

# **Treball de Fi de Grau**

Títol

Autoria

Professorat tutor

Grau

Tipus de TFG

Data

## Full resum del TFG

### Títol del Treball Fi de Grau:

**Català:**

**Castellà:**

**Anglès:**

**Autoria:**

**Professorat  
tutor:**

**Curs:**

**Grau:**

### Paraules clau (mínim 3)

**Català:**

**Castellà:**

**Anglès:**

### Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

**Català:**

**Castellà:**

**Anglès:**

Trabajo de Fin de Grado  
Proyecto

RED

ideación y preproducción de un  
cortometraje de animación

Autora

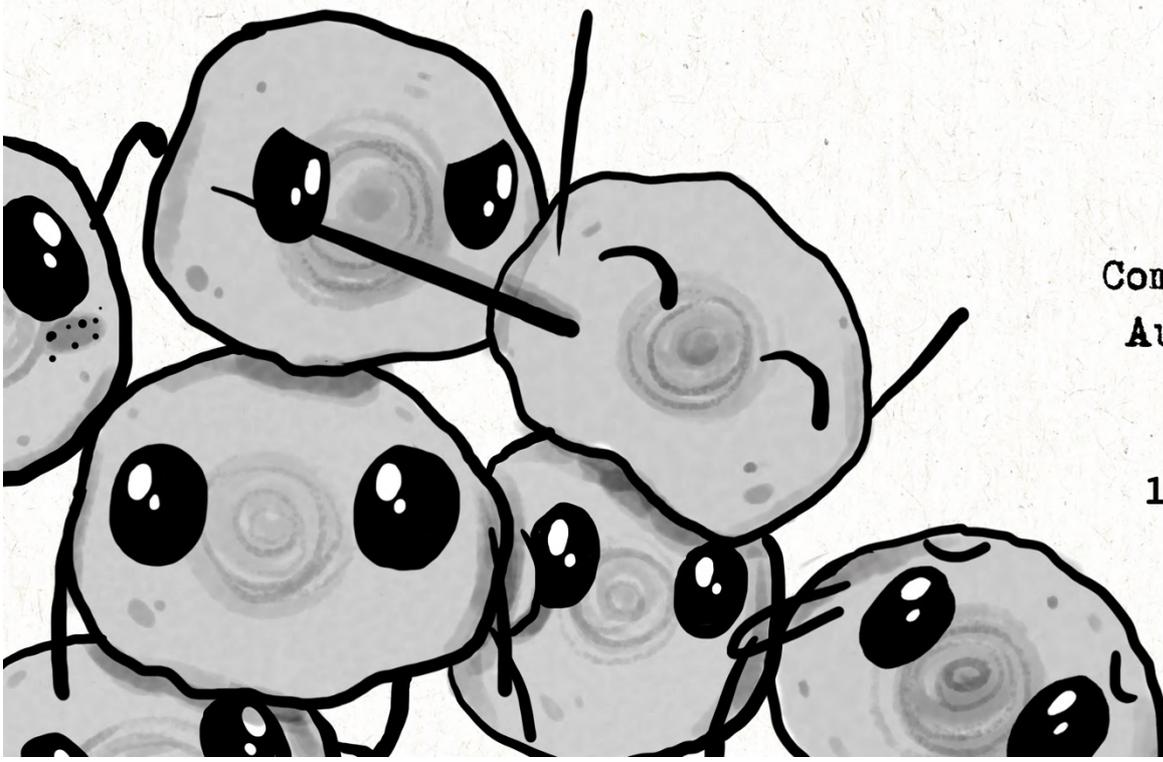
Raquel Graner Fernández

Tutor

Miguel Ángel Martín Pascual

Grado:  
Comunicación  
Audiovisual

Fecha:  
19/06/2020



<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
1.1 IDEA	3
1.1.1 <i>Tagline</i>	3
1.1.2 <i>Logline</i>	3
1.1.3 <i>Storyline</i>	3
1.1.4 <i>Sinopsis</i>	3
1.2 JUSTIFICACIÓN	5
<b>2. DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	<b>7</b>
3.1 INTRODUCCIÓN AL PROYECTO	7
3.2 TRATAMIENTO	8
3.3 GUION	14
4.1 ESTILO VISUAL	22
4.2 ESPACIOS Y OBJETOS	23
4.3 DISEÑO DE PERSONAJES	26
4.4 STORYBOARD	33
<b>3. PRODUCCIÓN</b>	<b>66</b>
3.1 DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO	66
3.2 <i>ANIMATIC</i>	66
3.3 SONIDO	67
3.4 ANIMACIÓN 2D <i>FRAME A FRAME</i>	68
3.5 MONTAJE Y TÍTULO	70
<b>4. DERECHOS DE AUTOR</b>	<b>71</b>
<b>5. DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN</b>	<b>71</b>
5.1 FESTIVALES	72
.....	88
5.2 OTRAS FORMAS DE DISTRIBUCIÓN	89
<b>6. EL CAMINO HACIA LA PRODUCCIÓN DE RED</b>	<b>89</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>90</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace de la voluntad de crear un producto audiovisual que por una parte ponga en práctica lo aprendido durante el grado y que, por otra, permita profundizar sobre la técnica de la animación y así empezar a abrir un camino hacia esta salida profesional, y, por último, para poder expresar de una manera artística audiovisual las consecuencias de una patología como lo es la ansiedad generalizada.

A pesar de que durante el grado solamente se imparta una asignatura sobre la animación audiovisual, he intentado ir aumentando mis conocimientos sobre el tema a lo largo de la carrera a través de otras asignaturas que permitían libre elección de temática a la hora de realizar proyectos. No obstante, los conocimientos plasmados no solo se basan en la animación, sino en el cómo una idea termina convirtiéndose en un producto audiovisual. El desarrollo de la idea plasmándola en un guion. Su posterior conversión en un *storyboard* aplicando una mirada cinematográfica. Las diferentes fases de la producción y, por supuesto, su distribución.

Un objetivo que personalmente considero muy importante de este proyecto es el contacto con la realidad. A lo largo de la carrera hemos podido estudiar cómo trabajan directores, cámaras, productores, actores, animadores, y muchos más trabajadores del sector audiovisual, tanto en grandes producciones como de una manera más independiente. También hemos podido experimentar lo que es trabajar a contratiempo y sin dinero, pero no más allá del objetivo de conseguir entregar el producto en el límite de tiempo que el profesor o profesora haya establecido y con una calidad lo más decente posible. Por lo que mi intención con este proyecto es terminar de realizarlo para poder empezar a crear una *demoreel* personal que me sea útil en el mundo laboral, así como comenzar a distribuir mi proyecto y comenzar a trabajar de una manera independiente. Dicho brevemente, el objetivo de este proyecto es comenzar una carrera profesional en el mundo de la animación.

A lo largo del trabajo se explicará el desarrollo de la idea mediante la elaboración del tratamiento y el guion. Se expondrá el diseño visual que se ha escogido para plasmar el mundo y los personajes pertenecientes a la historia, y empezarán a cobrar vida de manera cinematográfica mediante la realización de un *storyboard*. También se

explicará el posterior trabajo de producción y finalmente los aspectos legales de los derechos de autor y las diferentes posibilidades de distribución del cortometraje.

## **1.1 Idea**

El objetivo principal de este proyecto es llevar a cabo un cortometraje de animación en 2D cuyo tema sea la ansiedad. El tema se desarrolla de una manera metafórica a través de seres que representan las emociones y los estímulos de una joven. A continuación, se explica el argumento en diferentes formatos:

### **1.1.1 Tagline**

Su mente comenzó a autodestruirse.

