

TFG

CÓMO ACABAR CON LOS OTIS.

DISEÑO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES PARA UN CORTO DE ANIMACIÓN

Presentado por Duna Tàrrega Hernández

Tutor: Sara Álvarez Sarrat

Cotutora: Maria Susana García Ramos

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

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, cuento, fantasma, Canterville, O. Wilde, familia, escenografía, props, model maker, personajes, diseño de personajes.

AGRADECIMIENTOS

Ante todo agradecer a los profesores del Departamento de Dibujo y del Departamento de Escultura de la facultad por hacer este proyecto posible, echándonos una mano siempre que la necesitábamos. A Miguel Vidal, nuestro “Miguelito”, nuestra joya cubana en forma de profesor. Fascinándonos con su profesionalidad y humor desde segundo curso de carrera. Una tabla a la que agarrarse y sentirse segura; de todos los capitanes del barco, él es el último en abandonarlo. A nuestra tutora Sara, por su confianza plena en el grupo y durante el desarrollo del proyecto, por su calidez y su cariño. Por motivarnos como nadie y creer en el resultado incluso antes que nosotras. Por estar llena de amor, ilusión, juventud y frescura y tener ese don para contagiarnos. Porque con ella te crees capaz de todo. “¡Sara Diva!”.

A mis padres, siempre al pie del cañón, ayudándome a crecer en cada paso y un agradecimiento especial a mi madre, por convertirse de buena gana en nuestra modista personal, cosiendo las mejores ropas para nuestros personajes. A Jose, por ser “una” más del grupo y involucrarse al 200%. Nuestro eterno (y sacrificado) comodín, resulta difícil poder agradecerle lo suficiente todo el trabajo hecho. Él ha sido nuestra guinda del pastel, el que ha aportado calidad a la película.

Quiero agradecer también tanto a profesores, como otras personas que ajenas a este proyecto nos han ayudado de manera desinteresada: Raúl González, el salpicó de profesionalidad el proyecto en una fase vital del proyecto como lo fue la de la revisión del Storyboard, aconsejándonos de la mejor manera.

No pueden faltar en esta lista Beatriz Herraiz y Silvia Carpizo; por confiar en nuestra capacidad de creación y talento, y todos los que habéis hecho posible *Como Acabar con los Otis*.

A mis compañeras de equipo; esto nunca hubiera sido posible sin ellas: Ana Lledó, Yolanda López y Alba Pascual. No puedo creer que lo hayamos hecho. Jornadas interminables en la facultad, horas más-que-extra de trabajo; construyendo sueños en la terraza del WOK, siempre igual de apasionadas, siempre creativas, siempre trabajadoras...Sois el mejor equipo que alguien podría tener, abierto a cambios, atento a los pequeños detalles, perfeccionista y dónde las opiniones de todas eran igual de válidas.

Porque quedan muchos proyectos por hacer, y porque junto a vosotras, el trabajo no es trabajo; es vida.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN: PLANTEAMIENTO GENERAL DEL PROYECTO	5
1.2. TEMA EL FANTASMA DE CANTERVILLE	6
1.3. MARCO TEOTICO-CONCEPTUAL. ¿PORQUÉ CLAYMATION?	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1. OBJETIVOS COMUNES	7
2.2. OBJETIVOS PARTICULARES.	8
2.3. METODOLOGÍA	8
3. PRE-PRODUCCIÓN	10
3.1. CALENDARIO DE TRABAJO – CRONOGRAMA	10
3.2. REFERENTES	11
3.1. <i>Referentes conceptuales</i>	11
3.2. <i>Referentes formales</i>	13
3.3. GUIÓN TÉCNICO	13
3.3. BOCETOS	15
3.4. STORYBOARD	15
3.6. LAYOUT	16
3.5. CONCEPT ART Y DISEÑO DE PERSONAJES	17
4. PRODUCCIÓN	23
4.4. DESGLOSE ANIMACIÓN	23
4.2. ANIMACIÓN STOP MOTION	25
5. POST-PRODUCCIÓN	25
6. CONCLUSIONES	27
7. BIBLIOGRAFÍA	29
8. FILMOGRAFÍA	29
9. WEBS	30
10. ANEXOS	31

1. INTRODUCCIÓN

“La animación es por lo general un trabajo de grupo, y se cuenta con el estímulo de una interacción constante, ya sea competitiva o cooperativa, con el freno y el empujón, los altibajos, las penas y las glorias, todas las tensiones y ansiedades, las recompensas y la excitación de la producción en grupo.”¹

Nuestro cortometraje es una adaptación de la obra *El fantasma de Canterville* de Oscar Wilde, un cuento clásico que data de 1887 que se ha llevado múltiples veces a escenarios y también 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.

La idea original de este proyecto se gestó en la cabeza de nuestra directora Yolanda López. Nos encontramos un día en la biblioteca de la facultad y me comentó el proyecto que tenía en mente y de inmediato me cautivó. Ella necesitaba formar un equipo, con gente que pudiera desempeñar los roles requeridos. En mi caso, me propuso encargarme del diseño de personajes, el Storyboard y la animación, puesto que yo ya había cursado Fundamentos de la Animación en segundo. Yo le dije algo del estilo de “¿Dónde hay que firmar?”, y así pasé a formar parte de lo que luego sería Rock&Doll Productions. Ana, Yolanda y yo habíamos trabajado juntas como grupo con anterioridad, y funcionábamos. Además compartimos una pasión por la animación, que nos unía y motivaba más que nunca, ya que era todo un reto llevarlo a cabo. Ninguna de nosotras habíamos realizado un corto de animación y sabíamos que iba a ser una gran aventura.²

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

1. Cómo acabar con los Otis. Adaptación del cuento “El Fantasma de Canterville” de Oscar Wilde. Dirección de producción. Presentado por Yolanda López.
2. Cómo acabar con los Otis. Adaptación del cuento “El Fantasma de Canterville” de Oscar Wilde. Concept y Animación. Presentado por Duna Tàrrega.
3. Cómo acabar con los Otis. Adaptación del cuento “El Fantasma de Canterville” de Oscar Wilde. Model Maker. Presentado por Ana Lledó.

¹ WILLIAMS, R., *The Animator’s survival kit*, Ed. Faber and Faber, Londres, 2009, p.23.

² El corto realizado se incluye en el CD presentado.

4. Cómo acabar con los Otis. Adaptación del cuento “El Fantasma de Canterville” de Oscar Wilde. 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 durante todas las fases del proyecto.

1.2. TEMA: EL FANTASMA DE CANTERVILLE

FICHA BIBLIOGRÁFICA

Título: *El fantasma de Canterville*

Título original: *The Canterville Ghost*

Autor: Óscar Wilde

Editorial: Alba Editorial, S.L.

Ciudad y año de publicación: Barcelona 2001

Primera edición: Diciembre 1998

Número de páginas: 127

Género literario: Cuento

Tema(s): humor, terror

Argumento:

Relato breve en el que Oscar Wilde se burla irónicamente, a través de la frustración de un fantasma que ya no consigue asustar, de la idiosincrasia de los ingleses y los norteamericanos.

La historia comienza cuando una importante familia norteamericana, los Otis, decide comprar el Castillo de Canterville, en Inglaterra, aun siendo informados del fantasma que lo habita, Sir Simon de Canterville. Éste está condenado a vagar por el castillo eternamente por el asesinato que cometió contra su esposa. Sólo una alma virgen y pura puede salvarle de esta penitencia. Es una comedia en la que las reacciones de la familia frustran y deprimen al fantasma, el cual acaba sintiendo su orgullo herido tras ser humillado constantemente por dicha familia.

1.2. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL ¿PORQUÉ STOP-MOTION?

