



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Preproducción de un cortometraje de animación

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: March Cervera, Guillem

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado muestra el proceso de preproducción de un cortometraje de animación 2D. Se toma como tema principal el trastorno obsesivo compulsivo, una afección común en la sociedad actual, caracterizada por pensamientos obsesivos que dificultan la vida de la persona que la padece. El corto muestra metafóricamente, cómo es convivir con este trastorno y las complicaciones que causa. En el documento se exponen todos los elementos necesarios para la fase de preproducción, partiendo con una investigación y búsqueda de referentes, hasta finalizar con la realización de la animática.

PALABRAS CLAVE

Cortometraje, animación, 2D, preproducción, TOC.

ABSTRACT

The current end-of-degree project shows the process of pre-production of a 2D animation short film. The main theme is the obsessive compulsive disorder, a common condition in today's society. It is characterized by having obsessive thoughts that make life more difficult for the person who suffers from it. The film shows what it is like to live with this disorder and the complications that it makes. The document shows all the necessary elements for the pre-production phase. Starting with the previous investigation and the search for referents and finishing with the realisation of the animatic.

KEYWORDS

Short film, animation, 2D, pre-production, OCD.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría agradecer a mis padres, por su constante apoyo, por siempre creer en mí y por permitirme estudiar aquello que quiero.

A mi tutora, María, por toda la ayuda que me ha prestado durante todo el proceso y por ser una fuente de inspiración y motivación incluso antes de empezar este proyecto.

A mi tía, por estar ahí siempre que la necesito.

A Beatriz y Rocío, por ayudarme cuando creía que no había salida.

ÍNDICE

	Pag.
1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
3. DESARROLLO DE LA IDEA	6
3.1 IDEA	6
3.2 CONCEPTOS TEÓRICOS	7
3.2.1 QUÉ ES EL TOC	7
3.2.2 CONSECUENCIAS DEL TOC	8
3.3 REFERENTES	9
3.3.1 REFERENTES TEÓRICOS	9
3.3.2 REFERENTES VISUALES	10
3.4 MOODBOARD	11
4. PREPRODUCCIÓN	12
4.1 ESTRUCTURA Y GUION LITERARIO	12
4.1.1 GUION LITERARIO	12
4.1.2 PENSAMIENTOS Y COMPULSIONES	13
4.1.3 SINOPSIS	14
4.2 CONCEPT ART	15
4.2.1 DISEÑO DE PERSONAJES	15
4.2.2 DISEÑO DE ESCENARIOS	18
4.2.3 DISEÑO DE PROPS	20
4.3 STORYBOARD	20
4.4 GUION TÉCNICO	22
4.5 BANDA SONORA	22
4.6 COLOR SCRIPT	23
4.7 ANIMÁTICA	24
5. CONCLUSIONES	25
BIBLIOGRAFÍA	27
INDICE DE FIGURAS Y TABLAS	28
ANEXOS	31
1. GUION LITERARIO	31
2. STORYBOARD	36
3. GUION TÉCNICO	57

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado nace con la intención de recoger y poner en práctica todos los conocimientos sobre animación obtenidos durante el estudio de la carrera. Además, permite profundizar en cada una de las fases de la preproducción de un corto y obtener un proyecto que puede servir de futuro portfolio para la salida al mundo laboral.

Desde primer curso, he estado interesado en todo lo que engloba el mundo de la animación. Siempre me ha parecido un arte muy completo, ya que reúne diversos ámbitos artísticos que se mezclan para crear algo único. Gracias a haber conocido este camino en mi paso por la universidad, he podido decidir que quiero dedicarme a la animación en el futuro.

El tema del cortometraje surge con la intención de mostrar el día a día de una persona que padece de trastorno obsesivo compulsivo (TOC), caracterizado por ser muy limitante en algunos ámbitos de la vida cotidiana, llegando a generar etapas de ansiedad y depresión. En mi opinión, creo que es importante dar a conocer esta clase de trastornos, ya que suelen pasar desapercibidos en la sociedad. Además, debido a su naturaleza casi únicamente mental, provoca una gran cantidad de complejos y prejuicios sobre las personas que lo padecen. Por ello, he considerado útil tratar este tema de forma metafórica, para permitir que los espectadores puedan sentirse reflejados y empaticen con las personas que padecen TOC.

En un primer momento, se ha hecho una investigación teórica sobre el trastorno obsesivo compulsivo, sirviendo de base para este proyecto. Posteriormente se han buscado referentes que hayan tratado este tema u otros trastornos mentales como inspiración para sus cortos y películas.

Una vez realizada la investigación, se ha iniciado la fase de preproducción del proyecto, en la cual se han completado todas las partes necesarias para dar luz a esta idea.

Este trabajo es, además de una muestra de todo lo aprendido en mis años de carrera, la primera forma en la que expreso muchas de las sensaciones y momentos que he experimentado a lo largo de mi vida.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Para el presente trabajo de fin de grado se han buscado alcanzar los siguientes objetivos:

Desde el inicio, el objetivo principal ha sido obtener una preproducción completa de un cortometraje de animación 2D, plasmando todo lo aprendido durante el estudio del grado. Para alcanzar este objetivo, se ha tenido que partir de los siguientes objetivos secundarios:

- Desarrollar una idea inédita sobre un tema concreto y poder ser capaz de plasmar dicha idea en un proyecto real.
- Profundizar en el conocimiento del trastorno obsesivo compulsivo, así como en los síntomas, las emociones y las consecuencias que sufren las personas que lo padecen.
- Normalizar y quitar los prejuicios alrededor de esta clase de problemas.
- Dar forma a un cortometraje que muestre un tema serio de una forma amena, comprensible y adecuada para todos los públicos.
- Alcanzar un mayor conocimiento de todas las fases de preproducción, mejorando los aprendizajes obtenidos durante la carrera y obteniendo mayor preparación para la salida al mundo laboral.

La realización de un cortometraje de animación es un trabajo largo y costoso, teniendo que implicar normalmente una gran cantidad de personas en el proceso. Se ha tenido claro desde un primer momento que, al realizar un trabajo de estas características de forma individual, existe cierta desventaja con respecto a otros proyectos. En un primer momento se tenía la intención de realizar un cortometraje completo, animado y terminado. Sin embargo, la falta de tiempo y la indecisión a la hora de obtener una idea clara han hecho que se deba limitar este trabajo a la fase de preproducción. Por otra parte, otra limitación ha sido el realizar este proyecto durante parte de mi estancia Erasmus, lo cual reduce considerablemente las opciones en cuanto a materiales, técnicas y formas de animar, dejando casi únicamente la opción de la animación digital.

En cuanto a la metodología en sí, se han seguido las mismas fases y procesos existentes en la creación de un cortometraje de animación profesional.

Se ha empezado por la concepción de la idea, así como la búsqueda de referentes y de una base teórica. Posteriormente se han creado las bases de la historia, con el guion y los *concept art*. Dentro de este último, se ha dado forma y estilo concreto a los personajes, fondos y *props*. Más adelante, se ha procedido a la creación de un storyboard que recoja el guion, las escenas y los planos de forma más detallada describiendo los movimientos de cámara y las anotaciones de los sonidos. Posteriormente se ha continuado realizando la fase de *color script* y la animática, añadiendo en este proceso también la banda sonora y los efectos de sonido.

3. DESARROLLO DE LA IDEA

3.1 IDEA

La idea para este corto se lleva gestando desde inicios del curso pasado, cuando empecé a interesarme de forma más activa en el mundo de la animación. En un principio quería hacer un proyecto de animación *stop motion* inspirado en una obra de música clásica para piano.

Sin embargo, debido a que durante el año de realización de este proyecto me encontraría en mi estancia Erasmus, se decidió eliminar la parte de *stop motion* para buscar otro método de animación que requiriese menos infraestructura material. Por ello, se eligió finalmente la animación 2D.

Posteriormente a tener clara la forma de animar, se eligió la pieza musical que sirviese de base para el trabajo. Se eligió una obra de dos minutos de duración, la cual fue estudiada y grabada para tener una versión original para el proyecto.

Una vez la obra estuvo elegida se procedió a buscar en ella las sensaciones que inspiraba para obtener así un tema. Después de varios intentos se determinó que el proyecto iba a tratar sobre la ansiedad y los efectos que tiene en una persona ya que la pieza, por su estilo y velocidad, podía relacionarse con este tema.

Siguiendo la temática, quise llevar la ansiedad a un terreno más personal, asociándola con el trastorno obsesivo compulsivo y consiguiendo así dar forma al cortometraje.

Un elemento de la pieza que determinó la temática y la creación de uno de los personajes es un motivo que se repite numerosas veces, dando el efecto de círculos. Este elemento hacía que la pieza diese la impresión de no avanzar en algunos momentos, de estar en bucle.

Debido a ello, se optó por buscar algo que pudiese imitar estos sonidos, y a su vez fuese una metáfora que sirviese al espectador para entender lo que es el TOC y las sensaciones que produce en la persona que lo sufre.

Sin embargo, después de varios meses intentando escribir un guion, dividiendo la obra por partes y creando *concepts* para desarrollar la idea, llegué a un momento de bloqueo. La idea de acompañar el corto con esa obra específica y basar en ella toda la animación y la temática era muy limitante y abstracta. Por ello, finalmente se decidió eliminar la música para quedarse solamente con la temática de la ansiedad y el TOC. Se consiguió así ver con más perspectiva el proyecto y poder cambiar su estilo.

Muchos de los *concepts* e ideas que se habían realizado para el proyecto inicial con la obra de piano seguían siendo útiles, aunque ya no se tuviese la música como base.

Al eliminar la música y el estilo triste inicial, se buscó asociar el TOC a un objeto que asemejase a las sensaciones del pensamiento compulsivo (como un reloj, un disco rayado o un ovillo) pero que también tuviese un toque cómico. Finalmente se decidió buscar un ser vivo, ya que se ampliaban así las posibilidades del guion. Surgió de este modo la idea de la mosca, un animal que, por su naturaleza molesta e irritante, se asemeja a las sensaciones que causan los pensamientos obsesivos.

La mosca se encargaría de representar la ansiedad que los pensamientos generan, justo antes de que el protagonista realice la conducta de seguridad para parar la ansiedad. Por ello, la mosca se colocaría en cada objeto u lugar donde hay un detonante de pensamiento obsesivo. La mosca se quedaría allí hasta que el personaje realiza la compulsión y calma su ansiedad. Otro de los motivos importantes para decidir usar este animal fue que, tanto el sonido que produce al volar, como la forma en la que suelen perseguir a los seres humanos, encajan de cierto modo con lo que se siente al tener un pensamiento obsesivo.

Además, al usar este insecto como antagonista, se consiguió dar un toque humorístico y ameno a la idea, apartándola del drama y la tristeza que en un principio inspiraba la música.

3.2 CONCEPTOS TEÓRICOS

3.2.1 *Qué es el TOC*

El trastorno obsesivo compulsivo es un desorden de ansiedad cuyo detonante es el miedo a que algo terrible ocurra. Este trastorno se caracteriza por la presencia de pensamientos obsesivos seguidos de compulsiones o conductas de seguridad que intentan frenar estos pensamientos y calmar la ansiedad que producen.

Los pensamientos obsesivos son pensamientos intrusivos, involuntarios y repetitivos. Tienen una gran variedad de contenidos y suelen estar relacionados con situaciones que nos generan miedo, vergüenza o tristeza. Ese propio sentimiento de rechazo hacia el pensamiento es el que posteriormente genera la compulsión, cerrando el círculo del trastorno y aumentando su poder sobre el que o sufre.

La compulsión o conducta de seguridad es una reacción fija, de mayor o menor elaboración, que surge como necesidad de aplacar el pensamiento obsesivo anterior y parar la ansiedad que genera. Puede tener un sentido (discusión, evitación, argumentación) o ser una sucesión de actos físicos o mentales con ninguna relación aparente con la obsesión.¹

Para el cortometraje, se ha decidido mostrar en una misma persona algunos de los TOC más conocidos. Este trastorno puede variar en temática y forma

¹ Sevillá, J. y Pastor, C. (2006). *Tratamiento psicológico del trastorno obsesivo-compulsivo* (pp. 18-21). Centro De Terapia De Conducta.

durante los años, llegando a tener también etapas de inactividad. Por lo tanto, es común encontrar en una misma persona diversos pensamientos obsesivos y diversas formas de compulsión.

Los tipos de trastorno obsesivo compulsivo más relevantes son:

- Los que limpian: su obsesión por la limpieza les hace estar constantemente preocupados por su higiene y la de lo que les rodea. Los pensamientos obsesivos se relacionan con enfermedades, infecciones y contaminación. Sus compulsiones son rituales de higiene de mayor o menor elaboración que tienden a ser más intrincados conforme el paso del tiempo.
- Los que comprueban: sus obsesiones tienden a estar relacionadas con catástrofes y situaciones peligrosas. Las compulsiones en este tipo de TOC son la comprobación del estado de los objetos y de los actos que se han realizado con anterioridad, por ejemplo, comprobando si se ha apagado el gas.
- Los que ordenan: como su nombre indica, las personas que lo sufren buscan constantemente un orden estricto. Sus rituales son poner las cosas en su respectivo sitio, siguiendo normas fijas que, a veces, salen de la lógica.
- Los que repiten: estas personas tienen la necesidad de repetir acciones tanto físicas como mentales para intentar evitar que ocurra algo malo. Entre las compulsiones más comunes está tocar diversas veces los objetos, santiguarse o entrar y salir de un sitio un número determinado de veces. Suelen tener un número fijo de repeticiones para cada compulsión.²

El trastorno obsesivo compulsivo tiende a variar en el tiempo, buscando formas cada vez más intrincadas de manifestarse y generando a su vez compulsiones más elaboradas. Es por ello por lo que en muchos casos es difícil de tratar ya que, aunque se crea que está controlado en un ámbito en concreto, puede desarrollarse también en otras formas que la persona que lo sufre no reconoce: “es imposible etiquetar por separado todas las manifestaciones posibles del TOC. El TOC puede añadir a cualquier tema bajo el sol.”³

3.2.2 Consecuencias del TOC

El trastorno obsesivo compulsivo causa un gran malestar en la persona que lo sufre, llegando a veces a ser extremadamente limitante en el día a día. Debido

² Sevillá, J. y Pastor, C. (2006). *Tratamiento psicológico del trastorno obsesivo-compulsivo* (pp. 55-69). Centro De Terapia De Conducta.

³ Sharon, M. y Batista M.D. (2021). El TOC puede manifestarse de diversas formas. *Psychology Today*. <https://www.psychologytoday.com/es/blog/el-toc-puede-manifestarse-de-diversas-formas>

a los pensamientos de temáticas extrañas, agresivas o avergonzantes, muchas personas tardan una media de diez años en acudir a terapia.

Además, este problema se relaciona estrechamente con otros problemas de ansiedad como son la ansiedad generalizada o la hipocondría. Esto, unido con la gran cantidad de prejuicios y el carácter incapacitante del TOC, provoca que una de las consecuencias más relevantes entre los que lo sufren sea la depresión.

El nivel de desesperanza de los pacientes, en muchas ocasiones aislados y con baja autoestima, aumenta la cantidad de pensamientos depresivos. A su vez, este estado de ánimo produce más pensamientos indeseados, dando fuerza al trastorno y entrando en un bucle del que cuesta más salir.⁴

3.3 REFERENTES

En cuanto a los referentes del proyecto, se ha empezado por buscar referencias teóricas que diesen una base informada al tema y al guion del corto. Por otro lado, se han buscado referentes visuales que hubiesen tratado el TOC como tema principal en sus tramas. Llama la atención la falta de representación que este trastorno tiene en cortometrajes y películas, cuando hasta un 3% de la población mundial lo sufre.⁵

3.2.1 Referentes teóricos

-Tratamiento Psicológico del Trastorno Obsesivo-Compulsivo

El libro, escrito por Juan Sevilla y Carmen Pastor y publicado por primera vez en 2002, aporta toda la información necesaria para profundizar en el conocimiento del trastorno. Además de ser una buena fuente de información, el público al que está dirigido es a los propios afectados por TOC y no a especialistas y terapeutas, facilitando su comprensión y lectura.

En él se explica desde los orígenes del TOC hasta los métodos de terapia que existen para paliar sus síntomas.

