economic reasons.

There was a specific mentoring program too, am... I don't know how to pronounce this word... "Black conditioning of people of color"... The mentorship program is specific for that but I think they have a lot of interviews online.

P: Do you think the students are lost when they try to get a job?

R:Networking is a very nebulous concept, in fact is more about a long term goal. Like you generally think the goal is be friend to people, who are either at your level or can be a potential mentor, and that probably will be useful in a couple of years, so is not a direct pay off kid of thing. Is hard to get in mainly because of the timing aspect. You don't know when a job is going to come from. Realistically they just have savings in their side, like a family supporting them or have the ability to bring money.

When I'm looking into a portfolio... I mean, this is why you most studios want to train you down. I mean, drawing for storyboarding is a very specific

skill, and is not simple. I have not the sensation that a lot of people did not master that to industry level. And If you don't have the basic notions... TV studios at least won't train you, there is no time.

Usually I would say that you should have a good portfolio this way and play the long game for networking, and keep on applying.

P: Do you think it is a demanding, exhausting job?

R: Storyboarding is an exhausting job. It is a lot of drawing, a lot of hours. The guild would make sure people don't work more than forty hours a week which is a normal schedule. In practice there is a lot of people who wants to put anything in every board and probably you'll have a burn out.

You want to achieve a balance. In my experience I always say that don't focus on those boards that are perfect, because probably these people are working more than they should be.

P:What are you looking for exactly in a portfolio in storyboard?

R: So there are three levels of it.

The first is seeing If they have a drawing ability. If they have not, they are out.

The second is film language. And that is knowledge of shots, a strong knowledge of how to use the wide shots over the shoulder, etc. Where and when do you choose a cut scene, when is each shot doing... All that stuff.

And If you pass that you want to see If the stories make sense. You know, A follows B and perspective.. I think that last one maybe is more important for a feature board. In fact I would say that they focus more If you can fit the humor of the show, can you write characters. I know that on start I am almost exclusively on the writing side, actually.

Yes those three things: craftsmanship, film language and storytelling.

P: Is there something else you want to add?

R: Yes. Punctuality with your boards is SO important. When you try to get your second or third job is just a matter of professionalism: be nice, turn things on time. That sounds obvious but I swear to god that some people don't do that. One of our many talents is to be fast.

Professional and punctual. Communication is also important. Is there a difference between having a deadline, not being able to meet it and let it pass or three days before calling your supervisor and telling him. That is perfectly okay.

Hitting deadlines, communication with your boss and punctuality.

P:Seems that you can be kind, be not the greatest story board in the world, but if you are fast you can be more appreciated?

R:Kind of, yes. I think there is a cliché that says that you can be nice, fast or good. You have been two of them. Also craftsmanship here isn't about to be

the best artist, but is about to be a functional artist. You don't have to master a specific beautiful drawing style to get in the industry.

I think animation also is better If you lead towards specialization, but you can have more areas for expertise. I focus on boarding but I also trained in visual style, again I never was incredibly good at it, but I knew the basics principles. I know basic design that helps me in boarding. I'm not also the best 2D animation, but I know the principles, so I can apply to it.

Nobody is great in everything.

ANEXO II: GUIONES ALTERNATIVOS

PRIMERO

INT. CUARTO DE AMANDA - AMANECER

Un DESPERTADOR marca las seis de la mañana y comienza a sonar.

Sin revelar su identidad, una persona (AMANDA) LO APAGA.

Sale al pasillo.

INT. PASILLO - INMEDIATAMENTE DESPUES

Amanda pasa por delante de DOS HABITACIONES, cargada con una MOCHILA LLENA DE PAPELES.

La primera está cerrada, la puerta está decorada con pósters de no pasar, y con letras pegadas: A M A L I A.

La segunda está entreabierta, donde una mujer de unos cuarenta años está durmiendo en su cama.

Amanda va andando determinada hacia el garaje.

EXT/INT PATIO TRASERO - CONT.

Amanda se deja caer, agotada. Se LIMPIA EL SUDOR de la frente, y mira el cohete con un resoplido.

Algo cansada vuelve al garaje y deja el casco en la mesa.

Escucha un RUIDO.

Sin tiempo que perder saca una serie de HERRAMIENTAS para arreglar la BASE del cohete, y al salir --

Ve un GATO a punto de SALTAR sobre un PÁJARO, posado en el CHISME.

Amanda no le da tiempo a detenerlo, el gato SALTA--- Y se ELECTROCUTA con un cable suelto.

El pájaro sale VOLANDO.

La electricidad corre hasta el generador, que se CORTOCIRCUITA.

Amanda consigue apartar al GATO, que se va corriendo. Amanda mira hacia el generador.

AMANDA

Oh, ¡no!

Corre hasta el generador y lo intenta ARRANCAR.

AMANDA

Vamos... VAMOS.
Pero no funciona.
Amanda le da una PATADA de frustración. Jadea del esfuerzo.
Un reflejo del sol, hace que Amanda gire la cabeza y--
Se da cuenta de que está ATARDECIENDO.
Observa la batería del cohete ESCACHARRADA.
Intenta encender el GENERADOR con DESESPERACIÓN, y termina ROMPIENDO la cuerda.
Al caer, ve la ESTACION eléctrica, junto a su casa.
Una IDEA pasa por su mente.
CORTE A:
Las LUCES de los VECINOS y la CALLE ya están encendidas.
Amanda ha conseguido enganchar unos CABLES DE BATERÍA a la torre eléctrica, trepando hasta ella.
Se desliza de un SALTO hasta abajo, donde ha puesto su PC.
TECLEA unas cuantas cosas, mirando al cohete reparado.
Quita el cable original que va de la BASE a la BATERÍA--
Y, tomando AIRE, enchufa el nuevo.
Corte A:
Chispazo y negro.
INT. SALÓN - TARDE TEMPRANA
Natalia habla por teléfono móvil.
NATALIA
Sí, lleva todo el día con esa idea.
-- Oh...
(Desilusionada)
No, no hay noticias todavía de--
De repente SE VA LA LUZ, confusa mira por la VENTANA--
Ve que todo el vecindario se le está yendo la LUZ.
NATALIA
Te llamo luego.
(cuelga.)
Anda hasta el garaje con la LUZ del móvil, y allí, ENCIENDE LOS PLOMOS que han saltado.
Al hacerlo ve a AMANDA sentada en el suelo.
Se acerca a ella, mirando de reojo el COHETE, maltrecho.
NATALIA
¿No puedes seguir mañana?
AMANDA
(Niega con la cabeza)
La órbita no sería la adecuada.
NATALIA
(mirando el cohete)
¿Ni un último lanz--?
AMANDA
No,
(poniéndose en pie)

No. ¡No puedo! Se me han acabado las ideas. No habrá forma de que esto funcione. Nada funciona.

(recogiendo enrabiada)

Ya puede esperar Amalia a que alguien la contacte, porque definitivamente, yo no lo haré.

(Una lágrima cae por su mejilla que se limpia con furia)

Yo no lo haré.

NATALIA

SEGUNDO

INT/EXT. GARAJE - CONTINUACIÓN

Despertador

Es un lugar polvoriento, oscuro, lleno de trastos y HERRAMIENTAS y con un tablón lleno de PAPELES: cálculos matemáticos, órbitas, la Estación Espacial Internacional y noticias recientes IMPRESAS:

"Medio año sin recibir noticias de la estación espacial internacional" "Estación espacial incomunicada"

"Nuevos planes para recobrar el contacto".

En el centro hay un ORDENADOR con una impresora y más papeles. Una PAPELERA rebosa de bolas de papel, algunas tiradas por el suelo. Todo está muy desordenado.

Desde el ordenador CABLES van por el suelo hasta pasar por debajo de una PUERTA DE GARAJE cerrada.

Amanda enciende una luz al entrar, deja la mochila y coge el mando del garaje.

Amanda toma AIRE y aprieta el BOTÓN

ANEXO III: MÉTODO FRACTAL

PARÁMETROS

- Botón como leit Motiv - Luz positiva - Círculo LT
- Oposición al conflicto interno y el motivo de la radio → uso visual + acting

POLARIDAD



OBJETIVO DE LA ESCENA: Amanda confronta su primer obstáculo.

- CONFLICTO
- Externo: El cohete no funciona.
 - Interno: Amanda hace esto por su hermana (aunque da a entender que no)

PRESENTACIÓN

PRES. PROBLEMA (BC) PRES. SOLUCIÓN

- (Interno) (BOTÓN)
- Presentar a Amanda
 - Estación espacial incommunicada -
 - Situación neutral (falsa)
 - Alguien ha estado trabajando en algo: hacer creer que NO es personal
 - Ningún otro día podría hacerse el lanzamiento (órbita)
- + Dirección:
- Intro regreso al Futuro.
 - Mr increíble recuerda

- Presentar a Amanda (mantener interno) (externo)
- Presentar cohete (como el salvador)
- Presentar el jardín

ESECUCIÓN

INTENCIÓN (BC) OBSTÁCULO Confrontar

- Determinación
 - Demostración de la verdadera solución
 - Símbolo y casco como muestra de conflicto interno.
 - Amanda debe demostrar cariño hacia su creación y esperanza
- Hacer creer que va a funcionar (Dirección épica)
- PG
- Hacer parecer que el obstáculo no está grave (Corte en seco)
 - un poco cómico

Limitación: Visión de Amanda desde el guaje. Flexibilidad en dirección.

ACTO II

PARTE 1

- Cada vez + rápido e intenso
- De + determinación a menos.
- Cada vez planos + cortos
- Cada vez el cohete + deteriorado
- Dar importancia a la caída

- Luz como metáfora:

Estable → esperanza
Titilante → Inestabilidad, incógnita
Apagada → Negativo

BATERÍA

Arreglo generador

(BC)

Estallido + ENTER

PÁJAROS

Arreglo dirección

(BC)

ENTER

PLATAFORMA

Pájaros + Arreglo + Hora

(BC)

ENTER

MISC

Base Miscilánea

(BC)

ENTER

(BC) →

PUNTO DE GIRO FALSO

Generador + hora

⊗ Parablismo con batería

- Todo parece perdido

- Avanda en conflicto

- Noche negativa

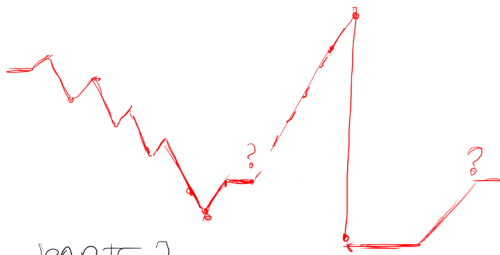
↓

! IDEA → TORRE

+ Parablismo con batería

- Tintes cómicos

POLARIDAD:



PARTE 2

PUNTO DE GIRO

ÚLTIMO INTENTO

Desesperación

- Situación potencialmente peligrosa.

- Apura hasta el momento final

- Dirección cómica

(BC)

ENTER

↓
Oscuridad como metáfora

ÉXITO

Alivio

- POV Avanda (No revela que el cohete ha despegado de primera)

- Avanda por fin ha tenido éxito

FRACASO

- El cohete explota

- Avanda está de espaldas a él, celebrándolo.

- Único destello de luz en la noche

- Incidir en la caída

- Probar cámara lenta

INSPIRACIÓN

- Destruye todo su trabajo.

- Cortos y planos cortos.

- Gran revelación:

Su hermana.

- La luz como metáfora de esperanza.

IDEA → ?

