

TFG

NO LLEGUES TARDE. GUIÓN Y *STORYBOARD*

**Presentado por Piluca Peris Orejas
Tutora: María Lorenzo Hernández**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

Este TFG se centra en la producción de un tráiler basado en la preproducción de *No Llegues Tarde*, un cortometraje de animación digital 2D. Aplicando lo aprendido en la carrera y en colaboración con otros tres artistas, Marina Manzanaro López, Erik Godoy Selva y Laura Rueda Pérez, la obra cuenta la historia de un joven *skater* que llega tarde a una cita muy importante.

Con este trabajo se pretende demostrar nuestra capacidad de realizar un proyecto creativo colaborativo y comenzar nuestro camino en la industria de la animación con una obra que poder mostrar en una *demo reel*.

SUMMARY

This Final Project focuses on the production of a trailer based on the preproduction of *No Llegues Tarde*, an animated short. Using the skills developed in the Fine Arts degree and in collaboration with three other artists, Marina Manzanaro López, Erik Godoy Selva and Laura Rueda Pérez, the final piece tells the story of a young skater who is late for a very important appointment.

With this project we are willing to prove our ability to do a creative team project and begin our journey in the animation industry with a piece suited for a demo-reel.

PALABRAS CLAVE

Animación, corto de animación, preproducción, 2D

KEY WORDS

Animation, animated short, pre-production, 2D.

Quiero agradecer a mi fantástico equipo creativo de No Legues Tarde, a mi tutora María Lorenzo por su valioso consejo a lo largo de este proyecto, a todos los amigos increíbles que he hecho en la carrera y a la mejor familia de mundo.

Sin vosotros aún estaría garabateando en un aula de Medicina.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS	6
2.1. Objetivos generales	6
2.2. Objetivos específicos	6
2.3. Metodología	7
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. Animación de autor e industrial	9
3.2. Referentes	11
3.2.1. <i>Referentes metodológicos</i>	11
3.2.2. <i>Referentes estéticos y de concepto</i>	13
4. DESARROLLO DEL CORTOMETRAJE	15
4.1. Preproducción	15
4.1.1. Origen de la idea	15
4.1.2. <i>Moodboard y primer concept visual</i>	17
4.1.3. Redacción de un guion	18
4.1.4. Desarrollo de un <i>storyboard</i>	19
4.1.5. Montaje de Animáticas	21
4.1.6. <i>Concept Art</i>	22
4.1.7. Diseño de Personajes	22
4.1.8. Diseño de Fondos	22
4.2. Producción	23
4.2.1. Layout y concepción del tráiler	23
4.2.2. Animación <i>Rough</i>	24
4.2.3. <i>Clean-up</i> y color	25
4.2.4. Producción de fondos y planos narrativos del tráiler	25
4.3. Post-producción	26
4.3.1. Edición y montaje de vídeo	26
4.3.2. Montaje de sonido	26
5. CONCLUSIONES	28
6. BIBLIOGRAFÍA	29
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	31
8. ANEXOS	33

1. INTRODUCCIÓN

En esta memoria de TFG se recopila el proceso de trabajo del tráiler de *No Llegues Tarde*, un corto de animación en avanzado estado de preproducción realizado por Erik Godoy Selva, Marina Manzanaro López, Laura Rueda Pérez y yo misma. Abrazando el estilo cartoon e inspirados por autores freelance y de corte juvenil, presentamos un corto lleno de ritmo y color, expresivo y dinámico, que nos invita seguir a nuestro frenético protagonista sobre ruedas a recuperar aquello que más le importa. La memoria está redactada desde mi punto de vista como parte del equipo creativo de preproducción en el desarrollo del guion y del *storyboard*, y en el equipo de producción realizando *layout*, animación *rough*, *cleanup* y color.

Esta memoria escrita es la segunda en orden de lectura dentro del conjunto de cuatro memorias realizadas a partir del proyecto de tráiler de *No Llegues Tarde*. La descripción del desarrollo del proyecto, los objetivos específicos y los referentes se diferencian del resto de memorias, de forma que seguir el orden propuesto da una mejor perspectiva de lo que ha significado la realización de este proyecto colaborativo.

Con este proyecto se buscaba realizar con éxito una obra de animación en grupo que nos introdujese como autores en la industria, además de convertirla en un vehículo mediante el cual explorar y desarrollar los ámbitos artísticos de interés personal que se desarrollan en una obra de esta índole. Con estos objetivos en mente, se enfocó el proyecto con una metodología que emulara en la medida de lo posible el sistema de trabajo con roles profesionales, propia de la industria de animación comercial, con la libertad apropiada a nuestra experiencia.

Cabe mencionar también la participación de Javier Mansilla Ferrer, Jose Manuel Liñán Serrano, Mónica Patricia Sernaqué Ventura y Josep Vidal Fullana en el proceso de producción de este tráiler, en el que colaboraron a través de la asignatura de *Producción de Animación II*.

El resultado de este trabajo puede visualizarse a través del siguiente enlace:
https://drive.google.com/file/d/1HCM0_AdCvGaowyXdjF2HIzIRzISpe2Yr/view?usp=sharing

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales de este proyecto son:

- Finalizar un tráiler de animación de un corto trabajado previamente hasta su fase de producción.
- Realizar un proyecto en grupo, delegando roles de producción y desarrollo sin dejar de lado una cierta flexibilidad en nuestra implicación a lo largo del proceso.
- Alcanzar un producto final animado con un carácter profesional y cuidado, que pueda ser mostrado como carta de presentación en una *Demo Reel* de cara a la industria o grados académicos superiores en el mundo de la animación.
- Poner en práctica todo lo aprendido en el grado de Bellas Artes en un último trabajo artístico, usando las habilidades y competencias adquiridas con la mirada puesta en el mundo profesional en el que nos gustaría adentrarnos, tras dar por concluidos estos estudios de grado.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos hacen referencia al rol llevado a cabo en este trabajo, en este caso en el departamento de dirección de storyboard y animáticas, y por otro lado en el de animación:

- Desarrollar un guion con una visión cinematográfica desde el principio, de forma que sea lo más natural posible su posterior adaptación a viñetas o *thumbnails*.
- Priorizar la narratividad de los planos con una buena composición y visión espacial que den lugar a un storyboard que plasme correctamente el drama expresado en el guion.
- Aprender a dar vida a ese *storyboard* mediante una animática que capture el ritmo del *film* para que éste transmita la emoción apropiada para cada escena.
- Trabajar de forma exhaustiva la producción de los planos asignados de animación, desde un análisis del movimiento a partir de un referente, pasando por la búsqueda de una animación *rough* basada en los principios de la animación con carácter propio y definirlos con una línea limpia que aúne el resultado en el proceso de *cleanup*.

2.3. METODOLOGÍA

Entrando ya en la descripción técnica del proyecto, en este apartado de metodologías se explicarán el conjunto de estrategias usadas para llevar a cabo una obra de animación de principio a fin, y el modo en el que se planteó, se organizó y se trabajó de forma coordinada para llegar al resultado final.

Dadas la característica intrínsecamente colaborativa de este proyecto, fue necesario acordar una estructura de trabajo base desde el principio estando de acuerdo todos los miembros del equipo creativo. Se buscó poder realizar este trabajo con la ayuda de las asignaturas cursadas a lo largo del año pero, puesto que no siempre podíamos asegurar de que eso fuera así se optó por reservar unas horas semanales adaptadas al horario de cada miembro para trabajar en el proyecto, realizar una reunión de puesta en común y redactar un acta con objetivos para la semana siguiente. Puesto que nos encontramos en un estado de alerta sanitaria estas reuniones se realizaron mayoritariamente a través de plataformas digitales que nos permitían comunicarnos a través de chat de voz o vídeo, en este caso *Discord*, *Teams* y *Skype*. Además de esto, se optó por almacenar todo el material en *Drive*, la plataforma de almacenamiento de archivos compartidos de *Google*, que permitió el acceso remoto e inmediato a todo el material realizado. Este sistema de trabajo permitió llevar a cabo toda la preproducción del proyecto paralelamente al resto de asignaturas del curso. Una a tener en cuenta fue *Producción de Animación I*, con la que se adquirió un conocimiento muy valioso para el correcto desarrollo de esta fase del proyecto y que se pudo poner en práctica previamente en el trabajo final de la asignatura.

Una vez terminados el guion y las primeras exploraciones de concept art, el equipo creativo se dividió en dos departamentos: Marina Manzanaro y Laura Rueda formaron el departamento de arte, mientras que Erik Godoy y yo misma conformamos el departamento narrativo y de storyboard. Este reparto de roles permitió la especialización necesaria que requería cada etapa de la preproducción, y la realización de una profesionalización personal y un enfoque único. Los dos departamentos estábamos en constante comunicación prestando especial atención a la crítica constructiva y el apoyo en caso de cualquier imprevisto o dificultad.

Siguiendo esta metodología se llegó al segundo cuatrimestre, entrando de lleno en la fase de producción del proyecto. Contar con la ayuda de alumnos de la asignatura de *Producción de Animación II* hizo prioritario cambiar el enfoque en la distribución de trabajo y la organización para que se adaptase a las nuevas circunstancias. Nos basamos en el modelo de trabajo de la industria, cogiendo elementos de la animación por encargo.

De esta forma se creó un flujo de trabajo desde el grupo que realizaba este TFG hacia el resto de los compañeros, concretando una fecha de revisión y *feedback* del trabajo realizado una vez a la semana, usando tablas de *pipelines* con los objetivos para ver en qué estado se encontraban en todo momento y conectándonos online durante clases para compartir dudas. Desde el departamento directivo se repartieron los planos por orden de preferencia o dificultad dependiendo del caso, y se animó a trabajar el plano desde su concepción en el *layout* hasta el *rough* avanzado, y así realizar un aprendizaje de la animación progresivo e individual.

Alcanzada la etapa del *cleanup* y el color dentro del proceso de producción, el equipo al completo volvió a dividirse en tres departamentos: color, fondos y *cleanup*. Escogiendo aquel de su personal interés se desarrollaron esas tres etapas paralelamente, como siempre realizando un *feedback* constante de cada objetivo conseguido y poniendo a disposición del equipo todo el material en la plataforma online compartida.

Por último, Javier Mansilla Ferrer y Marina Manzanaro realizaron la postproducción bajo la supervisión del resto del equipo.

Planos/Priorid.	Cleanup	Pendiente	En curso	Revisión	Post-revisión	Terminado	COLOR - proceso	COLOR - TERMINADO	Exportado	Montado	Leyenda de prioridad
1 Pílu	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	MUCHA postproducción
2 Josep	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	BASTANTE postproducción
3 Erik	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	POCA postproducción
4 Manu	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
5 Pílu	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
6 Laura	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
7 Javi	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
8 Javi	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
9 Josep	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
10 Pílu	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
11 Josep	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
12 Marina	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
13 Erik	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
14 Mónica	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
15 Manu	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
16 Marina	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
17 Mónica	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
18 Mónica	Sin postprod.					X		TERMINADO	x	x	
19 Laura	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
20 Marina	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
21 Laura	X	X	X	X	X	X		TERMINADO	x	x	
22 Erik	Sin postprod.					X		TERMINADO	x	x	
23 Erik	Sin postprod.					X		TERMINADO	x	x	

Fig. 1. Tabla de organización de *cleanup* y color de *No Llegues Tarde*. 2020.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. ANIMACIÓN DE AUTOR E INDUSTRIAL

Cuando se trata de escoger un sistema de trabajo para realizar un producto de animación muchos factores entran en juego. La metodología de trabajo de este proyecto, al igual que cualquier otro, está adaptada tanto a los objetivos de cada miembro del equipo como a los medios y el tiempo del que se disponían. Actualmente el mundo de la animación genera toda clase de empleo, desde formar una pequeña parte de un complejo y gigantesco sistema de colaboración en un gran estudio de renombre para realizar un largometraje, pasando por colaborar con un puñado de personas en estudios más pequeños para desarrollar una fase de la producción de una serie, hasta realizar pequeños encargos como *freelance* para un cliente.

Uno de los objetivos generales del proyecto es delegar roles dentro de la producción sin perder de vista la flexibilidad que requiere realizar un primer corto de animación. Delegar roles es una característica propia de la industria de la animación, donde el papel que realizas es limitado y forma parte de una cadena de trabajo o *pipeline* dirigida desde el departamento de producción y encabezada por la dirección creativa del proyecto. En empresas de esta escala hay numerosos factores externos que tienen influencia en la estructura y las decisiones de la obra, que siempre tiene un elemento comercial muy potente. Por ejemplo, en una entrevista a Ana María Pérez Guerrero y Laura Montero Plata ésta última, investigadora independiente de la industria de la animación, comenta en relación al método de trabajo de estudio Ghibli:

Dentro de Japón el de Ghibli es muy peculiar. Por una parte el modelo de contratación es de una plantilla permanente. [...] El modelo de trabajo era muy arriesgado y ese ha sido parte del problema de financiación: gran presupuesto, plantilla fija, formación de animadores propios y una alta inversión en márketing. A nivel práctico, Toshio Suzuki ha sido el eje vertebrador de todo como captador de financiación y “encauzador” de historias y proyectos. Luego, ya dentro de cada producción, es diferente dependiendo del director: Miyazaki es un tirano, reconocido por él mismo, y absolutamente todo tiene que pasar por su supervisión, mientras que los demás configuran un equipo de colaboración. Ahora solo se conservará un pequeño grupo que va a realizar los proyectos de Miyazaki. (Montero Plata, Pérez-Guerrero, 2015: 31)

La flexibilidad de cara a realizar otros roles durante el proceso en esta clase de empleo es escasa o nula, y para lograr que todos los departamentos funcionen



Fig. 2. Poster del largometraje *El Viaje de Chihiro*. Hayao Miyazaki, 2001.



