



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Con-trabajo. Dirección de arte, diseño de personaje y
animación.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gómez Delicado, Laura

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Este proyecto recoge la creación de un corto de animación 2D a partir del diseño de dos personajes y una historia que los une. *Con-trabajo* es un cortometraje de animación grupal, realizado durante este año académico en las asignaturas de Producción de animación 1 y Producción de animación 2. La memoria documenta las diferentes actividades y fases realizadas durante la realización de la obra centrándonos en aquellas funciones que he desempeñado dentro del equipo: dirección de arte, diseño de personaje, creación de historia, diseño de entornos y animación.

animación - producción - metodología - diseño - personajes - moodboard

SUMMARY

This project includes the creation of a 2D animated short film based on the design of two characters and a story that unites them. Con-Trabajo is a short group animation film, made during this academic year in the subjects of Animation Production 1 and Animation Production 2. The report documents the different activities and phases carried out during the production of the work, focusing on those functions that I have played within the team: art direction, character design, story creation, environment design and animation.

animation - production - methodology - design - characters - moodboard

RESUM

Aquest projecte recull la creació d'un curt d'animació 2D a partir del disseny de dos personatges i una història que els uneix. Amb-treball és un curtmetratge d'animació grupal, realitzat durant aquest any acadèmic en les assignatures de Producció d'animació 1 i Producció d'animació 2. La memòria documenta les diferents activitats i fases realitzades durant la realització de l'obra centrant-nos en aquelles funcions que he exercit dins de l'equip: direcció d'art, disseny de personatge, creació d'història, disseny d'entorns i animació.

animació - producció - metodologia - disseny - personatges - moodboard

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, mi grupito, que siempre me apoya y ayuda a hacer todo lo que me propongo.

A María Lorenzo, por todo lo que he aprendido y compartido. Y ser un referente al que admirar.

A amigos y profesores que han estado ahí en todas las circunstancias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. MOTIVACIÓN	6
1.2. OBJETIVOS	8
2. METODOLOGÍA	9
3. REFERENTES	13
3.1. COLOR Y ESTILO GRÁFICO	13
3.2. ANIMACIÓN Y MÚSICA.....	15
4. ELABORACIÓN Y PROCESO	17
4.1. PREPRODUCCIÓN	17
4.1.1. Documentación	17
4.1.2. Diseño de personaje	20
4.1.3. Historia y elementos narrativos	26
4.1.4. Diseño de entornos	36
4.1.5. Artes finales.....	37
4.2. PRODUCCIÓN	38
4.2.1. Layout.....	38
4.2.2. Animación.....	40
5. CONCLUSIONES	43
6. BIBLIOGRAFÍA	44
6.1. LIBROS	44
6.2. WEB	44
6.3. FILMOGRAFÍA	45
6.2. VÍDEOS DE INTERNET	45
7. ÍNDICE DE FIGURAS	46
8. ANEXOS	50
ANEXO 8.1	50
ANEXO 8.2	51
ANEXO 8.3	51
ANEXO 8.4	52
ANEXO 8.5	57

1. INTRODUCCIÓN

Con-trabajo es un cortometraje de animación 2D con un estilo gráfico singular que busca entretener y provocar reflexiones sobre temas contemporáneos: la superación personal y el aprendizaje. Un proyecto que ha surgido en este último año universitario a partir del diseño de dos personajes y una historia que los une.

Alexander Chelo, un joven músico de jazz sin éxito se ve obligado a volver al pueblo con su excéntrica abuela. Tras una pelea, cosa que nunca había sucedido entre ellos, algo le llevará a reconciliarse consigo mismo y buscar la manera de hacer las paces.

1.1. MOTIVACIÓN

Este proyecto surge de dos falsas creencias: el hecho de que los artistas nunca encontrarán trabajo y el encasillamiento de las personas mayores, sobre todo de las mujeres en determinados papeles sociales.

Me sería imposible contar con los dedos la cantidad de veces que dije que iba a hacer el Grado en Bellas Artes y las personas respondían con expresiones de compasión o solidaridad, preguntas incómodas como “¿de eso se come?” “¿Estás segura? Mira que no hay trabajo para tanto artista” O expresiones como “¡ay! qué bonito” o “yo también pinto”.

En fin, una infinidad de respuestas que todos los artistas podemos compartir. Personalmente, la suerte que tuve fue el gran apoyo que recibí de mis padres, nunca se opusieron a lo que he querido hacer, siempre me apoyaron y ayudaron. Es cierto, que muchas veces somos nosotros mismos quienes nos ponemos la zancadilla. En este corto, ponemos en valor lo crucial que es la importancia del acompañamiento en estos momentos que pueden hacernos vulnerables. Estas inquietudes que nos abordan las queremos reflejar en el personaje de Alexander Chelo, quien refleja todas nuestras inseguridades y miedos.

“Tú siempre serás el peor enemigo que podrás encontrar; tú mismo te esperas en cuevas y bosques”

Friedrich Nietzsche

A las mujeres de la tercera edad, como Amparín la Pitas coprotagonista de esta historia, se las tiende a encasillar en dos estereotipos: la bondad pasiva o la amargura agresiva. Amparín desafía ambos estereotipos siendo una mujer autónoma y alegre. Para este personaje mi mayor referente ha sido mi abuela, una persona que se sale completamente del papel convencional de abuela, desde el perfil físico al perfil psicológico. Con ellas, recordamos que la diversidad también existe en la vejez y nos invitan a replantearnos nuestros propios prejuicios con un tono cómico.

Una persona no se hace mayor y deja de tener valor por sí misma. Si nos paramos a pensar, antiguamente cuando se buscaba consejo se iba a la persona más mayor del círculo social, ¿por qué? No porque fuera más sabia, sino por la larga vida y experiencia que les precede. “He estado más tiempo aquí” me dicen mis padres siempre que les pido consejo e intento refutar.

Amparín con su gran experiencia vital, como mi abuela, representa ese apoyo que comentábamos anteriormente. Personas cercanas que nos ayudan a superar las dudas sobre nosotros mismos y siempre están ahí para recordarnos nuestra valía. Son nuestro refugio y siempre nos dan el empujón, o una patada si es necesario, para continuar. Algo así como hace Rafiki con Simba cuando le recuerda quién es, en la cinta *El Rey León (The Lion King, 1994)*.

A través de esta relación, abuela y nieto, ponemos en valor las relaciones intergeneracionales. Una crítica sobre el trato que se da a las personas mayores, y cómo los jóvenes menosprecian los consejos y ayuda de los mismos creyendo que saben más.

Reivindicar la escucha de ambas partes, escucharnos unos a otros y crear un puente que nos una y podamos compartir experiencias vitales juntos como sociedad, podríamos decir que es la motivación principal de la realización de este cortometraje.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es recrear y aplicar lo aprendido durante mis estudios de metodología de producción de animación en la realización de un cortometraje. Al mismo tiempo, experimentar y aplicar las diferentes actividades y roles propios de una producción de animación.

Como objetivos específicos de este TFG figuran:

- Definir y encontrar la esencia artística del corto a través de la documentación y exploración de referentes.
- Generar un estilo y narrativa personal a través de las animaciones generadas en la fase de producción.

2. METODOLOGÍA

Los proyectos de animación se dividen en tres fases de trabajo: preproducción, producción y postproducción. Fases, en las que hemos estado presente y hemos realizado diferentes actividades, en este caso hemos llegado sólo a los primeros pasos de la producción, el *rough animation* de toda la animación y *clean up* de algunas escenas y planos.

		"Con-trabajo" Quien la sigue la co-consigue																			
ETAPA	ACTIVIDAD	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO			
		Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4
Preproducción	Diseño de personajes																				
	Pitch de presentación																				
	Desglose de producción																				
	Elaboración de guión																				
	Desglose de arte																				
	Elaboración de Storyboard y ajustes																				
	Diseño de fondos																				
	Artes finales																				
	Elaboración de Animatic																				

Fig. 1. Cronograma de

ETAPA	ACTIVIDAD	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
		Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4
Producción	Layout																				
	Primer corte de animación																				
	Segundo corte de animación																				
	Tercer corte de animación																				

Fig. 2. Cronograma de

Para comenzar la preproducción en la asignatura de Producción de animación 1, en lugar de empezar por la elaboración de un guión, empezamos por el diseño de los personajes. Se nos pidió, que por parejas y por separado diseñáramos un personaje a partir de un listado de palabras que nos facilitó el profesor, del que debíamos escoger cinco, configurando un perfil psicológico y físico al personaje. Una vez escogidas, realizamos un moodboard y empezamos con los primeros bocetos.

A partir de este momento, se establece una comunicación constante entre la profesora, Susana García Rams, y el alumnado para el desarrollo de dicho personaje, realizando diferentes variaciones del mismo hasta llegar a la opción más atractiva. Una vez cada miembro de la pareja tiene su personaje, se ponen en común y se crea una historia que unifique ambos personajes. En esta puesta en común también se establece el tipo de animación y estilo del corto a partir de una recopilación de referentes.

Para la selección de los personajes e historia, en la clase se realizaron una serie de *pitch* en los que presentamos la idea del corto. En nuestro caso, salió seleccionado, y es a partir de este momento que se amplía y establece el equipo para continuar con la preproducción del corto.

El equipo se amplía, así que es necesario un desglose de producción para la organización de la tareas y roles. A partir de esta organización, continuamos la preproducción del corto con la elaboración del *concept art*. Fase en la que todas las integrantes del grupo participaron y aportaron su granito de arena, un factor que alimenta artísticamente al desarrollo visual de la obra, y además, de este modo todas nos vemos reflejadas en la misma.

Fig. 3. Desglose de preproducción.

"Con-trabajo" - Quien la sigue la co-consigue			
ETAPA	*	ACTIVIDAD	RESPONSABLE
Preproducción	1	Historia	Laura Gómez Delicado Aitana Romero Gregori
	2	Diseño de personajes	Laura Gómez Delicado Aitana Romero Gregori
	3	Dirección	Ángela Ting Sinisterra Tortajada
	4	Dirección de arte	Laura Gómez Delicado
	5	Guión	Aitana Romero Gregori
	6	Color script	Laura Flores Carmona
	7	Diseño de fondos	Laura Gómez Delicado
	8	Diseño de props	Aitana Romero Gregori Laura Pérez Flor
	9	Elaboración del guión técnico	Júlia Sala Grau
	10	Storyboard	Aitana Romero Gregori Cecilia Millán Mai
	11	Pruebas de línea y color	Laura Flores Carmona Laura Gómez Delicado Júlia Sala Grau
	12	Artes finales	Laura Flores Carmona Laura Gómez Delicado
	13	Biblia de animación	Ángela Ting Sinisterra Tortajada
	14	Animatic	Ángela Ting Sinisterra Tortajada

Posteriormente, se revisa el guión y se elabora uno nuevo generando los cambios necesarios. Al mismo tiempo, se realiza el *storyboard*, el guión técnico y ¹literario. Con el *storyboard* nos guiamos para la realización de los fondos, desarrollando al mismo tiempo las variaciones artísticas necesarias a partir del desglose artístico realizado en la fase anterior de *concept art*, culminando la preproducción con los artes finales.

¹ GUIÓN LITERARIO. Se puede encontrar en ANEXOS - ANEXO 8.4 (pág. 52)

Una vez acabada la preproducción pasamos a la segunda fase, la producción. Esta fase corresponde a la asignatura de Producción de animación 2, y además, se amplía de nuevo el equipo. Para empezar, se revisó el *storyboard* y animática con el nuevo equipo, y posteriormente se realizó un nuevo desglose de producción. En este desglose, nos repartimos las escenas entre las integrantes del equipo.

Fig. 4. Desglose de producción.

"Con-trabajo" - Quien la sigue la co-consigue			
ETAPA	ESCENA	Nº DE PLANOS	RESPONSABLE
Producción	1	7	Laura Flores Carmona
	2	1	
	3	4	Laura Pérez Flor
	4	2	Cecilia Millán Mai
	5	12	Laura Gómez Delicado
	Transición_01		
	6	3	Mireia Gil Mateo
	Transición_02		
	7	5	Nerea Sanz Baquedano
	Transición_03		
	8	6	Cecilia Millán Mai
	Transición_04		
	9	5	Laura Gómez Delicado
	Transición_05		
	10	3	Laura Flores Carmona
	Transición_06		
11	18	Ángela Ting Sinisterra Tortajada	
Transición_07			
12			
Transición_08	14	Laura Gómez Delicado	
Final			

Una vez que las escenas quedaron repartidas, nos dispusimos a realizar el *layout*. A la hora de montar el *layout* y ver toda la animación en conjunto, nos permite ver escenas o acciones que no funcionan, así que al mismo tiempo se hace una revisión de la narrativa visual. Con los planos montados, junto con el profesor Miguel Vidal Ortega, medimos los tiempos de las acciones para empezar con la animación.

Dentro de esta fase, la animación, encontramos diferentes labores y roles: *rough animation*, *clean up* y el *ink and paint*. Al mismo tiempo encontramos figuras como: director de animación, el *key-animator*, el intercalador, quien realiza el *clean up* y el supervisor para organizar y ver que todo se está realizando correctamente y al tiempo.