ACTO III

- De desconexión a conexión

PARTE 1

- Cero gravedad
- Amalia frustrada y cansada
- Mantener el misterio.
- Emoción escalante, sorpresa final
- Principio lejos
- Final → cerca

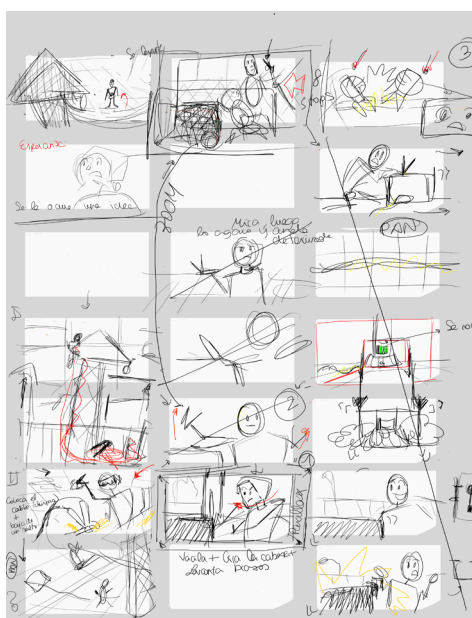
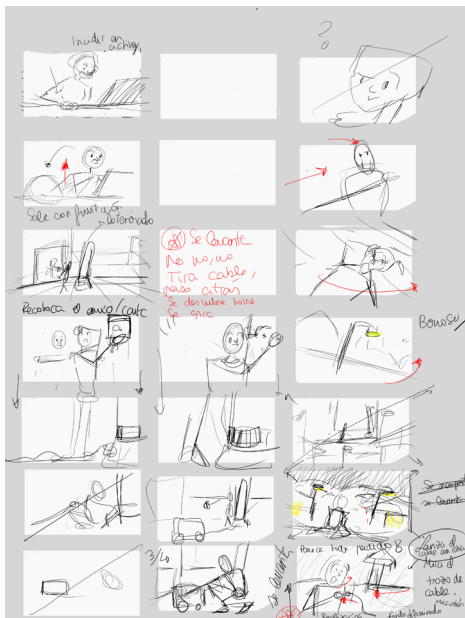
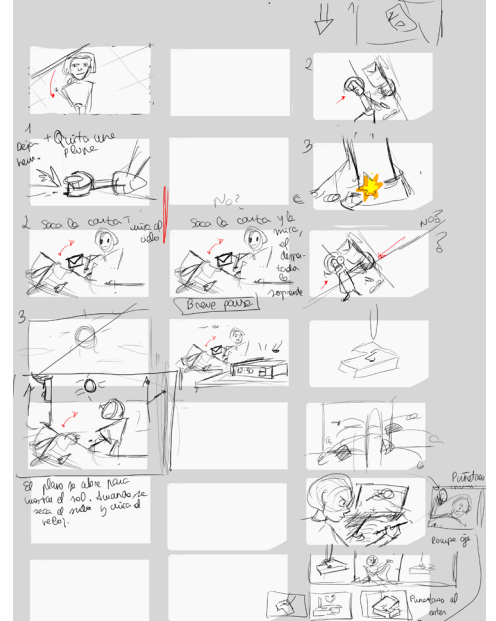
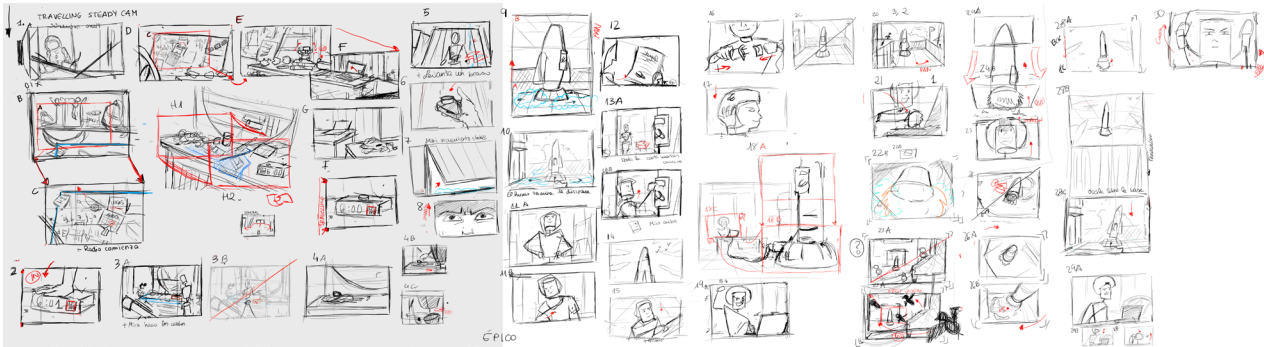
PARTE 2

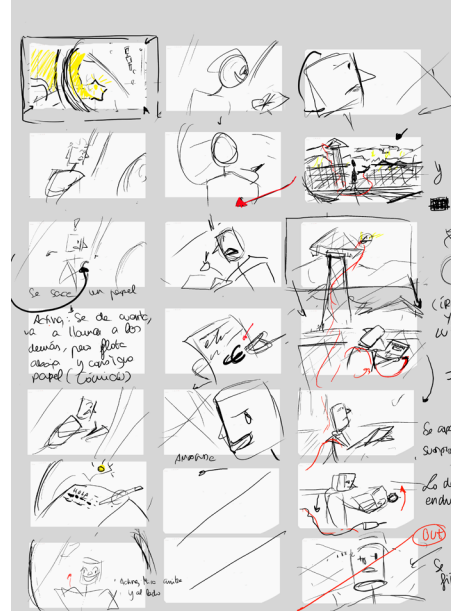
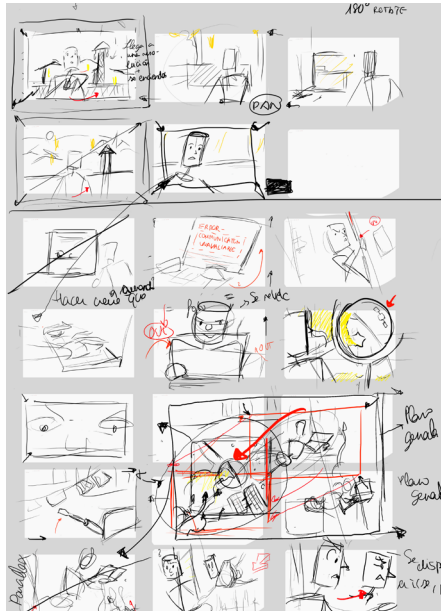
- Conexión a nivel subtexto
- Oscuridad: por un momento parece que no
- Suando parece que se ha rendido casi (aceptación)
- Espacio. Dirección más etérea (cámara).

OBJETIVO demostrar primero la distancia y luego la conexión

Anotaciones con el método fractal. El guión fue dividido en tres partes: introducción, nudo y desenlace. Estas fueron divididas en trozos más pequeños y se les asignaron parámetros y anotaciones sobre la dirección a seguir.

ANEXO IV: STORYBOARD ABOCETADO





Los paneles se leen de forma vertical. Esto ayuda a seguir el punto de interés de forma más clara.

ANEXO V: RESULTADOS

Guion

INT/EXT. GARAJE - AMANECER

Es un garaje oscuro, lleno de trastos (entre los que se encuentra un TELESCOPIO).

Hay LIBROS, HERRAMIENTAS y una PIZARRA llena de papeles:

Cálculos matemáticos, órbitas, y noticias recientes IMPRESAS sobre ciencia y la Estación Espacial Internacional.

También hay un CALENDARIO con el día 12 de agosto marcado (día del lanzamiento) y --

un listado que pone IDEAS.

Se escucha un sonido de una radio despertador, que se ha encendido. Se escucha el sonido del estático y el locutor:

"...Sigüientes noticias sobre la Estación Espacial Internacional: después de más de medio año incomunicada, las agencias espaciales han decidido abrir un nuevo programa para jóvenes talentos de todo el mundo. Los requisitos para participar será presentar un proyecto..."

Hay varios PROTOTIPOS relacionados con la robótica desechados, junto con una RADIO EXTRAÑA rota, CABLES y un SOPLETE.

En el centro hay un ORDENADOR PORTÁTIL en una mesa con una IMPRESORA.

Una PAPELERA rebosa de bolas de papel, algunas tiradas por el suelo.

Todo está muy desordenado.

Desde el ordenador CABLES van por el suelo hasta pasar por debajo de una PUERTA DE GARAJE cerrada.

La radio despertador que sigue encendida y retrasmitiendo, y marca las seis de la mañana del 12 de agosto.

Es apagada de golpe por una MANO.

AMANDA, una chica preadolescente coge el MANDO del garaje.

Amanda toma AIRE y aprieta el BOTÓN.

La puerta del garaje se ABRE de forma ominosa, dejando entrar la luz. Se revela----

Que los cables conducen a UN COHETE de unos dos metros de alto, preparado en el PATIO TRASERO.

3.

pero se DESVÍA BRUSCAMENTE DE FORMA CÓMICA --

y se ESTRELLA en el otro lado del patio trasero.

Amanda sale CORRIENDO del garaje, para ver la máquina ESTRELLADA.

Se ARREMANGA, caminando hacia él.

CORTE A:

Amanda repara la DIRECCIÓN del cohete con un pequeño SOPLETE.

Coloca el cohete en la PLATAFORMA DE DESPEGUE, con ayuda de unas CUERDAS.

Y RECOLOCA el compartimento de la CARTA con mucho cuidado.

Vuelve a la estación de mandos y--

Amanda toma aire--

Aprieta ENTER. El cohete DESPEGA de forma NORMAL.

Amanda coge unos PRISMÁTICOS y sale.

Amanda mira por los prismáticos.

Tras un momento ve cómo--

una bandada de PÁJAROS se CHOCA contra la máquina.

Amanda baja los prismáticos, con cara de circunstancias(-.-).

CORTE A (jardín):

Amanda reparando de nuevo, esta vez con una LLAVE inglesa.

La nave ha sido MUY DAÑADA.

Vuelve a escribir la CARTA,

y se da cuenta por el sol de que ya es más de MEDIODÍA.

CORTE A:

Amanda coloca el cohete de nuevo con las CUERDAS pero--

Se oye un fuerte CHASQUIDO, cuando la plataforma de despegue se ROMPE--

y el cohete comienza a INCLINARSE y caer.

Amanda lo SUJETA por los pelos.

2.

Es sostenido por una PLATAFORMA de lanzamiento, que está conectada a un GENERADOR ELÉCTRICO.

Al otro lado del PATIO hay una TORRE ELÉCTRICA.

Amanda sonríe. Retira papeles de la mesa (noticias).

Coge un PAPEL y un LÁPIZ y elabora una carta corta, que mete en un SOBRE.

Fuera dibuja un SÍMBOLO parecido al de la NASA.

Mete el sobre dentro de un COMPARTIMENTO del cohete y vuelve al ordenador portátil.

Se pone un CASCO ESPACIAL CASERO con el mismo símbolo.

Amanda toma AIRE. Inicia una cuenta atrás.

Aprieta ENTER.

El cohete DESPEGA.

La potencia hace que PÁJAROS salgan volando, se disparen ALARMAS de los coches.

El cohete se eleva unos metros en el aire...

Y cae de nuevo a su BASE DE DESPEGUE.

Comienza a apretar ENTER, molesta, y al ver que no funciona-- SE RECOLOCA EL CASCO, determinada.

INT/EXT. GARAJE - DÍA

SECUENCIA DE MONTAJE. El día pasa mientras Amanda arregla el cohete.

Amanda encendiendo EL GENERADOR recarga el cohete.

El MEDIDOR DE BATERÍA del cohete se RECARGA.

Amanda vuelve al ordenador y REPROGRAMA la órbita,

PARECE QUE HA ENCONTRADO EL PROBLEMA.

Aprieta ENTER

El cohete despegue de forma ominosa,

(vemos la reacción positiva de Amanda)

Corte A:

Amanda aprieta ENTER.

El cohete suelta algunas PIEZAS de forma graciosa.

Corte A:

Amanda comprobando las órbitas en su PC.

Amanda reescribiendo la CARTA.

Corte A:

Enter.

El cohete no responde.

CORTE A:

Amanda con expresión enfadada comprobando CABLES.

Enter.

Enter--

ENTER---

INT/EXT. GARAJE - TARDE. CONT.

Amanda da un PUÑETAZO en la mesa.

JADEA por el esfuerzo, e intenta tranquilizarse.

SE QUITA EL CASCO.

El garaje está hecho un DESASTRE, y el cohete muy deteriorado.

Cuando se tranquiliza va afuera,--

Y escucha el SONIDO de baja batería del COHETE.

Con un suspiro va al GENERADOR, pero este no ARRANCA.