### **1.1.2 Logline**

Uno de los muchos seres que controlan las emociones y estímulos de la mente de una joven, se transforma en un monstruo que se revela contra sus compañeros y termina masacrándolos a todos y, a pesar de ser destruido por la protagonista, vuelve a “renacer” con las mismas intenciones.

### **1.1.3 Storyline**

*Ella*, junto a los pequeños seres que controlan sus emociones, los *kontororas*, vive un día corriente con sus diversiones y contratiempos. Cuando llega la noche, un *kontorora* algo diferente se convierte en un monstruo y comienza a revolucionar su mente hasta generar una verdadera masacre en la que acaba con todos los demás, causando estragos internos y externos. Finalmente, la mente de *Ella* consigue vencer al *kontorora* malvado, que vuelve a aparecer a la mañana siguiente con su inicial aspecto inocente.

### **1.1.4 Sinopsis**

*Ella* despierta una mañana como cualquier otra. A la vez que ella, despiertan también los *kontororas*, pequeños seres que controlan sus emociones y responden a estímulos externos, junto a una versión de sí misma que reside en su mente. Los *kontororas* observan el día de *Ella* a través de una televisión, y activan con un mando las

respuestas negativas o positivas de Ella ante los estímulos que recibe a lo largo del día.

Ella sale a la calle para dirigirse al trabajo. Durante el camino, los kontororas se ven obligados a actuar: saltan de alegría al ver a unos cachorritos y consiguen que Ella se ponga contenta por ello. Mientras esto sucede, despierta un kontorora algo diferente. En vez de poseer el mismo color grisáceo de los demás kontororas, este es de color rojo, y recibe malas miradas de todos los demás.

Ella hace su rutina con normalidad, sufre algunos contratiempos y otros momentos divertidos. Durante todo el día los kontororas han ido reaccionando, cuando pulsaban el botón izquierdo, ordenaban a Ella responder con una reacción negativa, con el botón derecho, una positiva. El botón del medio en el que pone "Relax" lo utilizan tras un momento de pánico, para relajar a Ella. Mientras todo esto sucedía, el kontorora rojo ha ido intentando molestar a los demás, sin éxito alguno.

Llegada ya la noche, los kontororas comienzan a ser vencidos por el sueño, al igual que Ella. En este momento el kontorora rojo aprovecha, y empieza a devorar a los kontororas. Cunde el pánico y se convierte en una masacre. Cada vez que devora a un kontorora, se hace más grande y con aspecto más temible, a la vez que va llenando toda la habitación de babas rojas. Esta situación que se genera en la mente de Ella, le afecta a su persona. Empieza a ponerse nerviosa sin entender por qué, se le acelera el pulso y empieza a hiperventilar.

Las babas rojas resultantes de la batalla generada en la mente de Ella, se esparcen por toda la habitación que representa su mente, afectando a la antena del televisor por el cual los kontororas ven la realidad. Esto consigue que se empiecen a reproducir recuerdos de lo que ha sucedido a lo largo del día, pero completamente distorsionados y en color rojo, consiguiendo que Ella se ponga nerviosa y los vea de una manera que no es real, teniendo así un ataque de ansiedad. Los pocos kontororas que quedan vivos intentan pulsar el botón de RELAX pero está atascado por las babas rojas. El kontorora rojo termina devorando a todos y se enfrenta con la doble de Ella que se encuentra en la habitación.

Tras ser derrotado por un grito de la Ella que reside en la mente, el gran kontorora rojo explota y desaparece, dejando todos los escenarios tranquilos y en calma. Al día

siguiente, los kontororas vuelven a reaparecer al despertar Ella por la mañana, al igual que el kontorora rojo.

## 1.2 Justificación

Este proyecto principalmente proviene de una necesidad de poder explicar lo que siente una persona con trastorno de ansiedad generalizada en su día a día. La idea nace tras las dificultades iniciales que tuve en el momento de la elección del tema del trabajo de fin de grado, y la complicación que me conllevaba explicar mi situación al entorno de por qué algo tan simple podía convertirse en un mundo para mi persona. En ese momento deseé que hubiese algo, unas instrucciones, un vídeo, lo que fuese, que pudiese explicar a los demás cómo me sentía sin la necesidad de articular palabra. Un mensaje que lo comunicase por mí. Es entonces cuando decidí llevar a cabo ese mensaje que hablase por mí y por las miles de personas que también sufren el trastorno.

Para su mayor comprensión, adjuntaré a continuación una breve explicación de los síntomas de los Trastornos de Ansiedad hecha por David Puchol Esparza, licenciado en Psicología por la Universidad de Valencia:

*“Los Trastornos de Ansiedad tienen la capacidad potencial de llegar a interferir negativa y significativamente con la habilidad de un individuo para desenvolverse y adaptarse con éxito a su entorno habitual. [...] Los síntomas característicos de los Trastornos de Ansiedad difieren de los sentimientos habituales de nerviosismo e inquietud en que se manifiestan externamente como reacciones desproporcionadas y/o injustificadas ante estímulos o situaciones ambientales cotidianas, reacciones que escapan del control voluntario de la persona.[...] En lugar de cumplir su función natural y primigenia, es decir, actuar como mecanismos de preparación, atención, protección y alerta frente al peligro, estos signos de activación emocional pierden su valor adaptativo y convierten algunas situaciones o eventos cotidianos en fuentes potenciales de terror y pánico.” (Puchol Esparza, 2003)*

La idea principal del argumento del cortometraje es representar lo anteriormente explicado de manera que dichos sentimientos habituales de nerviosismo e inquietud que dejan de actuar como “mecanismos de preparación, atención, protección y alerta

frente al peligro” son representados como pequeños seres (los kontororas) que primeramente sí cumplen su función, y comienzan a sufrir una degeneración hasta sembrar el pánico. Es decir, se le atribuye el trastorno de ansiedad al kontorora rojo, el cual convierte la mente de la protagonista en un escenario de terror.

Con respecto a la elección de la animación para representar dicho tema, además de las preferencias personales comentadas en el apartado de Introducción, por un lado, se debe a las facultades expresivas que esta posee. Por otro lado, también es debido a comprobar las posibilidades de poder realizar un cortometraje en solitario, ante la preocupación de las salidas profesionales tras acabar los estudios dentro del panorama audiovisual. Esta idea parte de la hipótesis de que gracias a las tecnologías actuales, un individuo puede realizar un producto audiovisual animado, en solitario y con recursos y un presupuesto escaso.

Bill Plymton, animador estadounidense, famoso por su nominación al Óscar al mejor cortometraje de animación con *Your Face*, y conocido por haber realizado la mayoría de proyectos en solitario, afirma en una entrevista para la revista Cactus lo siguiente:

*“Tengo una cosa llamada “el Dogma de Plympton” que es para animadores jóvenes o artistas que quieran hacer películas. Son tres reglas para tener éxito. La primera regla es hacer una película corta de cinco minutos o menos; no hagas algo de veinte minutos o más, nadie quiere comprar eso. La segunda regla es hazlo barato, mantén el presupuesto bajo. Por eso hago yo todo: la historia, el diálogo, el color, la animación; de esa manera no es caro. Y la tercera regla es hazlo divertido. Si haces una película divertida todo el mundo va a querer verla, será muy popular. Si sigues estas tres reglas, todo irá bien.” (Plympton, 2017)*

En este caso, el género que abarca el cortometraje no es precisamente el humor, pero por lo demás, intentaremos seguir el Dogma de Plympton.

## 2. DESARROLLO DEL PROYECTO

### 3.1 Introducción al proyecto

La técnica utilizada en *Red* es el 2D dibujado *frame a frame*, lo cual desarrollaremos más abajo, al igual que el diseño visual.