Para este trabajo, se ha centrado la lectura en el capítulo 3: "Principales tipos de Trastorno Obsesivo Compulsivo". En él se especifican los tipos más conocidos de TOC y la forma en la que afectan a la vida de la persona que lo sufre.

⁴ Sevillá, J. y Pastor, C. (2006). *Tratamiento psicológico del trastorno obsesivo-compulsivo* (pp. 21-24). Centro De Terapia De Conducta.

⁵ Portinari, B. (2017). Si tu cabeza te dice que te quites la vida, sal de casa y pide ayuda. *El País, Mamás y papás*.
https://elpais.com/elpais/2017/07/17/mamas_papas/1500288632_160588.html#:~:text=Se%20estima%20que%20el%20trastorno,trastorno%20bipolar%20y%20la%20esquizofrenia.



Fig.1. *Time Out*, Priit Parn.

3.2.2 Referentes visuales

-*Time Out*, Priit Parn (1984)

En el cortometraje *Time Out*, se muestra a un hombre en una habitación ordenando objetos. Cada vez que se dirige a poner una cosa en su sitio, se da cuenta de que otra está mal, lo que le lleva a ponerse nervioso y agobiarse, ya que cada vez se le acumula más el trabajo. Es un buen ejemplo de cómo el TOC te incapacita para tener una vida normal, ocupando una gran parte del tiempo obedeciendo a las compulsiones, en este caso relacionadas con el orden, para parar la ansiedad.



Fig.2. *Toc*, Barreira.

-*Toc*, Animación Barreira A+D (2019)

Este cortometraje de animación 3D narra la historia de un hombre de la edad de piedra que sufre de TOC y que pretende conquistar a una mujer. En él aparecen varios de los pensamientos compulsivos y tipos de TOC que se pretenden usar en este proyecto. Las formas de trastorno que tiene el protagonista son la obsesión por la limpieza y por el orden, llegando a provocarle problemas a la hora de conquistar a la mujer. Finalmente, encuentra una solución al TOC cuando descubre que, si cada vez que tiene un pensamiento obsesivo la mujer le pega con un bastón en la cabeza, el pensamiento se detiene.



Fig.3. *Toc Toc*, Vicente Villanueva.

-*Toc Toc*, Vicente Villanueva (2017)

Toc Toc es una película española producida por Atresmedia en la que se trata el TOC de una forma cómica y graciosa. Los pacientes afectados con este trastorno se dirigen a un psicólogo que los somete a una terapia de grupo sin que los sepan. Durante el film, los personajes van sobrepasando las distintas obsesiones que les afectan hasta que finalmente se tratan entre ellos. En la película se pueden observar los más conocidos tipos de TOC: limpieza, repetición, acumulación y comprobación. Además también aparecen otros trastornos como el síndrome de Tourette, el cual también se caracteriza por la presencia de pensamientos obsesivos.⁶



Fig.4. *Tomás Ochoa Castro*, Georgina Garmendia.

-*Tomás Ochoa Castro*, Georgina Garmendia (2018)

En este corto se muestra también a un hombre que sufre de TOC. A causa de una situación traumática que había tenido de niño, había desarrollado el trastorno que le obligaba a pasarse horas limpiando su casa y a sí mismo. En el corto se le muestra agotado ya que el trastorno le hace perder mucho tiempo durante el día. Al igual que el personaje de este proyecto, el protagonista del corto no puede tener una vida normal debido a su TOC.

⁶ Qué es el síndrome de Tourette (s/f). *Tourette Association of América*. <https://tourette.org/about-tourette/overview/espanol/medicos/que-es-el-sindrome-de-tourette/>

3.4 MOODBOARD

El *moodboard* es una herramienta muy útil que ayuda a dar forma estética a una idea. Consiste en una colección de imágenes de cualquier tipo y procedencia que se relacionan de algún modo con lo que se quiere crear. De este modo se define más claramente el estilo y se genera una base desde la que se puede comenzar a desarrollar una idea.⁷

Para el *moodboard* de este trabajo se han recogido imágenes de aplicaciones como *Instagram* o *Pinterest*, entre otras procedencias.

En un principio se buscaban imágenes que fuesen estéticamente similares a la idea que se tenía del proyecto. Sin embargo, se consideró muy útil también recoger imágenes de algunos personajes que fuesen similares en la actitud a la del protagonista, como es el zapatero de *El zapatero y la princesa* de Richard Williams, *Fido Dido* de Joanna Ferrone y Sue Rose o el dueño en *Simon's Cat* de Simon Tofield.

Otros artistas que sirvieron como inspiración tanto en estética como en temática fueron Adam Ellis, Naji Chalhoub, Adam Riches, Matas Martinaitis, Saul Steinberg, entre otros.

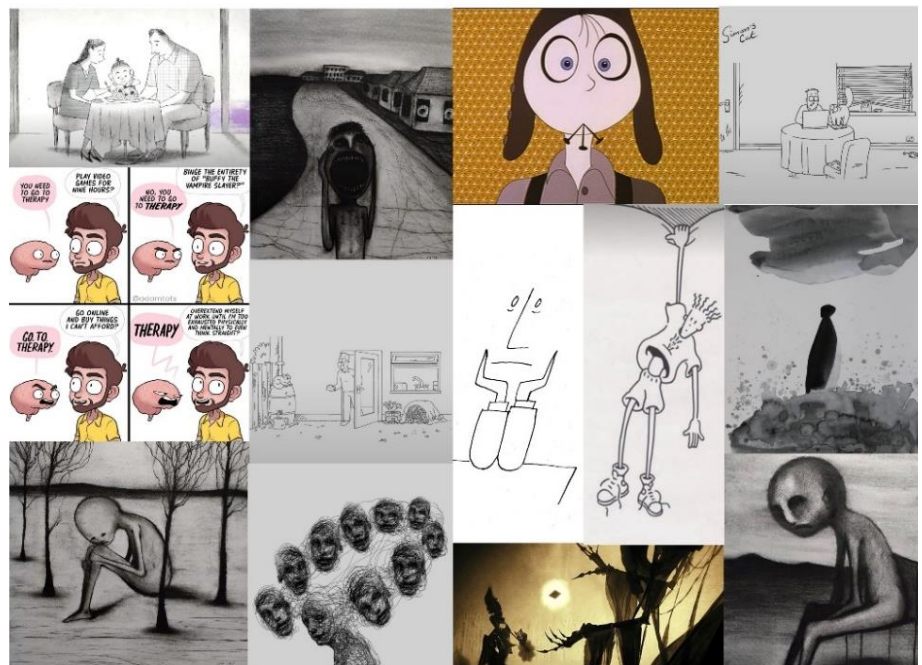


Fig.5. Moodboard.

⁷ Simonet, A. (2021). Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace. *Anna & Co.* <https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>

4. PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la fase inicial donde se prepara todo el material para la posterior creación del proyecto cinematográfico. Parte de la idea inicial y va desarrollándose por partes hasta que quedan definidos el guion, el storyboard, los personajes, los escenarios, las escenas y movimientos de cámara, el sonido y el diálogo.

En el caso de la animación, el proceso de preproducción es aquel en el que se establecen todas las pautas que se seguirán en el proceso de producción, es decir, de animación.

Para este proyecto, centrado solo en la preproducción de un cortometraje de animación 2D, se han seguido los puntos que se explican a continuación.

4.1 ESTRUCTURA Y GUIÓN LITERARIO

Una vez recogidos los referentes y obtenido una idea básica del tema del cortometraje, se ha procedido a estructurar y crear un guion literario.

El guion literario es un documento que recoge la historia completa junto con los diálogos y anotaciones técnicas, si son necesarias.

Para redactar el guion de este cortometraje primero se realizó una escaleta que organizaba el corto en tres actos y siete escenas. La escaleta es un documento que sirve para anotar resumidamente las características de cada escena en una producción. De ese modo se pueden organizar más fácilmente las ideas básicas del corto y ayudar a la posterior escritura del guion.⁸ Para crearla, se siguió la estructura clásica en tres actos con planteamiento, confrontación y resolución.

4.1.1 Guion literario

En cuanto al guion en sí, la primera decisión que se tomó fue prescindir de diálogos y narrador. Se buscaba poder expresar todo lo que siente el protagonista sin la necesidad de mostrarlo por palabras ni descripciones de ningún modo. Debido a la presencia de solamente dos personajes, era muy importante expresar con las caras y los gestos cómo se sentía el protagonista y cómo la mosca reaccionaba cada vez que aparecía un pensamiento obsesivo.

Por otro lado, la ausencia de diálogos aumenta la concentración en lo que se está viendo y da al personaje un toque inocente, como víctima que no tiene ni voz ni fuerza para hablar y luchar.

⁸ Pérez, L. (2019). Escaleta de guion: definición y ejemplos. *Aprender cine*. <https://aprendercine.com/escaleta-definicion-ejemplos/>

Una vez aclaradas estas cuestiones, entró en duda cómo mostrar algunos de los pensamientos obsesivos. La mosca sirvió para reflejar las obsesiones relacionadas con la limpieza y el orden. Sin embargo, otras obsesiones como las comprobaciones o las repeticiones son más difíciles de plasmar. Por ello se optó por añadir momentos en los que el personaje viviese el pensamiento, como si la catástrofe sucediese en realidad. Posteriormente el protagonista despertaría del “trance” que le generan las obsesiones y realizaría la compulsión. Se añadió al guion la explosión de la casa, el incendio de la cocina, la inclinación del salón y la inundación. De ese modo no solo la mosca serviría de forma visual para enseñar lo que le obsesiona al personaje, sino que este sufriría las catástrofes en primera persona. Ver ANEXO 1.

4.1.2 Pensamientos y compulsiones

Como se ha mencionado anteriormente, el TOC del protagonista está relacionado con la limpieza, el orden, la repetición y la comprobación. Para mostrar los diversos pensamientos intrusivos y obsesiones, se buscaron escenas o acciones que fuesen visibles y entendibles para el espectador.

En relación con la limpieza, el personaje llama la atención por lavarse varias veces las manos en lo que dura el corto. Además, se pensó que añadir momentos en los que algunos objetos se ensuciasen sería una buena forma de mostrar esta obsesión del TOC. Uno de esos momentos sería la caída del cepillo de dientes (objeto que por su uso debe ser muy higiénico) al suelo del baño y su respectiva reacción dramática con la casa explotando. También que tuviese que detenerse a limpiar cada mancha que ve. Por último, mostrar como una parte de su rutina de la mañana es barrer, fregar y quitar el polvo a la cocina.

En cuanto al orden, lo primero que aparece es el momento en el que coloca en paralelo ambas zapatillas, aunque se las vaya a poner seguidamente. También se añadió un momento en el que no puede avanzar debido a que la cama está sin hacer. Otra acción que muestra esta obsesión es dejar ordenadas las cosas buscando simetría, por ello ordena los objetos de la mesa para que sean simétricos. Para dramatizar más este TOC, se pensó en mostrar un cuadro inclinado. La obsesión por el orden le lleva a imaginarse que toda la casa está inclinada, plasmando lo exagerada que es a veces una obsesión.

Para representar los pensamientos obsesivos de repetición, se pensó en que el personaje realizase acciones visuales que se pudiesen contar o que llamasen la atención. La primera de ellas es el momento en el que cuenta las veces que se cepilla los dientes. Otra obsesión que le hace repetir una acción es entrar en un sitio con el pie izquierdo, lo cual considera algo malo. Por ello, cada vez que pisa con la pierna izquierda entrando a una habitación se asusta, retrocede y repite entrando con la pierna derecha.

Por último, para mostrar las comprobaciones y los pensamientos intrusivos de catástrofes se pensó en uno de los más típicos: se ha quedado el gas abierto.

El personaje comprueba varias veces que ha apagado el gas. Sin embargo, hasta que no vuelve a la cocina y toca la rueda, no está seguro de que está completamente cerrado.

Las personas con Trastorno Obsesivo Compulsivo tienden a ser muy perfeccionistas. Además, también tienden a tener dificultades en la toma de decisiones y la resolución de problemas.⁹ Por este motivo, se pensó que el personaje debía sentirse confuso cada vez que tenía que hacer más de una cosa a la vez. Además, cuando algo le interrumpía mientras realizaba otra cosa no podría detenerse hasta que finalizase la primera, aunque fuese una emergencia. Surge así el problema que le ocurre con el horno, al acumularse muchas cosas por hacer y no saber priorizar.

4.1.3 Sinopsis

La historia narra una mañana cualquiera de un personaje. Este personaje tiene como compañía una mosca pesada que le vuela la cabeza en todo momento. La mosca se dedica a enseñar al hombre todo aquello que no está “correcto”, haciéndole tener que arreglar, ordenar o comprobar todo lo que la mosca le muestra. El hombre está cansado de la mosca ya que le impide vivir el día con normalidad. Todo objeto donde se pone la mosca está mal colocado, sucio o tiene que ser revisado.

Llega un punto en el que se le acumulan muchas cosas que limpiar. Suena el teléfono y tiene un accidente mientras cocina. El hombre se satura y le sale todo mal (se le quema la comida y se le caen las cosas al suelo). Está agotado de la situación, mientras la mosca sigue indiferente, recordándole todo lo que está sucio y desordenado.

Está harto de la mosca, que no para de sobrevolarle la cabeza. Finalmente, aprovechando que la mosca está encima de la mesa, la atrapa con un vaso. Coge hilo, tijeras, un globo y una camiseta y se hace una copia de sí mismo para que la mosca deje de incordiarlo a él.

Actos	Escena	Escenario	Descripción	Anotaciones
1	1	Habitación	Aparece el personaje principal y la mosca, se muestran los primeros problemas (los zapatos, hacer la cama...).	
	2	Baño	Se ven como las “manías” van aumentando. El personaje muestra su descontento de la situación.	Punto de giro: se cae el cepillo.

⁹ Sevillá, J. y Pastor, C. (2006). *Tratamiento psicológico del trastorno obsesivo-compulsivo* (pp. 38-43). Centro De Terapia De Conducta.

2	3	Cocina	En la cocina siguen ocurriendo momentos propios del TOC.	
	4	Salón	Va aumentando la tensión y el cansancio respecto a la situación. Se rinde al dejar el cuadro en el suelo.	
	5	Cocina	La tensión va en aumento mientras realiza tareas del hogar ya que cada vez se le acumulan más cosas.	Punto de giro: se rompe el bizcocho.
3	6	Salón	Cansado de la situación, el hombre atrapa la mosca y crea un doble de sí mismo. Libera a la mosca con miedo de que vuelva a él.	Aumento de tensión. Punto de giro: la mosca se va al globo.
	7	Salón	Todo se soluciona y el personaje sale de casa liberado.	

Tabla 1. Escaleta.

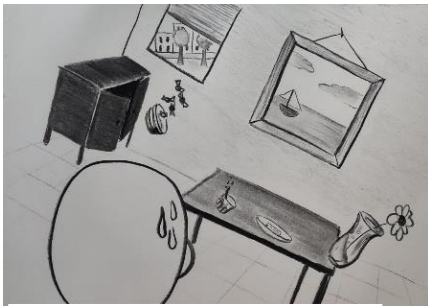


Fig. 6. Concept de la escena del salón inclinado.



Fig. 7. Concept de la cocina inundada.

4.2 CONCEPT ART

En la parte del *concept art* se encuentran todos aquellos dibujos, pinturas y diseños que se han realizado para dar forma al cortometraje.

Se empezó realizando dibujos de momentos y sensaciones que se quería mostrar, así como de algunas de las escenas que creía relevantes. Estos dibujos se realizaron con diversas técnicas, en digital y en físico. Sirvieron, después del *moodboard*, para dar una forma visual al corto.

En un primer momento los dibujos tomaron formas muy variadas, ya que no estaba definido completamente la intención y el estilo del corto. Posteriormente, conforme se decidieron la temática, se eliminó la música y se añadió el personaje de la mosca, los *concepts* terminaron dando forma de un modo mucho más claro qué se vería en el corto.

4.2.1 Diseño de personajes

A la hora de diseñar y crear un personaje, es muy importante tener en cuenta la historia que se quiere contar. Sobre todo en los cortos, donde hay menor tiempo para contar una historia, el diseño sirve para expresar mucho más que se cuenta en la historia. Para crear los personajes de este proyecto, se ha partido por su parte psicológica, lo que sienten y cómo lo sienten. Gracias a esta base se



Fig. 8. Concept del personaje.