Con angustia, intenta arrancarlo VARIAS VECES,

Y a la última, LA CUERDA DE ARRANQUE SE SUELTA, dejándola en el suelo.

Debido a ello, puede ver cómo las luces de la CALLE se ENCIENDEN, preparadas para la NOCHE.

5.

Se incorpora rápido, con un tinte de PÁNICO.
Niega con la CABEZA,
pero es entonces cuando ve LA TORRE ELÉCTRICA--
Se le ocurre una IDEA.

EXT. GARAJE - TARDE/NOCHE

Amanda, con GUANTES y GAFAS PROTECTORAS, subida en la TORRE,
ha colocado un CABLE DE ARRANQUE DE COCHE, que echa chispas.

Baja de un SALTO con el extremo del cable, hasta el
GENERADOR.

Un momento después de vacilación, LO ENCHUFA.

Las chispas que echa la EMPUJAN HACIA ATRÁS. Y una corriente
eléctrica VA HASTA EL COHETE.

La luz de LAS CASAS DEL VECINDARIO, comienzan a REALIZAR
PATRONES EXTRAÑOS.

La batería del COHETE se recarga de GOLPE.

El cohete ECHA HUMO CON FUERZA, pero todavía no despegar.

Amanda mira con tensión, y corre hasta el portátil,

Aprieta ENTER.

El cohete se ESTREMECE, y comienza a ACUMULAR TANTA ENERGÍA
QUE--

DEJA SIN LUZ AL VECINDARIO.

Es entonces cuando DESPEGA y desaparece, dejando una NUBE DE
HUMO.

Amanda no sabe muy bien qué ha pasado. Sale del garaje
envuelta en humo y MIRA AL CIELO.

Puede ver el COHETE ascendiendo.

Tosiendo se sorprende al ver el cohete, que asciende con
facilidad.

Amanda no se lo puede creer.

Ha funcionado.

HA FUNCIONADO

6.

Da saltos de alegría, y al DARSE LA VUELTA--
En el cielo se ve un resplandor.
El COHETE ha explotado.
Del cielo comienzan a caer TROZOS DEL COHETE--
JUNTO CON TROZOS DE LA CARTA, que caen sobre Amanda.

INT. GARAJE - NOCHE, MOMENTOS DESPUÉS

Amanda, sujetando una linterna y recogiendo todas las cosas,
DECEPCIONADA.

En una lista con ideas, tacha la última: el cohete.
La chica frunce el ceño y comienza a ROMPER EL PAPEL.

Cuando comienza NO PUEDE PARAR.

Tira al suelo SUS HERRAMIENTAS, junto con el CASCO.

Desenchufa los CABLES CON RABIA.

Le da una patada A LA MESA, que VUELCA, y por eso, un cajón
se abre---

Amanda para en su arrebatado de ira, ALGO LE HA LLAMADO LA
ATENCIÓN.

Debajo de varias carpetas HAY UNA FOTOGRAFÍA.

La recoge.

Son ella y su hermana mayor en un carnaval disfrazadas de
astronautas (la mayor lleva el casco de juguete).

Detrás de la fotografía hay una fecha y algo escrito con el
símbolo recurrente.

Amanda lo lee: ¡Nos vemos en las estrellas! Te quiere,
Amalia.

Amanda mira al frente y sale al EXTERIOR, mirando al cielo.

Está lleno de LOS TROZOS DEL COHETE.

Sin embargo los ignora, y fija la vista en su portátil,
conectado a la base del cohete.

Mira el generador y la torre de luz.

7.

De repente vuelve la luz en todo el vecindario, incluida su casa.

Su rostro se ILUMINA.

INT. ESTACIÓN ESPACIAL INTERNACIONAL - NOCHE

Una mujer joven con rasgos similares a los de Amanda y con un traje de la estación, TECLEA en un ordenador, concentrada.

Sin embargo, el ordenador emite un PITIDO, con un mensaje:

"COMUNICACIÓN INTERRUMPIDA. FALLO CATASTRÓFICO"

Frustrada, RESOPLA y va hacia otro compartimento.

Sin embargo, al pasar por delante de una VENTANA REDONDA--

Se DA CUENTA de algo que está sucediendo en la TIERRA.

Parte de las LUCES de la PENÍNSULA IBÉRICA parecen haberse APAGADO.

Frunciendo el CEÑO, AMALIA se dispone a irse,

pero de repente--

Ella se SORPRENDE.

Aparece una LUZ ENORME Y PARPADEANTE EN CÓDIGO MORSE, cerca de CASTELLÓN.

Tras recuperarse del SHOCK se da cuenta de que es MORSE, consigue LÁPIZ Y PAPEL Y COMIENZA---

A DESCIFRAR EL MENSAJE, emocionadísima, sin saber si avisar o no a sus compañeros--

Y cuando lee el texto DESCIFRADO, algo le llama la atención.

Mira, ALUCINADA, hacia la VENTANA--

Y al final de su escrito dibuja el SÍMBOLO recurrente, llevándose una mano a la BOCA.

Susurra el nombre de su hermana.

Llora de emoción.

8.

EXT. GARAJE - TARDE/NOCHE

Amanda, carta en mano y con el PC conectado a la torre de tensión y al generador, ESTÁ HACIENDO--

QUE LAS LUCES DE TODA SU CIUDAD PARPADEEN AL UNISONO.

Al momento, LAS LUCES SE APAGAN DEL TODO.

Suspira y se queda un momento mirando el cielo, pensativa--

Se gira, dispuesta a marcharse--

CUANDO PARECE QUE VE ALGO.

Amanda va a por un TELESCOPIO, que se apresura a AJUSTAR--

Y ENSEGUIDA consigue ver UNA ESTRELLA DIMINUTA PARPADEANTE.

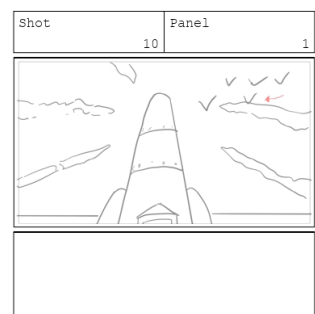
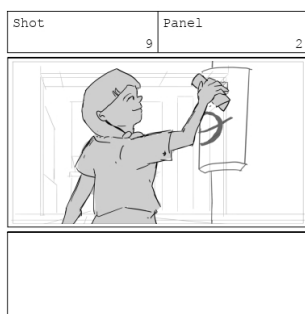
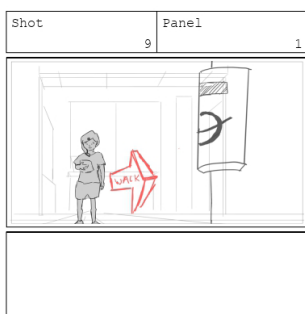
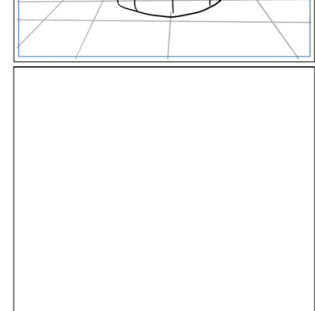
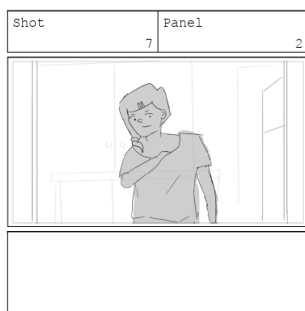
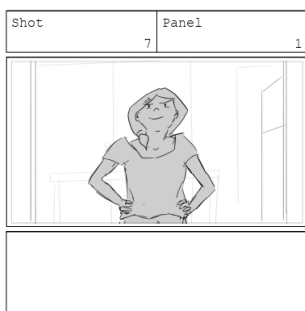
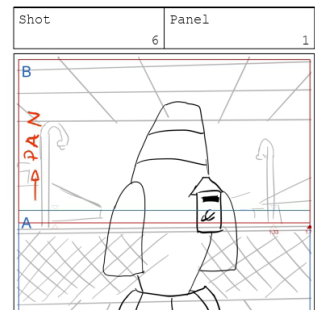
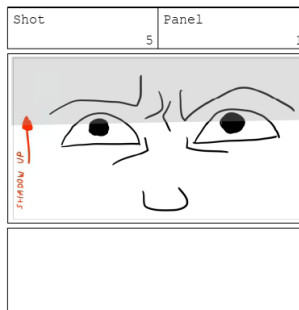
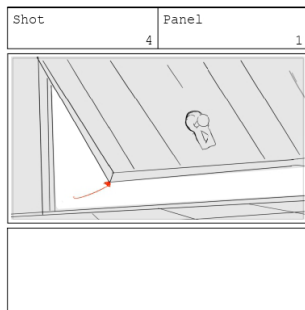
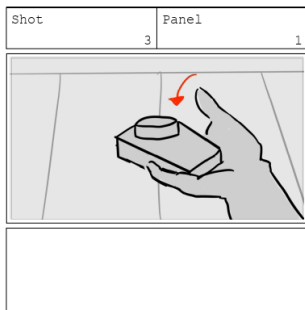
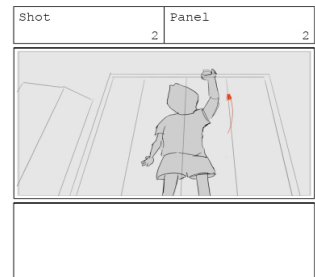
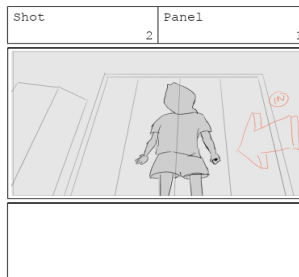
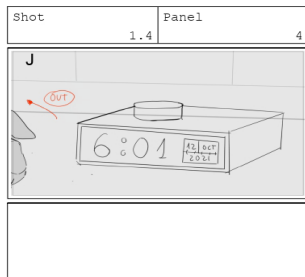
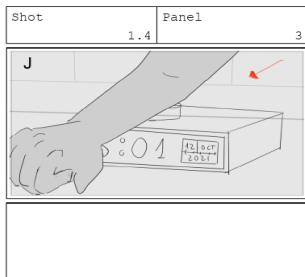
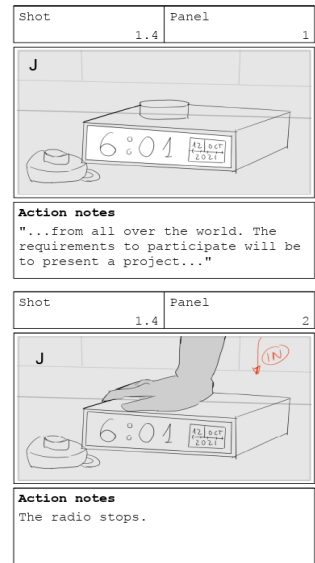
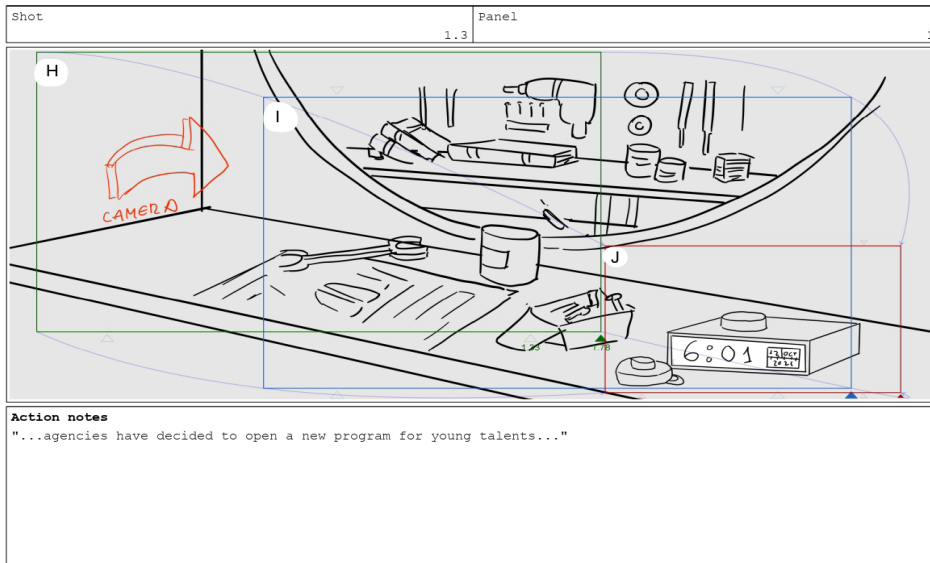
AMANDA SONRÍE y llora de alegría.