El cortometraje se desarrolla de manera lineal, dado que narra la historia de un día de la protagonista de principio a fin. Lo complejo de esta historia es que se desarrolla paralelamente en dos espacios diferentes: la realidad de la protagonista, y la mente de la protagonista (desde donde se puede ver la realidad a través de una pantalla). La acción es completamente simultánea en ambos espacios, en ningún momento se descompanan, simulando la misma realidad: me sucede algo, mi mente establece un estímulo-respuesta y actúo de una forma u otra.

Otro aspecto que destacar del cortometraje es la ausencia de diálogos. Esta decisión se debe a tres razones. Por una parte, la universalidad del tema. La ansiedad puede afectar a personas de todo el planeta, por lo que incluir diálogos puede conllevar una barrera para comprender el significado del cortometraje en otras partes del mundo en el momento de su distribución. Esta razón lleva a la siguiente: el presupuesto. Al ser un cortometraje de bajo presupuesto, el no incluir diálogos conlleva un ahorro tanto el doblaje como de la traducción y subtítulo a otros idiomas. La última razón, y la más decisiva para mí, es el intimismo que conlleva el tema. Hablar conlleva socializar, compartir abiertamente y sin tapujos, todo lo contrario al sentimiento que se intenta representar, que es la soledad que se asume normalmente enfrentando esta patología, y por lo tanto, la incompreensión de la gente que te rodea. Por todo ello, no hay diálogos, pero sí “simulaciones” de los mismos. Es decir, la comunicación entre individuos se realiza mediante sonidos que simulan un lenguaje. Este lenguaje no tiene palabras, y por lo tanto, tampoco significado, pero por el tono puede intuirse la expresividad de lo que transmiten.

Para presentar el argumento del cortometraje, más abajo continuamos con el tratamiento y el guion.

## 3.2 Tratamiento

Suena un despertador. Ella se despierta. Está sentada en un sillón. En la sala solo hay una televisión con una vieja antena en la parte superior y un extraño mando que consta de una plataforma con tres botones redondos que está conectado a la tele mediante una gran variedad de cables enredados entre si. El sol matinal brilla y la luz entra por una pequeña ventana superior que se encuentra en una esquina de la sala. Ella mira hacia la ventana y seguidamente mira la televisión en la que ya aparecen imágenes. Se ven unas manos sirviéndose un café en una taza y unas galletas en un plato. A continuación, se lleva la taza a la boca. Son sus propias manos, pero las de la realidad

De repente el mando que hay frente al televisor se enciende y, alrededor del cuerpo de Ella, empiezan a aparecer unas pequeñas bolitas grisáceas con aspecto de nube y ojos grandes que se mueven flotando. Son los kontororas. Se les ve con aspecto somnoliento, bostezan y comienzan a desperezarse. Algunos se frotan al cuello de Ella de manera cariñosa. Uno se queda dormido, y otro, enfadado, le pega un empujón para que despierte. Se van juntando para ver la tele con Ella. En la televisión aparece la Ella real caminando por la calle.

Ella camina tranquilamente. Aun no se ha terminado de despertar, por lo que no piensa en nada. Su expresión muestra una completa indiferencia. Los kontororas, los cuales la observan desde la sala del televisor junto a la otra Ella, tienen la misma cara de indiferencia. Entonces, Ella se cruza con una mujer que va paseando a dos cachorritos. Unos cuantos kontororas abren mucho los ojos y comienzan saltar y a gritar emocionados. El resto, como reacción, comienzan a hacer lo mismo, también saltan y gritan alegremente. La Ella que está sentada en el sillón pulsa el botón de la derecha del mando. Como reacción, la Ella que pasea, cambia completamente su cara a una expresión de alegría, y continúa caminando. Coge un tren para llegar hasta el trabajo. Casi todos los asientos están ocupados, pero consigue encontrar uno para sentarse hasta su parada.

Mientras tanto en la sala del televisor, un kontorora rojo se despereza y se abre paso descaradamente entre los demás, que lo miran con desprecio. Cuando se para en el

hombro de Ella, saluda con buen rollo a los dos kontororas de su lado. Los dos lo miran mal y uno de ellos escupe al suelo.

Entretanto, Ella ha llegado a su despacho y se encuentra trabajando frente a un ordenador. Está muy concentrada. Tanto, que cuando intenta coger un folio sin mirar, tira sin querer un vaso de agua sobre el escritorio donde se encuentran todos sus informes y el ordenador. Entonces, tres de los kontororas que observan la situación a través de la televisión, gritan de pánico. Al segundo, gritan todos los demás a la vez. Se mueven rápidamente dejándose llevar por el pánico. Ella, la que está en el sillón junto a ellos, pulsa el botón de la izquierda del mando. De nuevo, como reacción, la Ella de la realidad entra en pánico de la misma manera que los kontororas y comienza a limpiar muy rápido. El pánico sigue latente. El kontorora rojo mirando hacia todos los lados, aprovecha el momento e intenta pasarle su color a los demás kontororas. Esto lo intenta apretándose a ellos. La mayoría lo empujan evitándolo, y, aunque consigue pasarle el color a uno de ellos, este, asustado, le devuelve el color enfadado y se marcha.

La Ella de la realidad termina de limpiar todo y se sienta en la silla agotada pero todavía nerviosa. Los kontororas siguen alterados, gritando de un lado a otro. Entonces, Ella pulsa el botón del medio del mando, en el cual pone en mayúsculas la palabra "RELAX". De golpe, todos los kontororas paran y se relajan soltando un suspiro. Lo mismo le sucede a la Ella de la realidad, que se hunde en la silla suspirando.

A la hora del almuerzo, la Ella real se va a almorzar con una compañera en la cafetería del trabajo. Mientras habla le da un mordisco a una manzana. Entonces, nota algo raro en su boca. Mira la manzana y ve un gusano salir del agujero. Ella levanta lentamente la cabeza para mirar a su compañera con los ojos muy abiertos y una expresión realmente seria. Los kontororas ponen cara de asco, algunos vomitan y algunos otros gritan, y Ella pulsa el botón de la izquierda.

Ya es por la tarde, y la Ella real se encuentra en la terraza de un bar bebiéndose una cerveza con una amiga. Ambas se ríen mucho y muy fuertemente. Todos los kontororas están riéndose sin parar. Algunos incluso se revuelcan por el suelo,

lloviendo de la risa. El botón de la derecha del mando está activado. El kontorora rojo esta serio, intenta molestar a los demás pero ninguno le hace caso.

Tras pasar un rato con su amiga, Ella ha ido a clase de baile, donde baila con una compañera. Le suda la frente por el esfuerzo, pero se le ve disfrutar y divertirse. Los kontororas saltan de alegría y algunos bailan entre ellos. El botón de la derecha está pulsado.

Tras la clase, Ella camina de vuelta a casa con la bolsa de deporte. Pisa algo sospechoso y se detiene. Los kontororas expectantes con los ojos abiertos niegan con la cabeza en silencio, esperando no ver lo que suponen. Ella mira hacia el suelo y levanta el pie para comprobar su suela. Se encuentra con una caca de perro y emite un sonido de asco.

La Ella de la sala del televisor emite el mismo sonido y expresión de asco mientras se apoya en el botón que acaba de pulsar. A los kontororas tampoco les hace mucha gracia, alguno de ellos incluso vomita.

Ya es de noche. Ella está en el sofá con una manta y comiendo palomitas. Intenta contener las lágrimas observando una película. En la tele, se ve la famosa escena de Titanic en la proa del barco. Todos los kontororas, prestando mucha atención a la pantalla, contienen las lágrimas, lloran, se ven emocionados y se suenan los mocos. Incluso hay dos que representan la escena.