Fig. 3. Concept Art del largometraje *Hotel Transylvania*. Jordi Grangel, 2012.



Fig. 4. Fotograma del cortometraje *Dog and Squirrel*. Andrea Gerstmann y Silly Walks Studio, 2018.

con sinergia y de forma efectiva la comunicación entre ellos es fundamental. Jordi Grangel explica esto mismo en su entrevista a *Con A de Animación*:

Después, todo funciona a través de reuniones donde presentamos las propuestas, y éstas se van refinando. Los personajes principales casi siempre cuestan mucho más de llevar al diseño final. El director te va diciendo en cada una de las reuniones en qué punto está el personaje, el estilo general etc. Más adelante, casi siempre acabamos trabajando con el equipo que va realizar el producto final: por ejemplo, si es una película en 3D, tenemos unos días de relación con el departamento de modelado que va a adaptar tu personaje, y les guías para que ellos puedan llegar más rápido a encontrar el modelado final. (Andrés López, 2012: 47)

Tomamos pues inspiración del reparte de roles solo para determinadas fases del proyecto y pusimos mucho énfasis en la comunicación de los distintos departamentos. Para afrontar una metodología más flexible centramos nuestra atención en la forma de trabajar de los estudios de animación más pequeños, en los que colabora un número más pequeño de artistas cuya cercanía les permite trabajar en otros departamentos durante un mismo proyecto, pudiendo redirigir los esfuerzos donde sea necesario a lo largo del tiempo y experimentando el mismo desde muchas perspectivas del proceso de creación. Silly Walks Studio es un estudio de animación especializado en desarrollo visual y animación 2D en Valencia, cuyo paso por la industria incluye trabajos de toda índole y envergadura, produciendo para grandes nombres como Nickelodeon o realizando obra para clientes como puede ser Lorenzo Cherubini. Ellos hablan de su organización como equipo de creativos en esta otra entrevista a la misma revista antes mencionada:

Cada uno tenemos nuestros puntos fuertes, pero realmente a todos nos gusta hacer de todo. Hay veces que te estancas en algo, en un rol, y es bueno ir cambiando para no aburrirte, ya que puedes llegar a dejar de ser productivo. Realmente no somos expertos en un único aspecto de la producción, y como estamos recién licenciados, la diferencia de conocimientos entre nosotros no es tan grande como para desempeñar un único rol laboral por siempre. (Andrés López, Valls, 2015: 51)

Este enfoque más comprensivo con la falta de experiencia en trabajos profesionales es justo la que buscamos, así que fundamentamos nuestra organización en el aprendizaje progresivo junto con las asignaturas de animación y en compartir la experiencia de cada una de las fases, formando departamentos abiertos y acercando todas las fases entre sí.

Por último, nos preguntamos la diferencia entre la animación de autor y la comercial y qué perspectiva sería la más adecuada adoptar para nuestro proyecto de corto. La mayoría de artistas que se dedican a la animación y viven de ello llegan a un equilibrio que les permita tener un contacto con el mercado a la vez que producen obra propia cuya principal intención no es hacer dinero. Aunque en nuestro caso conseguir un beneficio monetario con el corto no podría alejarse más de nuestros objetivos, sí lo es acercar el proceso al de uno propio de un estudio de animación cualquiera de la industria. Carles Porta, animador, ilustrador y diseñador gráfico, conocido por formar parte de la imagen gráfica de Animac y desarrollar cortos de animación, uno de los cuales premiado en Animadrid, es un artista que ha dedicado la mayor parte de su recorrido profesional al encargo y dice lo siguiente respecto a sus proyectos personales:

[...]en mi trabajo profesional tengo la suerte de tener un margen de libertad bastante amplio en los que me puedo expresar de forma personal. He intentado desde siempre ofrecer un trabajo que tiene un cierto sello de autor. Es una opción, como cualquier otra, que responde a una necesidad vital. (Navarro Álvarez, 2014: 52)

Mantenernos fieles pues a nuestra visión artística del corto y crear una historia que refleje una verdad personal se convirtió en un objetivo esencial junto al acercamiento a la industria de la animación, llevando ambas a la par para lograr una obra atractiva e inspirada al mismo tiempo.

3.2. REFERENTES

No Llegues Tarde fue desde el principio una idea formada por un cúmulo de imágenes e influencias, que todos los participantes que colaboraron en su creación compartieron y fusionaron para llegar a una visión común de la apariencia tanto externa como interna de la obra. Hubo una serie de cortometrajes que marcaron esa visión de forma permanente y dejaron su huella en cada frame del tráiler.

Por otro lado, nuestro proyecto asentó sus bases metodológicas en lecturas instructivas de autores con mucho recorrido en la industria y en la enseñanza académica de las artes audiovisuales. Realizar un proyecto teniendo siempre a mano manuales tan completos y formativos fue la herramienta perfecta para llevar a cabo un trabajo lo más profesional posible.

3.3.1. Referentes metodológicos

- *The Animator's Survival Kit* (Richard Williams, 2001)

Escrito por el galardonado animador Richard Williams, famoso por ganar dos Óscar de la Academia por su largometraje de animación y *live-action* *¿Quién Engañó a Roger Rabbit?*, este libro de estudio de la animación fue el pilar en el que el equipo se apoyó a la hora de realizar la animación del cortometraje. Explicando los fundamentos de la animación desde los principios básicos a consejo en animaciones más avanzadas, todo representado con dibujos secuenciales y esquemáticos que ilustran cada una de sus ideas.

Este libro sirvió de guía en el proceso de aprendizaje de todo un arte.

- *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (Robert McKee, 1997)

Para afianzar las bases de una buena historia y conocer las claves de un buen guion el departamento de narrativa escogió este libro como material de consulta para no perder de vista la calidad de la escritura. Robert McKee, el autor, es un reconocido experto en materia de escritura de guion y su libro es bibliografía de primer orden de importancia en muchas escuelas de cine.

Su libro es un desglose detallado y educativo de cómo escribir una historia, tanto desde el punto de vista de un escritor novel como a nivel de escritura de guion profesional. Primero de forma superficial y luego desentrañando los elementos más técnicos de este arte, McKee habla de todo lo que se necesita saber para escribir una historia coherente y sensible, como puede ser la selección de un buen elemento incitador, la construcción de un protagonista con el que el público se identifique, o el uso de temas como idea central sobre la que escribir el drama de una obra, poniendo en valor la importancia de todos ellos y de su correcto uso para alcanzar nuestro objetivo: comunicar a la audiencia.

Además de esto el libro está lleno de reflexiones y comentarios sobre análisis de obra que sirven de mucha ayuda a la hora de realizar una autocrítica constructiva, ayudando a adquirir una perspectiva profesional sobre tu propio trabajo.

-*Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* (Scott McCloud, 2006)

La influencia del cómic en esta obra no es una mera inspiración. Este libro es una elección de referencia más personal y específica que las otras dos del ámbito teórico, puesto que en sí misma no es un manual de creación de una obra audiovisual. Pero su acercamiento a la construcción de una imagen narrativa y secuencial, del uso del dibujo claro y expresivo y la sensación del tiempo en una secuencia de paneles o “planos” eran conocimientos igual de esenciales en ambos artes y, como se ha defendido anteriormente, tienen una relación muy

estrecha tanto a nivel técnico como en el recorrido artístico de los dos miembros encargados de la creación narrativa del corto (guion, *storyboard*).

Scott McCloud, autor de este libro, ensayista y teórico del medio, y defensor de su validez como vehículo para contar historias universales; narra de la forma más didáctica y visual posible, mediante un cómic, las distintas fases de creación del mismo además de metodologías y herramientas personales para crecer como autor en el proceso. Fueron especialmente útiles sus enseñanzas sobre el punto de vista del lector, el encuadre de la acción, la composición de la imagen dibujada, el uso del tiempo y el espaciado de los paneles y el cuidado del diseño y expresividad de los personajes.

3.3.2. Referentes estéticos y de concepto

- *Cat City* (Victoria Vincent, 2017)



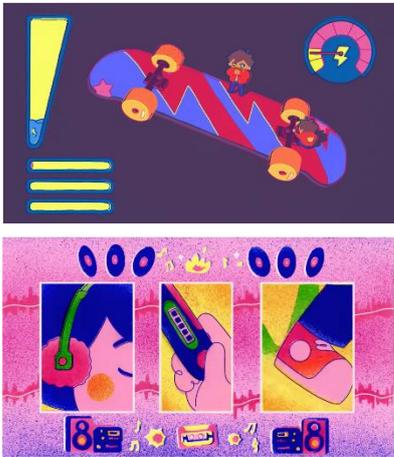
Fig. 5. Fotograma del cortometraje *Cat City*. Victoria Vincent, 2017.

Este colorido y vibrante cortometraje que relata las aventuras y desventuras de un gato doméstico tratando de independizarse de su hogar, fue nuestro referente más inspirador a nivel estético. Está realizado prácticamente en su totalidad por Victoria Vincent, autora que se caracteriza por sus ilustraciones pobladas de personajes angulosos retratados en un estilo intencionadamente simple, casi infantil, perspectivas forzadas marcadas con líneas rectas integradas en estructuras urbanas, y colores brillantes y saturados que protagonizan e invaden el espacio, especialmente tonos rosados y anaranjados.

Su obra *Cat City* nos pareció visualmente atractiva y provocadora a partes iguales, cargando de interés una obra que narrativamente carece de complejidad. Su representación de la noche urbana nos cautivó desde el principio, sobre todo por su valiente uso del color dejando de lado toda intención de crear una atmósfera oscura y velada. Sus edificios seguían irradiando colores brillantes que, junto a la estructura forzada de sus composiciones, creaba una perspectiva surrealista de la vida nocturna en la ciudad. Los interiores deformados y artificiales, casi “cárceles” donde los personajes actúan, también nos inspiraron una visión muy concreta para la escena de la habitación. La línea con trazo similar al bolígrafo de tinta y los colores planos en los fondos, el uso de textura de crayón para el cielo fueron algunos de los elementos que tratamos de emular de forma particular en nuestro corto.

- *T’as Vendu Mes Rollers?* (Margaux Cazal, Jeanne Hammel, Louis Holmes, Sandy Lachkar, Agathe Leroux, Léa Rey-Mauzaize, 2020)

Este cortometraje dirigido por un amplio grupo de artistas (M. Cazal, J. Hammel, L. Holmes, S. Lachkar, A. Leroux, L. Rey-Mauzaize) fue una referencia personal



Figs. 6, 7. Fotogramas del cortometraje *T'as Vendu Mes Rollers?* M. Casal, J. Hammel, L. Holmes, S. Lachkar, A. Leroux, L. Rey-Mauzaize, 2020.

de concepto y estética. Realizado como proyecto final de estudios en la escuela de Gobelins, trata de un niño que, tras ver que su madre ha vendido sus patines en un mercadillo, se marcha enfadado tras la niña que los ha comprado con afán de recuperarlos.

Tras lo mencionado en apartados anteriores en relación al cómic y la animación como artes relacionados en el proceso de concebir una historia visual, esta obra es el ejemplo idóneo de pieza audiovisual que abraza la estética propia del cómic y sus herramientas comunicativas más características y los transforma en parte de su lenguaje. De todas las que presenta, como el uso de texto flotante o la representación visual de onomatopeyas o pensamientos, aquel que más captó nuestra atención fue el uso de múltiples paneles como nuevas pantallas donde se pueden ver otras acciones del mismo personaje en otro espacio o tiempo. Erik Godoy, director del proyecto, estaba especialmente interesado en esta idea, así que se usó esta obra como referente de cara a emular ese recurso visual.

- *Mr Carefree Butterfly* (Yonatan Tal, 2017)

Por último, pero no menos importante, *Mr Carefree Butterfly* de Yonatan Tal fue el corto que inspiró el corazón dramático de nuestra obra. *Mr Carefree Butterfly* nos introduce en un día cualquiera de la alocada y frenética vida de un *millennial*, que tras una noche de juerga llega tarde a una quedada con su amigo, que se acaba de comprar una casa y trata de asentar su futuro con su mujer lo mejor posible. La forma de vida de nuestro protagonista choca completamente con la de su amigo: mientras que uno defiende sin dudar el *Carpe Diem* y la vida sin ataduras, el otro le recuerda que el tiempo es limitado y hay cosas importantes por las que merece la pena sacrificar la completa libertad.

A medida que concebíamos el núcleo de nuestra historia se hizo cada vez más evidente que ésta precisaba de tensión dramática en su centro. “Llegar tarde” no tiene importancia si no va ligado a un conflicto emocional con el que conectar con el espectador. Aunque *Mr Carefree Butterfly* trate sobre las perspectivas conflictivas de dos amigos, tenía elementos que nos inspiraron y que trasladamos a un contexto completamente distinto que le daban una nueva lectura más apropiada para la historia que queríamos contar: un conflicto de pareja. Que el protagonista llegue tarde y quiera arreglarlo de algún modo, y que su amigo le eche en cara su actitud y eso ponga su relación en entredicho eran conceptos que nos gustaron mucho y aplicamos a Aaron y Benjamín, una joven pareja que empieza a pasar tensiones propias de dos enamorados: comienzan a sufrir lo peor del otro y esa mella precisa de enmienda para avanzar.

Gracias a este corto, *No Llegues Tarde* encontró su núcleo emotivo.



Figs. 8, 9. Fotogramas del cortometraje *Mr Carefree Butterfly*. Yonatan Tal, 2017.