Hoy en día el mundo se encuentra inmerso en una constante renovación de discursos, técnicas, modos de trabajo...Dentro del arte, la animación ha sido siempre una de las más susceptibles a estos cambios dada su naturaleza, eternamente vinculada a los avances tecnológicos. La animación en 2D está pasando una mala racha, al menos en lo que al mundo de los largometrajes se refiere, sufriendo ésta un exponencial

“eclipsamiento” por parte de sus competidoras, las producciones en 3D, que resultan mucho más golosas para el espectador. Pero, resulta curioso que el único titán que puede hacerle frente al 3D, sea una de las más antiguas técnicas de animación como lo es el Stop Motion, utilizada a principios del siglo XX para crear efectos especiales en películas. El Stop Motion, consistente en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Se denomina «animaciones en Stop Motion» a las que no entran ni en la categoría del dibujo animado 2D ni en la de animación asistida por ordenador o 3D. Podríamos distinguir dos grandes variantes de animación en Stop Motion: la realizada con plastilina o cualquier otro material maleable, (conocida también con la denominación inglesa Claymation) y la realizada con objetos rígidos. Nosotras nos decantamos por la segunda construyendo un armazón articulado cubierto por espuma y arcilla polimérica y con bocas y cabezas intercambiables.

Esta técnica ha ido creciendo y ramificándose en otras como la Pixilación (técnica de animación dónde las personas son los elementos movidos), o la ya nombrada Claymation, que se ha utilizado en producciones como la aclamada serie británica *Wallace y Gromit*.

Dado que el Stop Motion está actualmente en auge, y no tiene nada que envidiar al 3D con películas como *Coraline* de 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

El equipo ha pretendido 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.

Desarrollamos esta idea de una forma teórico-práctica, limitándonos a un trabajo de investigación en el campo de la animación Stop Motion. El objetivo era conocer a fondo la metodología a seguir para realizar un cortometraje de animación, desde la concepción de la idea hasta su materialización, aunque en nuestro caso no pudiera culminarse por razones económicas y de tiempo. No obstante, la intención fue la de acompañar el trabajo teórico con documentación práctica, para

terminar presentando junto al proyecto un pequeño video de muestra, en calidad de *teaser*³.

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. Por limitaciones de tiempo y recursos nos centraremos en realizar solo una parte de este gran proyecto: el trailer o teaser del film. 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

El reto en este proyecto era el de ajustarse a los tiempos. Nunca había trabajado siguiendo un calendario de trabajo, y la verdad, no es nada fácil. Mi objetivo ha sido el de asumir el papel, en un principio, de artista concept, i más adelante, el de animadora principal. En ambos casos he intentado realizar un trabajo de calidad, respondiendo a las peticiones de la directora y los constantes cambios, que necesariamente se van produciendo a lo largo del proceso.

En otras palabras, la meta que me he propuesto ha sido la de crear una rutina de trabajo a largo plazo, mediante la documentación, observación y representación de los distintos referentes, tantos reales como ficticios, en forma de dibujos de concept y lo correspondiente a la parte de animación en 2D en los casos que fue necesario.

2.3. METODOLOGÍA

Debido a la complejidad de un proyecto de estas características, nos vimos en la necesidad de formar un equipo de trabajo. Dicho equipo lo conformamos artistas cuyo dominio en distintas materias se complementara, y nos asegurara un correcto funcionamiento en la dinámica procesual.

- Yolanda López. Directora de Producción.

³ teaser: formato utilizado en cine y publicidad que sirve como anticipo de un producto audiovisual, ofreciendo solo información fragmentada.

Competencias: Selección de la historia. Elección del equipo. Resolución de asuntos burocráticos. Coordinación y supervisión del equipo de trabajo.

- *Duna Tàrrega. Diseño y Animación.*

Competencias: Concept Art, Storyboard, diseño de personajes y animadora principal.

.- *Alba Pascual. Escenografía*

Competencias: como encargada de la construcción de la Escenografía y atrezzo

- *Ana Lledó. Model Maker*

Competencias: responsable de investigación y desarrollo para la construcción de muñecos, maquetas y vestuario. Técnico auxiliar de fotografía e iluminación.

- *Jose M. Olmos. Postproducción*

Competencias: responsable de los efectos especiales y montaje del corto. Encargado de la fotografía e iluminación.

- *David Cases. Musica*

Competencias: encargado de la composición de la Banda Sonora Original del corto.

- *Pau Seguí /Juan Castelló. Sonido*

Competencias: encargados de incluir los efectos de sonido en el corto y de su posterior remasterización.

Se trata de un concepto ambicioso que requiere un gran trabajo de pre-producción, el cuál dividimos en distintas partes a desarrollar. El equipo se compone por: una directora de producción, Yolanda López; una modeladora y escenógrafa, Ana Lledó, y por último yo, Duna Tàrrega, encargada del concept art, diseño de personajes, el Storyboard y la animación. Mi tarea en este proyecto, es la de dar forma a los protagonistas de esta historia a partir de las indicaciones de la directora y la de supervisar en todo momento el proceso de animación.

Fases del proyecto según mi rol en el equipo:

1. Pre-producción: búsqueda de referentes, bocetos de concept, storyboard/animática/layout y diseño de personajes
2. Producción: planificación de la animación y puesta en escena.
3. Post-producción: animación 2D digital como recurso de animación.

El flujo de trabajo ha sido circular, partiendo siempre de los referentes de dirección propuestos por Yolanda. Una vez analizados y asimilados sus referentes, empieza mi propia búsqueda de inspiración para poder ajustar sus peticiones a un proyecto de animación de la manera más adecuada. Después de bocetar los diseños, habiendo combinado las ideas de la directora y las mías propias, estos pasaban a manos de Ana para su posterior materialización. Como luego se explicará, esta rueda de trabajo se atascaba a veces por problemas técnicos con las estructuras de los muñecos, y otras porque los diseños no se ajustaban del todo a lo que teníamos en mente.

La misma cadena de montaje y los mismos filtros se aplicaron con los diseños de escenografía. Yolanda nos proponía unas determinadas estéticas, con las que yo trabajaba y moldeaba hasta que llegaban al último eslabón de la cadena, Alba. Ella discutía y revisaba con Yolanda los diseños definitivos y se procedía a la construcción del escenario.

3. PRE-PRODUCCIÓN

3.1. CALENDARIO DE TRABAJO-CRONOGRAMA

Dado que la idea surgió a finales del curso pasado (Junio 2013), estuvimos dándole vueltas durante el verano; imaginando estéticas, posibles gags, reconstruyendo los personajes mentalmente, debatiendo conceptos que no podíamos obviar en la historia y otros de los que podíamos prescindir.

Llegó septiembre; empezamos con muchas ganas. Era innegable la excitación que teníamos por poner toda la maquinaria en marcha. El primer paso fue definir bien los roles y el método de trabajo, así que bocetamos un cronograma que más tarde nos veríamos obligadas a cambiar, pero que de momento nos servía de guía.⁴

Desde el primer momentos me puse a bocetar ideas. Y una vez empezado el curso 2013-2014, me dediqué junto con mis compañeras a buscar una estética de personajes y escenografías que nos convenciera. Este trabajo de concept art, dentro de la fase de pre-producción, comprendió los meses de septiembre 2013 hasta febrero de 2014.

En la segunda fase de producción, comprendida entre los meses de Marzo hasta finales de Junio de 2014, se llevó a cabo la grabación del corto. Incluyendo las fases de construcción de la escenografía y personajes y por mi parte, el estudio y desglose de las animaciones.

⁴ El Calendario de Trabajo puede consultarse en el Anexo A de esta memoria.

Finalmente, la postproducción se realizó durante todo el mes de Julio, dónde aprovechamos para volver a grabar algún plano del que no estábamos convencidas para luego pasar a la fase de montaje y edición del corto. En esto último también tomé parte ocupándome de los elementos de animación que debían incluirse digitalmente.⁵

3.2. REFERENTES

3.2.1 Referentes conceptuales

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.

Sólo hay un referente que no encaja dentro del grupo de audiovisuales, pero que sin embargo es el responsable del nacimiento de este proyecto y al cuál hemos recurrido constantemente durante la producción: *El fantasma de Canterville*, de Oscar Wilde.

Para el grupo era muy importante ser fieles al humor de Wilde, 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.

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

- 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. Herederos de lo hilarante y lunático que en su día era la marca registrada de los *Looney Toons* de la Warner Bros. Las producciones de Dreamworks tienen un mayor número de gags, cercano al *Slapstick* o también denominado humor de “golpe y porrazo”, dónde vemos a los personajes representar acciones exageradas de violencia física que no derivan en consecuencias reales de dolor. Este tipo de gags siempre ha sido el gran aplaudido por el público infantil, que al fin y al cabo, son los críticos que más importan.

