



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

TRES: preproducción de un cortometraje de animación

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Mármol Ramírez, Carmen

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Esta memoria recoge la preproducción del cortometraje de animación 2D digital *TRES*. La historia es una adaptación de un relato en verso de Ysabel Herrera, que narra cómo una solitaria joven compra unas misteriosas semillas. De ellas brota una extraña planta con forma de mano, que desarrolla conciencia y una estrecha relación con la joven hasta que es cortada.

La finalidad de este trabajo es generar todo el material necesario (guión, storyboard, animática y diseño de personajes, escenarios y props) para pasar en el futuro a la producción de *TRES* y poder presentarlo a festivales y concursos.

PALABRAS CLAVE: Preproducción; animación 2D; adaptación; cortometraje.

SUMMARY

This project summarizes the preproduction of *THREE*, a 2D digital animation short film. The story is an adaptation of Ysabel Herrera's tale in verse, which narrates how a lonely young woman buys some mysterious seeds. They bloom into a strange plant that resembles a hand, grows a conscience and develops a close relationship with the young woman until it is cut.

The purpose of this work is to generate all needed material (script, storyboard, concept art, animatic and designs) to continue in the future with *THREE's* production and to be able to submit it to festivals and contests.

KEY WORDS: Preproduction; 2D animation; adaptation; shortfilm.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría dar las gracias a mi amiga Ysa, sin la que este trabajo no hubiera podido existir. Tu infinito cariño, tu rebotante talento y tus hermosas palabras me inspiran cada día a ser mejor persona y artista.

También a mi tutora María Lorenzo, que ha logrado guiarme y acompañarme a pesar de los incesantes obstáculos que se me han ido presentando en el camino.

Por supuesto agradecer a mi familia, especialmente a mis padres, todo el apoyo y la fe que siempre ponen en mis capacidades.

Y por último, pero no menos importante, a mis amigos, en especial a Carmen, Sato y Elisa, porque incluso desde la distancia han sabido animarme y darme un empujoncito cuando más lo necesitaba.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	OBJETIVOS	6
2.1.	GENERALES	6
2.2.	ESPECÍFICOS	6
3.	METODOLOGÍA	7
4.	REFERENTES Y MARCO TEÓRICO	9
4.1.	IDENTIDAD VISUAL	9
4.1.1.	<i>PLEURE!</i> (LAURA NICOLAS, 2017)	10
4.1.2.	<i>UN JOUR</i> (MARIE PACCOU, 1998)	10
4.1.3.	VEWN	10
4.1.4.	<i>COCON</i> (LUCRECE ANDREAE, 2011)	10
4.1.5.	<i>INÈS</i> (ÉLODIE DERMANGE, 2019)	11
4.2.	ANÁLISIS DE OBRAS DE ADAPTACIÓN	11
4.2.1.	<i>THE MAN WITH THE BEAUTIFUL EYES</i> (JONATHAN HODGSON, 2000)	11
4.2.2.	<i>BEER</i> (DANIELE GAVATORTA, 2016)	12
4.2.3.	<i>THE NOISE OF LICKING</i> (NADJA ANDRASEC, 2016)	13
5.	PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	15
5.1.	PUNTO DE PARTIDA	15
5.2.	DISEÑO	16
5.3.	NARRATIVA	19
5.4.	ANÁLISIS DE RESULTADOS	22
6.	CONCLUSIONES	24
7.	BIBLIOGRAFÍA	25
8.	ÍNDICE DE FIGURAS	27
9.	ANEXOS	30
	ANEXO I: RELATO ORIGINAL	30
	ANEXO II: FICHA TÉCNICA Y SINOPSIS	34
	ANEXO III: CONCEPT ART Y CARTAS MODELO	35
	ANEXO IV: GUIÓN LITERARIO	42
	ANEXO V: GUIÓN TÉCNICO	48
	ANEXO VI: STORYBOARD	59
	ANEXO VII: ANIMÁTICA	67

1. INTRODUCCIÓN

TRES surge del deseo de poner en práctica y profundizar sobre lo aprendido durante la carrera, especialmente en cuanto a los procesos de animación y la narración visual. Para ello opté por partir de una historia que me permitiera trabajar la relación entre texto e imagen, así como centrarme en el desarrollo de una identidad audiovisual coherente con su contenido. Además, me ha concedido la oportunidad de indagar en nuevas estéticas que contribuyen a versatilizar y ampliar el abanico de habilidades que caracterizan el perfil profesional del artista digital actual.

Reinterpretando el magnífico relato *Un ramo de manos*, escrito por mi compañera y amiga Ysabel Herrera González, *TRES* explora las etapas del proceso creativo y la relación entre autor y obra, utilizando como metáfora el crecimiento de una semilla. Con este proyecto, pues, continúo expandiendo mi línea de investigación sobre diversos aspectos de la creatividad y la adaptación visual. En 2019, por ejemplo, realicé un cortometraje de animación 2D digital titulado *Paleo-Mítico*. Basándome en las pinturas rupestres de la cueva de las manos en Buenos Aires, realicé una propuesta que indaga en las motivaciones que llevan al individuo a crear incluso en las condiciones más desfavorables. Más adelante, en el cómic *Colores* (2021), realicé una adaptación del cuento homónimo de Lucía Zambrano, en el que a través de distintas etapas vitales se exploran los cambios que sufre la relación humana con la creatividad.

Debido a la complejidad y la carga de trabajo característicos de los proyectos de animación, más apta para un grupo que para un individuo, se acotó la extensión del trabajo fin de grado a la fase de preproducción. Se plantea, pues, un proyecto acorde al tiempo de elaboración y las destrezas técnicas adquiridas, que permite explorar más a fondo los contenidos propios a esta etapa. En ella se incluye el *concept art*, el diseño de personajes, la elaboración del guión literario, guión técnico, storyboard y animática. Para ello fue esencial la búsqueda y el estudio de numerosos referentes, principalmente del mundo de la animación, la ilustración y el cómic, así como un análisis más detallado de una selección de obras audiovisuales de adaptación.

Finalmente, los anexos del trabajo recogen el material elaborado para la creación de la animática de *TRES*, que puede visualizarse en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/802401526>.

2. OBJETIVOS

La finalidad de este trabajo es generar todo el material necesario (guión, *storyboard*, animática y diseño de personajes, escenarios y *props*) para la futura producción de *TRES*.

2.1. GENERALES

- Desarrollar la preproducción de animación para un cortometraje personal, un proyecto apto para ser presentado en festivales y concursos.
- Estudiar los recursos que comparten y diferencian al medio escrito del audiovisual.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el grado y ampliar el abanico de recursos sobre narrativa audiovisual, tanto a nivel gráfico como técnico.

2.2. ESPECÍFICOS

- Explorar la relación formal entre expresión escrita y visual, especialmente en el ritmo de la narración y el empleo de simbolismos y metáforas.
- Presentar una visión gráfica y narrativa propias que preserven la esencia de la obra original.
- Profundizar en las diversas temáticas que sugiere el texto original: la relación entre creador y obra, las relaciones de dependencia, el fracaso...
- Establecer un método de trabajo propio que evidencie las habilidades a aportar en futuros proyectos grupales de animación.
- Generar un *storyboard* y una animática de calidad para comenzar a configurar un portfolio y una demo reel profesionales.

3. METODOLOGÍA

Se comienza enumerando las tareas que integran la preproducción de animación, estructurando el proyecto en tres apartados: narrativa, diseño y animática. Siguiendo esta disposición, se genera una planificación orgánica que desglosa los elementos a desarrollar de cada apartado y su orden, si procede.

El poema en el que se basa el proyecto proporciona una base estructural y estética que permite compaginar el desarrollo narrativo y gráfico, pudiendo beneficiarse de la mutua influencia. Para ello se elabora un mapa conceptual que relaciona la información que proporciona la obra original, la que debe aportar la animación y la que ambas comparten.

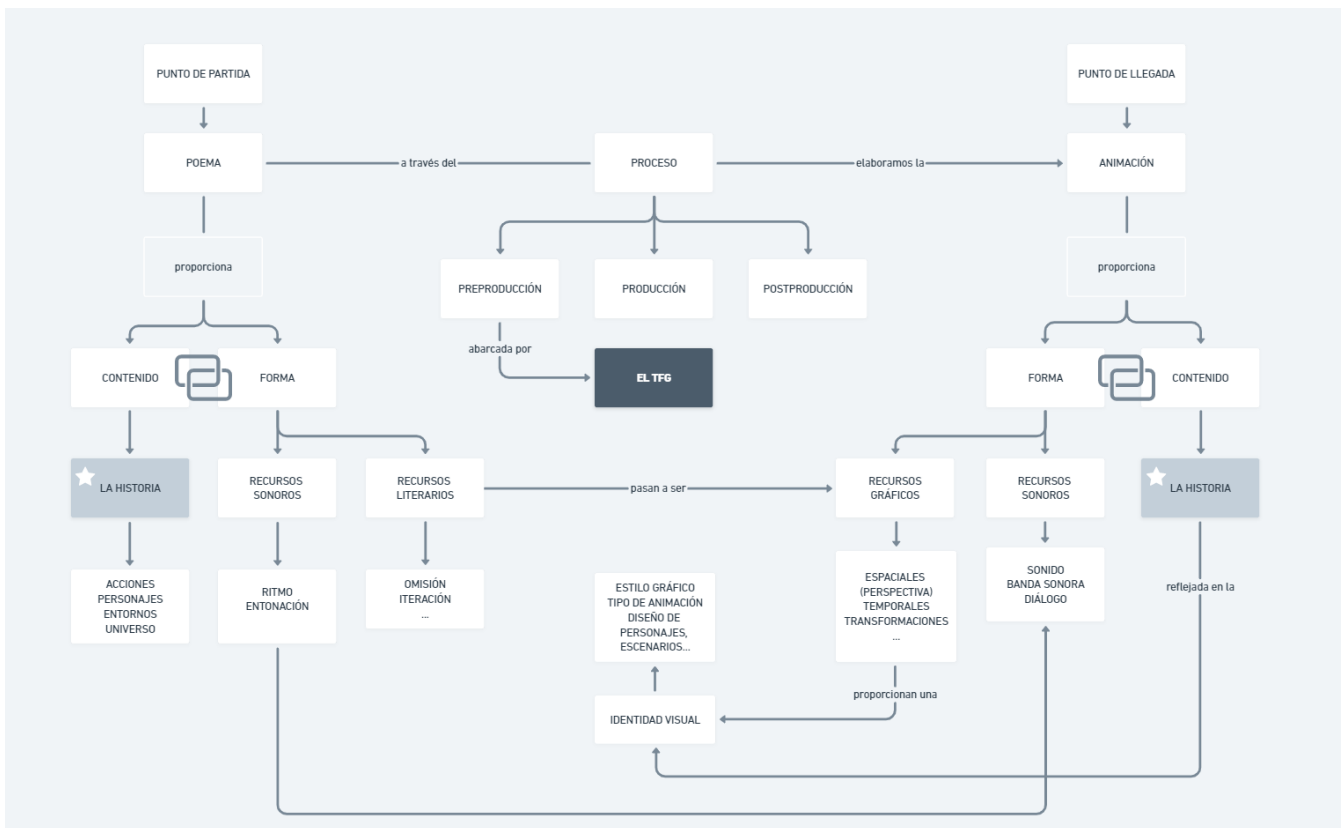


Fig.1. Mapa conceptual del proyecto. Elaboración propia.

Se empieza con la búsqueda de referentes visuales para el estilo gráfico y la animación, así como para la narrativa; con ellos se realiza una aproximación al proyecto en positivo y en negativo: qué queremos y qué no queremos. A nivel narrativo, se comienza analizando el texto original para definir las cuestiones básicas en torno a la historia y los personajes.

A continuación se define el proyecto elaborando los *moodboards* y redactando el *logline* y el *storyline*. Se exploran los distintos aspectos del trabajo de forma gráfica y narrativa, para lo que nos ayuda la realización de

carteles que representen el corto, y la ficha técnica con la sinopsis. Excluyendo el *concept art* elaborado en físico, se utilizó Clip Studio Paint para crear todas las imágenes estáticas del proyecto, y Google Drive para almacenar los documentos de texto. Es en esta plataforma donde se conservan las diferentes versiones por la que pasa el trabajo, especialmente la información relativa a la historia, personajes y escenarios que arroja luz sobre las decisiones artísticas y narrativas.

Utilizando como guía el poema original que aparece como voz en off en el cortometraje, se redacta la escaleta y se organiza en un eje cronológico que define los actos y los puntos de giro de la historia. De este modo podemos delinear las escenas, bien por los cambios de localización del texto o bien por los cambios de ritmo de la narración. Gráficamente, se utiliza de nuevo CSP para elaborar los thumbnails de los que seleccionar los *beatboards*. A partir de estos y con una grabación preliminar de la voz en off, se elabora un *sludging* que nos permite comprobar el ritmo de la historia. En esta primera aproximación a la animática se emplea Adobe Premiere, que permite ajustar al ritmo del audio las escasas imágenes elaboradas. Tras volver a grabar la voz en off, se importa el audio a Blender, donde se usa la herramienta *Grease pencil* para dibujar el *storyboard* y la animática finales. Se prosigue con la redacción del guión literario y el guión técnico, con el que se realizan nuevas pruebas de animación. Se elaboran las hojas modelo de los personajes y sus movimientos. Una vez completados los planos, se añaden los grises y se importa el vídeo a Premiere, donde se añaden los efectos de sonido, el título y los créditos, concluyendo la preproducción.

4. REFERENTES Y MARCO TEÓRICO

A la hora de escoger los referentes, se priorizó la búsqueda de un estilo que fomentara las cualidades narrativas de la historia. Para ello se prestó especial atención a los trabajos personales de artistas independientes y estudiantes de animación. Asimismo, se tuvo en cuenta la necesidad de generar una preproducción que garantizara la viabilidad del proyecto cumpliendo con los parámetros establecidos.

4.1. IDENTIDAD VISUAL

Puesto que la historia original versa sobre un proceso artesanal, he querido inspirar la estética del trabajo en técnicas manuales de grabado como la linografía y la xilografía. Para acentuar el contraste opté por eliminar el color y explorar el empleo de grises ópticos, generados por el uso de texturas. De este modo busco centrar el protagonismo en los personajes y sus acciones, utilizando composiciones sencillas y, en general, fondos indefinidos. Además he escogido un trazo irregular, abocetado, y un estilo en el que priman los ángulos y la geometrización de las formas, prescindiendo de una perspectiva naturalista.

A nivel técnico, se proyecta el empleo de animación 2D digital, utilizando una mezcla de dibujo *frame a frame* y *cut-out* digital que me permita jugar con la textura de los diversos elementos y generar un movimiento menos natural. En cuanto a los aspectos relativos al tipo de animación, narrativa y acompañamiento sonoro, se busca un tono intimista y siniestro. Para ello se emplean en abundancia los planos cerrados y de corta duración que acentúan la fragmentación del paso del tiempo. No se emplea una banda sonora al uso, pues la voz en off ya marca el ritmo y las pausas del relato, sino que acompañamos el texto con bizarros e incluso desagradables efectos de sonido.

La constitución de la puesta en escena de *TRES* se inspira especialmente en los referentes detallados a continuación. Se ha perseguido la sencillez y solidez de las composiciones de *Pleure!* y *Cocon*, con un diseño de personajes más cercano al de *Vewn* y *The man with the beautiful eyes*. Las texturas se asemejan gráficamente a las de *Un jour*, pero su animación busca ser más sutil y selectiva, como en *Beer*. Para la composición del audio me interesé especialmente en obras en las que priman inquietantes sonidos de ambiente sobre la banda sonora, como en *The noise of licking* y en gran parte de *Inès*.



Fig. 2. Propuesta de cartel promocional de *TRES*.

Fig. 3. Fotograma de *Pleure!*

4.1.1. *Pleure!* (Laura Nicolas, 2017)¹

Pleure! es el cortometraje que Laura Nicolas elabora como película de graduación en L'ENSAB de La Cambre, Bruselas. En ella, una niña va con su abuela al cementerio, donde encuentra unos extraños personajes que la ayudarán a llorar. La animación, sin duda digital, destaca por el empleo de texturas que imitan el trazo de la tinta china y la acuarela. No obstante, la línea es limpia y los fondos lisos, de corte minimalista. Frecuentemente, los escenarios cuentan únicamente con los objetos con los que interactúan los personajes. El aspecto gráfico es muy estilizado, con tendencia a la geometrización, y la paleta está limitada al blanco y el negro.

