

**TFG**

---

***CÓMO ACABAR CON LOS OTIS.***

**DIRECCIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN**

**Presentado por Yolanda López Vidal**

**Tutor: Sara Álvarez Sarrat**

**Cotutor: Miguel Vidal Ortega**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2013-2014**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE (máx. 250)

*Cómo acabar con los Otis* es un proyecto de Stop Motion realizado por cuatro alumnas con especialidades diferentes dentro del campo de Bellas Artes. En esta memoria me centro en explicar el proceso que se ha llevado a cabo para realizar un tráiler de la adaptación del conocido cuento *El fantasma de Canterville*, escrito por Oscar Wilde.

Palabras clave: animación, Stop Motion, tráiler, *teaser*, cuento, fantasma, Canterville, Oscar Wilde, familia, escenografía, props, model maker, diseño de personajes, equipo, cortometraje, dirección, guión.

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a la Facultad de Bellas Artes de Valencia, al Departamento de Escultura y a los profesores de animación y fotografía.

A los profesores Miguel Vidal Ortega y Sara Álvarez por el amor y la dedicación con la que imparten sus clases. Gracias Miguel por tus explicaciones tan gráficas con tu acento tan gracioso y cariñoso, por ser todo un ejemplo de personaje de animación, por la paciencia y dedicación con la que corriges cada ejercicio y porque hemos podido contar contigo en cualquier momento. Sabemos que tenemos a un gran profesional con quien contar, pero lo mejor es que eres una gran persona siempre dispuesto a ayudar.

A Sara, porque siempre que nos acordamos de ella nos sale la siguiente expresión: "Ay! Sara Diva!" porque no se puede explicar de otra manera, es la época de la niñez reencarnada en una profesora con una sonrisa siempre en el rostro, nos transmite la ilusión con la que los niños ven cada minuto de una animación, la devoción por las cosas simples pero bien hechas. Porque siempre tiene unas palabras de motivación para emprender cualquier proyecto por muy loco que parezca éste. Gracias Sara por aguantarnos hasta el final de cada clase, por las horas extras que nos has dedicado, jornadas que han acabado con todas las luces de la universidad apagadas al estilo de una película de terror, por involucrar a tan grandes profesionales en este proyecto. Siempre recordaremos tus palabras de ánimo y superación, cuando las cosas se pongan difíciles.

Quiero agradecer también tanto a profesores, como otras personas que ajenas a este proyecto nos han ayudado de manera desinteresada: Raúl González, profesor especializado en preproducción, sin él nuestra historia no sería la misma, nos dedicó parte de su tiempo en mejorar la manera de contar nuestra narración, revisando nuestro story y resolviendo nuestras dudas, aconsejándonos de la mejor manera.

A José M. Olmos, nuestro fotógrafo, iluminador de sueños, corrector de color y un largo etcétera, que desde el primer día que entró en el equipo se comprometió con el proyecto como si fuera suyo y, en mi opinión, es un poquito de cada una de las personas que ha colaborado en él. Le ha dedicado muchísimas horas y tengo que agradecer la inmensa paciencia que ha tenido

conmigo, siento que a veces pedía cosas imposibles, pero siempre encontraba una solución.

Y dejo para el final lo mejor, A mis inseparables compañeras de locuras y desvaríos: Ana Lledó, Duna Tàrrega y Alba Pascual. Gracias por apoyar cada una de mis excéntricas ideas y hacer que se hagan realidad, sabéis que aun quedan muchas que se han quedado escritas en nuestro diario de locuras pendientes. Por esas tardes en el Wok inventando historias, aquellas tardes en las que decíamos que no íbamos a hablar de trabajo y al final siempre acabábamos con el fantasma rondando nuestras mentes y conversaciones. Por nuestras fantasías de llegar algún día a tener nuestra propia empresa de animación y por confiar siempre las unas en las otras sin reproches. Porque aunque han sido largas y duras jornadas de trabajo con vosotras todo es mucho más fácil de llevar, por dar siempre soluciones y por estar ahí tanto en el trabajo como en los duros golpes que nos ha ido dando la vida. Porque nunca se acabe esta máquina de sueños.

A mi familia, no voy a hacer ninguna mención particular porque se convertiría en otra memoria de TFG pero ellos saben que han estado ahí siempre apoyándome en todo momento sin condiciones.

Gracias a Sergio Cuesta, mi pareja por apoyarme en cada decisión y por ayudarme a perseguir un sueño sin caer en la negatividad.

No pueden faltar en esta lista Beatriz Herraiz y Silvia Carpizo; y todos los que habéis hecho posible *Cómo Acabar con los Otis*.

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN: PLANTEAMIENTO GENERAL DEL PROYECTO</b>	<b>6</b>
1.2. TEMA: <i>EL FANTASMA DE CANTERVILLE</i>	7
1.3. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL	8
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>8</b>
2.1. OBJETIVOS COMUNES	9
2.2. OBJETIVOS PARTICULARES.	9
2.3. METODOLOGÍA	9
2.3.1. <i>Equipo de trabajo. Componentes y tareas.</i>	9
2.3.2. <i>Dando vida a la idea</i>	9
<b>3. PRE-PRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
3.1. CALENDARIO DE TRABAJO – CRONOGRAMA	11
3.2. INVESTIGACIÓN Y REFERENTES	12
3.2.1. <i>Referentes conceptuales. marco audiovisual</i>	12
3.2.2. <i>Referentes cinematográficos</i>	12
3.3 GUIÓN	16
3.4 STORYBOARD, ANIMÁTICA Y LAYOUT	17
3.4.1. <i>Sotryboard</i>	17
3.4.2. <i>Animática</i>	18
3.4.3. <i>Layout</i>	18
3.5. CONCEPT ART. DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENOGRAFÍAS	18
3.6. BIBLIA DE PRODUCCIÓN Y PITCH	20
3.7. PRESUPUESTO	20
<b>4. PRODUCCIÓN</b>	<b>21</b>
4.1. MODELADO DE PERSONAJES	21
4.2. ESCENOGRAFÍA	22
4.3. DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN	24
4.4. ANIMACIÓN	25
4.4.1. <i>Estudio de la animación 2D</i>	25
4.4.2. <i>Animación bajo cámara</i>	25
<b>5.POST-PRODUCCIÓN</b>	<b>26</b>

5.1. MONTAJE, EFECTOS ESPECIALES Y CORRECCIÓN DE COLOR	26
5.2. SONIDO Y MÚSICA	27
<b>6. CONCLUSIONES.</b>	<b>27</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA / FILMOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA</b>	<b>30</b>
7.1. BIBLIOGRAFÍA	30
7.2. FILMOGRAFÍA	31
7.3. WEBGRAFÍA	31
<b>8. ANEXOS</b>	<b>32</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

La primera idea que pasó por mi cabeza al pensar en este trabajo de TFG era una pequeña inversión de futuro en un proyecto mucho mas grande y complejo. Mi intención era realizar un pequeño tráiler de la adaptación del relato breve *El fantasma de Canterville* de Oscar Wilde para después, con el tiempo, la experiencia y financiación, llevar a cabo la adaptación de la totalidad del cuento mediante una película de animación. A raíz de diversas colaboraciones en otros proyectos y, por supuesto, debido a un interés común por la animación y, en concreto, por la técnica de stop motion decidí comentar mi idea a diversas compañeras con las que sabía que se podía trabajar en equipo y además consideraba que eran las mejores en su campo de trabajo. Este cuento clásico que data de 1887<sup>1</sup> se ha interpretado múltiples veces en escenarios y también se ha visto en pequeñas y grandes pantallas. No obstante, jamás se ha hecho ninguna adaptación dentro del género de animación stop motion, cuya técnica y resultado consideramos única para esta reinterpretación de la historia. Esta sería nuestra tarjeta de presentación de aun nuestra humilde empresa en proceso: Rock & Doll Productions<sup>2</sup>.

Para mejor entendimiento de este proyecto se recomienda la lectura con el siguiente orden de los TFG:

1. *Cómo acabar con los Otis*. Dirección de un corto de animación. Presentado por Yolanda López.
2. *Cómo acabar con los Otis*. Concept y Animación. Presentado por Duna Tàrrega.
3. *Cómo acabar con los Otis*. Model Maker. Presentado por Ana Lledó.
4. *Cómo acabar con los Otis*. Escenografía y props. Presentado por Alba Pascual.

Muchos de los contenidos en algunos apartados de esta memoria de TFG son extractos de la Biblia de Producción necesarios para una mayor comprensión de este documento. La Biblia de Producción ha sido redactada conjuntamente por Ana Lledó, Yolanda López, Duna Tàrrega y Alba Pascual

---

<sup>1</sup> “Publicado por primera vez en 1887 en la revista *The Court and Society Review*. En 1891 fue incluido en una colección de historias cortas titulada *El crimen de lord Arthur Saville y otras historias*.” CASA DEL LIBRO, [en línea] <http://www.casadellibro.com/libro-el-fantasma-de-canterville/9788494033667/2044134>

<sup>2</sup> El equipo de Rock'n'Doll nace del interés por la narración audiovisual. Teniendo como punto de partida la animación Stop Motion, busca oportunidades para desarrollar diferentes proyectos y técnicas que le permitan ampliar horizontes en su, por ahora, corta carrera. Rock'n'Doll lo forman jóvenes profesionales de diferentes campos de las Bellas Artes que confluyen en el único camino de crear un producto sinónimo de calidad profesional.

durante todas las fases del proyecto. Advertir que es un documento inacabado que requiere una revisión en profundidad de sus contenidos.

## 1.2. TEMA: **EL FANTASMA DE CANTERVILLE**

### FICHA BIBLIOGRÁFICA

Título: *El fantasma de Canterville*

Título original: *The Canterville Ghost*

Autor: Oscar Wilde

Editorial: Alba Editorial, S.L.

Ciudad y año de publicación: Barcelona 2001

Primera edición: Diciembre 1998

ISBN: 84-89846-25-1

Número de páginas: 127

Género literario: Cuento

Tema(s): humor, terror

### ARGUMENTO DEL RELATO ORIGINAL

Una familia estadounidense compra y se traslada a vivir al antiguo castillo de Canterville situado en Inglaterra. Hiram B. Otis, el padre de esta singular familia es advertido por Lord Canterville, dueño anterior del mismo, de que la edificación esta encantada por la presencia del difunto Simon de Canterville, fantasma que vaga por los pasillos condenado tras asesinar a su esposa lady Eleonore de Canterville. El moderno y escéptico Sr. Otis hace caso omiso de este comentario y así, con su hermosa esposa e hijos se mudan a la mansión burlándose constantemente de los intentos del fantasma por asustarlos, quien acaba siendo victima de las pesadas bromas de los gemelos. Acaba cayendo en una gran depresión, hasta que finalmente, con ayuda de Virginia, la hija mayor de la familia, que siente compasión le ayuda a alcanzar la paz en la muerte.