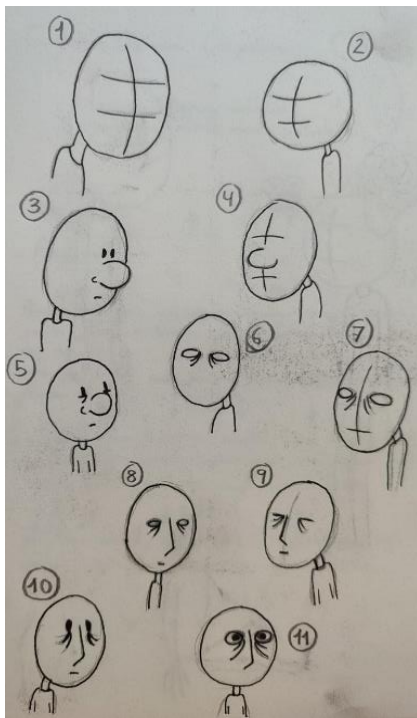


Fig. 9. Diseños de rostro.

han podido establecer algunas características que han servido posteriormente para desarrollar el personaje.

-Protagonista:

Para el protagonista de la historia, se inició su diseño partiendo de su problema. El TOC genera en la persona que lo sufre un gran sentimiento de vergüenza debido a los pensamientos obsesivos, derivando en baja autoestima. Por otro lado, el tiempo invertido en realizar las compulsiones y los rituales suele generar aislamiento social. Por ello, el protagonista no podía mostrarse como una persona extrovertida y alegre, sino más bien todo lo contrario: triste, tímida y cansada.

Desde el primer momento en el que se decidió hablar de la ansiedad, se realizaron diversos bocetos de personajes humanos de aspecto cansado y triste. Se planteó el no dibujarle ojos, sino un rostro en blanco o con pocos rasgos que fuese poco expresivo, como si ya no pudiese sentir nada por culpa del trastorno.

Sin embargo, al darle a la historia un toque más humorístico con la aparición de la mosca, el representarle con cara fue necesario ya que las expresiones y emociones de este se ampliaron.

Se decidió pues, representar al hombre siempre con actitud cansada, con la espalda curvada, ayudando así a darle aspecto de inseguridad y tristeza. Sin embargo, se decidió ponerle una nariz grande, que da un toque cómico, y unos ojos simples y pequeños, formados por una sola línea, que le dan una expresión indefensa y de víctima que no entiende lo que le pasa. Además, la cabeza grande y redonda también le dan ese aspecto débil e inocente.

También era importante representar al personaje con un comportamiento pasivo, acostumbrado ya a su problema. Por ello muchas veces su expresión es mayoritariamente de indiferencia ante la mosca, ya que cree que no hay solución.

Aunque se ha partido de cero para la creación de este personaje, sí que ha servido como inspiración un trabajo que realicé en segundo de carrera donde me representaba a mí mismo. El trabajo constaba en realizar una serie de dibujos en los que expresara mis emociones durante el confinamiento por la pandemia. El personaje que creé para dicho trabajo se mostraba con una actitud pasiva e indiferente hacia las cosas que le sucedían, como si no entendiese el por qué.

A partir de ese trabajo, seguí utilizando el personaje para mostrarme a mí mismo por lo que se consideró oportuno usarlo como inspiración para este cortometraje.

Por otro lado, también se buscó que el personaje no tuviese muchos rasgos que lo caracterizasen ya que, de esa forma serviría para que más personas

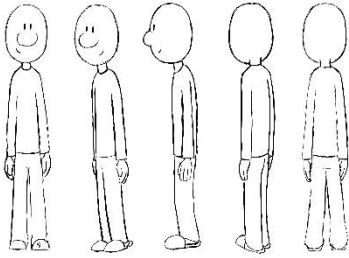


Fig. 10. Turn around.

podiesen sentirse reflejadas con las situaciones que vive, ayudando a entender las sensaciones que se tienen al padecer TOC.

En cuanto al vestuario, el protagonista, puesto que se acaba de despertar, viste un pijama holgado. El pijama, al ser ancho, también aporta un toque de dejadez al estilo del personaje, coincidiendo con lo que se pretende mostrar.

Por último, también se tuvieron en cuenta las limitaciones propias. Al ser el primer personaje que diseñó y que creó para una animación, no quiso añadir detalles innecesarios que dificultasen su posterior animación, que en un principio tenía intención de realizar.

Para delimitar las expresiones del protagonista se realizó una carta, que muestra las distintas emociones que siente el personaje durante el corto y ayuda a que sea más fácil de dibujar posteriormente.

También se creó el *turn around*, que muestra cómo es el personaje de frente, perfil, por atrás y a tres cuartos.

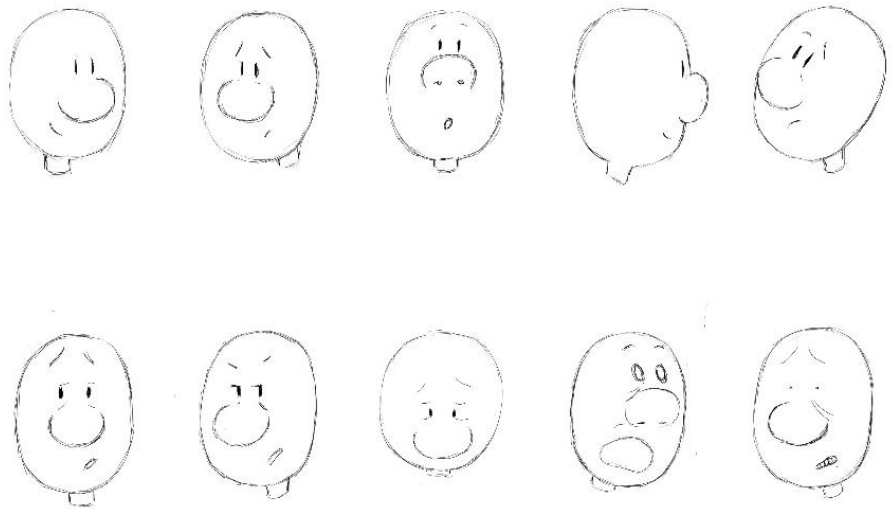


Fig. 11. Carta de expresiones.

-Mosca:

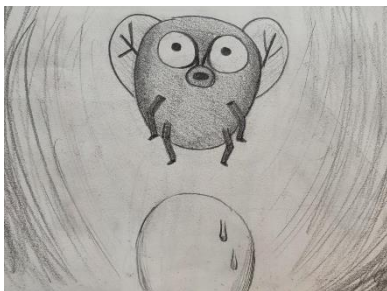


Fig. 12. Concept de la mosca.

Para diseñar la mosca se tuvo en cuenta que su propósito era transmitir sensación de estrés, ansiedad y nervios. Después de realizar algunos bocetos en los que la mosca se asemejaba a las moscas reales, se llegó a la conclusión de que no alcanzaba a expresar lo que se buscaba en este personaje. Por ello, se optó por dibujarla con ojos humanos, con pupilas y de un gran tamaño. De esa forma se podía jugar con el tamaño de las pupilas y la dirección de los ojos.

Al no necesitar ninguna otra forma de expresión, se prescindió de dibujar boca ni ningún otro elemento que la humanizase. Además, se simplificó el

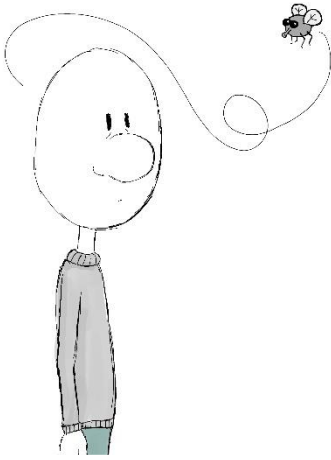


Fig. 13. Concept del personaje y la mosca.

diseño de una mosca reduciéndola a una bola con alas y ojos. De ese modo también aportaba un toque cómico, al no ser exactamente lo que se entiende como mosca.

También se consideró que cambiar su tamaño según el nivel de estrés que tenía el protagonista ayudaría a expresar mejor sus sensaciones. Por ello, en los momentos de mayor tensión la mosca aumenta de tamaño y el sonido que produce se vuelve más grave y amenazador.

Para este personaje no se realizó carta de expresiones ya que la forma en la que muestra su ansiedad es con movimientos y cambiando su tamaño. Sí que se hizo un *turn around* para mostrar su forma en diferentes posiciones.

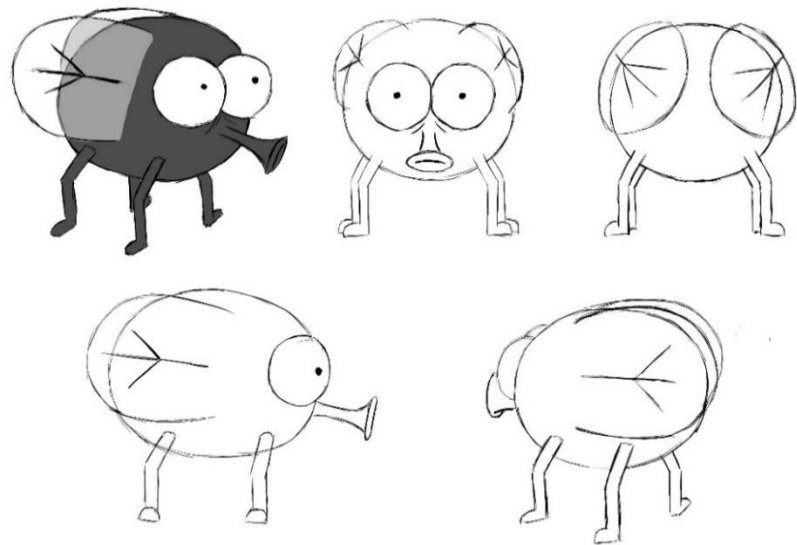


Fig. 14. *Turn around* de la mosca.

4.2.2 Diseño de escenarios

Con lo que respecta al diseño de escenarios, desde un primer momento se tuvo en cuenta la historia. Todas las escenas suceden en el interior de una casa. Este lugar tendría que representar, al igual que el protagonista, todo lo que supone tener un TOC de orden y limpieza. Los escenarios de este corto sirven de reflejo de lo que el protagonista tiene en su interior. La casa y sus objetos tienen un estilo antiguo que ayuda a aumentar la sensación de pobreza y tristeza. El personaje no ha podido mejorar en su vida debido a su problema, por lo que todo lo que le rodea está viejo y desfasado.

La casa consta de un salón, una cocina, un baño, una habitación y el pasillo que los une. Todos ellos tenían que estar limpios y con todo ordenado, así como la menor cantidad de elementos posibles. Además, se tuvieron en cuenta cuestiones como la simetría para ubicar algunos objetos.

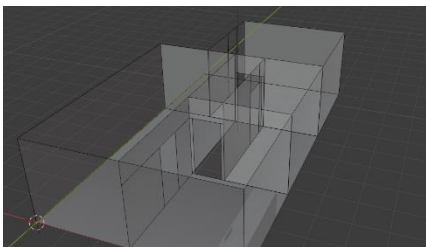


Fig. 15. Casa en 3D.



Fig. 16. Cocina en 3D.

Para diseñarla y visualizarla mejor, se optó por la creación de un modelo 3D con *Blender*, el cual sería de gran ayuda para generar posteriormente las perspectivas en cada plano.

-Habitación:

La habitación es la primera estancia que aparece. Como elementos que destacar solo se encuentran una ventana, un mueble y una pequeña cama en una esquina. En la pared arriba de la cama hay una grieta, justo donde el protagonista tiene la cabeza.

La habitación, al ser el primer plano que se ve, debe ya mostrar cómo será la historia. Por ello se optó por una habitación más bien pequeña, con un toque sombrío y con una luz blanca que entra directamente del exterior. Así se refleja mejor cómo el protagonista se encuentra internamente.

-Baño:

Para el baño se quiso seguir la estética vieja por lo que se decidió hacer un baño con azulejos, otra pequeña ventana, una bañera redonda, un espejo y una pila pequeña.

El baño, al igual que las otras estancias, pese a ser viejo debía mostrar una higiene perfecta por lo que, los azulejos y casi todos los demás elementos son de color blanco.

-Cocina:

Es la parte más nueva de la casa. Consta solamente de una ventana y de la encimera, con una pila, un fogón y un extractor. Es la parte que debe parecer más limpia puesto que es donde suceden la mayor parte de los accidentes en el cortometraje. De este modo se puede contrastar la cocina intacta con lo que sucede posteriormente, cuando se mancha todo y el protagonista tiene su mayor crisis.

-Salón:

El salón en cambio, al ser el lugar donde suceden la mayor parte de las acciones, está compuesto de más elementos.

En un primer lugar se consideró importante el unir la cocina y el salón de forma que estuviesen conectados. Esto es debido a que el personaje pasa de uno al otro de forma continuada por lo que no era óptimo colocar un pasillo en medio. Por la misma razón se decidió prescindir también de una puerta. De este modo se podría ver desde un escenario lo que sucede en el otro y viceversa.

El salón también tiene una ventana que da a la calle. Esta ventana sirve, en el momento en el que se inclina toda la casa, para mostrar que el exterior sigue igual, y que todo lo que sucede está en su cabeza.



Fig. 17. Diseño de la habitación.

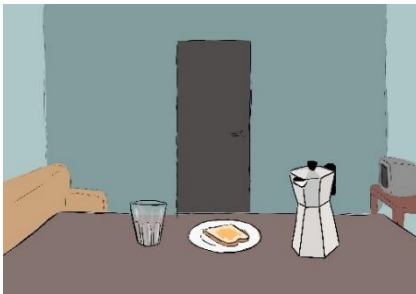


Fig. 18. Diseño del salón.



Fig. 19. Diseño del salón.

Se optó por realizar los diseños en digital, pero buscando que se asemejasen a técnicas de pintura en físico, como la acuarela o la tinta china.

4.2.3 Diseño de props

Para los *props*, se decidió elegir objetos que no fuesen extremadamente modernos y nuevos. Como se ha explicado anteriormente, usar elementos más viejos apoya la idea de que el personaje no es exitoso por su problema.

Para buscar inspiración, se pensó en incluir objetos que me resultasen familiares o que fuesen similares a míos. De este modo me sentía más representado por el protagonista.



Fig. 20. Props.

4.3 STORYBOARD

Un storyboard es una serie de dibujos que ilustran una historia. De forma cronológica, este debe mostrar todos los elementos que posteriormente aparecerán en la producción como la luz, las emociones o la puesta en escena. El storyboard es un elemento muy importante en la creación de una producción ya que es donde se transcribe el guion literario a imágenes visuales. Por tanto, la dificultad de un storyboard se encuentra en que no se pierda nada de lo que el guion quiere expresar.¹⁰

Es en esta fase donde se esclarece cómo va a ser cada plano y escena del cortometraje. Además, sirve como modo de visualización previo a la animación ayudando a corregir planos que no sean correctos o que no causen el efecto que

¹⁰ Bluth, D. (2004). *The art of storyboard* (M. Richardson, ed., pp. 14-15). DH Press.

en un principio se quería generar. También puede hacer replantear alguna parte del propio guion al no funcionar visualmente.

Además de imágenes, en el storyboard se deben indicar el número de plano y escena, los movimientos y acciones de los personajes, los movimientos de la cámara e incluso los sonidos. De este modo queda resumida toda la información que sucede en cada plano. Para indicar el movimiento de la cámara se superponen diversos signos en color rojo.¹¹

Para este proyecto se ha realizado el storyboard con el programa *Krita*. Primero se realizaron los planos en una plantilla. Después de pasar por diversas correcciones se obtuvo su forma definitiva.

Se tuvieron que eliminar planos y cambiar algunos otros para entender mejor la acción del personaje hasta que se obtuvo la versión final.

Una vez terminado, se volvió a realizar cada plano en tamaño A4 con mayor calidad y detalle, para servir posteriormente a la animática.

En estos planos de mayor tamaño se añadieron también algunas luces que sirviesen para expresar mejor la historia. El cortometraje sucede durante una mañana, por lo que la luz no debe cambiar demasiado. Sin embargo, se consideró importante usar la luz como forma expresiva. Así, cuando el personaje tenía algún pensamiento obsesivo, sufría ansiedad o se imaginaba una catástrofe, la luz se vuelve más focal, apuntando al personaje de forma dramática o generando sombras que ayudan a plasmar la emoción del momento.