4. DESARROLLO DEL CORTOMETRAJE

4.1. PREPRODUCCIÓN

En esta primera fase del proyecto, que duró aproximadamente 6 meses, la amalgama inicial de ideas se transformó en una historia definida, un *storyboard* concreto y una serie de diseños artísticos que conformaron el esqueleto necesario para construir posteriormente una buena producción de animación. Destacaron durante este período la puesta en común de visiones e inspiraciones procedentes de otros autores, la exploración visual y conceptual sin restricciones para lograr la mayor variedad de ideas posibles, dar con una combinación original que no estuviera artificialmente restringida y seleccionar de entre todas ellas las más acertadas, hasta llegar a un enfoque que encauzó el corto en una misma dirección. Fue de gran ayuda coordinar la preproducción con la asignatura de *Producción de Animación 1*, impartida por María Susana García Rams y María del Carmen Poveda Coscollá, con la que realizamos cada uno de los procesos intrínsecos a esta etapa para otro proyecto evaluativo.

En resumen, en esta fase *No Llegues Tarde* adquirió una forma y un sentido gracias a la aportación de todos los autores, dándole una identidad única al corto.

4.1.1. Origen de la idea

Tras cursar Fundamentos de la Animación en 3º de carrera, expresé mi interés por realizar un corto de animación colaborativo como trabajo de final de grado a Erik Godoy y Marina Manzanaro. Los tres sentíamos fascinación por este arte y a pesar de haber tenido poco contacto con el mismo no dudamos en aceptar la oportunidad de finalizar nuestro paso por Bellas Artes con un proyecto como éste, que cerraría de forma apropiada nuestra búsqueda de identidad artística de los últimos años. En las primeras puestas en común se acotó el proyecto según los intereses personales y una proyección realista de nuestras habilidades a corto plazo. Se llegó entonces a una serie de acuerdos: el corto no trataría un tema complejo ni se centraría en el discurso social, el estilo buscaría su inspiración en el cartoon de las series actuales y usaría recursos visuales propios de la narrativa secuencial, el guion no debía depender del diálogo y por último la animación del corto giraría en torno a una acción concreta, lo que daría la oportunidad de estudiarla a fondo y representarla mediante la animación de la manera más creativa posible.

Con esta serie de pautas nos dimos unos días para pensar en algún primer borrador de trama. Pronto Erik nos compartió una serie de bocetos de dos personajes: un chico joven con gorro de lana y *skate*, y su mascota, un perro



Figs. 10-12. Fotogramas del cortometraje *Afternoon Class*. Seoro Oh, 2017.

shiba inu; y juntos llegamos a una primera idea de trama: el chico protagonista tiene en su casa desde hace tiempo un llavero que pertenece a un compañero suyo de clase pero nunca reúne el valor suficiente para devolvérselo, hasta que un día su perro lo coge pensando que es un juguete y sale corriendo con él así que tendrá que recuperarlo cuanto antes y devolverlo a su dueño. El corto sería en su mayor parte una larga persecución en monopatín llena de obstáculos. Esta idea de centrarlo en la acción de montar en monopatín presentaba multitud de posibilidades para realizar animación más expresiva y exagerada. Especialmente nos centramos en la forma en la que superaría los obstáculos y pensamos en añadir un clima muy caluroso al contexto que nos permitiera jugar con una perspectiva subjetiva deformada y llena de color. Nuestra inspiración a este respecto fue *Afternoon Class*, un cortometraje realizado por Seoro Oh que nos mete de lleno en los sentimientos del protagonista usando un lenguaje gráfico cargado de símiles y distorsión de la realidad.

Seguimos dando vueltas a la idea, y aunque nos gustaba el planteamiento de la relación entre estos dos personajes no nos convencía su conexión con el llavero y que este tuviera tanto peso en la trama. Decidimos pues que la relación entre ambos fuera una realidad más palpable, optamos por que fueran pareja y que es otra cosa la que impulsa al protagonista a salir corriendo: que tiene prisa. Este concepto nos pareció que tenía una urgencia más directa y menos enrevesada, simplemente llega tarde a una cita importante. Aunque el calor nos gustaba como fuerza distorsionadora de la realidad nos planteamos que fuera la propia angustia de chico la que lo hiciera, y que las deformaciones y exageraciones a su alrededor fueran una mezcla de obstáculos urbanos y fantasías alimentadas por el miedo a llegar tarde. Pero el espacio donde podíamos permitirnos esas fantasías ya no podía ser la realidad, puesto que con el calor lo relacionábamos con alucinaciones y espejismos, el miedo se materializa en nuestros sueños, en nuestras pesadillas. Así que nuestro personaje estaría soñando que llega tarde y es dentro de este sueño, que al principio se camufla con la realidad pero que acaba haciéndose evidente, cuando los miedos van apareciendo y deformándolo todo, y es entonces cuando se despertaría.



Fig. 13. Exploración de concepto de *No Llegues Tarde*. Erik Godoy, 2020.



Figs. 14, 15. *Moodboards* de Escenario y de Personaje de *No Llegues Tarde*, 2020.

Finalmente hablamos respecto al papel del sonido dentro del corto. Puesto que el concepto de guion que teníamos ya entre manos no precisaba de diálogo, optamos por prescindir de él en un principio. Esto hizo que los efectos de sonido y la banda sonora pasaran a un primer plano. Los tres participantes teníamos mucho interés en hacer de la música un elemento importante, así que se nos ocurrió enlazarlo con el objetivo del personaje. El novio de nuestro protagonista podría ser un músico, y el evento al que tiene que asistir es su primer concierto. Para contrastar con el ambiente más urbano y desenfadado optamos por que fuera violinista, y que el amor por la música es una de las cosas que lo une con el personaje principal, quizá más cercano a la música moderna. Planteamos entonces jugar con la música clásica e nuestra banda sonora, escogiendo un tema frenético a través del cual el segundo personaje estuviera presente a lo largo de todo el corto sin estar físicamente en la pantalla, convirtiendo la música en un elemento cercano al corazón de la trama.

4.1.2. *Moodboard* y primer Concept Visual

Una vez llegados a ese primer concepto con potencial, nos dispusimos a realizar el primer borrador de guion del corto y comenzar con el desarrollo del concept art. Para entonces Laura Rueda Pérez entró como la cuarta miembro del equipo creativo justo a tiempo para formar parte de esta primera fase oficial de la preproducción.

Habían pasado varias semanas desde que concebimos aquella primera idea, así que para recuperar de nuevo las sensaciones que queríamos optamos por escoger nuestros referentes visuales y realizar un *moodboard* entre todos. Realizamos primero una selección individual y posteriormente las pusimos de acuerdo defendiendo puntos de vista y aunando posiciones, creando al final dos *moodboards*: uno de personaje; donde no sólo nos fijamos en el diseño (color, forma, flexibilidad) sino en el tipo de movimiento que nos sugerían las ilustraciones; y otro de escenarios, donde el estilo y la sensación del ambiente predominaban. Además de esto compartimos cortos de referencia que tenían elementos que nos parecían trasladables a nuestro corto. Gracias esta segunda puesta en común llegamos a una visión conjunta más clara de la estética que tendría nuestro corto.

En primer lugar, todos estábamos de acuerdo en el uso de colores brillantes, acercando al surrealismo paletas más realistas de un atardecer y anochecer urbano. El color debía ir de la mano con la emotividad de la historia y las sensaciones que se querían transmitir en cada escena y a su vez fluir entre ellas de forma natural. Quedamos en enlazar esos colores pues con el fluir del tiempo y a su vez con el nivel de onirismo del corto, valorando ya usar colores anaranjados, rojos, rosados y azules. Con respecto al estilo de los fondos nos parecieron atractivos los de la UPA (*United Productions of America*), fondos



Figs. 16, 17. *Concept Art* de estilo de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2020.

sintéticos guiados por las formas geométricas, las perspectivas y las texturas. Sus raíces en el arte tradicional y su énfasis en la interpretación de la realidad desde una lente más experimental nos permitían esa deformación del escenario que requería la historia. Por último, coincidimos en que el diseño de personajes *cartoon* con un tono desenfadado o un poco gamberro nos resultaba atractivo para la estética general del corto. Surgió entonces la idea del contraste a la hora de diseñar a los dos personajes principales, donde nuestro protagonista sería más desaliñado y despreocupado su novio tendría un aspecto más pulcro y formal. Este contraste bien realizado les daría mucha más personalidad y hablaría por sí solo más de su relación.

Junto a los *moodboard* realizamos los primeros acercamientos de *concept art* y de esta forma estrenar el desarrollo visual de nuestro corto.

4.1.3. Redacción de un guion

Paralelamente comenzamos a redactar de forma grupal el primer guion literario del corto. Teníamos una serie de ideas originadas durante el primer intercambio de visiones que queríamos incorporar en el borrador de historia que teníamos desde verano. Con el conocimiento adquirido en la clase de *Producción de Animación I*, tratamos de organizar la historia con el lenguaje de escritura adecuado, tratando de separar los planos con pausas y siendo descriptivos evitando las construcciones más propias de la prosa de una novela.

Nuestra historia comenzaría con el protagonista, Aarón, dormido en su habitación. Esta primera escena debía presentar el nudo de la historia de forma efectiva, clara y con gancho. Para una historia sin diálogo como esta lo que se ve, cómo y cuándo se ve es esencial, de forma que la habitación por sí sola mostraría la conexión de los dos personajes: posters del concierto, una foto de los dos en la mesita de noche, la entrada al evento... aquí introducimos uno de los elementos con más fuerza en nuestro corto: los *post-its*. Optamos por hacer que el protagonista, en afán de no olvidarse de la cita con su pareja, Benjamín, se ha empapelado el cuarto de *post-its*, los ha guardado en los lugares más inverosímiles. Tras un par de percances se echa la ropa encima y sale por la puerta con el *skate*.



Fig. 18. Panel de *storyboard* de *No Llegues Tarde*. Erik Godoy, 2020.

El nudo del guion es una creciente serie de percances que mezclan la realidad con sus miedos: su perro le persigue durante un rato, se pierde entre señales de calles con nombres imposibles como "Avenida Ultimátum", y acaba cayendo por una cuesta interminable, incapaz de frenar, donde casi el atropellan dos camiones. Todos estos periplos se narraron ya con cierto apoyo visual, a medida que los describíamos realizábamos algún *thumbnail* o sugeríamos la clase de plano que mostraría mejor esa acción en escena.



Fig. 19. Concept Art de fondos de *No Llegues Tarde*. Laura Rueda, 2020.

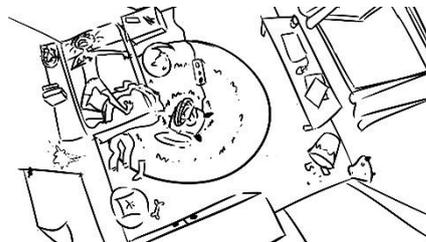


Fig. 20. Concept art de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2020.

Después de todas estas desventuras, el protagonista entraba en la parte más onírica de la historia. Con el atardecer y la llegada de la noche los objetos a su alrededor flotan, la carretera se deforma, pero él no se detiene. Mantuvimos esa parte del guion comprensiva pero sugerente, más abierta de cara a la interpretación del *storyboard* y el *concept art* a la hora de definir el aspecto de ese “despertar mágico”. La carretera entonces se levantaba del suelo y nuestro personaje la recorría para tener una nueva perspectiva de sus alrededores. Aquí se vería en todo su esplendor la ciudad deformada y metamorfoseada en una fantasía. Finalmente el protagonista se topaba cara a cara con su pareja, una versión distorsionada de su rostro en el lugar donde debería estar la luna, y la carretera se derrumbaría a sus pies cuando este lo reprocha. Esta última parte se escribió de forma más ambigua puesto que teníamos distintas versiones de cómo podía ser el clímax del sueño, y nos dimos más tiempo para dar con la mejor manera de plasmarlo en la pantalla. Es importante que durante toda la preproducción el guion sea revisado una y otra vez para pulirlo hasta que lo que se quiere contar se comunica de la mejor forma posible. Rober McKee menciona con respecto al trabajo de escribir un guion:

Desde la inspiración a la versión final puede que escribir un guion requiera tanto tiempo como escribir una novela. Los escritores de guiones y de prosa dan la misma densidad a los mundos, personajes e historias que crean, y a menudo nos equivocamos al pensar que un guion es más rápido y sencillo de escribir que una novela simplemente porque las páginas de los guiones tengan mucho espacio en blanco. (...) los guionistas de películas cortan una y otra vez, implacables en su deseo de expresar lo máximo con el menor número de palabras posibles. (McKee, 1997)

En el Anexo 8.1 se encuentra el guion literario definitivo, resultado de un proceso de búsqueda y perfeccionamiento acordes a estas palabras.

4.1.3. Desarrollo de *Storyboard* y Guion Técnico

Una vez finalizada la primera versión del guion literario, el equipo dividió esfuerzos en los departamentos narrativo y de arte. Erik Godoy y yo conformamos este primer grupo y trabajamos el guion para crear el *storyboard*. El *storyboard* es la primera secuencia de imágenes que cuenta la historia relatada en el guion plano por plano, mostrando cómo las distintas acciones relatadas se verán en la pantalla. En un medio tan visual como la animación esta fase cobra una especial importancia, como bien reflejan Frank Thomas y Ollie Johnston en su libro *The Illusion of Life*:



Fig. 21. Captura de *Moana*. Ron Clements, John Musker, 2016.