THE END

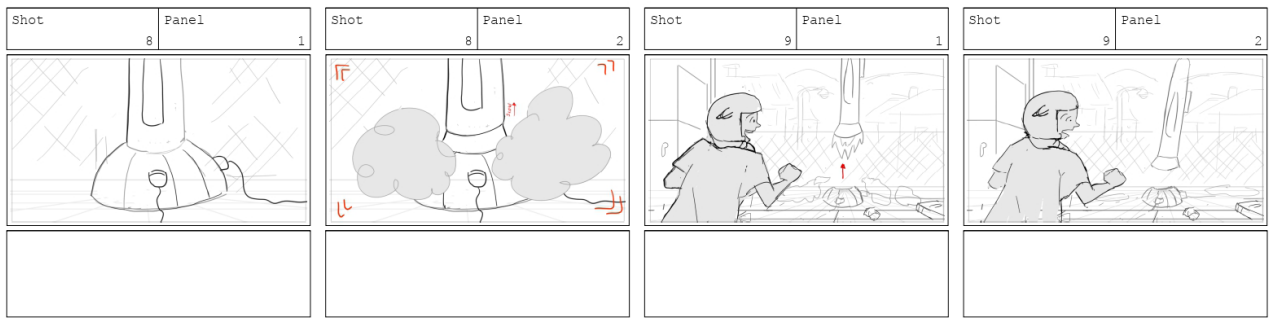
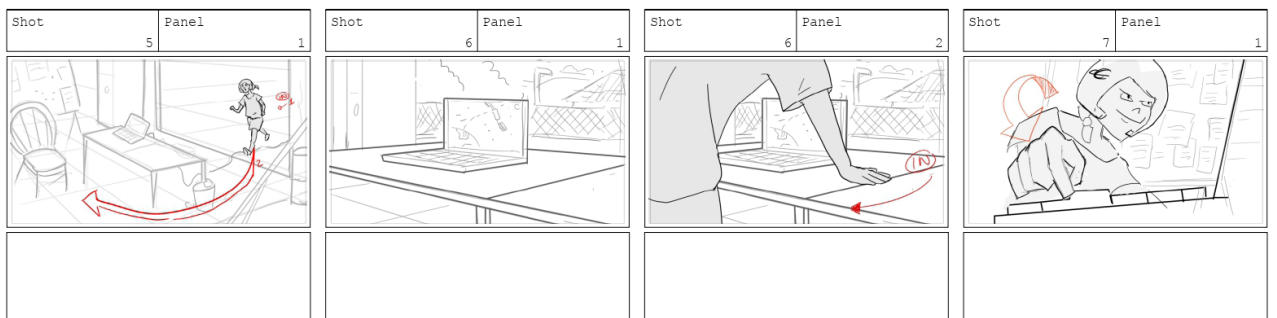
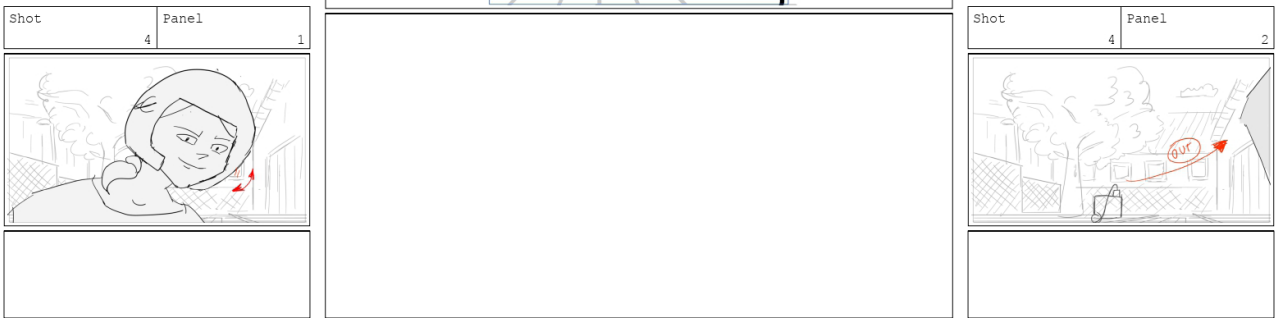
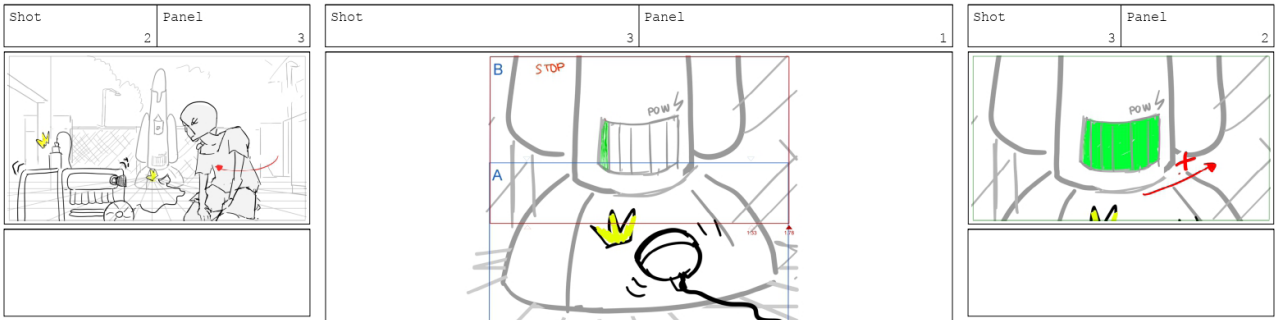
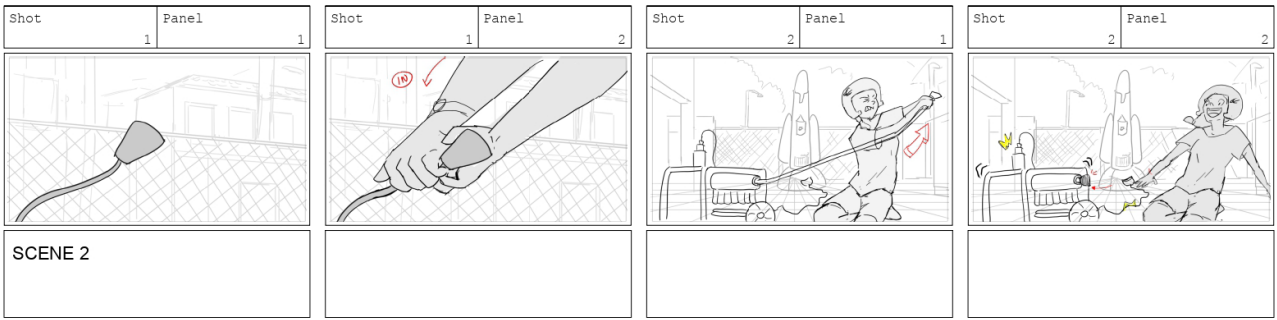
STORYBOARD

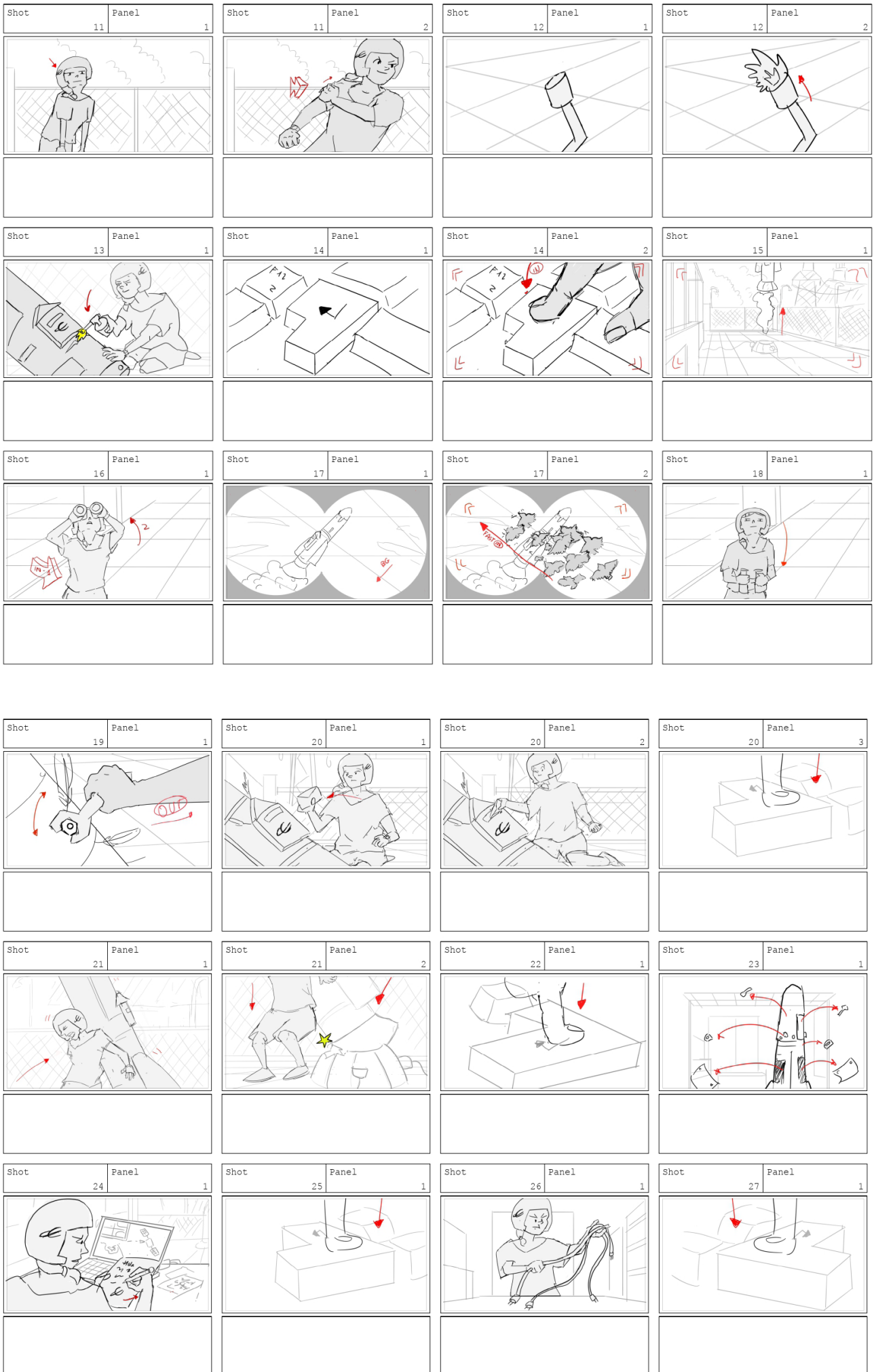
shot	1	Panel	1	SCENE1
<p>Action notes</p> <p>A radio starts: "...Following news about the International Space Station:</p>				