Por último, se procedió a una revisión completa en la que se añadieron los últimos detalles. Ver ANEXO 2.

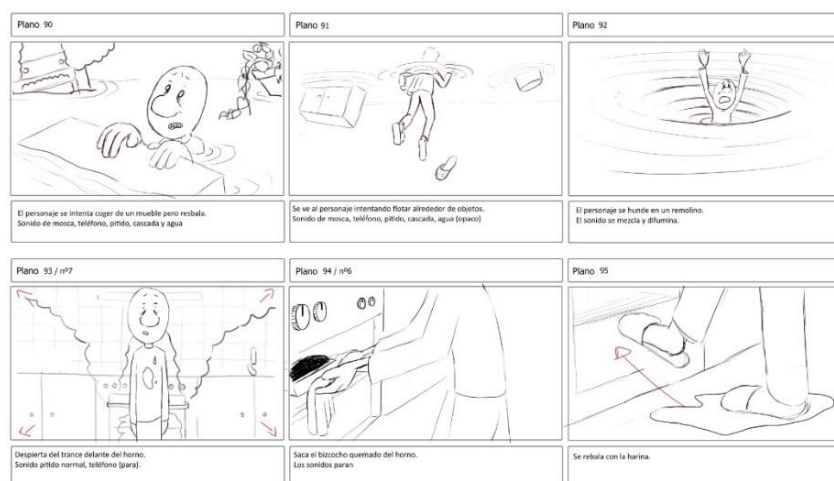


Fig. 21. Primer storyboard.

¹¹ Fabra Valls, J. (s/f). Características básicas de un storyboard. *Mestre a Casa*. https://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?folderId=500020461299&name=DLFE-1618398.pdf

4.4 GUIÓN TÉCNICO

El guion técnico es un documento que sirve de base para cada escena y plano del cortometraje. Se plasma en forma de tabla donde, además de estar explicadas las acciones que se desarrollan en cada plano, también aparecen anotaciones como el tipo de plano, el ángulo de la cámara, el movimiento de esta, si lo hay, los diálogos y los sonidos.

Este elemento va estrechamente unido al storyboard y es donde quedan plasmados todos los aspectos de forma concisa y ordenada. Sin embargo, se distingue del storyboard debido a que no contiene imágenes, solo anotaciones escritas.

Para realizar este guion se debió tener claro el storyboard ya que cualquier cambio en él supondría un cambio en el guion técnico.

Ver ANEXO 3.

4.5 BANDA SONORA

La banda sonora es el conjunto de canciones o piezas que acompañan una historia en una producción cinematográfica.¹²

La banda sonora sirve sobre todo para enfatizar las ideas que expresa cada escena, pero también para crear una conexión entre diversas escenas dando mayor veracidad a lo que se muestra.¹³

Para este trabajo, la banda sonora iba a ser en un principio una obra de música clásica. Como se ha comentado anteriormente, el proyecto se inició basando la temática y el estilo con una obra para piano llamada Prelude nº 12 op. 32 del compositor ruso Sergéi Rachmaninov. Sin embargo, esta idea fue desechada por ser demasiado limitante.

Posteriormente se inició una búsqueda de obras o canciones que pudiesen acompañar algunos momentos de la historia, como los créditos iniciales y finales. También se utilizaron partes de piezas durante el corto para aumentar las emociones de tensión, ansiedad o tranquilidad, entre otros.

Las dos obras que fueron finalmente escogidas para musicalizar el corto fueron El Invierno y El Verano de las Cuatro Estaciones de Antonio Vivaldi. Además de la música, se añadieron sonidos a los personajes, a las acciones que realizaban y a algunos objetos. Para ello se utilizó la plataforma *Freesound*, donde se pueden descargar gratuitamente sonidos sin derechos de autor.

¹² Oxford Languages (s/f). *Lexico*. <https://www.lexico.com/es/definicion/bandasonora>

¹³ FSO. (2020). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables*. <https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>

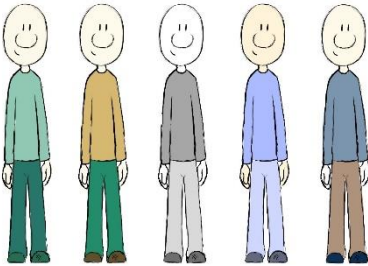


Fig. 22. Prueba de color.

4.6 COLOR SCRIPT

La cuestión del color ha sido una discusión constante durante el proceso de creación de este corto. En un principio, como se plasma en el *moodboard* y en muchos *concepts arts*, el corto estaba pensado de ser realizado en blanco y negro, con un estilo similar a la acuarela en los fondos y buscando que pareciese lo más posible a técnicas tradicionales y no digitales.

Sin embargo, tras algunas pruebas en color, se valoró también la idea de añadir algunos tonos, de forma sutil, a los escenarios y a los personajes. Se pensaron distintas combinaciones de colores para el protagonista y se añadieron colores a algunos fondos para comprobar su efecto.

En general se buscó que la gama cromática fuese mayoritariamente de colores fríos y poco saturados. Es importante que los colores ayudasen a contar la historia. Por ello se eligieron azules y turquesas, que inspiran melancolía y tristeza, y se complementaron con tonos marrones y naranjas poco saturados que ayudan a crear un poco de tensión.

Tras valorar detenidamente las opciones, se decidió finalmente eliminar los colores del protagonista, dejándolo con tonos grises que también servían para mostrar su personalidad.

En cuanto a los fondos, se decidió bajar la saturación para que el color no tuviese demasiada importancia y llegase a eclipsar a los personajes. Por último, se añadió textura de grano a los fondos, imitando la de un papel de acuarela.

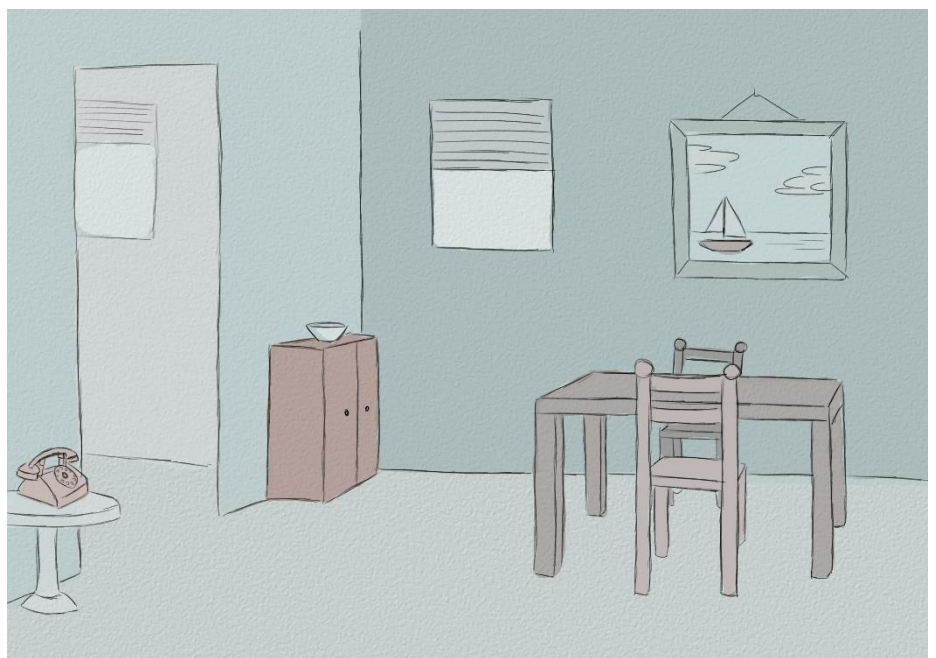


Fig. 23. Color de fondo definitivo.

4.7 ANIMÁTICA

La animática es el proceso final de la preproducción de un proyecto cinematográfico. Consiste en la creación de un vídeo que reproduce las imágenes ordenadas del storyboard, junto con los sonidos, los diálogos y la música.¹⁴

Para este proyecto, se ha realizado la animática con el programa *Adobe Premiere Pro*.

En un principio se han añadido solo las imágenes procedentes del storyboard. Estas imágenes han sido ajustadas para que tuviesen una duración aproximada a la que debería tener cada plano.

Una vez realizada esta fase, se ha procedido a añadir imágenes extra, creadas también con el programa *Krita*, que facilitasen la comprensión de los planos. Se añadieron pues algunos movimientos de cámara, movimientos de personajes, expresiones en el rostro del protagonista y movimientos de objetos. De este modo es más fácil comprender la historia y adaptar los tiempos de cada plano y escena.

También se añadieron los créditos iniciales y finales, ya que aparece en ellos la mosca y por lo tanto, deben ser también animados en la producción.

Posteriormente se procedió a añadir la banda sonora. La música también determina una parte importante de los tiempos en cada plano por lo que su adición modificó algunos planos que ya se consideraban correctos.

Finalmente, tras añadir la música se añadieron los sonidos de los personajes, objetos y acciones. Estos sonidos ya no modifican la historia, solo la complementan.

Una vez terminado este proceso, la preproducción del proyecto se considera terminada y el corto está listo para ser animado.

Enlace a la animática:

<https://youtu.be/KqJsYJW8dzA>

¹⁴ Maldonado, M. (2018). Animatic – El Storyboard de Hoy. *Industria animación*.
<https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/>

5. CONCLUSIONES

La preproducción de un cortometraje es un proceso largo que implica tener muchos conocimientos y aptitudes. Realizar este trabajo ha supuesto un gran esfuerzo para poder alcanzar un buen nivel en cada una de sus partes. Sin embargo, pese a la gran cantidad de elementos que pueden ser mejorables, estoy muy satisfecho con el resultado obtenido y con todos los conocimientos que he adquirido en el proceso.

En primer lugar, me gustaría remarcar que este proyecto surge de forma personal para expresar muchas de las sensaciones que siento en mi día a día. El poder haber plasmado estas sensaciones me ha servido también como forma de entenderme a mí y comprender más profundamente lo que implica el trastorno obsesivo compulsivo. Además, de este modo he sido capaz de expresarme y mostrar cómo es padecer esta afección, tratando de darla a conocer y de transmitirla al espectador de una forma amena y humorística.

En segundo lugar, gracias a realizar este trabajo he podido aprender profundamente lo que implica una preproducción de animación. Durante la carrera he realizado algunas asignaturas que me han aportado conocimientos sobre este ámbito. No obstante, el embarcarme en un proyecto de este tamaño me ha permitido conocer mucho más cada una de las partes y mejorar en muchas otras. Una de las más enriquecedoras ha sido el hecho de tener que dibujar el storyboard entero. Realizar, a partir de un guion escrito, todos los dibujos que lo representan, me ha ayudado mucho a mejorar tanto mi dibujo, como mi comprensión de la perspectiva y mi conocimiento de anatomía. Aun así, es una de las partes que creo que más se pueden mejorar y que seguiré perfeccionando en el futuro.

El storyboard, pese a haberme hecho aprender, también ha sido un proceso muy costoso, ya que dibujar desde cero acciones y perspectivas es complicado si no se tiene práctica previa. En esta parte del proyecto se tuvo también el inconveniente de usar una plantilla donde se realizaron los dibujos en un formato pequeño, que implicó que se tuviesen que repetir posteriormente todos los planos, aunque ya estuvieran terminados, para hacer la animática.

Cabe remarcar que no ha sido un proceso fácil. La creación desde cero ha implicado momentos en los que se avanzaba muy lentamente. Sobre todo, en el momento en el que se tuvo que eliminar la música en la que se basaba todo el corto, ya que implicó tener que cambiar todo el guion y dar un enfoque nuevo a una idea que ya estaba establecida. Tampoco ayudó el hecho de realizar este proyecto de forma individual. Una preproducción suele implicar más personas que pueden ayudar tanto en la aportación de ideas como en la resolución de problemas y, sin esa ayuda, muchas decisiones se vuelven más difíciles.

Estos inconvenientes supusieron que la organización para establecer un calendario fuese muy complicada y que al final se acumulasen demasiadas tareas, aunque el proyecto se hubiese empezado con tiempo.

En resumen, este proyecto ha sido en todos los aspectos una experiencia muy buena tanto para mi aprendizaje como para aplicar todo lo que ya había aprendido durante la carrera. El haberme enfrentado a este proyecto me ha dado la fuerza para seguir por este camino tan maravilloso como es el mundo de la animación, concluyendo que es a lo que me quiero dedicar en el futuro.

BIBLIOGRAFÍA



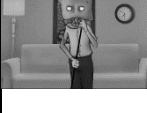


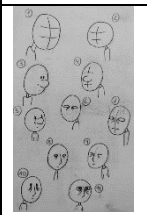
LIBROS

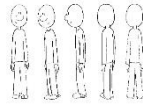




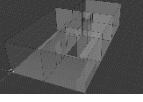


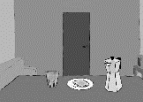



- Bluth, D. (2004). *The art of storyboard* (M. Richardson, ed.). DH Press.
- Sevillá, J. y Pastor, C. (2006). *Tratamiento psicológico del trastorno obsesivo-compulsivo*. Centro De Terapia De Conducta.

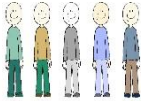

PÁGINAS WEB

- Fabra Valls, J. (s/f). Características básicas de un storyboard. *Mestre a Casa*.
https://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?folderId=500020461299&name=DLFE-1618398.pdf
- FSO. (2020). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables*. Consultado el 15 de mayo de 2022.
<https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>
- Maldonado, M. (2018). Animatic – El Storyboard de Hoy. *Industria animación*. <https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/>
- Portinari, B. (2017). Si tu cabeza te dice que te quites la vida, sal de casa y pide ayuda. *El País, Mamás y papás*.
https://elpais.com/elpais/2017/07/17/mamas_papas/1500288632_160588.html#:~:text=Se%20estima%20que%20el%20trastorno,trastorno%20bipolar%20y%20la%20esquizofrenia.
- Pérez, L. (2019). Escaleta de guion: definición y ejemplos. *Aprender cine*.
<https://aprendercine.com/escaleta-definicion-ejemplos/>
- Oxford Languages. Lexico.
<https://www.lexico.com/es/definicion/bandasonora>
- Sharon, M. y Batista M.D. (2021). El TOC puede manifestarse de diversas formas. *Psychology Today*. <https://www.psychologytoday.com/es/blog/el-toc-puede-manifestarse-de-diversas-formas>
- Simonet, A. (2021). Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace. *Anna & Co*. <https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>
- Qué es el síndrome de Tourette (s/f). *Tourette Association of América*.
<https://tourette.org/about-tourette/overview/espanol/medicos/que-es-el-sindrome-de-tourette/>

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura	Número de Figura	Descripción y fuente	Página
	1	Captura de pantalla de <i>Time Out</i> , de Priit Parn (1984). https://www.youtube.com/watch?v=raoaz0KkfE4&ab_channel=QuesodeBurgos	11
	2	Captura de pantalla de TOC, producido por Barreira (2019). https://www.youtube.com/watch?v=JIR6yvjf7_4&ab_channel=BarreiraA%2BD-CentroOficialdeEstudiosSuperiores	11
	3	Fragmento de <i>Toc Toc</i> , de Vicente Villanueva (2017). https://www.hoy.es/culturas/tv/antena-estrena-comedia-20190511002911-ntvo.html	11
	4	Capura de pantalla de <i>Tomás Ochoa Castro</i> , de Georgina Garmendia (2018)	11
	5	<i>Moodboard</i> . Elaboración propia.	12
	6	<i>Concept</i> de la escena del salón inclinado realizado con carboncillo. Elaboración propia.	16
	7	<i>Concept</i> de la cocina inundada realizado con pastel. Elaboración propia.	16
	8	<i>Concept</i> del personaje realizado con tinta china. Elaboración propia.	17
	9	Diseños de rostro del personaje. Elaboración propia.	17

	10	<i>Turn around.</i> Elaboración propia.	18
	11	Carta de expresiones. Elaboración propia.	18
	12	<i>Concept</i> de la mosca. Elaboración propia.	18
	13	<i>Concept</i> del personaje y la mosca. Elaboración propia.	19
	14	<i>Turn around</i> de la mosca. Elaboración propia.	19
	15	Casa en 3D. Elaboración propia.	19
	16	Cocina en 3D. Elaboración propia.	20
	17	Diseño de la habitación. Elaboración propia.	20
	18	Diseño del salón. Elaboración propia.	20
	19	Diseño del salón. Elaboración propia.	20
	20	Diseño de <i>props</i> . Elaboración propia.	21
	21	Primer <i>Storyboard</i> . Elaboración propia.	22

	22	Prueba de color. Elaboración propia.	24
	23	Color y textura definitivas para fondos. Elaboración propia.	24

Número de tabla	Descripción	Página
1	Escaleta. Elaboración propia.	15

ANEXOS

ANEXO 1: GUIÓN LITERARIO

ACTO 1

Escena 1: int. habitación - día

Por la mañana, se ve una habitación bastante vacía. Solo hay una ventana, un armario y una cama. Todo parece bien ordenado y limpio aunque viejo.