### ADAPTACIÓN

En 1954, una familia estadounidense decide mudarse a Inglaterra por negocios. Escogen para iniciar su nueva vida el antiguo castillo de Canterville, donde más adelante descubrirán que está habitado por el fantasma Sir Simon. Se producirá entre ellos una lucha de poder: la anticuada mentalidad del espíritu con más de 500 años contra la escéptica, moderna y soberbia actitud de la recién llegada familia. Los intentos del fantasma por ahuyentar a la molesta familia se verán frustrados una y otra vez.

En el cuento original de O.Wilde, el fantasma de Sir Simon acaba alcanzando su deseada muerte. En nuestra adaptación acaba siendo un miembro más de la familia Otis. Además prescindimos del personaje del hermano mayor y del pretendiente de Virginia.

### 1.3. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

El arte está cada vez más influenciado por los constantes avances y cambios tecnológicos y el mundo de la animación no iba a ser excluido de ello. Al parecer, hoy en día la animación 2D se ha visto eclipsada por ello, dando paso al éxito de su más ferviente competidora, las producciones en 3D que resultan mucho más atractivas para el espectador. Sin embargo, existe una técnica que nada tiene que ver con las innovaciones tecnológicas, aunque si se ha visto mejorada por estas. Me refiero a la técnica de stop motion utilizada a principios del siglo XX para crear efectos especiales en películas.

Con las producciones *La Casa Encantada* (1906)<sup>3</sup> y *El Hotel Eléctrico* (1908)<sup>4</sup>, el español Segundo de Chomón se posiciona entre lo pioneros de esta práctica. Pero con diferencia, Willis O'Brien y Ray Harryhausen, maestro y alumno, se consideran los números unos en cuanto al afianzamiento de esta técnica, sentando las bases con *King Kong*, en su versión de 1933.

Es un proceso costoso, pues requiere de la fabricación a medida de personajes y escenografías, según las necesidades de la caracterización y los movimientos que necesiten realizar.

Dado que el stop motion está actualmente en auge, y no tiene nada que envidiar al 3D con películas como *Coraline*, 2009, decidimos que es la mejor técnica para llevar a cabo nuestro proyecto y emprender una investigación teórico-práctica apasionante.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1.OBJETIVOS COMUNES

Nuestro objetivo es conocer a través de la práctica las dinámicas de desarrollo de este sector, con la finalidad de orientar nuestro futuro profesional en dicha dirección.

Nuestra gran ilusión sería realizar una adaptación del conocido cuento *El Fantasma de Canterville* a un medio audiovisual a través de la técnica de stop motion. Tras tener clara la idea de realizar un tráiler<sup>5</sup> de lo que sería nuestra adaptación del relato original, nos vimos obligadas a llevar a cabo solamente una de las escenas a modo de *teaser*, debido a las limitaciones de tiempo y

---

<sup>3</sup> *La Casa Encantada*, 1906, Segundo de Chomón.  
[http://www.youtube.com/watch?v=2\\_JGZgws2gI](http://www.youtube.com/watch?v=2_JGZgws2gI)

<sup>4</sup> *El Hotel Eléctrico*, 1908, Segundo de Chomón.  
[http://www.youtube.com/watch?v=33euDVp\\_s-c](http://www.youtube.com/watch?v=33euDVp_s-c)

<sup>5</sup> Véase guión, story y layout del tráiler en la Biblia de Producción, comprenden las páginas 23 a la 51.



recursos. El equipo pretende que este proyecto se desarrolle teniendo en cuenta que sea un cortometraje para todos los públicos, acentuando las partes cómicas de la narración y al mismo tiempo manteniendo el discurso más adulto y profundo, que el autor quiso transmitir en la obra original. La animación permite llevar esto a cabo con mucha más libertad estableciendo una retroalimentación constante entre la propia historia y nuestro proyecto personal.

## 2.2. OBJETIVOS PARTICULARES

Como el resto del equipo cada uno tenía unos objetivos particulares, en mi caso, el principal objetivo era crear una producción de calidad con los recursos que teníamos coordinando de manera eficiente todas estas partes para que fuera un todo único, con un estilo propio y marcando unas pautas y fechas a seguir para acabar con éxito este proyecto conjunto.

Además, como muchos de los estudiantes de esta carrera, sentía que iba un poco perdida en cuanto a la especialización que quería hacer una vez finalizados mis estudios. Por lo que me pareció una excelente oportunidad para conocer de primera mano los aspectos relativos a este tipo de producciones.

Una vez finalizado el proyecto y presentado, mi intención es distribuir el material obtenido, tanto el *teaser* como la biblia de producción en productoras y festivales, de esta manera dar a conocer nuestro trabajo y poder encontrar financiación para realizar el corto.

## 2.3. METODOLOGÍA

### 2.3.1 Equipo de trabajo. Componentes y tareas.

La metodología a seguir se basó en la investigación y puesta en marcha de posibles formulas artísticas, como recursos para realizar un cortometraje en stop motion. Posteriormente la repartición del trabajo con funciones muy concretas, facilitó la separación de las tareas con el resto de los componentes. El trabajo se dividió de la siguiente manera:

1. Pre-producción: donde nos encargamos de buscar referentes, escribir el guión, buscar información sobre la técnica que utilizamos, concept art, diseño de personajes, escenografías y props, montar el storyboard, animática, biblia de producción y pitch.
2. Producción: puesta en escena y animación
3. Post-producción: montaje del video, corrección de color e iluminación, insertando sonidos y música, elección de tipografía, efectos especiales.

Durante todo este proceso hemos ido actualizando la biblia de producción para tener registrado en todo momento la evolución del proyecto y sus etapas.

Se trata de un propósito ambicioso que requiere de un gran trabajo en

equipo, el cual dividimos en distintas partes a desarrollar. De esta manera se conformó el siguiente equipo de producción:

Duna Tàrrega se encargó del concept y diseño de personajes, además de la animación; Ana Lledó hizo el modelado de los personajes; Alba Pascual realizó la escenografía y yo misma, sin apenas darme cuenta, me estaba encargando de la dirección de este proyecto en el que ha primado las opiniones de todos los componentes del equipo. Más tarde, entró a formar parte de este grupo de trabajo José M. Olmos, alumno del Master de Animación de la UPV, quien se encargó de llevar a cabo las labores de fotografía e iluminación junto a Ana Lledó. Además fue José quien realizó con mucha dedicación la post-producción y los efectos especiales, como su principal función, bajo mi supervisión para que todo tuviera el mismo carácter y continuidad. Finalmente entraron a formar parte de este proyecto David Cases encargado de la composición de la banda sonora, mientras que Pau Seguí y Juan Castelló realizaron la labor de técnicos de sonido.

Las tareas secundarias se repartieron de la siguiente manera: yo me encargué de redactar el guión técnico el cual revisé y modifiqué con las aportaciones de Duna Tàrrega y Ana Lledó. Duna llevó a cabo todos los dibujos del Story Board y su organización, además del desglose de las acciones de la animación dibujadas; Ana trabajó junto con José en Fotografía e iluminación. Duna y yo nos encargamos de la animación, siendo ella quien realizaba la animación principal y yo quien supervisaba en el momento que funcionara correctamente a través del monitor.

Mi principal función para este proyecto ha sido asegurarme que había una comunicación entre todas las partes del equipo siguiendo una misma estética y funcionalidad. Cayendo sobre mi la responsabilidad de tomar las últimas decisiones después de debatir sabiendo que si finalmente salía bien habría hecho lo correcto pero, si por el contrario, salía mal, también sería culpa mía.

Antes de embarcarnos en este proyecto decidimos matricularnos en asignaturas que pudiéramos aprovechar para mejorar nuestras aptitudes y afrontar de una manera más profesional el trabajo. Así que de manera paralela al desarrollo de este sacábamos el máximo partido de las siguientes asignaturas. (Para más información revisar el anexo A de la página 32).

En todas ellas se hace hincapié en la importancia del trabajo en equipo y además, en saber como exponer públicamente de manera precisa y clara.

### **2.3.2. Dando vida a la idea. Los comienzos**

La idea de llevar a cabo esta adaptación con la técnica de stop motion surgió en la clase de Morfología Estética<sup>6</sup>, donde teníamos que desarrollar el diseño de un personaje. Yo me decanté por diseñar a Sir Simon, el famoso fantasma de la dicha obra, ya que desde pequeña me había fascinado su graciosa aventura con la familia. Me planteé que debería ser una animación en

---

<sup>6</sup> Asignatura impartida en la Facultad de BBAA de Valencia por el profesor Carlos Plasencia.

stop motion dado que siempre he sentido una gran admiración por las películas de Tim Burton y creo que es una técnica que saca lo mejor del 2D y del 3D. Con el stop motion podemos imaginar a personajes fantásticos como los dibujaríamos en 2D y hacerlos realidad gracias a la labor del model maker, por otra parte, se consiguen unos efectos de luz y profundidad muy difíciles de captar con la animación 2D.

Mi gran preocupación es que todo tuviera un mismo carácter, conservando el humor irónico y un poco macabro que impulsa Oscar Wilde en sus escritos pero que además fuera contemporáneo para que llegara con más facilidad no solo a mayores sino también a los más pequeños de la casa. En todo momento me dediqué a buscar referentes, a empaparme de la cultura fílmica de muchos estilos diferentes para coger lo mejor de cada uno. Después de recopilar y organizar gran información me dediqué a establecer reuniones con los miembros del equipo para decirles cuales eran mis ideas y referentes y que después ellos trabajaran en esto, dando libertad para crear sus propias ideas a partir de lo que yo les había presentado.

Personalmente decidí matricularme en la asignatura de Relatos Cortos de Ficción para poder aprender más sobre como llevar un proyecto de tal envergadura desde sus inicios hasta el final de la producción. Centrándome en como desarrollar un buen guión y utilizando las mejores estrategias para ello. Esta materia me sirvió de gran ayuda para saber como funciona un equipo de trabajo así, los roles, los procedimientos, los problemas que pueden surgir durante el rodaje, etc. Que más tardé apliqué al proyecto de stop motion que estábamos llevando a cabo.

Este es un trabajo esencialmente en equipo en el que un correcto engranaje de todos los componentes es fundamental para que sea posible.

### 3. PRE-PRODUCCIÓN

Es la fase más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El mayor esfuerzo productivo se realiza en esta fase. Donde se atienden los problemas que pueden ir surgiendo para que se lleve a cabo de una manera correcta el programa establecido. Es la parte más creativa donde la búsqueda de referentes y la imaginación son fundamentales para conseguir un buen *Concept Art*<sup>7</sup>.

#### 3.1. CALENDARIO DE TRABAJO – CRONOGRAMA

---

<sup>7</sup> Es una forma de ilustración donde el objetivo principal es dar una representación visual de un diseño o idea.

El calendario de trabajo fue una de las primeras preocupaciones ya que debíamos organizar nuestro proyecto en base a las horas libres que teníamos al acabar las clases. Aunque el primer cuatrimestre fue mucho más fácil de llevar ya que pudimos adelantar parte de la pre-producción en la asignatura de Producción de Animación I.