⁵ Esto se explica de manera más extensa en el punto 5. POSTPRODUCCIÓN, de esta memoria.

- WARNER BROTHERS

Podríamos incluir dentro de este marco de referentes la serie de dibujos animados 2D *Looney Tunes* y mas 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 saliendole 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.

- PIXAR ANIMATION STUDIOS

Los cortos de Pixar, por ser el mejor referente de un trabajo bien hecho y con el mejor resultado posible. ¿Qué tiene la empresa de la lamparita, para que sus historias nos lleguen a todos al corazón? Bien, como se ha mencionado antes, los factores “amistad” y “amor” juegan un gran papel, representado este por los personajes más entrañables que se puedan encontrar en el mundo de la animación. Son personajes que no se olvidan y cuyas historias nos enternecen.

- Laika, LLC.

Dentro de la animación Stop Motion, en Laika destacan por su profesionalidad y dedicación. El trabajo que hay detrás de sus producciones podría compararse al que hay detrás de las películas de animación de Tim Burton o los largometrajes de Pixar. Es un proceso tremendamente minucioso y detallado donde se cuidan todos los elementos de una escena, y eso se nota.

- AARDMAN ANIMATIONS

Es un estudio de animación con base en el Reino Unido conocido por la utilización de las técnicas de Claymation y Stop Motion. Una de sus producciones mas conocidas es la película *Chicken Run: Evasion en la Granja*, 2000.

3.2.2. Referentes formales

- TIM BURTON

Sus personajes principales tienden a ser desventurados sociales, y son usualmente tímidos, con una complexión pálida y 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 tener la boca pequeña.

- PETE KOZACHIK

Este director de fotografía es el responsable de los efectos visuales en películas como *La novia Cadáver*, *Pesadilla Antes de Navidad*, *Coraline* o *Star Wars*. 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.

3.2. GUIÓN TÉCNICO

El guión técnico es la adaptación técnica del guión literario. Es el que se nos indica la cantidad de planos que vamos a grabar y las acciones que suceden en cada uno de ellos. Este se realiza antes del guión en imágenes o Storyboard, a veces según las necesidades, se construyen ambos de manera simultánea; es necesario y facilita enormemente el trabajo en las siguientes etapas del proyecto.

Yolanda redactó un esbozo del primer guion que luego revisamos junto con Ana para añadir o modificar algunas partes. Gracias a este guión definitivo de la escena, pude imaginar y recrear mediante el dibujo los movimientos de los personajes y sus poses clave, dados los planos, el tipo de escenario y la interacción entre ambos.

A continuación se muestra el fragmento de guión que corresponde a la escena en la que transcurre nuestro corto⁶.

⁶ Para leer el Guión extenso que corresponde al Trailer, consultar el Anexo B de esta memoria

06. SECUENCIA PASILLO

05.A LUZ PASILLO/INT/NOCHE

En la esquina que gira al final de un pasillo, vemos como se acerca por la pared el reflejo de una luz verde.

05.B PIES PASILLO/INT/NOCHE

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

03.C MANOS PASILLO/INT/NOCHE

Por los ojos del fantasma vemos como avanza por el pasillo con las manos extendidas, emitiendo luz verdosa. Agitando los dedos a medida que se acerca a la última puerta. Del interior de esa habitación sale el ruido de los pasos y risas de los gemelos.

03.D FANTASMA PASILLO/INT/NOCHE

El fantasma, con los ojos en blanco y emitiendo luz verdosa, avanza unos pasos hacia la cámara hasta que lo asusta una puerta que se abre a su derecha. Da un pequeño grito mientras se apaga su luz. La estancia queda iluminada por la luz anaranjada que proviene de la puerta abierta.

03.E.1 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE

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

03.F ACEITE PASILLO/INT/NOCHE

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

03.E.2 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE

El Sr. Otis termina de incorporarse Y levanta la mano para chistar al fantasma. Se gira y cierra la puerta tras él. El fantasma continúa perplejo.

03.G TIC PASILLO/INT/NOCHE

El fantasma muestra un tic nervioso en el ojo. Agacha la cabeza derrotado.

04. SECUENCIA TÍTULO

Con el sonido de una persiana metálica cae un fondo negro con el letrero de "Como acabar con los Otis".

Fundido a negro.

3.3. BOCETOS

A partir de la idea de la directora sobre realizar una adaptación de *El fantasma de Canterville*, se empieza a trabajar con los bocetos del diseño general (personajes, escenografías...) en búsqueda de una estética atractiva y genuina. Teniendo en cuenta los referentes formales, el primer paso es establecer una paleta de colores que se adecue a la atmósfera que se quiere transmitir así como unos esbozos rápidos de la forma que deberían tener los personajes, empezando por el personaje principal. De manera muy sintética y simple, se crea una serie de pequeños esquemas visuales que nos sirvan como guía, tanto al equipo como a mi, para luego desarrollarlos y continuar con la investigación en la fase de Concept Art i Diseño de Personajes. De momento, estos primeros dibujos nos sirven para plantear un Storyboard en el que poder discutir planos, encuadres y acciones.

3.4. STORYBOARD

"En aquellos casos donde sea necesario comunicar con rapidez una idea en la que participe el sentido de la vista, la mejor vía será la de la recreación gráfica, máxime si en el posible desarrollo posterior de dicha idea participa un grupo de personas."

(Manual para la realización de storyboards, 2006. pag. 5)

Tras muchas discusiones y reuniones en grupo, revisiones y correcciones, lluvias de ideas y torrentes de creatividad...tuvimos nuestro Storyboard definitivo. Mentiría si dijera que hubo un único "story"; hubo dos. El primero fue el resultado de la primera traslación que se hizo del guión en imágenes, lo que en sí, ya supone bastante tiempo de trabajo debatiendo diferentes tipos de encuadre y movimientos de cámara.

El guión era una suerte de tráiler introductorio a la historia. En este se describía como una familia americana adinerada de los años 50 adquiere una propiedad del siglo s.XVI la cual está poseída por un

fantasma, Sir Simon. Vemos como se inicia la mudanza, mientras el fantasma, en su mazmorra, se prepara para la noche. Cuando la familia termina la mudanza, se van a la cama y entonces sale nuestro protagonista de su guarida dispuesto a darles el susto de sus vidas. Para su sorpresa y desgracia, todo el esfuerzo y el empeño que había puesto en prepararse para asustarlos, no funciona en absoluto. De hecho, es él el que se lleva un susto de muerte cuando, yendo por el largo pasillo de las habitaciones, de repente se abre una puerta a su derecha y Sir Simon se espanta apartándose hacia el lado opuesto. En este momento vemos que la puerta la ha abierto el padre de la familia extendiéndole una aceitera, este se agacha para verter unas gotas de aceite sobre las cadenas que lleva el fantasma en los tobillos, las cuales habían estado emitiendo un molesto chirrido oxidado a lo largo del pasillo. A continuación le hace un gesto para que guarde silencio y sale de la escena dando un portazo. El fantasma se queda solo y atónito ante lo que acaba de ocurrir. Fin del tráiler.⁷

Este Storyboard fue revisado por Raúl González Monaj, profesor del Máster de Animación de la UPV, especialista en Storyboard. Nos reunimos con él y replanteamos todos los planos que teníamos, de modo que los hechos que estábamos intentando contar en imágenes tuvieran una lógica clara para el espectador; que la narrativa resultara entendible para así poder plasmar en menos de 2 minutos el carácter del cuento original. Redibujamos los encuadres iniciales, quitamos algunos y añadimos otros nuevos, manteniendo en todo momento la secuencia final del pasillo. Todo el equipo coincidíamos en que, estos últimos planos eran esenciales. En ellos estaban concentrados todos los ingredientes de nuestra historia; había tensión, intriga, suspense, y por otro lado teníamos ese *gag* final con la intervención del segundo personaje y la aceitera. Se entendía así que se trataba de una historia cómica, familiar, para todos los públicos⁸.