A story sketch is not geography—it is not continuity—and it is not a diagram. Nor does it merely illustrate the dialogue for the sequence. Those are all the common mistakes of the beginning story sketch man. The story sketch should show character, attitude, feelings, entertainment, expressions, type of action, as well as telling the story of what’s happening. When you look at a board, it should reflect the feeling of the sequence so the viewer starts to pick up some excitement and stimulation. (Thomas, Johnston, 1981: 197)¹

El *storyboard* es el verdadero esqueleto visual de la obra y desarrollarlo debe ser una actividad flexible y en constante cambio, puesto que cada plano pasa por un proceso de mejora visual hasta que la imagen transmite a la perfección todo lo que se quiere contar, llegando incluso éste a modificar el guion si fuera necesario. Para llegar hasta ahí hay que entender todos los factores que entran en juego para que una imagen comunique de forma efectiva: escoger qué elementos incluir o no en la historia; la distancia, el ángulo y el encuadre de la cámara en cada momento; el dibujo de personajes, fondos u objetos para que éstos sean claros y la manera de hacer una transición entre plano y plano son clave para alcanzar una narrativa clara y convincente (McCloud, 2006)

Teniendo en cuenta esto optamos por hacer el *storyboard* mano a mano, abordando las primeras versiones estando los dos miembros del equipo presentes. Se realizaron una serie de *thumbnails* rápidos a lápiz para empezar a compartir nuestras ideas. Estos primeros dibujos eran muy sueltos y sucios, no buscaban más que transmitir conceptos básicos de composición y movimiento del personaje. Entre estas primeras ideas cabe mencionar el uso de paneles con planos detalles de una acción a la vez, en el mismo plano, para aumentar la sensación de caos cuando el personaje se despierta y trata de arreglarse para salir corriendo. Otro elemento importante a tener en cuenta fue combinar planos donde el personaje se mantenía dentro del encuadre toda la duración del plano, y por lo tanto es el fondo el que se mueve y da la sensación de que la cámara sigue al personaje; y planos donde el personaje recorre el encuadre y la cámara se mantiene fija, llevando la mirada del espectador únicamente al movimiento de este primero. También se experimentó con la deformación del final del corto, inclinándonos por un estilo *cut-out* o de recorte que contrastaría con el resto de la historia. Nos inspiramos para esto último específicamente en la famosa secuencia de la película *Vaiana* (Clements, Musker, 2016), donde el

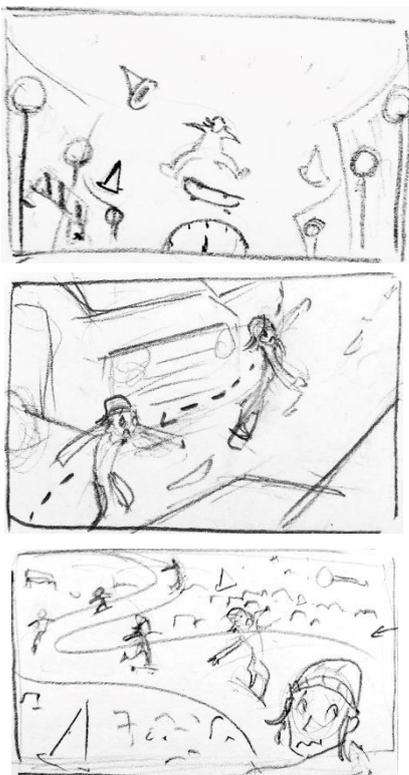


Fig. 22. *Thumbnail*s de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2020.

¹Trad. A: Un boceto de story no es geografía-no es continuidad- y no es un diagrama. Tampoco ilustra meramente el diálogo para la secuencia. Todos esos son errores comunes de un dibujante novato de story. Los bocetos del story deben mostrar carácter, actitud, sentimientos, entretenimiento, expresiones, manera de actuar, deben mostrar los diversos aspectos de la misma forma que te cuentan lo que está sucediendo en la historia. Cuando miras al storyboard, éste debería reflejar el sentimiento de la secuencia para que el espectador empiece a percibir la emoción y la inspiración.

fondo se asemeja a un collage de distintas capas superpuestas, como si de un *attrezzo* de teatro se tratase.



Figs. 23, 24. Paneles de *storyboard* de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021.

Fue en este primer intercambio de ideas cuando surgió un nuevo final para el corto que acabó siendo el definitivo: juntando el paso del tiempo y el comienzo de la noche, recuperando la idea del reloj y buscando jugar con una composición atractiva e impactante acorde a la atmósfera final dibujamos un reloj luminoso y gigante que emulaba una luna coronando el final del camino y los edificios *cut-out*, iluminando la carretera y perfilando la pequeña silueta oscura de Benjamín. Se construyó el final alrededor de esa escena, haciendo que Benjamín desapareciera tras el reloj y a Aarón se le caía encima y esto era lo que lo despertaba (inspirados en la frase hecha: “Se le echa el tiempo encima”)

Después de esto, mostramos al resto del equipo el resultado del primer *storyboard*, para que estos nos dieran el visto bueno y aportaran una nueva perspectiva a las ideas que propusimos. Además se comenzó la redacción del guion técnico, para llevar un seguimiento de las características de cada plano escogido y tomar las primeras decisiones de sonido. Este guion también fluctuó a medida que el corto fue tomando su aspecto definitivo (Ver Anexo 8.2)

Finalmente, tras estas primeras reuniones de ideación y contraste con el resto del equipo, nos dividimos el *storyboard* en sucio para pasarlo a limpio y perfeccionarlo de forma individual con ideas personales para luego ponerlas en común. Erik Godoy trabajó los puntos de inflexión emocionales, al principio y al final de la historia. En mi caso trabajé la serie de desventuras que le llevan al final de su sueño. Este trabajo se realizó en digital, realizando dibujos más claros y concretos tanto del personaje como del fondo, prestando especial atención al *acting*, la composición y el *raccord* entre plano y plano (Ver Anexo 8.4)

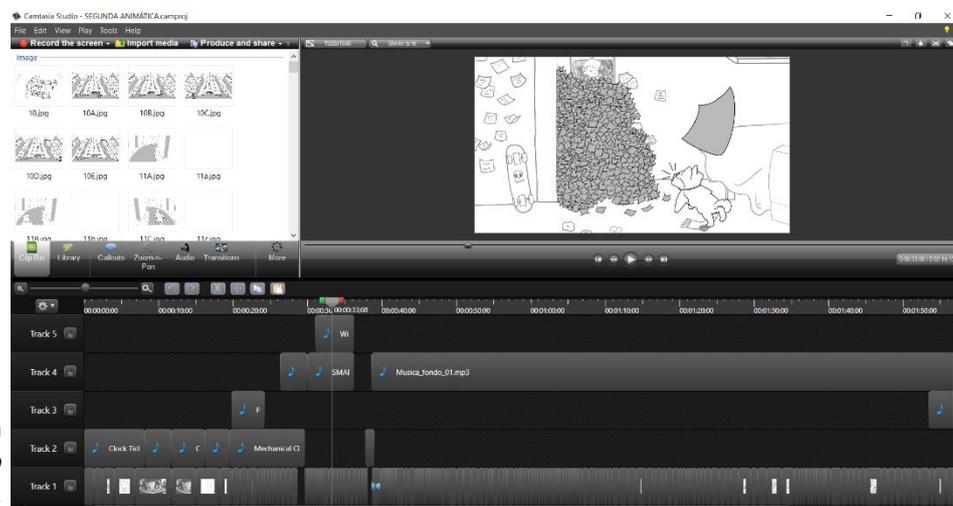


Fig. 25. Captura del montaje de una animática en Camtasia Studio. *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021.

4.1.5. Montaje de Animáticas

Para finalizar el proceso de preproducción narrativa se montaron una serie de animáticas. Una animática es un vídeo realizado con el *storyboard*, para emular lo que luego será animación con imágenes fijas. Esta fase es muy importante para añadir el último factor clave en la construcción de un guion visual: el tiempo. Cuánto tiempo permanece un plano en la pantalla, cuánto tarda un personaje en realizar una acción, cuánto tiempo necesita el espectador para comprender el mensaje que le estamos tratando de expresar, etc.

Trabajar este factor también creará un ritmo que, como en una pieza de música, marca las emociones que transmite. Es importante también que la animática incluya un sonido provisional porque para poder emular el corto final el sonido debe complementar aquello que vemos.

Yo fui la encargada de montar las primeras animáticas, en el software *Camtasia Studio*. Conjuntamente buscamos archivos de sonido provisionales para la animática siguiendo las indicaciones del guion técnico. Para que algunos planos se entendieran mejor y fueran más fluidos para algunos se realizaron más dibujos. También se montaron varias versiones con distintos ajustes de tiempo hasta dar con el más aproximado al corto que queríamos realizar. (Ver Anexo 8.5)



Fig. 26. Exploración de expresiones de Aarón de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021.

4.1.6. Concept Art

Al mismo tiempo que el desarrollo narrativo se llevaba a cabo, el departamento de arte formado por Marina Manzanaro y Laura Rueda comenzó el proceso de creación de Concept Art. Este consiste en la exploración artística y visual del corto desde un punto de vista estético. Se partió de las primeras exploraciones y del *moodboard*, esta vez en relación al guion ya realizado para alcanzar un estilo característico que definiera nuestra obra. Fue muy importante la puesta en común en este momento para escoger las decisiones más acertadas de color, forma y estilo que añadieran cohesión y carácter a nuestro corto.

4.1.7. Diseño de Personajes

Escogida la personalidad estética del corto, ésta se concretó en los diseños finales. El diseño de personajes lo realizó Marina Manzanaro, tras una exploración más específica del aspecto de cada uno (Aarón, Benjamín y el perro respectivamente) en relación a su papel en el corto, basándose al principio en formas, siluetas y colores, pasando por la estilización de la anatomía inspirada en el cartoon y añadiéndole detalle a la forma en la que se expresan para darles vida. Además de esto se llegó a un equilibrio entre atractivo y funcional, puesto que se ideó ya con el objetivo de que fuera un personaje adecuado para ser

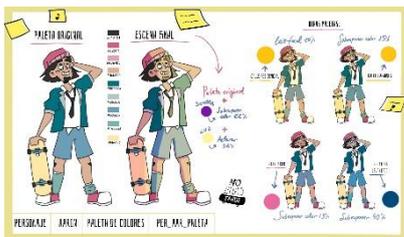


Fig. 27. Carta de personaje de Aarón. *No Llegues Tarde*. Marina Manzanaro, 2021.



Fig. 28. *Concept art* de fondos de *No Llegues Tarde*. Laura Rueda, 2021.

animado. El resultado se recogió en cartas de personaje que conformaron una biblia de referencia para la fase de producción del corto. (Ver anexo 8.3)

4.1.8. Diseño de Fondos

Laura Rueda se encargó de definir la apariencia de los fondos y la atmósfera del corto. En su proceso fueron especialmente importantes dos objetivos: la estilización de los edificios a lo largo de corto, para que estos transmitieran el avance del personaje desde una zona residencial, caracterizada por edificios más bajos y fachadas con balcones y molduras, hasta el núcleo urbano con edificios de oficinas y rascacielos; y el uso del color para transmitir el paso del tiempo y el grado de tensión y onirismo en escena.

4.2. PRODUCCIÓN

Esta etapa del proyecto agrupa todas las fases que conllevan animar el corto en sí, desde la planificación del plano con un *layout* claro que separa acción del personaje, pasando por la animación en sucio o *rough*, pasarlo a limpio con la línea definitiva y por último colorear la animación. Paralelamente se trabajaron los fondos definitivos y otros elementos visuales que formarían parte del tráiler pero que no eran estrictamente animación. Junto con el comienzo de esta etapa además comenzamos la asignatura de *Producción de Animación II*, impartida por Miguel Vidal Ortega y Sergio Rodríguez Valdunciel, en la cual realizamos un pitch de *No Llegues Tarde* con la preproducción realizada hasta entonces y el proyecto fue escogido por una serie de compañeros que querían aprender a animar junto a la producción del corto. Estos compañeros fueron: Javier Mansilla Ferrer, Jose Manuel Liñan Serrano, Mónica Patricia Sernaqué Ventura y Josep Vidal Fullana; y pasaron a formar parte del equipo.

El paso a producción también supuso un nuevo reparto de roles dentro de los autores del cortometraje. Para continuar con un desarrollo coherente y abordar de la mejor manera posible las futuras decisiones de producción se optó por escoger la figura de director del proyecto. Éste no buscaba tener el control total del proyecto sino la agencia decisiva cuando surgiesen dudas en el curso que iría tomando el proyecto que, como veremos a continuación, tomó el rumbo finalmente a la producción de un tráiler.

4.2.1. *Layout* y concepción del tráiler

La fase de *layout* es la que trabaja los planos realizados en el storyboard para convertirlos en una guía precisa para los animadores de la acción que se muestra mediante dibujos y anotaciones. Los fondos quedan lo más delimitados posibles y la posición del personaje se limita en la relación de aspecto y la resolución definitivos. Este proceso puede tener algo de espacio a la interpretación, para

especialmente útil en este proceso encontrar el ritmo acertado de la acción con formas simples y luego dibujar en modelo el personaje.

A la hora de repartir los planos a animar priorizamos que la persona que hubiera realizado previamente un *layout* concreto pudiese animar ese mismo plano, teniendo en cuenta que había habido un trabajo y un estudio previo de ese plano. Continuamos el seguimiento mediante tablas con objetivos para todas las etapas de animación, y realizamos reuniones semanales para compartir dudas que nos habían surgido durante el proceso o consejos a la hora de usar el programa, puesto que era completamente nuevo para todo el equipo.

4.2.3. Cleanup y color

Una vez realizado el primer pase de animación dividimos fuerzas una vez más para abarcar los últimos procesos de la etapa de producción y realizarlas a la par. Dos de esos procesos fueron el *cleanup*, pasar a línea definitiva y corregir fallos de diseño, y el color, colorear la animación.

Con respecto al *cleanup*, el departamento donde yo colaboré, en un primer lugar tratamos de realizarlo mediante un pincel de mapa de bits en lugar de uno vectorial, más propio del *software* que estábamos usando, en un intento de mantener el estilo del corto como habíamos previsto. Esto sin embargo resultó no funcionar, de forma que escogimos un pincel por defecto del programa (*Pipecleaner*) cuya textura se asemejaba a la que queríamos para nuestros personajes en un principio, y lo modificamos hasta dar con los parámetros que el departamento de arte estableció. Con este pincel se dibujó la línea definitiva del tráiler.