Tras acabar la película, Ella se ha ido a la cama, donde lee tranquilamente. El sueño comienza a vencerle y parpadea lentamente. Los kontororas también tienen aspecto cansado, pero están contentos. Algunos aún están atentos a la pantalla, otros bostezan, y unos pocos parecen ser vencidos por el sueño. Es entonces cuando el kontorora rojo despierta y vuelve al movimiento. Se acerca a uno que esta durmiéndose y comienza a comunicarse con él emitiendo sonidos agudos como si le hablase. El kontorora gris cae dormido mientras el rojo le "habla". Entonces este, mira a su alrededor y se lo come. Un kontorora que había cerca se despierta a causa del ruido y cuando se despiereza se da cuenta de la situación. Pega un grito enorme. El kontorora rojo reacciona devorándolo de un bocado. Los demás, despiertos a causa del grito de su compañero, comienzan a gritar y a correr asustados. El rojo avanza devorándolos indiscriminadamente mientras cada vez se hace más grande. Comienza

a adoptar una forma cada vez más monstruosa. Le crecen dientes y sus pupilas se hacen muy pequeñas, pudiéndose observar venas muy rojas en sus ojos. De su boca caen babas rojas que se esparcen por todas partes. Cada vez que se come a un kontorora se hace más grande.

Entonces, un valiente kontorora decide plantarle cara. por lo que el rojo, habiéndose convertido en una criatura completamente diferente a los kontororas, denominado "Monsuta", se le queda mirando y le escupe envolviéndolo de baba roja. El kontorora automáticamente se vuelve rojo y, como si hubiese contraído la rabia empieza a babear rojo y a correr gruñendo. El Monsuta es tan grande por haber engullido a tantísimos kontororas que ya se desplaza arrastrándose.

La Ella de la realidad, a punto de caer dormida, abre los ojos de golpe y cambia su cara a un tono de preocupación. Algo sucede, pero no sabe el qué. Deja la mirada perdida mientras arruga la frente. Se pone alerta y comienza a pensar rápidamente mientras se le acelera el pulso.

Salta una masa de babas rojas hacia la antena de la televisión, que comienza a sufrir interferencias y las imágenes se empiezan a ver en rojo. Se repiten momentos del día pero alterados. Se ve el momento en el que estaba con su amiga riendo en el bar. La cara de su amiga esta vez es de enfado y rechazo. La Ella de la sala del televisor intenta quitar las babas rojas de la antena pero están fuertemente pegadas. Intenta pulsar el botón de RELAX. Lo intenta repetidas veces al ver que no funciona. Se fija entonces y se da cuenta de que está rodeado con babas rojas y por lo tanto está bloqueado. Mira a su alrededor y todo es un caos. Hay kontororas que ahora son rojos corriendo nerviosamente mientras gritan por toda la habitación. El Monsuta cada vez es más grande, y su objetivo se ha convertido en devorar a todos los kontororas.

La Ella de la realidad se hace un ovillo en la cama y comienza a respirar agitadamente con la mirada perdida. Se escucha el pálpito de su corazón yendo muy deprisa. Empieza a recordar lo que ha hecho a lo largo del día. Todo le parece motivo de preocupación. No entiende qué está pasando ya que había finalizado el día de manera feliz y tranquila. Comienza a costarle respirar.

El Monsuta ya es enorme tras irse comiendo a todos kontororas. Además, ha adoptado una especie de forma de gusano. Continúa comiéndose a los últimos

kontororas que encuentra, tanto a los rabiosos, como a los que quedan escondidos con temor a ser descubiertos, pero cada vez le cuesta más desplazarse debido a su peso. La Ella de la sala del televisor sigue sentada mirando la tele, llorando en silencio con cara de horror. El Monsuta se come al último kontorora que quedaba. Tiene un aspecto patético, le cuesta moverse pero su expresión da miedo. Empieza a escalar por el cuerpo de Ella hasta llegar a la altura de su cara. La agarra de la cabeza y los dos gritan fuertemente durante unos segundos hasta que el Monsuta explota fuertemente. Todas las paredes se llenan de líquido rojo gelatinoso. De la misma manera la televisión y ella misma. Su respiración se torna en algo nervioso pero relajado, y cada vez más calmada.

De la misma manera, la respiración nerviosa de la Ella de la realidad va relajándose hasta terminar en una respiración normal y profunda. Se mira las manos y se las toca. Se lleva una mano a la frente y se restriega la cara y los ojos a modo tranquilizador y pensativo. Sea lo que sea que acaba de pasar, ya ha terminado. Tras unos segundos se hunde en la cama y apaga la luz.

La Ella de la sala del televisor sigue paralizada y aterrorizada, y mira hacia los lados mientras le caen lágrimas silenciosas. Entonces, cae dormida de golpe.

Ella duerme sentada en el sillón frente a la tele con la cabeza agachada. Tras segundos de silencio y nada de movimiento, las manchas gelatinosas esparcidas por la habitación comienzan a resbalar hacia abajo. Caen al suelo como si fuesen absorbidas por un desagüe inexistente. Mientras esto sucede la noche va avanzando. Las manchas de líquido rojo han ido resbalando lentamente hasta llegar a un punto central en el suelo. Cuando llegan a unirse todas se convierten en el kontorora rojo del inicio. Este, mira hacia todas partes comprobando que nadie le ve, como si fuese un intruso. De esta forma escala por las piernas de Ella y se introduce dentro de una capa de su ropa, lugar de donde habían aparecido al principio todos los kontororas.

Han pasado las horas y entra el primer rayo de luz por la ventana. También se escucha un pájaro cantar. Todo está tranquilo. Se enciende la tele, pero todo se ve negro. Entonces suena un despertador. La Ella de la realidad para el despertador, abre los ojos, se estira y mira por la ventana. Los kontororas grises comienzan a salir de sus escondites desperezándose. El mando se enciende. Uno de ellos sale dando saltitos

y silbando. El kontorora rojo se asoma de un bolsillo de Ella. El kontorora que silbaba, sigue caminando alegremente y dando saltitos, cuando de repente tropieza con un trocito de gelatina roja. La coge, la observa extrañado sin saber qué es y, sin darle más importancia, la lanza al suelo.

### 3.3 Guion

1 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Suena un despertador. ELLA se despierta. Está sentada en un sillón. En la sala solo hay una televisión con una vieja antena en la parte superior y un extraño mando que consta de una plataforma con tres botones redondos que está conectado a la tele mediante una gran variedad de cables enredados entre si. El sol matinal brilla y la luz entra por una pequeña ventana superior que se encuentra en una esquina de la sala. Ella mira hacia la ventana y seguidamente mira la televisión en la que ya aparecen imágenes. la televisión en la que ya aparecen imágenes.

2 INT. COCINA - DÍA

ELLA se sirve un café y pone unas galletas en un plato. Se bebe el café.

3 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

En la sala, el mando se enciende, y alrededor del cuerpo de ELLA empiezan a aparecer unas pequeñas bolitas grisáceas con aspecto de nube y ojos grandes que se mueven flotando. Son los KONTORORAS. Se les ve con aspecto somnoliento, bostezan y comienzan a desperezarse. Algunos se frotan al cuello de Ella de manera cariñosa. Uno se queda dormido y otro, enfadado, le pega un empujón para que despierte. Se van juntando para ver la tele. En el televisor aparece Ella caminando por la calle.

4 EXT. CALLE - DÍA

ELLA camina tranquilamente. Aun no se ha terminado de despertar, por lo que no piensa en nada. Su expresión muestra una completa indiferencia.

5 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Los KONTORORAS, mirando a la pantalla, tienen la misma cara de indiferencia.

6 EXT. CALLE -DÍA

Mientras camina, ELLA se cruza con una mujer que va paseando a dos cachorritos.

7 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Unos cuantos KONTORORAS abren mucho los ojos y comienzan saltar y a gritar emocionados. El resto, como reacción, comienzan a hacer lo mismo, también saltan y gritan alegremente. La ELLA que está sentada en el sillón pulsa el botón de la derecha del mando.