4.1.2. *Un jour* (Marie Paccou, 1998)²

Fig. 4. Fotograma de *Un jour*.

Un jour es la primera película de la directora de animación francesa Marie Paccou. En ella se narra la historia de una mujer a la que, repentinamente, le crece atravesado un hombre en el vientre, y cómo adapta su vida cotidiana a esta nueva situación. Al igual que en nuestro trabajo, durante el corto nos acompaña la voz en off de la protagonista, que en este caso se trata de una señora sosegada y resignada con su situación. Realizada en ordenador, este cortometraje imita la estética del grabado en relieve, especialmente del linograbado. Alterna áreas lisas de color negro con una extensa gradación de grises, fruto de la diversidad de espaciado del entramado. Se consigue así una valorización con tendencia al naturalismo que contrasta con el diseño de personajes y escenarios, más estilizados.

4.1.3. *Vewn*³

Fig. 5. Fotograma de *cat city* (Vewn, 2017).

Victoria Vincent, de nombre artístico Vewn, es una ilustradora y animadora basada en Estados Unidos. En los numerosos cortometrajes publicados en su canal de youtube podemos apreciar la consistencia de su característico estilo. De este cabe destacar el uso de colores planos, líneas angulosas y perspectivas distorsionadas que magnifican el tono surrealista de sus relatos. Su trabajo se ha tenido especialmente en cuenta a la hora de diseñar los personajes, ya que buscaba un grado de estilización que facilitara la labor de animación. Además, en consonancia con el tono de la historia, me decanté por grafismos más geométricos, tendentes a formas picudas y rectas.

4.1.4. *Cocon* (Lucrece Andreae, 2011)⁴

Cocon es una película dirigida por Lucrece Andreae durante sus estudios en L'École de La Poudrière, a partir del tema "los ojos de un niño". El cortometraje

¹ NICOLAS, L. *Pleure!* (<https://vimeo.com/221026540>).

² PACCOU, M. *Un Jour* (<https://vimeo.com/72200593>).

³ VINCENT, V. "vewn", en Youtube (<https://www.youtube.com/@vewn>).

⁴ ANDREAEE, L. *Cocon* (<https://vimeo.com/50932027>).

Fig. 6. Fotograma de *Cocon*.Fig. 7. Fotograma de *Inès*.

está realizado en animación *cut-out* y el diseño de sonido corre a cuenta de Fabrice Faltraue. La historia recorre los diversos sueños que experimenta una niña durante la noche, hasta que una horrible pesadilla la despierta. De corte intimista, priman los planos cortos en los que se aprecian las diversas emociones y reacciones por las que pasa la protagonista. Su diseño se fragmenta en distintos recortes que favorecen un ingenioso juego con las transformaciones oníricas, cuyos cambios lumínicos no hacen sino favorecer el ritmo narrativo de la historia.

4.1.5. *Inès* (Élodie Dermange, 2019)⁵

Inès es la película de graduación de la directora de animación francesa Élodie Dermange, en la que se cuenta la historia de una joven que queda embarazada y analiza sus opciones. Realizada digitalmente, combina blancas manchas planas y texturas de acuarela en una reducida paleta de azules, verdes y grises. Encuentro especialmente relevante para el proyecto el diseño de sonido, en el que se alterna una ambientación sutil, que hace hincapié en los sonidos reales de las acciones realizadas por la protagonista, con una animada e irónica música que acompaña sus pensamientos sobre la decisión que va a tomar.

4.2. ANÁLISIS DE OBRAS DE ADAPTACIÓN

Pero una película.. Es una forma maravillosa de contar historias, porque puedes coger al espectador directamente por los ojos y las orejas.
Marie Paccou.⁶

La historia de la animación recoge una extensísima variedad de obras que se inspiran o toman como base cuentos, poemas y canciones. Con el objetivo de analizar brevemente los recursos gráficos y narrativos que otros artistas han empleado en sus reinterpretaciones audiovisuales, se han seleccionado tres cortometrajes por su afinidad con el presente proyecto.

4.2.1. *The man with the beautiful eyes* (Jonathan Hodgson, 2000)⁷

Se trata de una de las más conocidas películas del animador británico Jonathan Hodgson, realizada en colaboración con el ilustrador Jonny Hannah. *The man with the beautiful eyes* es un cortometraje animado que se basa en el poema homónimo de Charles Bukowski. Este se incluye como voz en off

⁵ DERMANGE, E. *Inès - the movie - TEASER* (<https://vimeo.com/380766607>).

⁶ "But a film... It's a marvellous way to tell stories, because you grab the spectator directly by the eyes and by the ears." (Trad. a.) One Day / UN JOUR. Film - European Film Awards. (https://europeanfilmawards.eu/en_EN/film/one-day.5505).

⁷ HODGSON, J. *The man with the beautiful eyes* (https://www.youtube.com/watch?v=mw8DIHFCKC8&ab_channel=Filmbilder%26Friends).



Fig. 8. Fotograma de *The man with the beautiful eyes*.



Fig. 9. Fotograma de *The man with the beautiful eyes*.

acompañando la imagen, que es realizada con técnicas tradicionales que incluyen la pintura, la tinta y el collage. La animación nos muestra un recuerdo a través de la inocente visión de un grupo de niños, en el que se desarrollan unos extraños acontecimientos en torno a una casa aparentemente abandonada.

La historia destaca por la vivacidad y honestidad propia de los niños, cuya perspectiva influencia en ciertos momentos el estilo gráfico del corto. Como si estuviera dibujado por ellos mismos, se desdibujan y mezclan los trazos y las manchas de color. La vibración de la línea y las cambiantes texturas del coloreado, fruto de la animación tradicional, otorgan al corto una calidez que magnifica la sensación de visitar un recuerdo. Las creativas transiciones entre planos sugieren una concepción del tiempo continua, como si los recuerdos del narrador, ahora adulto, estuvieran algo desvaídos y entremezclados. La voz en off es tan significativa como las pausas, en las que la imagen estrecha los huecos de información del poema original, encauzando la obra hacia una interpretación más definida.

En ocasiones se emplea el texto como elemento visual, como podemos ver cuando los peces del estanque son sustituidos metafóricamente por su nombre, *goldfish*. Otro ejemplo sería el empleo de *blazed* (arder), cuyo significado es reiterado por las llamas que envuelven la palabra. Este recurso se utiliza posteriormente como símbolo representativo del “hombre con los ojos hermosos”, cuyas facciones son deliberadamente omitidas del poema y el corto. Cuando se describe a dicho personaje por primera vez, la fragmentación del texto se refleja en la imagen, con el empleo de numerosos planos cerrados y de corta duración. Más adelante, se contrapone una versión idealizada de los convencionales padres de los niños, a sus negativas opiniones sobre el estilo de vida que llevan.

4.2.2. *Beer* (Daniele Gavatorra, 2016)⁸

Daniele Gavatorra dirige esta libre interpretación del poema *Beer* de Charles Bukowski, que narra la soledad y decadencia en la que se ha sumido la vida del autor. Realizado en animación digital por el estudio NERDO, su estilo pulido y fluido se acerca al de trabajos de *motion graphics* comerciales. La línea de contorno es utilizada con frugalidad, y la limitada paleta de color incluye colores bastante saturados y en especial, el negro. Aunque el coloreado es mayoritariamente plano, se añade una textura granular que vibra constantemente, semejante a la de la animación tradicional. El diseño es minimalista y altamente estilizado, alternando entre escenarios miméticos y neutrales.

⁸ GAVATORRA, D. *Beer* (<https://vimeo.com/158316231>).

Fig. 10. Fotograma de *Beer*.Fig. 11. Fotograma de *Beer*.

El poema es narrado por una voz que arrastra levemente las palabras y hace pausas continuas, como si efectivamente se encontrara en cierto estado de embriaguez. Junto a los constantes sonidos que acompañan la animación, aparece un breve acompañamiento musical diegético al mencionar las canciones de la radio. Aquí se produce una reiteración entre la imagen, que muestra la palabra *love*, y el audio por partida doble, del narrador y la cantante. Esta última pronuncia el término con algo de retraso y distorsión, como un eco. También al inicio del cortometraje podemos observar un uso muy inteligente del texto cuando las botellas de cerveza rompen las palabras / *don't know*: es literalmente el alcohol lo que hace dudar al protagonista, diluyendo sus pensamientos en la niebla que produce su consumo. A continuación las botellas bailan alrededor de la cabeza del protagonista, en una posible referencia a la forma en la que los cartoons clásicos muestran el estado de desorientación, generalmente tras un golpe.

Para hablar de la ausencia de llamadas y visitas, se utiliza paradójicamente un encuadre múltiple cuyas subdivisiones llenan cada vez más el espacio, además de una creciente suma de efectos sonoros. Más adelante, el protagonista y su sillón son literalmente arrastrados por los “mares y océanos” de cerveza, como metáfora de un barco a la deriva, hasta que una ola lo deposita de nuevo en casa, su tierra firme.

4.2.3. *The noise of licking* (Najda Andrasev, 2016)⁹

Originalmente *A nyalintás nesze*, *The noise of licking* es la película de graduación de la directora de animación húngara Najda Andrasev. Se basa en el relato corto *Megbocsátás* del célebre escritor Ádám Bodor, cuyo título se traduce por *Perdón*. El cortometraje nos muestra el creciente interés de un gato por su vecina, que todos los días se encarga de sus exóticas plantas. Tras la súbita desaparición del gato, la mujer recibe un visitante vagamente familiar.

Realizada en ordenador, la película tiene un estilo orgánico que combina manchas de color levemente transparentes con una línea texturizada. La paleta es armónica, con mezcla de colores pastel y saturados. La protagonista es una silueta rosa pálido, sin contorno externo, en la que el trazo sólo aparece para delimitar la superposición de planos y elementos clave como sus facciones. El gato y su dueña también siguen esta estructura, mientras que ciertos elementos del mobiliario y los fondos prescinden de toda línea. Las plantas, sin embargo, se dibujan generalmente sin relleno de color, lo que nos permite ver los fondos. Éstos tienden a ser miméticos y alejarse de la perspectiva naturalista. Los personajes son estilizados, de expresiones contenidas, al igual que el diseño de sonido, que enlaza extraños ruidos a modo de banda sonora.

Fig. 12. Fotograma de *The noise of licking*.

⁹ ANDRASER, N. *The Noise of Licking* (<https://vimeo.com/227657050>).

En general, el estilo gráfico sufre cambios sutiles a lo largo del corto, lo que aumenta la sensación de inquietud en el espectador. Las connotaciones sexuales de los intercambios entre la protagonista y sus plantas son evidentes desde el inicio. Las hojas la acarician como si de lenguas se trataran, reforzado por sonidos húmedos, y con la caricia de su mano cambia una planta de azul a rosa, como si se sonrojara o calentara. El gato *voyeur* observa estos intercambios desde la ventana; su ronroneo en crescendo se detiene en seco al escuchar la campanilla de su ama, que lo llama. Pero conforme avanza la historia y las escenas se vuelven más explícitas, ni siquiera el agudo tintineo que lo reclama lo hace salir de su trance. Finalmente, se confirma la reencarnación del gato en hombre cuando le ofrece a la protagonista un pájaro muerto, idéntico al que deja en el alféizar de su ventana al principio de su cortejo.



Fig. 13. Fotograma de *The noise of licking*.

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

El desarrollo del proyecto abarca la fase de preproducción del corto de animación *TRES*, en la que nuestro objetivo principal es planificar y definir una adaptación satisfactoria del relato escogido. Pese a contar con una interpretación personal de la historia, se trabajó extensamente con el texto original a fin de conservar el corazón de la historia.

5.1. PUNTO DE PARTIDA

El poema escogido, *Un ramo de manos*, fue escrito por Ysabel Herrera¹⁰, ilustradora y escritora basada en Sevilla. Se caracteriza por una ambigüedad muy afín al medio escrito que permite al lector múltiples interpretaciones de la historia. Asimismo, contiene pasajes con una potente imaginería que, acompañada de los cambios de ritmo y la musicalidad de los versos, lo convierten en un candidato ideal para nuestra adaptación.

Durante el desarrollo de la asignatura *Narrativa secuencial cómic*, exploré una breve aproximación al cortometraje que prescindía por completo de la voz en off. Esta propuesta, no obstante, difería en exceso de la historia original y su escasa duración limitaba su potencial expresivo. Además, nunca encontré un estilo gráfico que, siendo viable técnicamente, contribuyera narrativamente a la historia.

Puesto que la posibilidad de adaptar el relato me seguía pareciendo interesante, decidí retomar este proyecto para el trabajo fin de grado, donde contaría con más tiempo para su desarrollo. Tras varios intentos de historias silentes, opté por mantener el poema original como hilo conductor del cortometraje. Esto me permitió poner el énfasis en las relaciones imagen-texto (o voz, en nuestro caso), que quería explorar tanto en la narrativa como en el diseño.

Me he inclinado por explorar el relato como metáfora del proceso creativo, la relación entre autor y obra y la responsabilidad del creador con su contenido. La protagonista (creadora) planta la semilla (idea), que cuida y riega hasta hacer florecer en una planta (obra). Para adecuarme a esta interpretación y al nuevo medio, fue necesario modificar y redefinir ciertos aspectos del original, como la identidad del narrador, la forma gráfica que adopta la planta-mano e incluso recortar ciertos pasajes del texto para la voz en off.

El corto, al igual que el poema, omite el momento en el que Alba decide empezar su obra y comienza directamente con la protagonista comprando las



Fig. 14. Fotograma de la animática elaborada durante la asignatura *Narrativa secuencial Cómic*.

¹⁰ Pueden ver más de su trabajo en el siguiente enlace: <https://www.instagram.com/ysa.../>.

semillas en una tienda, correspondiente a la fase de investigación. Al llegar a casa, siembra y riega las semillas, cuyo crecimiento comienza en la profundidad de la tierra. Esto podría compararse a la fase de incubación, donde las ideas van desarrollándose e hilándose en el subconsciente, sumergidas. El momento de iluminación, pues, sería cuando la planta brota de la tierra. Durante su crecimiento podemos observar diversas interacciones con Alba, en las que la artista revisa el resultado de su trabajo. A través del texto se nos revela que la planta podría continuar creciendo si se regara, así como en una obra no existe final más que el que el artista le da. En el poema, es la propia planta la que nos da la clave en los versos “Cualquiera diría que tenía ganas de vivir”; para Alba, la obra culmina cuando la mano adquiere por fin autonomía para hacer cosas sola. Por eso, en el final, no es la envidia ni el miedo lo que motiva a Alba a cortar la planta, sino el deseo de concluir su obra, lo que a su vez provoca el abrupto final de nuestro corto.



Fig. 15. Infografía de elaboración propia sobre la relación entre el proceso creativo y el crecimiento de la mano en *TRES*.

5.2. DISEÑO

Comencé explorando gráficamente las ideas que nos sugerían los versos, para lo que me ayudé del estudio de referentes variados. Se analizaron y copiaron las estrategias narrativas, los estilos gráficos y las composiciones hasta dar con una combinación que potenciara las partes de la historia que encajaban con mi visión. A partir de esta exploración elaboré los *moodboards* o tableros de inspiración que, de un vistazo, ayudan a identificar los aspectos esenciales del proyecto.



Fig. 16. Moodboard.



Fig. 17. Propuestas de carteles promocionales descartadas.