Como hemos comentado al principio, hemos sido capaces de llegar a las dos primeras fases de la animación. Cada una de las integrantes del nuevo equipo realizamos cada una de las fases de la animación de las correspondientes escenas y experimentamos los roles dentro de un rodaje de animación, siguiendo el cronograma de trabajo y los tiempos marcados por la directora para montar los cortes de animación.

3. REFERENTES

Como directora de arte del proyecto tengo la responsabilidad de desarrollar y preservar el estilo visual de la producción. Personalmente, me resultan de un atractivo singular las historias cómicas con temas de la vida cotidiana, con personajes sencillos y vidas que sentimos cercanas a las nuestras.

En los siguientes apartados agrupo los referentes que han marcado la producción de este cortometraje a través de los intereses para la obra: color y estilo gráfico, animación y música.

3.1. COLOR Y ESTILO GRÁFICO

El principal referente que ha marcado la producción de este corto es la UPA o United Productions of America, por el estilo rompedor, anticlásico y vanguardista que crearon los artistas del estudio.

La UPA desarrolló un estilo narrativo sencillo y cómico con temas de la vida moderna a través de un estilo visual simplificado. Una animación sencilla, con fondos austeros y simples, en las que predomina la línea de contorno, los colores planos y brillantes, y las perspectivas intuitivas. “Menos es más” con un mínimo de información ofrecen al espectador un visión vanguardista y llamativa que no se había visto hasta el momento.



Fig. 5. Carta de movimiento de Frankie.

En lo referente a obras, personalmente me han marcado dos animaciones clave: *Rooty Toot Toot* (John Hubley, 1952) y *The Unicorn in the Garden* (Bill Hertz, 1953). El uso del color en ambas producciones son el ejemplo perfecto de uso de color de acuerdo a los intereses narrativos y emocionales que demandan la historia y los personajes.

En *Rooty Toot Toot* podemos ver el uso arbitrario de los colores para representar a las dos mujeres: por un lado, Frankie es representada por el color rojo, un color que simboliza el amor, la pasión y la ira, justo lo que siente el personaje en la trama, al matar a su marido en un arrebato de celos tras encontrar a Johnny en el bar con la sensual Nelly Bly; por el otro lado, Nelly Bly es representada por el color azul, un color que transmite serenidad y tranquilidad, como demuestra en la cinta sin perder los estribos en ningún momento de la trama.

Al mismo tiempo, también podemos ver cómo las energías y colores de las protagonistas afectan al entorno. Cuando parece que Frankie ha ganado el juicio la escena se baña de color rojo. Lo mismo ocurre en *The Unicorn in the Garden*, en esta animación podemos ver como el exterior de la casa donde se encuentran el unicornio y el protagonista, se baña de color amarillo un color cálido que nos remite a la infancia.



Fig. 6 y 7. Fotogramas de *Rooty Toot Toot*.



Fig. 8. Fotograma de *The Unicorn in the Garden*.



Este uso del color para representar determinadas emociones es evidente en la película *Inside Out* (Pete Docter y Ronaldo del Carmen, 2015). En esta cinta podemos ver cómo las emociones de Riley son representadas por un color determinado: Alegría es amarilla, un color que representa la felicidad, jovialidad e infancia, y al mismo tiempo nos remite a la idea de peligro, probablemente por la dicotomía de que en la película podemos llegar a considerarla como la villana de la historia; Tristeza es azul; Ira es roja, como Frankie; Miedo es morada; y Asco es verde, lo que hace nos imaginemos un brócoli o verduras en sí.

Otro gran director que no se rige por lo establecido es Wes Anderson. En numerosas ocasiones emplea el color de forma “errónea” es decir, los colores no van acorde con lo que está pasando en la historia. Realmente, si nos paramos a pensar, hace como la UPA, crea historias a partir de temas y situaciones del mundo contemporáneo de una forma más colorida y “alegre” llegando incluso a encontrar humor en las historias crudas que envuelven a los personajes. Como podemos ver en la película *The Royal Tenenbaums* (2002) en la cinta podemos ver cómo los hijos prodigio del protagonista han crecido y madurado llenos de resentimiento y decepción con su padre y a pesar de tratarse de una situación tensa el color hace la película una versión cómica y alegre de la situación.

3.2. ANIMACIÓN Y MÚSICA

Al igual que los fundadores de la UPA, no queremos una animación que parezca un *live-action* como hace Disney en *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). Queremos una animación que haga lo que la realidad no puede hacer.

“He didn’t want his animation to look and behave like live-action. He wanted his animation to do what live-action couldn’t.”

(The Royal Ocean Film Society, 2018. *The World of UPA (Part 1 of 3)*, 27 nov 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=A8-09DbxHBU>)

Al igual que el jazz y el arte moderno, estos artistas buscan la forma de separarse de lo convencional y generar una nueva visión de lo que podía ser la animación. Movimientos naturales exagerados, saltos inesperados, el uso del *squash* y *stretch*... Estas cualidades podemos encontrarlas en el corto *Christopher Crumpet* (Robert Cannon, 1953) cuando Christopher se transforma en gallina con una anticipación traducida en garabatos.

También en obras como *Gerald McBoing Boing* (Robert Cannon y John Hubley, 1951) podemos encontrar una animación libre y alejada de la realidad. Por ejemplo, en el caminado de pasos cortos de pingüino del doctor o el recorrido atemorizado del padre cuando va a abrir la puerta, todos estos atributos generan una identidad propia a los personajes y al estilo visual del estudio. También ocurre lo mismo en la *Pantera Rosa* (*The Pink Panther*, 1963) el personaje se mueve al son de la música que la representa.

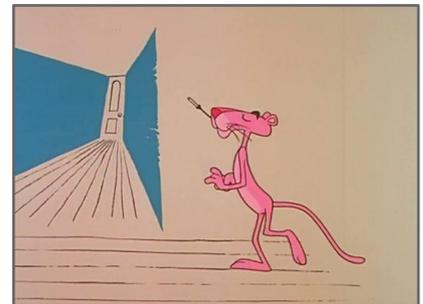


Fig. 9 y 10. Fotogramas de *Gerald McBoing Boing*.

Fig. 11. Fotograma de *The Pink Panther*.

Destacar las animaciones de los hermanos Fleischer, quienes empleaban la música del momento en sus animaciones como vehículo de difusión de la misma. Me llama la atención el movimiento constante de los personajes que intervienen en un mismo plano, todo se está moviendo al mismo tiempo en una especie de bucle, como ocurre en la escena de la película *Snow-White* (1933) cuando Betty Boop está a punto de ser ejecutada. Un recurso que se emplea en algunas escenas, sin llegar a abusar del mismo para no generar abarrotamiento.

La música es un recurso que se emplea en numerosos ámbitos artísticos para dar un enfoque u otro a la obra. También existe la música que genera identidad, como ocurre con la *Pantera Rosa* (*The Pink Panther*, 1963), otro de nuestros referentes con mucha similitud artística a la UPA. También encontramos esta combinación de música y animación en los inicios de la animación con los hermanos Fleischer y sus icónicos personajes como Ko-Ko el payaso o la icónica chica del mundo del jazz Betty Boop.

Personalmente, el ejemplo que siempre empleo para explicar la perfecta combinación entre música y animación es la película *Fantasia* (Disney, 1940). Una película que rompía con el esquema y fórmula que había empleado Disney hasta el momento, se trata de una apuesta arriesgada y experimental. En la cinta, no hay diálogo, sólo música, y clásica.

La película se compone de un total de ocho piezas de música clásica con la que los animadores se inspiran y crean imágenes e historias, todo un experimento, como hacían los animadores abstractos como Oskar Fischinger en cortos como *Motion Painting nº1* (1947). La música acompaña a la imagen y la imagen acompaña a la música, hay una especie de relación simbiótica entre ambos.

4. ELABORACIÓN Y PROCESO

En este apartado entramos en profundidad en la elaboración del proyecto empezando por la preproducción, con el diseño de personaje, la elaboración de la historia, la materialización del espacio y el acabado final; y acabando con la producción, donde se profundiza en la animación del corto.

4.1. PREPRODUCCIÓN

4.1.1. Documentación

Como hemos comentado anteriormente en la metodología, para la elaboración del personaje se nos proporcionó un listado de palabras del que debíamos escoger 5 de ellas. En mi caso fueron: *alienígena*, *miope*, *pequeño*, *mascota* y *chismoso*. Con estas palabras debíamos configurar al personaje un perfil físico y psicológico, que posteriormente ponemos en común con nuestro compañero para buscar las posibles relaciones que se podrían establecer entre ambos.

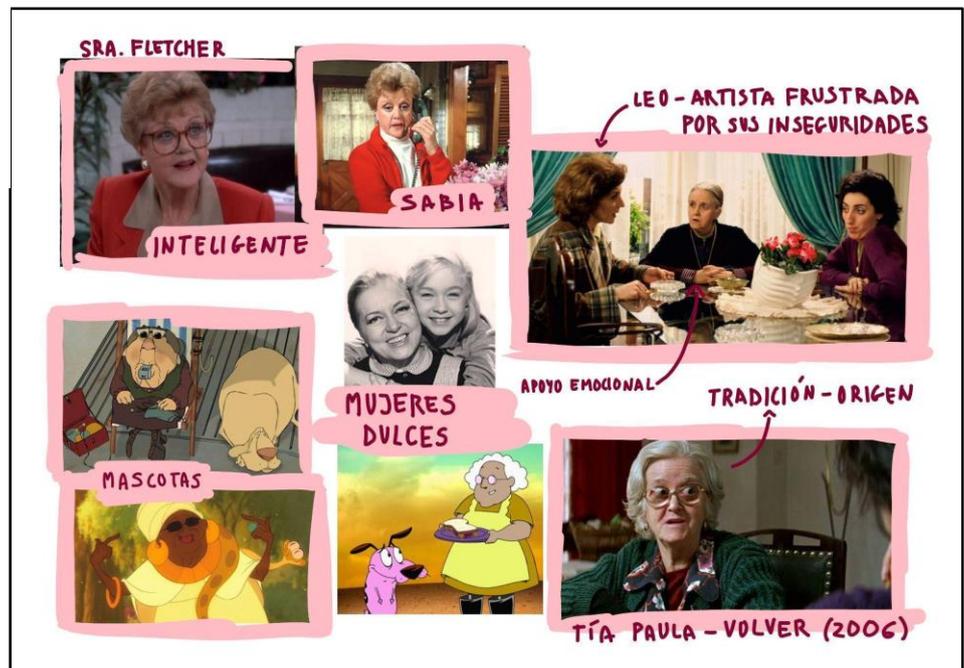
Con las palabras escogidas tenía la idea de crear un concepto: “alien señora”, ¿“alien señora”? ¿Qué es eso? Bien, esta idea se basa en un perfil físico de un alienígena con un perfil psicológico de una señora de avanzada edad terrícola. Para entender el concepto, realicé un primer *moodboard* con las propiedades que quería dar al personaje.

Fig. 12. Primer *moodboard*.



A continuación, pensé en personajes mujeres de avanzada edad en nuestra cultura audiovisual, desde películas y series de acción real y animación, hasta de mi propio entorno. Por ejemplo, la Señora Fletcher (Angela Lansbury) protagonista de la serie *Se ha escrito un crimen* (*Murder, She Wrote*, 1984), Madame Odie de *Tiana y el sapo* (*The princess and the Frog*, 2009), la icónica anciana Miss Marple de los libros de Agatha Christie, la abuela Madame Souza de *Bienvenidos a Belleville* (*The triplets of Belleville*, 2003), también encontramos toda clase de perfiles psicológicos de mujeres de avanzada edad dentro del cine español, como la Tía Paula en *Volver* (2006) de Pedro Almodóvar o la dulce señora Miss Nelly que acompaña a la pequeña Marisol en *Búsqieme a esa chica* (1964).

Fig. 13. Moodboard personajes mujeres de avanzada edad en nuestra cultura audiovisual.



Con estos referentes, todas terrícolas, me planteé la condición de alienígena. ¿Por qué un alienígena? ¿Qué aporta a la historia? ¿Por qué no puede ser humana? No había motivos para que no fuera humana, así que replanteé el diseño. Para esta nueva versión terrícola decidí ampliar mis referentes visuales a referentes más cercanos a mi entorno, mi abuela. Y no sólo mi abuela, también tías, vecinas, profesoras...

Con todas ellas, sin perder de vista los referentes anteriores, realicé una lista de cada una de ellas con sus determinados perfiles físicos y psicológicos. A partir de este listado comparé y puse en común sus cualidades: madres, abuelas, sabias, luz propia y esenciales. Estos son algunos de los atributos comunes, con los que trabajé el perfil psicológico y la historia del personaje. Para ello realicé un tercer ²moodboard con el que guiarme en la siguiente fase de construcción del personaje.

Fig. 14. Moodboard señora terrícola.



² MOODBOARD, es una herramienta visual que permite transmitir una idea y que ayuda a comprender a un equipo qué es lo queremos.

4.1.2. Diseño de personaje

Una vez realizada la primera fase de documentación pasamos al siguiente paso, el diseño.

Como se ha comentado anteriormente, la primera idea era desarrollar un alienígena. Con esta premisa profundicé en el concepto. ¿Cómo es un alien? ¿Qué aspecto tiene? Para ello realicé una serie de lecturas de artículos en los que se explicaba que los extraterrestres probablemente no tienen el aspecto humanoide que se ha apropiado de nuestro imaginario colectivo, más bien, son organismos vegetales, invertebrados o bacterias. De modo que opté por una polilla como referente invertebrado, criatura que me daba mucho juego a la hora de diseñar diferentes opciones con las que jugar.