8 EXT. CALLE - DÍA

Como reacción, ELLA cambia completamente su cara a una expresión de alegría, y continúa caminando.

9 INT. TREN - DÍA

ELLA está sentada en un tren. En los asientos de alrededor también hay gente.

10 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Un KONTORORA ROJO se despereza y se abre paso descaradamente entre los demás KONTORORAS, que lo miran con desprecio. Cuando se para en un hombro de ELLA, saluda con buen rollo a los dos kontororas de su lado. Los dos lo miran mal y uno de ellos escupe al suelo.

11 INT. DESPACHO - DÍA

ELLA está trabajando frente a un ordenador en un despacho. Está concentrada. Tanto, que cuando intenta coger un folio sin mirar, tira sin querer un vaso de agua sobre el escritorio donde se encuentran todos sus informes y el ordenador.

12 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Tres KONTORORAS gritan de pánico y, al segundo, gritan todos a la vez. Se mueven rápidamente dejándose llevar por el pánico. ELLA pulsa el botón de la izquierda del mando.

13 INT. DESPACHO - DÍA

De nuevo, como reacción, ELLA entra en pánico de la misma manera y comienza a limpiar muy rápido

14 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

El pánico sigue latente. El KONTORORA ROJO mirando hacia todos los lados, aprovecha el momento e intenta pasarle su color a los demás KONTORORAS. Esto lo intenta apretándose a ellos. La mayoría lo empujan evitándolo, y, aunque consigue pasarle el color a uno, este, asustado, le devuelve el color enfadado y se marcha.

15 INT. DESPACHO - DÍA

ELLA termina de limpiar todo y se sienta en la silla agotada pero todavía nerviosa.

16 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Los KONTORORAS siguen alterados, entonces ELLA pulsa el botón del medio del mando, en el cual pone en mayúsculas la palabra "RELAX". De golpe, todos los KONTORORAS paran y se relajan soltando un suspiro.

17 INT. DESPACHO - DÍA

ELLA suelta un suspiro hundiéndose en la silla.

18 INT. CAFETERÍA - DÍA

ELLA está almorzando con una compañera en la cafetería del trabajo. Mientras Ella habla, le da un mordisco a una manzana. Nota algo raro, mira la manzana y ve un gusano salir del agujero. Mira a su compañera con los ojos muy abiertos y expresión seria.

19 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Los KONTORORAS ponen cara de asco, algunos vomitan y algunos otros gritan. ELLA pulsa el botón de la izquierda

20 EXT. BAR - TARDE

ELLA se encuentra en la terraza de un bar bebiéndose una cerveza con una AMIGA. Ambas se ríen mucho y muy fuertemente.

21 INT. SALA DEL TELEVISOR - TARDE

Todos los KONTORORAS están riéndose sin parar. Algunos incluso se revuelcan por el suelo, llorando de la risa. El botón de la derecha del mando está activado. El KONTORORA ROJO esta serio, intenta molestar a los demás pero no le hacen caso.

22 INT. CLASE DE BAILE - TARDE

ELLA baila con una compañera en clases de baile. Le suda la frente por el esfuerzo, pero se le ve disfrutar y divertirse.

23 INT. SALA DEL TELEVISOR - TARDE

Los KONTORORAS saltan de alegría y algunos bailan entre ellos. El botón de la derecha está pulsado.

24 EXT. CALLE - TARDE

ELLA camina de vuelta a casa con la bolsa de deporte. Pisa algo sospechoso y se detiene.

25 INT. SALA DEL TELEVISOR - TARDE

Los KONTORORAS expectantes con los ojos abiertos niegan con la cabeza en silencio esperando no ver lo que suponen.

26 EXT. CALLE - TARDE

ELLA mira hacia el suelo y levanta el pie para comprobar su suela. Se encuentra con una caca de perro y emite un sonido de asco.

27 INT. SALA DEL TELEVISOR - TARDE

ELLA emite el mismo sonido y expresión de asco mientras se apoya en el botón que acaba de pulsar. A los KONTORORAS tampoco les hace mucha gracia, alguno de ellos incluso vomita.

28 INT. SALÓN - NOCHE

ELLA está en el sofá con una manta y comiendo palomitas. Intenta contener las lágrimas observando una película. En la tele, se ve la famosa escena de Titanic en la proa del barco.

29 INT. SALA DEL TELEVISOR - NOCHE

Todos los KONTORORAS, prestando mucha atención a la pantalla, contienen las lágrimas, lloran, se ven emocionados y se escuchan los mocos. Hay dos incluso que representan la escena.

30 INT. HABITACIÓN - NOCHE

ELLA está leyendo tranquilamente tumbada en la cama. El sueño comienza a vencerle y parpadea lentamente.

31 INT. SALA DEL TELEVISOR - NOCHE

Los KONTORORAS también tienen aspecto cansado, pero están contentos. Algunos aún están atentos a la pantalla, otros bostezan, y unos pocos parecen ser vencidos por el sueño. Es entonces cuando el KONTORORA ROJO despierta y vuelve al movimiento. Se acerca a uno que está durmiéndose y comienza a comunicarse con él emitiendo sonidos agudos como si le hablase. El kontorora gris cae dormido mientras el rojo le "habla". Entonces este, mira a su alrededor y se lo come. Un kontorora que había cerca se despierta a causa del ruido y cuando se despereza se da cuenta de la situación. Pega un grito enorme. El kontorora rojo reacciona devorándolo de un bocado. Los demás, despiertos a causa del grito de su compañero, comienzan a gritar y a correr asustados. El rojo avanza devorándolos indiscriminadamente mientras cada vez se hace más grande. Comienza a adoptar una forma cada vez más monstruosa. Le crecen dientes y sus pupilas se hacen muy pequeñas, pudiéndose observar venas muy rojas en sus ojos. De su boca caen babas rojas que se esparcen por todas partes. Cada vez que se come a un kontorora se hace más grande.

Entonces, un valiente kontorora decide plantarle cara, por lo que el rojo, habiéndose convertido en una criatura completamente diferente a los kontororas, denominado "MONSUTA", se le queda mirando y le escupe envolviéndolo de baba roja. El kontorora automáticamente se vuelve rojo y, como si hubiese contraído la rabia empieza a babear rojo y a correr gruñendo. El Monsuta es tan grande por

haber engullido a tantísimos kontororas que ya se desplaza arrastrándose.

32 INT. HABITACIÓN - NOCHE

A punto de caer dormida, ELLA abre los ojos de golpe y cambia su cara a un tono de preocupación. Algo sucede, pero no sabe el qué. Deja la mirada perdida mientras arruga la frente. Se pone alerta y comienza a pensar rápidamente mientras se le acelera el pulso.

33 INT. SALA DEL TELEVISOR - NOCHE

Salta una masa de babas rojas hacia la antena de la televisión, que comienza a sufrir interferencias y las imágenes se empiezan a ver en rojo. Se repiten momentos del día, pero alterados. Se ve el momento en el que ELLA estaba con su AMIGA riendo en el bar. La cara de su amiga esta vez es de enfado y rechazo. ELLA, que observa estas imágenes, intenta quitar las babas rojas de la antena, pero están fuertemente pegadas. Intenta pulsar el botón de RELAX. Lo intenta repetidas veces al ver que no funciona. Se fija entonces y se da cuenta de que está rodeado con babas rojas y por lo tanto está bloqueado. Mira a su alrededor y todo es un caos. Hay KONTORORAS que ahora son rojos corriendo nerviosamente mientras gritan por toda la habitación. El MONSUTA cada vez es más grande, y su objetivo se ha convertido en devorar a todos los kontororas.