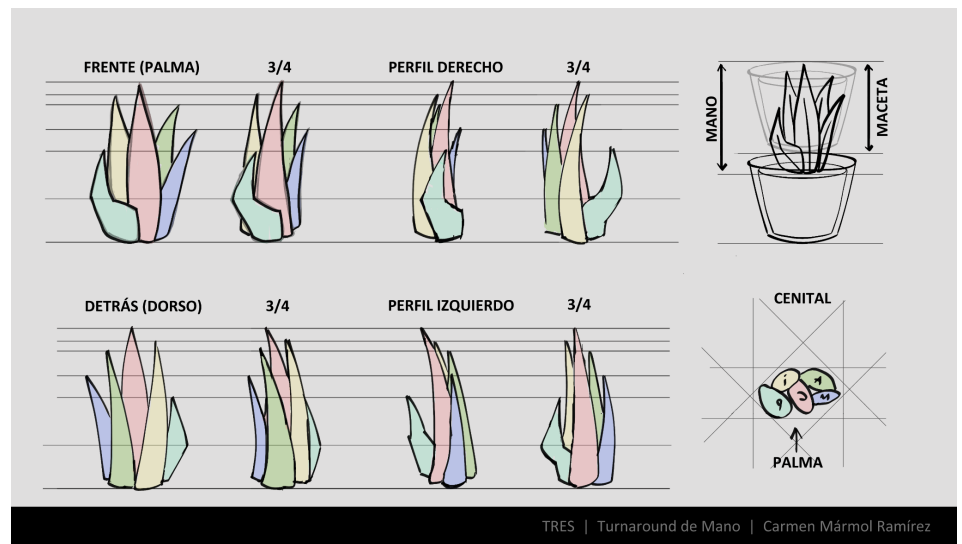
Fig. 18. Concept art de Alba y la mano.

Fig. 19. Turnaround de la mano.

Para definir la estética del corto experimenté con el diseño de carteles promocionales, es decir, ilustraciones que representen la esencia de la historia a la vez que generen interés en el espectador, a modo de carta de presentación del trabajo. Fue una búsqueda extensa, ya que el estilo perseguido debía ser apto para animación, es decir, sencillo, así como reflejar el tono tétrico de la obra. Para ello se abocetaron diversas composiciones que tantearan combinaciones de diferentes elementos gráficos, como el tipo de línea, variaciones de texturas, el grado de estilización de las formas, la paleta de color, etc. Esta aproximación también me permitió profundizar en la historia, ya que buscaba que el cartel reflejara un instante simbólico más que un momento específico del texto original o del futuro cortometraje.

Este proceso se acompañó de la elaboración de *concept art* de los personajes, cuyos atributos físicos no habían sido aún definidos. Con intención de conciliar su apariencia con su personalidad, elaboré breves descripciones psicológicas que añadieran contexto y trasfondo, en especial a la narradora, que se le dio el nombre de Alba. También me pareció interesante dejar entrever que la relación entre la creadora y su obra puede evocar la de progenitor e infante. Esto se refleja en los puntos comunes de los diseños: el pelo de Alba, por ejemplo, acaba en 5 mechones puntiagudos que se inspiran en la forma de las hojas de la planta.

Si bien en el relato original este personaje adquiere el aspecto de una mano humana, se optó por modificar su apariencia en favor de una planta similar a la sansevieria. Sus hojas planas y largas, que surgen directamente de la tierra, fueron fácilmente ajustables a la estructura y proporción de los cinco dedos de la mano. Esta doble identidad entre vegetal y ser humano puede dar mucho juego a la hora de animar, pues su movimiento no queda limitado al de una mano convencional. Además, la flexibilidad de las hojas hace alusión al constante cambio que sufre el personaje a lo largo de la historia.



En contraste, Alba tiene una apariencia estable, con hombros anchos y cuadrados, y su línea de acción es bastante estática. Su vestimenta es sencilla y práctica, su cara ovalada y de ojos cansados; es un personaje que pasa más bien desapercibido. Al contrario que el arquetipo del artista extravagante, su trascendencia reside en la brillantez de su obra.

Con idea de elaborar un *storyboard* y animática lo más cercano posible al resultado final, se elaboraron hojas modelo que ayudaran a mantener la identidad de los personajes. Dibujé los turnarounds, una carta de manos para Alba y una carta con las fases de crecimiento de la mano, así como una comparación de sus proporciones.

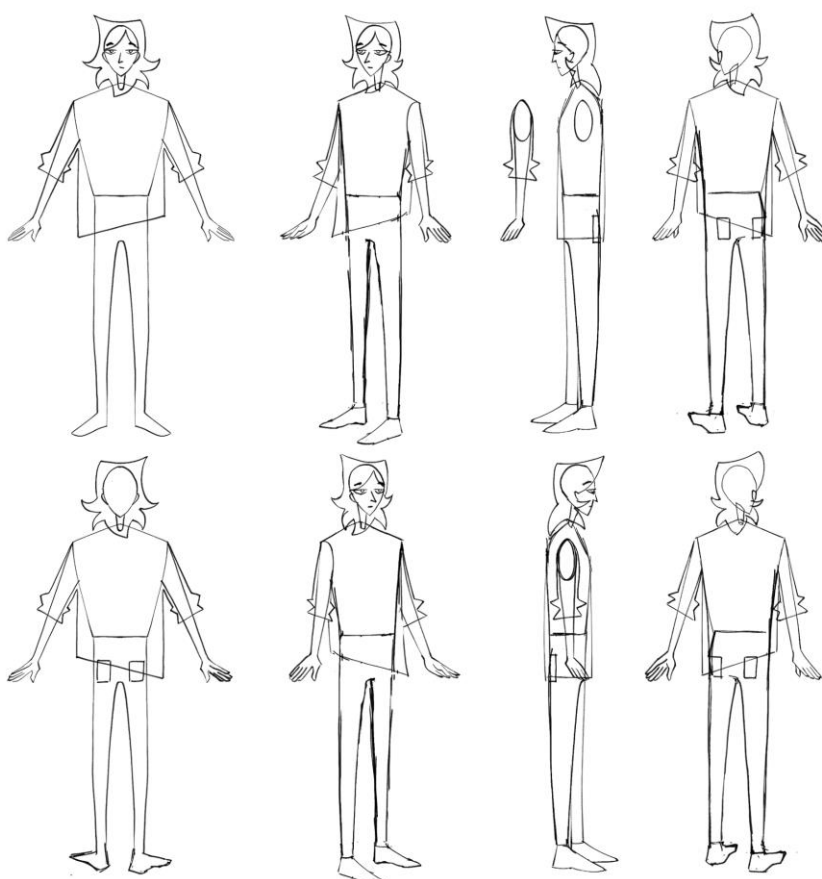


Fig. 20. Turnaround de Alba.

En cuanto a los fondos, prima el uso de espacios indefinidos; los escenarios son escasos y aparecen fragmentados, subordinados a la composición de los planos. Puesto que su diseño final puede cambiar en función de los layouts, que realizaré en la producción, he optado por dejar su elaboración también para esta fase. No obstante, sí que se han descrito y numerado los fondos que aparecen según el guión técnico.

5.3. NARRATIVA

Empecé extrayendo del texto original la información esencial que caracteriza la historia, los aspectos que quería impulsar y los que descartar. Asimismo redacté el *tagline*, el *logline* y el *storyline*, que explican brevemente diferentes aspectos del relato que abarca el cortometraje. Basándome en el desarrollo de la historia y los cambios de localización, repartí el texto en los tres actos de la historia y subdividí los pasajes en escenas. Esta información se plasma en un eje cronológico que sitúa las acciones más importantes y refleja los puntos de giro: en el primer acto, el planteamiento, se incluyen los versos desde el inicio hasta que se plantan las semillas; el segundo, el nudo, abarca el crecimiento de la planta hasta la revelación de su potencial; y finalmente, el tercer acto y desenlace, engloba la conversación de Alba con la planta hasta cortarla.

EJE CRONOLÓGICO

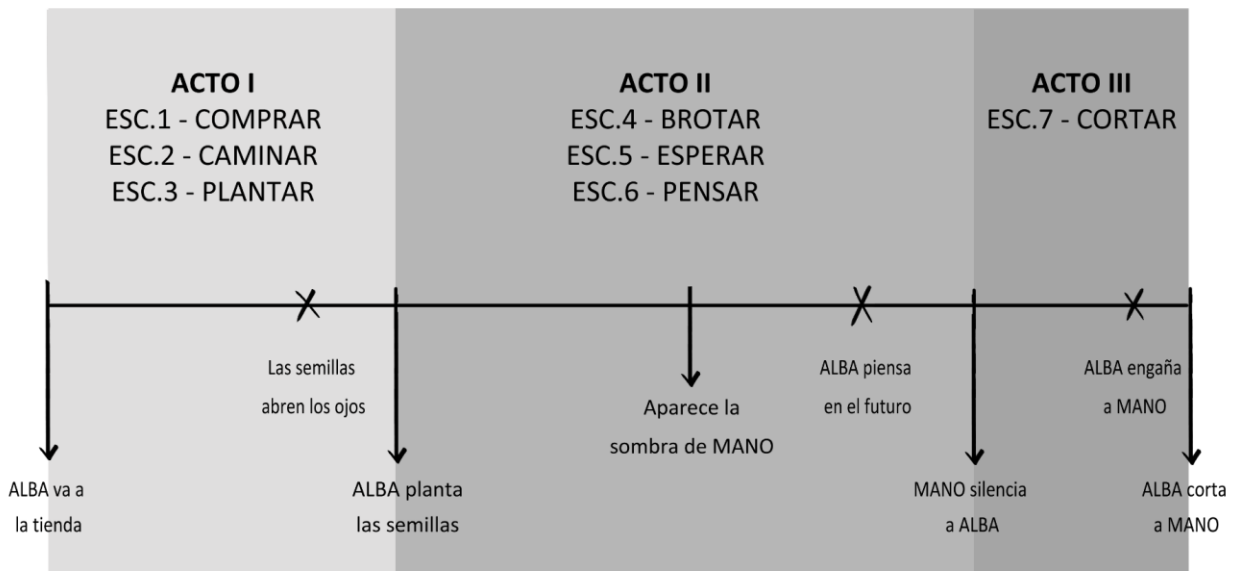


Fig. 21. Eje cronológico.

Con la estructura definida, redacté la sinopsis argumental, en la que me apoyé para escribir la escaleta. En ella enumeré las acciones que hilvanan la historia en orden cronológico. Como antecesor del guión técnico, elaboré una tabla que asignaba cada porción del texto a las diferentes acciones descritas en la escaleta. Posteriormente añadí pequeños *thumbnails* que recogen las ideas exploradas en el *concept art*, con idea de comenzar a ordenar también los elementos visuales. Refinando estos dibujos se obtienen los *beatboards*,

sencillas imágenes que recogen brevemente el desarrollo visual de la historia. En mi caso traté de elaborar al menos uno por escena, a modo de medición visual.

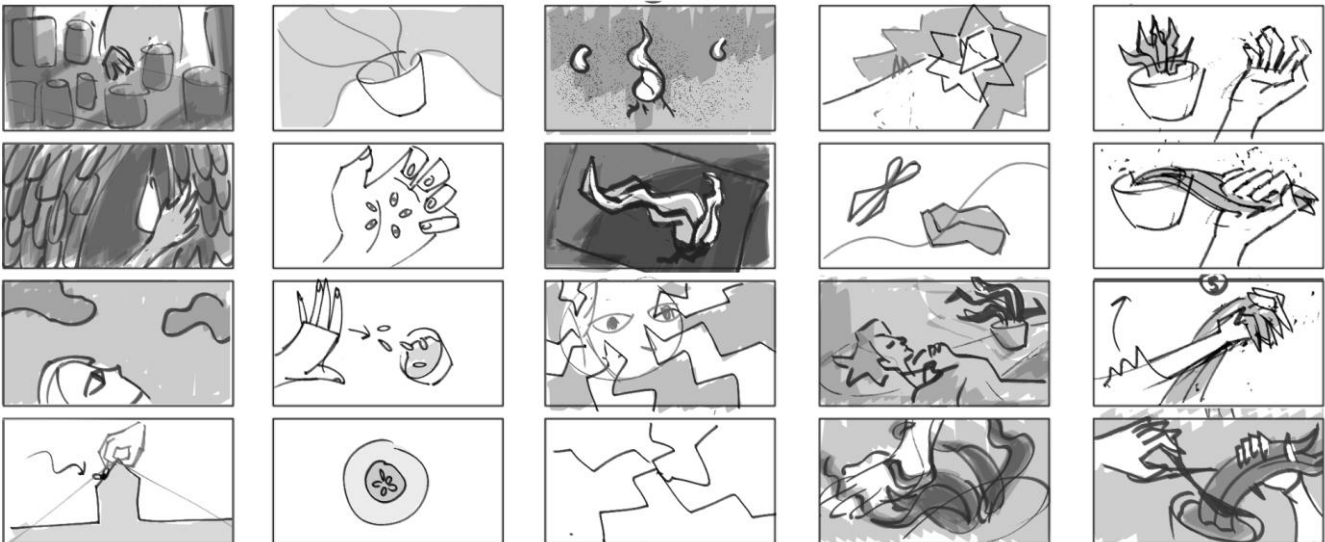


Fig. 22. Beatboards.

Para el guión literario, redactado en el software Final Draft, me ayudé de las claves descritas en el libro *Cómo se escribe un guión*, de Michel Chion. Especialmente relevante fue el *capítulo VIII: Los procedimientos narrativos*, que hace hincapié en la importancia del modo de contar una historia, que es a fin de cuentas lo que motiva esta adaptación. Los diversos recursos explicados, como el contraste, la repetición y la elipsis, me ayudaron a moldear en mi favor el ritmo dictado por el texto original. Durante la escritura del guión continué explorando su viabilidad gráfica, dibujando diferentes sugerencias de encuadres y composiciones. Éstas resultaron mayoritariamente útiles a la hora de concretar en el guión técnico lo que veríamos en cada plano.

A continuación importé los dibujos seleccionados a Adobe Premiere para realizar una prueba narrativa con la voz en off. Esto me ayudó a determinar y subsanar las carencias de las imágenes, que eran en ciertos puntos excesivas mientras que en otros escaseaban. También me alertó de que la imagen tendía simplemente a repetir la información que proporcionaba el texto. Se utilizó la redacción del guión técnico para revisar estas cuestiones, poniendo especial hincapié en alternar la reiteración con la complementación y la contradicción. Ciertas escenas, como la de inicio o la de crecimiento, se mantuvieron prácticamente intactas; otras, como la del camino a casa, fueron totalmente reinventadas. Al resto se trató de darles una vuelta de tuerca, modificando diversos aspectos gráficos o narrativos. En la escena final, cuando Alba dice, “La mano se estiró para cogerme pero yo me aparté.”, la planta literalmente se abalanza sobre su mano extendida, pero ella, en vez de retirarse, le da un apretón afectuoso. Seguidamente apoya su mejilla en el dorso de la planta, a la

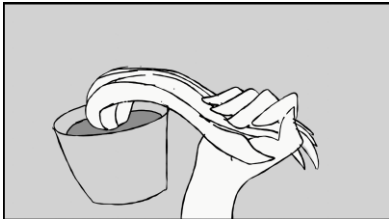


Fig. 23. Fotograma de la animática.

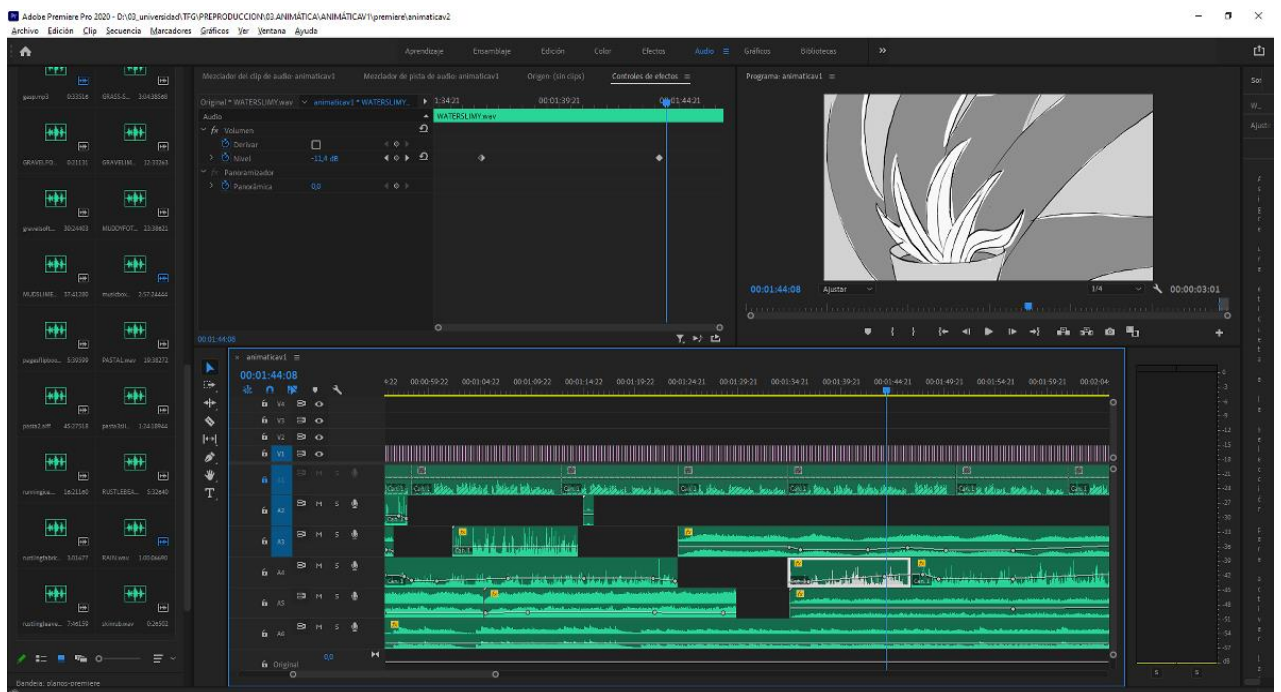
vez que escuchamos: “Supe, por cómo se movía, que aquella tonta me quería”. Con este verso, Alba habla de la aficción que ella misma ha desarrollado por su obra; le gustaría seguir cuidándola y regándola, por eso es incapaz de apartarse. Pero ya ha tomado su decisión: la obra está lista. Por la escena anterior, en la que la planta interrumpe sus pensamientos, sabe que sus planes difieren de los propios, por lo que recurre a este pequeño engaño para salirse con la suya.