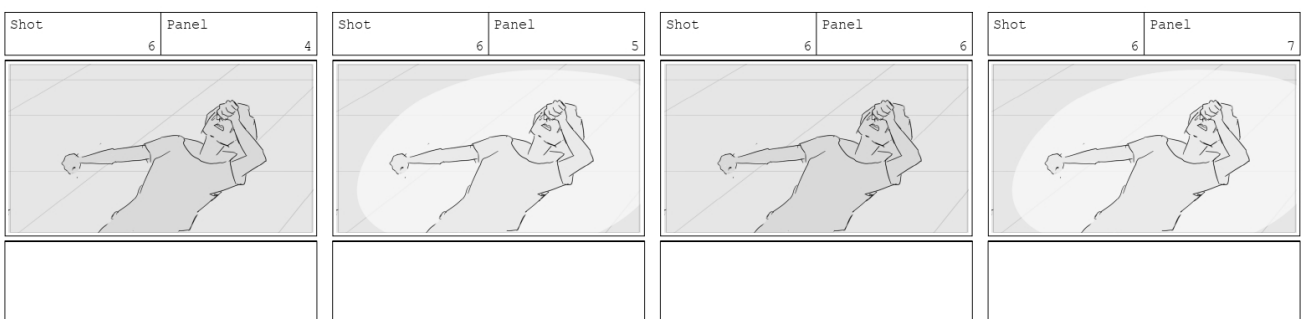
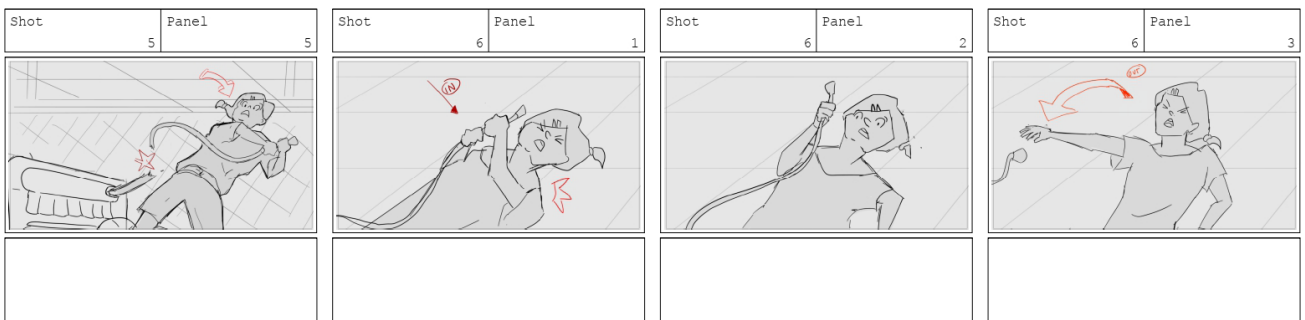
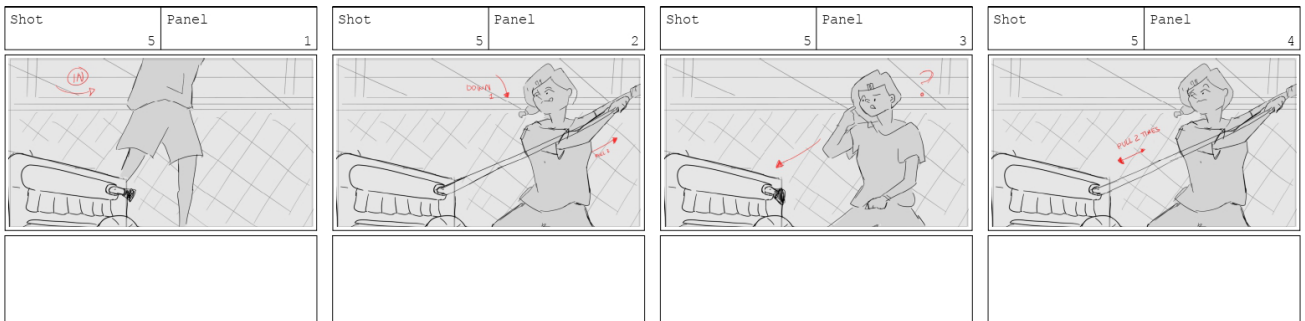
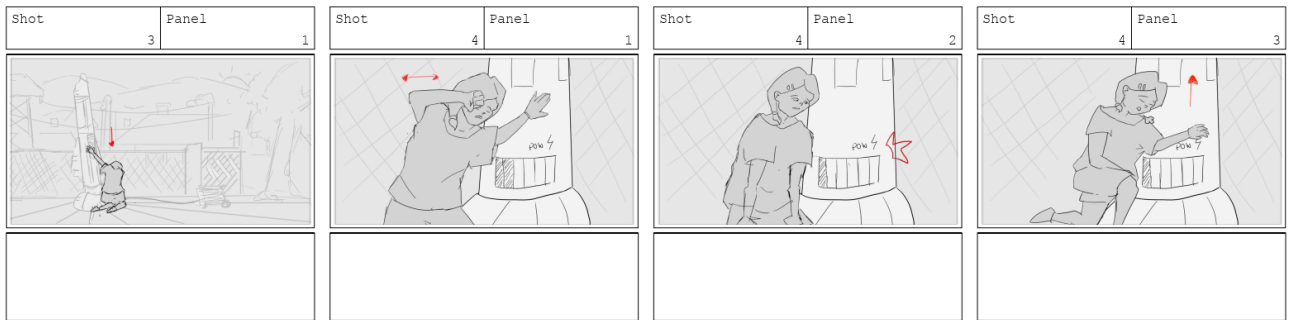
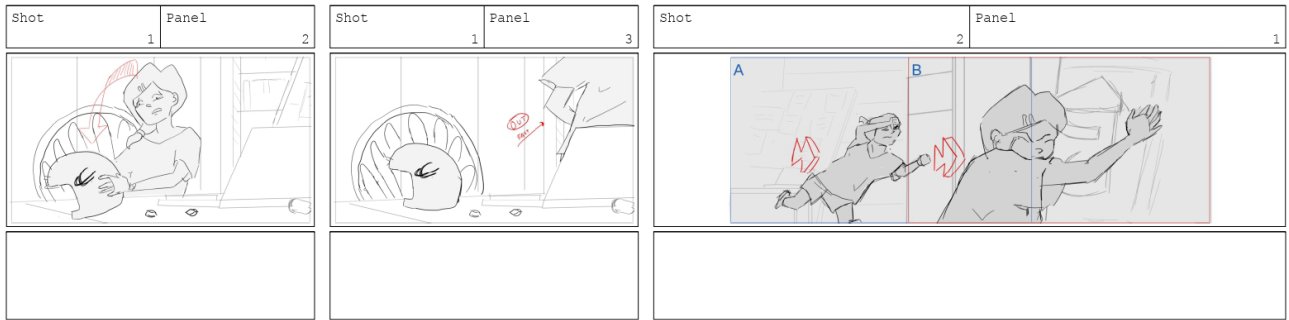
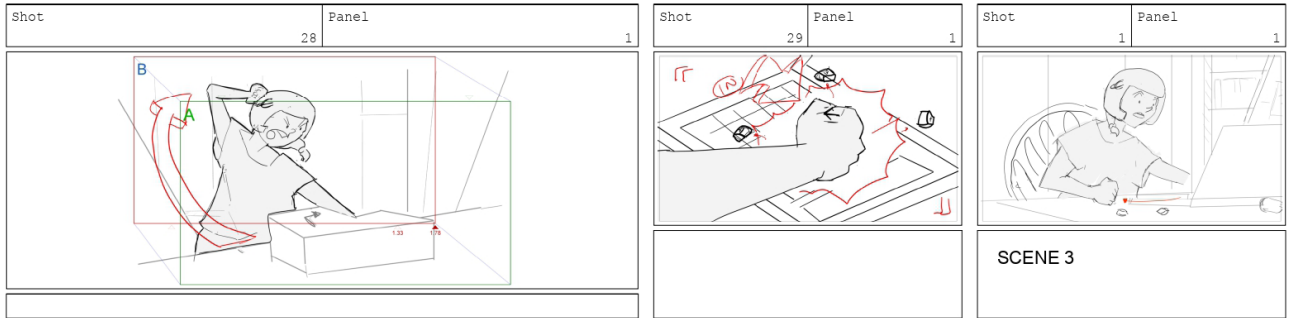
Shot	1.2	Panel	1	
<p>Action notes</p> <p>"after more than half a year out of reach, the space..."</p>				

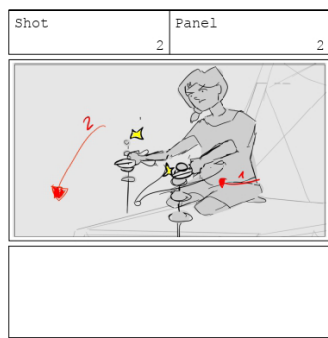
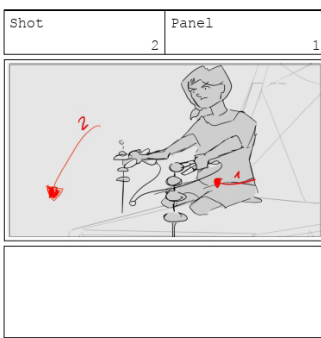
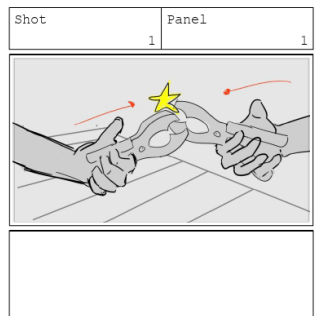
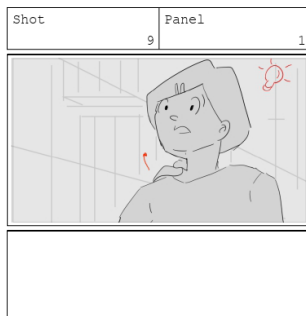
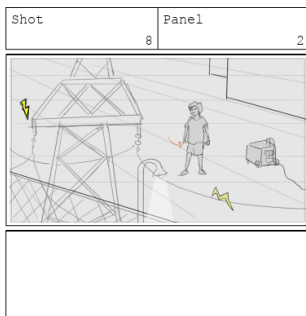
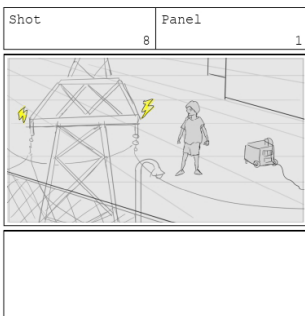
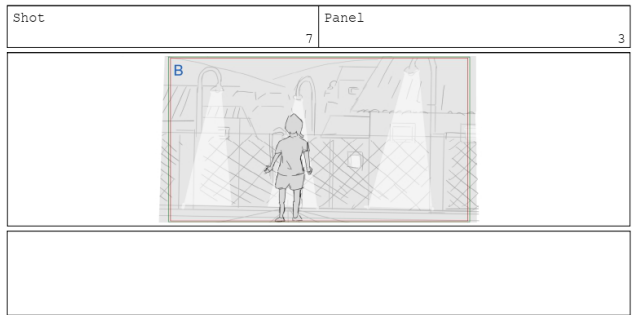
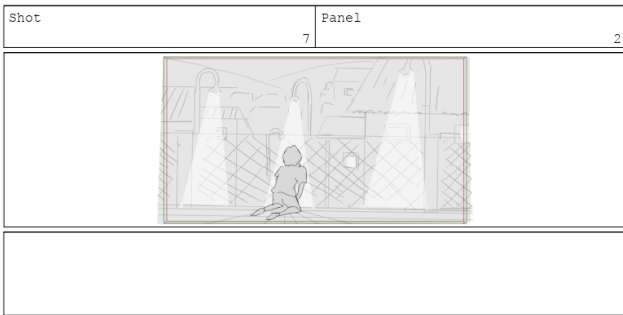
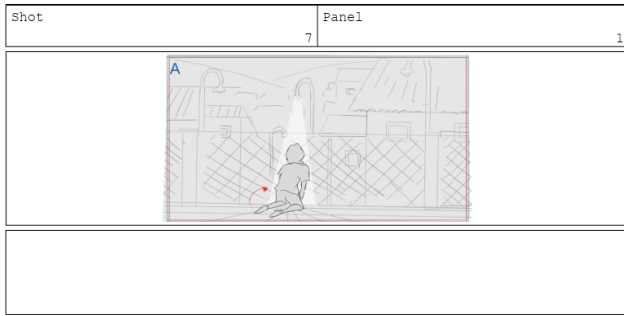
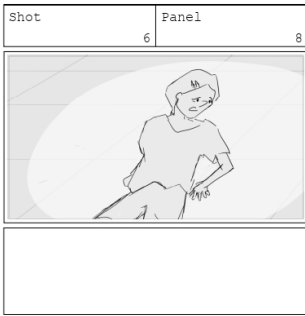