En el departamento de color se usaron las herramientas que ofrecía el programa para acelerar el proceso todo lo posible, descubriendo atajos y mejorando su uso a medida que aprendíamos más y más del programa. Se acabó usando con éxito la capa de color del *software* con vectores procedentes de la capa de línea, además que personalizar las paletas de color y compartiéndolas entre los miembros del equipo para agilizar el proceso.

4.2.4. Producción de fondos y planos narrativos del tráiler

Los otros dos procesos que se realizaron paralelamente fueron la producción de fondos y los tres planos narrativos del tráiler.

La metodología que se llevó a cabo en la realización de los fondos definitivos fue muy concreta. Se colorearon en otra capa los fondos realizados en el *layout*, manteniendo el estilo de relleno fuera de la línea y añadiendo el texturizado apropiado a cada sección. Después, bajo su supervisión, se realizaba la línea



Fig. 32. Captura del proceso de *cleanup* en *Toon Boom*. *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021.



Fig. 33. Fotograma de *No Llegues Tarde*. 2021.

definitiva del fondo sobre la del *layout* con los parámetros de pincel apropiados y siguiendo el estilo del corto. Este método de trabajo se realizó en cadena, pasando el trabajo de un miembro a otro del equipo.

Los planos narrativos del tráiler se dejaron en manos de Erik Godoy, que optó por usar texto diegético del corto para que éste mostrara parte de la trama a través de los *post-its* de la habitación que Aaron ha escrito para recordar lo más importante de esa cita. Así, basándose en los fondos de la habitación, realizó una serie de planos detalle de esos *post-its* a cuyo texto sugerente añadió una ligera animación de vibración.

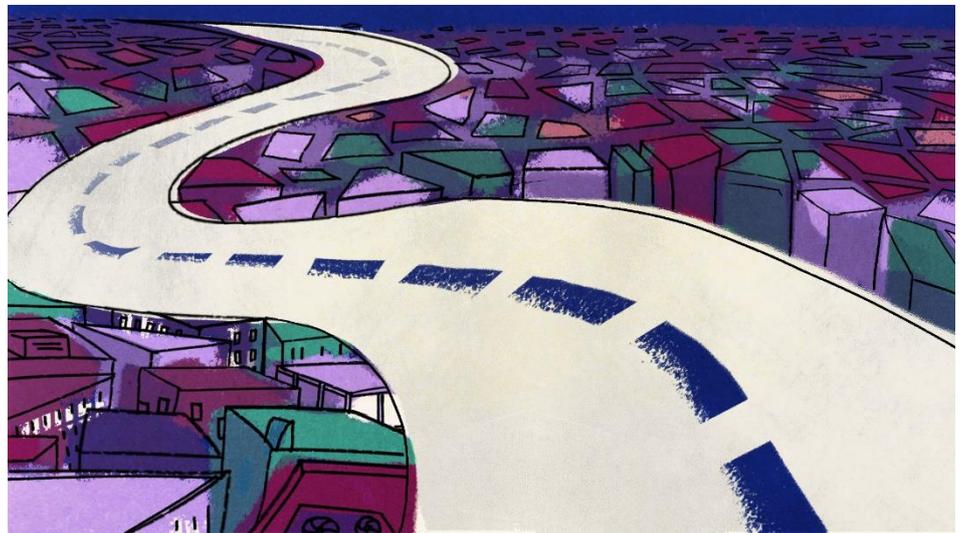


Fig. 34. Fondo de *No Llegues Tarde*.
Laura Rueda, 2021.



Fig. 35. Fotograma final de *No Llegues Tarde*. 2020.

4.3. POST-PRODUCCIÓN

Una vez con todos los planos animados y a color se llevó a cabo la última fase de desarrollo del tráiler, la post-producción, donde se hicieron los últimos ajustes y recortes en el vídeo, además de añadir y editar la música apropiada y crear unos créditos acordes.

4.3.1. Montaje de vídeo, efectos y *compositing*

Esta fase fue llevada a cabo en su totalidad por Marina Manzanaro y Javier Mansilla, puesto que éstos no solo tenían las herramientas adecuadas para llevarla a cabo sino la experiencia previa en su manejo.

En primer lugar, se añadieron los engranajes oníricos en la composición de los planos finales y los animaron mediante el *software* de *Toon Boom Harmony*. Con ese *software* también realizaron los movimientos de cámara especificados en el guión técnico: los *pannings*, *zoom-out* y *zoom-in*. La transición de los planos 4 al 5, como podemos ver en la figura X, se realizó mediante el *software* de edición de vídeo *Sony Vegas*, que nos permitió realizar el efecto de multi pantalla que buscábamos.

Una vez todos los planos estaban técnicamente acabados y editados, se exportaron en un solo vídeo y éste se pasó a *iMovie*, el *software* donde llevó a cabo el montaje final. En éste se añadieron efectos de luces, como el brillo del pendiente, filtros que resaltaron más el color del corto y por último se confeccionaron unos créditos acordes con el trabajo realizado.

4.3.2. Edición de sonido y música

A la hora de escoger una banda sonora final para nuestro proyecto nos remitimos a las primeras ideas que tuvimos al respecto y las pruebas que realizamos a lo largo de desarrollo en animáticas y pruebas de animación. En un principio nos decidimos por una música moderna y llena de ritmo, que remitiera a la persecución y el marco urbano donde se desarrolla la acción. Pero tras contrastar el resultado con profesores de animación y la tutora acabamos por echar atrás la idea, convencidos de que no sólo la pieza escogida era demasiado estridente en algunos casos, sino que además aportaba menos de lo que podría hacerlo otra mejor escogida a nivel narrativo.

Nos planteamos entonces escoger una pieza de música clásica de violín para que ésta cargara con el peso del nudo emocional y la relación de los personajes a lo largo de todo el tráiler. Esta decisión presentaba por su parte nuevos retos técnicos, la pieza debía ser lo suficientemente rápida en ritmo como para que siguiera la velocidad de vídeo y de la animación y además no debía forzar



Figs. 36, 37. Fotogramas finales de *No Llegues Tarde*. 2020.



Fig. 38. Fotografía de un concierto de violín. David Grimal, Orquesta Sinfónica de Galicia. 2018

demasiado el vínculo entre lo que se veía y lo que se oía. La presencia de Benjamín tenía que ser a la par musical y visual. La pieza escogida en cuestión fue *Concerto grosso in A Minor, Op. 8 No. 2 I. Allegro*, compuesta por Giuseppe Torelli e interpretada por la orquesta I Musici y los intérpretes Anna María Cotogni y Roberto Michelucci. Nos planteamos añadirle una base de ritmo moderno de fondo a la pieza que mantuviera la referencia a lo urbano y se hicieron numerosas pruebas al respecto, pero este elemento siempre rompía el ritmo de la animación y de la pieza musical así que acabamos por descartarlo.

Finalmente, tras varios ajustes en *iMovie* de la pieza en cuestión para que fuera lo más sincronizada posible con el corto, estuvimos satisfechos con el resultado que daba la pieza por sí sola.

En lo que a efectos de sonido se refiere, aunque el corto completo sí que tenía prevista una serie de efectos sonoros que acompañaban a la acción, el tráiler del mismo ganaba mucho más si estaba guiada casi únicamente por la música. Decidimos tras unos comentarios de la tutora añadir sólo los efectos de sonido procedentes del corto necesarios: cuando la música no estaba presente y para hacer más palpable determinadas acciones. El primer caso se daba justo al principio y al final del corto, donde incluir sonidos ambiente como el del ventilador y el crujir de los *post-its* en los primeros planos añadieron detalle al silencio previo a la acción. Con respecto al segundo caso, incluimos también el ruido de las ruedas junto a la música, para que la acción visual fuera acompañada de un sonido diegético acorde. Con estos últimos detalles, finalizamos la realización del tráiler. (Ver anexo 8.6)

5. CONCLUSIONES

Es importante mencionar en primer lugar que, aunque el corto en su totalidad no se ha podido producir por falta de tiempo y experiencia, toda la preproducción del mismo se ha llevado a cabo con éxito y gracias a eso se pudo realizar un tráiler de un minuto y treinta segundos completamente producido (https://drive.google.com/file/d/1HCM0_AdCvGaowyXdjF2HlzIRzISpe2Yr/view?usp=sharing). Aprender a reconocer los límites de un proyecto y saber gestionar el material y tiempo del que dispusimos fue una habilidad clave que adquirimos en conjunto y nos permitió tomar la decisión de cambiar nuestro objetivo del corto a un tráiler, y de esta forma poder lograr el resto de objetivos principales.

Gracias a esto logramos experimentar de principio a fin el proceso de creación de una obra de animación, aprendiendo la metodología intrínseca a cada fase y la organización general de un grupo de creativos. Esto no sólo nos dio una imagen más cercana del esfuerzo y las habilidades que requiere cada una de las profesiones del sector, sino que también nos mostró qué es realmente el trabajo en equipo, la colaboración y comunicación que ello implica para sacar un proyecto en común adelante.

Por último, poder mostrar en mi *demo reel* este proyecto que a su vez ha aplicado una porción importante de los conocimientos y competencias adquiridas en la carrera de Bellas Artes, y que se haya conseguido gracias al esfuerzo junto a compañeros que ahora puedo llamar amigos, considero que son los mayores éxitos que podría haber esperado de este TFG.



Figs. 39. Fotografía del equipo de *No Llegues Tarde*. 2021.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

COTA VAZ, M (2003). *The Art of Finding Nemo*. William Morrow Paperbacks. Abrams Books.

FRANK, T., JOHNSTON, O (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion.

MCCLLOUD, S (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. William Morrow Paperbacks.

MCKEE, R (2019). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (Jessica J. Lockheart Domeño, Trad.). Chronicle Books

WILLIAMS, R (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber.

TRABAJOS ACADÉMICOS

FRANCÉS SILVESTRE, D. (2018). *VAMOS A JUGAR. Preproducción y producción de un corto de animación II*. [Trabajo de Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. RiuNet Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/109254>

MACIÁ DURÁ, D. (2017). *Proceso de un cortometraje animado: Teaser de "Desenmarcada"*. [Trabajo de Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. RiuNet Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/94028>

MARTÍN SANZ, I. (2019). *Proyecto de cortometraje de animación* [Trabajo de Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. RiuNet Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/126018>

PETELSKI, N. (2017). *Cortometraje de Animación* [Trabajo de Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. RiuNet Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/91651#>

ENTREVISTAS Y ARTÍCULOS

ANDRÉS LÓPEZ, R., & VALLS, A. (2015). Conociendo a Silly Walks Studio. *Con A de animación*, 0(5), 48-55. doi:<https://doi.org/10.4995/caa.2015.3549>

ANDRÉS LÓPEZ, R. 2012. Entrevista a Jordi Grangel, creativo de estilos y personajes. *Con A de animación*, 0(2), 45-50. doi:<https://doi.org/10.4995/caa.2012.1048>

CÓMIC, PLANETA (6 de abril, 2020). ¿Vamos hacia una nueva época dorada del cómic? David Hernando, director editorial de Planeta Cómic, nos habla del panorama actual. *Xataka*. <https://www.xataka.com/n/vamos-nueva-epoca-dorada-comic-david-hernando-director-editorial-planeta-comic-nos-habla-panorama-actual>

MONTERO PLATA, L., PÉREZ-GUERRERO, A. (2015). Sincronías y sinergias animadas: La visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación*, 0(5), 26-37. DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3538>

NAVARRO ÁLVAREZ, A. 2014. "Entrevista a Carles Porta. Animación, encargos y proyectos" en *Con A de animación*, 0(4), 48-55. DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2169>

MATERIAL AUDIOVISUAL

CAZAL, M., HAMME, J., HOLMES, L., LACKHAR, S., LEROUX, A., REY-MAUZAIZE, L. (2020) *T'as Vendu Mes Rollers?*. Gobelins. https://www.youtube.com/watch?v=QKGG-19mNBE&ab_channel=GobelinsGobelins

CLEMENTS, R., MUSKER, J. (2016) *Vaiana*. Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios.

H. DE PATIE, D., FRELENG, F. (1969) *The Pink Panther Show*. Mirisch Films.

OH, S. (2017). *Afternoon*. Class. https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRibXFAC&ab_channel=Osro

TAL, J. (2017) *Mr Carefree Butterfly*. CalArts. https://www.youtube.com/watch?v=5UKSrLzOokY&ab_channel=YonatanTal

VINCENT, V. [vewn]. (2017). *Cat city*. <https://www.youtube.com/watch?v=NWeyUpqnKuk&t=7s>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Pág. 8. Fig. 1. Tabla de organización de *cleanup* y color de *No Llegues Tarde*. 2020. Elaboración propia.

Pág. 9. Fig. 2. Poster del largometraje *El Viaje de Chihiro*. Hayao Miyazaki, 2001. Recuperado de: <https://ramenparados.com/trailer-y-poster-oficial-para-el-reestreno-de-el-viaje-de-chihiro/>

Pág. 10. Fig. 3. Concept Art del largometraje *Hotel Transilvania*. Jordi Grangel, 2012. Recuperado de: <https://barreira.edu.es/presentacionmaster/>

Pág. 10. Fig. 4. Fotograma del cortometraje *Dog and Squirrel*. Andrea Gerstmann y Silly Walks Studio, 2018. Recuperado de: <http://www.sillywalksstudio.com/work/dog-and-squirrel/>

Pág. 13. Fig. 5. Fotograma del cortometraje *Cat City*. Victoria Vincent, 2017. Elaboración propia. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=NWeyUpqnKuk&t=1s&ab_channel=vewn

Pág. 14. Fig. 6, 7. Fotogramas del cortometraje *T'as Vendu Mes Rollers?* M. Cazal, J. Hammel, L. Holmes, S. Lachkar, A. Leroux, L. Rey-Mauzaize, 2020. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=QKGG-I9mNBE&t=1s&ab_channel=Gobelins

Pág. 14. Fig. 8, 9. Fotograma del cortometraje *Mr Carefree Butterfly*. Yonatan Tal, 2017. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=5UKSrLzOokY&ab_channel=YonatanTal

Pág. 16. Fig. 10-12. Fotograma del cortometraje *Afternoon Class*. Seoro Oh, 2017. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRibXFAc&t=42s&ab_channel=Osro

Pág. 16. Fig. 13. Exploración de concepto de *No Llegues Tarde*. Erik Godoy, 2020. Elaboración propia.