En las siguientes imágenes se visualizan las diferentes alternativas del diseño.

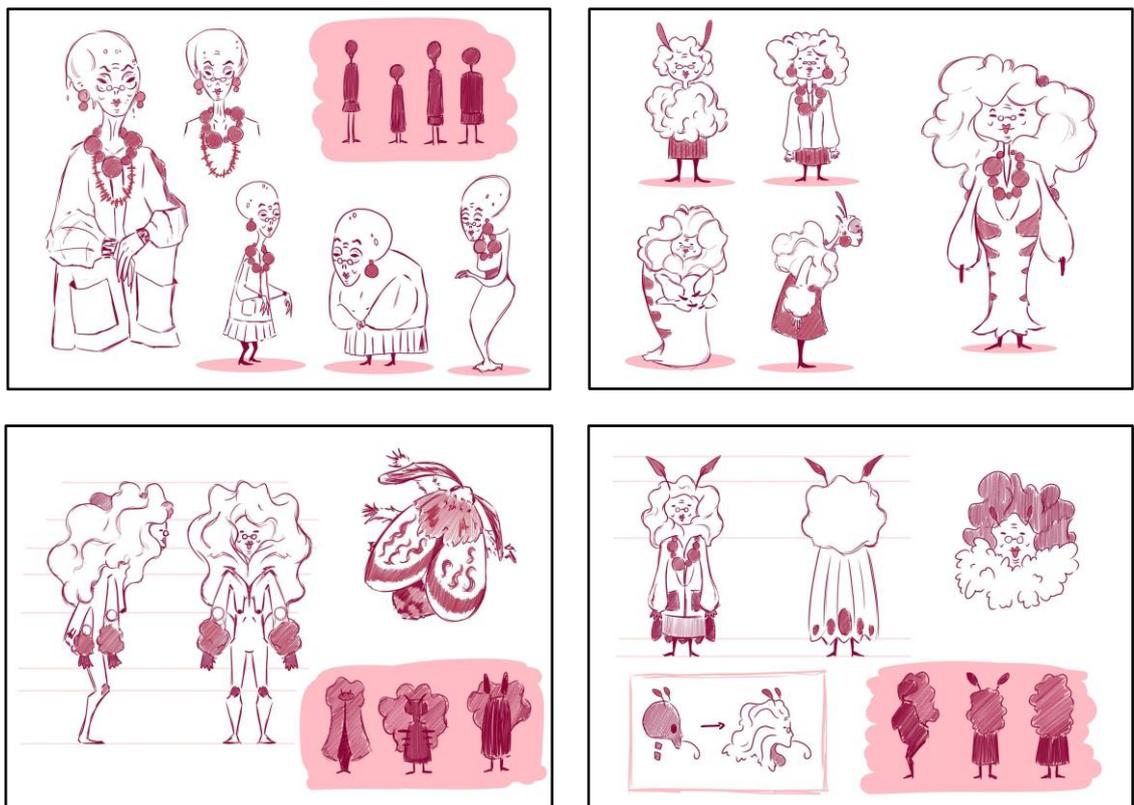
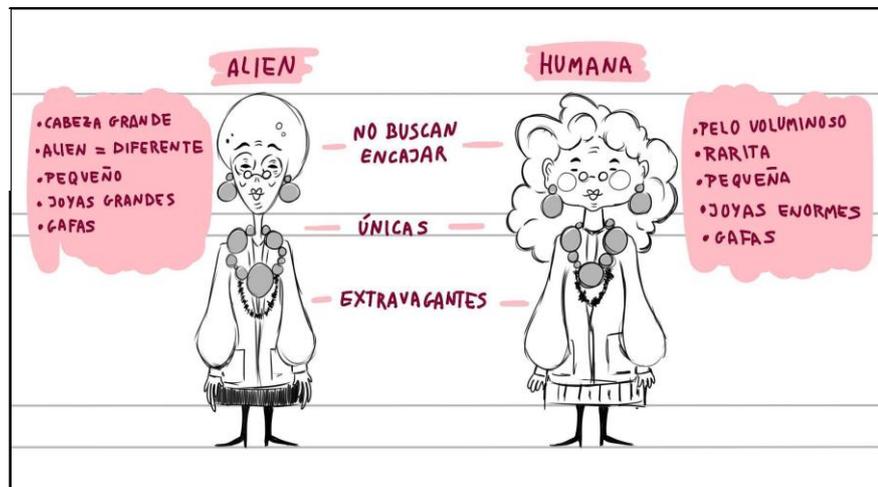


Fig. 15, 16, 17 y 18. Bocetos de alienígena.

Pasado este proceso me cuestioné el concepto del alienígena, así, elaboré dos listas con las que comparar ambas opciones: humana o extraterrestre. Con esta comparativa gráfica se hizo más fácil ver las diferencias y semejanzas. En este punto me percaté del gran número de similitudes entre ambas, lo único que las diferenciaba era su físico. Ambas versiones ya son raras y diferentes al modelo tradicional de abuela, así que ¿qué necesidad hay de hacer más rara aún al personaje?

Fig. 19. Comparativa gráfica entre señora alienígena y terrícola.



Finalmente, se escoge la opción terrícola. Partiendo de esta nueva idea, se trazan nuevos bocetos en los que se contemplan todas las posibilidades posibles para el diseño. A partir de estas imágenes se empiezan a buscar alternativas teniendo en cuenta la personalidad y función en la trama del personaje. Tras la realización de varios bocetos nos acercamos a lo que queremos hasta llegar finalmente a la que será Amparín la Pitás.

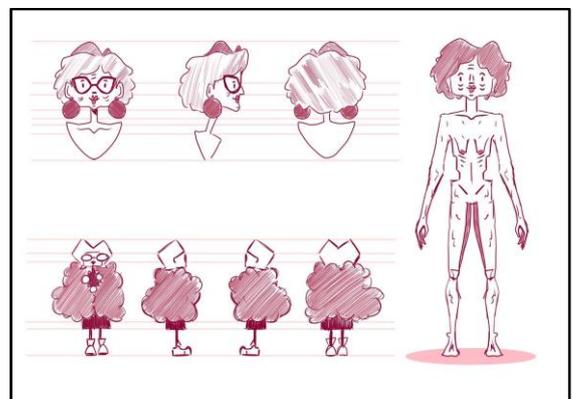


Fig. 20 y 21. Primeros bocetos de señoras.

Una vez tenemos una primera aproximación, me dispongo a realizar una serie de pruebas gráficas y de movimiento con mi personaje y el de mi compañera. De este modo ya empezamos a tener una visión global de los personajes, cómo quedan juntos, qué los diferencia...



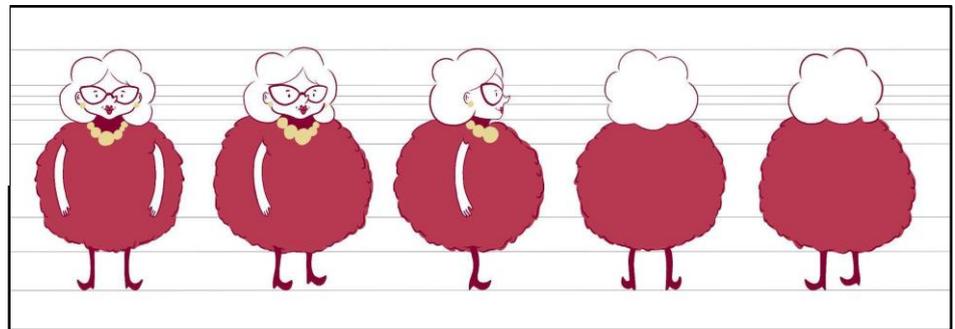
Fig. 22, 23 y 24.
Concept art de los personajes.



Amparín la Pitas es una señora de avanzada edad enamorada de su pueblo y sus costumbres. Cariñosa y llena de amor, conceptos que se acentúan con su

diseño redondo y basado en círculos, evoca a la imagen tradicional de las abuelas, mujeres tiernas, afectuosas y protectoras. Amparín representa la experiencia vital que falta a los jóvenes y con la que los puede ayudar. Una señora de mundo que a pesar de haber visto más allá de sus orígenes humildes conserva e idolatra sus raíces. Positiva e entusiasta intenta ayudar a su nieto Alexander Chelo, el protagonista de esta historia, a superar sus frustraciones y barreras que le impiden vivir una vida plena consigo mismo y su pasión, la música.

Fig. 25. *Turn around* de Amparín la Pitas.



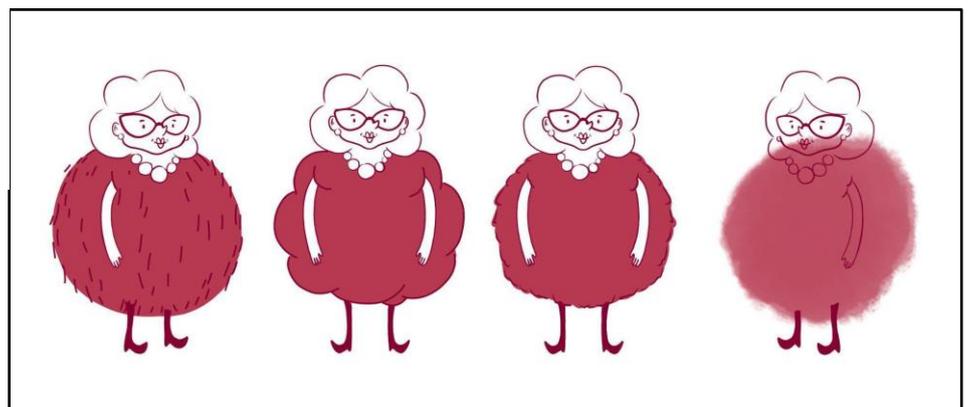
Con respecto al diseño del abrigo, se trabajaron diversas opciones, debido a la planificación y metodología de animación del mismo. Realicé una búsqueda de referentes dentro del ámbito de la ilustración de moda y en la animación con animaciones como la del abrigo de pelo de Cruella de Vil en *101 Dálmatas* de Disney (*One hundred and one dalmatians*, 1961), la boa de Madame Adelaide en *Los Aristogatos* (*The Aristocats*, 1970) o la animación de la llama de Milt Kahl en la película Disney *Saludos amigos* de 1942. En la siguiente imagen se visualizan las diferentes opciones e intereses para el diseño.

Fig. 26. Moodboard del abrigo de Amparín la Pitás.



A partir de este *moodboard*, el abrigo de Amparín tomó cuatro formas diferentes. De estas opciones se escogió la tercera opción, una propuesta menos llamativa a simple vista, pero que a la hora de animar cobra movimiento y dinamismo. Además, el abrigo no es sólo un elemento distintivo de Amparín, también se trata de un elemento narrativo y emocional que contribuye a la percepción de las emociones del personaje, como si se tratara de su propio pelaje.

Fig. 27. Opciones de abrigo.



¿Por qué Amparín “la Pitas”? En los pueblos es muy común el uso de los apodosos para reconocer a nuestros vecinos, a Amparín se la conoce como “la Pitas” porque siempre va acompañada de sus gallinas, allá dónde va, la siguen. Además, el diseño de Amparín parece el de una gallina haciendo referencia al refrán popular del parecido de las mascotas a sus dueños.

Las gallinas, en la historia son un elemento fundamental que actúa como catalizador dentro de la trama ayudando al protagonista a superar sus limitaciones. Con respecto al diseño, no era necesario que fueran gallinas detalladas o muy afines a la realidad. Así, tras varios estudios de gallinas se realizó un diseño final basado en una línea que compone la forma completado por una mancha de color, la visualización en el Festival de Animación Animac 2024 en Lleida del largometraje ³*Linda veut du poulet!* (2023) fue un referente clave en la materialización de las gallinas.

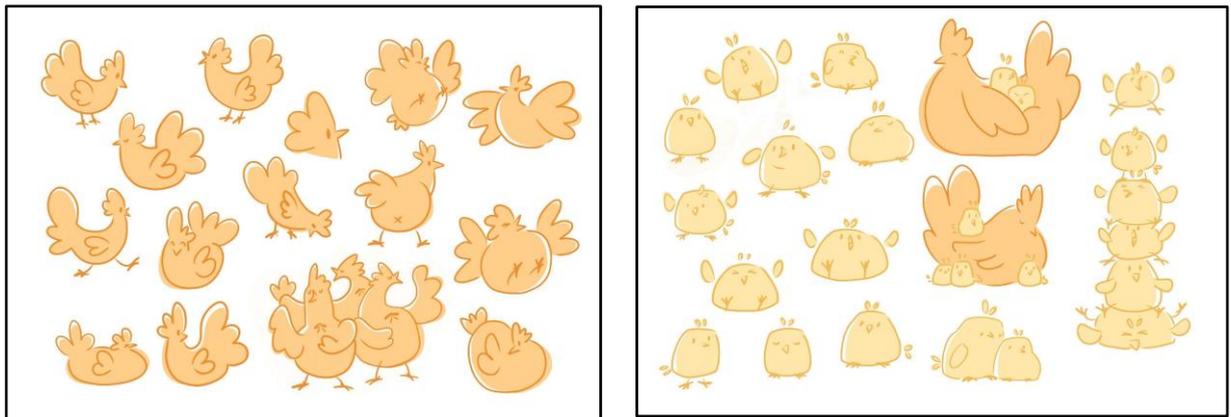


Fig. 28 y 29. Carta de movimiento de las gallinas y pollitos.