34 INT. HABITACIÓN - NOCHE

Ella se hace un ovillo en la cama y comienza a respirar agitadamente con la mirada perdida. Se escucha el palpito de su corazón yendo muy deprisa. Comienza a costarle respirar.

35 INT. SALA DEL TELEVISOR - NOCHE

El MONSUTA ya es enorme tras haberse ido comiendo a todos KONTORORAS. Además, ha adoptado una especie de forma de gusano. Continúa comiéndose a los últimos kontororas que encuentra, tanto a los rabiosos, como a los que están escondidos con temor a ser descubiertos, pero cada vez le cuesta más desplazarse debido a su peso. ELLA sigue sentada mirando la tele, llorando en silencio con cara de horror. El Monsuta se come al último kontorora que quedaba. Tiene un aspecto patético, le cuesta moverse, pero su expresión da miedo. Empieza a escalar por el cuerpo de Ella hasta llegar a la altura de su cara. La

agarra de la cabeza y los dos gritan fuertemente durante unos segundos hasta que el Monsuta explota fuertemente. Todas las paredes se llenan de líquido rojo gelatinoso. De la misma manera la televisión y ella misma. Su respiración se torna en algo nervioso pero relajado, y cada vez más calmada.

36 INT. HABITACIÓN - NOCHE

La respiración nerviosa de Ella va relajándose hasta terminar en una respiración normal y profunda. Se mira las manos y se las toca. Se lleva una mano a la frente y se restriega la cara y los ojos a modo tranquilizador y pensativo. Tras unos segundos se hunde en la cama y apaga la luz.

37 INT. SALA DEL TELEVISOR - NOCHE/DÍA

ELLA sigue paralizada y aterrorizada, y mira hacia los lados mientras le caen lágrimas silenciosas. Entonces, cae dormida de golpe.

Ella duerme sentada en el sillón frente a la tele con la cabeza agachada. Tras segundos de silencio y nada de movimiento, las manchas gelatinosas esparcidas por la habitación comienzan a resbalar hacia abajo. Caen al suelo como si fuesen absorbidas por un desagüe inexistente. Mientras esto sucede la noche va avanzando. Las manchas de líquido rojo han ido resbalando lentamente hasta llegar a un punto central en el suelo. Cuando llegan a unirse todas se convierten en el kontorora rojo del inicio. Este mira hacia todas partes comprobando que nadie le ve, como si fuese un intruso. De esta forma escala por las piernas de Ella y se introduce dentro de una capa de su ropa, lugar de donde habían aparecido al principio todos los kontororas.

Entra un rayo de luz por la ventana y se escucha un pájaro cantar. Todo está tranquilo. Se enciende la tele, pero todo se ve negro. Entonces suena un despertador.

38 INT. HABITACIÓN - DÍA

Suena el despertador y ELLA abre los ojos, se estira en la cama y mira por la ventana.

39 INT. SALA DEL TELEVISOR - DÍA

Los KONTORORAS grises comienzan a salir de sus escondites desperezándose. El mando se enciende. Uno de ellos sale dando saltitos y silbando. EL KONTORORA ROJO se asoma de

un bolsillo de ELLA. El kontorora que silbaba, sigue caminando alegremente y dando saltitos, cuando de repente tropieza con un trocito de gelatina roja. La coge, la observa extrañado sin saber qué es y, sin darle más importancia, la lanza al suelo.

FIN

## 4.1 Estilo visual

Después de haber elaborado bien el guion, el estilo visual se ha de trabajar al detalle ya que será lo que le dará personalidad al proyecto. La meta creativa es crear una estética adulta y que se adecue al carácter de la temática y a las emociones que nos va a transmitir cada personaje e incluso cada objeto. Al mismo tiempo se ha de adecuar de una manera realista a los recursos de los que se disponen, así como del presupuesto.

El estilo visual desarrollado para el proyecto destaca por dos puntos: la paleta de colores y la técnica utilizada.

- La psicología del color vincula el color con las emociones. Es importante que la elección de la **gama cromática** que inundará cada segundo del cortometraje haya sido escogida a consciencia para poder obtener un mayor impacto y concordancia con la historia que estamos narrando. En *Red*, reina una escala de grises, desde el blanco hasta el negro pasando por una gran variedad de tonos medios. El gris, según Fernando Parodi, “significa tristeza, languidez, melancolía y aburrimiento. [...] La eminencia gris es el poder oculto en las sombras” (Parodi Gastañea, 2002). Precisamente lo que se busca en *Red* es transmitir esa tristeza y aburrimiento oculto (tanto para la protagonista, como para el espectador) que conlleva vivir con ansiedad, la cual aparece cuando menos la esperas. Por otra parte, el único color que se utiliza, destacando entre la escala de grises, es el rojo. El rojo “se asocia al amor y el odio, también a la acción y el martirio” (Parodi Gastañea, 2002). Dicho color se utiliza únicamente para ilustrar al Monsuta, pequeño “ser” que representa a la ansiedad en el cortometraje. El rojo consigue destacar enormemente a pesar de estar rodeado de grises por todas partes, relacionándose así con su significado, ya que el Monsuta, a pesar de estar rodeado de decenas de pequeños seres como él, destaca por encima de todos, consiguiendo que desaparezcan. Es decir, el granito de arena con el que comienza la ansiedad termina convirtiéndose en un mundo cuando un ataque de ansiedad se apodera de tu mente.
- La técnica utilizada depende en gran parte del presupuesto, por un lado por los medios de los que se disponen y por la cantidad de personal que puede dedicarse a ello. En este caso el proyecto será íntegramente desarrollado por

la autora, por lo que se ha escogido un estilo de ilustración sencillo y con pocos trazos para así facilitar y agilizar la repetición de dibujos en serie a la hora de crear la animación. Estas ilustraciones se realizan en su totalidad digitalmente, mediante una tableta gráfica y los softwares Photoshop e Illustrator, de lo que se hablará más abajo, en el apartado de Producción.

## 4.2 Espacios y objetos

A lo largo de la historia aparecen diversos espacios, y dos realidades diferentes. Una de las realidades es la vida y el mundo real de Ella. En esta realidad observamos una gran variedad de espacios, todos aquellos en los que transcurre el día a día de Ella. La otra realidad es la mente de Ella. Aquí solo encontramos un espacio: la sala del televisor.

### Sala del televisor

La sala del televisor representa el interior de la mente de Ella. En dicha sala se desarrolla todo el proceso mental de reacciones, emociones y sensaciones ante estímulos externos.

Es una pequeña sala cuadrada sin puertas, donde la única luz que hay proviene de una pequeña ventana situada en la esquina superior de una de las paredes.

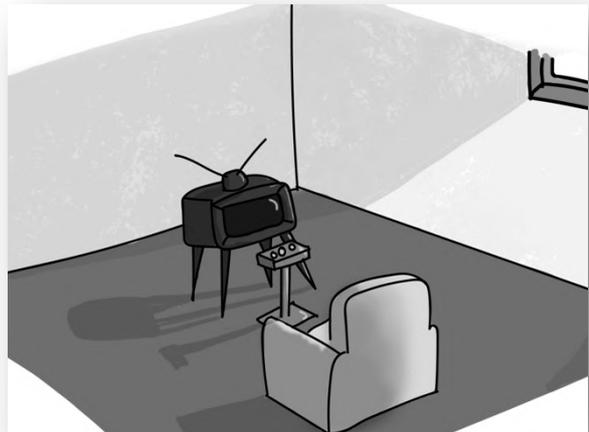


Ilustración 01. Sala del televisor. Ilustración y diseño de Raquel Graner.

En la sala hay únicamente tres objetos: un sillón, una televisión, y un mando. El sillón es utilizado por la representación de Ella en su propia mente. Su imagen es idéntica a la de la realidad. Está sentada en el sillón siempre. No se levanta en ninguna situación. La televisión y el mando tienen funciones más específicas.