La idea surge en junio de 2013, en ese momento se comienza a buscar ideas y referentes. La pre-producción abarca los meses de septiembre de 2013 a febrero de 2014. La producción se realiza entre marzo y julio de 2014. La grabación se llevo a cabo entre junio y julio de 2014. La post-producción comprende entre los meses de julio y septiembre de 2014.

Para más información y detalle del cronograma que seguimos véase el anexo B de la página 33<sup>8</sup>. También puede encontrarse en la página 14 de la Biblia de Producción

### 3.2. INVESTIGACIÓN Y REFERENTES

Para la ambientación de este cortometraje se han escogido diferentes producciones del tipo audiovisual, entre ellas stop motion, cine y TV cuyos elementos estuvieran relacionados con el concepto que se pretende transmitir.

Partimos del género tenebroso tan característico de Tim Burton contrapuesto con el colorido mundo de Gru. Aunque más adelante decidimos darle un giro a los referentes añadiendo otros que aportarán con el color y la luz este toque cómico más acorde a la temática.

Sin olvidar que el primer referente de este proyecto es el propio escrito Oscar Wilde, de quien tomamos su ingenio, sátira e ironía para crear una historia mucho más actual y contemporánea.

Como parte de la investigación del proceso y de los materiales de un proyecto de estas características fuimos a la exposición *Stop Motion Don't Stop*.<sup>9</sup>

#### 3.2.1. Referentes conceptuales. marco audiovisual

Aquí nos hemos centrado en referentes que se adecuen al carácter de nuestra historia. Producciones en las que abunda el humor, la amistad, el amor, y que consiguen enganchar al espectador desde los primeros minutos de cinta, sumergiéndonos en fantásticas aventuras.

Era muy importante ser fieles al referente original, con el humor característico del autor que se caracteriza por hacer una inteligente sátira social de su época, con una ingeniosa habilidad para mostrar el contraste entre la sociedad británica y la estadounidense, y como este choque entre naciones puede desencadenar situaciones desternillantes.

---

<sup>8</sup> También puede encontrarse en la página 14 de la Biblia de Producción

<sup>9</sup> Exposición que tuvo lugar en el MUVIM sobre animación stop motion. Disponible más información en línea: [http://www.muvim.es/user\\_page\\_298.wbe?id=1458](http://www.muvim.es/user_page_298.wbe?id=1458)

### 3.2.2. Referentes cinematográficos

A continuación se enumeran los referentes más importantes dentro del ámbito cinematográfico:

#### PRODUCTORAS:

##### PIXAR ANIMATION STUDIOS

La compañía Pixar siempre se ha considerado como una macroempresa artesanal; sus productos son el resultado de años y años de trabajo y refinamiento hasta conseguir una altísima calidad artística.

##### DREAMWORKS

DreamWorks, después de Pixar, es la productora de animación 3D más potente. Sus películas se caracterizan por estar, en su mayoría, protagonizadas por animales que de un modo u otro viven grandes aventuras. Por lo general son personajes muy divertidos y con una personalidad fácil de identificar. Aún así, son complejos y con un amplio abanico de sentimientos que pueden verse alterados con facilidad.

##### WARNER BROS PICTURES

Podríamos incluir dentro de este marco de referentes la serie de dibujos animados 2D *Looney Tunes* y más concretamente las aventuras del Coyote y el Correcaminos. Por un aspecto que comparte en común con nuestro proyecto y es que hay una semejanza entre ciertos personajes de la familia Otis con el Correcaminos y el fantasma se podría identificar con el Coyote. Este último siempre intentado dar caza al Correcaminos acaba saliéndole todo del revés. Sus propias travesuras le juegan malas pasadas. De esta manera hay un paralelismo con las aventuras del Sir Simon, siempre que intenta asustar a alguno de los miembros de la familia Otis acaba siendo escarmentado.

LAIKA ENTERTAINMENT: estudio de animación especializado en stop motion y más conocido por sus películas *Coraline*, de 2009, y *ParaNorman*, de 2012.

AARDMAN ANIMATIONS: es un estudio de animación con base en el Reino Unido conocido por la utilización de las técnicas de *claymation*<sup>10</sup> y stop motion. Una de sus producciones más conocidas es la película *Chicken Run: Evasion en la Granja*, año 2000.

#### DIRECTORES:

##### TIM BURTON

---

<sup>10</sup> Subgénero de animación dentro de la técnica stop motion en el que se emplea materiales maleables como la plastilina.

La mayoría de sus películas se han caracterizado por la presencia de mundos imaginarios donde suelen estar presentes elementos góticos y oscuros; cuyos protagonistas suelen ser seres inadaptados y enigmáticos. Se ha inspirado en el cine surrealista y oscuro del director de animación checo Jan Svankmajer y tiene una gran influencia por parte del expresionismo alemán en el ámbito formal: la línea, el color, las siluetas y la distorsión. Así como existe una similitud entre la elección de los temas, como una crítica a la sociedad y la representación de su interpretación de la realidad que se esconde debajo de las apariencias.

Sus personajes principales tienden a ser desventurados sociales, y son usualmente tímidos, con una complexión escuálida, un tono de piel pálido y un alocado cabello negro, similar al suyo. Suelen ser altos y estilizados, de extremidades finas y alargadas. Los ojos de sus personajes suelen ser muy expresivos y otro rasgo típico es el de dotarles a sus personajes de una boca pequeña, además de los pies.

#### PETE KOZACHIK

Este director de fotografía es el responsable de los efectos visuales en películas como *La novia Cadáver*, 2005; , *Pesadilla Antes de Navidad*, 1996 o *Coraline*, 2009. Sin duda sin el trabajo de este artista, estas películas serían bien diferentes, pues el cine es hijo directo de la fotografía y sin duda juega un papel fundamental en la historia del stop motion. Es brillante la elección de luces y colores para dar cierto realismo a una escena tan fantástica como pudiera ser en cualquiera de los films mencionados con anterioridad. Sin duda es uno de los claros referentes que teníamos para adentrarnos en los efectos visuales de nuestro proyecto. Pete Kozachik también ha trabajado como animador en el mundo del stop motion por lo que realmente sabe las necesidades que un proyecto así involucra.

Sus composiciones tan complejas se asemejan a las de películas de ciencia ficción que utiliza un lenguaje visual muy expresivo con travellings imposibles y posiciones de cámara impensables. Esto es lo que hace que el stop motion sea una animación que introduce la fantasía en el mundo real. Son objetos que puedes tocar inmóviles que cobran vida

#### PELÍCULAS:

*CORALINE*, 2009, es sin duda es el mejor referente para nuestra producción, puesto que sabe intermediar muy bien la estética colorida de los personajes de *Coraline*, 2009, pero con formas extravagantes. Esta misma mezcla de colores mágicos y lugares preciosos va intercambiándose entre los dos mundos, el real mucho mas oscuro, pesimista, con falta de colores contra-posicionado con el mundo de la familia botones, con colores mucho mas alegres y luces cálidas que nada tiene que ver con el carácter de este mundo habitado por almas malvadas y retorcidas.

## REFERENTES PARA EL PERSONAJE DE SIR SIMON:

*BEETLEJUICE*, 1988, tiene ciertos aspectos que podrían recordar la historia que nuestro equipo quiere contar pero con matices bien diferentes. El film de Tim Burton se centra en una comedia de humor negra acerca de un repulsivo y excéntrico fantasma que se divierte ahuyentando a los huéspedes de una casa ahora habitada por dos fantasmas más y una nueva familia. La familia, al contrario de lo que se espera, acaba pareciéndolo graciosa y extravagante la actitud y los sucesos que envuelven esta casa y acaba frustrando a los dos fantasmas que la habitan.

Algo similar sucede con *El fantasma de Canterville*, que gracias al escepticismo y la moderna manera de pensar de los Otis es puesto en evidencia una y otra vez.

Nos encanta el atractivo gótico de las películas de Tim Burton, además de sus incomprendidos personajes, pero preferíamos separarnos un tanto de este referente para que no fuera tan fácilmente identificable y solo conversamos ciertos aspectos característicos para la escenografía del castillo y la apariencia del fantasma. Para el resto del proyecto decidimos darle un toque de humor más característico de las películas de DreamWorks o Pixar.

*PESADILLA ANTES QUE NAVIDAD*, 1996, como bien se puede comprobar, la estética del fantasma es sin duda el personaje protagonista de esta película, Jack Skeleton con sus largas y huesudas extremidades. A la vez, Sally como compañera de éste, Virginia sería sin saberlo un gran apoyo para el fantasma. Ambas incomprendidas, Sally por su malvado creador y Virginia por su familia.

*LA NOVIA CADAVER*, 2005, juega un papel fundamental en nuestra visión de la escenografía en lo que al mundo del fantasma se refiere. Buscábamos ese toque grisáceo y lúgubre que transmite este film, junto a sus edificios extravagantes que se asemejan mucho a la estética de sus propios personajes.

*THE PERIWIG MAKER*, 1999,<sup>11</sup> es un corto de animación stop motion, en el que la aportación de Grangel Studios para el diseño de sus personajes no podía pasar desapercibida y mucho menos como referente para nuestro fantasma.

*LA FAMILIA ADDAMS*, 1991, es todo un clásico en la estética gótica, y sin duda un ejemplo a seguir de humor extravagante. Comenzó siendo una tira cómica para el periódico *The New Yorker* y pasó a convertirse en una serie muy aclamada, hasta llegar a convertirse en una película conocida por la mayoría de los espectadores.

---

<sup>11</sup> SCHÄFFLER, S. (Director), *The Periwig Maker (El Fabricante de Pelucas)*, Alemania: deal Standard Film, 1999.

## REFERENTES PARA LOS PERSONAJES DE LA FAMILIA OTIS

*GRU, MI VILLANO FAVORITO*, 2010, enternecedora historia a la par que muy divertida gracias a sus dispares personajes tales como los Minions que llenan de color amarillo la escena. Las formas agresivas y puntiagudas de Gru, además de los colores oscuros, contrastan con las de los demás personajes mucho más pequeños y redondeados de colores vivos.

*TOY STORY*, 1995, se convirtió en referente no tanto en la temática sino, más bien, por su estética fácilmente adaptable al mundo colorido de la familia Otis. Los colores cálidos y vivos que se representan en la película fueron decisivos para que nuestro equipo decidiera incluirlos dentro de la estética Otis.

*UGLY BETTIE*<sup>12</sup> es una serie estadounidense que se estrenó en 2006. Al igual que el referente de *Toy Story*, esta serie solo nos interesaba por su estética y no tanto en los personajes como a escenografía se refiere. Queríamos incluir ese toque retro atemporal, de líneas más depuradas, y colores algo más sobrios. El contraste de la luminosidad blanca frente a los pocos toques de color que puede proporcionar el mobiliario con una estética retro muy modernizada.

### 3.3. GUIÓN

El guión fue un intenso trabajo de revisión del cuento original para poder adaptarlo a una ambientación un tanto más actual. Trasladando los personajes hasta la época de los años 50, pero estratégicamente aportando un toque atemporal.

Incluyo únicamente el fragmento del guión que realizamos durante este curso. El resto del guión se encuentra en el Anexo C de la página 32 en este mismo documento.