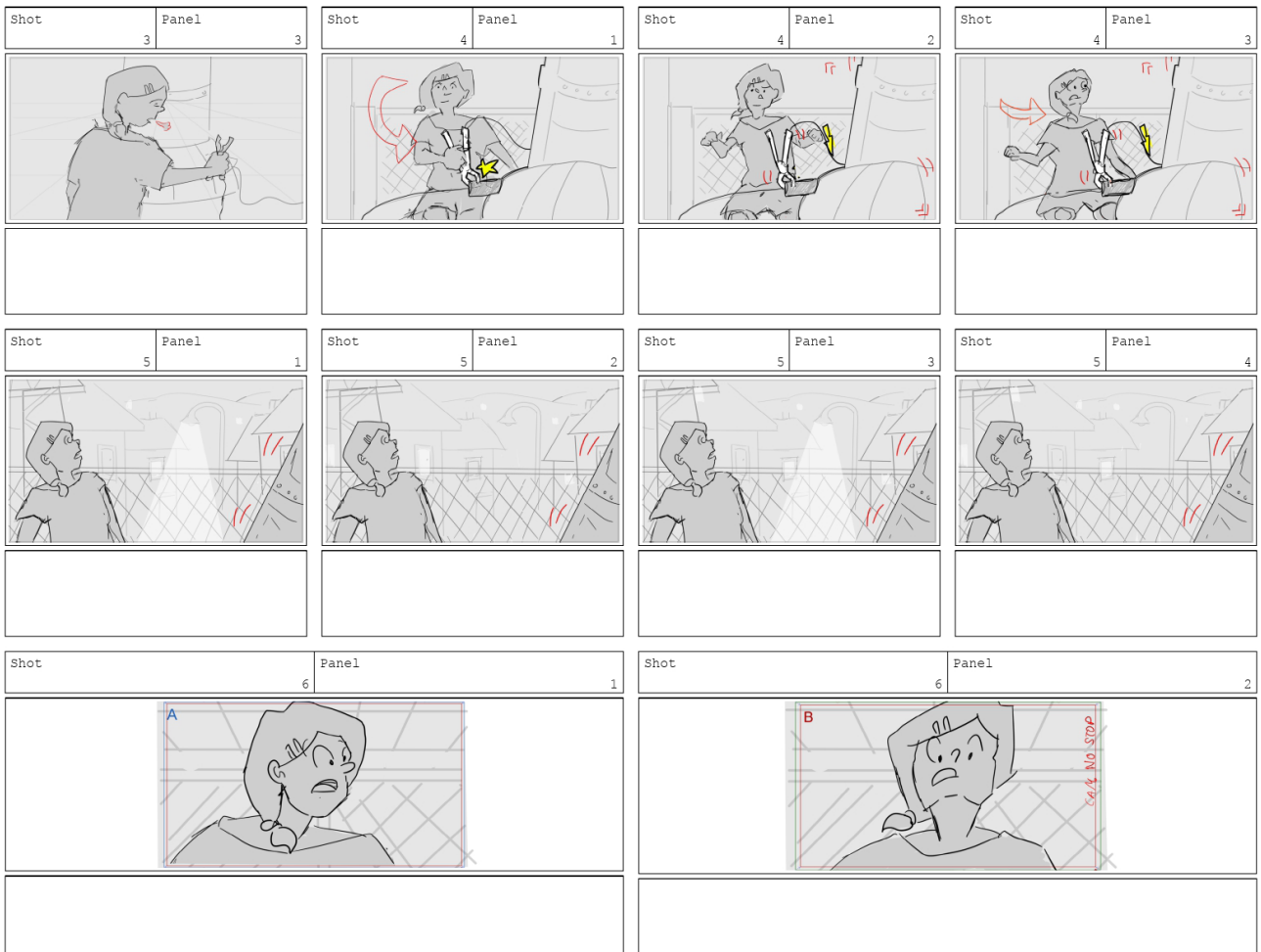
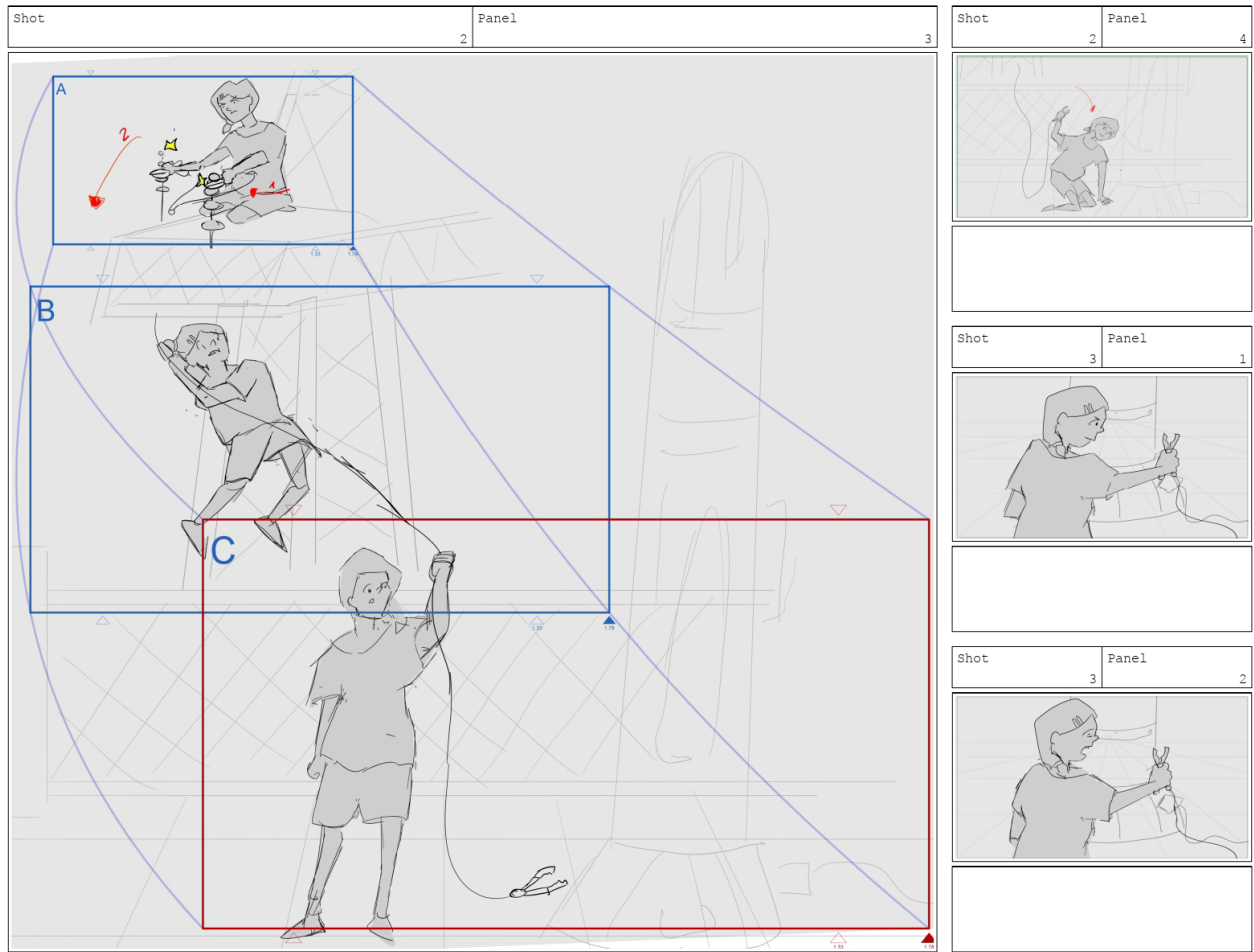
Shot 11 Panel 1	Shot 12 Panel 1	Shot 13 Panel 1	Shot 14 Panel 1
Dialogue Amanda nods.			
Shot 15 Panel 1	Shot 16 Panel 1	Shot 17 Panel 1	Shot 18 Panel 1
Action notes Amanda: 5, 4	Action notes Amanda: 3, 2	Action notes Amanda: 1!	
Shot 18 Panel 2	Shot 18 Panel 3	Shot 19 Panel 1	Shot 20 Panel 1
Shot 20 Panel 2	Shot 20 Panel 3	Shot 20 Panel 4	Shot 20 Panel 5
Shot 20 Panel 6		Shot 20 Panel 7	Shot 21 Panel 1
Shot 21 Panel 2	Shot 21 Panel 3	Shot 21 Panel 4	Shot 22 Panel 1

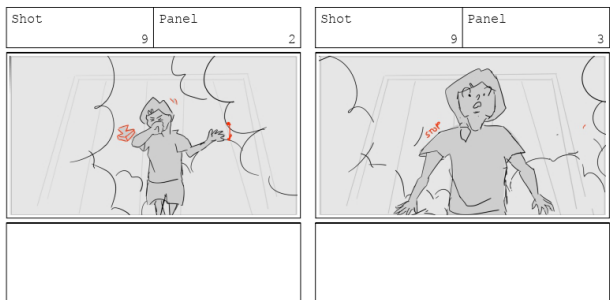
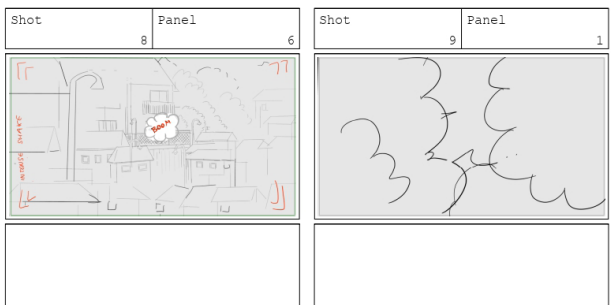
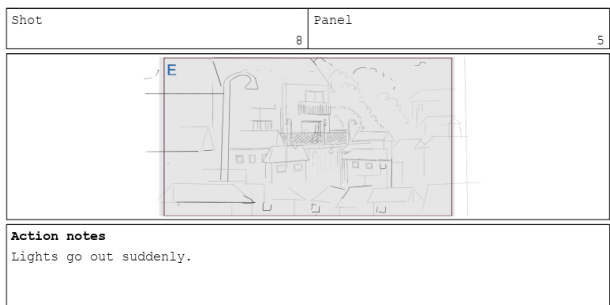
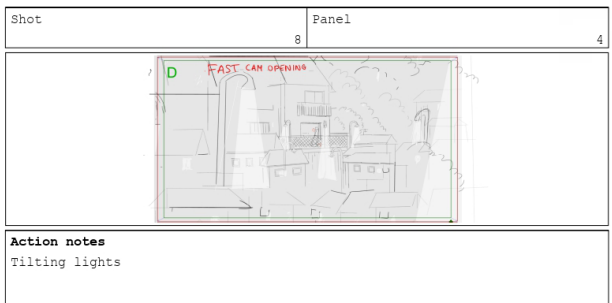
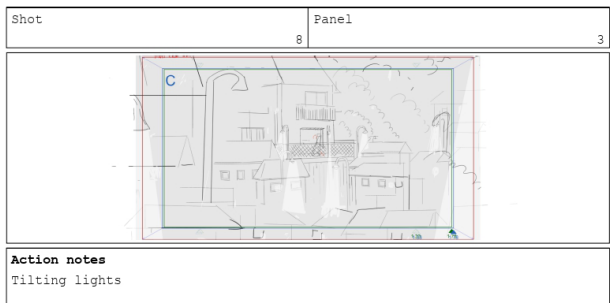
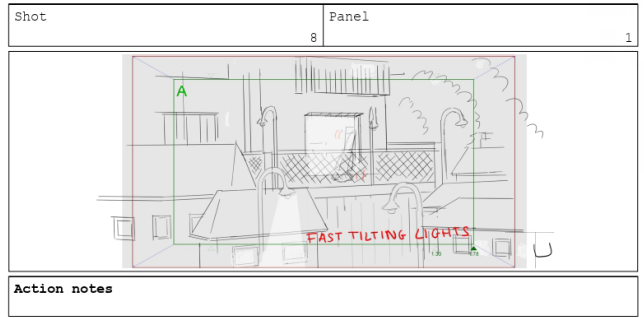
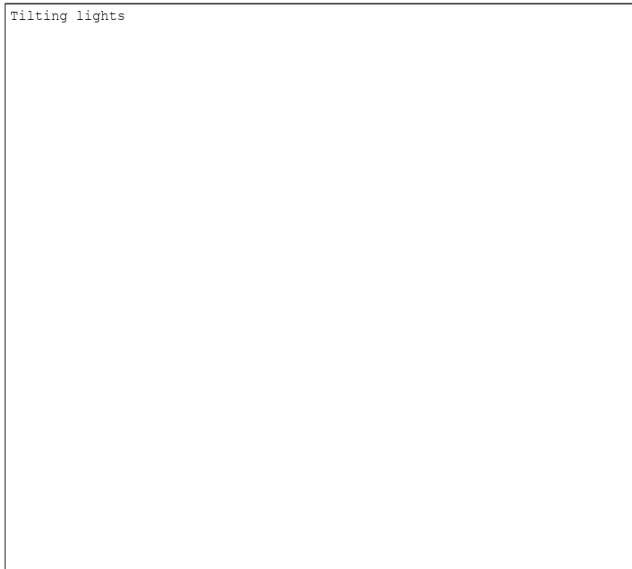
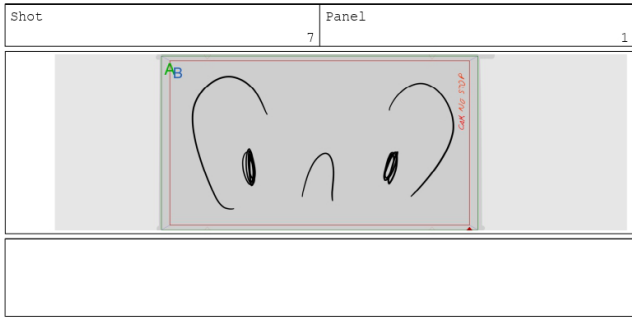