## La televisión

La televisión está situada frente al sillón y el mando. Se sostiene sobre cuatro patas metálicas, largas y estrechas. Su aspecto es antiguo, es una televisión de tubo del estilo de los años 60-70. En la parte superior consta de una antena. En los laterales tiene las conexiones para los cables que vinculan la televisión al mando.

La función de la televisión es hacer llegar la información de lo que sucede en la vida real de Ella a los kontororas. Serían sus ojos hacia la vida real. La claridad de la realidad depende del estado de la antena que se encuentra en la parte superior. En el caso de su manipulación, deformación o sufrir algún desperfecto, la visualización de la realidad cambiaría, por lo que, para una visión fiel de la realidad, la antena ha de permanecer en perfecto estado.

La televisión se enciende cuando Ella despierta y se apaga cuando Ella se duerme.

## El mando

El mando está entre el televisor y el sillón. Es una plataforma metálica que se sostiene sobre el sobre el suelo gracias a una pata cilíndrica. Consta de tres botones: dos a los laterales del mismo tamaño y uno en el centro un poco más grande en el cual consta la palabra "RELAX". Dichos botones emiten luz cuando son ejecutados. En los laterales del mando se encuentran las conexiones para los cables que se conectan con la tele.



Ilustración 02. Boceto a acuarela del televisor. Ilustración y diseño de Raquel Graner.

La función principal que ejerce este mando es hacer llegar las reacciones de los kontororas a la vida real de Ella. Mediante la pulsación de los diferentes botones, se va guiando a Ella a lo largo de su día. Los botones son ejecutados por la representación de Ella que está sentada en el sillón, pero la decisión de pulsarlos está guiada por los kontororas. Su funcionamiento es el siguiente:

- **Botones laterales:** dichos botones se pulsan con el objetivo de ejecutar una reacción. La diferencia entre ambos es que el de la izquierda es para reacciones negativas (de miedo, precaución, rechazo, asco, tristeza, etc.) y el de la derecha es para reacciones positivas (de felicidad, emoción, diversión, gratitud, admiración, amor, etc.). No se ejecutan órdenes concretas, simplemente se pulsa el botón para ejecutar la acción/respuesta que los kontororas acuerdan y transmiten.
- **Botón Relax:** Se utiliza para evitar que Ella pierda el control tras una situación complicada en la que ha sido necesario alterarse y asustarse para poder reaccionar con cautela y precaución. Explicado de otra forma, la ansiedad necesaria que generamos las personas ante situaciones de riesgo y peligro para ponernos en alerta, es calmada mediante este botón cuando la situación ha sido resuelta.

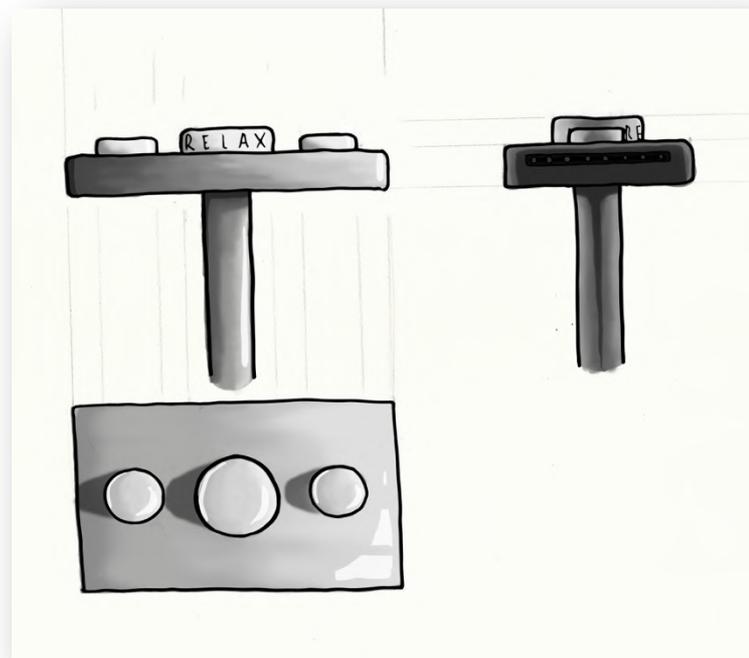


Ilustración 03. Planta, alzado y perfil del mando. Ilustración y diseño de Raquel Graner.

## 4.3 Diseño de personajes

### Kontororas

Su nombre proviene del japonés “コントローラー” (*Kontorōrā*), que significa “controladores”.

Los kontororas representan las emociones y reacciones ante los estímulos externos que recibe Ella. Solo existen en la sala de la televisión y su función se remite a observar junto a Ella la televisión, es decir, el minuto a minuto de su vida real, y según reaccionen ante lo que suceda, pulsarán un botón u otro del mando frente a la televisión, lo que, como se ha explicado más arriba, tiene su repercusión en la reacción de Ella en la vida real.

Los kontororas solo se encuentran en grupos numerosos ya que, a pesar de que pueden moverse de manera individual, su forma de actuar es colectiva. Siempre tienen las mismas intenciones y el mismo criterio. Esto es lo que consigue que su labor se efectúe correctamente. Si alguna vez uno de ellos destacase por alguna razón sobre los demás o adquiriese autonomía propia, se le consideraría una anomalía que pondría en peligro el correcto funcionamiento de la mente de Ella.

La forma física de un kontorora es semejante a una pequeña nube de forma ovalada que flota unos milímetros sobre las superficies. Tiene dos ojos completamente negros y dos brazos invertebrados totalmente flexibles y elásticos. Su cuerpo no es opaco, pero tampoco translúcido por completo. Es decir, no podemos observar a través de él, pero sí ver lo que hay en el interior de su cuerpo. En su interior hay un núcleo que funcionaría como único y máximo órgano vital de los kontororas. No tienen idioma,

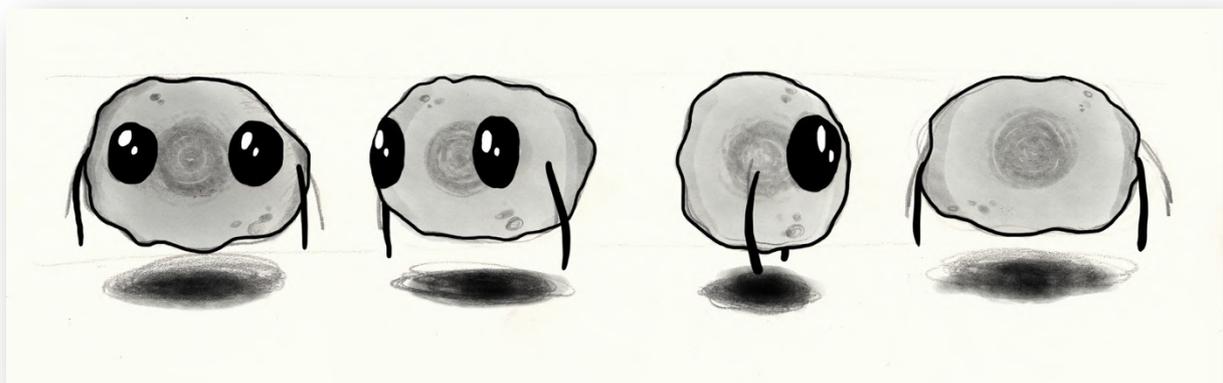


Ilustración 04. Kontororas. Ilustración y diseño de Raquel Graner.

entre ellos no les hace falta comunicarse debido a su carácter exclusivamente colectivo, cuando lo hacen es por mera diversión o entretenimiento mediante sonidos agudos que permiten intuir sus reacciones.