Considero importante mencionar que el guión extendido del tráiler no es el definitivo ya que solo corresponde a la parte inicial de lo que sería el futuro cortometraje, aun queda por hacer la adaptación del resto del relato original.

## 06. SECUENCIA PASILLO

### 06.A LUZ PASILLO/INT/NOCHE

Al final del pasillo comienza a aparecer el reflejo de una luz brillante y verdosa.

---

<sup>12</sup> Es una serie adaptada en la televisión estadounidense de la famosa telenovela colombiana *Yo soy Betty, la fea*, producida por Silvio Horta y estrenada el 28 de septiembre de 2006 en Estados Unidos por la cadena de televisión ABC. [Wikipedia](#)



**06.B PIES PASILLO/INT/NOCHE**

A ras de suelo, pasan flotando los pies con grilletes en los tobillos. Retumba el eco de las cadenas acompañado por un sonido ambiente que transmite tensión.

**06.C MANOS PASILLO/INT/NOCHE**

Unas manos con dedos huesudos avanzan extendidas por el pasillo hacia la puerta del final emitiendo una luz verdosa. Por debajo de la puerta sale una luz cálida

Del interior de esa habitación sale el ruido de los pasos y risas de los gemelos.

**06.D FANTASMA PASILLO/INT/NOCHE**

El fantasma, con los ojos en blanco y emitiendo luz verdosa, avanza de manera pausada pero decidida hasta que lo asusta una puerta que se abre a su derecha. Da un pequeño grito mientras se apaga su luz verdosa y se hecha a un lado alzando los brazos. La estancia queda iluminada por la luz anaranjada que proviene de la puerta abierta.

**06.E.1 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE**

Por la puerta entre abierta está el Sr. Otis levantado una aceitera que agita ante la cara del fantasma. Se agacha. El fantasma le sigue con la mirada.

**06.F ACEITE PASILLO/INT/NOCHE**

El Sr. Otis acerca la aceitera a los grilletes del fantasma y vierte dos gotas de aceite en estos. Levanta la mano y se incorpora. Mientras, el fantasma tiembla.

**06.E.2 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE**

El Sr. Otis termina de incorporarse Y levanta la mano para chistar al fantasma. El hombre se gira y cierra de un portazo. El fantasma continúa perplejo.

**06.G TIC PASILLO/INT/NOCHE**

El fantasma muestra un tic nervioso en el ojo. Agacha la cabeza derrotado. Con el sonido de una persiana metálica cae un fondo negro con el título de "Cómo acabar con los Otis".

Fundido a negro.

### **3.4. STORYBOARD Y ANIMÁTICA**

#### **3.4.1. STORYBOARD**

El storyboard o guión gráfico fue de gran importancia para previsualizar la animación, es el paso anterior a la animática. De esta manera se organizan mucho más fácilmente y de manera visual como serán los planos y las acciones dentro de los encuadres.

En una gran producción se enviarían los storyboards al departamento de diseño. En nuestro caso, al ser una pequeña producción con pocos recursos y de equipo reducido, la mayoría de las veces las mismas personas nos encargábamos de varios cometidos a la vez. Al final teníamos varias versiones del story que gracias a la ayuda de Raúl González Monaj, Profesor en la licenciatura de Comunicación Audiovisual de la UPV y *Freelance* especializado en preproducción, conseguimos coger lo mejor de cada una y adaptarlas a un story mucho más comprensible y sencillo, descartando mucho contenido que se podía evitar y, de esta manera, más fácil de entender. Es muy importante evitar los fallos de rúcord en este punto para que la historia tenga una continuidad visual. Con los cambios realizados volví a reescribir el guión para que tuviera una coherencia con el guión gráfico.<sup>13</sup>

#### **3.4.2. Animática**

El siguiente paso a seguir después del Storyboard, fue construir la animática a partir de los recortes del guión gráfico añadiendo unos tiempos aproximados, los fundidos y el posible sonido que tendríamos que añadir en post-producción. Este paso es decisivo para controlar el tiempo de la animación y a la hora de hacer el *timing* intentar encajarlo en la animación. De esta manera es mucho más sencillo calcular cuantos fotogramas vamos a necesitar en cada plano.<sup>14</sup>

#### **3.4.3. Layout**

Debido a la falta de tiempo que hemos tenido durante todo el proceso de este proyecto. Nuestra producción de layout ha sido un tanto más sencilla, omitiendo las luces y sombras que más tarde estudiaríamos con el director de fotografía e iluminación. Se basaron en estudios muy simples de ángulos y movimientos de cámara y de las acciones de los personajes. Jugamos con la ventaja que en la animación de stop motion deja una mayor libertad a la hora de animar, ya que se puede ir cambiando sobre la marcha los encuadres. Por ejemplo, un encuadre que teníamos claro en layout puede quedar mucho mejor bajo cámara de otra manera.

### **3.5. CONCEPT ART. DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENOGRAFÍAS**

<sup>13</sup> El story se puede revisar dentro de la **Biblia de Producción** del proyecto. Comprenden las páginas 23 a 51.

<sup>14</sup> Hay un archivo anexo con el nombre *Prueba Animática*. Se trata de una de las primeras animáticas.

El desarrollo conceptual de esta historia resulta esencial para encontrar la estética mixta que representara la modernidad y el pasado. Tanto el diseño de los personajes como del entorno requirieron de una profunda investigación de referentes estéticos históricos. El primer paso fue acotar el tiempo y el lugar del que estamos hablando.

Esta historia transcurre en los años 50 en Inglaterra, pero ya que en ella aparece un personaje del pasado debíamos encontrar un modo en que ambas estéticas encajaran sin dar como resultado una imagen molesta que confundiera el mensaje.

La caracterización de los personajes surge de un interés común por la década de los años 50 y 60 americanos. En el cuento original el Sr Otis es ministro de América, sin embargo, en la adaptación lo convertimos en un nuevo rico, un empresario de pantalones vaqueros que triunfa y decide ampliar horizontes mudándose a Inglaterra. Para ello arrastra a su familia con él e intenta convencerles comprando un castillo para convertirlo en su nuevo hogar. Así pues para la caracterización de la familia Otis basamos la búsqueda en conceptos tales como moderno, útil, escéptico o egocéntrico afines a la personalidad general de la familia.

El personaje del fantasma requería de una caracterización especial ya que no se trata propiamente de un ser humano. De esta manera jugamos con modificar la anatomía alejándonos un poco del referente humano y jugando con los colores y formas con mayor libertad. Además disponía de características que le diferenciaban de un simple mortal como el hecho de que es capaz de flotar.

El proceso a seguir en esta sección fue de la siguiente manera: escogí unos referentes para cada personaje y los comenté con el resto del equipo. Después de buscar muchas imágenes y documentación como base de partida hablé con Duna para mirar las cualidades de los personajes. Yo solo le marque las pautas a seguir, ella continuaría con libertad dentro de estas premisas su búsqueda de referentes para adaptarlas a su propio estilo. Una vez terminados algunos bocetos hicimos una primera revisión, así sucesivamente hasta encontrar los diseños definitivos. A partir de este momento se encargó de realizar las hojas modelo de los personajes (*model sheets*), donde ya queda clara la apariencia, el vestuario, el carácter del personaje, algunas poses claves y las expresiones más características desde diferentes puntos de vista. De esta manera los modeladores tienen un concepto muy claro de los volúmenes y los animadores trabajan con más claridad la animación.

Algunas veces se realizan incluso pequeñas esculturas o maquetas para que el animador vea al personaje en tres dimensiones. Trabajo que Ana se encargó de realizar, pero en este caso era un estudio propio para modelar todos los personajes.

Al mismo tiempo, los artistas de fondos realizan un trabajo similar con las distintas localizaciones, y los directores de arte y los estilistas de color determinan el estilo del dibujo y los esquemas de colores a emplear. El proceso

fue muy similar al del diseño del personaje. En mi caso, marqué unas premisas de que estética debían tener los diferentes mundos de los personajes, siempre abierto a discusión dentro del equipo ya que las ideas de todas eran validas siempre que se debatieran. Una vez marcadas dichas características nos centramos en la búsqueda de los referentes. Finalmente, entre todas buscamos los *props*<sup>15</sup> y Duna Tàrrega se encargó de realizar el diseño final de la escenografía y los *matte paintings*<sup>16</sup>. Trabajo que realizó primero en papel y finalmente dándole un acabado digital.

Todo este proceso fue largo e intenso ya que muchas de las primeras búsquedas fueron suprimidas hasta encontrar el estilo definitivo. Se realizaron muchos bocetos e ilustraciones que finalmente acabaron descartados pero que ayudaron a ir definiendo y puliendo el estilo final tanto de personajes como de escenarios.

### 3.6 BIBLIA DE PRODUCCIÓN Y PITCH

Tenemos muy claro que queremos que este proyecto avance y por ello es muy importante la preparación de una buena biblia de producción junto a una buena exposición del proyecto a través del pitch. Siendo interesante también hacer una presentación con un formato al estilo Pecha Kucha<sup>17</sup>.

#### BIBLIA O LIBRO DE PRODUCCIÓN

“La biblia de producción hace referencia a un completo manual o guía que incluye todas las instrucciones necesarias para la producción”<sup>18</sup>

En nuestro caso la biblia de producción se ha convertido en un diario de nuestro proyecto a medida que ha ido avanzando. En el se encuentra explicado todo el proceso desde la idea hasta la parte de distribución y marketing planteadas para un futuro. Es uno de los anexos de esta memoria y del que he podido extraer toda la información y documentación necesaria para escribir este TFG.

### 3.7 PRESUPUESTO

"Para rodar un corto sin dinero no hace falta sacrificar la producción. Sólo es preciso plantearlo todo con una mentalidad diferente"  
(*Cómo se hace un cortometraje*, 2005, pág. 43)

<sup>15</sup> Accesorios y elementos que figuran en una escenografía.

<sup>16</sup> Representación visual, ya sea digital o pintada, de un fondo creando la ilusión óptica de profundidad.

<sup>17</sup> Estilo de presentación predeterminada por el paso de 20 diapositivas con 20 segundos de duración cada una.

<sup>18</sup>UNAV, [en línea], disponible en:

[http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art\\_id=357](http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art_id=357)

Dado que carecíamos de financiación para este proyecto, hemos tenido que ajustar el presupuesto lo máximo posible a nuestras limitaciones. Por lo que el ingenio ha sido más productivo que nunca y las aportaciones y préstamos por parte de la facultad han sido decisivas para que esta idea se haya podido llevar a cabo.<sup>19</sup>

## 4. PRODUCCIÓN

Sin duda, la mayor aportación por parte de la facultad de Bellas Artes, ha sido el préstamo de uno de sus despachos para poder emprender este proyecto desde casi el comienzo. Las primeras partes de la producción como el guión o el story han sido realizados en la asignatura de Producción de Animación I, revisados por Sara Álvarez y Raúl González. Una vez acomodadas en dicho despacho, las labores en equipo han sido mucho más fáciles de llevar puesto que teníamos un sitio común donde trabajar y debatir. En un principio la parte de la grabación iba a realizarse en uno de los estudios que dispone la universidad para este fin, pero dado que no sabíamos con exactitud los días de rodaje ya que todas teníamos asignaturas y trabajos fuera de este contexto, decidimos montar la escenografía dentro del despacho, cosa que nos facilitó adaptarnos a los días para grabar.