Pág. 17. Fig. 14. *Moodboard* de Escenario *No Llegues Tarde*, 2020. Elaboración propia.

Pág. 17. Fig. 15. *Moodboard* de Personaje de *No Llegues Tarde*, 2020. Elaboración propia.

Pág. 18. Fig. 16, 17. *Concept Art* de estilo de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2020. Elaboración propia.

Pág. 18. Fig. 18. Panel de *storyboard* de *No Llegues Tarde*. Erik Godoy, 2020. Elaboración propia.

Pág. 19. Fig. 19. *Concept Art* de fondos de *No Llegues Tarde*. Laura Rueda, 2020. Elaboración propia.

Pág. 19. Fig. 20. *Concept art* de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2020. Elaboración propia.

Pág. 20. Fig. 21. *Captura de Moana*. Ron Clements, John Musker, 2016. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=79DijltQXMM&ab_channel=DisneyMusicVEVO

Pág. 20. Fig. 22. *Thumbnail* de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2020. Elaboración propia.

Pág. 21. Fig. 23, 24. Paneles de *storyboard* de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021. Elaboración propia.

Pág. 21. Fig. 25. *Captura del montaje de una animática en Camtasia Studio*. *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021. Elaboración propia.

Pág. 22. Fig. 26. Exploración de expresiones de Aarón de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021. Elaboración propia.

Pág. 22. Fig. 27. Carta de personaje de Aarón. *No Llegues Tarde*. Marina Manzanaro, 2021. Elaboración propia.

Pág. 22. Fig. 28. *Concept art* de fondos de *No Llegues Tarde*. Laura Rueda, 2021. Elaboración propia.

Pág. 24. Fig. 29, 30. *Layouts* de *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021. Elaboración propia.

Pág. 24. Fig. 31. Captura del proceso de *rough* en *Toon Boom*. *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021. Elaboración propia.

Pág. 25. Fig. 32. Captura del proceso de *cleanup* en *Toon Boom*. *No Llegues Tarde*. Piluca Peris, 2021. Elaboración propia.

Pág. 25. Fig. 33. Fotograma de *No Llegues Tarde*. 2021. Elaboración propia.

Pág. 26. Fig. 34. Fondo de *No Llegues Tarde*. Laura Rueda, 2021. Elaboración propia.

Pág. 26. Fig. 35. Fotograma final de *No Llegues Tarde*. 2020. Elaboración propia.

Pág. 27. Figs. 36, 37. Fotograma final de *No Llegues Tarde*. 2020. Elaboración propia.

Pág. 28. Fig. 38. Fotografía de un concierto de violín. *David Grimal, Orquesta Sinfónica de Galicia*. 2018. Recuperada de: https://www.youtube.com/watch?v=aPfNMLDyGxo&ab_channel=SinfonicadeGalicia

Pág. 28. Fig. 39. Fotografía del equipo de *No Llegues Tarde*. 2021. Elaboración propia.

8. ANEXOS

8.1. GUION LITERARIO

GUION LITERARIO: NO LLEGUES TARDE

[INT. HABITACIÓN AARÓN, ATARDECER]

RUIDO AMBIENTAL SUAVE, VENTILADOR ENCENDIDO, VIENTO TENUE, POST-IT MOVIÉNDOSE, TIC TAC DE UN DESPERTADOR.

Es una tarde calurosa en la habitación de Aarón. El viento de un pequeño ventilador encendido sobre una silla y el aire entrando por la ventana mueven algunos post-its de todos los que se encuentran pegados en cada en cada palmo de la habitación. Bajo éstos podemos ver un par de posters que anuncian el concierto de Benjamín, una mesa con un portátil abierto y un perchero con zapatos y ropa. Junto a su skate, Gosen duerme plácidamente acompañando su respiración con el sonido rítmico del despertador. Éste está tapado con un post-it donde se lee la frase "No Llegues Tarde" sobre la atiborrada mesita de noche donde destacan también una entrada para el evento y una foto enmarcada de Aarón y su novio Benjamín, juntos en un festival de música pasándolo bien. Aarón está completamente dormido en medio de esta tranquila atmósfera. Se despierta repentinamente, agitado, mira el post-it del despertador a su lado y se incorpora. GASP RESPIRACIÓN ACELERADA. Saltando de la cama, despierta al perro sin querer pisándole la cola. EEEK, LADRIDOS, PASOS APRESURADOS. Abre el armario, causando que le caigan un millar de Post-Its como el primero. MURMULLO DE PAPELES CAYENDO. Se arregla el pelo, se pone una corbata y coge su skate justo antes de salir PUERTA CERRÁNDOSE.

[EXT. CIUDAD, ATARDECER]

BANDA SONORA

Sale por el portal y de un salto monta en su skate. Mal vestido con una chaqueta de traje, la corbata suelta y pantalones cortos recorre la calle. RUEDAS DEL MONOPATÍN. LADRIDOS DE PERRO. Escucha unos ladridos y se gira. Ve a Gosen persiguiéndolo con la lengua fuera y muy entusiasmado. Aarón le hace un gesto para que se aparte y coge impulso antes de acelerar. RUEDAS DE MONOPATÍN. Gosen desiste en su persecución y le pierde de vista. Aarón mira a sus lados con angustia. Los letreros de las calles tienen escritos nombres incoherentes: "Avenida decepción", "Calle del fracaso", y "Autovía ultimatum". Confuso continúa recorriendo la calle, mirando a su alrededor desorientado. Su distracción le lleva a precipitarse calle abajo a una velocidad de vértigo. Asustado, trata de frenar. El borde del skate al tocar el asfalto suelta humo seguido de chispas. ROCE CONTRA EL ASFALTO, CHISPAS. Aaron deja de intentar frenar y continua bajando la cuesta con

determinación. Al final de la calle hay un cruce con dos camiones parados ante sendos semáforos en rojo. RUIDO DE MOTOR. Cuando se ponen en rojo para él, Aarón grita aterrizado. Los camiones aceleran. RUEDA CHIRRIANDO. Aaron cierra los ojos con fuerza recorriendo los últimos metros que le separan del cruce. Haciendo muestra de reflejos y mucha suerte Aarón esquivo los camiones y logra cruzar. BOCINA DE CAMIÓN. Mira atrás y sonríe, radiante. Con una sonrisa eufórica celebra su hazaña con un salto de skate. En el aire, su rostro sonriente cambia a confusión a medida que pasan los segundos y mira hacia abajo. Aarón y su skate se encuentran flotando en el aire junto a un par de conos de tráfico. Su mirada refleja los objetos de la calle que han cobrado vida, ingrátidos. Mira a su alrededor frenéticamente a la vez que las farolas y más conos se deforman y elevan a su alrededor. Finalmente cae y recorre la calle, ahora formando colinas, sin dejar de observar todo lo que le rodea con miedo en los ojos. Ante su mirada estupefacta la carretera ahora luminosa se alza del suelo, serpenteando hacia el cielo nocturno bajo el cual la ciudad se ha tornado un paisaje de polígonos deformados y colores brillantes.

[EXT. CIUDAD ONÍRICA, NOCHE]

Aaron sube por la carretera dejando la ciudad atrás. Recorre las curvas sin detenerse, peligrosamente rápido. Desde arriba vislumbra algo en la ciudad que capta su atención y le hace sonreír. Entre una amalgama de engranajes formados por edificios destaca el auditorio cuya fachada está cubierta de imágenes de Benjamín, anunciando su concierto de violín. Una luz intensa procedente del final de la carretera flotante desvía la atención de Aarón. TIC-TAC OMINOSO, ZUMBIDO TENUE. Ante él un gigantesco reloj que emite una poderosa luz protagoniza el fondo de engranajes urbano, rodeado de los objetos flotantes de la ciudad y enmarcando una pequeña figura a contraluz que hace que frene su carrera. Benjamín lo mira con una profunda decepción reflejada en su rostro. Aaron le devuelve la mirada, agitado, atónito y preocupado. Benjamín suspira mirando hacia abajo y se da media vuelta en dirección al reloj. Aarón hace un amago de levantar la mano, incrédulo, y se impulsa para renovar la carrera y tratar de alcanzarle con el brazo extendido. La luz del reloj consume a Benjamín a medida que éste se introduce en su interior, hasta hacerlo desaparecer. Aarón lo observa con lágrimas en los ojos pero algo lo distrae. ZUMBIDO INTENSO. El enorme reloj está a punto de desplomarse sobre él. Aarón levanta los brazos para protegerse y grita a la vez que el reloj se aproxima y comienza a hacerlo desaparecer.

BANDA SONORA ACABA

[INT. HABITACIÓN A, ATARDECER]

RUIDO AMBIENTAL SUAVE, VENTILADOR ENCENDIDO, VIENTO TENUE, POST-IT
MOVIÉNDOSE, TIC TAC DE UN DESPERTADOR.

Aarón se despierta agitado GASP RESPIRACIÓN ENTRECORTADA.

8.2. GUION TÉCNICO

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	TIPO DE PLANO	ÁNGULO DE CÁMARA Y MOVIMIENTO	SONIDO	ESCENARIO	TRANSICIÓN	DURACIÓN PLANO aprox
1	1	Vemos un cuarto repleto de post-its, con posters de un concierto y un ventilador.	P General	Travelling a la izquierda	Ruido ambiental suave, ventilador encendido, viento tenue, post-its moviéndose, reloj (tenue)	HABITACIÓN	CORTE	1" fade in 11"
1	2	Vemos otro ángulo del cuarto, la pared está llena de post its, hay un skate, un perro durmiendo y el pie de una persona que duerme en la cama.	P General	Frontal	Ruido ambiental suave, ventilador encendido, viento tenue, post-its moviéndose y reloj (tenue)	HABITACIÓN	CORTE	5"

https://drive.google.com/file/d/1cPyssectrP-tKrZ_w26FduhZV3VTcs5/view?usp=sharing

8.3. BIBLIA DE PERSONAJES

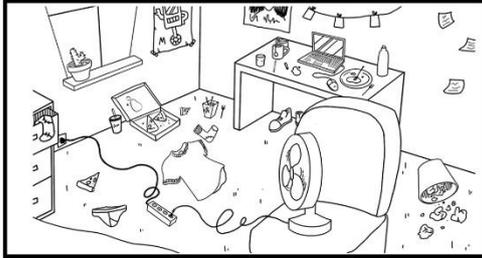


https://drive.google.com/file/d/1HPB42X_Ezel7sG4mCGMZqwlU8r4_USbc/view?usp=sharing

8.4. STORYBOARD DEL CORTO

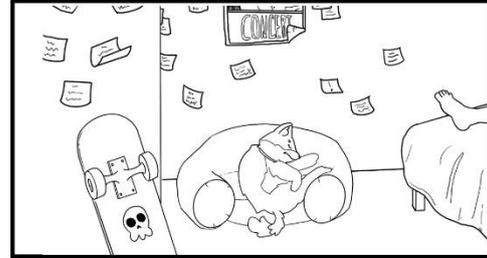
PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 1 Shot # 1

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.



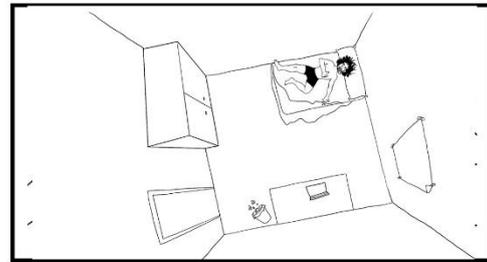
Scene # 1 Shot # 2

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.



Scene # 1 Shot # 3

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.



Scene # 1 Shot # 5

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.



Scene # 1 Shot # 6A

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.



Scene # 1 Shot # 6B

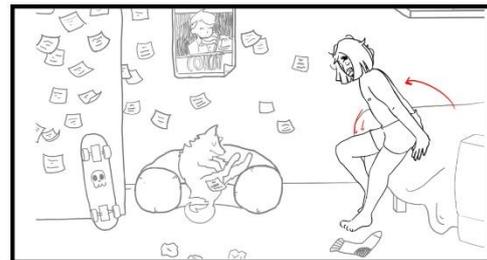
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

JADEOS



Scene # 1 Shot # 6C

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.



