

Vamos a jugar



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

DANIEL FRANCÉS SILVESTRE
ALBERTO FOLGADO PARDO
MARIA POVEDA MARTINEZ
PAULA GONZALVEZ GUILL

GRADO EN BELLAS ARTES, UPV 2017/2018

INDICE

1. Ficha técnica.....	pág 4
2. Equipo.....	pág 5
3. Storyline.....	pág 10
4. Presentación de personaje.....	pág 11
5. Guiones.....	pág 13
6. Storyboard.....	pág 21
7. Color Script.....	pág 29
8. Moodboard.....	pág 32
9. Concept Art.....	pág 35
10. Creación de personajes y props.....	pág 41
11. Set de rodaje.....	pág 45
12. Arte final/Fotogramas finales.....	pág 48

FICHA TÉCNICA



TÍTULO: Vamos a jugar.

AUTORES: Daniel Francés, Alberto Folgado, María Poveda, Paula González.

AÑO: 2017/2018

TÉCNICA: Animación tradicional y *Stop motion*.

DURACIÓN: 2' 08''

TARGET: Todos los públicos.

GÉNERO: Aventuras.

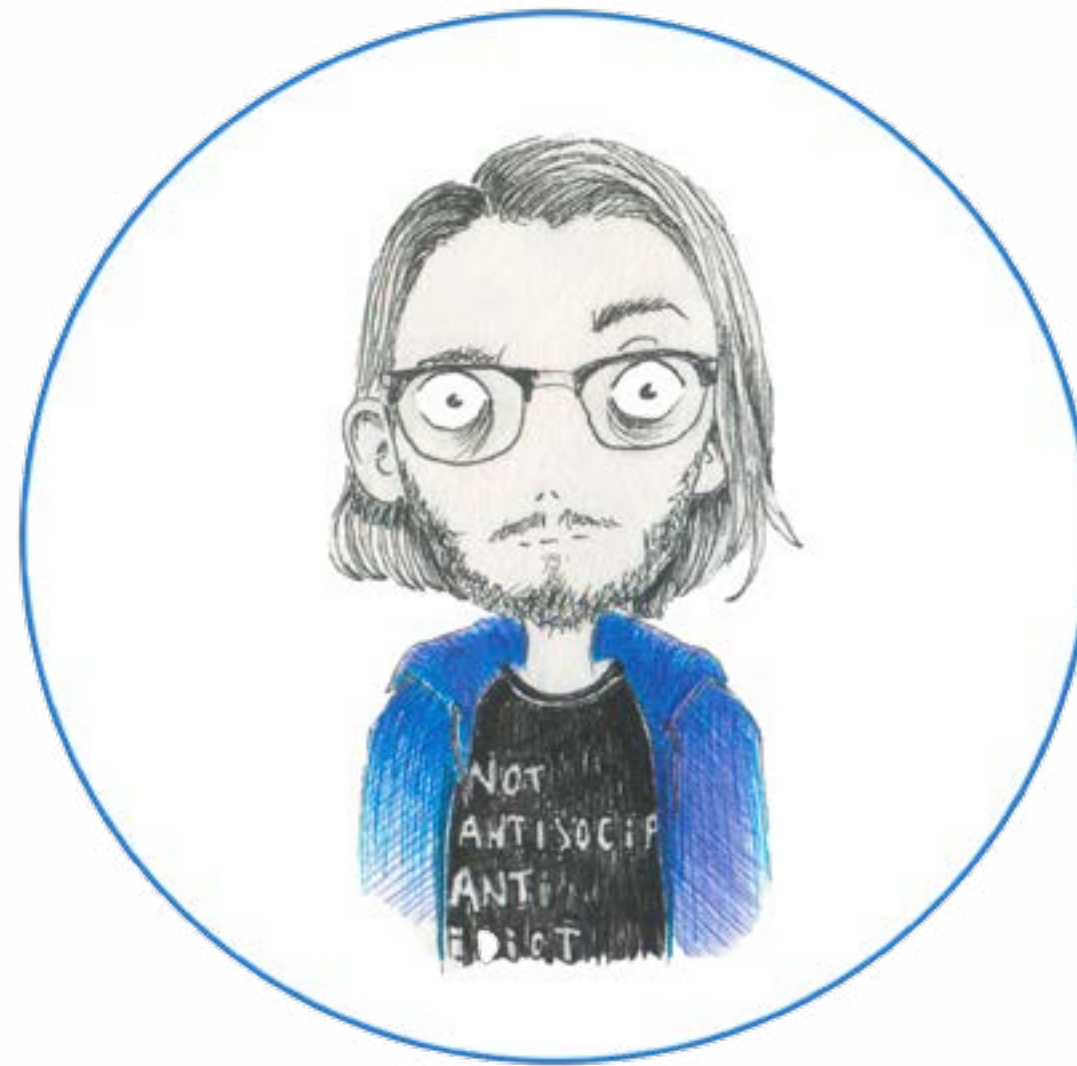


El equipo de Vamos a jugar

Daniel Francés



Alberto Folgado



Paula González



Maria Poveda



STORYLINE

Vamos a jugar nos muestra las aventuras de un niño mediante *stop motion* y *cut out* desde un tono más oscuro del que estamos acostumbrados en los cortos de animación.

PRESENTACIÓN DEL PROTAGONISTA

Lucas



Lucas es un niño de 6 años, de complexión delgada pero con muchos mofletes. Nació en un pequeño pueblo de cuyo nombre no puedo acordarme...

Es despierto, alegre y aventurero. Pasa los días, y las noches, soñando con vivir increíbles aventuras montado sobre su avión, sobrevolando cualquier universo inexplorado que es capaz de imaginar.

Pero, cuando despierta en mitad de la noche, siempre hay algo en las sombras que le asusta, aunque no sabe muy bien qué es.



GUIONES

GUIÓN LITERARIO

ESCENA 1 – INT. HABITACIÓN DEL NIÑO – MEDIA TARDE (STOP-MOTION)

Son aproximadamente las 7 de la tarde de un día de verano. Nos encontramos en una habitación repleta de juguetes, el desorden es visible por todas partes y su decoración nos sugiere que es la de un niño de primaria.

SONIDOS DE PASOS (ext. habitación)

Se enciende la luz.

SONIDOS DE PASOS (int. habitación)

Lucas, un niño de unos 6/7 años, de complexión delgada pero con muchos mofletes entra en su cuarto. Seguimos los pasos hasta que se detienen en un avión que hay en el suelo. Lucas lo coge y empieza a jugar con él.

LUCAS

Brooom.... fsssssss....ah....

Seguimos la mano de Lucas hasta que lanza el avión. Fundido blanco.

ESCENA 2 – IMAGINACIÓN DE LUCAS – TIEMPO INDEFINIDO (ANIMACIÓN 2D)

Nos encontramos siguiendo al avión, en el que ahora va Lucas montado. Lucas hace un giro con el avión y se dirige hacia su castillo de bloques que derriba con sólo rozarlo. De los escombros se asoman soldaditos de juguete en busca de venganza y comienzan a atacarlo con flechas y lanzas. Esas armas no surten efecto y los soldaditos, que no están dispuestos a rendirse, hacen aparecer un cañón. Disparan contra el avión y le atraviesan el ala, provocando que Lucas y su avión caigan en picado. Lucas salta del avión en el último momento, esquivando a un monstruo que se come su avioneta, Lucas sigue cayendo.

ESCENA 3 – INT. HABITACIÓN – NOCHE (VOLVEMOS A STOP-MOTION)

Lucas se despierta en su cama en la misma postura en la que estaba cayendo. La cama está completamente desecha. Lucas se incorpora en la cama y mira de un lado a otro, mostrándonos la visión de sus juguetes destrozados.

ESCENA 4 – INT. HABITACIÓN – NOCHE

Lucas mira hacia todas partes bastante asustado por los sonidos nocturnos.

GOLPECITOS EN LA VENTANA

Lucas se cubre con la manta intentando olvidar el miedo.

SONIDO DE PAPEL DESPEGANDOSE

Dirigimos la vista hacia donde Lucas mira, enfrente de su cama observamos sus dibujos, que empiezan a moverse en cuanto les dirigimos la mirada. Los muñecos dibujados se cambian de folio en folio, provocando una especie de danza siniestra.

SONIDO DE PARED SIENDO ARAÑADA

La pared donde se encuentran los dibujos, empieza a sufrir bruscas deformaciones, que empiezan con un pequeño arañazo pero que acaban con un agujero negro donde antes estaban los dibujos.