3.5. LAYOUT

El layout es uno de los pasos finales antes de que una secuencia sea animada. Se realiza después del concept y diseño de personajes que explicaré en el siguiente apartado. El layout incluye ángulos y movimientos de cámara; la escenografía y *props*⁹; además de los personajes finales y las acciones que van a realizar. Se hace un estudio de donde proviene la luz, como se proyectan las sombras, y se

⁷ Este primer Storyboard puede verse en el Anexo B de la Biblia de Producción

⁸ Este segundo Storyboard puede verse en la página 28 de la Biblia de Producción

⁹ *Props*: accesorios y elementos que figuran dentro de una escenografía.

determinan las poses clave de los personajes en cada escena. Esto le da una idea un poco mas acertada al animador del espacio que tiene y las acciones para realizar la animación¹⁰.

Discutimos los planos definitivos con los respectivos movimientos y recorridos de cámara, de modo que dibujé las escenas indicando los contrastes de luz, las acciones y algunas indicaciones más que eran necesarias. El Layout fue una fase vital para poder continuar con el proyecto teniendo todo muy claro; Miguel Vidal lo revisó y dio el visto bueno a la puesta en escena.

3.6. CONCEPT ART Y DISEÑO DE PERSONAJES

El Concept Art es una forma de ilustración donde el objetivo principal es transmitir una representación visual de un diseño, idea y / o estado de ánimo para su uso en el cine, los videojuegos, la animación, o libros de historietas antes de la producción del producto final. Es el principal instrumento de la dirección de arte, para pasar de la idea a la primera representación de la misma.

Por ejemplo, los colores de una escena se traducen en emociones en el espectador, suponen la primera información visual que el público percibe. Por eso es tan importante el cromatismo de un encuadre, escena o secuencia; nos dice de manera instantánea cómo debemos sentirnos.

Realicé unos cuantos bocetos del castillo donde habita nuestro fantasma, probando diferentes combinaciones de color. Sin duda, la estética del castillo fue la más difícil de determinar, puesto que debíamos mantenernos en una zona neutra; intentando crear algo atractivo, nuevo, atemporal y para todas las edades. No podíamos diseñar un entorno terrorífico ni tampoco infantil. El carácter de la escena debía ser inquietante, pero sin resultar amenazador en exceso. Tuvimos muy presentes los referentes formales para el diseño exterior, basándonos en paletas de color utilizadas por otros artistas, combinando diferentes diseños y distribuciones de formas cromáticas.¹¹

El diseño de personajes, al igual que cualquier fase creativa en un proyecto, requiere también de un *research* previo muy importante, a partir del cual se crean una serie de *alter ego's* que permiten al artista trabajar sin límites que se ajusten a realidad. En un personaje de animación, todos y cada uno de sus elementos característicos nos comunican en todo momento qué tipo de personalidad tiene. Es un juego muy visual y dinámico, dónde lo caricaturesco lleva la batuta que dirige la animación, al tiempo que permite tanto al

¹⁰ El Layout puede verse en la página --- de la Biblia de Producción

¹¹ Estos dibujos de concept se pueden ver de la página 77 a la 98 de la Biblia de Producción

animador como al espectador familiarizarse con cada uno de ellos mediante la exageración de rasgos y actitudes.

La creación de personajes es una parte imprescindible en una historia. Ellos son los encargados de comunicar algo al espectador de manera directa, haciendo que este se sienta identificado de alguna manera y empatice con el contexto. Por supuesto para que esto suceda, el personaje debe tener ciertas facultades de comunicación gráfica, como puedan ser su personalidad, sus expresiones, sus gestos, su manera de vestir, etc.

Influyen también tres factores fundamentales para la construcción de un personaje, aunque estos varían según la fuente que se consulte; en nuestro caso se han tenido en cuenta los siguientes: la descripción física, la descripción psicológica y la descripción sociológica. Si bien el cuento original sentaba las bases de estos principales rasgos, en nuestro proyecto se han revisado, reconstruido y renovado con la intención de conseguir un resultado más atractivo.

El concepto “diseño” se encuentra necesariamente ligado a la ilustración, la publicidad, la psicología...y demás disciplinas que compartan una voluntad de comunicación y una intención de afectar a la capacidad retentiva del espectador. Esto supone un trabajo de refinamiento con el objetivo de llegar al mejor resultado, el que mejor funcione, el que la audiencia no olvide.¹²

SIR SIMON

Sir Simon de Canterville es un fantasma que sigue habitando en su antiguo castillo, desde el s.XVI. Se dedica literalmente a matar de miedo a cada uno de los nuevos dueños. Es su razón de ser; su pasión. Es vanidoso, solitario, arisco, orgulloso, tiende al dramatismo con un toque de teatralidad que lo caracteriza, es persistente, obstinado, culto, amante de la lectura, egocéntrico, refinado y no existe mayor horror y desesperación en su vida que la de no conseguir su objetivo: asustar.

Corporalmente tiene un postura correcta, es muy estilizado y recuerda con sus movimientos a un profesor de ballet. El pelo con forma de llama de fuego hacia atrás, enfatiza ese porte orgulloso y digno. recuerda a un ave majestuosa, como un pavo real; erguido, magnífico y a la vez con una mirada indiferente.

Para realizar los primeros bocetos de *Sir Simon*, me he basado en el material que la misma directora me proporcionó, incluyendo a personajes de ficción tales como: Don Quijote de La Mancha, Nick Casidecapitado (fantasma en la saga *Harry Potter*)...Junto con algunas de las personalidades más importantes en la literatura universal como William Shakespeare y Miguel de Cervantes.

¹² Las hojas modelo de los personajes se pueden ver de la página 53 a la 70 de la Biblia de Producción.

Todos estos personajes tienen una estructura craneal parecida, que se adivina a través de la piel, resultando caras huesudas. Este fue el punto de partida para iniciar una nueva búsqueda desde una perspectiva diferente de diseño. Esta vez en los bocetos iba cambiando la forma craneal; más alargada, menos; más desigual, más simétrica...De pronto pensé en quién era Sir Simon. Era el fantasma de un Sir, un noble del siglo XVI. Podría haber sido un caballero en su tiempo. Entonces, me inspiré en la forma de un yelmo para diseñar otro tipo diferente de cráneo. *Voilà*. Ahora sólo era cuestión de ir puliendo detalles y ajustando el diseño hasta que viéramos en él a un personaje de animación. (imágenes de la evolución del diseño) De modo que, de nuevo, me basé en diferentes personajes de la historia del cine. Esta vez, para dar con el carácter y la actitud de nuestro protagonista. Queríamos que se tratara de un personaje con mucho carisma; elegante, orgulloso, ágil, soberbio, algo amanerado y con tendencia al dramatismo. Así pues, elegimos diferentes aspectos de los personajes que teníamos como referentes, a saber: Jack Sparrow (*Piratas del Caribe*, 2003), el Genio (*Aladdín*, 1992), Hades (*Hércules*, 1997), Jack Skeleton (*Pesadilla antes de navidad*, 1993), y los combinamos para crear a nuestro fantasma.

SEÑOR OTIS

El señor Otis es un orgulloso americano, jefe de una empresa de pantalones vaqueros. Según él, América es el futuro y tiene las soluciones para todo. Así lo demuestra, con una actitud irritantemente pragmática hacia su antagonista, Sir Simon, que no consigue asustarlo en ninguno de sus múltiples intentos.

Es arrogante, orgulloso, presumido, egocéntrico, ignorante, simplón, no dedica mucho tiempo a la familia y no suele escuchar a nadie más que a sí mismo, aunque es un poco calzonazos.

Para el diseño de este personaje, tanto la directora como yo recurrimos a referentes humanos. Era importante que tuviera el físico de un hombre de mediana edad que en su juventud fue atlético, fuerte. De espalda ancha y pecho hinchado en orgullo. Pero que en la actualidad, esos atributos no fueran más que un recuerdo en su memoria y un tímido poso en su físico, el cual luce ya una protuberante barriga, y una simpática papada. Teniendo estos aspectos en cuenta, el mejor candidato era el ya veterano Alec Baldwin.