La ayuda tanto de profesores como de los técnicos de la facultad ha sido primordial en este proyecto.

### 4.1. MODELADO DE PERSONAJES

El modelado de personajes, como el resto de del proyecto se ha basado en una gran búsqueda de información sobre técnicas y materiales. Esta parte la llevó a cabo Ana Lledó, quien desde el primer momento que tuvimos claro el guión comenzó a documentarse para este encargo. Estuvimos hablando de las necesidades que tenían los personajes en cuanto a expresiones y movimientos. De esta manera yo le exponía las premisas y entre las dos buscábamos las mejores opciones. Una vez estaba claro esto, Ana dedicaba muchas horas para realizar unos primeros modelos con los que hacer las pruebas y así descartar los materiales que no eran oportunos.

Buscamos referentes de otras películas que se basaron en la técnica de stop motion para adaptarlas a nuestros propios personajes. Partiendo de la base de que nuestro presupuesto era limitado buscábamos materiales que tuvieran cierta resistencia pero que no fueran excesivamente caros para hacer frente a todos los gastos que ello conlleva. Por lo que tuvimos que descartar hacer

---

<sup>19</sup> Se puede ver un archivo del Presupuesto dentro de la Biblia de Producción, en la página 168

armazones que utilizaron en películas tales como *Coraline*, 2009, o *ParaNorman*, 2012, como los realizados por Kinetic Armatures.<sup>20</sup>

Uno de los momentos clave durante este proceso fue el *Workshop* de Jiri Barta<sup>21</sup> donde aprendimos mucho sobre como su equipo realizaba los armazones para sus trabajos. Era la manera perfecta de llevar a cabo el nuestro ya que tenían la resistencia perfecta para lo que necesitábamos en nuestra animación sin los altos costes de los esqueletos que proporcionan los de la empresa Kinetic. Los armazones del *workshop* estaban realizados con alambre anodizado conocido en el arte de la jardinería y los bonsáis. Es un material difícil de encontrar pero económico y resistente. La técnica que Ana Lledó llevó a cabo para realizar estos armazones con dicho material fue comprar aluminio de diferentes tamaños, correspondiendo a diferentes partes del armazón. Así, para la columna y las extremidades se utilizó el alambre de mayor grosor trenzando varios hilos para hacerlos mucho más resistentes pero al mismo tiempo maleables, para poder cambiar las poses en la animación. El alambre más fino se utilizó para los frágiles dedos.

Hasta llegar a utilizar este material como definitivo se pasó por una experimentación de ensayo y error con otros materiales que dieron muchísimos problemas, puesto que tendían a romperse o imposibilitaban algunos movimientos.

## 4.2. ESCENOGRAFÍA

Alba Pascual fue la encargada de llevar a cabo esta labor. Los referentes para la escenografía se basaron en una búsqueda de imágenes a través de internet que se adaptaran al estilo que el resto del trabajo tenía tanto con el guión como con todos los personajes. Debía tener un ambiente lúgubre y antiguo, pero también tenía que transmitir la grandeza de una época pasada. Los referentes más conocidos para esta parte del proyecto fueron las escenografías de *Pesadilla Antes de Navidad*, 1993, *La Novia Cadáver*, 2005, o *Coraline*, 2009, entre otros. La intención era mezclar los referentes de las imágenes reales con la fantasía de estas producciones de animación, buscando la reinterpretación de las formas más alejadas de las formas estandarizadas.

Nos centramos en las escenografías que aparecen en el guión: el castillo y el pasillo, pero también hicimos el concept de las escenografías que representarían a la familia como el despacho del Sr Otis, constituido por la luz y el color.

Finalmente, solo se llevó a cabo la escenografía del castillo y del pasillo ya que decidimos que era lo que íbamos a poder grabar con el tiempo que disponíamos. El pasillo debía adaptarse a las necesidades de la animación y a

<sup>20</sup> Empresa que se dedica a realizar armazones profesionales para *stop motion*. Se puede encontrar mas información en su página web: [www.kineticarmatures.com](http://www.kineticarmatures.com)

<sup>21</sup> Taller intensivo realizado en la UPV y organizado por el Master de Animación.

las características de los personajes que iban a interactuar en este. Así que el tamaño se adaptó a las dimensiones del fantasma, además buscábamos sensación de profundidad y había que lograrlo a través de la perspectiva y de las formas.

El primer punto a tratar fue la elección de colores y luces, debía tener todo un mismo matiz, una continuidad de color. Personalmente me atraía mucho la idea de un cortometraje con la estética de *Frankenweenie*, 2012, o *The Artist*, 2012, ambos en blanco y negro evocando una etapa del cine con añoranza, en el que la acción, la forma de actuar y la escenografía y atrezos debían ser contundentes para distraer al espectador de la falta de color o de diálogos. Pero por otro lado, el público infantil aprecia mucho estos matices de color, así que descartamos una animación en blanco y negro para dotar de una escena poca saturada de color. Después de varias pruebas en papel, buscamos los elementos adecuados y descartamos las combinaciones de colores muy diferentes. De esta manera, el azul se convirtió en el color predominante de toda la escena, habitando en el papel de la pared y la sucia alfombra que viste el suelo.

Después de que Duna realizara los primeros bocetos de las escenografías hablamos con Alba de las cualidades que esta debía tener. Por mi parte, le dejé saber que tenía libertad para expresar a través de la escenografía sus particularidades, siempre y cuando hiciéramos una puesta en común y estuviera dentro de las premisas. Ella me comentó su idea de dar un toque de personalidad con las formas de las puertas y tras ver que podía funcionar mucho mejor que la primera idea de que fueran todas iguales, comenzó su proceso de fabricación. Las puertas y los cuadros dotan de gran individualidad a esta estancia puesto que sus formas distan mucho de la realidad, no comparten una homogeneidad, son más anchas por arriba y más estrechas por bajo, además de que ninguna es igual a la anterior. Los cuadros, pintados por Duna Tàrrega, insinúan las formas de lo que un día fue el fantasma y su difunta esposa.

El pasillo se realizó de manera que la parte por la que saldría el fantasma era mucho mas pequeña y estrecha que el lado opuesto, dando así una sensación de profundidad visual mayor. Jugamos con la ventaja de que la animación del fondo estaba mucho mas borrosa por lo que el espectador no podría distinguir que las puertas del fondo son mucho mas pequeñas que el fantasma cuando está pasando por su lado, sin necesidad entonces de construir un personaje más pequeño para la parte del final y otro más grande para cuando se acerca a la cámara.

La altura de las paredes era indispensable para no tener problemas más tarde con los ángulos y puntos de vista de la cámara. Aun así tuvimos que editar algunas cosas en postproducción.

El castillo fue otro reto más para construir una profundidad de campo inexistente, puesto que debía parecer que los objetos estaban mucho más alejados unos de otros y de la cámara, cuando la realidad era bien diferente. El

hecho de que ningún personaje iba a entrar en esta escenografía facilitó que esta fuera de tamaño reducido con materiales mucho más económicos como lo son el corcho o la arcilla. Este juego óptico se logró dotando de mucho detalle las partes más cercanas a la cámara como el muro de piedra y las rejas en primer término y los árboles más cercanos y, prescindiendo de tanto minuciosidad para los objetos del fondo. Los colores del castillo debían ser una continuación de su interior, así que continuamos con una escena poco saturada donde un gris verdoso predomina en ella. Algunos matices de claroscuros dotan al castillo y sus alrededores de cierta realidad que juega con las luces y sombras que más tarde se colocarían de manera estratégica para la grabación.

Aunque parecía que siempre lo teníamos todo controlado en cuanto a tiempos, movimientos, tipo de planos que íbamos a utilizar, siempre había algún pequeño detalle que se escapaba de nuestro control y teníamos que improvisar. Un ejemplo de ello fue la estructura de la escenografía que tuvimos que modificar al final de la grabación de las cortinillas para la segunda edición de *Prime The Animation*<sup>22</sup> ya que era imposible mover la estructura del fantasma que se apoyaba sobre las paredes de la escenografía sin que las luces reflejaran sombras extrañas sobre el suelo y las paredes. La solución a esto fue construir una base sobre las paredes para apoyar el *rig*<sup>23</sup> del fantasma sin que tuviera que pasar por debajo de los focos.

### 4.3. DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN

Sin duda, el trabajo de fotografía e iluminación ha sido el gran desafío de este proyecto. Gracias a los esfuerzos, nociones y paciencia de José M. Olmos y Ana Lledó se logró mantener la estética que buscábamos. Sin duda la falta de presupuesto y recursos, ha sido una vez más el villano en esta historia. Falta de recursos que se ha podido suplir con la colaboración tanto de técnicos como de profesores que han aportado el material necesario para que pudiéramos afrontar esta labor.

En una de sus entrevistas Pete nos cuenta el hecho de que sea preferible hacer los efectos visuales a través de la producción, es decir, en el momento en el que se toma la fotografía o en post-producción es cuestión de gustos. Cuando trabajó con Henry Selick ambos estuvieron de acuerdo en que sería mejor evitar los efectos en post-producción y hacer cuantos más mejor en el momento del rodaje. Pero también, nos relata que hay particularidades que

---

<sup>22</sup> Prime the Animation muestra los mejores trabajos producidos en los últimos años por estudiantes de animación de tres universidades internacionales. En la primera edición participaron: Middlesex University (Reino Unido), Universitat Politècnica de València (España), The Animation Workshop (Dinamarca) y Estonian Academy of Arts (Estonia).

<sup>23</sup> Estructura a modo de brazo metálico para sujetar los personajes modelados.



impiden que esto sea así y de manera necesaria, se han de realizar en la post-producción. Se obtiene mejor calidad si se hace bajo cámara.<sup>24</sup>

Partimos de esa premisa, intentar evitar al máximo posible dejar muchos elementos para post-producción y edición digital y de esta manera hacer todo lo posible en el momento de la grabación. En mi humilde opinión, la calidad que se puede lograr es mucho mayor cuando se evita la masificación de efectos especiales en la postproducción y el hecho de que todo sea más artesanal dota de magia a la narración y al resultado final.

Intentamos realizar un lenguaje similar al de las películas de acción real, es decir, cuidando la iluminación, la composición, eligiendo el tipo de objetivo adecuado para cada plano o con los movimientos de cámara, algunos realizados foto a foto y otros grabados en modo video.

## 4.4. ANIMACIÓN

### 4.4.1. Estudio de la animación 2D

La parte de la pre-producción ha sido de vital importancia para que el proceso de animación fuera mucho más fluido al tener todo preparado y estudiado. Solo aportando pequeñas modificaciones e improvisaciones que el stop motion permitía. Por ello, la realización por parte de Duna del estudio del movimiento de los personajes, de sus cambios de expresión y de los tiempos ha rentabilizado el tiempo de producción a la hora de animar.