Tras las modificaciones efectuadas, decidí reducir la cantidad de texto que aparece en el corto, para lo que grabé una nueva voz en off que me permitió medir correctamente la duración del proyecto. Esta se importó a Blender, donde se reajustaron las acciones y los movimientos al nuevo tiempo disponible. También se utilizó para limpiar y poner los grises de los planos para el guión técnico, el *storyboard* y la animática. Se volvió a Premiere para incorporar el título, los créditos y los efectos de sonido, obtenidos del repositorio de audios online Freesound. Además del empleo de ruido diegético, como los pasos del inicio o la lluvia, se entretejió una banda sonora que superpone extraños sonidos extradieгéticos, como una suave respiración muy ralentizada o ruidos amortiguados, como si nos halláramos bajo el agua. Para potenciar la incógnita sobre la naturaleza de la mano, su movimiento se acompañó de crujidos irregulares y sonidos que evocan una consistencia viscosa.

La animática final puede visualizarse en el siguiente enlace de Vimeo:

<https://vimeo.com/802401526>.

Fig. 24. Captura de pantalla del proceso de edición de audio.



5.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se ha logrado el objetivo principal que era completar la fase de preproducción del proyecto, generando la documentación visual y escrita que me permitirán entrar en la fase de producción. También se ha generado nuevo material para añadir al portfolio y he desarrollado nuevas destrezas que completan mi formación universitaria.

Una de las mayores dificultades ha sido sin duda la organización; la suma de imprevistos personales, la experimentación con una nueva metodología y la indecisión entre una propuesta más narrativa o abstracta han repercutido negativamente en la calidad del resultado final. Por un lado, es evidente que un proyecto de esta envergadura se hubiera beneficiado de la participación de otros artistas, especialmente en cuanto a la metodología, más apta para trabajos grupales que para un individuo. No obstante, el poder desarrollar los aspectos narrativos y visuales de la historia al mismo tiempo han contribuido sin duda a la cohesión del proyecto. También es cierto que la constante retroalimentación ha multiplicado los errores a corregir que, de haber trabajado de forma más linear, podrían haberse subsanado antes. Por otro lado, el análisis y estudio de los referentes ha enriquecido la variedad de recursos presentes en el proyecto, especialmente en cuanto a la relación entre imagen y texto. Finalmente se ha conseguido emplear la complementación, la contradicción y, aunque en exceso, la reiteración.

Se ha conducido una pequeña encuesta anónima a fin de recabar información sobre las impresiones que genera el trabajo. Se ha conseguido una muestra de 31 participantes de diversas edades, con una mayoría de individuos pertenecientes al rango de edad entre los 18 y los 29 años. En torno a la mitad se relaciona con el mundo del arte, y la impresión general del trabajo ha sido positiva. En cuanto a la interpretación de la historia, 7 de los participantes declaran no entender el significado de la metáfora, y 10 de ellos la relacionan con distintos aspectos de las relaciones, especialmente de amistad. Para describir el trabajo, las emociones más escogidas han sido la sorpresa (la mitad ha marcado esta opción), seguida de la tristeza y, a partes iguales, la alegría y el miedo. Entre los sentimientos descritos por los propios participantes destacan los relativos a la intriga. En los aspectos positivos del corto aparece de diversas formas el giro final, y, curiosamente, las semillas- ojos de la escena 3. En los negativos, se reitera la incomprensión de la temática por ciertas personas, y a nivel técnico la calidad del audio (por no escucharse claro o lo suficientemente alto). Este problema se hizo visible en la exportación de la animática y será prioritaria su resolución de cara a la producción, para la que además se volverá a grabar una voz en off de mayor calidad.

Debido a la diversidad y complejidad de las respuestas es complicado extraer más conclusiones generales¹¹, pero las aportaciones y las sugerencias de mejora me han ayudado a obtener una visión más objetiva del proyecto, de sus puntos fuertes y sus fallos, que serán implementados en la próxima fase.

¿Qué te ha hecho sentir?



31 respuestas

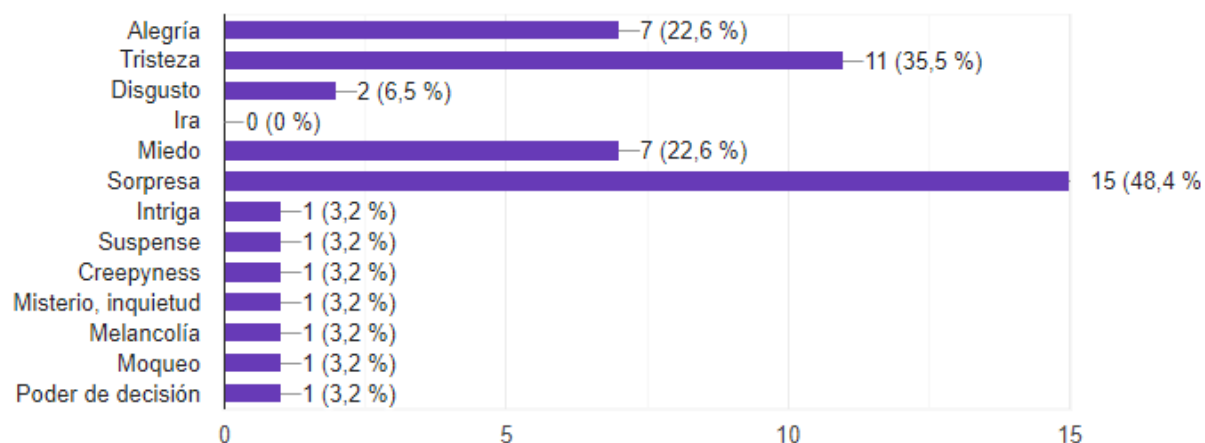


Fig. 25. Captura de pantalla de los resultados de la encuesta.

¹¹Las respuestas completas pueden consultarse en: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1is3h6W0JjQ-zi-6lrSzgQ77uGfq0vvDga5Y_Pxrku0/edit?usp=sharing

6. CONCLUSIONES

Actualmente, el trabajo en la industria de la animación tiende a estar muy especializado, contando con amplios grupos de individuos con muy diversas habilidades. En el grado he cursado asignaturas como *Narrativa audiovisual*, *Producción de animación 1* y *Producción de animación 2* que me han permitido explorar con anterioridad este flujo de trabajo. En otras, como *Fundamentos de la animación*, *Animación 3D* y *Narrativa secuencial cómic*, proyectos más pequeños me han servido para profundizar en destrezas específicas.

Gracias a los conocimientos adquiridos en estas materias se pudo definir desde un principio la porción del proyecto de animación abarcable en el tiempo asignado al Trabajo fin de grado. Sobre esta base he podido explorar nuevas técnicas y herramientas que complementan mi perfil profesional, así como ampliar el repertorio de proyectos para mi dossier profesional. A pesar de tratarse de un proyecto de ideación propia, contar con una historia de base me ha permitido mantener cierta libertad artística sin alejarme completamente del tradicional encargo o *briefing*. Esto me ha permitido indagar en los aspectos de la preproducción que me resultaban menos familiares como la escritura de guión o el diseño de personajes.

Finalizar el grado con un proyecto en proceso es una bonita forma de recordarnos que, como artistas, nunca dejaremos de estudiar y trabajar para mejorar en nuestro oficio.

7. BIBLIOGRAFÍA

ANDRASEV, Nadja, 2016. *The Noise of Licking (A nyalintás nesze)*, 30 de julio de 2017 (<https://vimeo.com/227657050> [acceso: enero, 2023]).

ANDREAE, Lucrece, 2011. *Cocon*, 7 de octubre de 2012 (<https://vimeo.com/50932027> [acceso: enero, 2023]).

ARIAS, L.M., 2022. “Diferencias entre logline, story line, sinopsis y tagline.” en *Creamundi*, 20 de mayo de 2022 (<https://creamundi.es/diferencias-entre-logline-story-line-sinopsis-y-tagline/> [acceso: octubre, 2022]).

BLENDUTUTS-ES, 2019. *Introducción a Blender 2.80 - Grease Pencil 2.0*, 16 de enero de 2019 (https://www.youtube.com/watch?v=ptYq27ryxjo&ab_channel=Blendtuts-ES [acceso: diciembre, 2022]).

CHATMAN, Seymour, 1990 [1978]. *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*, trad. cast. María Jesús Fernández Prieto, Madrid: Taurus Humanidades (*Story and discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University).

CHION, Michel, 1995 [1985]. *Cómo se escribe un guión*, trad. cast. Dolores Jiménez Plaza, Madrid: Cátedra (*Écrire un scénario*, ciudad: Cahiers Du Cinema).

DERMANGE, Elodie, 2019. *Inès*, 20 de diciembre de 2019 (<https://vimeo.com/380766607> [acceso: enero, 2023]).

GAVATORTA, Daniele, 2016. *Beer*, 9 de marzo de 2016 (<https://vimeo.com/158316231> [acceso: enero, 2023]).









HODGSON, Jonathan, 2000. *The man with the beautiful eyes*, 27 de junio de 2020 (https://www.youtube.com/watch?v=mw8DIHFCKC8&ab_channel=Filmbilder%26Friends [acceso: enero, 2023]).




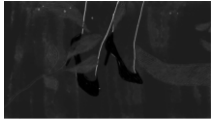


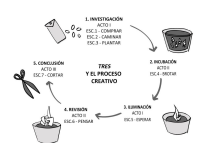

KDSKETCH, 2022. *How I Made This 2D Animation in Blender Grease Pencil*, 23 de septiembre de 2022 (https://www.youtube.com/watch?v=TIVLP_b9ZG8&t=296s&ab_channel=kdsketch [acceso: diciembre, 2022]).



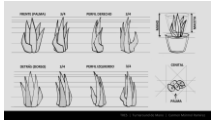
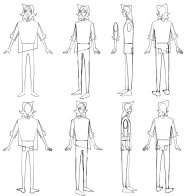

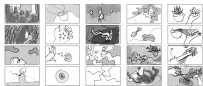
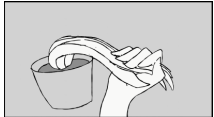


PACCOU, Marie, 1998. *Un Jour*, 12 de agosto de 2013 (<https://vimeo.com/72200593> [acceso: enero, 2023]).

VINCENT, Victoria, 2015. "vewn", en Youtube, 20 de septiembre de 2015 (<https://www.youtube.com/@vewn> [acceso: enero, 2023]).

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Nº de figura	Figura	Descripción	Nº de página
1		Mapa conceptual del proyecto. Elaboración propia.	7
2		Propuesta de cartel promocional de <i>TRES</i> .	9
3		Fotograma de <i>Pleure!</i> (Laura Nicolas, 2017).	10
4		Fotograma de <i>Un Jour</i> (Marie Paccou, 1998).	10
5		Fotograma de <i>cat city</i> (Vewn, 2017).	10
6		Fotograma de <i>Cocon</i> (Lucrece Andreae, 2011).	11
7		Fotograma de <i>Inès</i> (Élodie Dermange, 2019).	11
8		Fotograma de <i>The man with the beautiful eyes</i> (Jonathan Hodgson, 2000).	12

9		Fotograma de <i>The man with the beautiful eyes</i> (Jonathan Hodgson, 2000).	12
10		Fotograma de <i>Beer</i> (Nerdo, 2016).	13
11		Fotograma de <i>Beer</i> (Nerdo, 2016).	13
12		Fotograma de <i>The Noise of Licking</i> (Najda Andrasev, 2016).	13
13		Fotograma de <i>The Noise of Licking</i> (Najda Andrasev, 2016).	14
14		Fotograma de la animática elaborada durante la asignatura <i>Narrativa secuencial Cómic</i> .	15
15		Infografía de elaboración propia sobre la relación entre el proceso creativo y el crecimiento de la mano en <i>TRES</i> .	16
16		<i>Moodboard</i>	17

17		Propuestas de carteles promocionales descartadas.	17
18		<i>Concept art</i> de Alba y la mano.	17
19		<i>Turnaround</i> de la mano	17
20		<i>Turnaround</i> de Alba	18
21		Eje cronológico.	19
22		<i>Beatboards</i> .	20
23		Fotograma de la animática.	21
24		Captura de pantalla del proceso de edición de audio.	21
25		Captura de pantalla de los resultados de la encuesta.	23

9. ANEXOS

ANEXO I: RELATO ORIGINAL

UN RAMO DE MANOS (Ysabel Herrera González, 2020).

Llegué con los pies al pasillo y con los pies avancé.
 Me situé con los talones ante el estante y con los ojos miré.
 (Uno, dos y tres.)
 ... Me agaché con las rodillas, buscando hasta que lo encontré.
 Estaba detrás de los paquetitos de semillas
 De zanahorias y tomates,
 Berenjenas y lechugas.

Los paquetes colgaban de los ganchos del expositor
 Como banderas y pescados.
 Aparté los que no quería
 Con una de las manos
 Y entonces lo saqué,
 ¡Lo saqué por el gancho!

... Me fui a casa andando.
 Qué día hacía.
 Me reflejaba en los escaparates
 Y me gustaba lo que veía:
 Una bolsa del herbolario colgando del brazo.
 Y una maceta gris
 en una bolsa de plástico.

En casa. Solté la mochila.
 Solté los zapatos,
 Me puse las zapatillas,
 Solté el pelo
 en la coronilla

(me quedaba sin tiempo).
 Solté la maceta
 En la mesa de la cocina
 y en ella volqué
 toda la tierra negra de un cuenco
 (Uno, dos y tres).

Solté el cuenco,
 El paquete
 (salió rodando pero lo cogí a tiempo)
 Abrí el paquete,
 Los ojos.
 Solté las semillas
 justo-en-el-centro.
 Descubrí
 (sorprendida)
 Que el círculo me miraba
 Como una pupila
 (desde dentro).

(Uno dos y tres).

La maceta decidí colocarla en el alféizar de la ventana de mi cuarto
 Y cada día a partir de entonces
 La regué a cada rato.

(Uno, dos y tres)

El tiempo pareció pasar deprisa.
 De hecho, el primer brote dio señales de vida a los dos días.

Primero brotó la punta de la uña con forma de media luna.
 Salió de la tierra negra como si el exterior le diera miedo.
 Luego un huesecillo terso alrededor del cual la carne fue creciendo.
 El índice creció apuntando al cielo con gesto acusador y
 Cuando hubo alcanzado suficiente altura
 Asomó junto a él el siguiente dedo
 De la siguiente semilla.

El dedo pulgar costó bastante más (era oponible y esto influía).
 Para que no se me torciera y saliera más recto
 Tuve que atarlo a una pajita en la maceta
 Aunque esto me llevó su tiempo.
 La mano era una planta misteriosa:
 Los dedos se cerraron en un puño
 Igual que el capullo de un crisantemo
 Y debo decir que a veces me parecía
 Que me hacía cortes de manga en silencio.