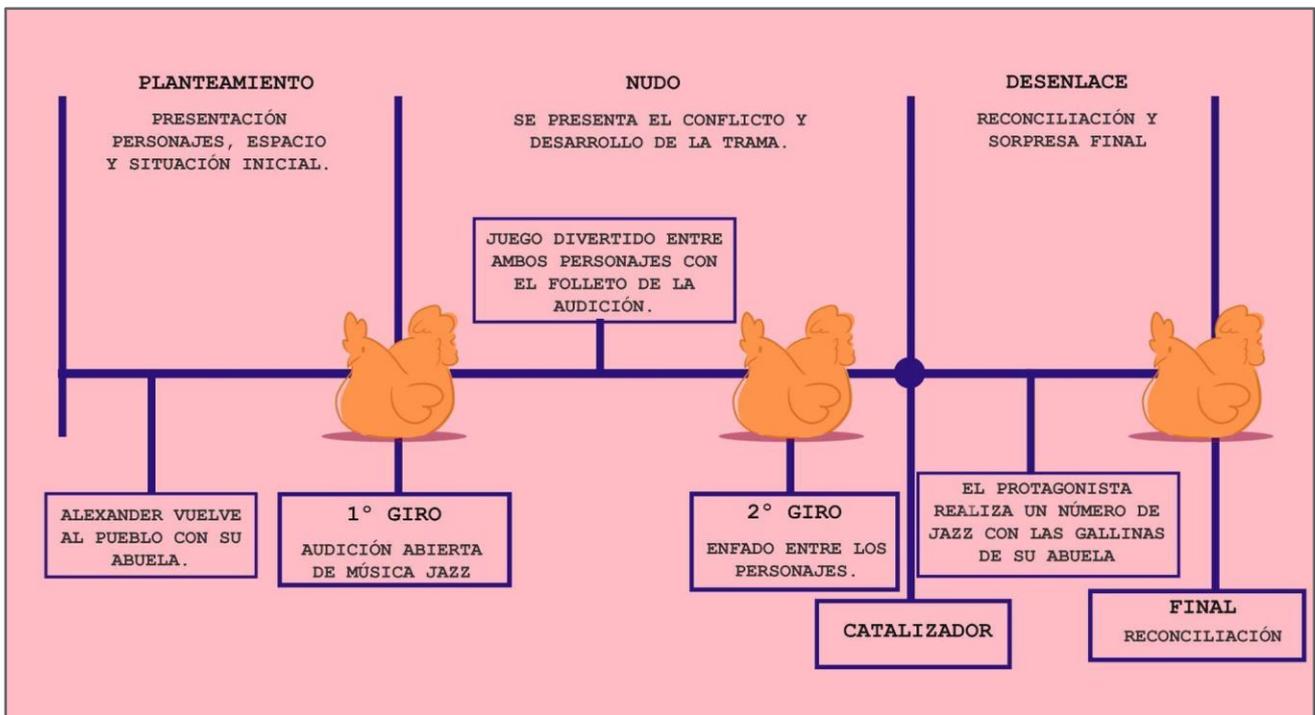
³ *Linda veut du poulet!* (2023). *¡Linda quiere un pollo!* Es una película de animación franco-italiana, dirigida por Chiara Malta y Sébastien Laudenbach estrenada en 2023.

4.1.3. Historia y elementos narrativos

Como toda historia, este cortometraje se divide en tres partes: introducción, nudo y desenlace. Una historia que trata la superación personal con un toque de humor a través de dos personajes separados por una brecha generacional y un conflicto que provoca un juego entretenido y divertido entre ambos hasta llegar a un enfrentamiento que los separa, para luego volverse a encontrar gracias al elemento ⁴catalizador que los vuelve a unir.

Para entender la historia y encontrar los puntos clave realicé una línea temporal en la que marcamos los giros argumentales, presentación de los personajes y ritmo de la trama. Un esquema que a futuro nos ayudó a la realización del ⁵color script, que explicaré más adelante.

En un principio, la historia se desarrollaba en determinados lugares del pueblo, gracias a sugerencias de otros compañeros y profesores optamos como espacio principal la casa de Amparín, de este modo no se confunde al espectador con espacios nuevos que hay que presentar y explicar. En esencia ocurre lo mismo en los dos ambientes: se presenta un conflicto, ambos personajes juegan, saltan las chispas, se enfadan, el elemento catalizador entra en escena, el protagonista reacciona y los personajes se reconcilian.



⁴ CATALIZADOR, es un personaje, de naturaleza sutil en una historia, casi desapercibido, que impulsa la trama.

⁵ COLOR SCRIPT, es un guión gráfico en el que se distribuyen las paletas de colores de una narrativa con las emociones y sensaciones que se quieren transmitir.

Fig. 30. Línea temporal de la trama.

La introducción de la trama da inicio en la parada de autobús, el lugar donde se presenta al protagonista, Alexander Chelo. Esta presentación, es misteriosa y con planos cortos sin dejar ver del todo al protagonista, tan solo vemos sus características botas rojas, además su primera aparición es de espaldas, lo que hace que nos preguntemos quién es y por qué está en ese lugar vacío y desértico en mitad de la nada.

Para apaciguar esas dudas se hace un *close up* en un plano medio que nos permite ver a través de una respiración profunda su estado anímico, un estado que se enfatiza con el caminado decaído y pesado con el que sale de la escena.

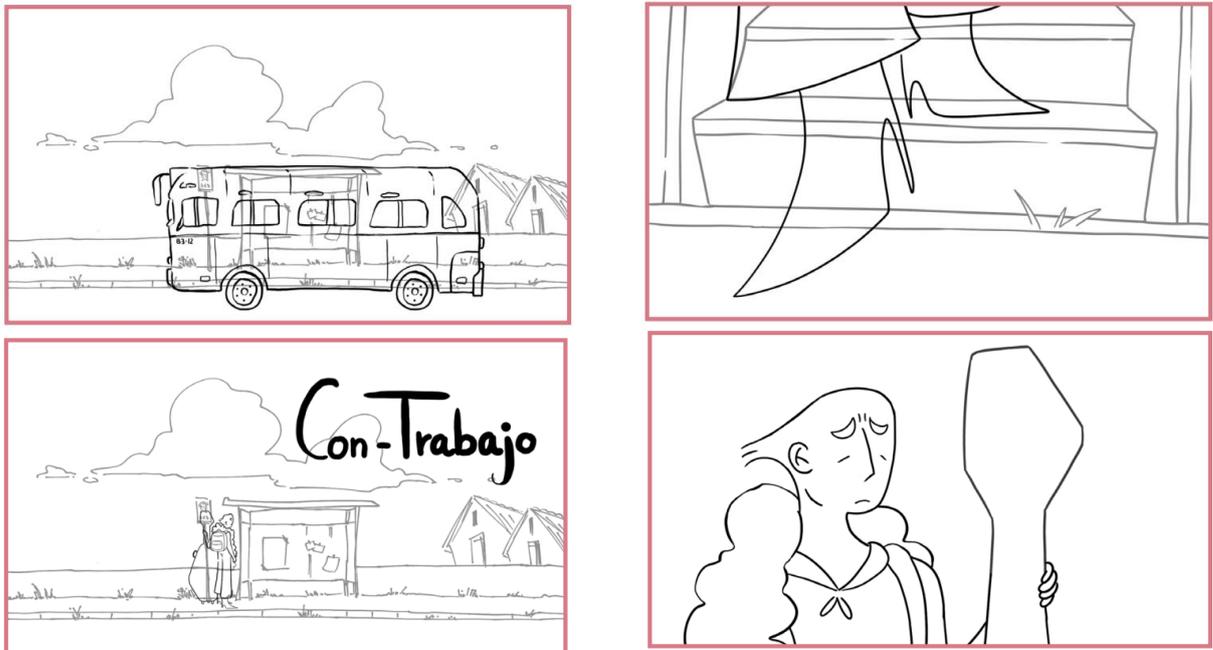


Fig. 31,32,33 y 34. Fotogramas del layout.

Continuamos con una panorámica del pueblo que acaba en casa de Amparín y pasamos a la habitación de Alexander en casa de su abuela. En la habitación podemos ver al protagonista tocar el chelo, no está en armonía con el sonido, desafina. De repente, se oyen unos sonidos que provienen de otro lugar de la casa, Alexander llega a la cocina, es Amparín la Pitás, su abuela.

El nudo da inicio en el momento en que su abuela le alcanza el folleto de una audición abierta de música jazz que se celebra en el pueblo. Amparín, en su infinita experiencia humana, considera que es la oportunidad perfecta para que su nieto salga del círculo vicioso que lo tiene frustrado y en una rueda de negatividad constante. Sin embargo, Alexander considera que la propuesta de su abuela no es acertada y que no necesita de su ayuda, que él sólo puede.

A partir de este momento, los personajes protagonizan un curioso y divertido juego en el que la abuela sigue a su nieto por diferentes lugares de la casa para darle el folleto, y ver si así lo convence. El juego no termina bien, Alexander, angustiado y oprimido por la situación, entra en un bucle de autodestrucción que acaba con un enfrentamiento entre los personajes.

Amparín se ha enfadado con Alexander, su nieto, hasta el momento había mantenido una postura alegre y positiva frente a la actitud desagradable y despreciativa de Alexander. Ha sido la desatada ira del protagonista lo que ha provocado ese giro inesperado que Alexander no esperaba, que la única persona que se preocupa por él le dé la espalda.

Un giro inesperado que lo hace reflexionar, pero no reaccionar. Es en este momento que entra el elemento catalizador: las gallinas, “las pitas” de su abuela. Alexander, en su habitación, se encuentra sentado en el borde de la cama al lado del chelo apoyado en la misma tocando el instrumento. En ese momento, una de las gallinas se siente atraída por el sonido; curiosa, entra en la habitación, se acerca y sube al chelo, a él no le gusta la idea intenta apartarla pero no se va; la gallina juega con las cuerdas, Alexander escucha la primera vez, la segunda y cuando voltea a ver a la gallina, ambos se miran y Alexander reacciona.

En la audición, entre el público, está Amparín viendo la función. Está triste y apagada debido a la discusión con su nieto, no parece ella. De pronto, anuncian al último concursante, se apagan las luces y se mueven unos focos de colores que acaban alumbrando una figura. Amparín se queda boquiabierta.

Es Alexander. Y no está solo, “las pitas” le acompañan. Alexander tras una profunda respiración inicia su función de jazz con las gallinas de su abuela y acabando la actuación invita a su abuela a subir al escenario para acabar con un abrazo y reconciliación entre ambos.

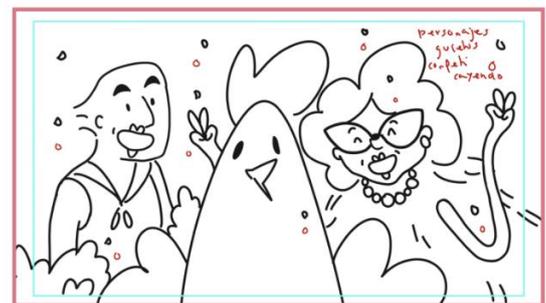


Fig. 35 y 36. Fotogramas del *layout*.

Durante la realización del guión y el *storyboard* nos dimos cuenta que el personaje de Alexander, el protagonista, tiene un patrón de comportamiento previo a la hora de enfrentarse a determinadas situaciones: la respiración profunda.

Este patrón de comportamiento es un elemento narrativo, que nos permite realizar paralelismos entre el inicio y el final de la trama. Con él, generamos una analogía de la introducción y el final de la historia: al inicio del corto, en la parada de autobús, al bajar del vehículo podemos ver las botas de Alexander y posteriormente antes de ir a casa de su abuela respira profundamente decaído y sin fuerzas; mientras, al final, en la audición, antes de realizar su número Alexander respira profundamente, esta vez confiado para realizar su número musical, y también vemos cómo sus pies se mueven al ritmo de la música.



Fig. 37, 38, 39 y 40. Fotogramas del *layout*.

Esta historia, con esta trama y protagonista nos recuerda a la película *Soul* (2020), la historia de un músico de jazz que busca poder dedicarse aquello que más ama, sin el apoyo de su madre y unas circunstancias que no colaboran en la hazaña, al final consigue su objetivo, pero muere de forma súbita.

La vida no se basa en una sola inquietud, hay más. Alexander tiene como objetivo ser un músico de jazz reconocido, pero sus metas cambian cuando su abuela se enfada con él. Tiene que cambiar y avanzar, y para ello ha de hacer las paces con todo lo que rodea.

Además, en la cinta podemos ver cómo el estudio de Pixar ha experimentado con las formas y texturas dejando fluir todo un imaginario artístico, una libertad artística y experimental que hemos visto en el apartado de referentes con los creativos de la UPA.

Soul ha marcado muchas de las escenas que tenemos en el corto sin darnos cuenta. Personalmente, hasta que nuestros compañeros no nos lo dijeron yo no me había percatado de la semejanza en la trama, es más, yo no había visto la película antes de empezar la producción del corto.