PUERTA ABRIENDOSE (Armario)

Seguimos la dirección del sonido hasta encontrarnos con la puerta del armario abriéndose. Del armario vemos aparecer un brazo que empieza a arañar la puerta.

SONIDO DE ARAÑAZOS

Lucas ya muy asustado, mira hacia otro lado intentando no darle más importancia a todo, pero cuando mira hacia la estantería que hay al lado de la ventana, su peluche de oso parece mirarle fijamente. El oso sonríe mostrando unos grandes dientes afilados.

ESCENA 5 – INT. HABITACIÓN – NOCHE

Lucas, ya completamente asustado, enciende la luz de su lamparita, que debido a su torpeza cae al suelo, donde nos muestra las alargadas siluetas de sus juguetes, que están listos para contratacar.

FIN

GUIÓN TÉCNICO

ESCENA	PLANO	TIPO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO DE CÁMARA	DURACIÓN PLANO	SONIDO	DURACIÓN TOTAL
1	1	Detalle	Vemos juguetes, cartas, libros, etc. tirados por el suelo. Fin de plano por corte o fundido a negro.	Cenital	3''		00:00:03
1	2	Conjunto narrativo	Vemos en primer plano enfocado los objetos anteriores, desde un contrapicado a ras de suelo. En segundo plano general descubrimos que nos encontramos en el interior de la habitación de un niño y observamos la cama y la ventana. La luz procede del exterior de la ventana la cual vemos cerrada y con las cortinas echadas. Fin de plano por corte	Contrapicado	3''		00:00:06
1	3	Detalle narrativo	Observamos parte de la estantería, en ella vemos dos muñecos.	Normal	3''		00:00:09
1	4	General narrativo	Se muestra ahora un plano general de la habitación desordenada del niño. La puerta está abierta y entra un hilo de luz por ella. La habitación se encuentra iluminada tanto por esta luz cómo por la de la ventana	Picado	4''	Escuchamos fuera de campo sonidos de pasos subiendo la escalera y risas de un niño	00:00:14
1	5	Primer plano	Vemos la lámpara del techo. Escuchamos el sonido de la puerta abriéndose y el del interruptor de la luz. En este momento se enciende la lámpara y aparece debajo del destello de luz el título del corto.	Normal	5''	Sonido de la puerta abriéndose y del interruptor de la luz.	00:00:19
1	6	Detalle narrativo	Volvemos a ver el suelo lleno de trastos y la cámara hace un travelling en horizontal hacia la derecha. Se detiene delante de un avión de juguete. Un brazo se acerca hasta el avión, lo coge y lo eleva perpendicularmente por el aire. Lo lanza y el avión se acerca a cámara hasta cubrirla completamente. Fundido a blanco.	Normal	12''	Sonido de pasos hasta detenerse el travelling delante del avión. Sonidos de despegue y de avión interpretados por el niño con la boca.	00:00:31

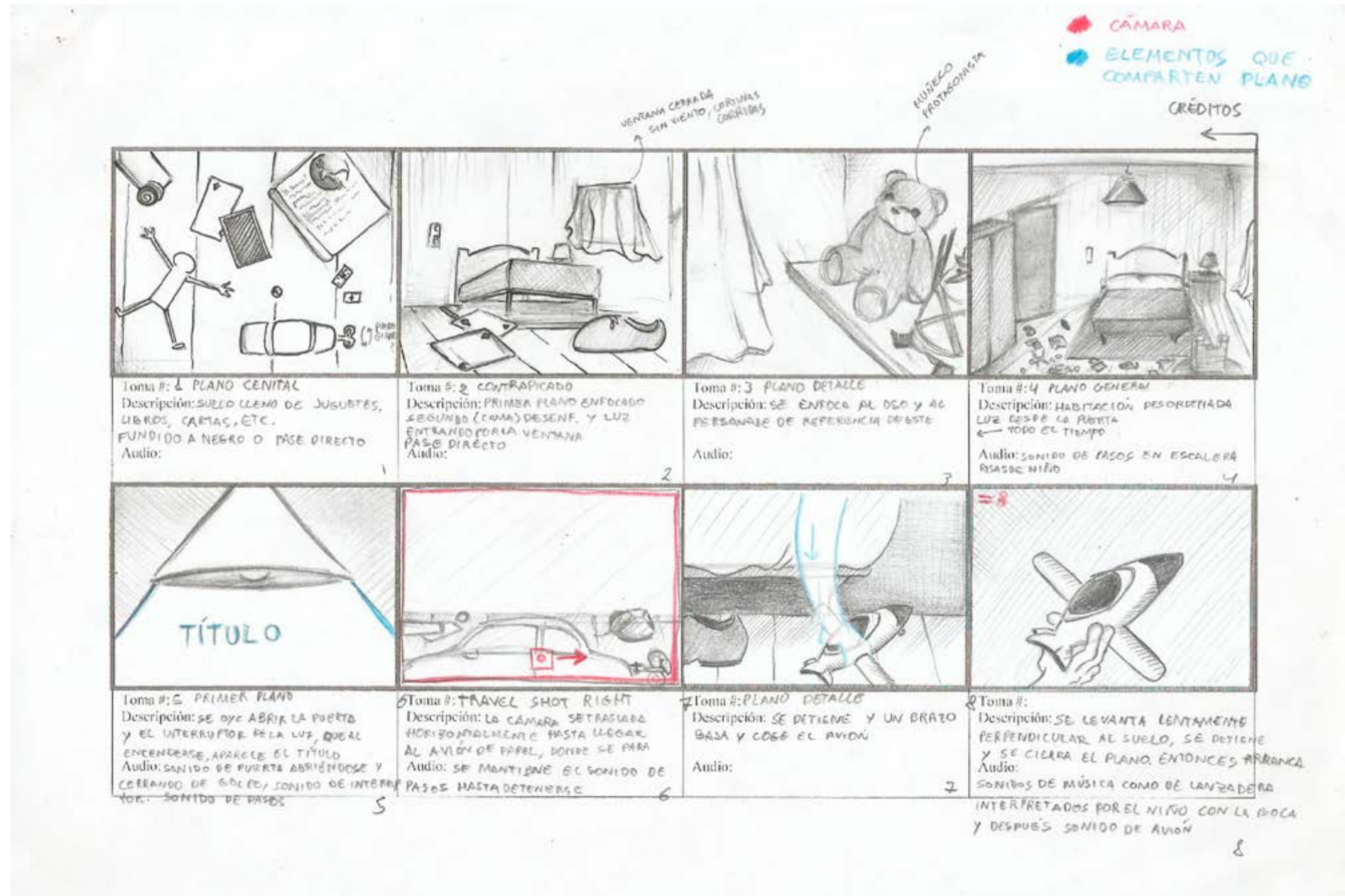
ESCENA	PLANO	TIPO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO DE CÁMARA	DURACIÓN PLANO	SONIDO	DURACIÓN TOTAL
2	7	General	CUT OUT. Aparece en escena de entre las nubes por la parte inferior izquierda el avión, pero esta vez nadie juega con él, si no que es el propio niño el piloto del avión. La cámara sigue al avión	Contrapicado	5''	Sonido de viento	00:00:36
2	8	General	Vemos un castillo y la cámara hace un ligero giro en torno a él.	Picado	3''		00:00:39
2	9	General	Contrapicado de la fachada del castillo. El avión sale de detrás de él y desaparece del plano por la parte superior dándole un ligero toque al castillo. Tras un instante, el castillo se derrumba y de los escombros salen unos soldados que disparan al avión	Contrapicado	7''	Sonido del roce del avión con el castillo Sonido de armas lanzándose	00:00:46
2	10	Primer plano	Del niño encima del avión. Mira hacia abajo a los proyectiles y armas que disparan contra él inútilmente. Sonríe y vuelve a mirar al frente.	Normal	3''		00:00:49
2	11	Primer plano	De uno de los soldados. Mira al avión mientras esboza una sonrisa y vemos cómo se despliega detrás de él un cañón que cubre completamente el fondo del plano.	Normal	2''		00:00:51
2	12	General	Se abre plano y vemos de nuevo a todo el conjunto de soldados además del cañón terminando de desplegarse. Finalmente dispara y el cañón sufre un pequeño retroceso y se encoge.	Normal	3''	Sonido del cañón	00:00:54
2	13	General	La cámara sigue a la canica que acaba de ser disparada. Todo el tiempo se encuentra en el centro del plano y moviéndose sobre sí misma para mostrar velocidad. Finalmente el encuadre avanza a la bola, que se queda atrás y desaparece de plano por la parte inferior izquierda. La cámara alcanza al avión con el niño que asustado por el sonido y el temblor del impacto, tiene que mirar hacia atrás dos veces para descubrir que el proyectil le ha alcanzado. La cámara hace un pequeño travelling hacia la izquierda para encuadrar la cola del avión. Vemos ahora las llamas y tras unos instantes el avión comienza a caer y sale de plano por la parte inferior.	Normal	15''	Sonido de viento cortándose Sonido del impacto, viento y temblor Sonido de fuego	00:01:11
2	14	Gran plano general	Desde un plano muy amplio, vemos al avión caer en círculos.	Normal	4''	Sonido de caída	00:01:15