Esperar se me hizo eterno.

... Sobre todo cuando llegó el invierno
Y los parques de manos se quedaron en los huesos.
Algo había de callado en aquel bosque muerto.
Yo tuve que trasplantar el meñique de la maceta a un vaso de yogur
Porque no me estaba creciendo.

La muñeca fue saliendo de la tierra finalmente,
detrás de todos los dedos:
con sus venas verde cieno
era delicada como un ciervo: el tallo firme, la piel blanca.
La mano empezó a abrir los dedos

Agitándolos en el aire como
pidiendo alimento.
Era una flor nocturna: se cerraba durante el día.
... cuando empezó a mostrar las uñas
¡Yo ya tenía miedo!

Madurar lo hizo la mano a través de gestos
Y cada vez se expresaba mejor.
En primavera, ya estaba abierta
Y gracias daba yo porque no tenía pies.
Había aprendido a abrir la ventana ella solita e incluso sacía coser.
Se movía sin necesidad de viento
Lista para salir.
(Uno, uno y dos y tres).
Con los pétalos abiertos
Me señalaba y se estiraba hacia mí.
Cualquiera diría
Que tenía ganas de vivir.

Yo sabía esto: si seguía regándola en el tiesto, detrás de la muñeca brotaría
el brazo.

Luego saldría de la maceta el hombro.
Luego el pecho.
Luego el cuello.
Luego...

“¿Qué quieres, tú, mano bonita?”, le dije yo al fin
Y me acerqué.
La mano me saludó, contenta,
En el tiesto sin salir.
Yo me dirigí a la maceta con las rodillas

Y con los pies llegué-

“¿Quieres echarme una mano?”, le dije.

Uno, dos y tres.

La mano se estiró para cogerme pero yo me aparté.

Supe, por cómo se movía, que aquella tonta me quería.

Me sorprendía a estas alturas lo bien que la podía entender.

Uno.

Di un paso a un lado y los conté.

Uno, dos, tres, cuatro, cinco dedos.

“Suficientes”; pensé-

Di otro paso con las tijeras

Y con las tijeras llegué.

La mano y yo (¡qué irónico!) contamos a la vez:

Uno, dos y...

ANEXO II: FICHA TÉCNICA Y SINOPSIS



Título: *TRES*

Duración: 3 min

Estado: Preproducción

Año: 2023

Género: Drama / suspense

Temática: el proceso creativo

Técnica: Animación 2D digital

Target: joven adulto

Autores: Carmen Mármol Ramírez

Basado en: *Un ramo de manos*, por Ysabel Herrera González

TAGLINE: Desde dentro.

LOGLINE: Una solitaria joven compra unas semillas de las que brota una misteriosa planta con forma de mano, a la que deberá enfrentarse antes de que sea demasiado tarde.

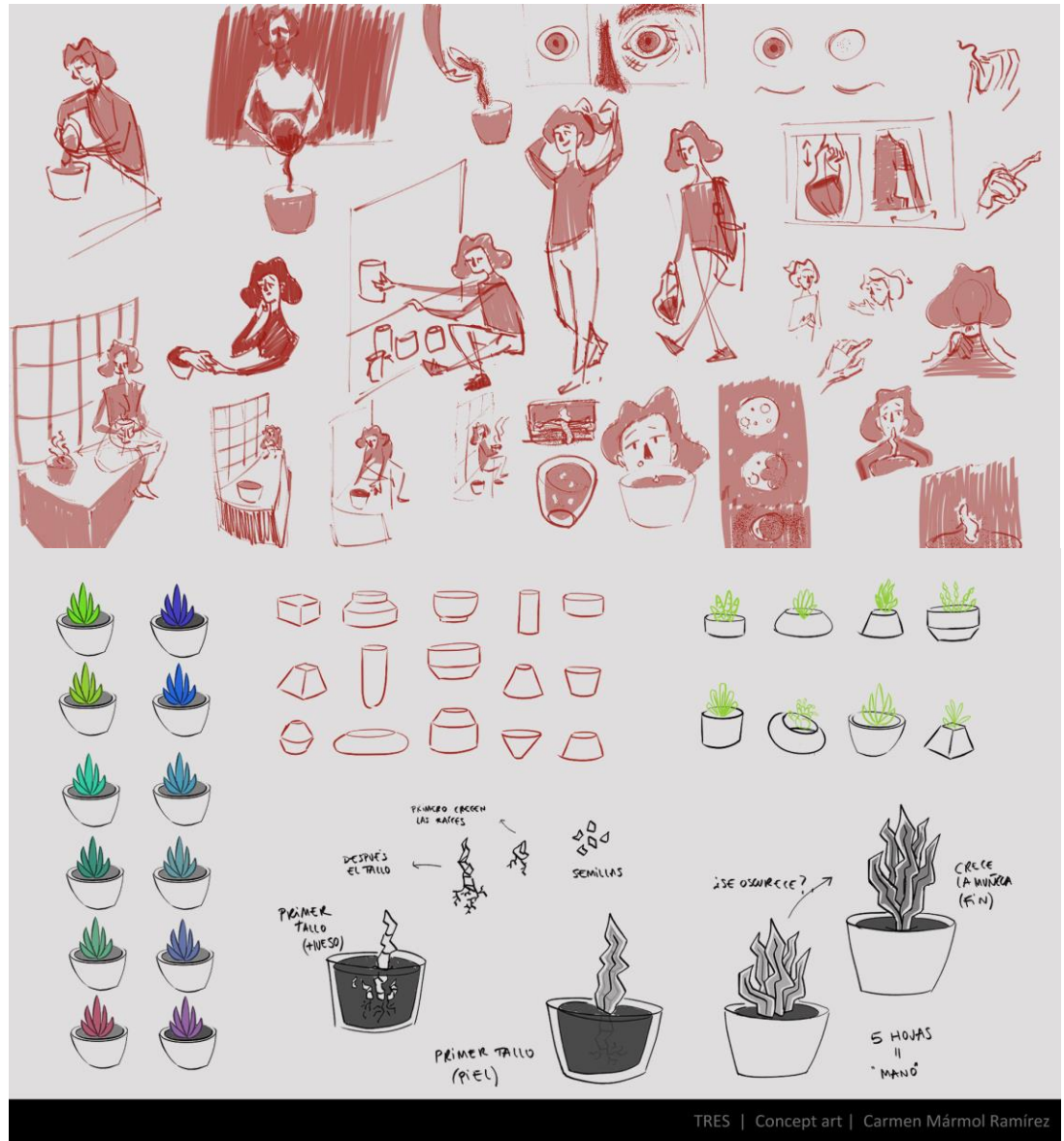
STORYLINE: Alba obtiene unas misteriosas semillas de un vivero que importa extrañas plantas de todo el mundo. Tras sembrarlas, brotan cinco hojas alargadas con forma de mano que pueden moverse a voluntad. Bajo los atentos cuidados de la joven, la conciencia de la planta florece como si de otro humano se tratara. Pero cuando la muñeca comienza por fin a salir, sus afiladas hojas se vuelven contra Alba. Decidida a recoger el fruto de su trabajo, la joven corta la planta.

SINOPSIS: Alba es una joven solitaria que trabaja en un vivero. Le gusta experimentar con las exóticas variedades de plantas que importan de todo el mundo. Un día, se anima a comprar unas semillas para llevar a su casa.

Al sembrarlas se hace evidente que no se tratan de simientes corrientes: tienen pupilas que la observan y, al posarlas en la tierra de la maceta, se entierran solas como coquinas. Tras varios días de riego, brotan hojas picudas y alargadas que se mueven a voluntad. Al emerger el quinto brote, su semejanza a una mano humana se hace incuestionable; obviando su carne verdosa y elástica, carente de huesos, su estructura y contoneos son idénticos.

Pacientemente, Alba asiste dulcemente al florecer de la conciencia de la planta, con quien desarrolla una estrecha relación, casi maternal. No obstante, estos sentimientos no parecen ser reciprocados por su vástago, cuyos antipáticos gestos comienzan a erosionar el vínculo. Cuando la muñeca comienza por fin a salir, Alba debe enfrentarse a la realidad de su situación: los deseos de la planta se oponen a los suyos y, sin intervención, el problema no hará más que crecer. Obcecada en salvar su visión de la planta y recoger el fruto de su trabajo, la joven corta la planta.

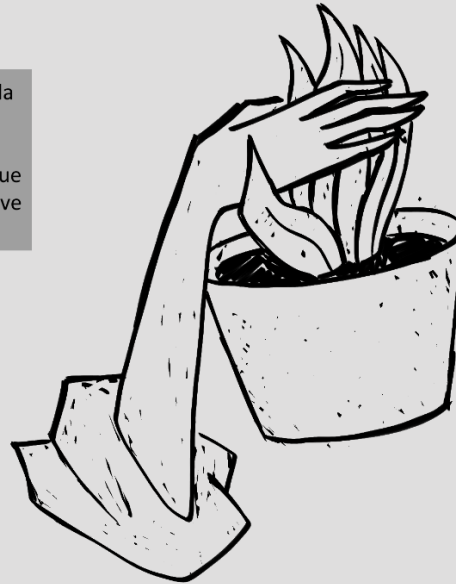
ANEXO III: CONCEPT ART Y
CARTAS MODELO





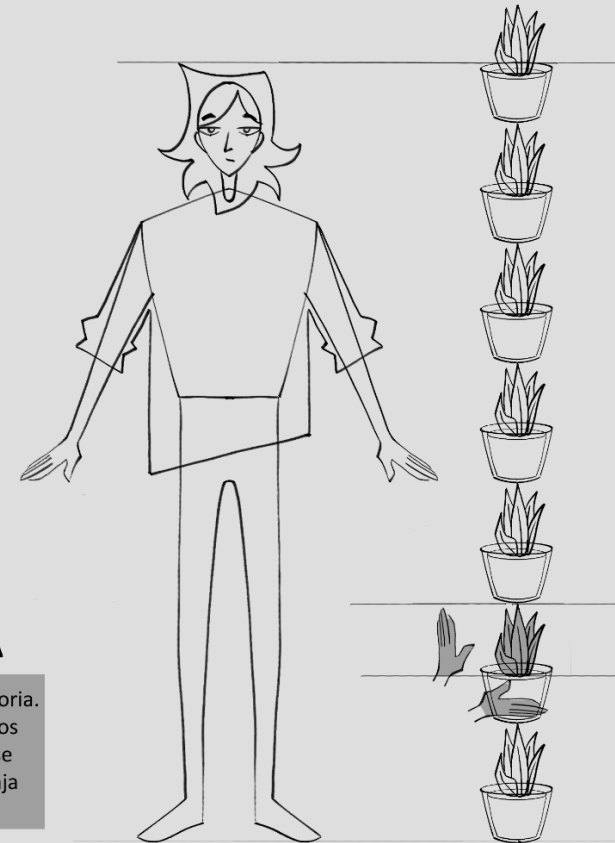
MANO

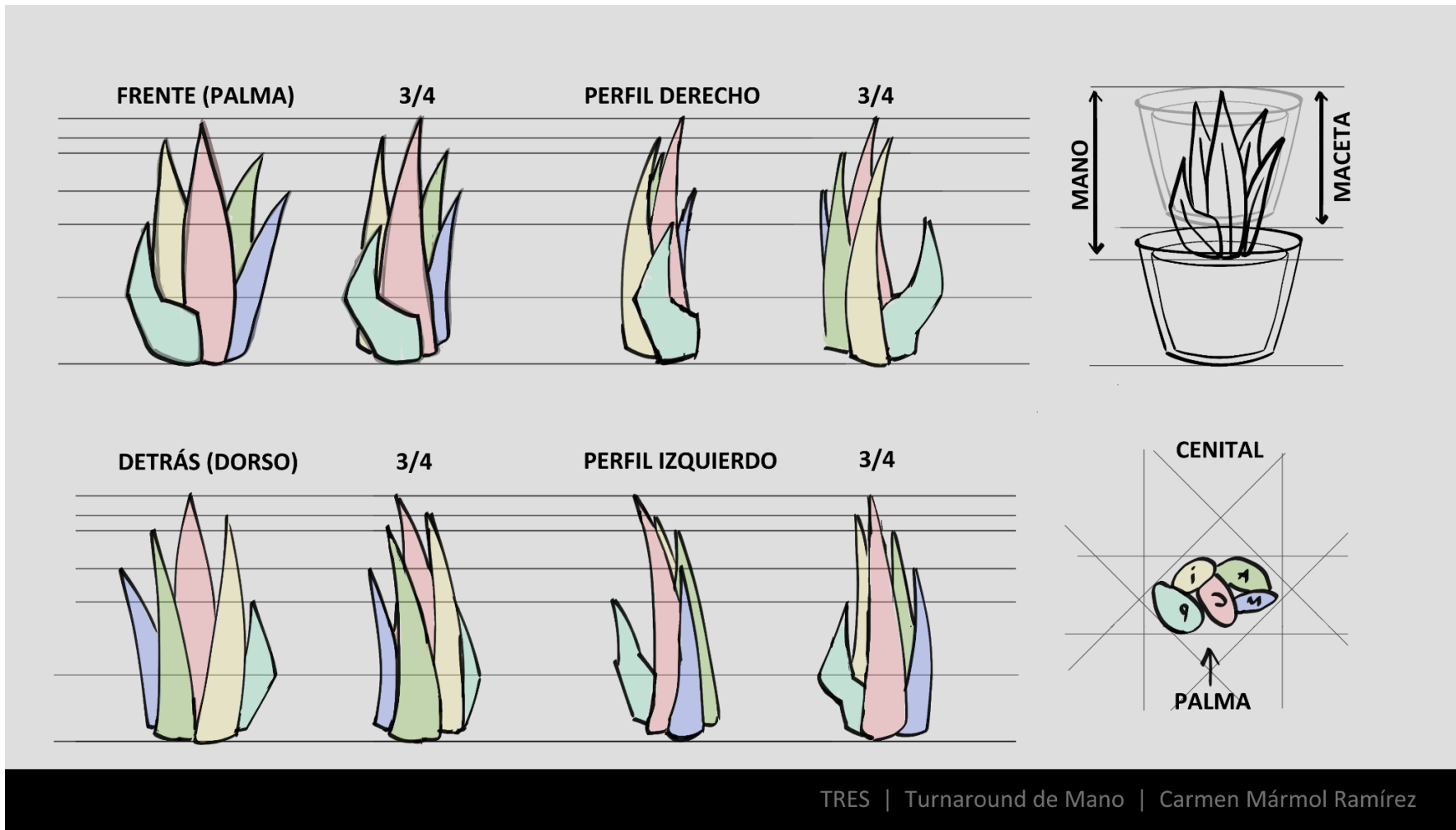
Representa la obra. Es una planta similar a la sansevieria, con cinco hojas cuya forma y movimiento se asemejan a los de los dedos de una mano humana. Es algo más ancha que la mano de Alba, pero igual de alta. Se mueve a voluntad y puede expresar emociones.



ALBA

Representa la figura del artista y es la narradora de la historia. Es una mujer de unos 30 años de estatura media y hombros anchos. Tiene el pelo semi largo, acabado en puntas que se asemejan a las hojas de Mano. Es reservada y tenaz, trabaja en un vivero en el que venden semillas exóticas.