Escenas como la “psicológica”, tiene una similitud con la escena en la que Joe cae hacia el abismo hasta llegar a un mundo que podría ser el “gran antes” tienen unas claves visuales similares, como el uso de la línea negativa en un espacio oscuro, la rapidez y tensión de la escena de no saber qué fin tiene el espacio.

También la escena de la “epifanía” en *Soul*, el momento revelador de la trama para Joe, para Alexander es la gallina y el sonido del contrabajo tocado por la gallina lo que lo hace reaccionar. Escenas lentas de gran emotividad y de suma importancia en la trama para que los personajes reaccionen, todo gracias a un elemento catalizador que impulsa la trama hacia una dirección.

Estas escenas, como si de revelaciones divinas se tratara, están representadas en espacios oscuros con un pequeño foco de luz que representa esa esperanza que queda en las tramas para que los personajes consigan superar las dificultades e inseguridades que les persiguen.

En este cortometraje, el color es un elemento fundamental que complementa y enfatiza el perfil psicológico de los personajes, sus acciones y emociones. Este recurso es empleado en numerosos ámbitos artísticos, por ejemplo en la poesía, con la enfatización de situaciones o emociones a través del color, como podemos ver en el siguiente fragmento de *Romance Sonámbulo* de Federico García Lorca. En este verso podemos ver como el color verde hace referencia a la muerte.

Verde que te quiero verde.
 Verde viento. Verdes ramas.
 El barco sobre la mar
 y el caballo en la montaña.
 Con la sombra en la cintura
 ella sueña en su baranda
 verde carne, pelo verde,
 con ojos de fría plata.

Fragmento de *Romance Sonámbulo* de Federico García Lorca.

Para la realización del color script fue de gran ayuda la realización de un gráfico emocional en el que se descompone la historia en las emociones que transmite cada una de las escenas. Nuestro color script se guía por la representación cromática de los personajes y sus perfiles emocionales, que al mismo tiempo afectan al entorno.

Fig. 41. Gráfico emocional de la trama.

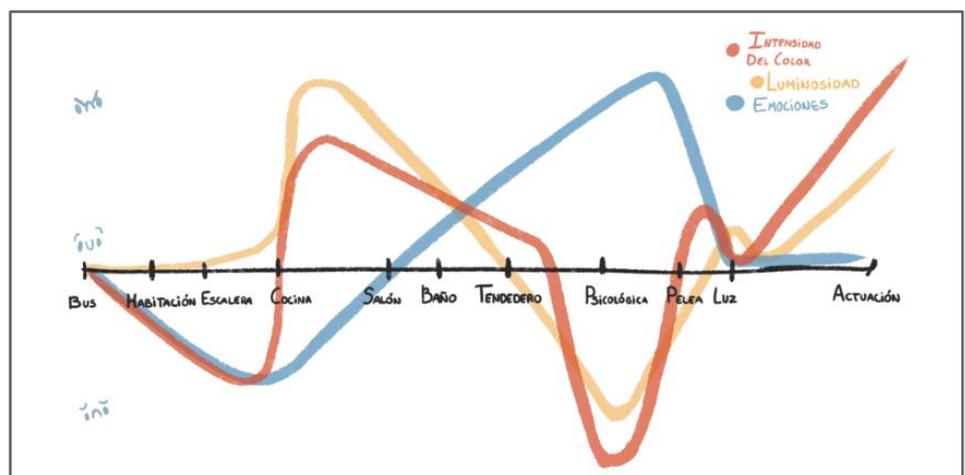
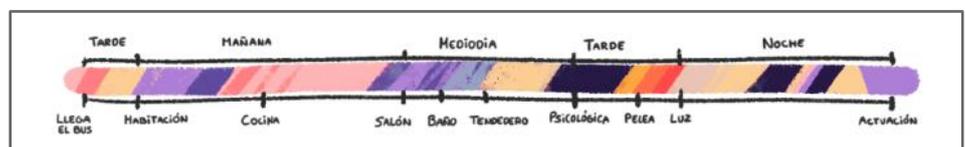


Fig. 42. Color script de Con-trabajo



La parada de autobús es el lugar donde vemos por primera vez al protagonista, donde lo presentamos, es por ello que el lugar ha de ser misterioso y que atraiga la atención del espectador, además es donde aparecerá el título del corto.

En los primeros bocetos podemos apreciar un *close up* de una parada de autobús en una tierra inhóspita en medio del campo y sin mucha edificación, la poca que hay hace referencia a las ⁶barracas, un guiño a la tradición valenciana. Ese *close up* no nos proporcionaba el enigma que queríamos causar, así que, depuramos el diseño y decidimos hacer un plano general de la parada para ofrecer ese misterio y sensación de grandiosidad del entorno, un aspecto propio del Romanticismo, haciendo al personaje pequeño frente a la inmensidad de la naturaleza y lo que le rodea.

Además esa sensación de que el espacio le supera queda reflejada también en el acting del personaje cuando realiza una respiración profunda y sale de escena decaído, sin fuerzas para caminar. La escena ocurre cuando cae la tarde, por lo tanto los colores de la escena serán cálidos en tonalidades naranjas, además, queremos que la escena transmita una sensación de melancolía. A pesar de ser un sentimiento relacionado con los colores fríos y apagados de poca saturación queríamos ofrecer una versión cálida, como ocurre en la película de ⁷*Blade Runner 2049* (2018) en las escenas del desierto, lugar en el que se respira soledad. Así que al final se optó por colores cálidos entre los naranjas y los amarillos contrastados con los colores fríos del protagonista.

Fig. 43. Arte final de la parada de autobús.



⁶ BARRACAS, caseta construida de materiales ligeros típica de la huerta de Valencia.

⁷ *Blade Runner 2049*, (2018). Es una película de ciencia ficción estadounidense dirigida por Denis Villeneuve.

La escena de las escaleras, es una escena corta que refleja muy bien el estado anímico y perfil psicológico del personaje. El espacio se compone de dos elementos fundamentales: los cuadros de gallinas en la pared y las escaleras dispuestas a “contraluz”. Es un espacio oscuro y frío compuesto por una gama de azules que refleja el estado del personaje, Alexander, está molesto con su vida y consigo mismo, el espacio le agobia, todo le pesa.

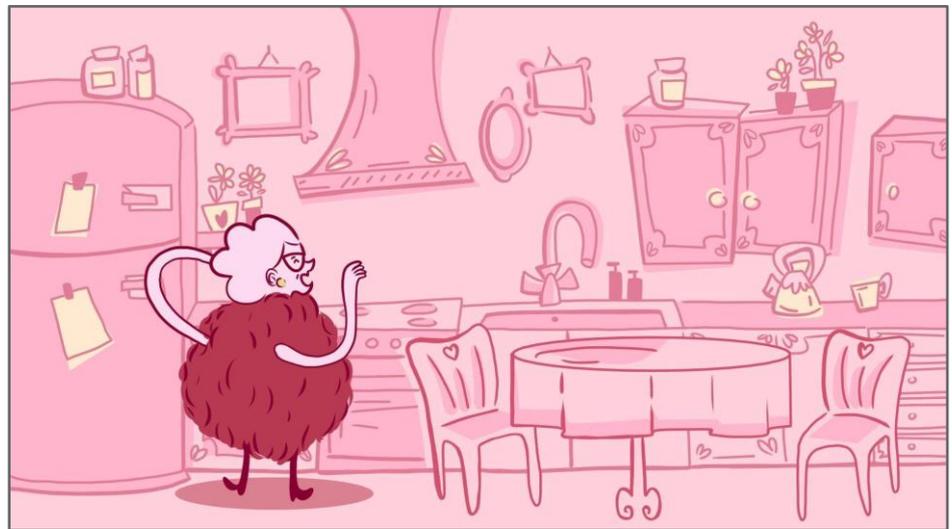
Esa sensación de estar atrapado y ahogamiento se ve respaldada por la cantidad de cuadros de gallinas en la pared hasta el suelo. Las gallinas representan a su abuela, y es su abuela con su insistencia lo que provoca que Alexander entre un espacio de ira y estalle. De nuevo, tenemos una especie de paralelismo entre diferentes escenas.

Fig. 44. Arte final de la escena de las escaleras.



Con respecto al resto de la casa, Alexander parece no encajar en los espacios. Por ejemplo, la cocina es un espacio amplio y lleno de vida, como Amparín, lugar donde la vemos por primera vez. Al tratarse de un espacio alegre, los colores son vivos y brillantes, acorde con el perfil emocional del personaje, todo lo contrario a Alexander, un personaje frío y distante. La cocina está compuesta por tonalidades rosas de saturación y luminosidad alta. El color rosa es un color asociado a la ternura, inocencia y compasión, cualidades propias de Amparín. Transmite amabilidad y optimismo, que es lo que necesita el protagonista.

Fig. 45. Arte final de la cocina.



Después del juego entre abuela y nieto, Alexander acaba envuelto en un huracán de emociones que lo envuelve y culmina con el enfado entre ambos personajes en la entrada de la casa.

Esta escena a la que llamamos “psicológica” es el momento en que vemos qué le ocurre a Alexander en su interior: la insistencia de su abuela le supera, no puede más, está agobiado. El espacio que rodea al protagonista es frío y oscuro, basado en una gama cromática de azules, muy parecida a la escena de las escaleras en la introducción. Con esta puesta en escena lo que queremos conseguir es que el espectador sienta lo que le pasa a Alexander.

Fig. 46 y 47. Artes finales de la “psicológica”.



Una vez Alexander consigue salir del bucle, estalla contra su abuela. La escena ya no es oscura y fría, ahora la pantalla se baña de un color rojo intenso que enfatiza la ira de los personajes. El rojo es un color vibrante que representa la fuerza, poder e ira, sentimientos que experimentan en la escena los personajes, además estas emociones se enfatizan con los triángulos que aparecen detrás, formas que evocan peligro o agresión, por su forma puntiaguda. Añadir, que el abrigo y boa de los personajes se eriza, lo que hace aún más evidente la ira que están experimentando.



Fig. 48 y 49. *Beatboards* de la escena de la entrada.

Otro de los elementos fundamentales para narrar esta historia y a sus personajes, es la música. La música es universal, un factor que juega a nuestro favor para contar la historia, ya que el corto puede ser comprendido de forma mundial, a pesar de estar basado y situado en un lugar personal.

Cada personaje queda representado por un instrumento, que acompaña a su personalidad y acciones. Por un lado, Alexander Chelo quedaría representado por instrumentos de cuerda y otros instrumentos más chirriantes que acompañan a su actitud amargada y dañada. Y por el otro lado, Amparín la Pitas sería acompañada por instrumentos de percusión como xilófonos o castañuelas evitando a toda costa quitar protagonismo al protagonista. Otro personaje importante son las gallinas, que en lugar de cacarear, cantarían como un coro.

Animación y música han de ser uno, la armonía y la unión entre ambas artes es uno de los objetivos principales de la elaboración de la obra.

4.1.4. Diseño de entornos

La historia sucede principalmente en el pequeño pueblo valenciano de los personajes y en la casa de Amparín, con un total de ocho espacios diferentes y cada uno de ellos con sus vistas correspondientes.

Los fondos son sencillos, con lo imprescindible, y ricos en color con gamas reducidas. Además, como hemos comentado anteriormente en el apartado de “historia y elementos narrativos” los entornos recogen el perfil emocional y psicológico de los personajes, por ejemplo, Amparín es una señora alegre y con mucha energía, por lo que la cocina, que es un espacio en el que se mueve, es de colores vibrantes y vivos que hacen alusión a esas cualidades.

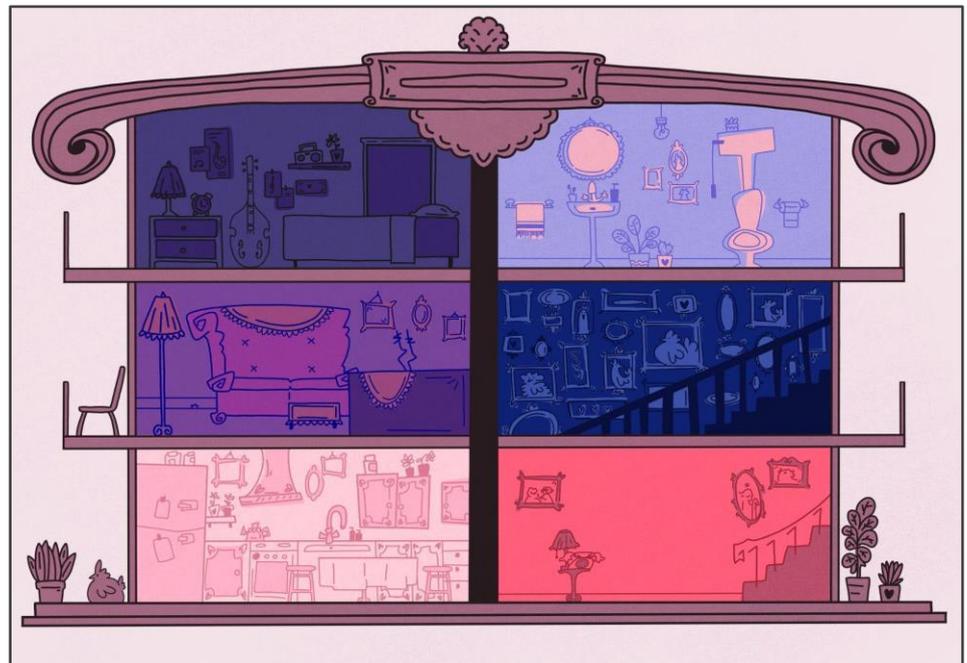


Fig. 50. Diagrama de la casa de Amparín la Pitas.