ESCENA	PLANO	TIPO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO DE CÁMARA	DURACIÓN PLANO	SONIDO	DURACIÓN TOTAL
2	15	Medio	Vemos la tensión que tiene el niño sobre al avión al precipitarse rápidamente.	Normal	3''	Sonido de viento, fuego y alarmas del avión.	00:01:18
2	16	Gran plano general	Volvemos a ver el avión caer, cada vez más rápidamente y desde abajo, aparece un monstruo con la boca abierta dispuesto a tragarse de un bocado el avión.	Normal	2''		00:01:20
2	17	Conjunto	Vemos un primer plano del monstruo que cierra la boca para tragarse de una el avión. Plano general del avión y el niño, que salta de éste antes de ser engullido por el monstruo. En el momento en el que cierra la boca y el niño sale despedido se produce un zoom de la cámara.	Picado	4''	Sonido de boca cerrándose de golpe.	00:01:24
2	18	General	Niño cayendo al vacío. Vemos el suelo y finalmente con el golpe de caer, aterriza en la cama. FIN CUT OUT.	Normal	3''		00:01:27
3	19	Medio	Se abre plano y vemos al niño en la cama, se ha despertado e incorporado por el susto. La habitación está oscura, la ilumina la poca luz que entra por la ventana. El niño revisa la habitación echando un vistazo a diferentes lugares de la misma . Mira al suelo.	Picado	5''		00:01:32
3	20	Medio	Plano del suelo y pequeño paneo. Vemos muñecos rotos, el avión con el que había estado jugando destrozado.	Normal	2''		00:01:34
3	21	General	Vemos de nuevo el mismo plano anterior del niño que continúa revisando la habitación. Mira a la ventana y la estantería.	Contrapicado	2''		00:01:36
3	22	Medio	Plano de la estantería. La cámara hace un travelling hacia la derecha simulando la mirada del niño. Avanza y retrocede para observar que un muñeco que no está dónde debería. Zoom de la cámara al estante dónde debería estar el muñeco.	Normal	5''		00:01:41
3	23	Medio	Volvemos a ver al niño, esta vez más cerca . Tiene miedo, escucha un sonido y se tapa con la manta hasta la nariz. Se escuchan unos golpes y se abre la ventana. La fuerza del aire consigue despegar una parte de los dibujos de la pared.	Picado	2''	Sonidos en la ventana	00:01:43

4	24	General	CUT OUT. Vemos ahora los dibujos de la pared, comenzamos desde los de la parte izquierda y la cámara hace un travelling hacia la derecha, siguiendo a uno de los monigotes de los dibujos que ha cobrado vida y va saltando de un folio a otro. Al detenerse el personaje, se detiene también la cámara y comienza a arañarse la pared . PLASTILINA Se abre el plano de la cámara y desde un plano más alejado, vemos cómo la pared se araña creando una especie de espiral por la que desaparecen los dibujos. FIN CUT OUT Y PLASTILINA	Normal	9''	Sonidos apropiados para la secuencia en cut out. Sonidos de rasgado.	00:01:52
5	25	General	Vemos ahora el armario entreabierto desde una esquina del mismo. La cámara realiza zoom y un giro sobre él hasta que finalmente lo vemos de frente en un plano medio. De dentro del armario sale una manga que araña la puerta y se iluminan los mismos ojos que habíamos visto anteriormente. Iluminación verdosa desde abajo para crear sensación de tensión.	Picado	3''	Golpes puntuales de música.	00:01:55
5	26	General	Volvemos a ver la estantería dónde falta el muñeco, la cámara realiza el mismo movimiento anterior, zoom y giro sobre el muñeco de la estantería hasta que en un plano medio el muñeco vuelve a tener los ojos malvados. Misma iluminación en verde que anteriormente.	Ligero picado	3''	Golpes puntuales de música.	00:01:58
5	27	Detalle	Vemos ahora la mesita de noche, con la lámpara y con la mano del niño dispuesto a encenderla. La enciende con un golpe tan seco que se cae al suelo y oímos cómo rueda.	Normal	2''	Últimos golpes de música.	00:02:00
5	28	General	Vemos toda la habitación desde el cabecero de la cama. La lámpara ha rodado ligeramente y proyecta una luz, mientras parpadea, en la parte opuesta de la habitación. Se proyectan unas sombras en la pared dónde se consiguen distinguir la figura de los soldados de juguete, cada vez las sombras se hacen más grandes. Se acercan. Corte a negro.	Picado	5''	Lámpara rodando por el suelo.	00:02:05
5	29	En negro	Plano en negro para los créditos finales.				



STORYBOARD





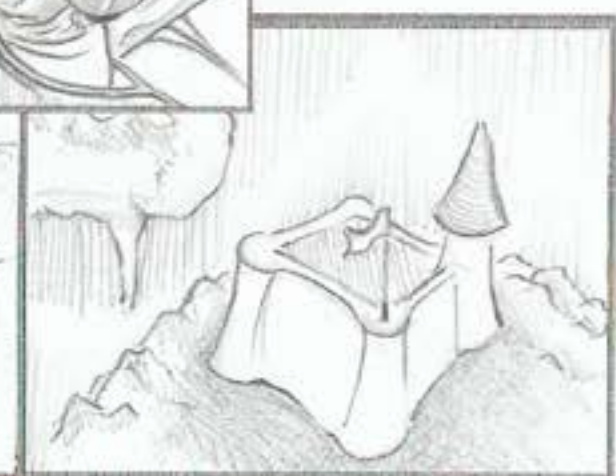
9 Toma #:
 Descripción: SE DISTINGUE QUE EL NIÑO CORRE, HACIENDO SIGUAS EL AVIÓN CUBRE EL PLANO
 Audio: SONIDOS DE AVIÓN CON LA BOCA



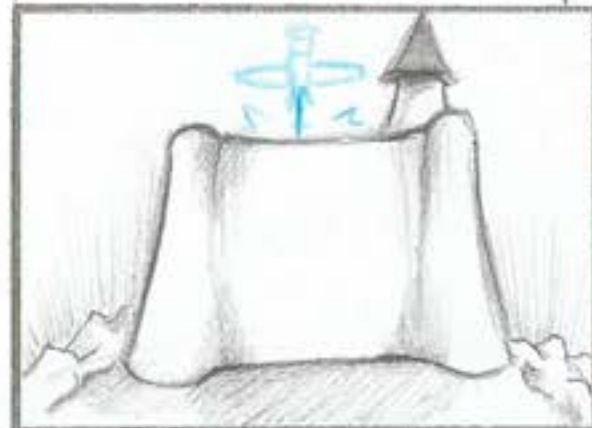
10 Toma #: PLANO GENERAL
 Descripción: DEL PLANO BLANCO POR EL CUBRIR DEL AVIÓN DEL PLANO ANTERIOR SALE, COMO DE ENTRE LAS NUBES EL AVIÓN
 Audio: YA EN CUT-OUT SONIDO DE VIENTO



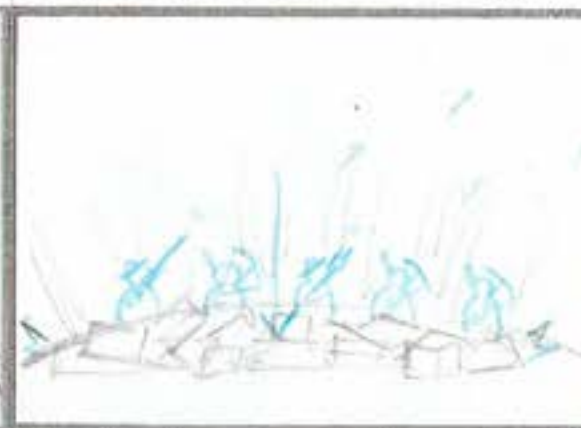
11 Toma #: PLANO MEDIO O GENERAL
 Descripción: EL NIÑO GIRA LA CABEZA Y SE FISA EN EL CASTILLO DE SUEDE MIENTRAS LO SOBREVUELA
 Audio:



12 Toma #: PLANO GENERAL
 Descripción: LIGERO MOVIMIENTO ENTORNO AL CASTILLO
 Audio:



13 Toma #: CONTRAPICADO
 Descripción: EL AVIÓN SALE DE DETRÁS DEL CASTILLO Y LE DA UN LIGERO TOQUE
 Audio: SONIDITO DEL ROCE



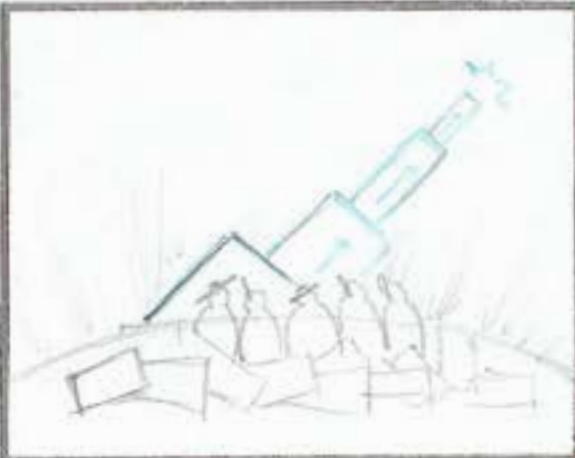
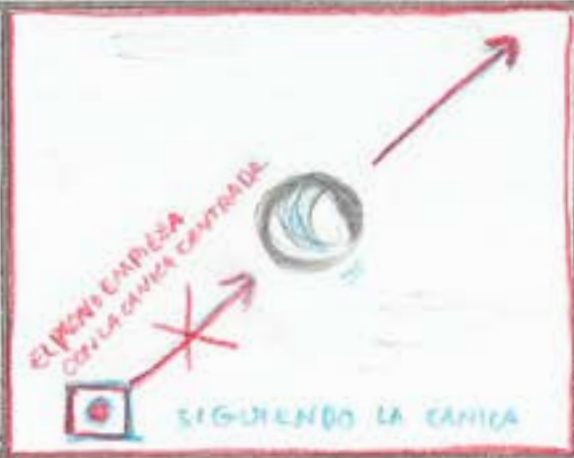
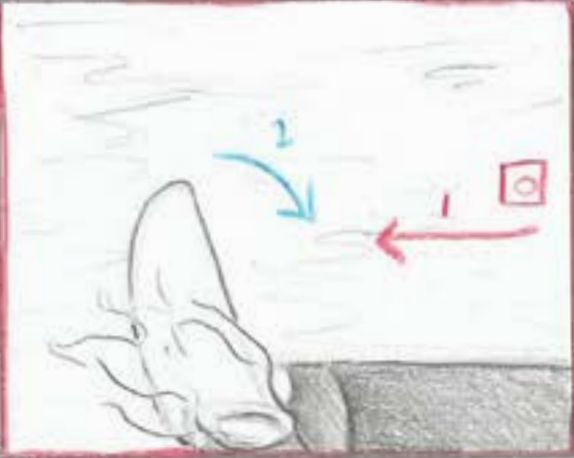
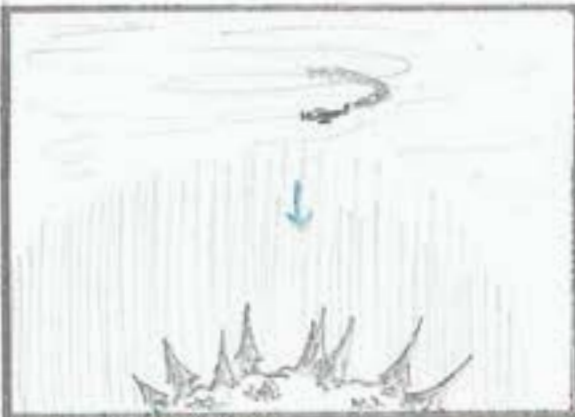
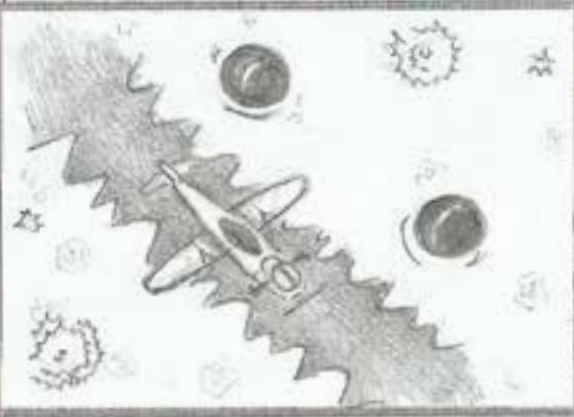
14 Toma #:
 Descripción: EL CASTILLO SE DERRUMBA Y DE LOS ESCOMBROS SALEN INDIOS Y VAQUEROS DISPARANDO
 Audio: SONIDOS DE ARMAS RIDICULOS/QUE NO TRANSMITAN MIEDO



15 Toma #: PRIMER PLANO
 Descripción: EL NIÑO RIE ANTE LOS PROYECTILES QUE LE LANZAN Y CORRIGE LA CABEZA
 Audio:



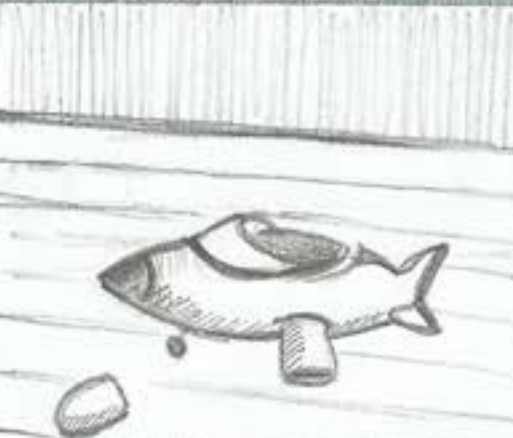
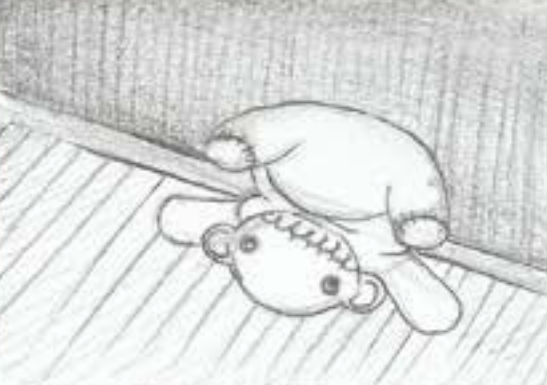
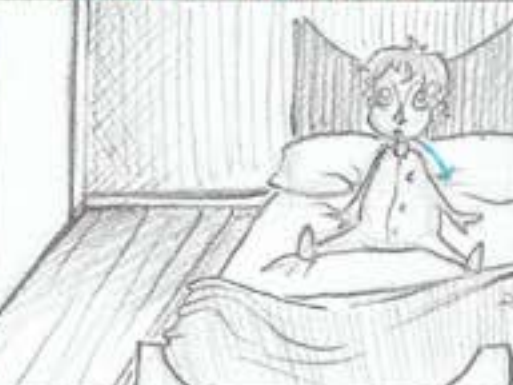
16 Toma #:
 Descripción: PP DE UNO DE LOS VAQUEROS QUE MIENTRAS ESBOZA UNA SONRISA SE DESPLIEGA DETRÁS DE EL EL CAÑÓN
 Audio: HASTA CUBRIR EL PLANO POR DETRÁS