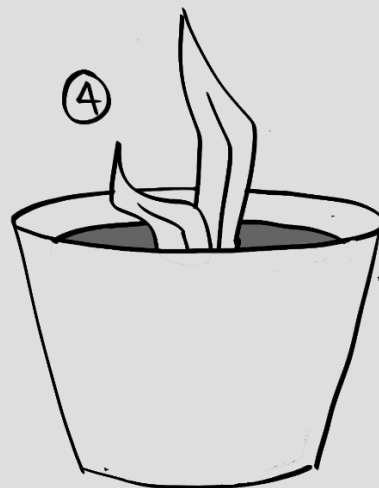




1. SEMILLAS
ESC.1, ESC.2, ESC.3

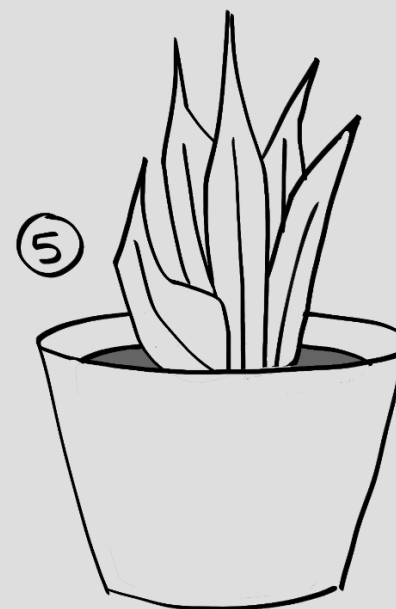


2. RAÍCES
ESC.4

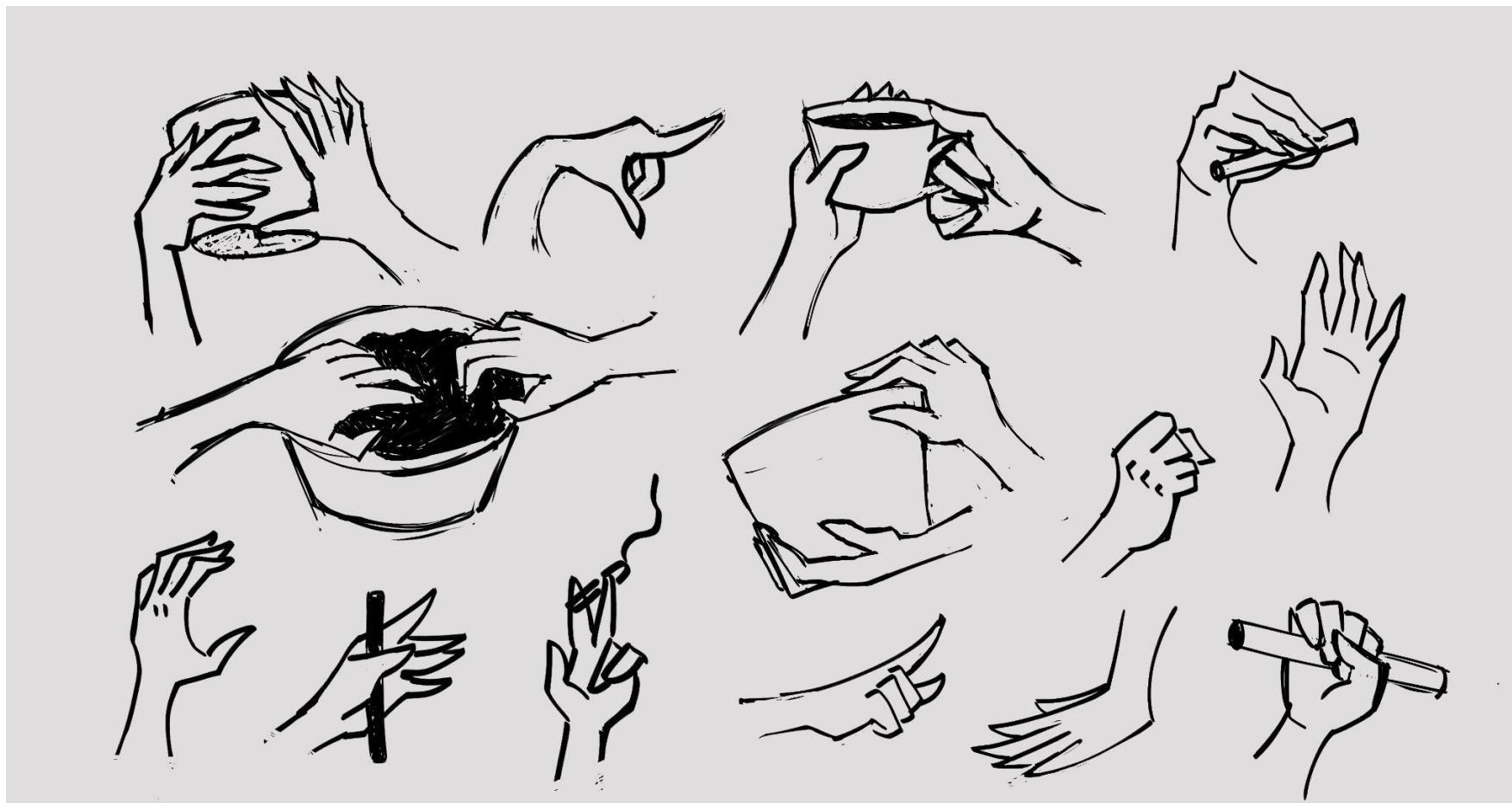


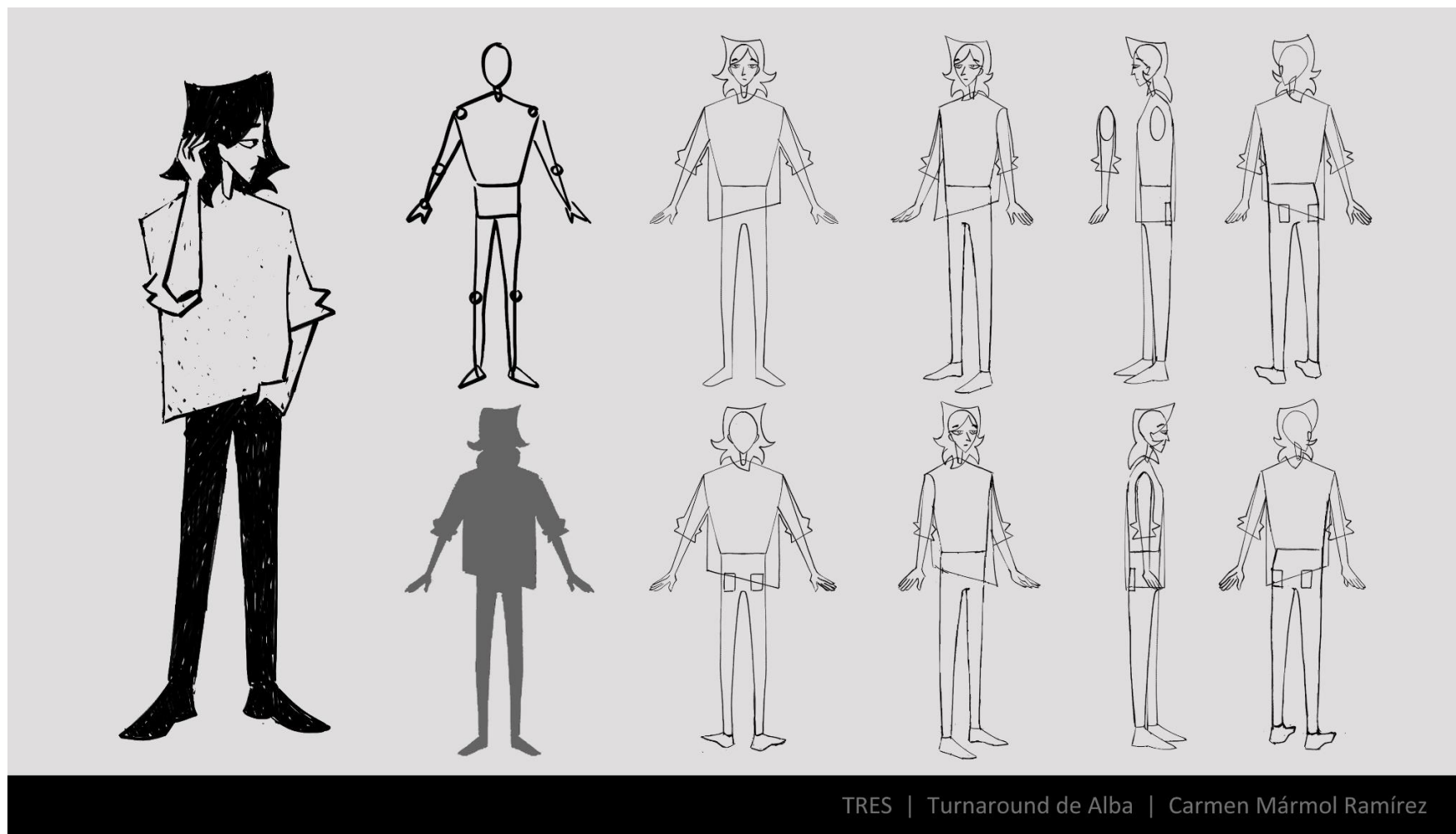
3. TALLOS
ESC.4

4. BROTES
ESC.4



5. HOJAS (5) = MANO
ESC.4, ESC.5, ESC.6, ESC.7





ANEXO IV: GUIÓN LITERARIO

Guión literario *TRES*. Carmen Mármol Ramírez

ESC 1. *COMPRAR. TIENDA. INT. DÍA*

Un viejo estante de madera abarrotado de botes de distintas formas y tamaños. Se escuchan PASOS aproximándose.

ALBA (OFF):
Llegué con los pies al pasillo y
con los pies avancé.

ALBA entra caminando lentamente, el estante sólo nos deja ver su torso desplazándose hasta detenerse para apoyar la mano derecha.

ALBA (CONT'D)
Me situé con los talones ante el
estante y con los ojos miré.

ALBA se inclina y asoma la cabeza para ver el fondo de la estantería.

ALBA (CONT'D)
(Uno, dos y tres).

Una mano se desliza sobre una masa uniforme de paquetes colgantes, que se agitan como hojas a su paso.

ALBA (CONT'D)
Los paquetes colgaban de los
ganchos del expositor
Como banderas y pescados.

Descorre los paquetes como si de una cortina se tratara, revelando un solitario paquete sin etiqueta.

ALBA (CONT'D)
Aparté los que no quería

Otra mano agarra el paquete y tira con fuerza, rompiendo la cuerda que lo sujeta.

ALBA (CONT'D)
Y entonces lo saqué,
¡Lo saqué por el gancho!

ESC 2. *CAMINAR. CALLE. EXT. DÍA.*

Una cortina de lluvia envuelve a Alba, que abre un paraguas mientras camina.

Guión literario *TRES*. Carmen Mármol Ramírez

ALBA
... Me fui a casa andando.
Qué día hacía.
Me reflejaba en los escaparates
Y me gustaba lo que veía.

ESC 3. PLANTAR. COCINA. INT. TARDE.

Aparece la silueta de una casa. Una mano pellizca el vértice y tira, deformando la figura hasta romper la línea como si fuera una cuerda.

ALBA
En casa. Solté la mochila.
Solté los zapatos,
Me puse las zapatillas,
Solté el pelo
en la coronilla

Un río de tierra llena una maceta, moviéndose con la fluidez del agua.

ALBA (CONT'D)
(me quedaba sin tiempo).

Un puño se abre y revela 5 pequeñas semillas ovaladas.

ALBA (CONT'D)
Abrí el paquete,

Aparece una pupila negra en cada semilla, convirtiéndolas en ojos que observan directamente al espectador.

ALBA (CONT'D)
Los ojos.

La mano, espantada, se gira con rapidez para lanzar las semillas.

ALBA (CONT'D)
Solté las semillas
Justo-en-el-centro.

Al aterrizar en la maceta, las semillas remueven la tierra hasta enterrarse solas, sin dejar de mirar al espectador.

ALBA (CONT'D)
El círculo me miraba como una
pupila

Guión literario *TRES*. Carmen Mármol Ramírez

ESC 4. BROTAR. HABITACIÓN. INT. NOCHE

Dentro de la maceta, la tierra se moja y se oscurece. Las semillas blancas comienzan a retorcerse y de ellas brotan pequeñas raíces y tallos.

ALBA
(desde dentro).
(Uno, dos y tres).
La maceta decidí colocarla en el
alféizar de la ventana de mi cuarto

La primera hoja lentamente de la tierra de la maceta.

ALBA (CONT'D)
El índice creció apuntando al cielo
con gesto acusador y
Cuando hubo alcanzado suficiente
altura

Un segundo tallo aparece junto al primero.

ALBA (CONT'D)
Asomó junto a él el siguiente dedo
De la siguiente semilla.

Crece el resto de hojas en dirección a la boca de la maceta, desde donde ALBA las observa.

ALBA (CONT'D)
La mano era una planta misteriosa:

Las hojas se entrelazan tapando a ALBA, que suelta un pequeño JADEO.

ALBA (CONT'D)
Los dedos se cerraron en un puño
Igual que el capullo de un
crisantemo

La planta se repliega sobre sí misma como las hojas de un abanico, manteniendo un el dedo medio erguido.

ALBA (CONT'D)
Y debo decir que a veces me parecía
Que me hacía cortes de manga en
silencio.

ESC 5. ESPERAR. HABITACIÓN. INT. NOCHE.

El pelo de ALBA crece exageradamente, hasta cubrir su figura por completo.

Guión literario *TRES*. Carmen Mármol Ramírez

ALBA
Esperar se me hizo eterno.
... Sobre todo cuando llegó el
invierno
Y los parques de manos se quedaron
en los huesos.

Un mechón de pelo cae lentamente junto a unas tijeras, como una pluma.

ALBA (CONT'D)
Algo había de callado en aquel
bosque muerto

La planta se despereza y agita los dedos.

ALBA (CONT'D)
Con sus venas verde cieno era
delicada como un ciervo: el tallo
firme, la piel blanca

Se estira y su sombra se agranda.

ALBA (CONT'D)
La mano empezó a abrir los dedos
Agitándolos en el aire como
pidiendo alimento.

La sombra cubre a ALBA, que duerme en su cama tranquilamente.

ALBA (CONT'D)
... cuando empezó a mostrar las
uñas.

La sombra cierra el puño, ocultando a ALBA.

ALBA (CONT'D)
¡Yo ya tenía miedo!

ESC 6. PENSAR. HABITACIÓN. INT. DÍA.

La planta mueve sus hojas libremente.

ALBA
En primavera, ya estaba abierta
Y gracias daba yo porque no tenía
pies.

La mano de ALBA detiene el movimiento de la planta.

Guión literario *TRES*. Carmen Mármol Ramírez

ALBA (CONT'D)
Se movía sin necesidad de viento
Lista para salir.
(Uno, uno y dos y tres)

Las hojas recorren el brazo de ALBA dando pasitos con el índice y el dedo medio.

ALBA (CONT'D)
Yo sabía esto: si seguía regándola
en el tiesto, detrás de la muñeca
brotaría el brazo.

ALBA observa perpleja cómo la planta se acerca cada vez más a su cara.

ALBA (CONT'D)
Luego saldría de la maceta el
hombro.

La planta se detiene en el hombro y eleva el índice hacia los labios de ALBA, como si pudiera escuchar sus pensamientos y tratara de silenciarlos.

ALBA (CONT'D)
Luego el pecho
Luego el cuello

El índice se apoya firmemente en los labios de ALBA, empujando levemente su cabeza hacia atrás y acallando sus pensamientos.

ALBA (CONT'D)
Luego...

ESC 7. CORTAR. HABITACIÓN. INT. DÍA.

Alba le tiende su mano a la planta.

ALBA
¿Quieres echarme una mano?, le dije.
Uno, dos y tres.

La planta entrelaza sus hojas con la mano de ALBA, que le da un apretón afectuoso.

ALBA (CONT'D)
La mano se estiró para cogerme pero yo me aparté.

ALBA frota dulcemente su mejilla contra el dorso de la planta.

Guión literario *TRES*. Carmen Mármol Ramírez

ALBA (CONT'D)
Supe, por cómo se movía, que
aquella tonta me quería.

ALBA aleja la mano y se la queda mirando.

ALBA (CONT'D)
Me sorprendería a estas alturas lo
bien que la podía entender.

Alba estira el tallo y acaricia las hojas con el pulgar
haciendo círculos.

ALBA (CONT'D)
Uno.
La mano y yo (¡qué irónico!)
contamos a la vez:

ALBA acerca las tijeras al tallo lentamente.

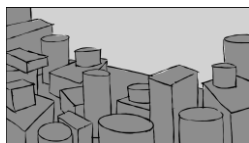


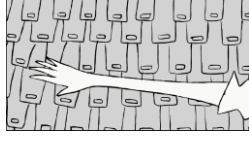
ALBA (CONT'D)
Uno,

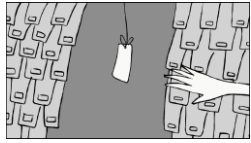
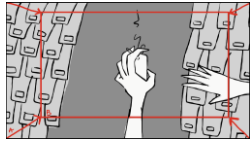
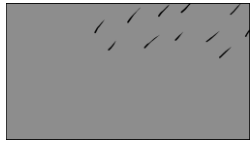
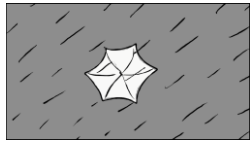
Abre las tijeras conforme sigue acercándose.