En la cama se encuentra el personaje durmiendo. Es un hombre joven, con pocos detalles. Abre los ojos con rapidez. En ese momento una mosca aparece y se le pone en la nariz. El personaje la mira, cansado. No le sorprende, ni siquiera la aparta. Se incorpora y se sienta en la cama. La mosca empieza a volar alrededor de su cabeza y se pone en sus zapatos de andar por casa. Uno de los zapatos está un poco inclinado. La mosca se pone encima de ese zapato. El personaje pone el zapato en paralelo al otro y la mosca empieza a volar otra vez.

El hombre se le levanta y la mosca lo sigue, dándole vueltas a la cabeza. Anda hacia otra sala. En un momento se gira, ya que la mosca se ha separado de su cabeza y se ha puesto a volar encima de la cama, que está sin hacer. El hombre mira la cama, suspira, intenta ignorar a la mosca girándose hacia la otra habitación, pero no puede. Hay algo que le impide andar, como si estuviese ligado a una cuerda que lo estira hacia la cama. (anda pero no se mueve del sitio). Se enfada, se da la vuelta y empieza a hacer la cama rápidamente. La hace de una forma metódica. Primero coloca los cojines en un lado, estira una sábana, estira otra, ahora el edredón. Luego coloca los cojines en su sitio. Ve una arruga y se apresura a quitarla. Sale otra arruga arreglando la primera, la vuelve a quitar. Repite el paso 3 veces hasta que no queda ninguna arruga. La mosca que hasta entonces estaba

rondando la cama vuelve a la volar sobre la cabeza del hombre.

Escena 2: int. baño - día

Va al baño. Es un baño viejo, de azulejos, muy limpio y blanco, con una bañera al fondo y una pequeña ventana. Al entrar, se ve como el hombre pisa con el pie izquierdo la primera baldosa. Se asusta, da un salto y se echa hacia atrás para volver a entrar pisando lentamente con el pie derecho. Suspira. El hombre se dirige al espejo, se mira y ve la mosca rondándole la cabeza. Se lava las manos. Coge el cepillo y la pasta para lavarse los dientes. Se lava los dientes contando las veces que mueve el cepillo (1, 2, 3, 4; 1, 2, 3, 4,...). Termina, deja el cepillo y la pasta. Se lava las manos. La mosca está sentada justo al lado del cepillo, que ha dejado un poco tuerto. El peso del cepillo vence y se cae al suelo. Se ve la casa desde fuera explotar. Rápidamente el hombre se lleva el cepillo a la cocina corriendo. Ve una mancha en el grifo, vuelve a lavarla y se vuelve a ir corriendo.

ACTO 2

Escena 3: int. cocina - día

Entra en la cocina corriendo con el cepillo, sin querer pisa con el pie izquierdo la primera baldosa de la cocina. Pone cara de horror. Retrocede y entra lentamente pisando con el pie derecho. La mosca está alrededor de su cabeza volando muy rápido, parece un poco más grande que antes. Tira el cepillo y se vuelve a lavar las manos.

El café empieza a sonar. Apaga el gas de la cafetera y se la lleva hacia otra sala. La mosca (de tamaño normal) sigue en el fogón mientras el personaje se aleja. El personaje se gira y mira la

rueda del gas. Está apagada. Entra en el salón teniendo cuidado de pisar con la derecha al entrar. Vuelve a girarse a mirar la rueda del gas. La mosca está posada en la llave del gas. Se sienta en la mesa. Aparece una imagen de la cocina quemándose. Su cabeza se transforma en la ruedecilla del gas y palpita. El personaje aparece corriendo otra vez hacia el fogón. Comprueba que está apagada la llave tocándola y asiente con la cabeza. Se lava las manos.

Escena 4: int. salón - día

Va al salón y la mosca detrás de él. Pone la mesa con el desayuno, ordenando los vasos y cubiertos de forma simétrica y paralela. El personaje empieza a comer y mira una pared donde hay un cuadro de un mar un poco inclinado. La mosca le está rondando la cabeza. Intenta ahuyentarla sin éxito. Se le ve harto de la mosca. Deja de mirar al cuadro y se pone a mirar su desayuno con hambre. Empieza a sudar y a ponerse nervioso. La mosca se dirige al cuadro. En ese momento, el personaje se levanta enfadado, dejando su desayuno, para poner el cuadro recto. Al sentarse el cuadro se vuelve a inclinar. Mira el cuadro, que ahora es más grande. La mosca, que ahora tiene un tamaño de un ratón, está volando alrededor del cuadro. Las cosas de la mesa se empiezan a caer hacia la derecha, un bol encima de un armario se cae también, está todo inclinado ahora. Aparece la casa desde fuera puesta en diagonal. Todo se le cae encima, el personaje intenta agarrarse a la mesa pero también cae. De repente despierta, sentado en la mesa con todo en el sitio. Se levanta y quita el cuadro dejándolo en el suelo.

Escena 5: Int. cocina - día

Pasa un tiempo. Vuelve a la cocina, se lava las manos, mete un bizcocho en el horno y se pone a limpiar. Barre, friega el suelo, friega los platos, limpia los muebles, riega una planta.

Mientras riega el horno pita. Tiene que sacar el bizcocho, pero le falta terminar de regar, la mosca está en ella y no puede dejarlo a medias. Se apresura a regar la planta (parece que tarde mucho en caer el agua y empieza a sudar) y se dirige a sacar el bizcocho. Entra a la cocina y retrocede por entrar con el pie izquierdo. El horno empieza a echar humo. Ve que hay una mancha en un mueble y va corriendo a limpiarla. Poco a poco se ve que la mosca, que ahora está sobre el mueble, se hace más y más grande. Limpia el mueble, pero le da un golpe con el codo a la harina y esta se le cae al suelo. Pone cara de sufrimiento mientras no para de caerle sudor por la frente. Sale más humo del horno y empieza a pitar más fuerte. Llaman por teléfono. El agua de la planta gotea y cae al suelo. El personaje parece perdido y mareado, no sabe a dónde dirigirse ni qué hacer primero. El agua de la planta empieza a caer en cascada. Cada vez hay más agua hasta que le llega al cuello. Los objetos (de un tamaño más grande) flotan con el agua de la planta, que parece un mar, y el personaje intenta nadar, pero se está hundiendo. La mosca, que ahora tiene un tamaño gigante vuela alrededor de todo. Al personaje lo engulle un remolino

Vuelve a la realidad, intenta sacar el bizcocho, se resbala con la harina y se le cae. Hay un silencio. La mosca se pone encima del bizcocho. El hombre se sienta en el suelo con toda la cocina hecha un desastre y la mosca le vuelve a volar sobre la cabeza.

ACTO 3

Escena 6 int. salón - día

Vuelve manchado a la mesa, con la mosca mucho más pesada alrededor. Se sienta. La mosca se posa en la mesa. El hombre la mira. La mosca sigue en la mesa y de fondo se ve como el personaje se levanta,

desaparece del plano y vuelve. De repente atrapa la mosca con un vaso. La mosca está volando dentro del vaso sin parar. Se ve como el hombre coge ropa del armario, un rotulador, hilo, tijeras y una bolsa de globos. Hincha el globo. Se ve desde detrás como hace cosas, cuando se aparta se ve que ha creado una copia de sí mismo, pintando su cara al globo. Mira a la mosca dentro del vaso, que está muy alterada. Con cuidado, suelta a la mosca cerca del globo y se esconde detrás de la mesa. La mosca se dirige al globo pensando que es el personaje y se queda allí sobrevolándole la cabeza. El personaje mira sin poder creérselo.

Escena 7 int. Salón - día

Se ve al hombre enfrente de la puerta, la abre y se ve la calle con coches, pájaros y árboles. El personaje se gira a mirar donde está la mosca. Toda la casa está hecha un desastre, pero él está feliz porque se ha librado de su problema.

ANEXO 2: STORYBOARD

Página: 1



Página: 2

Escena:	1	Plano:	7
<p>En un momento la mosca se dirige a la cama. El personaje la mira cansado. Sonido de mosca. Esc. 1</p>			

Escena:	1	Plano:	8
<p>Primer plano. El personaje suspira y mira de reojo a la mosca. Intenta seguir andando. Sonido de mosca.</p>			

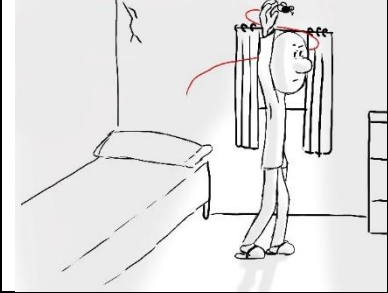

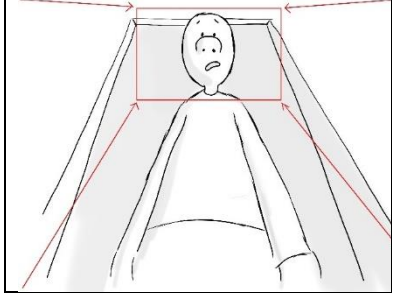
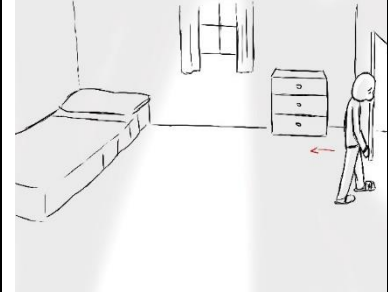
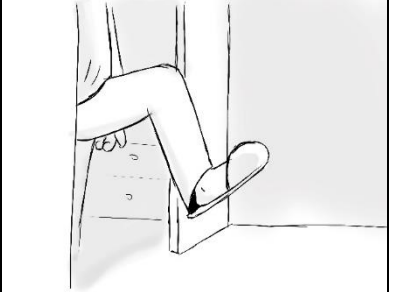
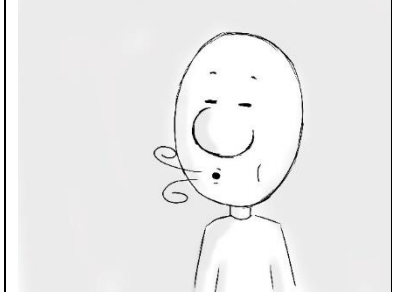
Escena:	1	Plano:	9
<p>Intenta avanzar, pero hay algo que lo sujeta. La mosca se ha parado en la cama. Esc. 1</p>			

Escena:	1	Plano:	10
<p>Se gira y se dirige a la cama. La mosca revolotea sobre la cama. Sonido de mosca. Esc. 1</p>			

Escena:	1	Plano:	11
<p>Se pone a hacer la cama mientras la mosca vuela encima. Sonido de mosca.</p>			

Escena:	1	Plano:	12
<p>Hay una arruga en la sabana. Intenta aplastar la arruga mientras la mosca lo mira. Lo hace tres veces hasta que consigue alisarla.</p>			

Página: 3

Escena: 1 Plano: 13	Escena: 2 Plano: 14	Escena: 2 Plano: 15
		
<p>Se vuelve a dirigir a la derecha y la mosca le sobrevuela la cabeza. La intenta ahuyentar. Sonido de mosca.</p>	<p>Pisa con el pie izquierdo al entrar al baño.</p>	<p>Zoom in a su cara. Se asusta por entrar con el pie izquierdo.</p>
Escena: 2 Plano: 16	Escena: 2 Plano: 17	Escena: 2 Plano: 18
		
<p>Salta hacia atrás mirándose los pies.</p>	<p>Vuelve a entrar pisando lentamente con el pie derecho.</p>	<p>Suspira de alivio. Sonido de suspiro.</p>

Página: 4

Escena:	2	Plano:	19
<p>Travelling hacia la derecha. Se dirige al espejo. Esc. 2</p>			

Escena:	2	Plano:	19

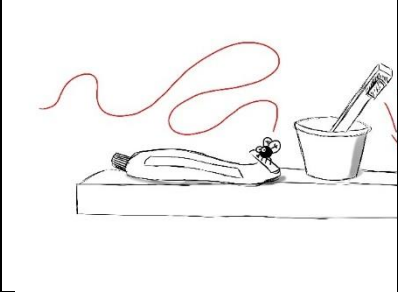
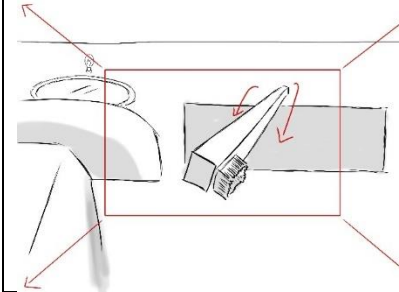

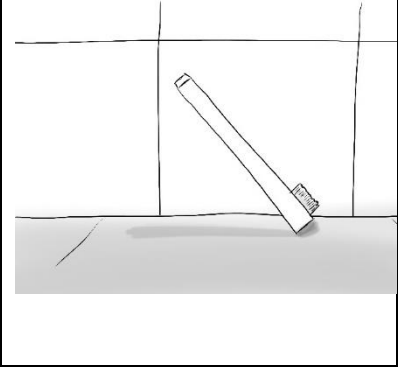
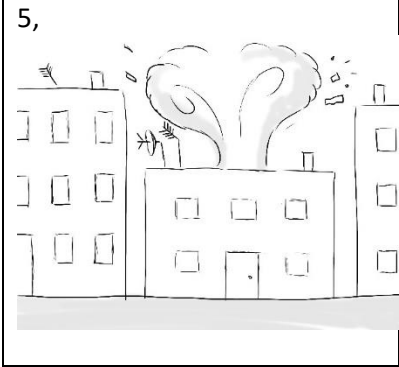
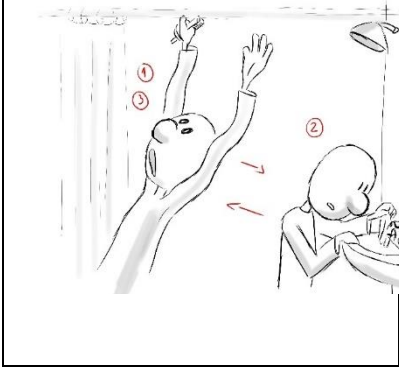
Escena:	2	Plano:	20
<p>Se mira al espejo, mira la mosca, mira a sus manos. La mosca le vuelve a la cabeza. Sonido de mosca acercándose.</p>			

Escena:	2	Plano:	21
<p>Se lava las manos detenidamente. Sonido de agua.</p>			

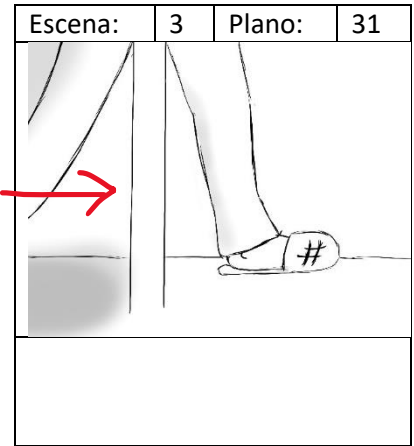
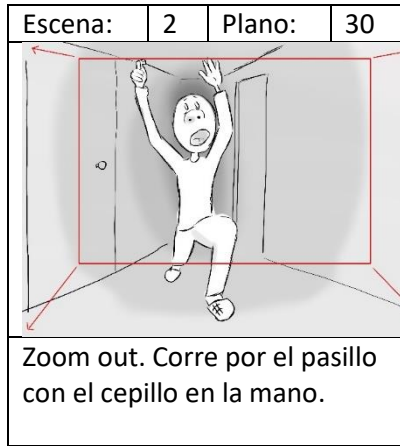
Escena:	2	Plano:	22
<p>Coge la pasta de dientes y el cepillo.</p>			