### 4.4.2. Animación bajo cámara

Es muy importante quitar el modo automático a todo: iris, foco, exposición, la ISO, el balance de blancos, etc. Y tener el control manual de todas las opciones para conseguir el punto de vista y el foco deseado que tendremos que ir comprobando a medida que vamos captando las imágenes. En alguna ocasión tuvimos que repetir alguna toma por no darnos cuenta de que alguna de las fotos había salido borrosa hasta montar la animación para pre visualizarla. Igual de importante es la calidad y la composición de la imagen o la escena como centrarnos en lo que realmente pasa, centrar el foco en la historia y en los personajes sin distraer al espectador con demasiados efectos visuales.

Otra de las cosas a tener en cuenta a la hora de animar bajo cámara es que normalmente una secuencia o toma no se anima en un solo día así que las precauciones para que todo se mantenga de la misma manera un día tras otro hasta terminar la toma son muy importantes. La escenografía debe ser lo suficientemente resistente para que dure toda la grabación, además de marcar donde está situado el trípode y la situación de la cámara. Un pequeño cambio

<sup>24</sup> Ken, A Priebe. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation: An Interview with Pete Kozachik, ASC*. En: AWN.com [en línea] Entrevista disponible en: (<http://www.awn.com/animationworld/advanced-art-stop-motion-animation-interview-pete-kozachik-asc>)

podría arruinar toda la animación.

La forma en la que llevamos la animación fue normalmente de la siguiente manera: Duna se encargaba de animar uno de los personajes mientras yo visualizaba a través del monitor los movimientos para prevenir pequeños errores. Pero también hubo veces en las que se invirtieron los roles y Duna supervisaba la animación como por ejemplo en la toma en la que tiemblan los cuadros para que no quedara un movimiento mecánico. Alba, Ana y yo nos encargábamos de animar unos cuadros en concreto y Duna anotaba los movimientos para que no se repitieran y nos guiaba sobre cual podría ser el más indicado.

Se convirtió en un proceso minucioso, teniendo en cuenta el tamaño de las piezas que componen los personajes y la dificultad para moverlos en un espacio tan reducido. Siempre con el miedo de que cualquier pequeño detalle puede echar a perder todo un día de trabajo y la posibilidad de tener que grabar una misma toma varias veces. Siempre desde el punto optimista que se puede mejorar sabiendo en lo que hemos fallado. Otras veces solo cabía la resignación de tener que dejar una toma que era aceptable pero no excelente a causa de la falta de tiempo que ha sido latente durante todo el proceso de grabación. Falta de tiempo que llegó tras invertir mucho de este en la parte de pre-producción, pero que al menos por mi parte, no me arrepiento de que fuera de esta manera ya que, de haberlo hecho de otra forma, la calidad final de la narración visual no hubiera sido la esperada.<sup>25</sup>

## 5. POST-PRODUCCIÓN

### 5.1. MONTAJE, EFECTOS ESPECIALES Y CORRECCIÓN DE COLOR

La post-producción fue llevada a cabo por José M. Olmos y, al igual que en el resto del proyecto el flujo del trabajo fue de la siguiente manera: comenté a José la idea que llevaba sobre el montaje y según el tiempo del que disponía José nos enviaba a través del correo electrónico una o varias versiones sin efectos ni retoques. Una vez tomada la decisión de cual es el montaje definitivo, se encargaba de adecuar todo el tono del montaje para que tuviera una continuidad visual. Además de esto tuvo un gran trabajo corrigiendo luces y sombras, quitando *rigs* e incluyendo algunos efectos a la grabación como son las pupilas en los ojos que se hicieron a partir de Photoshop y que José las incluyó en el programa de After Effects para proporcionarles el movimiento. La gota también fue animada por Duna en Photoshop y más tarde incrustada en la imagen. José nos comentó que su principal problema fue igualar el color entre planos, ya que cada luz tenía una temperatura diferente y reflejaba de manera distinta sobre el fimo.

Como Pete Kozachik explica en la entrevista que hemos visto

---

<sup>25</sup> Calendario de grabación en el Anexo D, página pagina 37.

anteriormente, hoy en día se hacen más tomas utilizando un croma cosa que facilita la labor de los animadores que ya no tienen que preocuparse por otra cosa que no sea darles vida a sus personajes. Además de proporcionar la posibilidad de que el trabajo para los directores sea mucho más ambicioso. Buscando la calidad del disparo bajo cámara con la seguridad de que se puede mejorar en post-producción<sup>26</sup>.

## 5.2. SONIDO Y MÚSICA

Del sonido se encargaron Pau Seguí y Juan Castelló, ya que preferimos delegar esta función a personas cualificadas. El flujo de trabajo fue de la siguiente manera: José M. Olmos después de tener realizada la post-producción y montaje con los tiempos definidos enviaba una copia de baja calidad a los técnicos de sonido para que incluyeran los efectos sonoros. Luego ellos enviaban el archivo de audio a Jose para introducirlo dentro de la versión final con mayor calidad.

Por otra parte, la banda sonora fue realizada por David Cases a quien enviamos el story definitivo y la animática para que pudiera comenzar a trabajar en ella. Le comentamos que tipo de melodía podría adecuarse con la temática y nos envió una primera aproximación<sup>27</sup>.

## 6. CONCLUSIONES

En primer lugar comentar que es muy complicado defender un proyecto en equipo de manera individual cuando todas las partes de este han estado involucradas en el mismo proyecto sin importar las tareas que tenían individuales, es decir nos hemos tenido que ayudar unas a otras en todo el proceso de producción puesto que no llevamos la misma dinámica que una empresa profesional, ni tenemos el mismo equipo, presupuesto ni personal. Por lo tanto, diferenciar individualmente el proceso que cada una ha llevado a cabo es muy complicado y, por supuesto se omite repetir que ha hecho cada una de nosotras en colaboración con las demás.

Por otra parte, sabíamos que nos involucrábamos en un proyecto que correspondía con unos créditos superiores a los exigidos para la defensa de un TFG, pero sin dudarlo era algo que estábamos de acuerdo en asumir. Es cierto que es mucho más complicado realizar un trabajo de esta envergadura cuando hay que compatibilizarlo con otras asignaturas y, en algunos casos, con un

<sup>26</sup> Ken, A Priebe. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation: An Interview with Pete Kozachik, ASC*. En: AWN.com [en línea] Entrevista disponible en: (<http://www.awn.com/animationworld/advanced-art-stop-motion-animation-interview-pete-kozachik-asc>)

<sup>27</sup> Para más información sobre la metodología que siguió adjunto un escrito realizado por él mismo. Anexo F de la pagina 39.

horario laboral extra después de las clases. Además con la reducción de horas para las asignaturas la calidad de los temarios también se ha visto influida y por ello no se ha podido sacar todo el partido que esperábamos para este proyecto.

Sin duda, no podría haber elegido un proyecto mejor ni un equipo del que estoy más que orgullosa, y creo que ha sido un tiempo bien invertido. A pesar de las largas jornadas de trabajo, me siento totalmente satisfecha con lo que un pequeño equipo con todas sus limitaciones puede llegar a realizar con fuerza de voluntad, optimismo y dedicación. Tengo claras todas las carencias que hemos tenido al realizarlo, por falta de experiencia.

Considero que he sido muy exigente durante todas las etapas y he preferido la calidad antes que la cantidad, cosa que mi equipo ha compartido conmigo y por ello no ha habido disputas. En todo momento, han estado dispuestos a realizar los cambios que creía necesario, no les ha importado si han tenido que modificar una o diez veces los armazones para los personajes o el diseño final de los mismos. Y lo mismo ha ocurrido con la iluminación y la escenografía, nos hemos podido pasar una tarde entera ajustando las luces y por ese mismo motivo no se ha podido animar cuando lo teníamos establecido en el calendario. Pero a favor de esto, al día siguiente teníamos todo claro para poder empezar a animar desde primera hora de la mañana, con la iluminación adecuada. Hay que reconocer las aptitudes y limitaciones que cada uno tiene y adaptarlas al proceso. De igual o mayor importancia es la actitud con la que nos enfrentamos a este tipo de proyectos. En un proyecto de animación se debe tener la mente preparada para muchas horas de trabajo y dedicación constante.

A pesar de que era la primera vez que todas trabajábamos en un proyecto de estas características creo que hemos logrado un resultado muy profesional. La animación ha sido fluida y la investigación para realizar los muñecos nos ha ofrecido unos personajes con la suficiente calidad como para terminar este proyecto.

En cuanto a la parte de dirección de este proyecto, he de decir que ha sido igualmente un duro trabajo, mucho más de lo que esperaba. Me di cuenta que era necesario delegar muchas veces en mis compañeros trabajos que hubiera hecho yo misma, pero estaba segura del que el resultado no tendría la calidad suficiente, ya sea por la falta de experiencia en dicho sector, como construir los armazones, o porque entonces no tendría tiempo para organizar todas las partes y que siguieran la misma estética y unos tiempos buenos de producción. De esta manera entendí que la mejor forma de trabajar era exponer unos objetivos, premisas y estética a seguir a cada uno de los componentes del equipo y revisar sus trabajos de manera periódica para resolver dudas o guiarles a través del proceso. Las reuniones han sido constantes y la mayoría de las veces trabajábamos durante las mismas horas y, si era posible en el despacho para poder comentar los posibles problemas que podían ir surgiendo.

A diferencia de mis compañeras que sus respectivos proyectos están centrados básicamente en una sola materia, mi función ha sido coordinar cada una de ellas pudiendo de esta manera saber como trabajan e involucrándome en todo lo posible en sus proyectos. De esta manera, he conseguido conocer de primera mano aspectos relativos a la animación, al mundo del *model maker*, de la escenografía y de la iluminación y post-producción.

Lo más complicado llegó en la época de las vacaciones, tras acabar la animación y tener que dejar el despacho teníamos que centrarnos cada una en acabar nuestras memorias, pero con la dificultad añadida de que cada una de ellas complementa la parte de la otra. Por lo que decidimos que la Biblia de Producción sería nuestra memoria conjunta para poder tener todo el proceso en un mismo documento y tenerlo a mano a la hora de redactar individualmente nuestros proyectos. Este también ha sido un trabajo similar al anterior en el que he tenido que animar a mis compañeras para que acabaran lo más rápido posible sus escritos, de esta manera podía recopilarlos en la biblia. Con la dificultad añadida de que todas estábamos en localidades diferentes y con horarios muy diversos, por lo que quedar para comentar como organizar los trabajos era mucho más complicado. La solución ha sido un gran intento de comunicación a través de las redes sociales, móvil y correo electrónico. La plataforma de *dropbox*<sup>28</sup> ha sido nuestro gran aliado a la hora de compartir información y documentación.