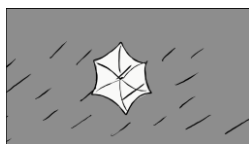
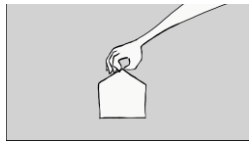
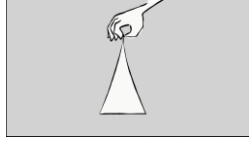


ALBA (CONT'D)
Dos y..


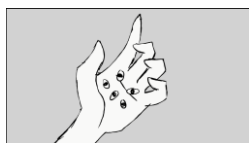
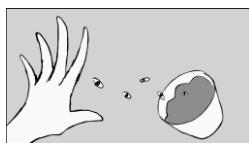

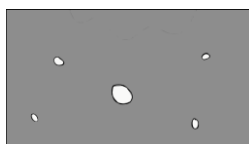
Corte a negro y escuchamos el CHASQUIDO de las tijeras al
cerrarse.




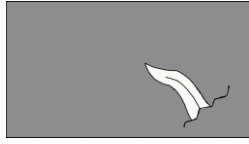
ANEXO V: GUIÓN TÉCNICO

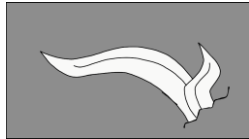
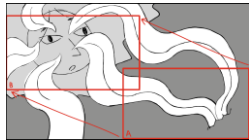


Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	1	1	PM	9"	fundido desde negro	Llegué con los pies al pasillo y con los pies avancé.	Pasos	Alba entra andando desde el extremo izquierdo del plano	Nº1 Int. Día. Tienda
	1	1a	PM			Me situé con los talones ante el estante y con los ojos miré.		Se detiene en medio y apoya una mano en el estante	Nº1 Int. Día. Tienda
	1	1b	PM			(Uno, dos y tres.)		Se agacha para mirar al fondo del estante.	Nº1 Int. Día. Tienda
	1	2	PM	10"	corte	Los paquetes colgaban de los ganchos del expositor Como banderas y pescados.	Tintineo	Una mano pasa sobre una cortina de paquetes	Nº2 Int. Día. Tienda



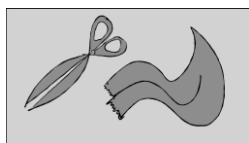
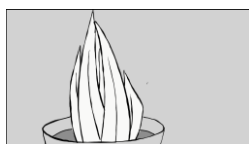

Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	1	2a	PM			Aparté los que no quería		Abre un hueco que revela un paquete diferente atado a una cuerda	Nº2 Int. Día. Tienda
	1	2b	PM		zoom in	Y entonces lo saqué, ¡Lo saqué por el gancho!		Otra mano surge del borde inferior del plano, tira del paquete y rompe la cuerda.	Nº2 Int. Día. Tienda
	2	3	PG cenital	7"	corde	... Me fui a casa andando.	Lluvia	Comienza a caer una cortina de lluvia desde el borde superior derecho	Nº3 Indefinido
	2	3a	PG cenital			Qué día hacía.	Lluvia, paraguas abriéndose	Un paraguas se abre en el centro del plano	Nº3 Indefinido

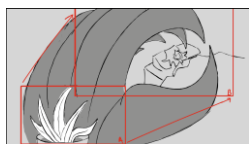
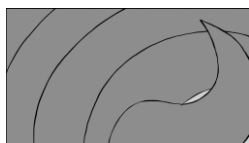


Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	2	3b	PG cenital			Me reflejaba en los escaparates Y me gustaba lo que veía.	Lluvia	El paraguas gira sobre sí mismo y la lluvia se disipa hacia el borde inferior izquierdo	Nº3 Indefinido
	3	4	PM	6"	Transformación	En casa. Solté la mochila. Solté los zapatos, Me puse las zapatillas,	Cuerda tensándose	Una mano tira del vértice superior de la silueta de una casa.	Nº3 Indefinido
	3	4a	PM			Solté el pelo en la coronilla	Cuerda rota	Tensa la línea hasta romperla.	Nº3 Indefinido
	3	5	PM	3"	Corte	(me quedaba sin tiempo).	Tierra cayendo	La tierra llena la maceta	Nº4 Int. Día. Cocina
	3	6	P.Detail	3"	Corte	(Uno, dos y tres).		Una mano cerrada en un puño	Nº4 Int. Día. Cocina

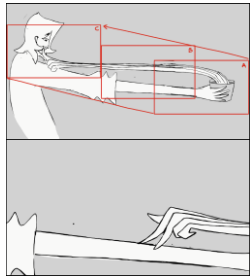
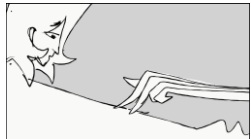


Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	3	6a	P.Detalle			Abrí el paquete,		Se abre y revela 5 semillas	Nº4 Int. Día. Cocina
	3	6b	P.Detalle			Los ojos.		Aparece una pupila en cada semilla, como si abrieran los ojos	Nº4 Int. Día. Cocina
	3	7	PM	2"	Corte	Solté las semillas justo-en-el-centro.		La mano suelta las semillas, que caen en la maceta	Nº4 Int. Día. Cocina
	3	8	PM cenital	2"	Corte	El círculo me miraba Como una pupila		Las semillas se entierran solas.	Nº4 Int. Día. Cocina
	4	9	P.Detalle	12"	Corte	(desde dentro).		Vemos las semillas dentro de la tierra de la maceta.	Nº5 Int. Día. Maceta



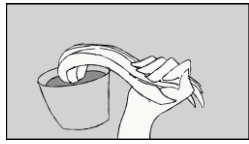


Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	4	9a	P.Detail			(Uno dos y tres). La maceta decidí colocarla en el alféizar de la ventana de mi cuarto	Agua, crujidos	Varias olas de agua mojan la tierra desde arriba.	Nº5 Int. Día. Maceta
	4	9b	P.Detail			Y cada día a partir de entonces La regué a cada rato.	Agua, crujidos	Brotan raíces y tallos de las semillas.	Nº5 Int. Día. Maceta
	4	10	PP	14"	Corte	(Uno, dos y tres) El tiempo pareció pasar deprisa.	Crujidos	De la tierra de la maceta sale un brote	Nº5 Int. Día. Maceta
	4	10a	PP			El índice creció apuntando al cielo con gesto acusador y	Crujidos	Sigue creciendo	Nº5 Int. Día. Maceta


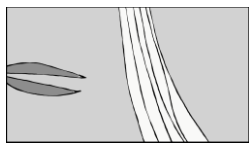
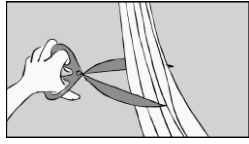
Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	4	10b	PP			Quando hubo alcanzado suficiente altura Asomó junto a él el siguiente dedo De la siguiente semilla.	Crujidos	Sale otro brote junto al primero.	Nº5 Int. Día. Maceta
	4	11	PP		paneado	La mano era una planta misteriosa:	Crujidos y jadeo	Cinco hojas crecen hacia la boca de la maceta y Alba se asoma con cara de sorpresa	Nº5 Int. Día. Maceta
	4	11a	PP			Los dedos se cerraron en un puño Igual que el capullo de un crisantemo	Crujidos	Las hojas se cierran ocupando toda la pantalla y comienzan a girar en espiral	Nº5 Int. Día. Maceta
	4	12	PP	5"		Y debo decir que a veces me parecía Que me hacía cortes de manga en silencio.	Crujidos	Las hojas se cierran como un abanico y se eleva el dedo corazón	Nº3 Indefinido

Thumbnail	Esc .	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	5	13	PM	5"		Esperar se me hizo eterno. ... Sobre todo cuando llegó el invierno		A Alba comienza a crecerle el pelo muy rápido.	Nº3 Indefinido
	5	13a	PM			Y los parques de manos se quedaron en los huesos.		El pelo envuelve a Alba y termina por ocupar toda la pantalla	Nº3 Indefinido
	5	14	PD	6"	corte	Algo había de callado en aquel bosque muerto.		Un mechón de pelo cae junto a unas tijeras.	Nº3 Indefinido
	5	15	PP	8"	corte	Con sus venas verde cieno era delicada como un ciervo: el tallo firme, la piel blanca.	Sonidos viscosos	La planta se despereza	Nº6 Int. Noche. Habitación
	5	15a	PM			La mano empezó a abrir los dedos Agitándolos en el aire como pidiendo alimento.	Sonidos viscosos	La planta agita las hojas y su sombra se agranda	Nº6 Int. Noche. Habitación

Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	5	16	PM Largo	8"	paneado	... cuando empezó a mostrar las uñas	Sonidos viscosos	La sombra crece y rodea a Alba, que duerme	Nº6 Int. Noche. Habitación
	5	16a	PM Largo			¡Yo ya tenía miedo!	Sonidos viscosos	La planta cierra el puño	Nº6 Int. Noche. Habitación
	6	17	PM Corto	16"	corte	En primavera, ya estaba abierta Y gracias daba yo porque no tenía pies.		La planta estira los dedos y se balancea	Nº7 Int. Día. Habitación
	6	17a	PM Corto			Se movía sin necesidad de viento Lista para salir. (Uno, uno y dos y tres).	Sonidos viscosos	Alba sujeta la maceta	Nº7 Int. Día. Habitación

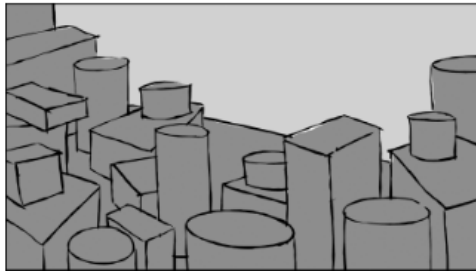
Thumbnail	Esc	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	6	17b	PM Corto		paneado	Yo sabía esto: si seguía regándola en el tiesto, detrás de la muñeca brotaría el brazo.	Sonidos viscosos	La planta recorre el antebrazo de alba dando pasitos con el dedo índice y el corazón	Nº7 Int. Día. Habitación
	6	18	PM Corto	4"	paneado	Luego saldría de la maceta el hombro.	Sonidos viscosos	Las hojas llegan al hombro	Nº7 Int. Día. Habitación
	6	18a	PM Corto		paneado	Luego el pecho.	Sonidos viscosos	Las hojas se detienen junto a la cara de Alba, que la mira	Nº7 Int. Día. Habitación
	6	18b	PM Corto			Luego el cuello.	Sonidos viscosos	Las hojas acercan el dedo índice a la boca de Alba	Nº7 Int. Día. Habitación

Thumbnail	Esc.	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	6	18c	PM Corto			Luego...	Sonidos viscosos	Le tapa la boca a Alba a mitad de frase	Nº7 Int. Día. Habitación
	7	19	PM Corto	8"	corte	“¿Quieres echarme una mano?”, le dije. Uno, dos y tres.		Alba le tiende la mano a la planta.	Nº7 Int. Día. Habitación
	7	19a	PM Corto			La mano se estiró para cogerme pero yo me aparté.		Las hojas se apoyan en la palma y Alba le da un apretón afectuoso.	Nº7 Int. Día. Habitación
	7	20	PP	6"	corte	Supe, por cómo se movía, que aquella tonta me quería.		Alba apoya la mejilla en el dorso de la mano	Nº7 Int. Día. Habitación
	7	20a	PP			Me sorprendía a estas alturas lo bien que la podía entender.		Alba aleja la mano y se queda mirando la planta.	Nº7 Int. Día. Habitación

Thumbnail	Esc .	Nº de plano	Tipo de plano	Duración	Transición desde	Voz en off	Sonido	Descripción	Fondo
	7	21	PP	4"	corte	Uno. La mano y yo (¡qué irónico!) contamos a la vez:		La mano de Alba estira el tallo	Nº7 Int. Día. Habitación
	7	21a	PP			Uno,		Alba acerca las tijeras al tallo.	Nº7 Int. Día. Habitación
	7	21a	PP			dos y...		Abre las tijeras	Nº7 Int. Día. Habitación
(título y créditos)					corte a negro		Chasquido tijeras	Sobre el fondo negro aparece el título y los créditos	

ANEXO VI: STORYBOARD

ESC. 1 PL. 1 PM



Acción: Alba entra andando desde el extremo izquierdo del plano

Voz en off: Llegué con los pies al pasillo y con los pies avancé.

ESC. 1 PL. 1a PM



Acción: Se detiene en medio y apoya una mano en el estante

Voz en off: Me situé con los talones ante el estante y con los ojos miré.

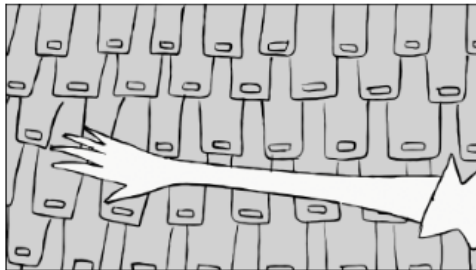
ESC. 1 PL. 1b PM



Acción: Se agacha para mirar al fondo del estante.

Voz en off: (Uno, dos y tres.)

ESC. 1 PL. 2 PM



Acción: Una mano pasa sobre una cortina de paquetes

Voz en off: Los paquetes colgaban de los ganchos del expositor Como banderas y pescados.

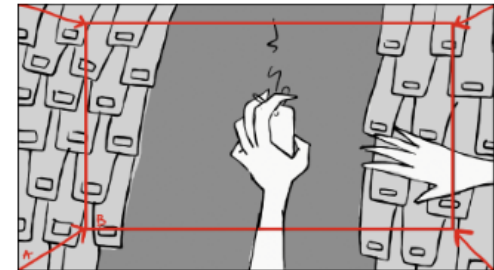
ESC. 1 PL. 2a PM



Acción: Abre un hueco que revela un paquete diferente atado a una cuerda

Voz en off: Aparté los que no quería

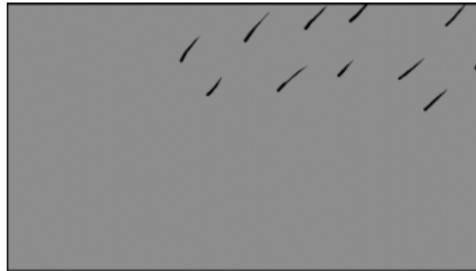
ESC. 1 PL.2b PM



Acción: Otra mano surge del borde inferior del plano, tira del paquete y rompe la cuerda.

Voz en off: Y entonces lo saqué, ¡Lo saqué por el gancho!

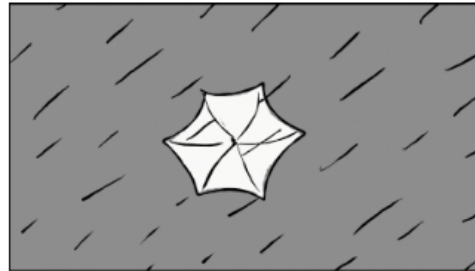
ESC. 2 3 PG cenital



Acción: Comienza a caer una cortina de lluvia desde el borde superior derecho

Voz en off: ... Me fui a casa andando.

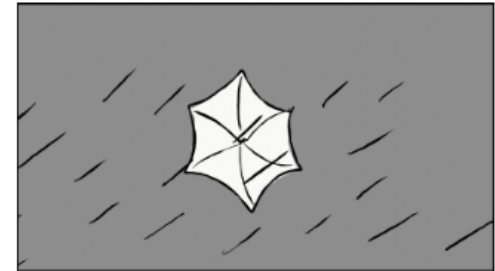
ESC. 2 PL. 3a PG cenital



Acción: Un paraguas se abre en el centro del plano

Voz en off: Qué día hacía.