Sobre estas líneas podemos ver el diagrama de la casa de Amparín en el que se puede apreciar los diferentes espacios con el perfil psicológico y emocional que acompaña a los personajes.

4.1.5. Artes finales

En este apartado mostramos algunos de los ⁸artes finales con el acabado que queremos dar a la obra y el proceso que se llevó a cabo para la integración de los personajes en el fondo.

Como hemos comentado en el apartado de referentes, quien ha marcado la línea artística de este corto es la UPA, con su lenguaje vanguardista y rompedor. Por otra parte, ilustradores como Satoshi Hashimoto y Sarah McMenemy, marcaron definitivamente el resultado final, con sus ilustraciones compuestas por una línea suelta y una mancha que completa la figura sin necesidad de seguir la línea.

En definitiva, una “animación ilustrada”, un lenguaje de ilustración que nos une a nuestras raíces propias de las Bellas Artes, y que nos permite experimentar y jugar con la animación, lo que nos acerca al espíritu liberador de los artistas y animadores de la UPA. Una de las escenas en la que vemos esta influencia es en la escena de las escaleras, aquí podemos ver como el personaje queda en negativo, como ocurre con los fondos en la animación *The Unicorn in the Garden* (1953) de William T. Hurtz.

Fig. 51. Arte final de la habitación.



Fig. 52. Arte final del salón.



⁸ ARTES FINALES, los artes finales se encuentran en ANEXOS - ANEXO 8.4 (pág. 57)

4.2. PRODUCCIÓN

En este apartado abordamos la producción de las escenas que hemos animado desde el layout a la animación final: cocina, “psicológica” y función.

4.2.1. Layout

A partir de la animática realizada con el *storyboard* se repasó la narrativa, planos y ⁹fondos para la realización del ¹⁰layout. Esta fase es de suma importancia para que el siguiente paso, la animación, sea organizada y limpia. Con el *layout* establecemos la ubicación de los personajes, objetos y fondos en cada cuadro clave de la animación. El objetivo principal de este material es establecer las bases visuales de los planos definiendo la perspectiva y composición de las escenas.

Como hemos comentado en el apartado de metodología, entre las integrantes del equipo nos dividimos las respectivas escenas con las que trabajamos todo el proceso de producción. En mi caso, son un total de tres escenas: la cocina, la “psicológica” y la función. Para trabajar el *layout* empleé *Photoshop*, una herramienta con la que me manejo con gran fluidez. Durante el proceso también realicé las variaciones de los diferentes fondos que fueron surgiendo a lo largo de la realización del *layout*: la habitación de Alexander, la cocina y el baño.

Una vez el *layout* queda montado, junto con el profesor, medimos los tiempos de las acciones. Con esta información, decidí realizar unas tablas con las que guiarme a la hora de animar. Estas tablas comprenden: el número del plano, los personajes que intervienen, objetos con los que interactúan, el fondo correspondiente para cada plano, el tiempo de duración y los fotogramas que se necesitan.

Fig. 53. Desglose de producción de la escena “psicológica”.

"Con-trabajo" - Quien la sigue la co-co-consigue						
PSICOLÓGICA						
*	PLANO	PERSONAJES	OBJETOS	FONDO	TIEMPO	FOTOGRAMAS 24 FPS
1	37	-	cuerdas	psicológica	2	48
2	38	Alexander	cuerdas remolino		3	72
3	39	Alexander	contrabajo remolino		5	120
TRANSICIÓN POR ANIMACIÓN						
4	40	Alexander	-	psicológica	2	48

⁹ FONDOS, los fondos se encuentran en ANEXOS página ...

¹⁰ LAYOUT, el layout de las escenas se encuentra en ANEXOS página...

Fig. 54. Desglose de producción de la escena "cocina".

"Con-trabajo" - Quien la sigue la co-co-consigue						
COCINA						
*	PLANO	PERSONAJES	OBJETOS	FONDO	TIEMPO	FOTOGRAMAS 12FPS
1	14	Amparin 6 gallina	-	cocina_001	4.5	54
2	15	Amparin	-	fondo_4	2	24
3	16	Alexander	-	fondo_4	2	24
4	17	Amparin Gallina	-	cocina_002	3	36
5	18	Gallina Pollito	-	cocina_003	5	60
6	19	Amparin Alexander Gallina	Regadera Maceta - flores	cocina_001 - aumentado	4	48
7	20	Amparin Alexander	Folleto	cocina_003	2	24
8	21	Amparin	Folleto	cocina_003	3	36
8.1	21.1	Amparin Alexander	Folleto	cocina_003	2	24
8.2	21.2	Alexander	Folleto	cocina_003	2	24
9	22	Amparin Alexander	Folleto	cocina_001	2.4	30
TRANSICIÓN POR ANIMACIÓN						
1	23	Amparin Alexander	Folleto	cocina_001	2	24

Fig. 55. Desglose de producción de la escena "función".

"Con-trabajo" - Quien la sigue la co-co-consigue						
FUNCIÓN						
*	PLANO	PERSONAJES	OBJETOS	FONDO	TIEMPO	FOTOGRAMAS 12 FPS
1	63	Amparin	-	fondo_4	3	36
2	64	Alexander Gallina	contrabajo		3.50	30
3	65	Alexander	-		3	36
4	66	Gallinas	-		3	36
5	67	Gallina	-		1	12
6	68	Amparin	-		3	36
7	69	Gallinas	-		2	24
8	70	Alexander	contrabajo		3	36
9	71	Gallina	-		4	48
10	72	Alexander	contrabajo		3	36
11	73	Amparin Alexander	-		6	72
12	74	Amparin Alexander	-		4	48
13	75	Amparin Alexander	-		3	36
TRANSICIÓN POR ANIMACIÓN						
1	76	Amparin Alexander	-	fondo_4	2	24
2	77	Amparin Alexander	-		3	36

4.2.2. Animación

Una vez el ¹¹layout ya está cerrado, empezamos con la ¹²animación. Para ello utilizamos la herramienta *Toon Boom Harmony*, una herramienta que no había utilizado antes. Las primeras semanas fueron un poco caóticas experimentando con la aplicación, aunque he de decir que la adaptación fue rápida para lo que necesitamos en ese momento. Durante el proceso fue de gran apoyo el *Manual de iniciación rápida a Toon Boom Harmony* de mi tutora María Lorenzo Hernández, un material que nos ayudó a manejarnos por el portal con gran facilidad.

En general la animación es a dosis, 1 dibujo ocupa dos fotogramas, es cierto, que en algunos movimientos y escenas fue necesario animar a unos para que las acciones fueran más fluidas y naturales. En el apartado de referentes, comentábamos el uso de la exageración de las acciones que hacía la UPA en sus animaciones, nosotras hemos hecho lo mismo con los personajes: se estiran, se encogen, los brazos se alargan como si fueran espaguetis, una animación lo más alejada de la realidad posible.

La primera escena que animé es la cocina, en ella encontramos 11 planos, más la transición por animación que da lugar a la siguiente escena. El primer plano que decidí animar fue el plano 15, ¿por qué? Bueno, con él pude experimentar y estudiar el movimiento del abrigo de Amparín y el acting del personaje, estudios que me sirvieron a mí y a mis compañeras para animar al personaje en otras escenas. La animación de la llama de Milt Kahl en la película de Disney *Saludos Amigos* (1942) fue el referente clave para la animación del abrigo.

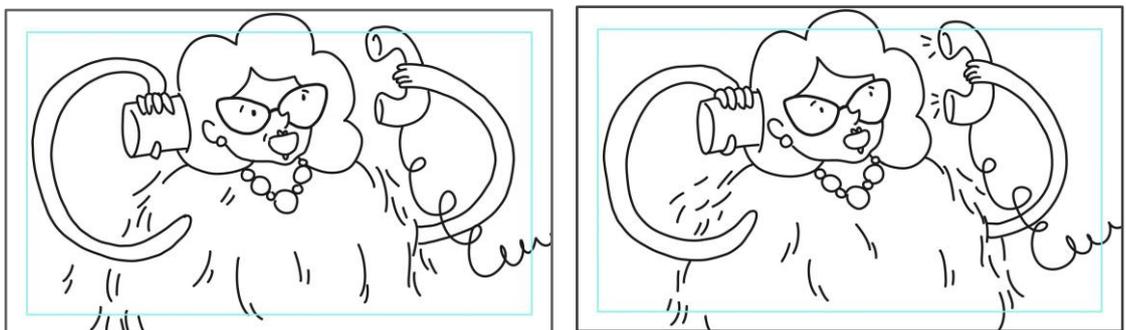


Fig. 56 y 57. Fotogramas del layout.

¹¹ LAYOUT, el enlace a los vídeos del layout de las escenas se encuentran en ANEXOS - ANEXO 8.1 (pág. 50)

¹² ANIMACIÓN, el enlace a las animaciones de las escenas se encuentran en ANEXOS - ANEXO 8.2 (pág. 50)

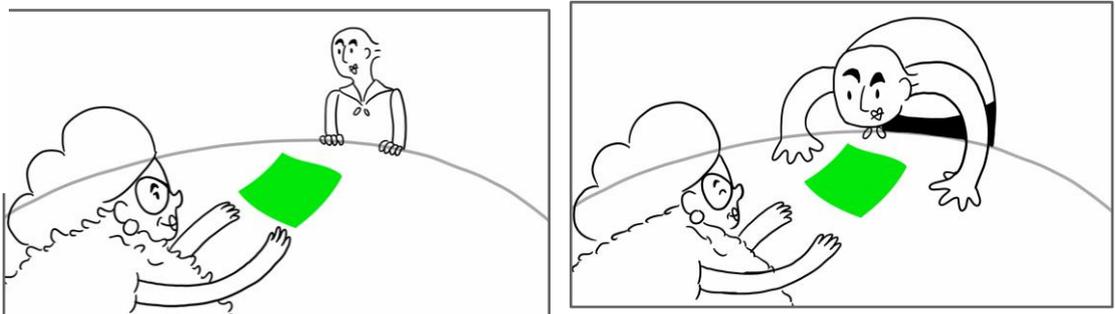
Cuando realicé las primeras animaciones, el personaje perdía volumen y diseño, así que se me dijo de trabajar en limpio y lo más aproximado al diseño desde el principio, aunque fuera un trabajo más arduo y lento. Un trabajo, que a la larga beneficia a la producción de la obra para el siguiente paso de añadir color, *ink and paint*, fase a la que no hemos llegado.

En algunos planos como en el 21.1, en el *layout* figuraba un movimiento muy humano, así que con el tiempo estipulado en la tabla procuré realizar una animación más cercana al cartoon. Al mismo tiempo, se nos indicó que en los planos en que los personajes quedan detrás de un objeto, el objeto que queda en primer plano ha de exportarse en *png* para que la animación quede lo más limpia posible, como ocurre en este mismo plano.

Fig. 58 y 59.
Fotogramas del
layout.



Fig. 60 y 61.
Fotogramas de la
animación.



La siguiente escena que empecé a animar fue, la función. Esta escena se compone de 13 planos, más la transición por animación y plano final. Para empezar a animar, empecé por los planos de las gallinas, para luego continuar con los planos del protagonista.

Los planos de las gallinas son sencillos, con un *squash* y *stretch* no muy exagerados que generan fluidez al movimiento. En los planos de Alexander, el protagonista, esta vez lleva puesta la boa, que hasta este momento no la había animado antes. Para ello, primero animaba al personaje y una vez el timing, acting y movimiento estaban bien y corregidos por el profesor, añadía la boa.

La boa se mueve según el movimiento de Alexander, a este principio en la animación lo llamamos overlap, en el plano 10 es donde podemos ver la aplicación de este principio. Un recurso que hace de un movimiento simple una acción natural, elegante y atractiva.

Una vez había acabado los planos de Alexander, me disponía a hacer los planos de Amparín. Sin embargo, acabé tan saturada con los planos de la señora en la cocina que pasé a la siguiente escena: la “psicológica”. Le había cogido el tranquillo a animar al protagonista y me parecía una figura muy elegante de dar vida.

La escena “psicológica” es una de las escenas del corto animada a unos, y no sólo se anima al personaje, también los elementos que aparecen en el fondo: las cuerdas del contrabajo, el contrabajo en sí y el remolino que persigue a Alexander por toda escena. Esta secuencia cuenta con 2 planos, la transición por animación del principio y el final.

Para estos planos, lo primero que hacía era animar el fondo, y una vez que el fondo tenía el timing correcto, pasaba a la animación de Alexander, de esta manera me aseguraba que ambos elementos iban al unísono. Por último añadía el remolino, que va acorde a toda la animación de los objetos anteriores. Los planos 37, la transición, y el plano 38 están animados juntos, al igual que el plano 39 y el 40, que corresponde a la otra transición por animación.