El trabajo en equipo tiene sus ventajas e inconvenientes pero, en general, si trabajas con gente que se desenvuelve bien en este sentido, que le gusta debatir sus ideas pero no imponerlas y que además tienen la intención de ayudar a sus compañeros, para mi, sin duda, es mucho más satisfactorio trabajar en equipo. Los inconvenientes se pueden suplir, siempre y cuando todos tengamos la intención de que se consiga una armonía en la jornada de trabajo, pero se pueden resumir en algunos momentos que hemos tenido diferencias de opiniones y parecía que no llegaríamos a estar de acuerdo nunca. Ha habido momentos en los que sentía que tenía que tomar una decisión aun sabiendo que no íbamos a salir todos contentos con ello, pero finalmente, se han aceptado y después de ver lo que hemos logrado no ha habido nada que reprocharnos. Otra de las dificultades que hemos tenido al trabajar en equipo ha sido la de organizar nuestros horarios cuando teníamos asignaturas con las que era difícil coincidir para trabajar. Pero sigo pensando que si consigues trabajar con el equipo adecuado todo fluye mucho mas y el trabajo es mas ameno y creativo, pudiendo aprender de los compañeros, compartiendo experiencias y ayudándose unos a otros.

Todo esto corrobora la importancia del trabajo en equipo para este tipo de producción artística; a partir de entonces concluimos que la metodología de trabajo utilizada desde las primeras etapas de la preproducción y el desglose

---

<sup>28</sup> *Dropbox*, servicio de alojamiento de archivos en la nube

de las tareas y la responsabilidad individual de cada participante en cada una de las etapas garantizó el éxito y los resultados finales alcanzados. El trabajo individual nunca me hubiera llevado a obtener este resultado.

Por otra parte consideramos que este ejercicio, nos ha preparado para afrontar nuestro futuro laboral en este tipo de labor artística en la industria de la animación. Uno de los resultados evidentes de nuestro trabajo de TFG, además del corto, es haber sido seleccionadas para hacer la producción de la cortinilla para Prime the Animation 2, que por su perfil itinerante será exhibida en las escuelas participantes y otros espacios a nivel internacional. Además, *Cómo acabar con los Otis* se proyectará en Méjico, entre una selección de cortos de los alumnos de la UPV, para celebrar el Día Mundial de la Animación, donde se convoca el V Concurso de Cortometraje Animado por Radio UNAM<sup>29</sup> y la FAD<sup>30</sup>.

Como he comentado anteriormente en el apartado de objetivos, una vez finalizado el proyecto y presentado, mi intención es distribuir el material obtenido, tanto el *teaser* como la Biblia de Producción en productoras y festivales, de esta manera dar a conocer nuestro trabajo y poder encontrar financiación para realizar el corto. Antes de realizar estas labores es recomendable incluir el material en el Registro de Propiedad Intelectual, para proteger los derechos de autor. También nos planteamos el recurso de *Crowdfunding* para el mismo fin.

Hemos iniciado la identidad de un grupo “Rock & Doll Productions”, y con esto será más fácil identificar nuestro trabajo dentro del mundo de la animación. Ya hay un ejemplo de ello con los ex-alumnos que formaron Silly Walks<sup>31</sup>. En Animación el equipo hace la fuerza. Además trabajaremos en la creación de una página web y otras redes sociales para darnos a conocer.

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA / FILMOGRAFÍA

### 7.1. BIBLIOGRAFÍA

ADELMAN, K., *Cómo se hace un cortometraje*, Ed. Ediciones Robinbook, s.l., Barcelona, 2005.

CÁMARA,S., *El dibujo animado*. Ed. Parramon, 2008.

<sup>29</sup> Universidad Nacional Autónoma de México

<sup>30</sup> Facultad de Artes y Diseño

<sup>31</sup> Es un equipo de jóvenes artistas especializados en el desarrollo visual y en la animación 2D. <http://sillywalkstudio.tumblr.com/>

FIELD, S., *El Manual del Guionista: ejercicios e instrucciones para crear un buen guión paso a paso*, Ed. Plot Ediciones, Madrid, 1996.

HEIT, L., *Animation sketchbooks*. Ed. London : Thames & Hudson, Londres, 2013

WILDE, O., *The Canterville Ghost (El fantasma de Canterville)*, Inglaterra: The Court and Society, 1887.

## 7.2. FILMOGRAFÍA

LASSETER, J., (Director), *Toy Story*, [Película y Making of], EE.UU: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 1995.

BURTON, T., (Director y productor), *The Nightmare Before Christmas (Pesadilla antes de Navidad)*, [Película y Making of], EE.UU: Touchstone Pictures / Skellington Productions Inc, 1993.

BURTON, T. (Director y productor), *Corpse Bride (La Novia Cadáver)*, [Película y Making of], Coproducción EEUU-Reino Unido; Warner Bros Pictures / Tim Burton Animation Co. / Laika Entertainment/ Patalex Productions / Tim Burton Productions / Will Vinton Studios, 2005.

BURTON, T. (Director y productor), *Frankenweenie*, [Película y Making of], EEUU; Walt Disney Pictures, 2012.

RENAULT, C., PABLOS, S., COFFIN, P., (Directores), *Despicable me (Gru: mi villano favorito)*, [Película y Making of], EE.UU: Universal Pictures / Illumination Entertainment, 2010.

SELICK, H. (Director), *Coraline (Los mundos de Coraline)*, [Película y Making of], EE.UU: Focus Features / Laika Entertainment / Pandemonium, 2009.

SONNENFIELD, B., *The Addams family (La familia Addams)*, [Película], EE.UU: Filmayer / Paramount Pictures / Orion Pictures Corporation, 1991.

VERBINSKI, G., *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (Piratas del Caribe: la Maldición de la Perla Negra)*, EE.UU: Walt Disney Pictures / Jerry Bruckheimer Films, 2003.

## 7.3. WEBGRAFÍA

Aardman, [en línea] <http://www.aardman.com/> • Disney Animation Studios, [en línea]

<http://www.disneyanimation.com/careers/opportunities/developing-appealing-characters>

Grangel Studio, [en línea] <http://www.grangelstudio.com/> • LAIKA, [en línea] <http://www.laika.com/>

Ken, A Priebe. 'The Advanced Art of Stop-Motion Animation': An Interview with Pete Kozachik, ASC. En: Awn.com [en línea], 2001. Entrevista disponible en:

<http://www.awn.com/animationworld/advanced-art-stop-motion-animation->

[interview-pete-kozachik-asc\)](#)

MESA DE GUIÓN [en línea]. <http://mesadeguion.blogspot.com.es>

SERIES Y CINE[en línea]. <http://www.seriesycine.com/2010/10/diferencias-entre-teaser-y-trailer>

Pixar Animation Studio, [en línea] <http://www.pixar.com/>

## 8. ANEXOS

### ANEXO A. Asignaturas que han sido importantes dentro de este proyecto:

- Realización de relatos de ficción. Profesor Fernando Canet: donde los objetivos a desarrollar eran aprender estrategias y recursos narrativos para aprender a analizar relatos audiovisuales con ello aprendemos a narrar una historia en lenguaje audiovisual.
- Producción de animación I. Profesora: Sara Álvarez. Se estudiaron las fases de desarrollo y pre-producción en animación.
- Producción de animación II- Profesor: Miguel Vidal. Es la continuación de producción de animación I, donde se continuo desarrollando el proyecto con la fase final de pre-producción.
- Proyecto Escenográfico. Profesora: María Zárraga. Se estudia la base de la escenografía, donde nos introduce a los procesos, instrumentos, medios y materiales propios de la práctica escenográfica.
- Proyecto Escenográfico II. Profesora: María Zárraga. Esta asignatura es la continuación de Proyecto Escenográfico I, en la cual continuamos desarrollando los conceptos básicos y las estrategias de trabajo.
- Práctica Escénica Contemporánea. Profesora: Martina Botella. El objetivo principal es introducirse en las distintas maneras de conformar el espacio escénico y escenográfico a través de procesos, medios y soportes.
- Dirección de Fotografía. Profesor Raúl Durá: Adquirir los conocimientos básicos para planificar la grabación de cualquier producción Audiovisual. Se puso especial interés en las prácticas de iluminación en estudio y primeros planos.
- Modelado 3D. Profesor Francisco Martí: Introducción al modelado de personajes con programas de creación 3D. El objetivo fue aprender a utilizar las nuevas tecnologías para aplicarlas a este o futuros proyectos de animación.



- Animación 3D. Profesora María Lorenzo: Introducción a la animación con tecnología 3D. La intención principal fue refrescar los fundamentos de la animación para los miembros del equipo y utilizar las herramientas 3D para planificar al milímetro una animación.

**ANEXO B. CALENDARIO DE PRODUCCIÓN:**

JUNIO 2013:	IDEA
SEPTIEMBRE 2013:	BUSCAR INFO OBRA + REFERENTES - CONCEPT ART (PAI)
OCTUBRE 2013:	TALLER DE PERSONAJES (PAI) + ESCRIBIENDO GUION
NOVIEMBRE 2013:	DECOUPAGE + STORY (PAI) + REVISION DE GUION
DICIEMBRE 2013:	STORY CACLO + ESCENOGRAFIAS Y PROPS (PAI)
ENERO 2014:	BIBLIA DE PRODUCCIÓN + PITCH
FEBRERO 2014:	ACTING PARA ANIMACION + LAYOUT (PAI II) - NUEVO DISEÑO PERSONAJES - NUEVO STORY
MARZO 2014:	ACTING + PUESTA EN COMUN (PAI II) - DESGLOSE Y ESTUDIO CABEZAS Y BOCAS FANTASMA - PRESENTACIÓN LAYOUT
ABRIL 2014:	TIMING - TERMINADOS ARMAZON, BOCAS Y CABEZAS. - AJUSTE PARPADOS Y BOCAS FANTASMA - PRUEBAS MANOS SILICONA - NUEVAS MANOS FANTASMA - VESTUARIO FANTASMA (LIDIA, MARE DUNA)
MAYO 2014:	PUESTA EN COMUN + CLASES TOON BOOM + ADOBE PREMIERE PARA POST-PRODUCCION - WORKSHOP JIRI BARTA - PREPARAR DESPACHO PARA GRABAR - ROTURA BRAZO FANTASMA - ACABAR ESCENOGRAFIA - HABLAR CON JOSE ILUMINACION - HABLAR CON

	SARA TFG - TOQUES FINALES: ATREZZO FANTASMA (ZAPATOS, GRILLETES, APLIQUES CAPA...) - PREPARAR GRUA FANTASMA - GRABACION PIES (FINALES MARZO) + REVISION - GRABAR TRAVELLING PASILLO
JUNIO 2014:	MONTAJE ESCENOGRAFIA + GRABACION + POST-PRODUCCIÓN TEASER - NUEVO ARMAZON FANTASMA CON ALUMINIO ANODIZADO - GRABAR PASILLO VISTA SUBJETIVA FANTASMA - ACABADO SR OTIS CUERPO + MANOS - NUEVAS PRUEBAS LUZ Y CAMARA.
JULIO 2014:	GRABACIÓN + POST-PRODUCCIÓN PRIME THE ANIMATION
AGOSTO 2014:	POST-PRODUCCION TEASER + PRIME THE ANIMATION
SEPTIEMBRE 2014:	ENTREGA TFG

## Anexo C. Guión

### *Cómo acabar con los Otis* GUIÓN

#### 01. SECUENCIA COMPRA-LLEGADA

##### 01.A. COMPRA CASTILLO/EXT/DIA

(Recorrido de cámara vertical desde abajo) Desde un fondo negro se distingue el apartado de firma en un papel en el que se lee "fdo: ..... H.B.Otis". En un recorrido ascendente vemos el resto del documento hasta leer "Contrato de compra" en la cabecera. El contrato desciende y dejando paso a el comienzo de un camino de tierra que atraviesa una verja oxidada. En ella cuelga un cartel con el siguiente letrero: "SOLD".