Escena:	2	Plano:	23
<p>Se lava los dientes tres veces en cada lado. Asiente con la cabeza y mira arriba contando cada movimiento. Sonido de lavarse los dientes</p>			

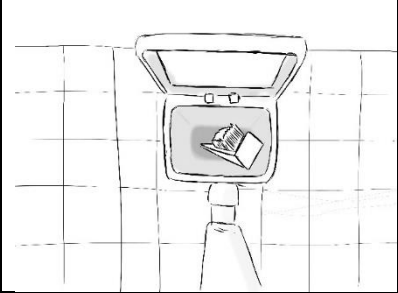
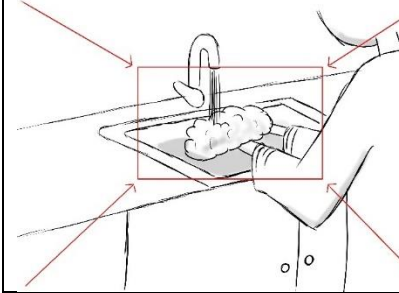
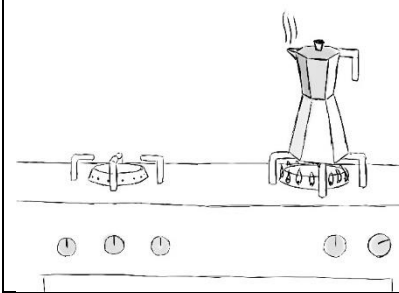
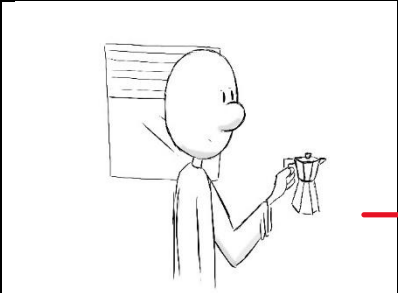
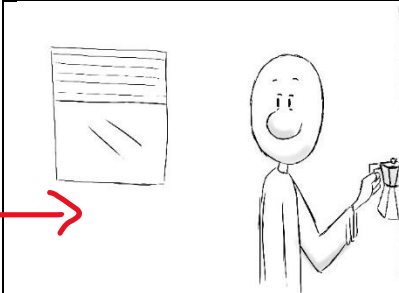
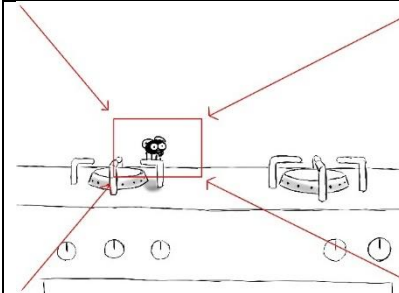
Página: 5

Escena: 2 Plano: 24	Escena: 2 Plano: 25	Escena: 2 Plano: 26
		
<p>Hace gárgaras. Deja la pasta y el cepillo. Llega la mosca mientras el cepillo se inclina cada vez más. Sonido de gárgaras y después de mosca.</p>	<p>Zoom out. El cepillo cae a cámara lenta. Sonido de caída.</p>	<p>El hombre sigue con la mirada el cepillo y mira asustado. Sonido de caída</p>
Escena: 2 Plano: 27	Escena: 2 Plano: 28	Escena: 2 Plano: 29
		
<p>Plano detalle a cámara lenta. El cepillo toca el suelo y rebota hasta quedarse quieto. Estruendo.</p>	<p>La casa explota rápida y drásticamente. Sonido de explosión.</p>	<p>Sale corriendo de forma dramática, regresa para limpiar una mancha y vuelve a salir corriendo. Música tensión. Esc. 2</p>

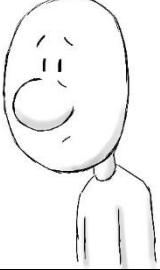
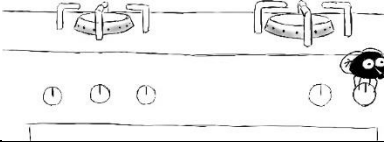
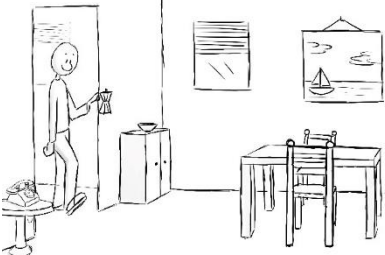
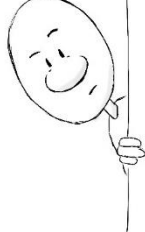
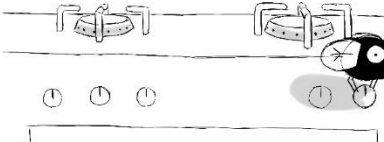
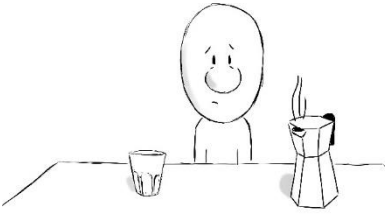
Página: 6



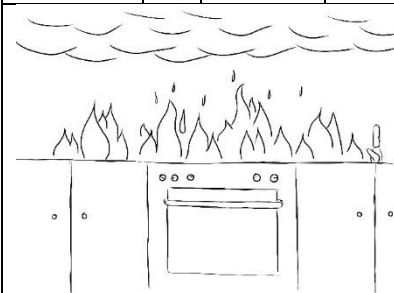
Página: 7

Escena: 3 Plano: 35	Escena: 3 Plano: 36	Escena: 3 Plano: 37
		
<p>Tira el cepillo a la basura. Golpe y fin música.</p>	<p>Zoom in. Se lava las manos detenidamente. Sonido de agua.</p>	<p>El café empieza a sonar y cierra el gas. Sonido de la cafetera. Esc 3</p>
Escena: 3 Plano: 38	Escena: 3 Plano: 38	Escena: 3 Plano: 39
		
<p>Travelling hacia la derecha. Se lleva la cafetera al salón, pero escucha el sonido de la mosca y se gira. Suena el aleteo corto mosca.</p>		<p>Zoom in lento. La mosca aletea quieta apoyada en el fogón. Suena el aleteo corto mosca. Esc. 3</p>

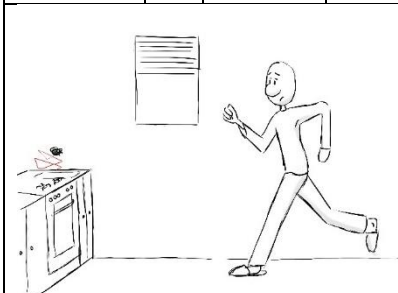
Página: 8

Escena: 3 Plano: 40	Escena: 3 Plano: 41	Escena: 3 Plano: 42
		
<p>El hombre mira cansado a la mosca. Cierra los ojos fuerte y vuelve a mirar. Suenan el aleteo corto mosca.</p>	<p>Ahora está en la rueda del gas y es más grande. ¿Y si se ha dejado el gas abierto? Esc. 3</p>	<p>El personaje entra en el salón cuidando de pisar con el pie derecho. Suenan el aleteo corto mosca. Esc. 4</p>
Escena: 3 Plano: 43	Escena: 3 Plano: 44	Escena: 3 Plano: 45
		
<p>El personaje se asoma a la cocina extrañado.</p>	<p>La mosca sigue en la rueda del gas con un tamaño aún más grande. Esc. 3</p>	<p>Se sienta preocupado. Sonido arrastrar silla. Esc. 5</p>

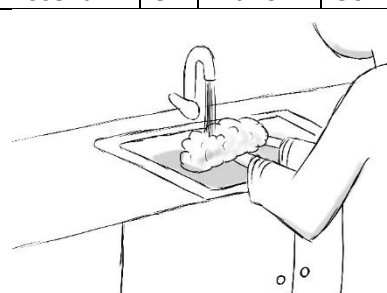
Página: 9

Escena:	3	Plano:	46
			
<p>La cocina se quema dramáticamente. Sonido de fuego. Esc. 6</p>			

Escena:	3	Plano:	47
			
<p>Zoom in lento. La cabeza del personaje ahora es una rueda de gas y palpita. Sonido de palpitations. Esc. 5</p>			

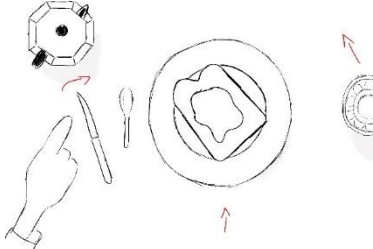
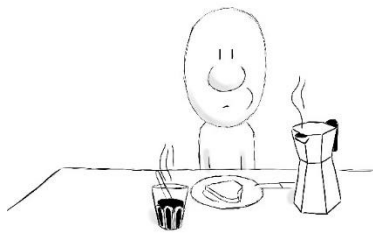
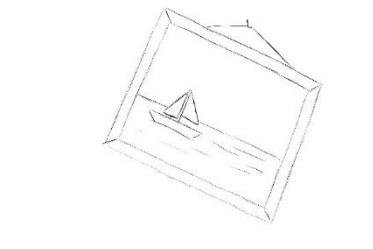

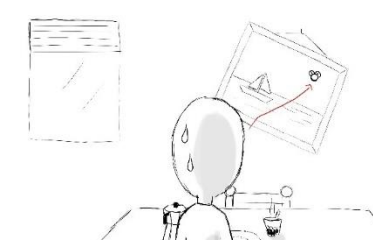
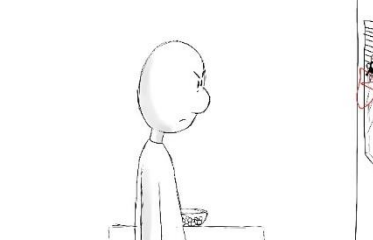
Escena:	3	Plano:	48
			
<p>Corre hacia la encimera. La mosca empieza a volar otra vez. Sonido de pasos y mosca. Esc. 7</p>			

Escena:	3	Plano:	49
			
<p>Comprueba que está cerrado el gas tocando la rueda. Pone cara de alivio.</p>			

Escena:	3	Plano:	50
			
<p>Se lava las manos más tiempo que la vez anterior. Sonido de agua.</p>			

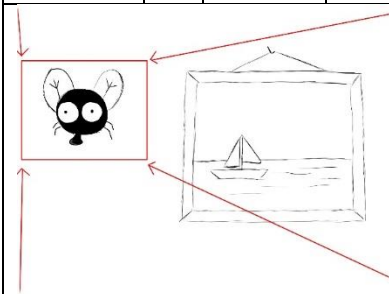
Escena:	4	Plano:	51
			
<p>Regresa enfadado al salón y la mosca le sigue. Sonido de mosca. Esc. 4</p>			

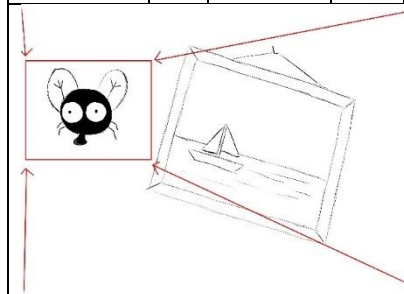
Página: 10

Escena: 4	4	Plano: 52	52	Escena: 4	4	Plano: 53	53	Escena: 4	4	Plano: 54	54
											
<p>Pone la mesa y ordena simétricamente los objetos. Sonido de platos, vasos y cubiertos sobre la mesa.</p>				<p>Empieza a comer y se queda mirando al frente. Deja de masticar. Esc. 5</p>				<p>Enfrente mira a un cuadro bastante inclinado a la derecha.</p>			
Escena: 4	4	Plano: 55	55	Escena: 4	4	Plano: 56	56	Escena: 4	4	Plano: 57	57
											
<p>Vuelve la mosca a sobrevolarle la cabeza. La intenta ahuyentar. Mira su desayuno con hambre y luego al cuadro. Sonido de mosca y estómago rugiendo. Esc. 5</p>				<p>Enfoque al personaje y luego al cuadro. El personaje empieza a sudar mientras la mosca se dirige al cuadro. Sonido de mosca. Esc. 8</p>				<p>No puede ignorar que esté inclinado así que se dirige enfadado al cuadro, donde está la mosca volando. Pone recto el cuadro y vuelve. Esc. 9</p>			

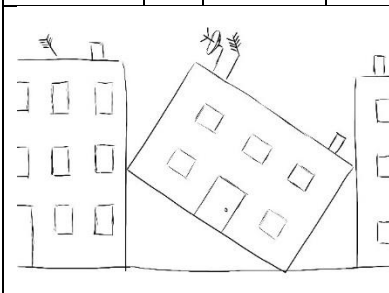
Página: 11

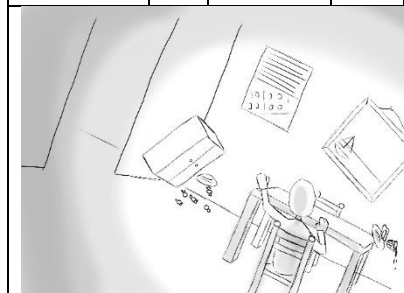
Escena:	4	Plano:	58
			
<p>Está enfadado, el café se ha enfriado y deja de salir humo. La cara le cambia a asombro. Sonido de mosca. Esc. 5</p>			

Escena:	4	Plano:	59
			
<p>El cuadro se vuelve a inclinar mientras la mosca vuela al lado mirando al personaje. Sonido de mosca se vuelve más grave.</p>			

Escena:	4	Plano:	59
			

Escena:	4	Plano:	60
			
<p>La mesa y los muebles se inclinan, cayendo todo lo que está encima. Sonidos de caídas y de mosca.</p>			

Escena:	4	Plano:	61
			
<p>La casa ahora está inclinada hacia la izquierda.</p>			

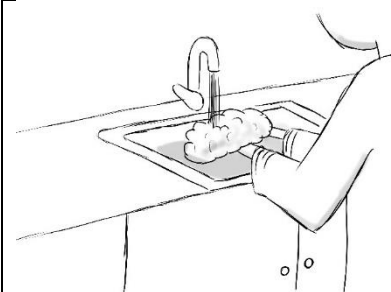
Escena:	4	Plano:	62
			
<p>La habitación entera está inclinada. El personaje intenta aguantarse cogiendo la mesa, pero cede y cae. Esc. 4 (modificado)</p>			

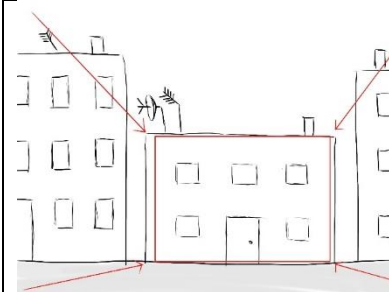
Página: 12

Escena:	4	Plano:	63
			
<p>El personaje cae como si fuese en un pozo. Música tensión</p>			

Escena:	4	Plano:	64
			
<p>Despierta del trance sentado en la mesa. Todo está normal. Silencio. Esc. 5</p>			


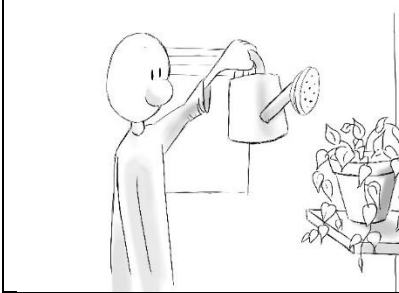
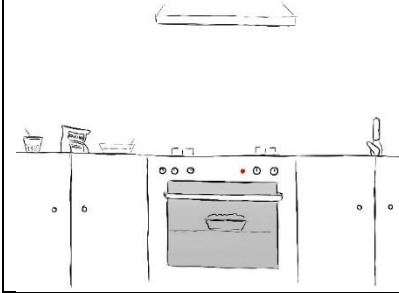
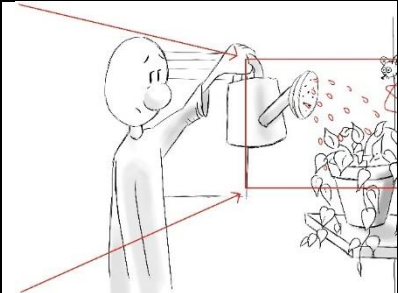
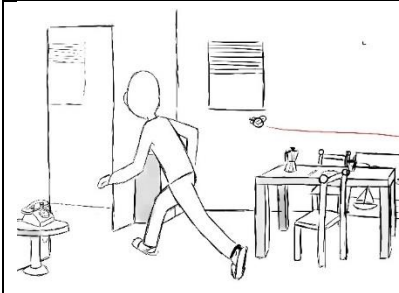
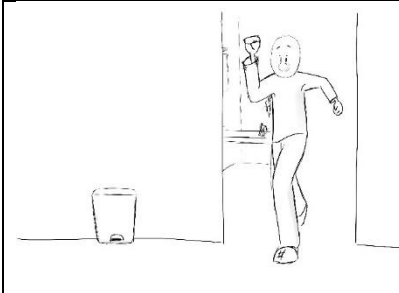
Escena:	4	Plano:	65
			