Para perfilar un poco más la estética de los años 50-60, me serví de las pinturas de J.C. Leyendecker, famoso ilustrador americano. Así como de algunas imágenes del actor John Ham en su personaje de Don Draper (*Mad Men*, 2007). En definitiva, cualquier personaje masculino con un innegable pedigrí americano servía como fuente de inspiración.

Pero la actitud y personalidad del señor Otis distaba enormemente de lo que se supone es, un galán de Hollywood. Buscábamos algo tremendamente simplón y transparente, un hombre cuya ignorancia sea tal que parezca celebrarla con júbilo cada vez que abre la boca. Que su masculinidad no fuese

un rasgo característico, sino, más bien un mecanismo de supervivencia para contrarrestar su idiotez. Inevitablemente, la imagen de Buzz Lightyear (*Toy Story*, 1995) vino a mi cabeza. Su desconocimiento del mundo resulta enterecedor. Y esta cualidad es esencial para que el espectador se apiade del personaje y no provoque una fuerte reacción de rechazo en el público.

VIRGINIA OTIS

Hija mayor del señor y la señora Otis, convive con la familia que le ha tocado sin terminar de encajar. Como la mayoría de los adolescentes, Virginia encuentra un momento de descanso cuando está en su mundo; evadiéndose de tanto patriotismo, incultura y un sinfín de temas de conversación banales; dando un paseo, pintando o leyendo un libro.

Es una chica madura para su edad, con una sensibilidad para el arte poco común. Es comprensiva, paciente, amable, empática, inteligente y romántica. Es la única de la familia que mantiene conversaciones con el fantasma, convirtiéndose así en una suerte de negociadora entre Sir Simon y la familia.

En cuanto a los referentes para el personaje de Virginia, tuve en todo momento presentes las diferentes fuentes de inspiración elegidas por Yolanda. A Christina Ricci se la puede considerar como la princesa gótica del cine. Fue un referente menor pero no menos importante, por sus personajes en: Casper, La Familia Addams o Sleepy Hollow.

Molly Quinn, el referente más importante. Su aspecto de adolescente frágil y dulce a la vez nos inspiró para darle a Virginia ese aspecto blanquecino de cabellos rojos. Pero también por su personaje en Castle, Alexis es la hija adolescente de Castle con su primera esposa. Es inusualmente inteligente para su edad y la mayoría de las veces es más madura y responsable que su propio padre.

El vestuario debe reflejar su personalidad, así como los colores. En este personaje en particular, la directora buscaba una estética más gótica basándose en sus referentes. No obstante, el carácter dulce y un tanto inocente de Virginia no casaba con este vestuario en mi opinión. Si bien es cierto que el aspecto de su ropa debía ser mucho más sobrio que la de los adolescentes de su época, quería evitar a toda costa un aire taciturno.

Opté por colores cálidos y pardos para su caracterización, de este modo creaba un pequeño contraste con los colores del resto de la familia y también con el personaje de sir Simon. Para los dibujos de concepto me basé en la personalidad de Mérida (*Brave*, 2012) y de Bella (*La Bella y la Bestia*, 1991) para poder representar mejor la situación y las expresiones corporales. Los dos personajes de Disney se conciben como chicas jóvenes de carácter fuerte, inteligentes e independientes. Pero que al mismo tiempo son dulces, comprensivas y muy empáticas.

SEÑORA OTIS

Es la mujer del señor Otis, un empresario adinerado, y no duda en aprovecharse de la situación dedicando su tiempo a ir de compras, ya que su imagen para ella es lo más importante. Se caracteriza por su estilo elegante y seductor, por sus curvas y también por sus contoneos al andar. Es una mujer ególatra y vanidosa, tanto es así, que a veces parece no tener tiempo ni para sus propios hijos. Su mente suele estar perdida, normalmente pensando en los últimos diseños de sus marcas preferidas de moda.

Aunque sea la mujer de un hombre de negocios, ella ha jugado un gran papel en el éxito de su marido. Una fórmula parecida a la del matrimonio Beckham, dónde uno no puede evitar preguntarse: ¿qué fue antes, el huevo o la gallina? ¿el éxito de él o el de ella? Digamos pues, que han sabido complementarse a la perfección y que en nuestra historia, la señora Otis ha venido asumiendo la difícil tarea de modelar a su marido hasta hacer de él un hombre con aspecto seguro y elegante. Aunque con ciertas limitaciones; nuestro señor Otis no es precisamente David Beckham.

Para la creación del personaje de la Sra. Otis combiné por igual los referentes de Yolanda con los míos propios. Quería que el carácter del personaje rebosara sensualidad y tuviera ese aire de Femme Fatale, con lo que recurría constantemente a personajes como el de Jessica Rabbit (*¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, 1988). Jessica Rabbit es el personaje de la película *Who Framed Roger Rabbit*. Caracteriza a una mujer sensual, atractiva y explosiva. Toda ella representa la sexualidad femenina hecha caricatura, sus curvas representan la mujer deseada de los años 50 y sus labios rojos el deseo del beso. Esto es lo que queríamos conservar de su personaje reinventándolo para darle un aire vintage mucho más frío y distante. O el de Nicole Kidman como Satine (*Moulin Rouge*, 2001), una mujer que reúne características muy parecidas a las del anterior personaje.

Por otra parte, yo quería que la expresión de su cara y sus rasgos tuvieran un toque más francés. Una mirada más caída y melancólica a veces. Quería quitarle fogosidad al personaje con una pequeña dosis parisina actual que lo enfriara un poco. Me vino a la cabeza Marion Cotillard, ganadora de un Óscar por *La Môme (La vie en rose)*, 2007). Su cara es dulce pero adulta. Su mirada recuerda a la de una niña soñolienta, pero es profunda, llena de misterio y sus labios se enmarcan en una media sonrisa que le da calidez al rostro. Con estos ingredientes, di por terminado el diseño de la Sra. Otis

LOS GEMELOS

Podrían denominarse “los reyes de las trastadas”. Representan la infancia traviesa y destructiva que ahuyenta a toda clase de niñeras, dejando así esa responsabilidad a su hermana mayor Virginia, quien con una inmensa paciencia, intenta evitar sin mucha suerte que siempre estén metidos en toda

clase de líos. Después de trasladarse a la antigua y británica mansión de Canterville, su principal objetivo será hacerle la existencia imposible al fantasma que la habita. Cosa que acaba desesperando a sir Simon quien ve frustradas sus intenciones de asustar a la familia por culpa de estos diablillos. Tanto es así, que con sus bromas y conspiraciones hacen enfermar al fantasma, quitándole toda la razón de su existencia: ahuyentar acabar con los vivos con un susto mortal.

El principal referente que nos vino a todas a la cabeza fueron los descarados minions, como referente de humor absurdo, pero también por sus formas redondeadas ya que pretendíamos que fueran una caricatura de sus padres, pero perdiendo de alguna manera la anatomía infantil en unos cuerpos algo más compactos. Zipi y Zape tampoco podían faltar como referente español, un par de gemelos traviosos e inquietos pero con un gran corazón, que siempre terminaban de una manera u otra siendo perseguidos por alguien que quisiera hacerles pagar por sus travesuras.

Por otra parte, en cuanto al carácter de estos personajes, hacía falta una buena dosis de trastadas y hiperactividad desquiciante. Por eso me basé en los trillizos de *Brave*, siempre con cara de estar tramando algo. Con una energía y una vitalidad que sólo los niños de esa edad tienen, de manera que resultan un verdadero dolor de cabeza para los más adultos.

Debo decir que de momento, el diseño de los gemelos no lo considero definitivo. No estoy igual de satisfecha si lo comparo con el de los otros personajes, de modo que probablemente se producirán cambios en el futuro.

CUERVO

Es el fiel compañero de Sir Simon, aunque muchas veces parece más bien su gran imitador. Siempre apoya las decisiones del fantasma e incluso lo defendería hasta la muerte, si no fuera porque es un pájaro algo miedoso y, en cuanto la situación se pone un poco tensa, corre a refugiarse tras la espalda del orgulloso fantasma.