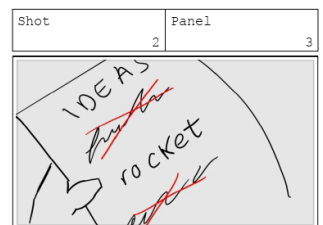
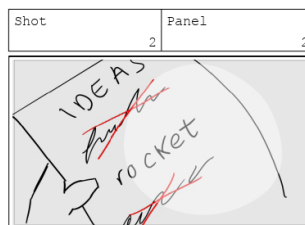
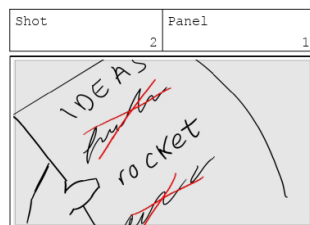
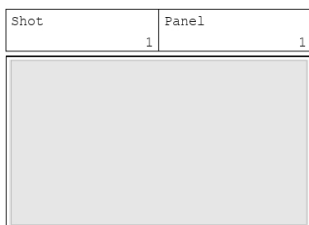
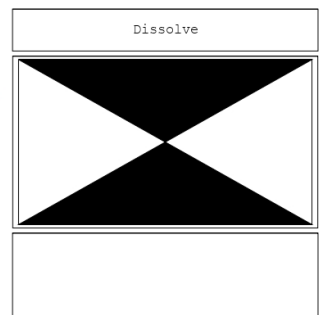
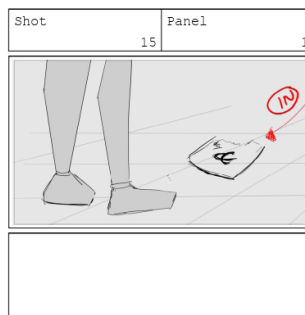
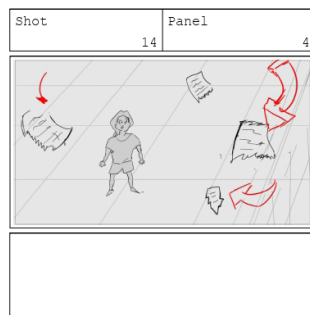
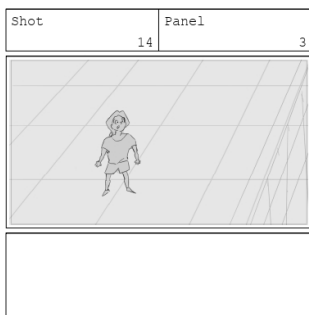
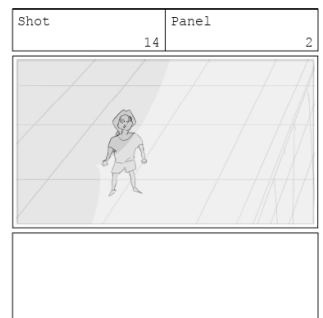
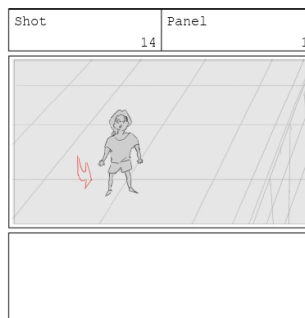
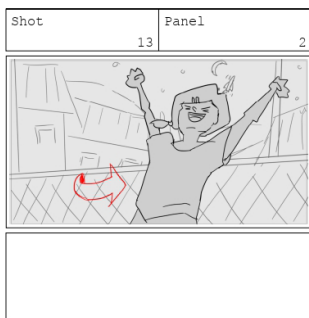
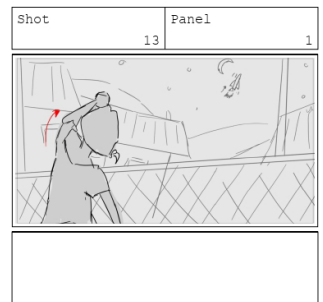
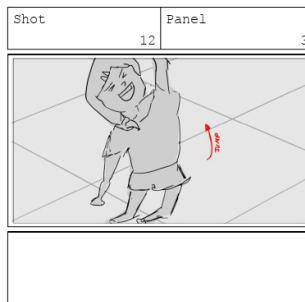
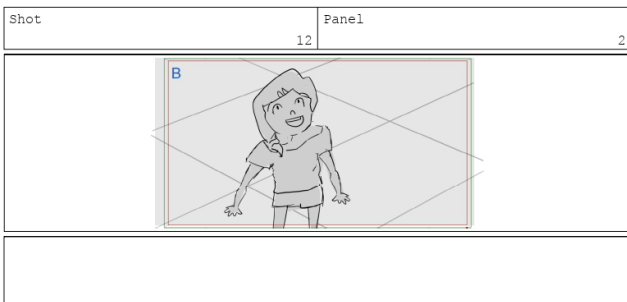
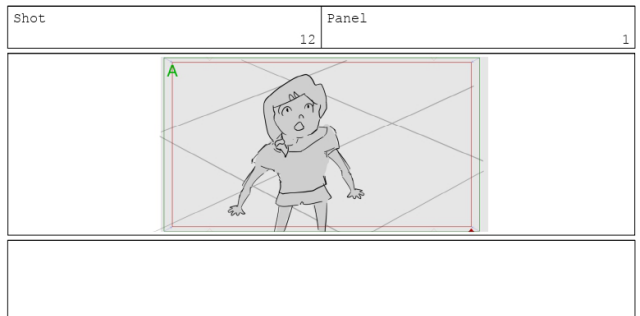
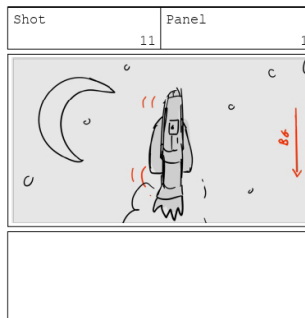
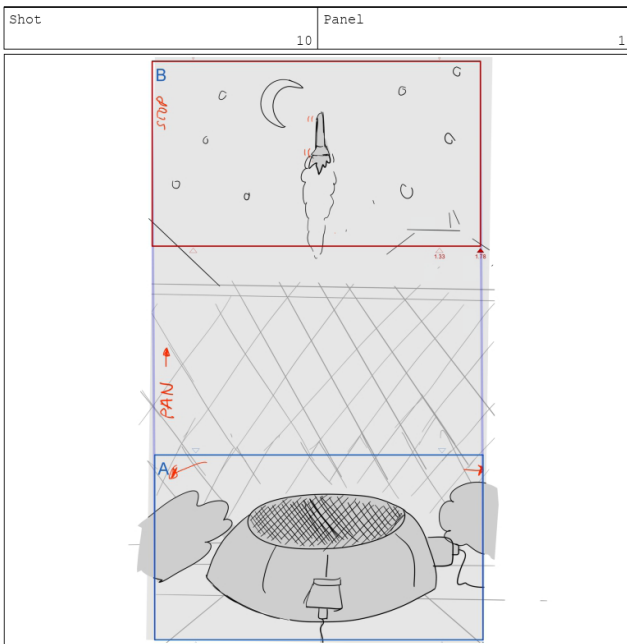




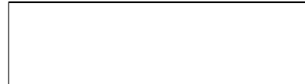








SCENE 4





Shot 13	Panel 2	Shot 13	Panel 3
Action notes The lights turn on		Action notes The lights turn on	

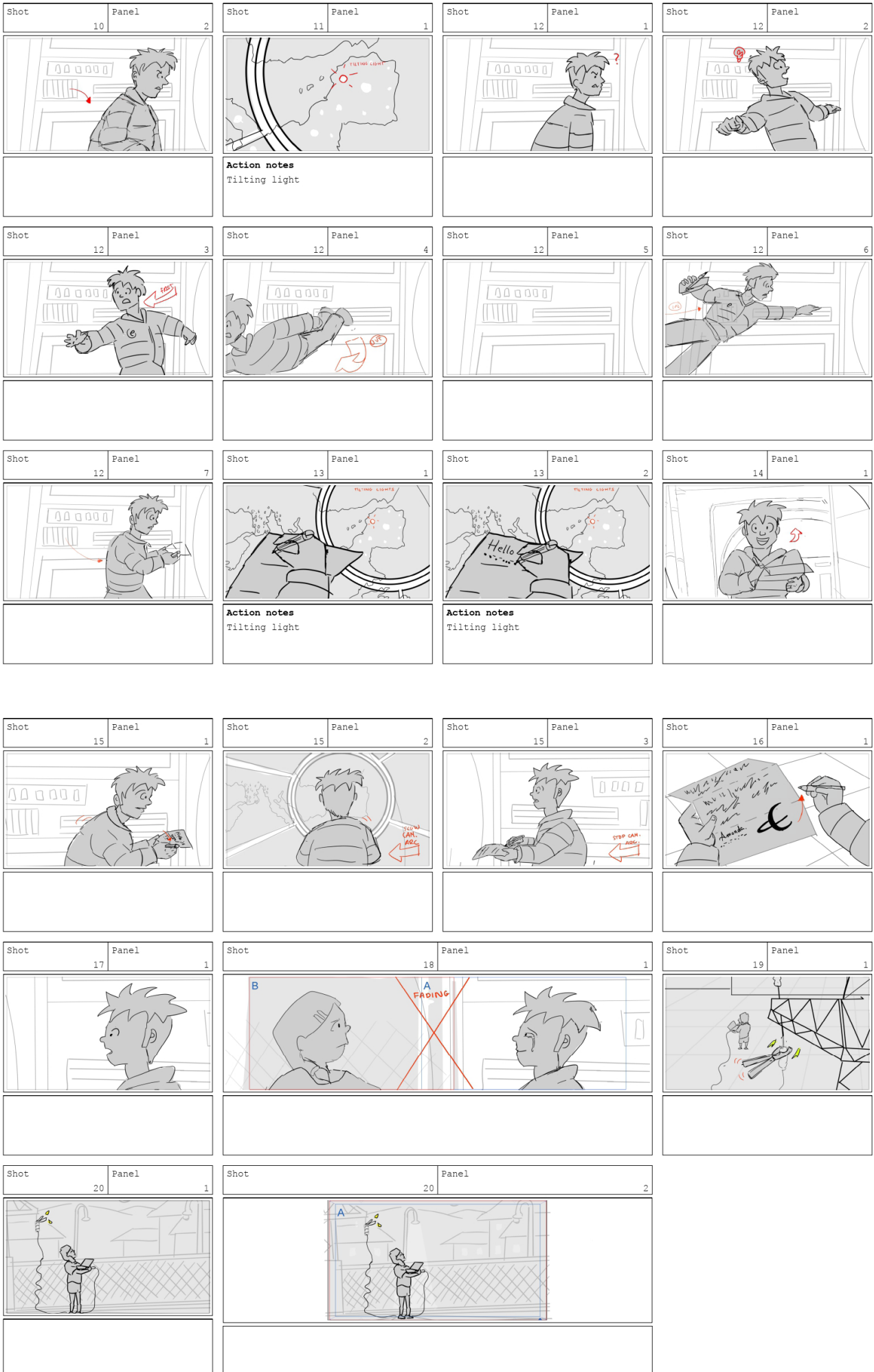
Shot 13	Panel 4	Shot 14	Panel 1	Shot 1	Panel 1