Scene # 1 Shot # 7A

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

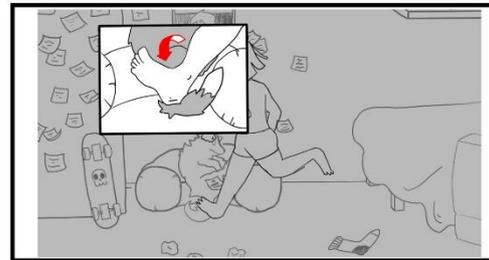
PASOS

PRODUCTION

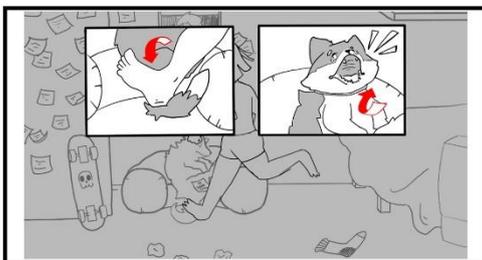
STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene #1 Shot # 7B
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
PISADA



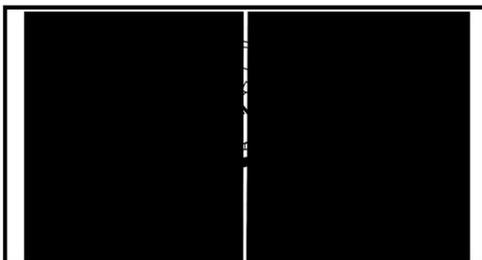
Scene #1 Shot # 7C
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
GOSEN LLORA



Scene #1 Shot # 7D
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
GOSEN LLORA



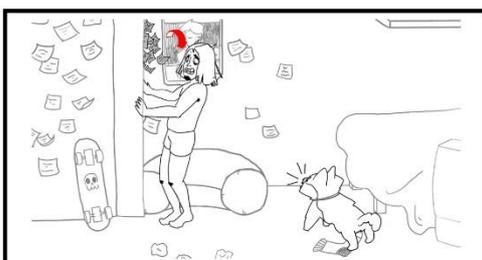
Scene # 1 Shot # 7E
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
GOSEN LLORA



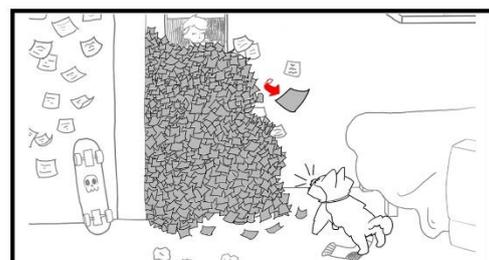
Scene # 1 Shot # 8A
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
GOSEN LLORA



Scene # 1 Shot # 8B
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
GOSEN DEJA DE LLORAR



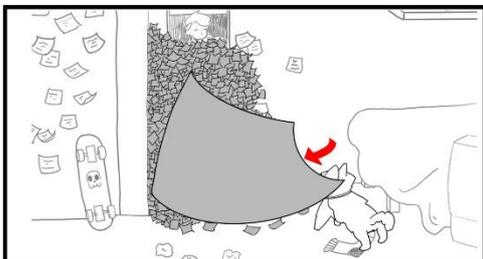
Scene # 1 Shot # 9A
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
GOSEN LADRA, SONIDO DE POST-ITS



Scene # 1 Shot # 9B
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.
GOSEN LADRA, SONIDO DE POST-ITS

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 1 Shot # 9C

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

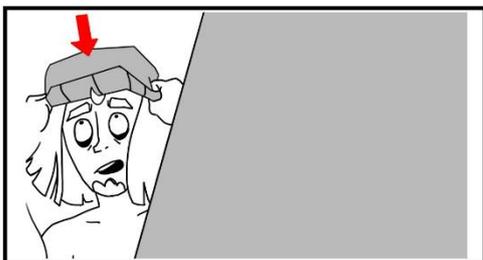
GOSEN LADRA, SONIDO DE POST-ITS



Scene # 1 Shot # 9D

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

(GOSEN LADRA, SONIDO DE POST-ITS) SE VAN ATENUANDO



Scene # 1 Shot # 10A

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

SONIDO DE ROPA AJUSTÁNDOSE



Scene # 1 Shot # 10B

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

SONIDO DE ROPA AJUSTÁNDOSE



Scene # 1 Shot # 10C

*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

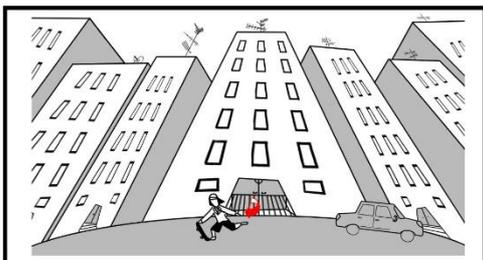
SONIDO DE ROPA AJUSTÁNDOSE



Scene # 1 Shot # 10D

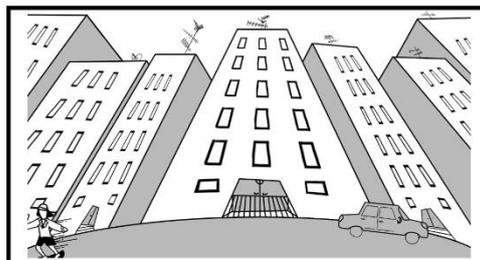
*SONIDO VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE.

PUERTA CERRÁNDOSE, COMIENZA A SONAR TENUAMENTE LA MÚSICA



Scene # 2 Shot # 11A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE

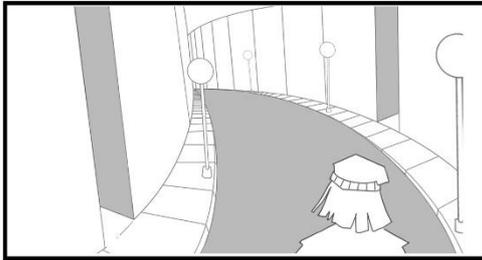


Scene # 2 Shot # 11B

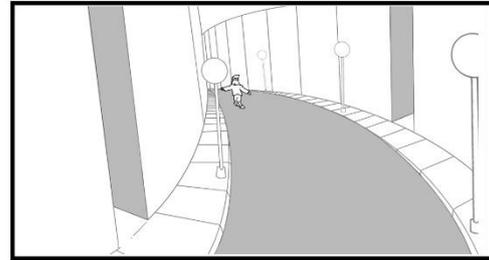
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE

PRODUCTION

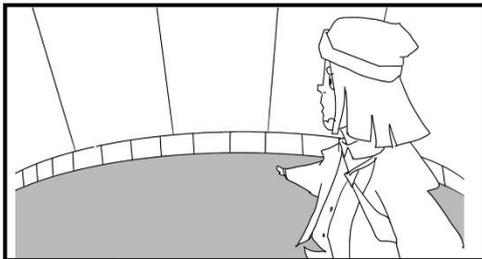
STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 2 Shot # 12A
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



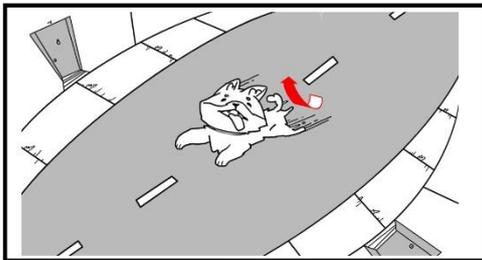
Scene # 2 Shot # 12B
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



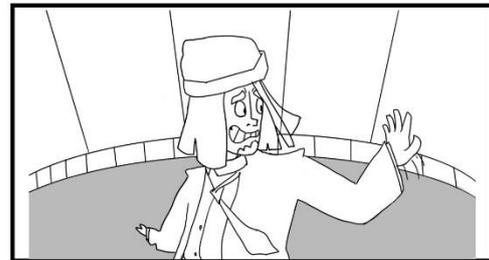
Scene # 2 Shot # 13A
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, LADRIDOS DE GOSEN



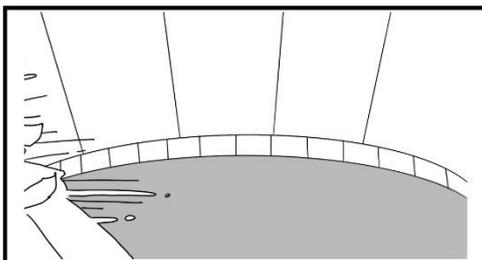
Scene # 2 Shot # 13B
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, LADRIDOS DE GOSEN



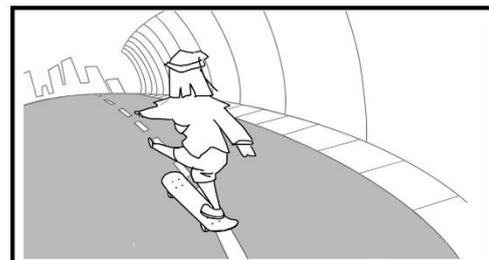
Scene # 2 Shot # 14
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, LADRIDOS DE GOSEN, JADEOS DE GOSEN, PATITAS CONTRA EL ASFALTO



Scene # 2 Shot # 15A
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, LADRIDOS DE GOSEN



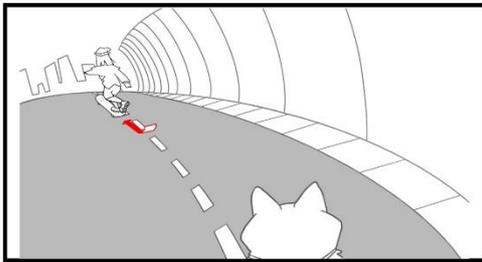
Scene # 2 Shot # 15B
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 16A
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE

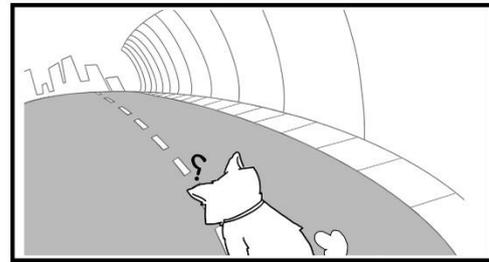
PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 1 Shot # 16B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 1 Shot # 16C

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, GEMIDOS DE GOSEN



Scene # 2 Shot # 17

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 18A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 18B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 19A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 19B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE

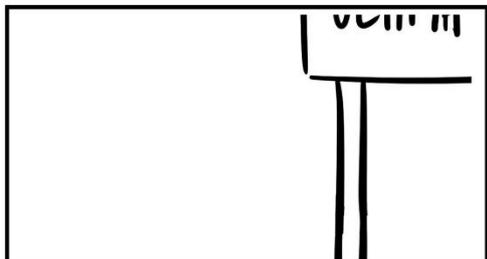


Scene # 2 Shot # 20A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE

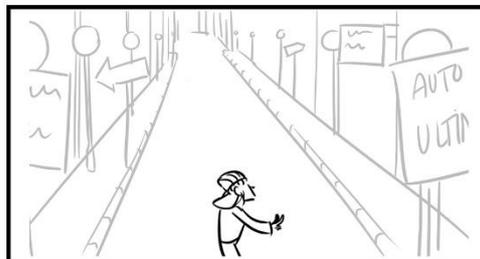
PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



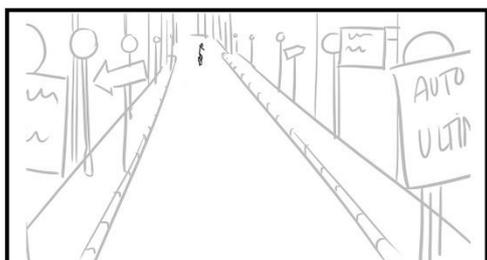
Scene # 2 Shot # 208

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 21A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 21B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



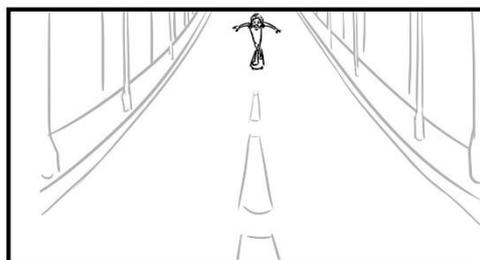
Scene # 2 Shot # 22A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 22B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 23A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 22B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 24A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



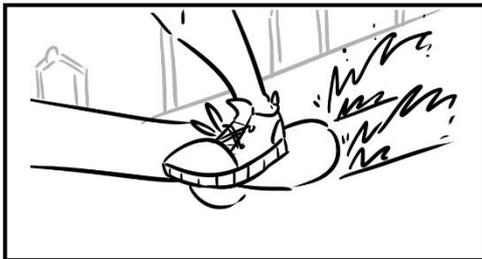
Scene # 2 Shot # 24B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 25A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, FRENAZO



Scene # 2 Shot # 25B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, FRENAZO, CHISPAS



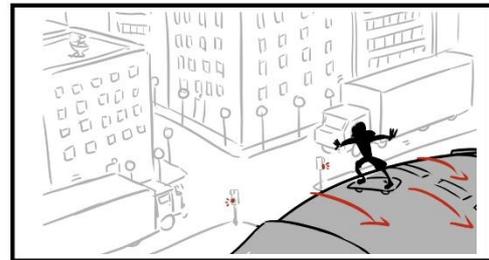
Scene # 2 Shot # 26A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



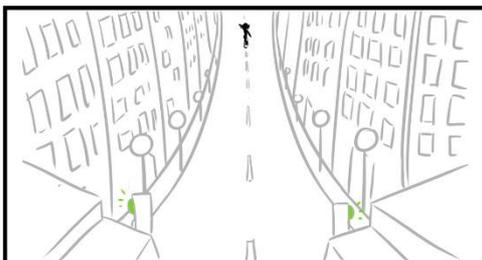
Scene # 2 Shot # 26B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 27A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 28A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 28B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # 2 Shot # 30
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, RUEDAS CHIRRIANDO



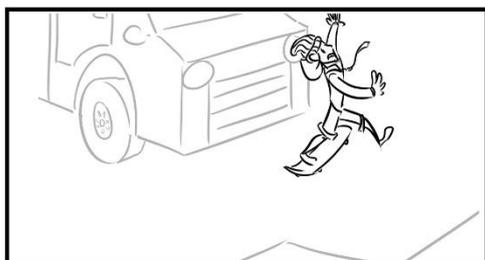
Scene # 2 Shot # 31
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE.



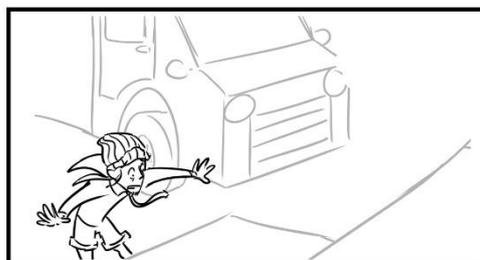
Scene # 2 Shot # 31A
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE.