<p>Se levanta y quita el cuadro inclinado, dejándolo en el suelo. Esc. 9</p>			

Escena:	5	Plano:	66
			
<p>Se lava las manos mucho tiempo. Sonido de agua.</p>			

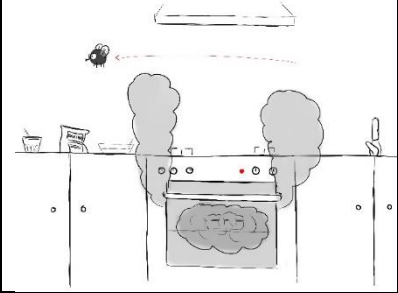
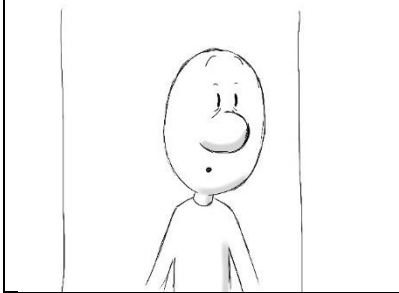
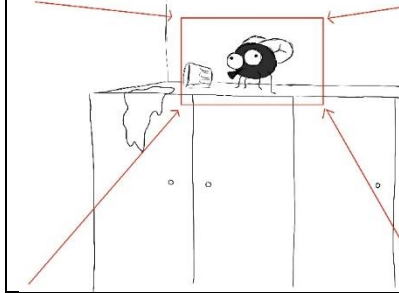
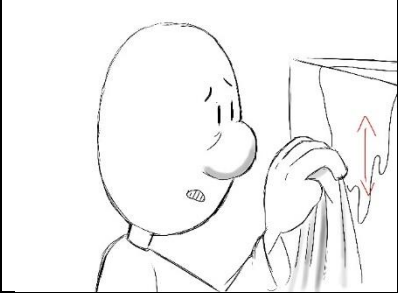

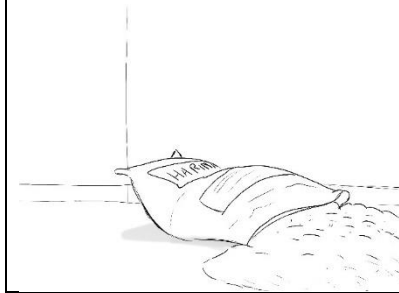
Escena:	5	Plano:	67
			
<p>Zoom in. Se ve la casa normal. Sonido de calle, coche, pájaros.</p>			

Escena:	5	Plano:	68
			
<p>Mete un bizcocho en el horno.</p>			

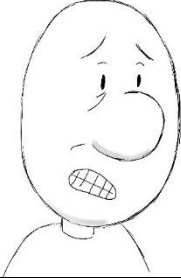
Página: 13

Escena: 5 Plano: 69	Escena: 5 Plano: 70	Escena: 5 Plano: 71
		
<p>Barre, friega y quita el polvo.</p> <p>Silva. Esc. 6</p>	<p>Riega una planta. Sonido de agua y silvido. Esc. 10</p>	<p>El horno empieza a pitar y parpadear la luz. Sonido de pitido Esc. 6</p>
Escena: 5 Plano: 72	Escena: 5 Plano: 73	Escena: 5 Plano: 74
		
<p>Zoom hacia el agua. Mira al horno y a la planta 3 veces. No puede dejar a mitad el trabajo, el agua cae lento. Sonido de gotas de agua lento. Esc. 10</p>	<p>Al terminar, el personaje corre hacia la cocina. Sonido de pitido. Esc. 4</p>	<p>Pisa con la pierna izquierda, da un salto hacia atrás y entra corriendo con la derecha.</p>

Página: 14

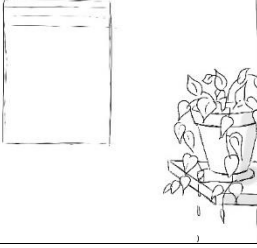
Escena: 5 Plano: 75	Escena: 5 Plano: 76	Escena: 5 Plano: 77
		
<p>El horno pita más fuerte y empieza a salir humo. La mosca pasa volando rápidamente hacia la izquierda. Sonido de mosca y pitido. Esc. 6</p>	<p>El personaje sigue con la mirada a la mosca y mira asustado.</p>	<p>Zoom in. La mosca está encima de una mancha en el mueble. Pitido.</p>
Escena: 5 Plano: 78	Escena: 5 Plano: 79	Escena: 5 Plano: 80
		
<p>El personaje limpia rápidamente la mancha de forma nerviosa. No puede dejarlo para después. Pitido.</p>	<p>Al levantarse golpea el paquete de harina y lo tira al suelo. Sonido de golpe contra el suelo.</p>	<p>El paquete cae y se rompe, dejando todo el suelo lleno de harina.</p>

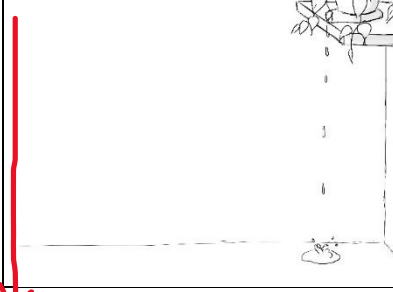
Página: 15

Escena:	5	Plano:	81
			
<p>El personaje mira aterrado el suelo.</p>			

Escena:	5	Plano:	82
			
<p>Zoom in rápido. El horno pita más fuerte y sale más humo. Pitido más fuerte y rápido. Empieza a sonar el teléfono. Esc. 6</p>			

Escena:	5	Plano:	83
			
<p>Suena el teléfono. Sonido de mosca, teléfono molesto y pitido del horno.</p>			


Escena:	5	Plano:	84
			
<p>Travelling hacia abajo. La planta gotea lentamente. Mosca, teléfono, pitido y gotas de agua ruidosas. Esc. 10</p>			

Escena:	5	Plano:	84
			

Escena:	5	Plano:	85
			
<p>El personaje no sabe dónde ir ni qué mirar. La mosca pasa detrás de él corriendo de un lado. Tiene un tamaño más grande. Sonido de mosca, teléfono, pitido y gotas de agua ruidosas.</p>			


Página: 16

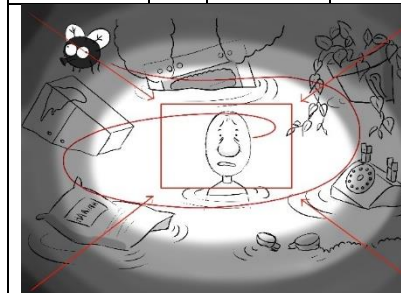
Escena:	5	Plano:	86
			
<p>Se dirige a recoger la harina, se gira para dirigirse a la mancha, se dirige a la planta. Sonido de mosca, teléfono, pitido y gotas de agua ruidosas (más fuerte). Esc. 6</p>			

Escena:	5	Plano:	87
			
<p>El agua de la planta es una cascada y empieza a encharcar todo. Sonido de mosca, teléfono, pitido y cascada. Esc. 10</p>			

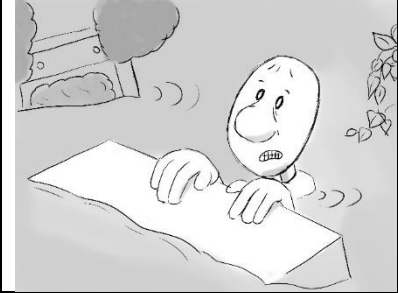


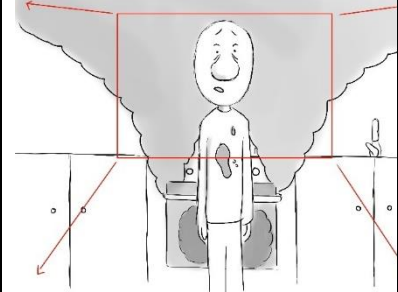

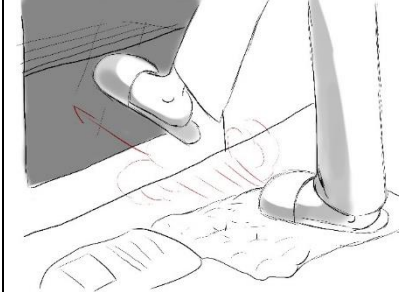
Escena:	5	Plano:	88
			
<p>Travelling hacia la izquierda. El salón se empieza a inundar y los muebles flotan Esc. 4 (modificado)</p>			

Escena:	5	Plano:	88
			

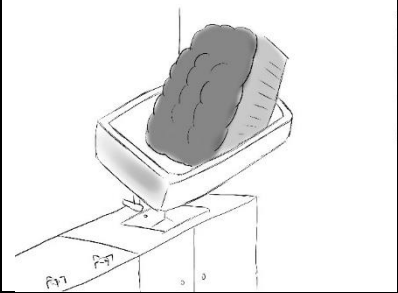

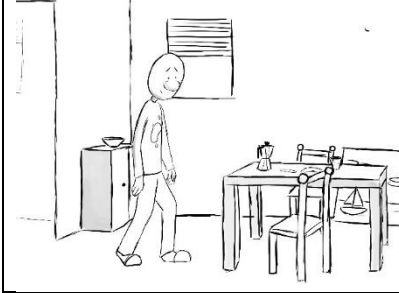
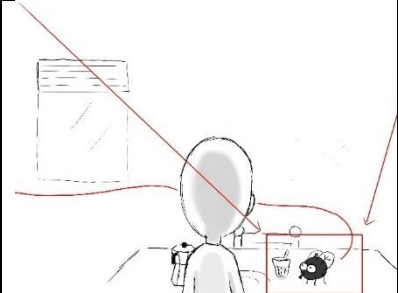
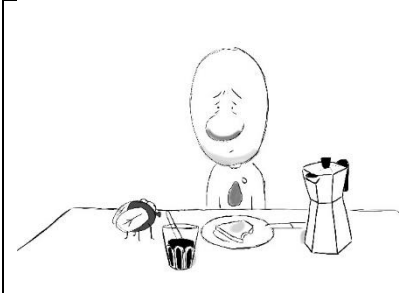
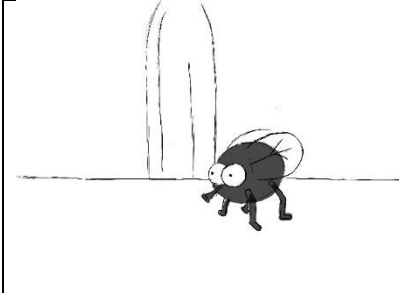
Escena:	5	Plano:	89
			
<p>La cocina se inunda rápidamente. Esc. 7 (modificado).</p>			

Escena:	5	Plano:	90
			
<p>Zoom in. El agua le llega al cuello del personaje y los objetos le empiezan a rodear siendo más grandes. La mosca vuela alrededor muy rápido. Sonido de mosca(grave), teléfono, pitido y cascada.</p>			

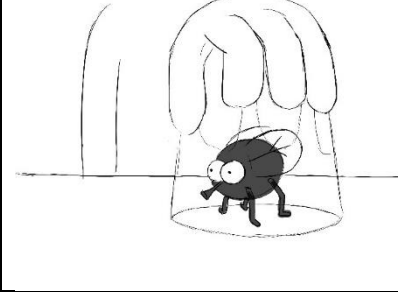
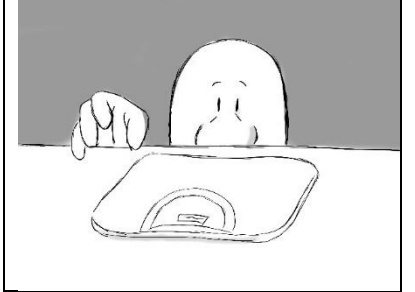
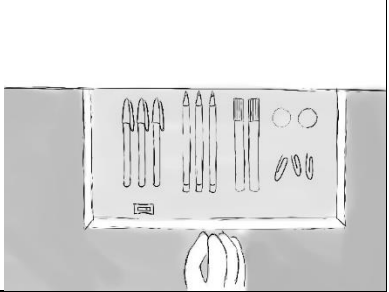
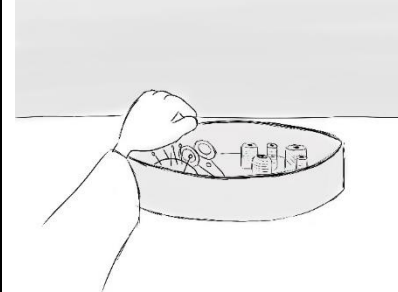


Página: 17

Escena: 5 Plano: 91	Escena: 5 Plano: 92	Escena: 5 Plano: 93
		
<p>El personaje se intenta coger de un mueble pero resbala.</p>	<p>Se ve al personaje intentando flotar alrededor de objetos. Sonido opaco por estar debajo del agua.</p>	<p>El personaje se hunde en un remolino. Sonido de agua, teléfono y pitido. Empieza a sonar con eco.</p>
Escena: 5 Plano: 94	Escena: 5 Plano: 95	Escena: 5 Plano: 96
		
<p>Zoom out rápido. Despierta del trance delante del horno.</p>	<p>Saca el bizcocho quemado del horno.</p>	<p>Se resbala con la harina.</p>

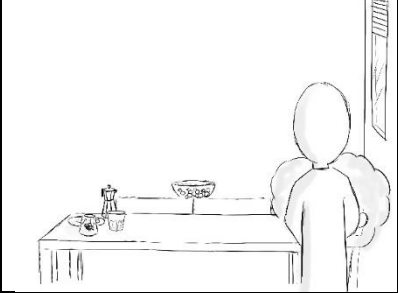
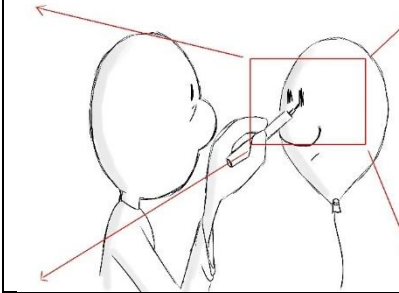
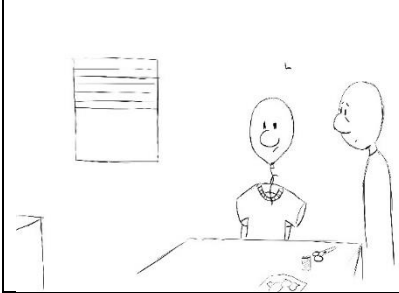
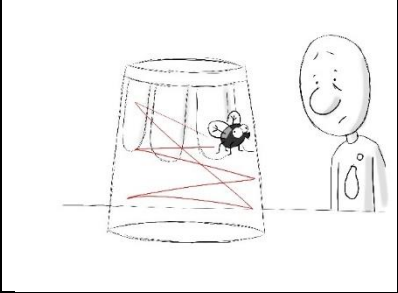
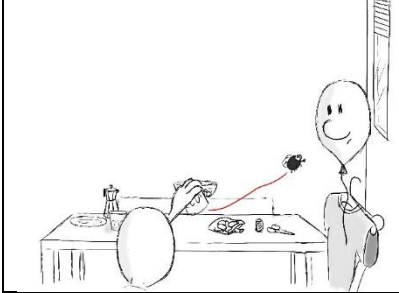
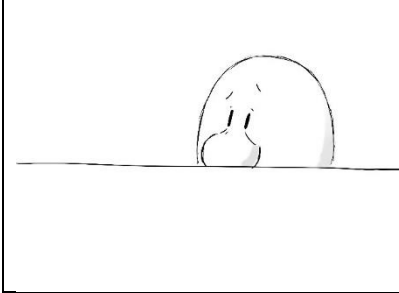
Página: 18