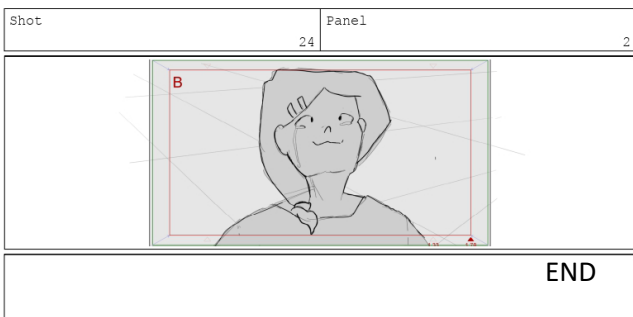
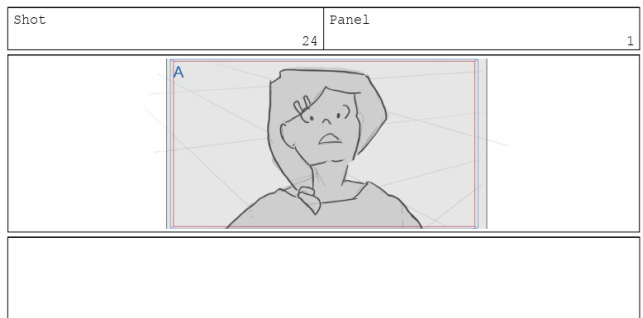
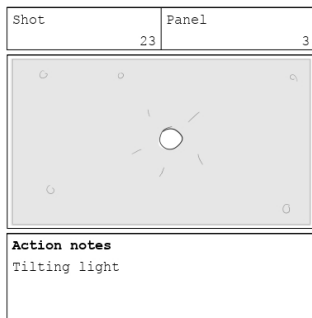
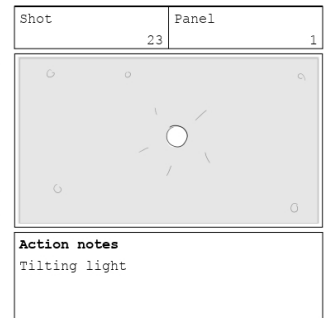
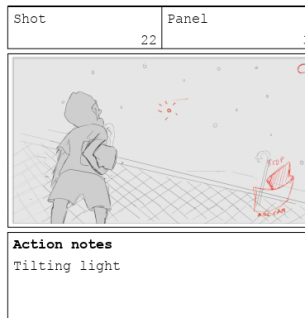
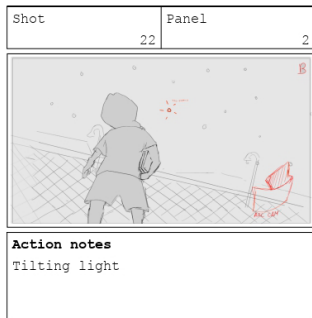
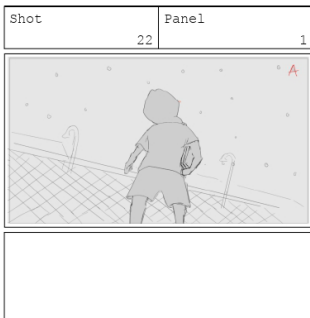
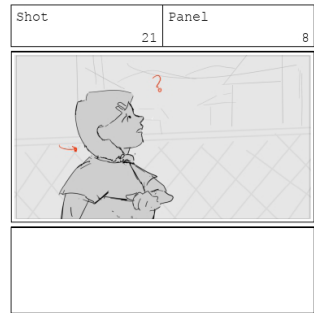
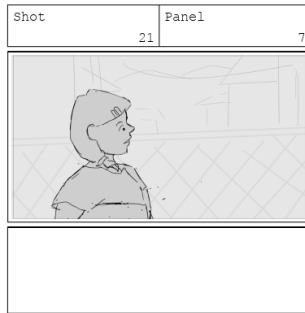
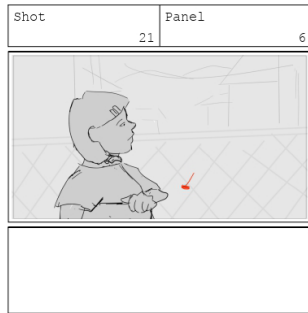
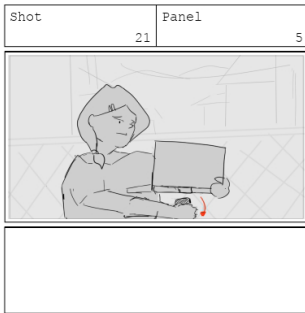
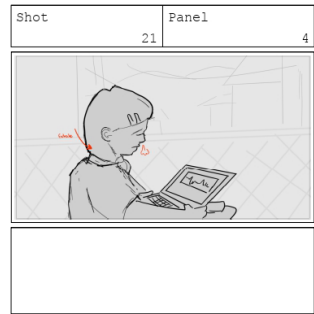
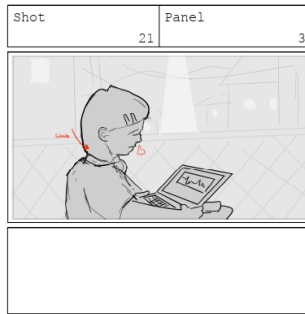
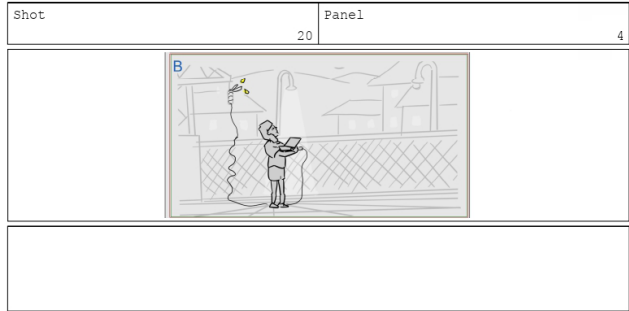
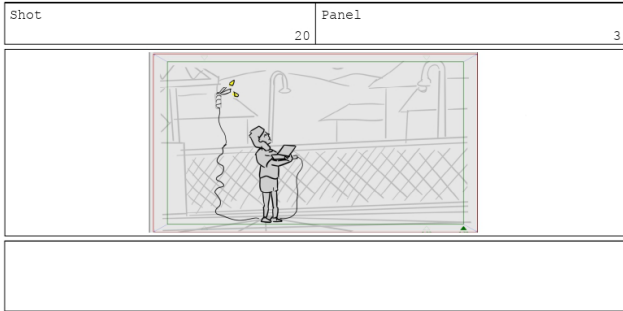
Shot 2	Panel 1	Shot 3	Panel 1	Shot 4	Panel 1	Shot 5	Panel 1
SCENE 5							

Shot 5	Panel 2	Shot 5	Panel 3	Shot 6	Panel 1	Shot 6	Panel 2

Shot 6	Panel 3	Shot 6	Panel 4	Shot 7	Panel 1	Shot 7	Panel 2

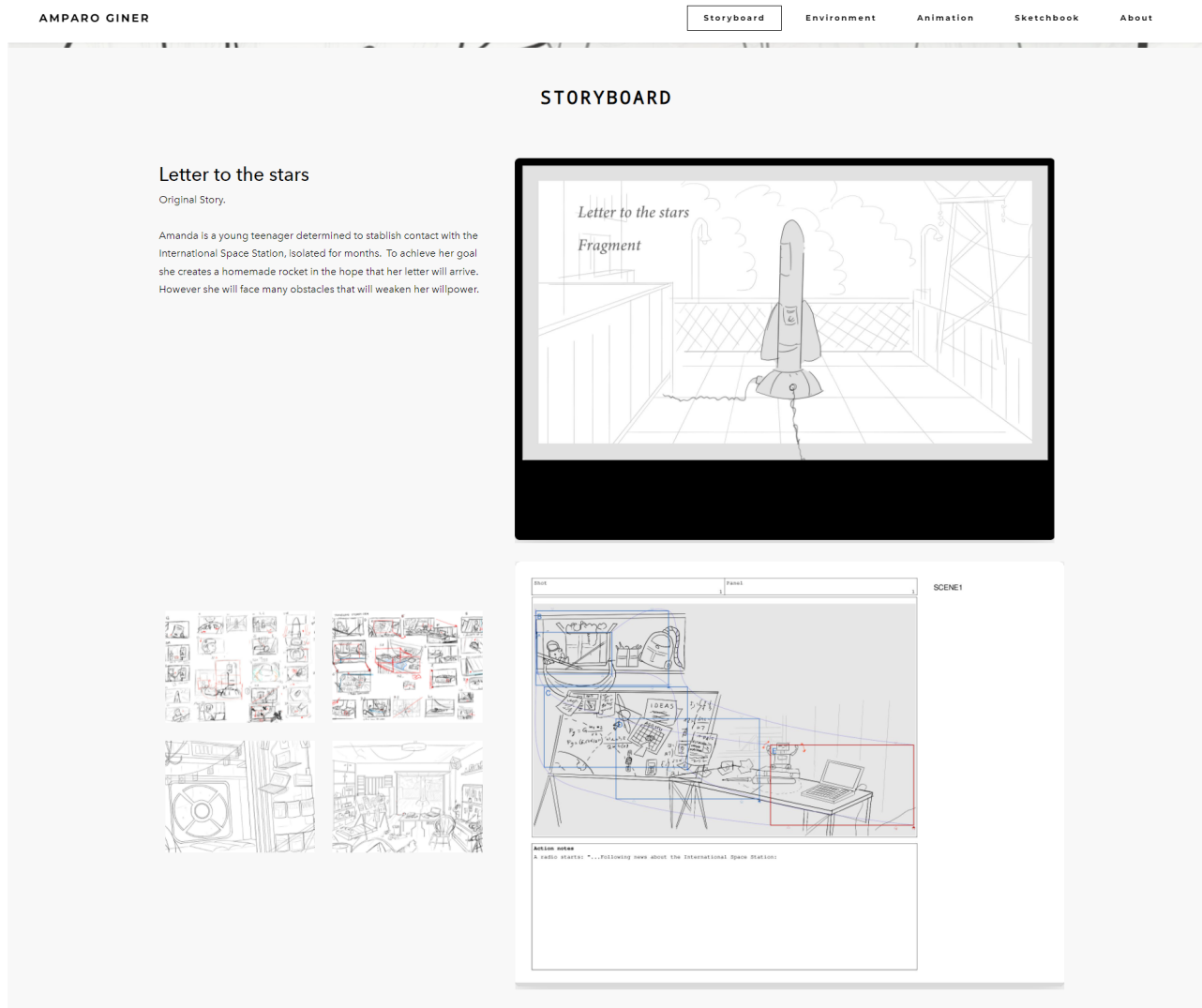
Shot 8	Panel 1	Shot 8	Panel 2	Shot 9	Panel 1	Shot 10	Panel 1
				Action notes Tilting light		Action notes Tilting light	





END

ANEXO VI: IMPLEMENTACIÓN EN PORFOLIO



Implementación: Arriba más intercalado, abajo bocetos y storyboard final.
 Portfolio completo en www.amparoginer.com.