Un trasfoco lento muestra el resto del camino de tierra. A los lados de este hay arboles mortecinos, hierba seca y un cementerio comido por la hiedra.

Al final del camino hay una entrada con escalones de piedra que llevan a la totalidad del castillo. (Comienza una panorámica vertical de reconocimiento por el castillo hasta quedar en un plano contrapicado mostrando la magnitud del edificio).

**01.B. LLEGADA CASTILLO/EXT/DIA**

Al otro lado de la verja, en la carretera, UNA FAMILIA espera en la acera mientras el taxista lanza las maletas de su taxi y se mete en el coche arrancando antes de cerrar puertas o maletero. Sale quemando rueda y las puertas del taxi se cierran todas de golpe.

Un hombre con americana azul, el SR. OTIS, se guarda unos papeles en el bolsillo (el contrato) y mira sonriente a la mujer de su derecha, LA SRA.OTIS, que farfulla horrorizada ante la nueva adquisición, llevándose las manos a la cabeza. Detrás de ellos corretean unos GEMELOS mientras una adolescente, VIRGINIA, que leía ensimismada casi enterrando la cabeza en el libro que lleva en las manos, se gira sorprendida por el acelerón del taxi.

**01.C. VENTANACASTILLO/EXT/DIA**

A través de una de las ventanas del castillo, aparece un ESPECTRO VERDOSO que sonríe con el rostro velado por una cortina y semi-cubierto por la oscuridad.

**01.D. PUERTA CASTILLO/EXT/DIA**

El Sr. Otis acerca la llave a la cerradura de la inmensa puerta antigua del castillo pero, antes de que pueda introducirla, la puerta se abre sola.

**02. SECUENCIA HALL****02.A. PUERTA HALL/INT/DIA**

La puerta termina de abrirse con la familia sorprendida al otro lado, todos juntos y apiñados, asomando la cabeza hacia el interior del hall. El Sr. Otis mira con curiosidad, su mujer contempla horrorizada la estancia encogiendo los brazos y contrayendo el cuerpo. Mientras Virginia no levanta la mirada del libro. Los gemelos salen corriendo entre risas hacia el interior.

**02.B. HALL HALL/INT/DIA**

Los niños corretean por el lúgubre recibidor mientras el resto de la familia permanece en el marco de la puerta casi inmóvil. Comienzan a entrar lentamente y la puerta se cierra de repente de manera rápida dando un portazo, dejando la estancia totalmente en penumbra.

**03. SECUENCIA CHIMENEA****03.A. CHIMENEA CASTILLO/INT/DIA**

El Sr. Otis tira de un manotazo los objetos cubiertos de polvo que hay encima repisa de la chimenea. Cuando estos aun están cayendo al suelo coloca con rudeza una fotografía familiar.

**03.B. CHIMENEA CASTILLO/INT/DIA**

El Sr Otis mira el cuadro sobre la chimenea, el viejo retrato de una horrenda

mujer. Alza los brazos para alcanzar las esquinas superiores clavando una tela que deja caer mostrando una bandera americana con sus barras y estrellas.

**03.C.1. CHIMENEA CASTILLO/INT/DIA**

La cara del sr. Otis mira con satisfacción al frente, observando su obra. Suena un reloj de cuco de fondo y el hombre gira la cabeza hacia su derecha.

**03.D. CHIMENEA CASTILLO/INT/DIA**

Del reloj de cuco sale y entra un cuervo negro al compás de las campanadas.

**03.C.2. CHIMENEA CASTILLO/INT/DIA**

El Sr. Otis se gira para contemplar su obra una vez más y se sale de la estancia, en la dirección contraria al reloj.

**04. SECUENCIA NOCHE**

**04. CASTILLO CASTILLO/EXT/NOCHE**

La luna llena ilumina el castillo mientras terminan de sonar las campanadas.

**05. SECUENCIA MAZMORRA**

**05.A VESTUARIO MAZMORRA/INT/NOCHE**

Se abre un armario del que sale sola la ropa del fantasma (capa, pantalones, camisa), comportándose como si tuvieran vida propia flotando por la estancia. A mitad de recorrido salen reptando unos grilletes desde un baúl. Toda la ropa y los accesorios se dirige hacia el camastro al otro lado de la habitación.

**05.B GRILLETES MAZMORRA/INT/NOCHE**

Unas manos huesudas y verdes cierra un grillete entorno a un tobillo.

**05.C ENSAYO MAZMORRA/INT/NOCHE**

El fantasma de espaldas, ya ataviado con el vestuario anterior, ensayando sustos delante de un espejo. Sus pies flotan en el aire.

**06. SECUENCIA PASILLO**

**06.A LUZ PASILLO/INT/NOCHE**

Al final del pasillo comienza a aparecer el reflejo de una luz brillante y verdosa.

**06.B PIES PASILLO/INT/NOCHE**

A ras de suelo, pasan flotando los pies con grilletes en los tobillos. Retumba el eco de las cadenas acompañado por un sonido ambiente que transmite tensión.

**06.C MANOS PASILLO/INT/NOCHE**

Unas manos con dedos huesudos avanzan extendidas por el pasillo hacia la puerta del final emitiendo una luz verdosa. Por debajo de la puerta sale una luz cálida

Del interior de esa habitación sale el ruido de los pasos y risas de los gemelos.

#### 06.D FANTASMA PASILLO/INT/NOCHE

El fantasma, con los ojos en blanco y emitiendo luz verdosa, avanza de manera pausada pero decidida hasta que lo asusta una puerta que se abre a su derecha. Da un pequeño grito mientras se apaga su luz verdosa y se hecha a un lado alzando los brazos. La estancia queda iluminada por la luz anaranjada que proviene de la puerta abierta.

#### 06.E.1 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE

Por la puerta entre abierta está el Sr. Otis levantado una aceitera que agita ante la cara del fantasma. Se agacha. El fantasma le sigue con la mirada.

#### 06.F ACEITE PASILLO/INT/NOCHE

El Sr. Otis acerca la aceitera a los grilletes del fantasma y vierte dos gotas de aceite en estos. Levanta la mano y se incorpora. Mientras, el fantasma tiembla.

#### 06.E.2 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE

El Sr. Otis termina de incorporarse Y levanta la mano para chistar al fantasma. El hombre se gira y cierra de un portazo. El fantasma continúa perplejo.

#### 06.G TIC PASILLO/INT/NOCHE

El fantasma muestra un tic nervioso en el ojo. Agacha la cabeza derrotado. Con el sonido de una persiana metálica cae un fondo negro con el título de *“Cómo acabar con los Otis”*.

Fundido a negro.

#### **Anexo D. Calendario de grabación:**

26-05-14	Primeras pruebas de luz y cámara plano 02 Pies
27-05-14	Puesta en común luz y encuadre plano 02 Pies (carpetas ..._02 y _b1)
27-05-14	Grabación 02 Pies (carpeta ..._b2)
28-05-14	Pruebas de estructura, luz y cámara para CROMA plano 03 Manos

- 28-05-14 Grabación CROMA 03 Manos (...\_c0)
- 28-05-14 Pruebas de luz, cámara y encuadre del pasillo para 03 Manos (...\_b3)
- 29-05-14 Pruebas con slider casero. Retocar papel pintado en la parte superior de la escenografía. Primera grabación con luces y slider casero. (...\_pa, \_pb, \_pc)
- 02-06-14 Grabación de los planos 01 Pasillo, 03 Manos y otros planos recurso con un slider profesional en el interior de la escenografía. (...\_pd, \_pe, \_pf, \_pg, \_ph, \_pi, \_pj)
- 05-06-14 y
- 06-06-14 Pruebas de cámara, luz y encuadre para plano 04-A Susto y 04-B Tic (...\_pp) y planificación común de la animación (numeración de piezas por frame, preparación de medidas para el avance y cambio de foco.
- 06-06-14 Grabación 04-A Susto. Comienzo 16:45 a 21:50.(...\_p4)
- 09-06-14 Grabación 04-B Tic. Comienzo 19:37 a 20:53 (...\_pr)
- 11-06-14 Pruebas de luz, cámara y encuadre para plano 05-A Aceitera. (...\_ol)
- 12-06-14 Pruebas de luz, encuadre y grabación de plano 06 Gotas.( \_d6, \_e6, \_06)
- 13-06-14 Grabación 06 Gotas. Comienzo 17:37 a 18:34. (...\_df)
- 13-06-14 Pruebas de luz, encuadre y animación plano 05-A. (...\_5a)
- 16-06-14 Primera grabación 05-A. (...\_p6)
- 16-06-14 Grabación 05-B. Comienzo 17:10 a 18:18. (...\_5b)
- 17-06-14 Grabación 05-A. Comienzo 18:33 a 20:05. (...\_p5)

*Prime The Animation*

- 24-07-14 Grabación cuadros temblando.
- 28-07-14 Grabación cierre.
- 29-07-14 Grabación carrera por el pasillo.

#### **ANEXO E. METODOLOGÍA BANDA SONORA, POR DAVID CASES.**

Trabajé desde el programa Finale songwriter 2012 para poder tener escritas las diferentes voces en partitura. Al mismo tiempo, este programa te da la posibilidad de trabajar con sonidos midi que luego pueden ser exportados a otros programas de edición musical. Una vez finalizado, utilizamos el programa Logic Pro con el fin de exportar las melodías compuestas en Finale y así poder utilizar los sonidos de la librería de Logic que es mucho mas amplia y rica.

Una vez visto el corto, pensé en componer una pieza que tuviera un toque misterioso ya que el corto, debido a su temática, así lo requería. Me inspiré en algunas producciones de dibujos animados de la Disney, o en algunas temas de jazz como Herbie Hancock que en algunas de sus piezas utilizan acordes bastante disonantes. Para ello utilicé acordes que tuvieran una cierta tensión y que esa tensión poco a poco fuera subiendo hasta llegar a un clímax y resolver a un acorde de reposo o resolutivo. La música funciona así, tensión/reposo.

Me ha parecido muy interesante poder trabajar con dibujos animados, era la primera vez que componía una banda sonora y la verdad es que es muy gratificante. La música le da vida y significado a las imágenes que estás viendo, pero es realmente difícil poder plasmar un sentido que acompañe el corto, tiene que ser una melodía que vaya en armonía con las imágenes y a veces se hace complicado plasmar todas las ideas que oyes en tu cabeza, pero creo que puedo sentirme satisfecho con el resultado.