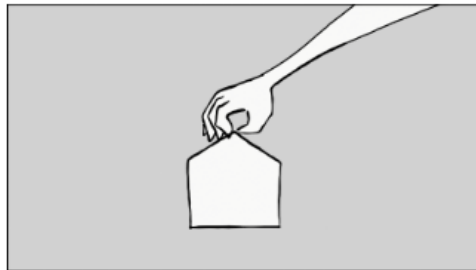
ESC. 2 PL. 3b PG cenital



Acción: El paraguas gira sobre sí mismo y la lluvia se disipa hacia el borde inferior izquierdo

Voz en off: Me reflejaba en los escaparates
Y me gustaba lo que veía:

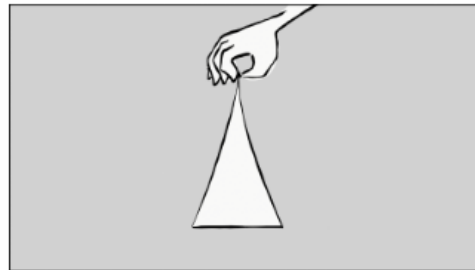
ESC. 3 PL. 4 PM



Acción: Una mano tira del vértice superior de la silueta de una casa.

Voz en off: En casa. Solté la mochila.
Solté los zapatos.
Me puse las zapatillas.

ESC. 3 PL. 4a PM



Acción: Tensa la línea hasta romperla

Voz en off: Solté el pelo en la coronilla

ESC. 3 PL. 4b PM



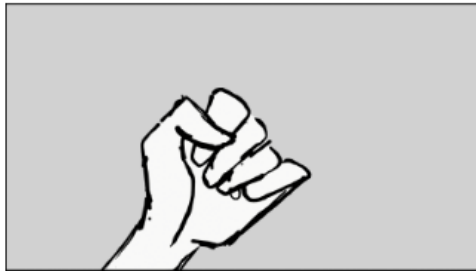
Acción: La tierra llena la maceta

Voz en off: (me quedaba sin tiempo).

ESC. 3

PL. 6

PDetalle



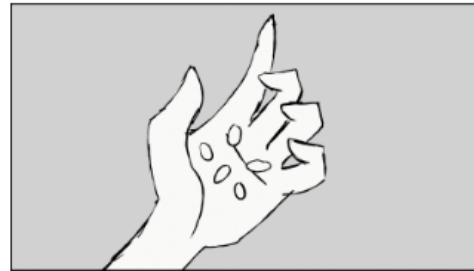
Acción: Una mano cerrada en un puño

Voz en off: (Uno, dos y tres).

ESC. 3

PL. 6a

PDetalle



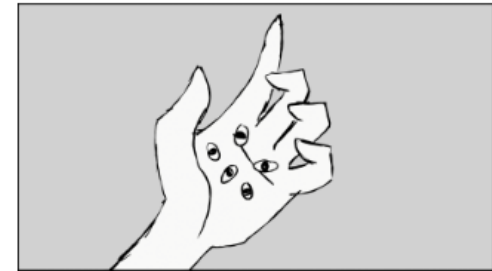
Acción: Se abre y revela 5 semillas

Voz en off: Abrí el paquete.

ESC. 3

PL. 6b

PDetalle



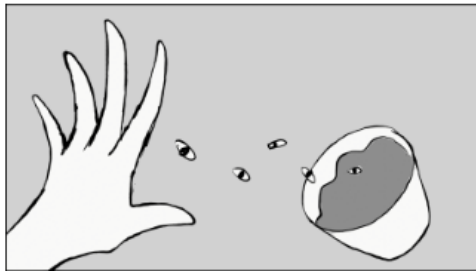
Acción: Aparece una pupila en cada semilla, como si abrieran los ojos

Voz en off: Los ojos.

ESC. 3

PL. 7

PM



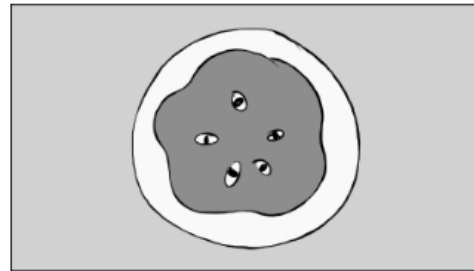
Acción: La mano suelta las semillas, que caen en la maceta

Voz en off: Solté las semillas justo-en-el-centro.

ESC. 3

PL. 8

PM cenital



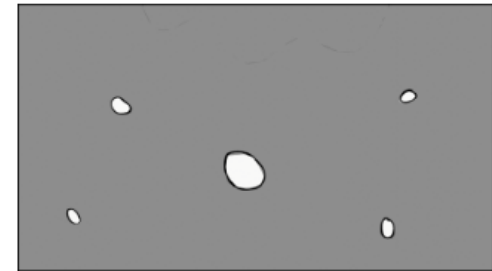
Acción: Las semillas se entierran solas.

Voz en off: El círculo me miraba Como una pupila

ESC. 4

PL. 9

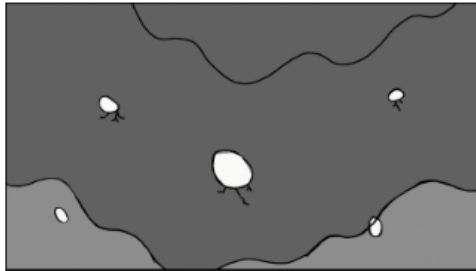
PDetalle



Acción: Vemos las semillas dentro de la tierra de la maceta.

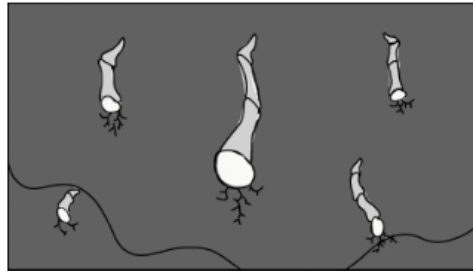
Voz en off: (desde dentro).

ESC. 4 PL. 9a PDetalle



Acción: Varias olas de agua mojan la tierra desde arriba.
 Voz en off: (Uno dos y tres).
 La maceta decidí colocarla en el alféizar de la ventana de mi cuarto

ESC. 4 PL. 9b PDetalle



Acción: Brotan raíces y tallos de las semillas.
 Voz en off: Y cada día a partir de entonces
 La regué a cada rato.

ESC. 4 PL. 10 PP



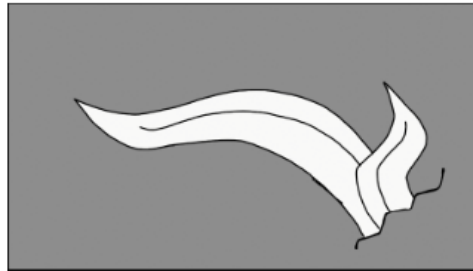
Acción: De la tierra de la maceta sale un brote
 Voz en off: (Uno, dos y tres)
 El tiempo pareció pasar deprisa.

ESC. 4 PL. 10a PP



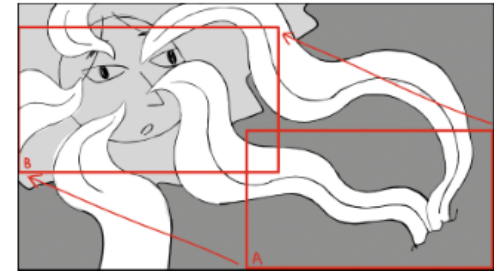
Acción: Sigue creciendo
 Voz en off: El índice creció apuntando al cielo con gesto acusador y

ESC. 4 PL. 10b PP



Acción: Sale otro brote junto al primero.
 Voz en off: Cuando hubo alcanzado suficiente altura
 Asomé junto a él el siguiente dedo
 De la siguiente semilla.

ESC. 4 PL. 11 PM



Acción: Cinco hojas crecen hacia la boca de la maceta y Alba se asoma con cara de sorpresa
 Voz en off: La mano era una planta misteriosa:

ESC. 4 PL. 11a PP



Acción: Las hojas se cierran ocupando toda la pantalla y comienzan a girar en espiral

Voz en off: Los dedos se cerraron en un puño igual que el capullo de un crisantemo

ESC. 4 PL. 12 PP



Acción: Las hojas se cierran como un abanico y se eleva el dedo corazón

Voz en off: Y debo decir que a veces me parecía que me hacía cortes de manga en silencio.

ESC. 5 PL. 13 PM



Acción: A Alba comienza a crecerle el pelo muy rápido.

Voz en off: Esperar se me hizo eterno. ... Sobre todo cuando llegó el invierno

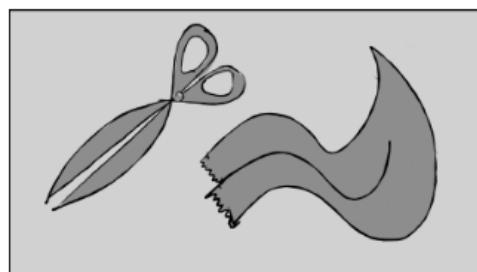
ESC. 5 PL. PM



Acción: El pelo envuelve a Alba y termina por ocupar toda la pantalla

Voz en off: Y los parques de manos se quedaron en los huesos.

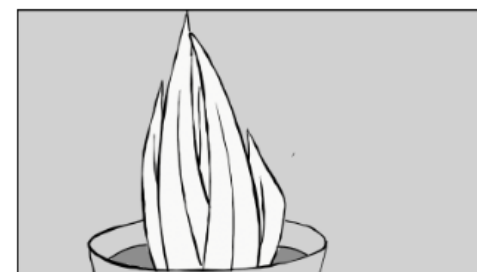
ESC. 5 PL. PDetalle



Acción: Un mechón de pelo cae junto a unas tijeras.

Voz en off: Algo había de callado en aquel bosque muerto.

ESC. 5 PL. PP



Acción: La planta se despreza

Voz en off: con sus venas verde cieno era delicada como un ciervo: el tallo firme, la piel blanca.

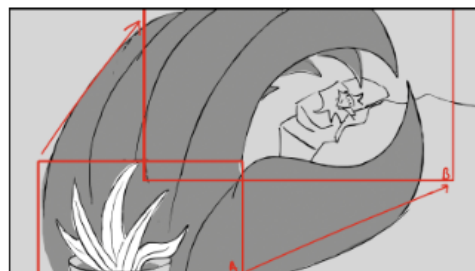
ESC. 5 PL. 15a PM



Acción: La planta agita las hojas y su sombra se agranda

Voz en off: La mano empezó a abrir los dedos
Agitándolos en el aire como
pidiendo alimento.

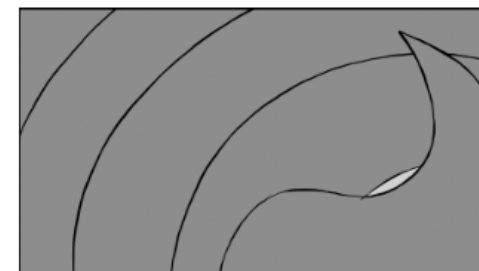
ESC. 5 PL. 16 PM Largo



Acción: La sombra crece y rodea a Alba, que duerme

Voz en off: ... cuando empezó a mostrar las uñas

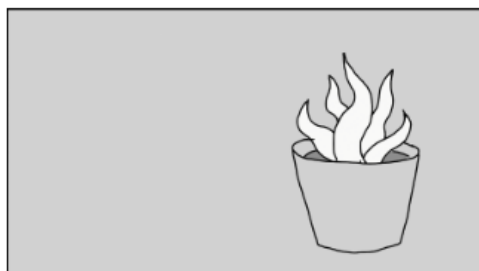
ESC. 5 PL. 16a PM Largo



Acción: La planta cierra el puño

Voz en off: ¡Yo ya tenía miedo!

ESC. 6 PL. 17 PM Corto



Acción: La planta estira los dedos y se balancea

Voz en off: En primavera, ya estaba abierta
Y gracias daba yo porque no tenía pies.

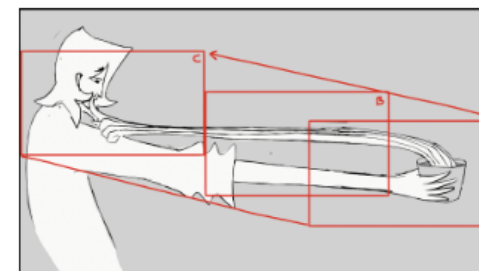
ESC. 6 PL. 17a PM Corto



Acción: Alba sujeta la maceta

Voz en off: Se movía sin necesidad de viento
Lista para salir.
(Uno, uno y dos y tres).

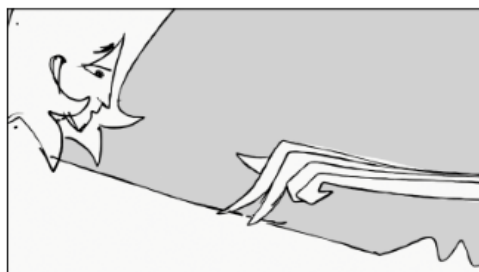
ESC. 6 PL. 17b PM Corto



Acción: La planta recorre el antebrazo de alba dando pasitos con el
dedo índice y el corazón

Voz en off: Yo sabía esto: si seguía regándola en el tiesto,
detrás de la muñeca brotaría el brazo.

ESC. 6 PL. 18 PM Corto



Acción: Las hojas llegan al hombro
Voz en off: Luego saldría de la maceta el hombro.

ESC. 6 PL. 18a PM Corto



Acción: Las hojas se detienen junto a la cara de Alba, que la mira
Voz en off: Luego el pecho.

ESC. 6 PL. 18b PM Corto



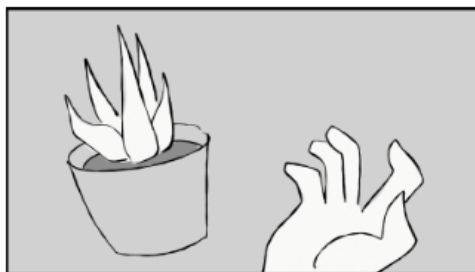
Acción: Las hojas acercan el dedo índice a la boca de Alba
Voz en off: Luego el cuello.

ESC. 6 PL. 18c PM Corto



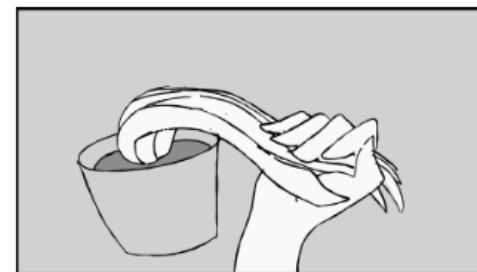
Acción: Le tapa la boca a Alba a mitad de frase
Voz en off: Luego...

ESC. 7 PL. 19 PM Corto



Acción: Alba le tiende la mano a la planta.
Voz en off: "¿Quieres echarme una mano?", le dije.
Uno, dos y tres.

ESC. 7 PL. 19a PM Corto



Acción: Las hojas se apoyan en la palma y Alba le da un apretón afectuoso.
Voz en off: La mano se estiró para cogerme pero yo me aparté.

ESC. 7 PL. 20 PP



Acción: Alba apoya la mejilla en el dorso de la mano
Voz en off: Supe, por cómo se movía, que aquella tonta me quería.

ESC. 7 PL. 20a PP



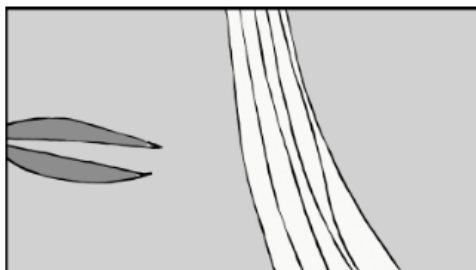
Acción: Alba aleja la mano y se queda mirando la planta.
Voz en off: Me sorprendía a estas alturas lo bien que la podía entender.

ESC. 7 PL. 21 PP



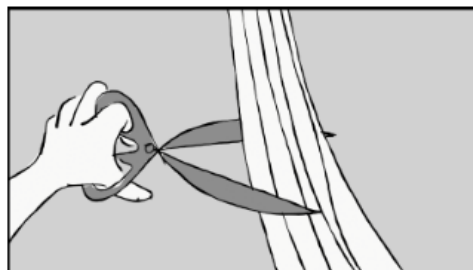
Acción: La mano de Alba estira el tallo
Voz en off: Uno.
La mano y yo (¡qué irónico!) contamos a la vez:

ESC. 7 PL. 21a PP



Acción: Alba acerca las tijeras al tallo.
Voz en off: Uno,

ESC. 7 PL. 21b PP



Acción: Abre las tijeras
Voz en off: dos y...

ANEXO VII: ANIMÁTICA

Link de visualización: <https://vimeo.com/802401526> .