Al igual que en el plano 21.1 de la cocina, en el layout de esta escena figuraba el plano 39 y el plano 40, la transición a la siguiente escena, juntos. Pero a la hora de juntar toda la animación, no quedaba bien, necesitábamos una pausa. Así que para que la secuencia respirara, decidí que en el plano 39 el personaje debía salir del plano cayendo y dando a intuir que se está recogiendo en sí mismo, para luego hacer un corte y pasar al siguiente plano ya recogido en sí mismo para alejarse hacia la oscuridad del fondo.

5. CONCLUSIONES

Llegar hasta dónde hemos llegado ha sido un trabajo arduo y laborioso. En el último mes conseguimos dar un empuje grandioso a la animación del corto llegando casi al 100% de la animación preparada para pintar. Todo este proceso de un año me ha servido para probarme a mí misma la capacidad que tengo de trabajo y coordinación dentro de un equipo en un proyecto de larga duración, una puesta en escena de lo que espero sea mi futura situación profesional. Todo un preliminar, con el que me siento más capacitada para trabajar en un estudio de animación.

Además, el hecho de haber podido desarrollar la idea original desde el inicio con el primer *pitch* de presentación en el que salió seleccionada, ha sido una satisfacción enorme. El poder haber encontrado la manera de narrar y construir el mundo que tengo en mente y haber desarrollado todas mis capacidades artísticas me ha llenado como artista. No obstante, he de seguir trabajando y descubrir nuevas formas de narrar y encontrar historias que lleguen al imaginario colectivo.

Al mismo tiempo, con el desarrollo de la idea viene el trabajo en equipo. Precisamente, este es un campo en el que el trabajo en equipo es fundamental y necesario. Con este tipo de proyectos, me parece interesante el poder compartir con otros compañeros ideas, lenguajes visuales y referentes que abren en tu esquema creativo nuevas vías de producción. Además, hemos podido experimentar diversos roles con los que desarrollarnos y descubrir las funciones que conlleva. En mi caso como directora de arte, he aprendido lo importante que es saber comunicar aquello que queremos para el producto y a ser una persona generosa, que comparte sus ideas y trabajo con los demás para crecer como estudiantes y artistas que somos.

Con respecto al resultado final, tanto individual como colectivo, me siento más que satisfecha, todo el esfuerzo y tiempo que hemos invertido en el proyecto ha dado sus frutos y seguirá haciéndolo. Quiero seguir desarrollando proyectos y ampliando mi experiencia y recursos en la industria. Abrirme un hueco en el que pueda desarrollar todas las facultades que desarrolle a lo largo de los años.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. LIBROS

- AMIDI, Lassester, 2011. *Art of Pixar: 25th Anniversary*, San Francisco: ChroniclesBooks.
- BASHARA, Dan, 2019. *Cartoon Vision: UPA Animation and Postwar Aesthetics*, EE.UU: University of California Press
- LORENZO HERNÁNDEZ, María, 2021 *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Madrid: Diábolo Ediciones S.L
- MCDONNELL, Chris, 2017. *Steven Universe: Art & Origins*. EE.UU: Abrams
- POLSON, Tod, 2013. *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design* EE.UU: Chronicle Books LLC

6.2. WEB

- CASTRO, Fass, 2013. "Unos, doses, treses..." en *Stopmociónate*, enero 2013 <https://stopmocionate.blogspot.com/2013/01/unos-doses-treses.html> [acceso: 04/2024]
- CRISCUOLO, Isaque, "Significados de los colores con los personajes de Inside Out (Del revés o Intensa-mente)" en *Domestika*, <https://www.domestika.org/es/blog/4812-significados-de-los-colores-con-los-personajes-de-inside-out-del-reves-o-intensa-mente> [acceso: 03/2024]
- F.S, 2019. "Blade Runner 2049 cinematography" en *Santini Photography*, 3 junio 2019 <https://www.santiniphotography.com/blog/blade-runner-2049-cinematography/> [acceso: 03/2024]
- HALAS, Vivien, 2023. "History" en *The Halas & Bachelor Collection*, <https://www.halasandbatchelor.co.uk/> [acceso: 01/2024]
- MARTÍNEZ, Rocío, 2020. "Cómo utiliza Wes Anderson el color en sus películas" en *Platzi*, 2020 <https://platzi.com/blog/color-wes-anderson/> [acceso: 01/2024]
- U-TAD, 2023. "Layout, ¿qué es?" en *U-tad*, 24 mayo 2023 <https://u-tad.com/que-es-layout-artist/> [acceso: 04/2024]

6.3. FILMOGRAFÍA

ALGAR, James. ARMSTRONG, Samuel. BEEBE JR, Ford. FERGUSON, Norman. HANDLEY, Jim. HEE, T. JACKSON, Wilfred. LUSKE, Hamilton. ROBERTS, Bill. SATTERFIELD, Paul. SHARPSTEEN, Ben. 1940. *Fantasia*, EE.UU: Walt Disney Productions.

CANNON, Robert, 1951. *Gerald McBoing Boing*, EEUU: UPA.

CANNON, Robert, 1953. *Christopher Crumpet*, EEUU:UPA

DOCTER, Pete. Ronaldo Del Carmen. 2015. *Inside Out*, EEUU: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

DOCTER, Pete. Powers, Kemp. 2020. *Soul*, EEUU: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

FISCHINGER, Oskar, 1949. *Motion Painting No. 1*, EE.UU: Fischinger Studio

HUBLEY, John, 1951. *Rooty Toot Toot*, EEUU:UPA

JACKSON, Wilfred. KINNEY, Jack. LUSKE, Hamilton. ROBERTS, Bill, 1942. *Saludos Amigos*. EEUU: Walt Disney Productions

MALTA, Chiara. LAUDENBACH, Sébastien, 2023. *Linda veut du poulet!*, Francia: Miyu Productions Italia: Dolce Vita Films

SELICK, Henry, 2009. *Coraline*, EE.UU: Focus Features, Laika Entertainment, Pandemonium

T. HURTZ, William, 1953. *The Unicorn in the Garden*, EEUU:UPA

YAMAMOTO, Eiichi. SAKAMOTO, Yusaku, 1962. *Aru machikado no monogatari* (Historias de una calle) Japón: Mushi Productions

6.2. VÍDEOS DE INTERNET

MADALIN TRUICA 2013. *Milt Kahl's Llama Pencil Test*, 23 abril 2013 https://www.youtube.com/watch?v=VEW_DJ_ko1c [acceso: 02/2024]

ROBERT D, Yeoman. OLIVER, Tristan. 2021. *The Beauty of Wes Anderson*, 26 dic 2021 https://www.youtube.com/watch?v=NloLrrGO_k [acceso: 03/2024]

THE ROYAL OCEAN FILM SOCIETY, 2018. *The Art of UPA (Part 1 of 3)*, 11 dic 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=A8-09DbxHBU> [acceso: 01/2024]

THE ROYAL OCEAN FILM SOCIETY, 2018. *The Art of UPA (Part 2 of 3)*, 11 dic 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=ZMF2i6WTqHo&list=RDCMUCWq-gJSudqKrzquTVep9Jwg&index=2> [acceso: 01/2024]

THE ROYAL OCEAN FILM SOCIETY, 2018. *The Art of UPA (Part 3 of 3)*, 11 dic 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=L2jg1RrneJ4&list=RDCMUCWq-gJSudqKrzquTVep9Jwg&index=4> [acceso: 01/2024]

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.	Descripción	Pág.
1	<i>Cronograma de preproducción</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	9
2	<i>Cronograma de producción</i> , Ángela Ting Sinisterra Tortajada, 2024.	9
3	<i>Desglose de preproducción</i> , Laura Gómez Delicado. 2023.	10
4	<i>Desglose de producción</i> , Ángela Ting Sinisterra Tortajada. 2024.	11
5	<i>Carta de movimiento de Frankie</i> , John Hubley, 1951. https://www.pinterest.es/pin/728598045996924909/	13
6	<i>Fotograma de Rooty Toot Toot</i> , John Hubley, 1951. https://www.youtube.com/watch?v=EE8ddz0XvI	14
7	<i>Fotograma de Rooty Toot Toot</i> , John Hubley, 1951. https://www.youtube.com/watch?v=EE8ddz0XvI	14
8	<i>Fotograma de The Unicorn in the Garden</i> , William T.Hurtz, 1953. https://www.youtube.com/watch?v=r5eYvewTBhE&t=32s	14
9	<i>Fotograma de Gerald McBoing Boing</i> , Robert Cannon, 1951. https://www.youtube.com/watch?v=uNsyQDmEopw&t=85s	15
10	<i>Fotograma de Gerald McBoing Boing</i> , Robert Cannon, 1951. https://www.youtube.com/watch?v=uNsyQDmEopw&t=85s	15

11	<i>Fotograma de la Pantera Rosa</i> , capítulo <i>The Pink Phink</i> , Friz Freleng y David DePatie, 1964. https://www.youtube.com/watch?v=41aGCrXM20E	15
12	<i>Primer moodboard</i> , Laura Gómez Delicado, 2023. <i>Moodboard</i> hecho a partir de las palabras: alienígena, miope, pequeño, mascota y chismoso. https://pin.it/7t2wUV1yO	17
13	<i>Moodboard personajes mujeres de avanzada edad en nuestra cultura audiovisual</i> , Laura Gómez Delicado, 2023. https://pin.it/7t2wUV1yO	18
14	<i>Moodboard señora terrícola</i> , Laura Gómez Delicado, 2023. https://pin.it/7t2wUV1yO	19
15	<i>Bocetos de alienígena</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	20
16	<i>Bocetos de alienígena</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	20
17	<i>Bocetos de alienígena</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	20
18	<i>Bocetos de alienígena</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	20
19	<i>Comparativa gráfica entre señora alienígena y terrícola</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	21
20	<i>Primeros bocetos de señoras terrícolas</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	21
21	<i>Primeros bocetos de señoras terrícolas</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	21
22	<i>Concept art de los personajes</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	22
23	<i>Concept art de los personajes</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	22
24	<i>Concept art de los personajes</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	22
25	<i>Turn around de Amparín la Pitas</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	23
26	<i>Moodboard del abrigo de Amparín la Pitas</i> , Laura Gómez Delicado, 2023. https://pin.it/7t2wUV1yO	24
27	<i>Opciones de abrigo</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	24
28	<i>Carta de movimiento de las gallinas</i> , Laura Gómez Delicado y Júlia Sala Grau, 2023.	25
29	<i>Carta de movimiento de los pollitos</i> , Laura Gómez Delicado, 2023.	25

30	<i>Línea temporal de la trama</i> , Laura Gómez Delicado y Aitana Romero Gregori.	26
31	<i>Fotogramas del layout</i> , Laura Flores Carmona, 2024.	27
32	<i>Fotogramas del layout</i> , Laura Flores Carmona, 2024.	27
33	<i>Fotogramas del layout</i> , Laura Flores Carmona, 2024.	27
34	<i>Fotogramas del layout</i> (escena: parada de autobús), Laura Flores Carmona, 2024.	27
35	<i>Fotogramas del layout</i> (escena: función), Laura Gómez Delicado, 2024.	28
36	<i>Fotogramas del layout</i> (escena: función), Laura Gómez Delicado, 2024.	28
37	<i>Fotogramas del layout</i> (escena: parada de autobús), Laura Flores Carmona, 2024.	29
38	<i>Fotogramas del layout</i> (escena: parada de autobús), Laura Flores Carmona, 2024.	29
39	<i>Fotogramas del layout</i> (escena: función), Laura Gómez Delicado, 2024.	29
40	<i>Fotogramas del layout</i> (escena: función), Laura Gómez Delicado, 2024.	29
41	<i>Gráfico emocional de la trama</i> , Laura Flores Carmona, 2023.	31
42	<i>Color script de Con-trabajo</i> , Laura Flores Carmona, 2023.	31
43	<i>Arte final de la parada de autobús</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	32
44	<i>Arte final de las escaleras</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	33
45	<i>Arte final de la cocina</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	34
46	<i>Arte final de la “psicológica”</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	34
47	<i>Arte final de la “psicológica”</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	34
48	<i>Beatboard de la escena de la entrada</i> , Laura Flores Carmona, 2023.	35
49	<i>Beatboard de la escena de la entrada</i> , Laura Flores Carmona, 2023.	35
50	<i>Diagrama de la casa de Amparín</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	36
51	<i>Arte final de la habitación</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	37
52	<i>Arte final del salón</i> , Laura Gómez Delicado, 2024.	37

53	<i>Desglose de producción de la escena "psicológica", Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	38
54	<i>Desglose de producción de la escena "cocina", Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	39
55	<i>Desglose de producción de la escena "función", Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	39
56	<i>Fotograma del layout (escena: cocina), Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	40
57	<i>Fotograma del layout (escena: cocina), Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	40
58	<i>Fotograma del layout (escena: cocina), Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	41
59	<i>Fotograma del layout (escena: cocina), Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	41
60	<i>Fotograma de la animación (escena: cocina), Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	41
61	<i>Fotograma de la animación (escena: cocina), Laura Gómez Delicado, 2024.</i>	41

8. ANEXOS

ANEXO 8.1



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				x
ODS 2. Hambre cero.				x
ODS 3. Salud y bienestar.	x			
ODS 4. Educación de calidad.			x	
ODS 5. Igualdad de género.			x	
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				x
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				x
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				x
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				x
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				x
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				x
ODS 12. Producción y consumo responsables.				x
ODS 13. Acción por el clima.				x
ODS 14. Vida submarina.				x
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				x
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				x
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				x

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

***Utilice tantas páginas como sea necesario.

En estos momentos a la salud mental se le está dando mucha importancia, este proyecto muestra cómo determinados factores afectan a nuestra vida social y personal, y lo importante que es tener un apoyo que nos acompañe en el proceso de curación.