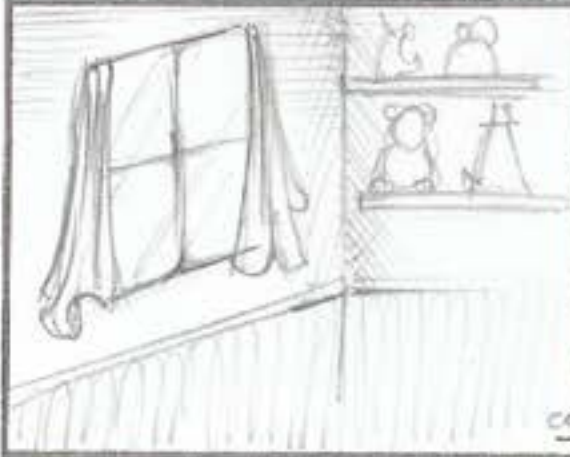
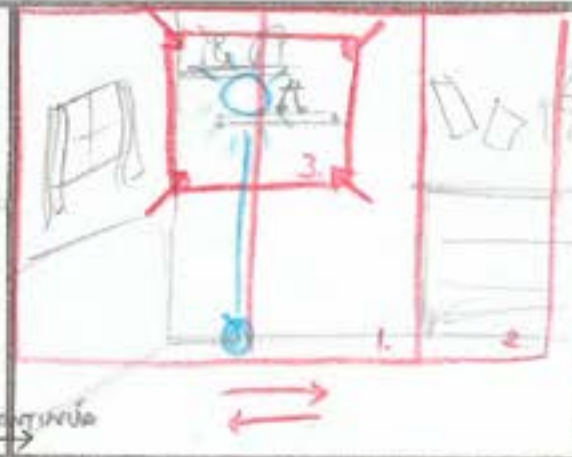
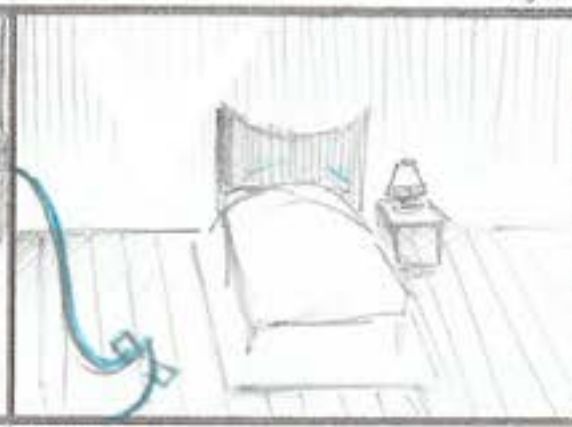
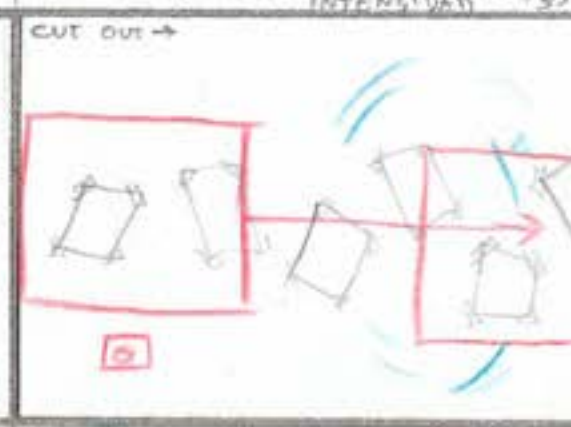
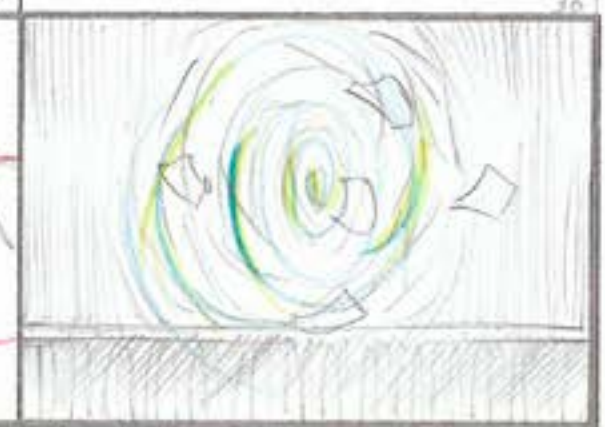
			
17 Toma #: MISMA VISTA Descripción: EL CAÑÓN SE DESPLIEGA POR SECCIONES Y DISPARA (Y SE ENCOGE POR EL DISPARO) Audio: SONIDO DE CAÑÓN	18 Toma #: Descripción: LA CÁMARA SIGUE LA CÁMERA QUE SE MANTIENE EN EL CENTRO DEL ENCUADRE, MOSTRANDO VELOCIDAD Audio: VIENTO CORTADO	19 Toma #: Descripción: EL ENCUADRE AVANZA AL PROYECTIL Y SE Fija EN EL NIÑO QUE AL VENTIR EL IMPACTO SE GIRA (EN 2 TIEMPOS) Audio: Y LA CÁMERA SE DESPLAZA HACIA LA IZQUIERDA IMPACTO, VIENTO MEJOR	20 Toma #: Descripción: EL ENCUADRE SE DESPLAZA HASTA FijARSE EN EL INCENDIO Y TRAS UNOS INSTANTES EL AVIÓN EMPIEZA A CAER Audio: (HASTA SALIR DE PLANO FUEGO, VIENTO
			
21 Toma #: GRAN PLANO GENERAL Descripción: EL AVIÓN SE PRECIPITA LENTO Y LIGERO COMO UN AVIÓN DE PAPEL SOBRE LO QUE SERÁ EL MONSTRUO Audio: SONIDO BAJO	22 Toma #: Descripción: INTERCALADO CON UN PLANO QUE MUESTRE LA TENSION REAL Audio: SONIDO DE VIENTO, ALARMAS, FUEGO	23 Toma #: GRAN PLANO GENERAL Descripción: EN LA PRIMERA PARTE EL AVIÓN SIGUE DESCENDIENDO DESPACIO Y EL MONSTRUO OCULTO PERO EN EL ÚLTIMO TRAMO SE ACELERA Y EL MONSTRUO ABRE LA BOCA Audio:	Toma #: Descripción: CON EL FONDO DESenfocado Y EL MONSTRUO ACERCÁNDOSE EL AVIÓN PASA PARALELO A SU BOCA CON EL NIÑO Audio: DISPUESTO A saltar

TODO LO QUE SALE DEBE APARECER ANTES



FIN CUT-OFF

+ CERCA QUE ANTES 			
Toma #: Descripción: AL CERRARSE LA BOCA DEL MONSTRUO ATRAPA EL AVIÓN Y EL NIÑO SALE DESPEDIIDO Audio: BOCA CERRÁNDOSE DE COCABRILLO 25	Toma #: Descripción: SE PRECIPITA POR EL VACIO HASTA QUE VENIMOS (EN UN PAR DE FRAMES) EL SUELO Audio: LUZ DE PUERTA CERRÁNDOSE 26	Toma #: Descripción: CON EL GOLPE CAMBIO DE TÉCNICA, REBOTA SEGUN GERIA LÓGICO HASTA DETENERSE, LA TANTALLA LA CUBRE Audio: LA MADRE PASOS 27	Toma #: Descripción: AL DEJAR DE CUBRIR EL PLANO APARECE EL NIÑO ACOSIADO Y LA MADRE ACUANDO DE ARROJARLO Audio: 28
			
Toma #: PRIMER PLANO Descripción: LE ACARICIA LA CABEZA Y SALE DE PLANO, SE ESCUCHAN PASOS MIENTRAS EL NIÑO GIRA LIGERAMENTE LA CABEZA Audio: PASOS 29	Toma #: Descripción: SE DETIENEN LOS PASOS, SE APAGA LA LUZ, Y LA PUERTA SE VA CERRANDO LOS PASOS SE ACERCAN MÁS Audio: PASOS, INTERRUPTOR 30	Toma #: Descripción: ESTÁ UNOS INSTANTES MIRANDO A LA PUERTA Y MIRA A SU LADO Audio: SILENCIO PASOS ALEJADOS 31	Toma #: Descripción: (CAMA DONDE MIRA, AL LADO DE LA PUERTA) Audio: 32