Como referentes para la anatomía del animal lo más recurrente ha sido buscar imágenes de referencia de cuervos reales, para estudiar sus poses, sus dimensiones, el color, así como el plumaje. Para comprender mejor su anatomía, ha sido de gran ayuda las ilustraciones de los esqueletos de estas aves. Dicho esto, para el diseño final quise crear un personaje animal que pudiera recordarse fácilmente. A pesar de que puede pulirse más este diseño, me pareció un acierto compararlo con la forma de un plátano y imaginarme que todo su cuerpo, pico incluido, fuera un plátano negro. Me facilitaba el trabajo, a la hora de concebir sus formas y le daba un toque muy chistoso.

En cuanto a la psicología del personaje, tenía que ser algo más caricaturesco, y de nuevo, tanto la directora como yo coincidimos en que debía mantener una relación con el fantasma muy similar a la de Iago y Jafar

(*Aladdin*, 1992). En realidad, no eran estos los aspectos que consideramos más adecuados para el cuervo, sino más bien inspirarnos en la parte más cómica del personaje de Iago, sobre todo la actitud, las poses y las burlas combinadas con un carácter gruñón y un humor sarcástico.

4. PRODUCCIÓN

4.1. DESGLOSE ANIMACIÓN

“Lo importante no es lo que aparece en cada fotograma del film;
son los espacios entre los fotogramas lo que importa.”

Norman McLaren
animador Oscarizado por *Neighbours*, 1952.

Aptitud y actitud necesaria. Dado que la animación es un trabajo costoso y duro pero muy gratificante. La aptitud y la actitud juegan roles muy importantes dentro de este mundo de personajes simpáticos. La animación requiere de unos conocimientos amplios de anatomía y movimiento. Es de vital importancia tener nociones de expresión corporal que aportaran mayor sentimiento a la animación. La gran mayoría de las veces el animador tendrá que ser un gran actor y practicar las acciones de sus personajes antes de plasmarlas en el papel, por ello un espejo siempre será un fiel compañero de trabajo. Muchas veces ha sido frustrante ver como nos quedábamos estancadas en algún apartado del proceso y en la animación ha sido de la misma manera. Hemos sido conscientes en todo momento de la posibilidad de tener que repetir alguna toma y así ha ocurrido en algún de ellas.

¿Cómo animar una escena? En general en la animación hay que hacer un desglose de la escena que vamos a grabar. Esto quiere decir que, debemos planificar muy bien los tiempos de las acciones y después calcular cuántos fotogramas necesitaremos para cada una de ellas.

En animación 2D, se utilizan 3 maneras diferentes de medir el tiempo:

- Frames o fotogramas
- Claves (fotogramas que muestran las posiciones de un personaje u objeto que definirán los puntos clave o los acentos en su expresión o estado de ánimo dentro de una línea de movimiento).
- Segundos (los segundos reales medidos por un reloj)

Lo que hace un animador es medir cuántos segundos dura una acción determinada. Después, se vale de una hoja dividida en columnas y filas¹³ donde anotará el número dibujos/fotogramas, junto con los segundos, las acciones y el diálogo y/o sonidos de la escena. Una vez realizada esta planificación ya puede empezar a dibujar. Es en este momento cuando se ven plasmados en el papel, los 3 conceptos mencionados arriba. Teniendo clara la acción que realizará nuestro personaje, bocetamos el primer dibujo de nuestra animación y también el último, de este modo tendremos un inicio y un fin de secuencia. Lo siguiente que se hace es hacer divisiones por mitades, si bien tenemos el dibujo 1 y el 24, estableceremos el dibujo 12, a continuación el 6 y el 18; el 3, y el 9; el 15 y el 21, y así sucesivamente hasta completar la animación. A este desglose, hay que aplicarle también los principios básicos de animación, como son la anticipación, la aceleración, el frenado, la recuperación, etc. Sabiendo que, en una aceleración hay más distancia entre los dibujos, mientras que en un frenado la distancia será mucho menor; que antes de una acción siempre hay una anticipación, y que después de la acción siempre hay una recuperación.

Con una buena aplicación práctica de esta teoría, tendremos un movimiento correcto. No obstante, este movimiento carece de personalidad, de carácter; no tiene *acting*¹⁴.

¿Qué es el *acting* de un personaje? podríamos decir que es el resultado de combinar el lenguaje corporal y las expresiones faciales, con su personalidad genuina, en comparación con el resto de personajes de nuestra historia. De manera que el espectador sea capaz de diferenciar visualmente y con facilidad, la mímica de los personajes.

Para poder planificar una animación compleja y que funcione, como por ejemplo lo es en nuestro caso el momento en el que el fantasma se asusta, se necesita de un referente real; nosotras lo necesitamos porque no somos profesionales de la animación. De modo que el procedimiento que seguí fue el descrito a continuación:

1. Grabar un video interpretando la acción, utilizándome a mi misma como actriz.
2. Cronometrar el tiempo que dura la acción.
3. Multiplicar los segundos por los fotogramas (12).
4. Organizar los fotogramas en la línea de tiempo, considerando los principios básicos de la animación.

¹³ Las hojas de animación pueden verse en el Anexo C de esta memoria.

¹⁴ Caracterización, enfocada en el estudio profundo de los movimientos de los personajes desde el punto de vista actoral

5. Distribuir las poses clave, a continuación los intermedios y seguidamente el resto de dibujos hasta completar la acción.

He de reconocer que fue muy divertido fingir que te asustas cuando no hay nada de lo que asustarse, para después analizarte al milímetro. Pero es un método utilizado constantemente por los animadores profesionales y que da muy buenos resultados. Estoy muy satisfecha del *acting* que conseguimos con nuestro personaje principal. El desglose de esta animación en concreto nos permitió dictaminar el número de bocas que íbamos a necesitar para el fantasma y el fotograma exacto en el que intercambiarlas.¹⁵

4.2. ANIMACIÓN STOP MOTION

Una vez hecho el desglose de una escena, podemos empezar a mover a nuestros muñecos. El proceso descrito en el apartado anterior es necesario para lograr que nuestros personajes tengan vida. Dependiendo de la complejidad de la escena y el movimiento necesitaremos realizar a priori una animación completa en 2D como he descrito anteriormente, así podremos comprobar que la acción funciona correctamente antes de grabar. Este es el modo más seguro, puesto que no permite fallos; los cambios de posición que realizaremos en el muñeco serán copias exactas de las posiciones que hay dibujadas, ergo, si la animación funciona en papel, funcionará también en cámara.

Para otras escenas menos complejas o con movimientos más simples, nos valdrá con la hoja de desglose, que nos permitirá ser más flexibles a la hora de realizar algún cambio en la animación, dado que no estamos haciendo capturas a partir de dibujos, sino que nos servimos de la información anotada en la hoja de animación.

5. POSTPRODUCCIÓN

La fase de postproducción consiste básicamente en el retoque y la edición digital de un proyecto audiovisual. Generalmente se abusa de este proceso de digitalización en las producciones cinematográficas actuales, con abundantes infografías de tan alta calidad que se perciben como reales. (completar)

Si, el retoque digital ha ido ganando terreno e importancia en las últimas décadas, tanto es así, que hoy en día se utiliza de la misma manera que se utiliza un comodín; para todo. No obstante, resulta extremadamente útil para

¹⁵ La animación 2D descrita se incluye en el CD presentado

corregir posibles errores cometidos durante el rodaje, y es imprescindible en el proceso de edición para aportar a nuestro proyecto la calidad deseada.

De este proceso se encargó José M. Olmos, alumno del Máster en Animación de la UPV. Nuestra tutora Sara fue la que nos puso en contacto con él y le estaremos eternamente agradecidas, porque Jose ha resultado ser nuestro brazo derecho desde el mismo momento en que entró en el equipo. Su dedicación, esfuerzo e ilusión han sido indiscutibles y eso ha hecho que el ambiente de trabajo fuera siempre agradable, aunque intenso.