Editor: Secretaria General / UPV · D.L.: V-5092-2006 · ISSN: 1887-2298 · www.upv.es/secgen

ANEXO 8.2

Layout escena “cocina”: <https://youtu.be/XtOjuPKTyLc>

Layout escena “psicológica”: https://youtu.be/q-Jz_lf8DLM

Layout escena “función”: <https://youtu.be/vhjrBLvdpgU>

ANEXO 8.3

Animación escena “cocina”: <https://youtu.be/7o9J-vQrNPo>

Animación escena “psicológica”: https://youtu.be/5ddwv_6A8Qc

Animación escena “función”: <https://youtu.be/V3rkjrba5ws>

ANEXO 8.4

I ACTO

PARADA DE AUTOBÚS. EXT. ATARDECER

Cae la tarde SONIDOS PÁJAROS CANTAR. Vemos de fondo algunas casas de estilo arquitectónico valenciano, una parada de autobús con refugio y un tablón de anuncios, en el cual, hay colgado un cartel con un color llamativo donde se anuncia una función de micro abierto en el pueblo.

Un autobús entra en la escena SONIDO AUTOBÚS EN MARCHA y para justo delante de la parada de autobús SONIDO DE FRENO Y APERTURA DE PUERTAS; vemos aparecer unos tacones rojos bajando del autobús SONIDO TACONES, y un objeto, que parece la funda de un instrumento, choca con la parte superior de la puerta del autobús SONIDO DE GOLPE.

El autobús se marcha SONIDO AUTOBÚS EN MARCHA y vemos un hombre alto de espaldas. Se trata de ALEXANDER CHELO, quién lleva con él, un contrabajo y una mochila a su espalda.

APARECE EL TÍTULO DEL CORTO (CON-TRABAJO)

ALEXANDER, serio mira hacia la derecha, suspira SONIDO SUSPIRO y de mala gana empieza a caminar en la misma dirección arrastrando el contrabajo SONIDO DE ARRASTRE Y PASOS.

II ACTO

CASA ABUELA EXT. CALLE. DÍA

Una vista aérea general del pueblo, que se acerca cada vez más hasta llegar a una casa de dos plantas, de estilo arquitectónico valenciano, la casa de AMPARIN. Centrándose más concretamente en la ventana que da a la habitación de ALEXANDER SONIDO DE PÁJAROS Y CONTRABAJO DE FONDO .

CASA ABUELA. INT HABITACIÓN. DÍA

ALEXANDER está en su habitación preparándose para tocar el contrabajo. Sobre la cama, a su lado, se encuentra una gallina durmiendo plácidamente.

ALEXANDER comienza a tocar, pero desafina en una nota SONIDO DE CONTRABAJO, la gallina se asusta SONIDO GALLINA ASUSTADA, da un gran salto y se esconde debajo de la cama. ALEXANDER se frustra, camina hacia la cama con el contrabajo y se sienta en ésta con una expresión triste SONIDO DE COLCHÓN.

Se empiezan a escuchar sonidos provenientes de la cocina SONIDO DE UTENSILIOS DE COCINA Y MURMULLOS que llaman la atención de ALEXANDER, provocando en él una expresión de molestia y un gran suspiro SONIDO SUSPIRO.

CASA ABUELA INT ESCALERA. DÍA

ALEXANDER, irritado, baja las escaleras desde su habitación SONIDO DE PASOS, mientras se siguen oyendo SONIDOS DE UTENSILIOS DE COCINA. El espacio de las escaleras está a oscuras pero se puede distinguir la silueta de muchos cuadros, que decoran la pared hasta abajo.

ALEXANDER se para frente a una cortina, de donde provienen los sonidos. Aparta la cortina SONIDO DE CORTINA y una fuerte luz contrasta con la oscuridad del pasillo, dando paso a la cocina.

CASA ABUELA. INT. COCINA. DÍA

La cocina es colorida y muy luminosa. Hay gallinas por todas partes SONIDO DE GALLINA: encima de la mesa, por el suelo, en una silla...

En una parte de la cocina está AMPARÍN, una señora de avanzada edad muy enérgica. Se le ve animada mientras habla por dos teléfonos a la vez SONIDOS MURMULLOS, uno con un estilo más clásico y el otro, un envase de yogurt atado a un hilo.

Cuando AMPARÍN termina de hablar por los teléfonos, cuelga el teléfono clásico sobre una gallina SONIDO DE GALLINA y se sienta a la mesa frente a su nieto, ALEXANDER.

ALEXANDER intenta ahuyentar una gallina que tiene enfrente SONIDO DE DESAGRADO Y DE GALLINA, mientras la abuela riega SONIDO DE AGUA una planta mustia que hay sobre la mesa, que rápidamente revive. Cuando termina, de inmediato, le extiende a ALEXANDER un cartel SONIDO DE PAPEL. ALEXANDER, reconoce que se trata del mismo cartel de la parada de bus, lo arruga SONIDO DE PAPEL y, enfadado, lo tira al aire, dejando a la abuela y a su gallina desconcertadas.

Transición con el encendido de la pantalla de la televisión. SONIDO DE TELEVISIÓN

CASA ABUELA. INT. SALÓN. DÍA

ALEXANDER está viendo la televisión SONIDO DE TELEVISIÓN sentado en el sofá del salón, mientras come palomitas. De repente un avión de papel aparece volando y choca contra su cabeza. ALEXANDER abre el avión SONIDO DE PAPEL y ve que se trata del mismo cartel que le ha pasado su abuela en la cocina. Mira hacia su izquierda y encuentra a AMPARÍN detrás del sofá, mirándolo expectante. ALEXANDER sin apartar la mirada de su abuela, arruga el cartel SONIDO DE PAPEL.

Transición con la aparición de ALEXANDER desde abajo levantando la cabeza.

CASA ABUELA. INT. BAÑO. DÍA

ALEXANDER se está lavando la cara en el cuarto de baño SONIDO DE AGUA, se incorpora y busca a ciegas una toalla para secarse. Sus manos pasan de los lados del lavabo al pasamanos SONIDO DE GOLPE, TAP TAP TAP, donde debería estar la toalla, hasta dar con un objeto que le ha tendido la mano de AMPARÍN, a su derecha. ALEXANDER, todavía con los ojos cerrados, agarra el objeto con la intención de secarse con él y confundido por la textura abre los ojos descubriendo que se ha secado la cara con el cartel de la función. De inmediato lo arruga SONIDO DE PAPEL, lo tira al váter y tira de la cadena SONIDO DE CISTERNA.

Transición del movimiento de una camiseta tendida.

CASA ABUELA. INT/EXT. TENDEDERO. DÍA/PSICOLÓGICA

ALEXANDER está tendiendo la ropa SONIDO DE ROPA en un tendedero de cuerdas con poleas. Tiende una camisa de tirantes y mueve la cuerda hacia su izquierda para hacer espacio a otra pieza de ropa.

Al mover la cuerda SONIDO DE POLEAS, aparece otro cartel de la audición. ALEXANDER extrañado tira otra vez de la cuerda SONIDO DE POLEA para encontrarse con más carteles de estos. Esta vez sí que se enfada, notándose en su expresión, y comienza a arrancarlos frenéticamente SONIDO DE PAPEL ROTO.

Transición fundido a negro de izquierda a derecha; las cuerdas del tendedero empiezan a deformarse.

TRANCE PSICOLÓGICO.CABEZA DE ALEXANDER

ALEXANDER comienza a caer en el espacio y lo que eran las cuerdas de un tendedero ahora vemos cómo se van transformando en las de un contrabajo, éstas se enredan entre ellas envolviendo al protagonista que se va encogiendo en sí mismo hasta llegar a su límite explotando SONIDO DE ENFADO, ¡AAAAAH!

Transición por rotura del fondo simulando un papel.

CASA ABUELA. INT. ENTRADA CASA. TARDE.

ALEXANDER aparece con uno de los carteles roto por la mitad, dándole un grito SONIDO DE GRITO a su abuela haciéndose muy grande por un momento. AMPARÍN se sorprende SILENCIO y por un segundo no le contesta, enfadada le devuelve el grito SONIDO DE GRITO, haciéndose ahora ella más grande, dándose por vencida, sale de la casa de un portazo SONIDO PORTAZO, dejando a Alexander solo, quién se dispone a subir las escaleras para ir a su habitación.

CASA ABUELA. INT HABITACIÓN. DÍA

ALEXANDER abre la puerta de su habitación SONIDO PUERTA, la observa durante unos segundos. Vuelve a suspirar y se dirige a la cama. Sentado en ella, observa el contrabajo que está apoyado en la cama. Sin mucho ánimo y pensativo, toca algunas notas SONIDO CONTRABAJO.

Una gallina curiosa se asoma por el marco de la puerta. Se acerca a ALEXANDER atraída por el sonido de las notas que toca SONIDO DE GALLINA Y CONTRABAJO. Ésta salta al instrumento quedando encima de éste, a lo que ALEXANDER responde apartándose e intentando espantarla. La gallina picotea las cuerdas del instrumento produciendo unos sonidos SONIDO CONTRABAJO que atraen a ALEXANDER. La mira, la gallina le devuelve la mirada y tras un momento de conexión, ALEXANDER coge a la gallina y el contrabajo y sale de la habitación, decidido SONIDO PASOS.

PLAZA DEL PUEBLO. EXT. ESCENARIO/FUNCIÓN. NOCHE.

En la plaza del pueblo, donde se celebra la función, vemos unas sillas y gente pasando de un lado para otro SONIDO VOCES Y PASOS. AMPARÍN se encuentra sentada en la primera fila jugando con sus manos preocupada. La vemos triste y desanimada. Varios focos se mueven por el escenario SONIDO REDOBLE DE TAMBORES, anunciando una de las actuaciones del micro abierto hasta apagarse SONIDO FOCO y volverse a encender el foco central SONIDO FOCO, que revela la silueta de ALEXANDER junto con su contrabajo. ALEXANDER no se encuentra solo en el escenario, toma aire y lo suelta y una gallina se asoma por su hombro.

Repiquea los tacones contra el suelo del escenario SONIDO DE TACONES buscando el ritmo, vemos cómo se mueve hacia un lado junto con el contrabajo. Un coro de gallinas acompañan al instrumento de ALEXANDER y realizan una pequeña coreografía. AMPARÍN sorprendida y encantada empieza a moverse al ritmo de la música cuando, la mano de ALEXANDER, le invita a subir al escenario dónde se abrazan, reconciliándose SONIDO CONTINUACIÓN MÚSICA.

Un flash SONIDO DE FLASH de cámara da paso a una foto de ALEXANDER, AMPARÍN y una gallina, y seguidamente a los créditos.

FIN

ANEXO 8.5



Parada de autobús, Laura Gómez Delicado y Laura Flores Carmona, 2024.



Habitación Alexander Chelo 01, Laura Gómez Delicado, 2024.



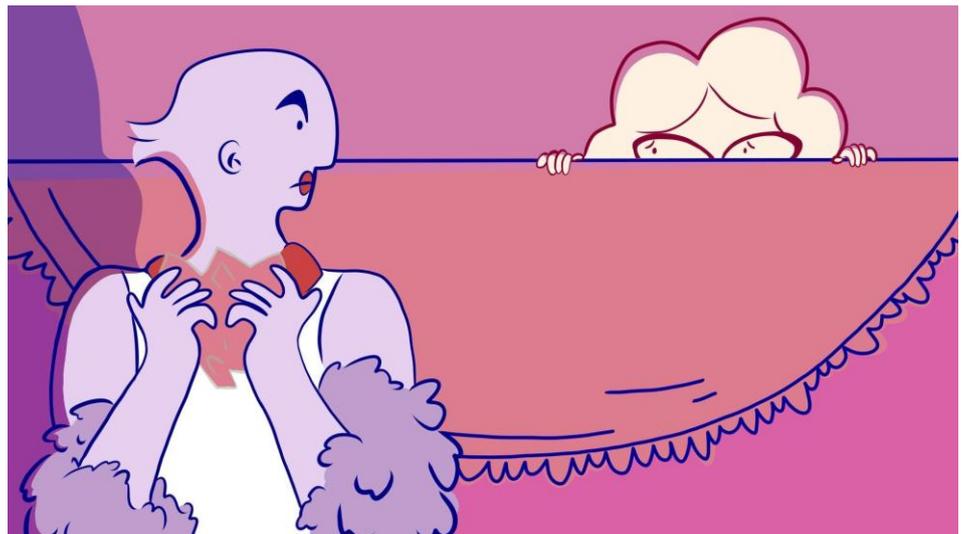
Escaleras, Laura Gómez Delicado, 2024.



Cocina 01, Laura Gómez Delicado, 2024.



Salón 01, Laura Gómez Delicado, 2024.



Salón 02, Laura Gómez Delicado, 2024.



Baño 01, Laura Flores Carmona, 2024.



Baño 02, Laura Flores Carmona, 2024.



Entrada 01, Laura Flores Carmona, 2024.



Entrada 02, Laura Flores Carmona, 2024.