			
Toma #: Descripción: MANTENIENDO LA POSE ANTERIOR GIRA LA CABEZA Audio: 33	Toma #: Descripción: VENTANA, ESTANTERÍAS Y JUGUETES Audio: 34	Toma #: Descripción: PARTIENDO DEL PLANO ANTERIOR BARRIDO LEVE HASTA MOSTRAR LOS DIBUJOS (CUANDO POR EL BORDE SE INTUYE COMO CAE EL JUGUETE RÁPIDO) LUEGO FIZAMOS PLANO Audio: CON UN ZOOM DONDE ESTE ESTABA MÁS TENSIÓN → (DE ADELANTE) 35	Toma #: Descripción: + CERCA QUE 33, ESCUCHA UN SONIDO FUERTE Y SE TAPA UN POCO HASTA TAPAR LA MARIZ Audio: 36
		CUT OUT → 	
Toma #: Descripción: TRAS UN PAR DE GOLPECITOS MÁS SE ABRE CANTANIENTO UNA VENTANA EL TEMBLANDO SE DA LA VUELTA Audio: SONIDO DE VIENTO LIGERO 37	Toma #: Descripción: SE CUBRE, EXTIENDE EL BRAZO Y ENCIENDE LA LINTERNA Audio: VIENTO LIGERO, INTERRUPTOR 38	Toma #: Descripción: MIENTRAS TIEMBLA EL NIÑO OCURRE LA SECUENCIA DE LUZ, AL FUNDIRSE SUENA EL VIENTO MÁS FUERTE Y ARRANCA Audio: UNA PARTE DE UNO DE LOS DIBUJOS 39	Toma #: Descripción: MUESTRA EL FOLIO CON UN LADO SUELTO Y EMPIEZA LA SECUENCIA DE LOS FOLIOS EN CUT-OUT, EL PLANO SE DETIENE Y EL MONSTRUO CONTINUA, LA PARED SE ABANA AL DETENERSE Audio: SONIDOS APROPIADOS A LA SECUENCIA Y ARRANCA MUSICA 40

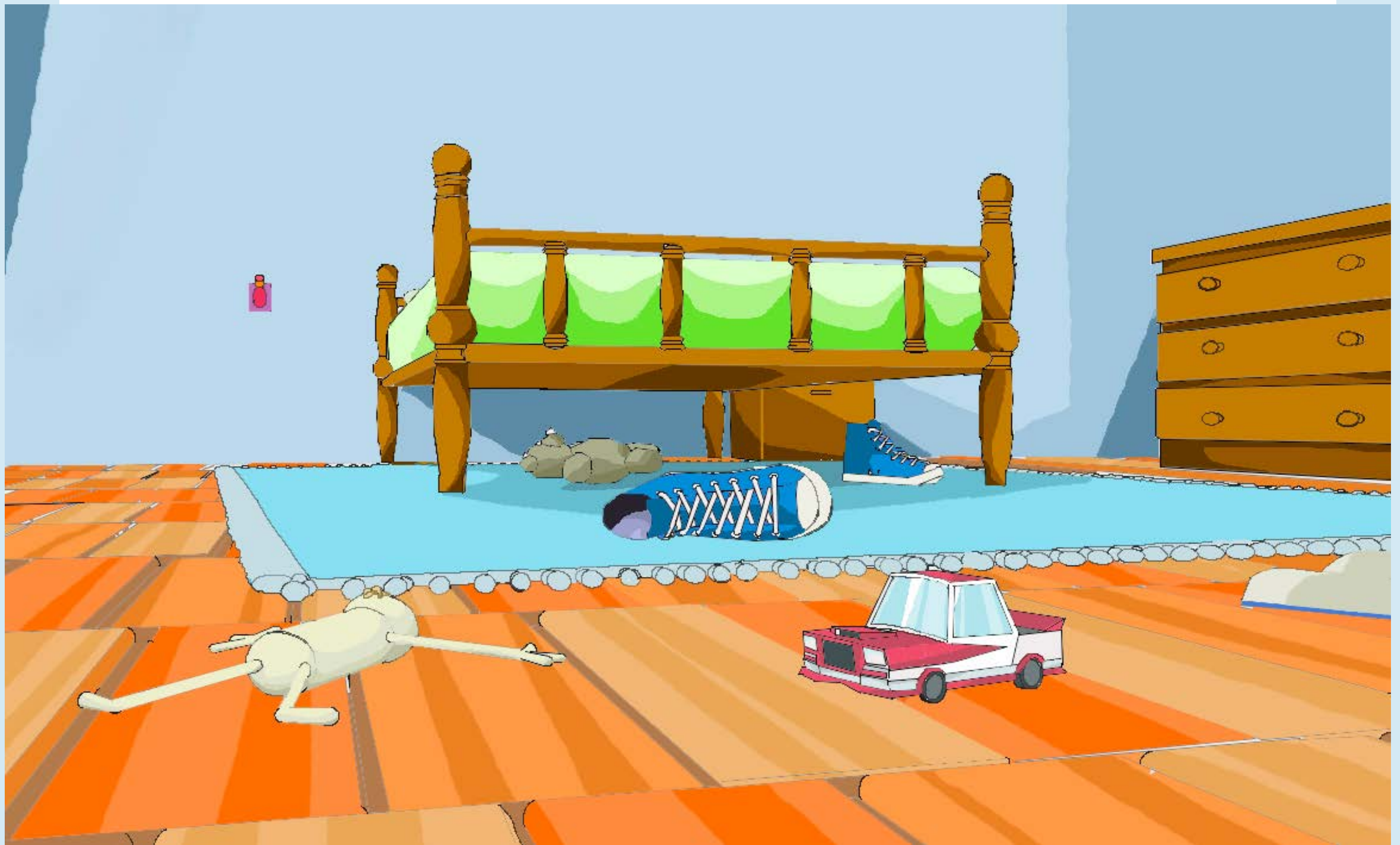
1. LUZ NORMAL
2. PARRADEA 2 VECES
3. PARRADEA EN ROJO 2 VECES
4. SALE LA CIRA DEL MALD
5. SE APAGA COMO FUNDIDA

Toma #: Descripción: REPRODUCIR EN PLASTILINA CON UNA LUZ VERDE DE BAJO QUE SALGA AL PASAR Audio:	Toma #: Descripción: TODO IMPREGNADO DE LUZ VERDE DESDE ABAJO Audio:	Toma #: Descripción: LA CÁMARA GIRA Y SE ACERCA AL MISMO TIEMPO UN POCO INCLINADO. DEL ARMARIO SALE UNA MANGA QUE APARCA LA Audio: PUERTA Y ILUMINA SUS OJOS EN LOS GIROS GOLPES DE MÚSICA	Toma #: Descripción: Audio:
Toma #: Descripción: LA LUZ VERDE SE INTENSIFICA EN LOS GIROS Audio:	Toma #: Descripción: EL VERDE DESAPARECE AL ENCENDERSE LA LUZ Audio: ÚLTIMO GOLPE DE MÚSICA	Toma #: Descripción: SE LEVANTA DE LA CAMA GIRANDO DESDE LA CINTURA, ILUSIÓN DE GIRO HACIA SU IZQUIERDA Audio: RESPIRACIÓN ENTRECORTADA	Toma #: Descripción: DETENIÉNDOSE EN LAS PORSAS Y MAS TIEMPO COMPROBABA QUE TODO ESTÁ EN SU SITIO Audio:

			
Toma #: CONTRAFICADO Descripción: DE SEGUIR TRISTE PASA A UNA MEDIA SONRISA, EL PLANO SE ABREY DEBAJO DE LA CAMA SE ABREN UNOS OJOS Audio: LUMINOSOS ÚLTIMO GOLPE DE MÚSICA 49	Toma #: Descripción: EN NEGRO, MÚSICA Y CRÉDITOS FINALES Audio: 50	Toma #: Descripción: Audio:	Toma #: Descripción: Audio:
Toma #: Descripción: Audio:	Toma #: Descripción: Audio:	Toma #: Descripción: Audio:	Toma #: Descripción: Audio:



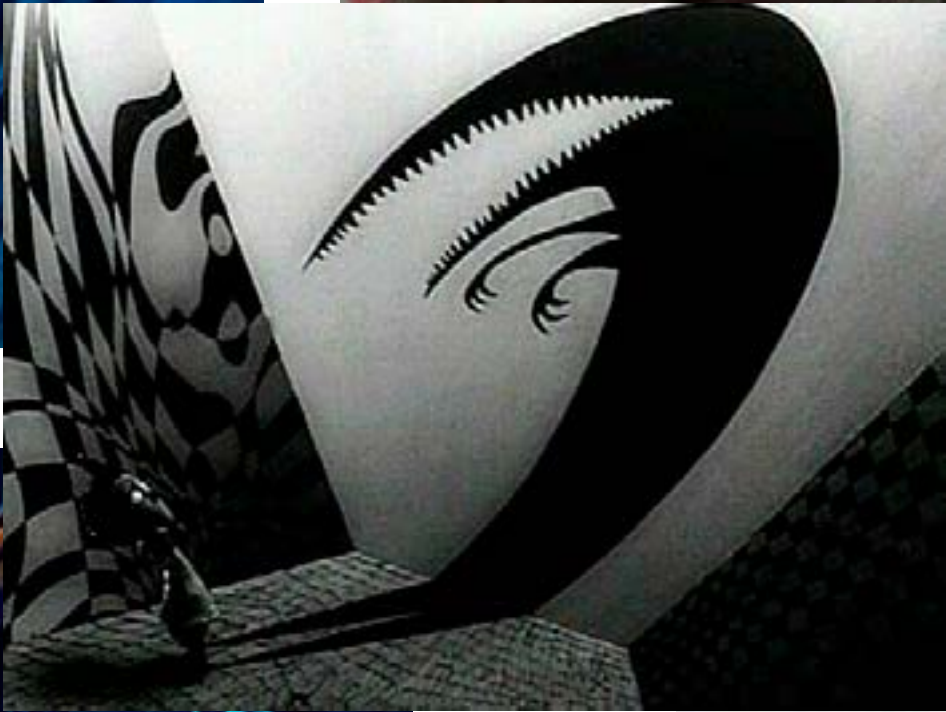
COLOR SCRIPT







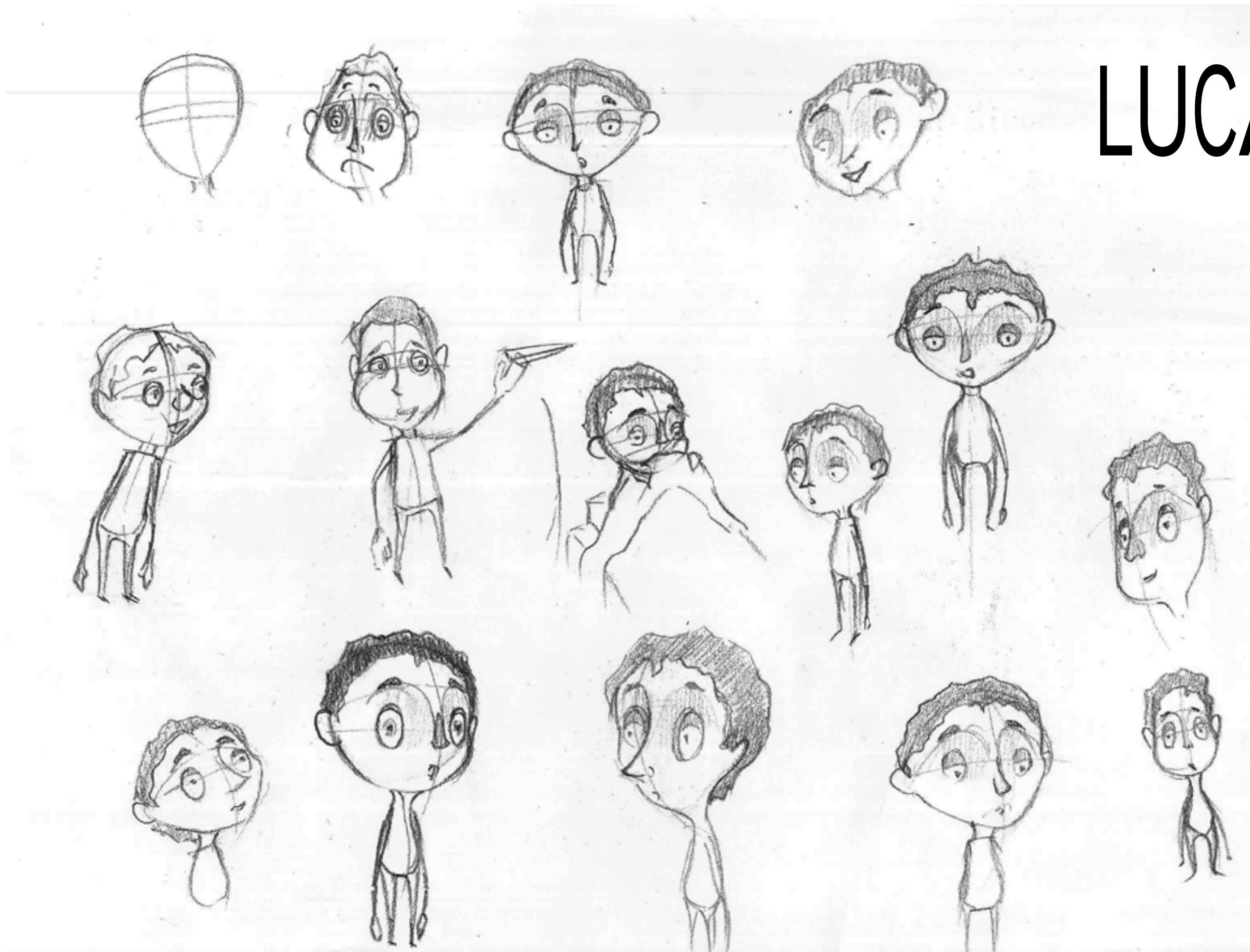
MOODBOARD

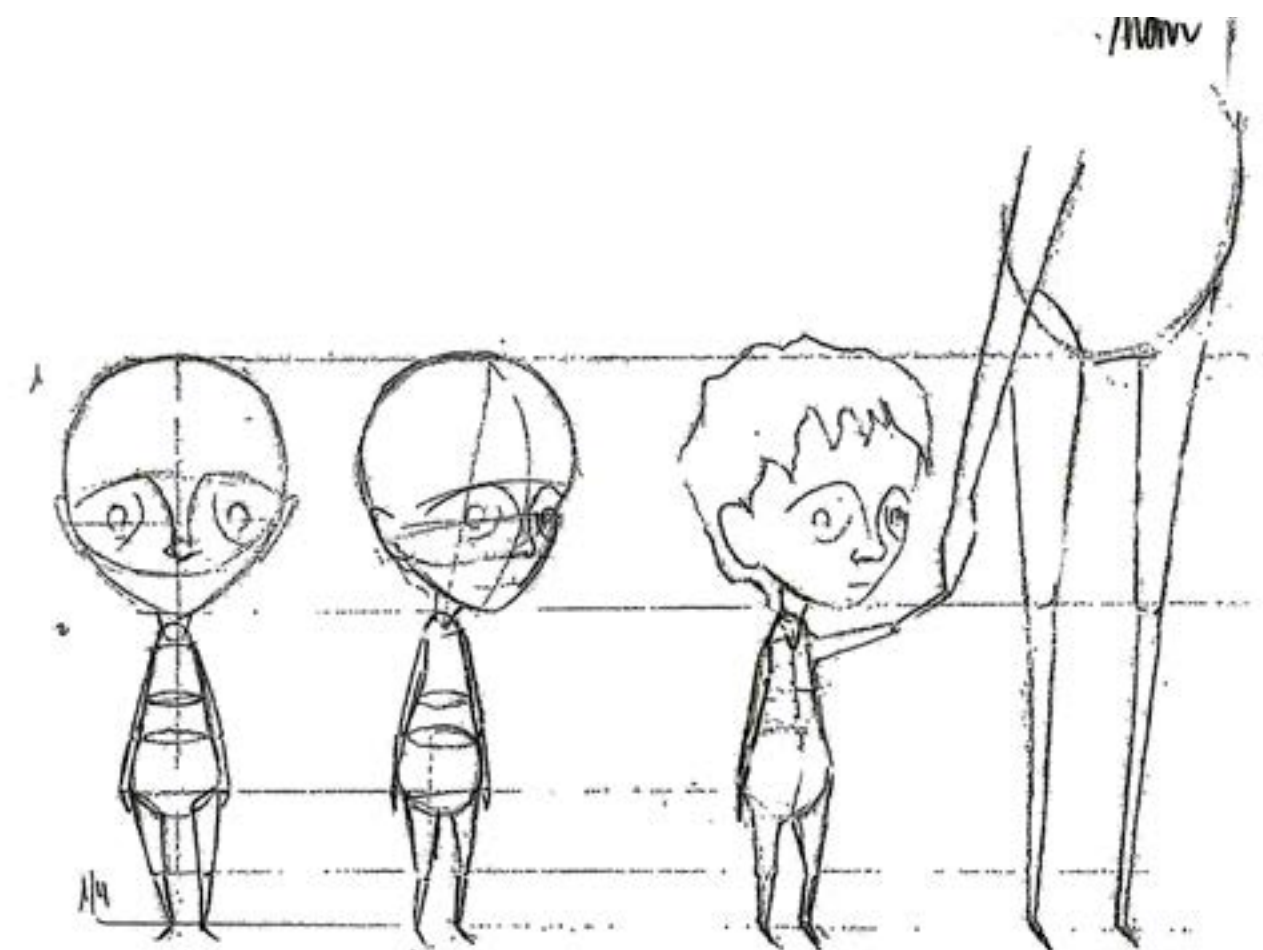
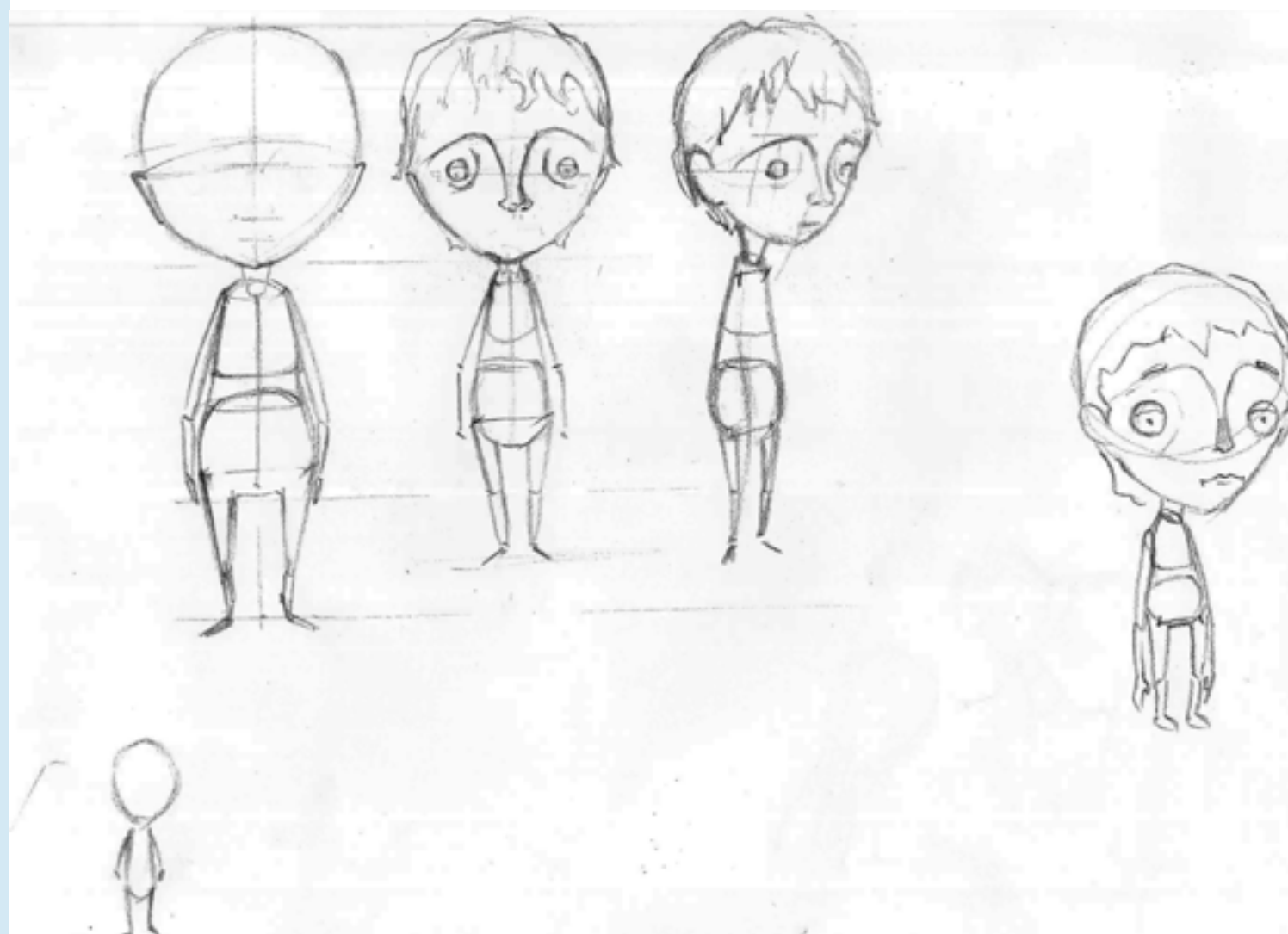