Como ya he comentado con anterioridad, en este proyecto debido a que se ha llevado a cabo por un grupo reducido de personas, ha sido inevitable y necesario que todas asumiéramos tareas secundarias para poder cumplir con los plazos determinados en el calendario de producción. A parte de mis tareas principales como diseñadora de personajes y animadora principal, también tuve mi pequeña porción de trabajo dentro del proceso de postproducción. Me encargué de diseñar el póster del *Cómo acabar con los Otis*, así como del logotipo de Rock&Doll Productions con la ayuda de Yolanda. Por otra parte, también hizo falta realizar un par de animaciones digitales que eran imposibles de relizar en vivo. En el corto hay dos planos en los que se incluye una animación 2D digital: el primer plano exterior del castillo y el plano de las gotas de aceite cayendo sobre los grilletes de los pies del fantasma.

En el primero, lo que hice fue animar un cielo de noche. Para esto me serví del programa Adobe Photoshop, con el que realicé unas 60 imágenes jpg, compuestas por diferentes capas superpuestas: una para el color de fondo, otra para la luna, otra para la luz de la luna, otra para las nubes y una última para las estrellas. En cada foto iba manipulando cada capa en la medida que fuera necesaria para la animación, hasta conseguir una ilusión de movimiento de nubes pasando por delante de la luna acompañadas por un tintineo lumínico de las estrellas. Posteriormente, en una de las reuniones de trabajo, Jose me informó de cómo funcionaba el proceso de edición mediante Adobe After Effects, con el que no era necesario animar la secuencia fotograma a fotograma. De modo que finalmente, sólo se sirvió de las diferentes capas que contienen los elementos a animar de la escena, que el luego manipuló, programando el recorrido a realizar de cada capa, las nieves en este caso, con dicha aplicación.

En el segundo caso, no obstante, si que tuve que realizar la animación de antemano, puesto que debía animar una gotas de aceite cayendo, un líquido. En esta animación no servía aquello de decirle al programa que mueva una capa del punto "A" al punto "B", aquí había que animar a la manera tradicional. Utilicé de nuevo el programa Photoshop dónde abrí toda la secuencia de imágenes que componían el plano. Una por una fui creando diferentes capas dónde sólo estaban dibujadas las gotas de aceite, y así poder ir transformándolas y animando ese pequeño vertido que empieza derramándose desde la aceitera, hasta caer un par de gotas en el suelo desde las cadenas engrasadas del fantasma. Fui guardando las fotos esta vez en

formato png, de modo que solo se guardara la capa donde está la gota de aceite, sin el fondo. De esta manera Jose sólo tenía que importar la secuencia de imágenes al programa de edición y adjuntarla al plano correspondiente, así acoplaban perfectamente las capas con las fotos del corto sobre las que había trabajado.

6. CONCLUSIONES

Personalmente me ha apasionado participar en este proyecto. La animación es un campo que desde pequeña me ha llamado la atención y me fascina su proceso. El diseño de personajes y crear una estética y ambientes concretos para un proyecto de animación, era lo que se ajustaba a mis intereses profesionales. No obstante, nunca había tenido la oportunidad de hacer algo parecido, de embarcarme en un proyecto con un grupo de personas en el cual asumir unos roles específicos. Nuestro objetivo fue siempre el de hacer un producto con calidad, un corto en el que se viera reflejado el esfuerzo y la profesionalidad con el que lo concebimos. Era un reto para mí ajustarme a las peticiones de la directora y al mismo tiempo plasmar mis propias ideas. Al tratarse de un trabajo en grupo, este está sujeto a una serie de revisiones, reuniones, nuevas ideas, cambios, debates... Si las personas implicadas son flexibles y permeables, como lo ha sido nuestro equipo, todo esto enriquece muchísimo la obra resultante. En todo momento tuvimos presente los referentes cinematográficos, y creo que eso se evidencia en todos los aspectos del corto; iluminación, escenografía, muñecos, animación, música y sonido.

Nunca quisimos hacer un "corto" de animación como tal, sino que fue la única manera de representar una idea mucho mayor, que era la de algún día llevar a cabo un proyecto titánico en forma de largometraje. Al mismo tiempo nos servía como tarjeta de presentación para en un futuro, buscar subvenciones con las que poder seguir adelante con la propuesta. Conseguimos con un minuto escaso, plasmar la ambición que nos ha ido acompañando durante un año de trabajo. Esto ha resultado ser una experiencia muy enriquecedora y gratificante, dado que el equipo a funcionado a la perfección y todos teníamos libertad total para expresar nuestra visión conjunta y personal del corto.

La participación en este proyecto me ha permitido acercarme al flujo de trabajo que adoptan los profesionales de la industria. Pese a que este se ha llevado a cabo de una manera mucho más modesta, la experiencia de trabajar en equipo y comprometerse con un proyecto así, ha sido única y de la que estoy muy orgullosa. Han sido unos meses muy intensos, frenéticos, en los que parecía que no hubiera final; no obstante, siento que he madurado en este sentido y que estoy mucho más preparada ahora para asumir a un perfil profesional de este tipo.

Como comenta la directora en su memoria, nuestra intención es la de continuar creando bajo la firma de Rock&Doll Productions, desarrollando diversos proyectos con distintas técnicas al tiempo que vamos trabajando la idea para un medimetroraje de *Cómo acabar con los Otis*, buscando financiación o apoyo económico mediante una campaña de *Crowdfunding*. Como repercusión inmediata de nuestro proyecto, se nos brindó la oportunidad de hacer la cortinilla para el festival *Prime the Animation II*, el cual se nutre de la colaboración con escuelas de animación de todo el mundo, junto con la de la Facultat de Belles Arts. Por otra parte nuestro corto también se incluirá en las proyecciones que se realizarán dentro de este festival, de modo que este se podrá ver en otros países entre los que figura Méjico, dónde *Cómo acabar con los Otis* se proyectará en la UNAM (Universidad Nacional de Artes Plásticas de Méjico) con motivo de el Día Mundial de la Animación.

Por último, repetir que este proyecto sólo ha sido posible gracias al perfecto trabajo en equipo. Sin duda, un factor fundamental para lograr la calidad que se observa en el resultado. Estoy profundamente agradecida y orgullosa de mis compañeras y de los colaboradores que han hecho que este pequeño-grande proyecto viera la luz.

7. BIBLIOGRAFÍA

- GONZÁLEZ MONAJ, R., *Manual para la realización de storyboards*, Ed. Universitat Politècnica, València, 2006.
- WELLS, P., QUINN, J., y MILLS, L., *Basics animation 03: Drawing for Animation*, Londres, AVA Publishing, 2008.
- WILDE, O., *The Canterville Ghost (El fantasma de Canterville)*, Inglaterra: The Court and Society, 1887.
- WILLIAMS, R., *The Animator's survival kit*, Ed. Faber and Faber, Londres, 2009.

8. FILMOGRAFÍA

- 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 EE.UU-Reino Unido; Warner Bros Pictures / Tim Burton Animation Co. / Laika Entertainment/ Patalex Productions / Tim Burton Productions / Will Vinton Studios, 2005.
- LASSETER, J., (Director), *Toy Story*, [Película y Making of], EE.UU: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 1995.
- MUSKER, J., CLEMENTS, R., (Directores), *Aladdin* [Película], EE.UU: Walt Disney Pictures / Walt Disney Feature Animation, 1992.

- MUSKER, J., CLEMENTS, R., (Directores), *Hercules (Hércules)*, [Película], EE.UU: Walt Disney Pictures / Walt Disney Feature Animation / Buena Vista International Spain, 1997.
- 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.

9. WEBS

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

10. ANEXOS

ANEXO A

CALENDARIO DE PRODUCCIÓN:

JUNIO 2013:	IDEA
SEPTIEMBRE 2013:	BUSCAR INFO OBRA + REFERENTES - CONCEPT ART (PAI)
OCTUBRE 2013: ESCRIBIENDO GUION	TALLER DE PERSONAJES (PAI) +
NOVIEMBRE 2013: DE GUION	DECOUPAGE + STORY (PAI) + REVISION
DICIEMBRE 2013: PROPS (PAI)	STORY CACLO + ESCENOGRAFIAS Y
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 B

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 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 la cámara nos guía por el comienzo de un camino de tierra que atraviesa una

verja oxidada. En ella cuelga el cartel de "SOLD".