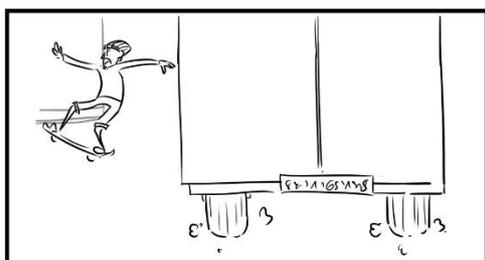
Scene # 2 Shot # 31B
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE.



Scene # 2 Shot # 32A
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, BOCINA DE CAMIÓN.



Scene # 2 Shot # 32B
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE, BOCINA DE CAMIÓN.



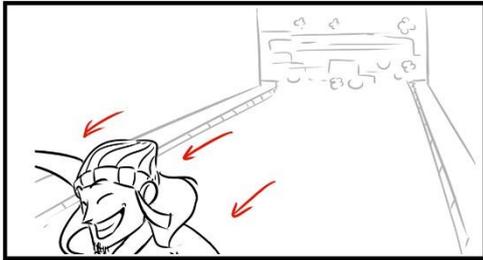
Scene # 2 Shot # 33
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE,



Scene # 2 Shot # 34A
*MÚSICA, RUIDO DE SKATE,

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



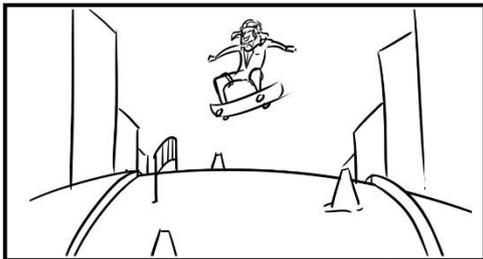
Scene # 2 Shot # 34B

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE,



Scene # 2 Shot # 35A

*MÚSICA, RUIDO DE SKATE



Scene # 2 Shot # 35B

*MÚSICA, SALTO DE SKATE



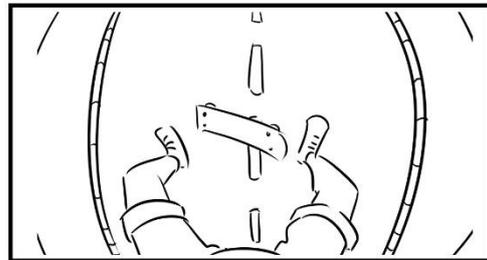
Scene # 2 Shot # 36A

*MÚSICA



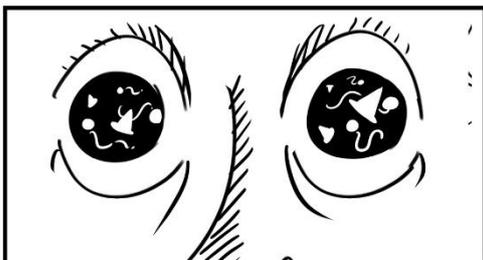
Scene # 2 Shot # 36B

*MÚSICA



Scene # 3 Shot # 37

*MÚSICA



Scene # 3 Shot # 38

*MÚSICA

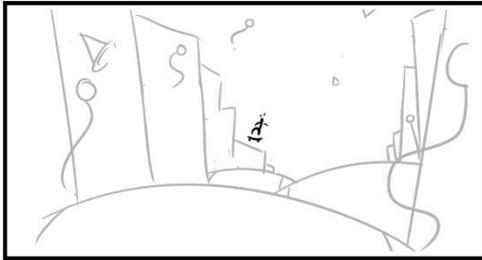


Scene # 3 Shot # 39

*MÚSICA

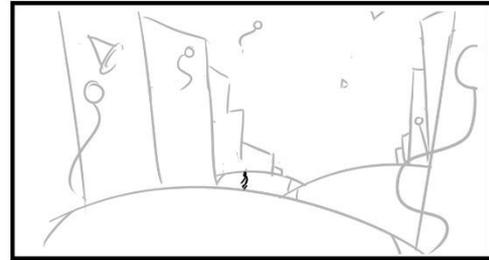
PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



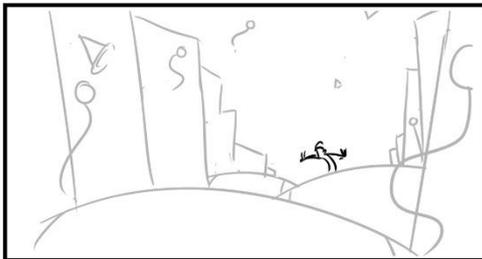
Scene # 3 Shot # 40A

*MÚSICA



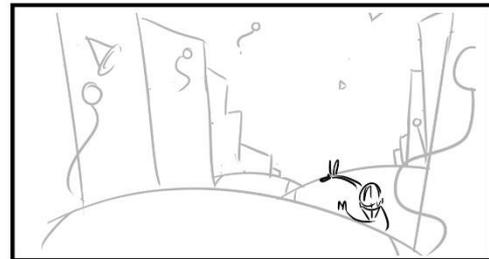
Scene # 3 Shot # 40B

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 40C

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



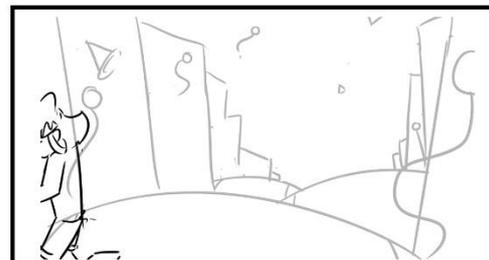
Scene # 3 Shot # 40D

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 40E

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



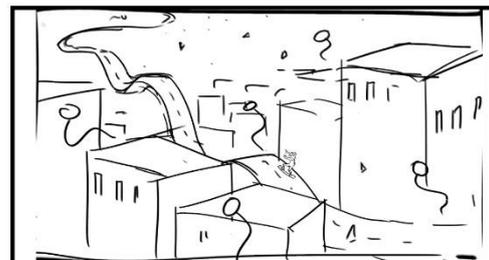
Scene # 3 Shot # 40F

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 41

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 42

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



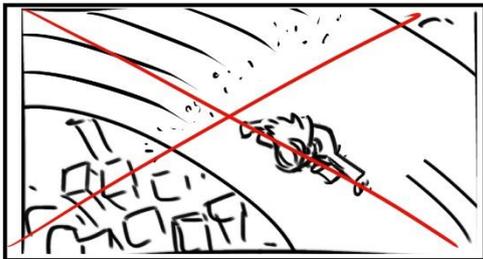
Scene # 3 Shot # 43

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 44

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # Shot #

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.

ELIMINADO



Scene # 3 Shot # 45A

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 45B

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 46

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.



Scene # 3 Shot # 47

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.

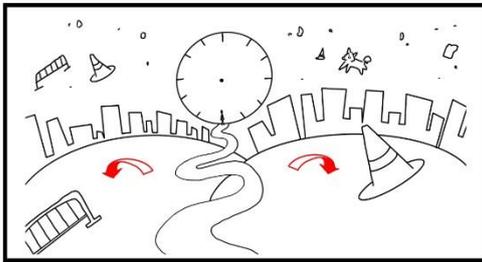


Scene # 3 Shot # 48

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE.

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene #4 Shot #49

*MÚSICA, FRENA SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.



Scene # 4 Shot # 50

*MÚSICA, VIBRACIÓN FUERTE.



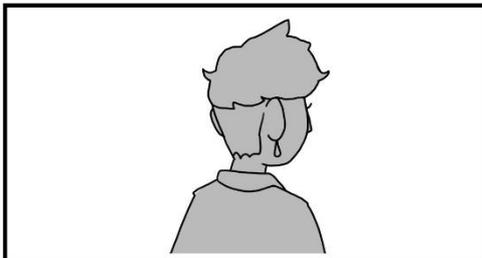
Scene #4 Shot #51

*MÚSICA, VIBRACIÓN FUERTE.



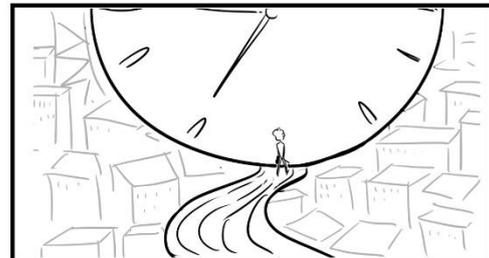
Scene #4 Shot #52A

*MÚSICA, VIBRACIÓN FUERTE.



Scene # 4 Shot #52B

*MÚSICA, VIBRACIÓN FUERTE.



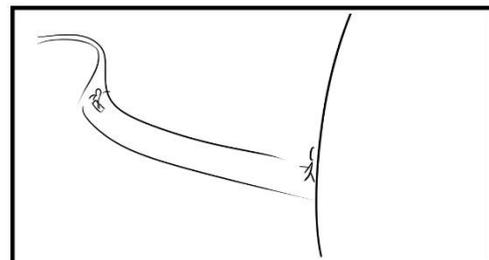
Scene # 4 Shot # 53

*MÚSICA, VIBRACIÓN FUERTE.



Scene # 4 Shot #54

*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.

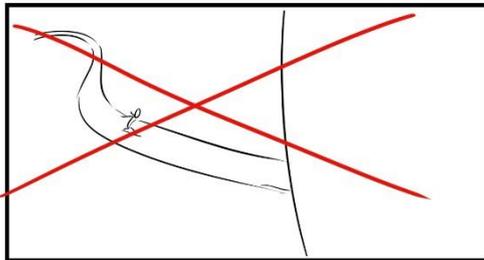


Scene # 4 Shot # 55

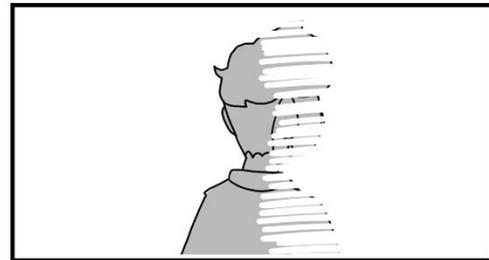
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.

PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # Shot #
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.
ELIMINADO



Scene # **4** Shot # **56**
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.



Scene # **4** Shot # **57A**
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.



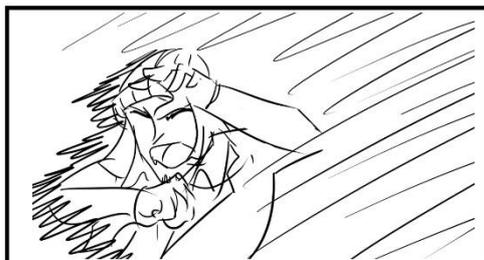
Scene # **4** Shot # **57B**
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.



Scene # **4** Shot # **58A**
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN FUERTE.



Scene # **4** Shot # **58B**
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN MÁS FUERTE.



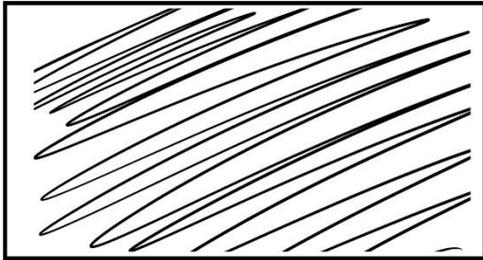
Scene # **4** Shot # **59A**
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN MÁS FUERTE.



Scene # **4** Shot # **59B**
*MÚSICA, SONIDO DE SKATE, VIBRACIÓN MÁS FUERTE.

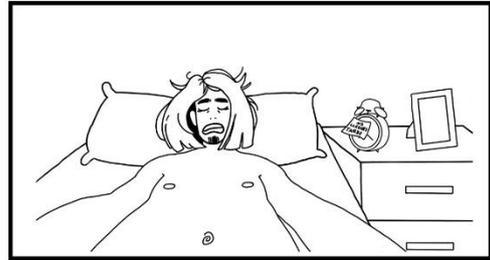
PRODUCTION

STORYBOARD - ASPECT RATIO 1:85 PAGE#



Scene # **4** Shot # **59C**

*MÚSICA, VIBRACIÓN MÁS FUERTE.



Scene # **5** Shot # **60A**

*SONIDO DE VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE



Scene # **5** Shot # **60B**

*SONIDO DE VENTILADOR, VIENTO TENUE, TIC-TAC TENUE
JADEOS



Scene # Shot #



Scene # Shot #



Scene # Shot #

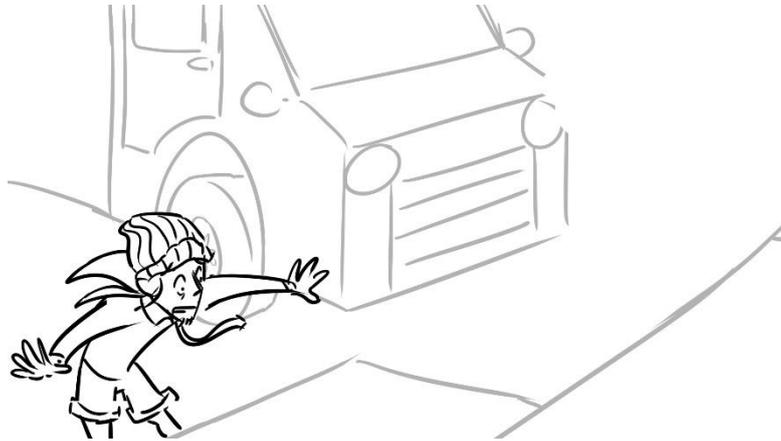


Scene # Shot #



Scene # Shot #

8.5. ANIMÁTICA DEL CORTO



https://drive.google.com/file/d/1t_0IX0yR99ONT2QWY2Uoecm_GMnu6r9F/view?usp=sharing

8.6. TRÁILER DE *NO LLEGUES TARDE*



https://drive.google.com/file/d/1HCM0_AdCvGaowyXdjF2HizIRzISpe2Yr/view?usp=sharing