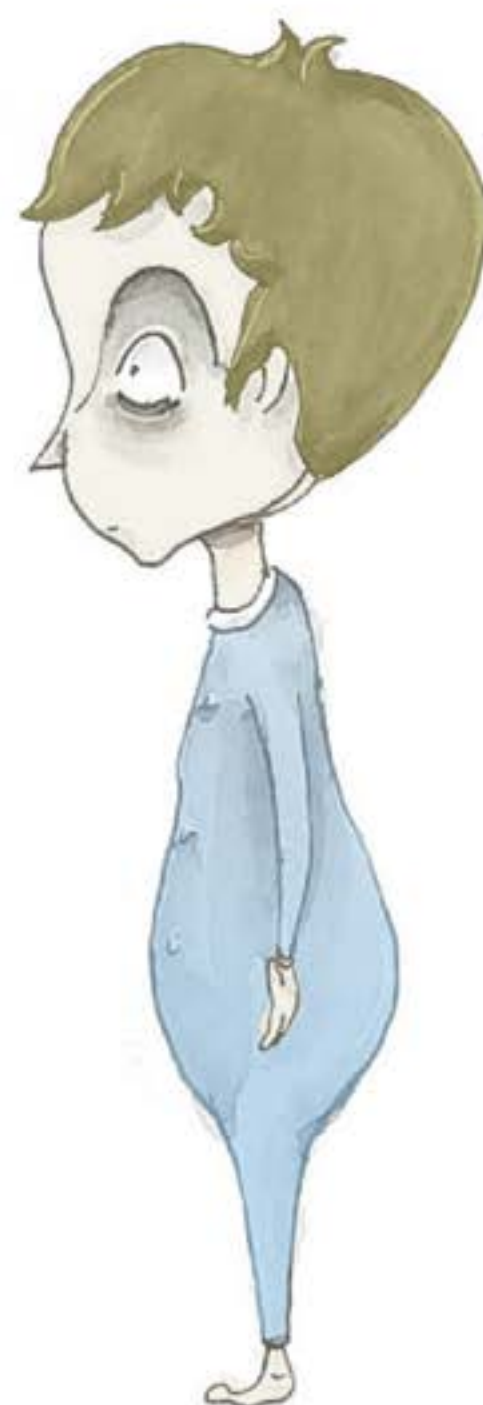


CONCEPT ART

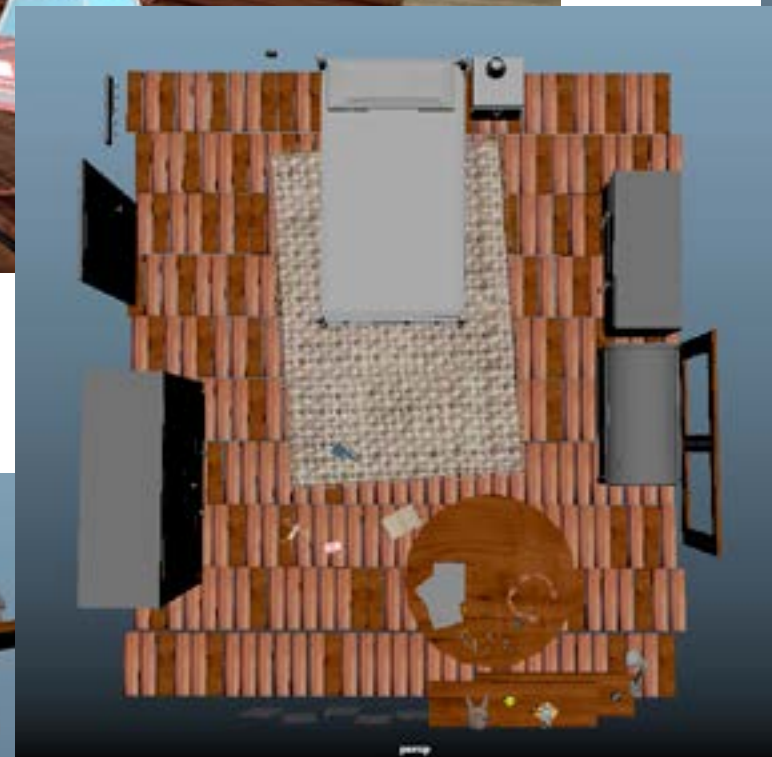
LUCAS







ESCENARIO





CREACIÓN DE PERSONAJES Y PROPS









SET DE RODAJE





ARTE FINAL