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

Al final del camino se distingue una entrada con escalones de piedra. 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 estas 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. Detrás de ellos corretean unos niños gemelos mientras una adolescente, Virginia, que leía ensimismada, se gira sorprendida por el acelerón del taxi.

01.C. VENTANA (Opción A) CASTILLO/EXT/DIA

Desde un plano de la fachada del castillo, se hace zoom-in a una de las ventanas de la derecha de la imagen. A través de ella, vemos un espectro verdoso que sonrío con el rostro velado por una cortina y semi-cubierto por la oscuridad.

01.C. VENTANA (Opción B) CASTILLO/EXT/DIA

A través de una de las ventanas del castillo, vemos

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 se acerca a la cerradura con la llave 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. El Sr. Otis mira con curiosidad, su mujer se escandaliza y Virginia no levanta la vista del libro. Oímos como los gemelos salen corriendo entre risas hacia el interior.

02.B. HALL HALL/INT/DIA

Desde arriba, vemos como los niños corretean por el lúgubre recibidor mientras el resto de la familia permanece en el marco de la puerta.

03. SECUENCIA CHIMENEA

03.A. CHIMENEA CASTILLO/INT/DIA

El Sr. Otis tira de un manotazo los objetos (libros y candelabro) de la 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 equinas superiores y clava en ellas la bandera estadounidense.

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

En un contraplano vemos como asiente satisfecho ante tal azaña hasta que oye las campanadas de un rejos de cuco. Se gira a su izquierda para mirarlo.

03.D. CHIMENEA CASTILLO/INT/DIA

Vemos que del cuco entra y sale 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 va por la derecha.

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

Mediante un travelling horizontal, vemos como se abre un armario del que sale sola la ropa del fantasma (capa, cadenas), comportándose como si tuviera vida propia. A mitad de recorrido salen reptando unos grilletes desde un baúl. Todo (ropa y accesorios) se dirige hacia el camastro al otro lado de la habitación.

05.B GRILLETES MAZMORRA/INT/NOCHE

El fantasma se cierra los grilletes en los tobillos.

05.C ENSAYO MAZMORRA/INT/NOCHE

Vemos al espectro de espaldas, ya ataviado con el vestuario anterior, ensayando sustos delante de un espejo. Después de unos segundos comienza un traveling hacia abajo hasta que vemos que sus pies están flotando en el aire.

06. SECUENCIA PASILLO

05.A LUZ PASILLO/INT/NOCHE

En la esquina que gira al final de un pasillo, vemos como se acerca por la pared el reflejo de una luz verde.

05.B PIES PASILLO/INT/NOCHE

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

03.C MANOS PASILLO/INT/NOCHE

Por los ojos del fantasma vemos como avanza por el pasillo con las manos extendidas, emitiendo luz verdosa. Agitando los dedos a medida que se acerca a la última puerta. Del interior de esa habitación sale el ruido de los pasos y risas de los gemelos.

03.D FANTASMA PASILLO/INT/NOCHE

El fantasma, con los ojos en blanco y emitiendo luz verdosa, avanza unos pasos hacia la cámara hasta que lo asusta una puerta que se abre a su derecha. Da un pequeño grito mientras se apaga su luz. La estancia queda iluminada por la luz anaranjada que proviene de

la puerta abierta.

03.E.1 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE

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

03.F ACEITE PASILLO/INT/NOCHE

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

03.E.2 ACEITERA PASILLO/INT/NOCHE

El Sr. Otis termina de incorporarse Y levanta la mano para chistar al fantasma. A se gira Y comienza a cerrar la puerta tras él. El fantasma continúa perplejo.

03.G TIC PASILLO/INT/NOCHE

El fantasma muestra un tic nervioso en el ojo. Agacha la cabeza derrotado.

04. SECUENCIA TÍTULO

Con el sonido de una persiana metálica cae un fondo negro con el letrero de "Como acabar con los Otis".

Fundido a negro.

ANEXO C

PLANO (4)

		BOCAS		
FOTO	LUZ	BOCA 1	BOCA 2	PARPADOS
00:00:00	1	BOCA 1		
00:00:02	2			
00:00:04	3			
00:00:06	4			
00:00:08	5			
00:00:10	6			
00:00:12	7			
00:00:14	8			
00:00:16	9			
00:00:18	10			
00:00:20	11			
00:00:22	12			
00:01:00	13			
00:01:02	14			
00:01:04	15			
00:01:06	16			
00:01:08	17			
00:01:10	18			
00:01:12	19			
00:01:14	20			
00:01:16	21			
00:01:18	22			
00:01:20	23			
00:01:22	24			
00:02:00	25			
00:02:02	26			
00:02:04	27			
00:02:06	28			
00:02:08	29			
00:02:10	30			
00:02:12	31 LUZ ↑			
00:02:14	32 LUZ ↑	BOCA 2		OO
00:02:16	33 LUZ ↑			OO
00:02:18	34 LUZ MAX			OO
00:02:20	35			OO
00:02:22	36			OO

ANDA!!!

LUZ ↓

3-4 fotogr. LUZ

→ Comienza animación

¡SUSTO!

	FOTO	LUZ	BOCAS	PARPADO		
00:03:00	37	/	BOCA 3	☹ ☹		
00:03:02	38	/	BOCA 3	☹ ☹		
00:03:04	39	/	BOCA 4	☹ ☹		
00:03:06	40	/	BOCA 4	○ ○		
00:03:08	41	/	BOCA 4			
00:03:10	42	/	BOCA 4			
00:03:12	43	/	BOCA 2			
00:03:14	44	/	BOCA 2			
00:03:16	45	/	BOCA 5			
00:03:18	46	/	BOCA 5			
00:03:20	47	/	BOCA 5			
00:03:22	48	/	BOCA 5			
00:04:00	1	49 LUZ ↓				
00:04:02	2	50 LUZ ↓				
00:04:04	3	51 LUZ ↓				
00:04:06	4	52				
00:04:08	5	53				
00:04:10	6	54				
00:04:12	7	55 Parpadeo I				
00:04:14	8	56 Parpadeo II				
00:04:16	7	57				
00:04:18	8	58				
00:04:20	7	59				
00:04:22	8	60				
00:05:00	7	61				
00:05:02	8	62				
00:05:04		63				
00:05:06		64				
00:05:08		65				
00:05:10		66				
00:05:12		67				
00:05:14		68				
00:05:16		69				
00:05:18		70				
00:05:20		71				
00:05:22		72				

ACABA LUZ ↓

Plano final.

	FOTO	LUZ	BOCAS	PARPAPO		
	00:03:00	37				
	00:03:02	38	BOCA 3	☹☹		
	00:03:04	39	BOCA 4	☹☹		
	00:03:06	40	BOCA 4	☹☹		
	00:03:08	41	BOCA 4			
	00:03:10	42	BOCA 4			
	00:03:12	43	BOCA 2			
	00:03:14	44	BOCA 2			
	00:03:16	45	BOCAS			
	00:03:18	46	BOCA 5			
	00:03:20	47	BOCA 5			
	00:03:22	48	BOCA 5			
	00:04:00	1 49	LUZ ↓			
	00:04:02	2 50	LUZ ↓	☹☹		
	00:04:04	3 51	LUZ ↓	☹☹		
	00:04:06	4 52	LUZ ↓			
	00:04:08	5 53		☹☹		
	00:04:10	6 54		☹☹		
	00:04:12	7 55	Parpadeo I	☹☹		
	00:04:14	8 56	Parpadeo II	☹☹		
	00:04:16	7 57		☹☹		
	00:04:18	8 58		☹☹ → ojos de		
	00:04:20	7 59		☹☹ → ojos de		
	00:04:22	8 60				
	00:05:00	7 61		BIRA → Bira		
	00:05:02	8 62		→ mano abaja Bajar		
	00:05:04	63		→ Sin		
	00:05:06	64				
	00:05:08	65				
	00:05:10	66				
	00:05:12	67				
	00:05:14	68				
	00:05:16	69				
	00:05:18	70				
	00:05:20	71				
	00:05:22	72				

CABA
 LUZ ↓
 Plano final.