Escena: 5 Plano: 97	Escena: 5 Plano: 98	Escena: 6 Plano: 99
		
<p>El bizcocho vuela por el aire. Sonido de golpe con cristal roto.</p>	<p>El personaje está en el suelo llorando junto al bizcocho.</p>	<p>Vuelve al salón agotado. Esc. 4</p>
Escena: 6 Plano: 100	Escena: 6 Plano: 101	Escena: 6 Plano: 102
		
<p>Zoom hacia la mosca. Se sienta en la mesa y la mosca lo sigue, poniéndose enfrente. Esc. 8</p>	<p>El hombre mira a la mosca con tristeza y luego enfadado. Esc. 5</p>	<p>Se ve al hombre andar y desaparecer. Al regresar atrapa la mosca con un vaso. Sonido de golpe.</p>

Página: 19

Escena: 6	6	Plano: 102	102	Escena: 7	7	Plano: 103	103	Escena: 7	7	Plano: 104	104
											
				Abre un armario y coge una camiseta. Sonido de bisagras.				Abre un cajón y coge un rotulador. Golpe del cajón al cerrar.			
Escena: 7	7	Plano: 105	105	Escena: 7	7	Plano: 106	106	Escena: 7	7	Plano: 107	107
											
Coge tijeras e hilo. Sonido de los objetos y la caja de metal.				Coge una bolsa de globos.				Hincha el globo con fuerza. Sonido de globo hinchándose. Esc. 10			

Página: 20

Escena: 7 Plano: 108	Escena: 7 Plano: 109	Escena: 7 Plano: 110
		
<p>Aparece de espaldas haciendo algo que no podemos ver. Sonido de globo siendo atado.</p>	<p>Zoom out desde el globo. Le dibuja cuidadosamente su misma cara al globo. Sonido de globo siendo pintado.</p>	<p>Mira pensativo al personaje que ha creado. No sabe si funcionará. Sonido de aleteo de la mosca.</p>
Escena: 7 Plano: 111	Escena: 7 Plano: 112	Escena: 7 Plano: 113
		
<p>Mira a la mosca con miedo. La mosca se golpea contra el cristal 5 veces . Sonido de mosca y de golpes contra el cristal.</p>	<p>Suelta lentamente a la mosca mientras él se esconde debajo de la mesa. La mosca se dirige al globo. Sonido de mosca.</p>	<p>El personaje se asoma lentamente mirando el globo. Tiene miedo de que no funcione.</p>

Página: 21

Escena:	7	Plano:	114
			
<p>El protagonista abre la puerta de la calle. Se ve vida fuera. Se gira y mira a la mosca Sonido de bisagras y de mosca lejano.</p>			

Escena:	7	Plano:	115
			
<p>Travelling hacia la derecha. El hombre mira a la mosca y sale de casa dando un portazo. La mosca vuela alrededor del globo mientras que toda la casa está hecha un desastre. Sonido de portazo y de mosca.</p>			

Escena:	7	Plano:	115
			
<p>Zoom a la mosca y fundido a negro.</p>			

ANEXO 3: GUIÓN TÉCNICO

	Plano	Encuadre	Movimiento	Acción	Sonido
1	1	Plano general	Travelling hacia la derecha y zoom in	Se muestra la habitación y al personaje durmiendo	
1	2	Primer plano		Abre los ojos y parpadea dos veces	
1	3	Plano medio		Aparece una mosca y se coloca en la nariz. El hombre la mira sin extrañarse	Sonido de mosca
1	4	Plano conjunto		Se incorpora y mira las zapatillas. La mosca va a de ellas.	“
1	5	Plano detalle cenital		Pone el zapato en paralelo al otro	
1	6	Plano conjunto		Se levanta y se dirige a la derecha. La mosca lo sigue.	Sonido de mosca
1	7	Plano conjunto		En un momento la mosca se dirige a la cama. El personaje la mira cansado.	Sonido de mosca
1	8	Primer plano		El personaje suspira y mira de reojo a la mosca. Intenta seguir andando.	Sonido de mosca
1	9	Plano conjunto		Intenta avanzar pero hay algo que lo sujeta. La mosca se ha parado en la cama.	
1	10	Plano conjunto		Se gira y se dirige a la cama. La mosca revolotea sobre la cama.	Sonido de mosca
1	11	Plano general picado		Se pone a hacer la cama mientras la mosca vuela encima	Sonido de mosca
1	12	Primer plano		Hay una arruga en la sabana. Intenta aplastar la arruga mientras la mosca lo mira. Lo hace tres veces hasta que consigue alisarla.	
1	13	Plano conjunto		Se vuelve a dirigir a la derecha y la mosca le	Sonido de mosca.

				sobrevuela la cabeza. La intena ahuyentar.	
2	14	Plano medio		Pisa con el pie izquierdo al entrar al baño.	
2	15	Plano medio contrapicado	Zoom in	Se asusta por entrar con el pie izquierdo.	
2	16	Plano general picado		Salta hacia atrás mirándose los pies.	
2	17	Primer plano		Vuelve a entrar pisando lentamente con el pie derecho.	
2	18	Primer plano		Suspira de alivio.	Sonido de suspiro.
2	19	Plano medio	Travelling hacia la derecha	Se dirige al espejo.	
2	20	Primer plano (reflejo espejo)		Se mira al espejo, mira la mosca, mira a sus manos. La mosca le vuelve a la cabeza.	Sonido de mosca acercándose
2	21	Plano detalle		Se lava las manos detenidamente	Sonido de agua
2	22	Plano detalle		Coge la pasta de dientes y el cepillo.	
2	23	Plano medio		Se lava los dientes tres veces en cada lado. Asiente con la cabeza y mira arriba contando cada movimiento.	Sonido de lavarse los dientes
2	24	Plano detalle		Hace gárgaras. Deja la pasta y el cepillo. Llega la mosca mientras el cepillo se inclina cada vez más	Sonido de gárgaras y después de mosca
2	25	Plano detalle nadir (cámara lenta)	Zoom out	El cepillo cae a cámara lenta.	Sonido caída
2	26	Primer plano		El hombre sigue con la mirada el cepillo y mira asustado.	“
2	27	Plano detalle (cámara lenta)		El cepillo toca el suelo y rebota hasta quedarse quieto.	Estruendo
2	28	Plano general exterior		La casa explota rápida y drásticamente	Sonido de explosión
2	29	Plano medio		Sale corriendo de forma dramática, regresa para	Musica tensión

				limpiar una mancha y vuelve a salir corriendo	
2	30	Plano entero	Zoom out	Corre por el pasillo con el cepillo en la mano.	“
3	31	Primer plano	Travelling hacia la derecha	Pisa otra vez con la pierna izquierda	“
3	32	Primer plano contrapicado. El fondo se vuelve negro	Zoom in	Pone cara de terror mientras la mosca aparece rápidamente por detrás.	Sonido de mosca
3	33	Plano general		Retrocede marcha atrás hacia el pasillo.	Música de tensión
3	34	Primer plano		Vuelve a entrar lentamente pisando con la derecha.	“
3	35	Plano detalle cenital		Tira el cepillo a la basura.	Golpe y fin música
3	36	Plano medio	Zoom in	Se lava las manos detenidamente.	Sonido de agua
3	37	Plano detalle		El café empieza a sonar y cierra el gas.	Sonido de la cafetera
3	38	Plano medio	Travelling hacia la derecha	Se lleva la cafetera al salón, pero escucha el sonido de la mosca y se gira.	Suena el aleteo de la mosca corto
3	39	Plano detalle	Zoom in lento	La mosca aletea quieta apoyada en el fogón.	“
3	40	Primer plano		El hombre mira cansado a la mosca. Cierra los ojos fuerte y vuelve a mirar.	“
3	41	Plano detalle		Ahora está en la rueda del gas y es más grande. ¿Y si se ha dejado el gas abierto?	
3	42	Plano general		El personaje entra en el salón cuidando de pisar con el pie derecho	“
3	43	Primer plano		El personaje se asoma a la cocina extrañado	“
3	44	Plano detalle		La mosca sigue en la rueda del gas con un tamaño aún más grande	
3	45	Plano medio		Se sienta preocupado.	Sonido arrastrar silla

3	46	Plano general (corta duración)		La cocina se quema dramáticamente.	Sonido de fuego
3	47	Plano medio	Zoom in lento	La cabeza del personaje ahora es una rueda de gas y palpita.	Sonido de palpitations
3	48	Plano general		Corre hacia la encimera. La mosca empieza a volar otra vez.	Sonido de pasos
3	49	Primer plano		Comprueba que está cerrado el gas tocando la rueda.	
3	50	Primer plano		Se lava las manos.	Sonido de agua
4	51	Plano conjunto		Regresa enfadado al salón y la mosca le sigue	Sonido de mosca
4	52	Plano detalle cenital		Pone la mesa y ordena simétricamente los objetos	Sonido de platos, vasos y cubiertos sobre la mesa
4	53	Plano medio		Empieza a comer se queda mirando al frente. Deja de masticar.	“
4	54	Plano detalle		Enfrente mira a un cuadro bastante inclinado a la derecha.	
4	55	Plano medio		Vuelve la mosca a sobrevolarle la cabeza. La intenta ahuyentar. Mira su desayuno con hambre y luego al cuadro.	Sonido de mosca y estómago rugiendo
4	56	Primer plano	Enfoque al personaje y luego al cuadro	El personaje empieza a sudar mientras la mosca se dirige al cuadro.	Sonido de mosca
4	57	Plano americano		No puede ignorar que esté inclinado así que se dirige al cuadro, donde está la mosca volando. Pone recto el cuadro y vuelve.	“
4	58	Plano medio		Está enfadado, el café se ha enfriado y deja de salir humo. La cara le cambia a asombro.	“
4	59	Plano detalle	Zoom in	El cuadro se vuelve a inclinar mientras la mosca vuela al lado mirando al personaje.	Sonido de mosca más grave

4	60	Plano medio		La mesa y los muebles se inclinan, cayendo todo lo que está encima.	Sonidos de caídas y de mosca
4	61	Plano general		La casa está inclinada hacia la izquierda	“
4	62	Plano general	Giro aguja del reloj	La habitación entera está inclinada. El personaje intenta aguantarse cogiendo la mesa, pero cede y cae	“
4	63	Plano medio		El personaje cae como si fuese en un pozo	Musica tensión
4	64	Plano medio		Despierta del trance sentado en la mesa. Todo está normal	Silencio
4	65	Plano americano		Se levanta y quita el cuadro inclinado, dejándolo en el suelo	
5	66	Primer plano		Se lava las manos mucho tiempo.	Sonido de agua
5	67	Plano general	Zoom in	Se ve la casa normal	Sonido de calle, coche, pájaros.
5	68	Plano medio		Mete un bizcocho en el horno.	
5	69	Plano conjunto		Barre, friega y quita el polvo.	Silva
5	70	Plano medio		Riega una planta.	Sonido de agua y silvido
5	71	Plano general		El horno empieza a pitar y parpadear la luz	Pitido
5	72	Plano medio	Zoom hacia el agua	Mira al horno y a la planta 3 veces. No puede dejar a mitad el trabajo, el agua cae lento.	Sonido de gotas de agua lento
5	73	Plano conjunto		AL terminar, el personaje corre hacia la cocina	Pitido
5	74	Plano entero		Pisa con la pierna izquierda, da un salto hacia atrás y entra corriendo con la derecha.	“
5	75	Plano general	Zoom in	El horno pita más fuerte y empieza a salir humo. La mosca pasa volando rápidamente hacia la izquierda	Sonido de mosca y pitido

5	76	Primer plano		El personaje sigue con la mirada a la mosca y mira asustado.	“
5	77	Plano medio	Zoom in	La mosca está encima de una mancha en el mueble	Pitido
5	78	Primer plano		El personaje limpia rápidamente la mancha de forma nerviosa. No puede dejarlo para después	“
5	79	Plano medio		Al levantarse golpea el paquete de harina y lo tira al suelo.	Sonido de golpe contra el suelo.
5	80	Plano detalle		El paquete y se rompe, dejando todo el suelo lleno de harina	
5	81	Primer plano		El personaje mira aterrado el suelo	“
5	82	Plano general	Zoom in rápido	El horno pita más fuerte y sale más humo	Pitido rápido. Empieza a sonar el teléfono
5	83	Plano detalle		Suena el teléfono	Sonido de mosca, teléfono molesto y pitido del horno
5	84	Plano detalle	Travelling vertical hacia abajo	La planta gotea lentamente	Mosca, teléfono, pitido y gotas de agua ruidosas
5	85	Primer plano		El personaje no sabe dónde ir ni qué mirar. La mosca pasa detrás de él corriendo de un lado a otro. Tiene un tamaño más grande.	“
5	86	Plano conjunto		Se dirige a recoger la harina, se gira para dirigirse a la mancha, se dirige a la planta.	Sonido de mosca, teléfono, pitido y gotas de agua ruidosas (más fuerte)
5	87	Plano detalle		El agua de la planta es una cascada y empieza a encharcar todo.	Sonido de mosca, teléfono, pitido y cascada.
5	88	Plano general	Travelling hacia la izquierda	El salón se empieza a inundar y los muebles flotan.	“
5	89	Plano general		La cocina se inunda rápidamente.	“

5	90	Plano medio picado	Zoom in	El agua le llega al cuello al personaje y los objetos le empiezan a rodear siendo más grandes.	“
5	91	Primer plano		El personaje se intenta coger de un mueble pero resbala.	“
5	92	Plano general contrapicado		Se ve al personaje intentando flotar alrededor de objetos.	“ (sonido opaco por estar debajo del agua)
5	93	Plano entero		El personaje se hunde en un remolino.	Sonido de agua, teléfono y pitido Empieza a sonar con eco
5	94	Plano americano	Zoom out rápido	Despierta del trance delante del horno.	Pitido
5	95	Plano detalle		Saca el bizcocho quemado del horno.	
5	96	Plano detalle		Se rebala con la harina.	
5	97	Plano detalle		El bizcocho vuela por el aire.	Sonido de golpe con cristal roto
5	98	Plano conjunto		El personaje está en el suelo llorando junto al bizcocho.	
6	99	Plano general		Vuelve al salón agotado.	
6	100	Plano medio	Zoom in hacia la mosca	Se sienta en la mesa y la mosca lo sigue, poniéndose enfrente.	“
6	101	Plano medio		El hombre mira a la mosca con tristeza y luego enfadado.	
6	102	Plano detalle		Se ve al hombre andar y desaparecer y al regresar atrapa la mosca con un vaso.	Sonido de golpe
7	103	Plano detalle		Abre un armario y coge una camiseta.	Sonido de bisagras
7	104	Plano detalle		Abre un cajón y coge un rotulador.	Golpe del cajón al cerrar
7	105	Plano detalle		Coge tijeras e hilo.	Sonido de los objetos y la caja de metal
7	106	Plano detalle		Coge una bolsa de globos.	
7	107	Plano medio		Hincha el globo con fuerza	Sonido de globo hinchándose

7	108	Plano medio		Aparece de espaldas haciendo algo que no podemos ver	Sonido de globo siendo atado
7	109	Primer plano	Zoom out desde el globo	Le pinta cuidadosamente la cara al globo	Sonido de globo siendo pintado
7	110	Plano medio		Mira pensativo al personaje que ha creado. No sabe si funcionará	Sonido de aleteo de la mosca.
7	111	Plano detalle	Zoom in	Mira a la mosca con miedo. La mosca se golpea contra el cristal 5 veces.	Sonido de mosca y de golpes contra el cristal
7	112	Plano medio		Suelta lentamente a la mosca mientras él se esconde debajo de la mesa. La mosca se dirige al globo.	Sonido de mosca
7	113	Primer plano		El personaje se asoma lentamente mirando el globo. Tiene miedo de que no funcione.	“
7	114	Plano medio		El protagonista abre la puerta de la calle. Se ve vida fuera. Se gira y mira a la mosca.	Sonido de bisagras y de mosca lejano.
7	115	Plano general	Travelling hacia la derecha, zoom a la mosca y fundido a negro.	El hombre mira a la mosca y sale de casa dando un portazo. La mosca vuela alrededor del globo mientras que toda la casa está hecha un desastre	Sonido de portazo y de mosca.