El diseño de la personalidad y el aspecto de los kontororas tiene referencias inspiradas en otros personajes de películas como en los Minions de *Gru: mi villano favorito* (Coffin & Renaud, 2010) por su actuación colectiva al servicio de una persona, así como su carácter simpático y expresivo. Por su objetivo de controlar las emociones de un personaje desde el interior de su mente, tienen su semejanza con los personajes que representan a las emociones en *Del revés* (Docter, 2015). Por otra parte, la referencia más cercana a su aspecto físico serían los Susuwataris de *El Viaje de Chihiro* (Miyazaki, Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001) y *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, Tonari no Totoro, 1988).



Ilustración 05. COFFIN & BALDA. Fotograma de *Gru 3*.



Ilustración 06. DOCTER. Fotograma de *Del Revés*.



Ilustración 07. MIYAZAKI. Fotograma de *El viaje de Chihiro*.

### **Monsuta**

Al igual que los kontororas, su nombre proviene del japonés “モンスター” (*Monsutā*), que significa “monstruo”.

El Monsuta es una deformación desarrollada a partir de un kontorora defectuoso. Este kontorora dejó de expresar y sentir todas las emociones excepto la ansiedad. Su objetivo entonces se convierte en conseguir de nuevo su carácter colectivo, consiguiendo que los demás kontororas actúen como él. Esto lo lleva a cabo mediante la fuerza debido a que es rechazado por los demás al no compartir sus intenciones y criterios. Sería la representación gráfica de la ansiedad.



Ilustración 08. Monsuta agarrando a un kontorora. Ilustración y diseño de Raquel Graner.

Su aspecto físico deriva del aspecto de los kontororas, y su primera diferencia es que su color es rojo. El crecimiento del Monsuta comienza cuando devora a los demás. Los kontororas devorados permanecen en su interior y, debido a su característica translúcida, se pueden observar sus núcleos en el interior de el cuerpo del Monsuta. Cuantos más kontororas devora, más grande es. De esta forma pasa de ser una pequeña nube ovalada que ha dejado de flotar debido a su peso y se desplaza dando saltos, a ser una criatura con aspecto de gusano con diversos núcleos en su interior que se desplaza arrastrándose.

Además, de su cuerpo y el color sus ojos, los dientes y los brazos también cambian. Sus pupilas pasan de ocupar todo el ojo, a ser una minúscula mota negra, y sus globos oculares son rojizos de aspecto irritado. Desarrolla unos grandes dientes que le permiten comerse a los kontororas con mayor facilidad. Asimismo, sus brazos se desarrollan y se hacen más anchos y fuertes.

Una habilidad que desarrolla es expandirse mediante su baba. Si esta baba se introduce en otro kontorora, se anulará su voluntad colectiva con el resto y entrará en un estado ansioso al igual que el Monsuta.

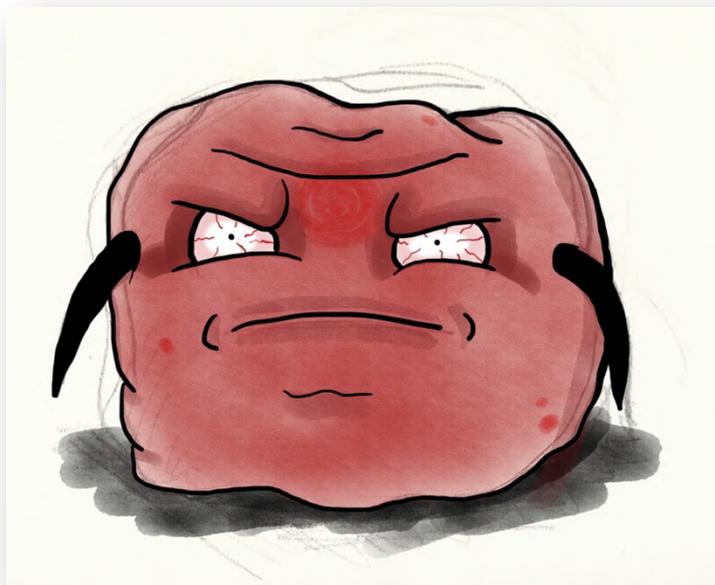


Ilustración 09. El Monsuta (pequeño). Ilustración y diseño de Raquel Graner.

La única forma de parar al Monsuta es exterminándolo por completo. Esto requiere eliminar absolutamente todas sus partes. En el caso de que explote, sus partes pueden reconstruirse de nuevo, por lo que su destrucción requeriría una acción de desgaste y progresiva hasta que terminase desapareciendo por completo o marchándose.

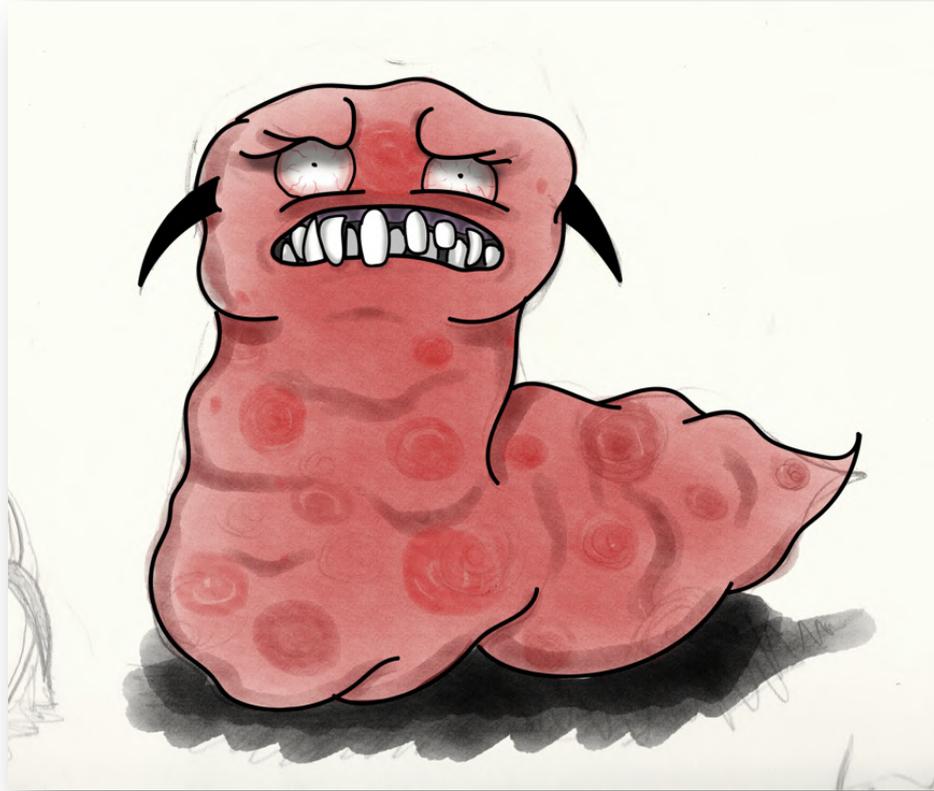


Ilustración 10. El Monsuta (grande). Ilustración y diseño de Raquel Graner.

El diseño del aspecto y el movimiento físico del Monsuta tiene una referencia básica, que es el Sin Cara de *El Viaje de Chihiro* (Miyazaki, Sen to Chihiro no Kamikakushi, 2001). Decidí fijarme en dicho personaje por la sensación de terror y pánico que produce tras haber conseguido la simpatía de la audiencia con su primer aspecto. Asimismo, la transformación entre ambos aspectos del personaje se debe a que el Sin Cara comienza a engullir a otros personajes, al igual que lo hace el Monsuta.



Ilustración 11. MIYAZAKI, H. Fotograma de *El Viaje de Chihiro*.



Ilustración 12. MIYAZAKI, H. Fotograma de *El Viaje de Chihiro*.

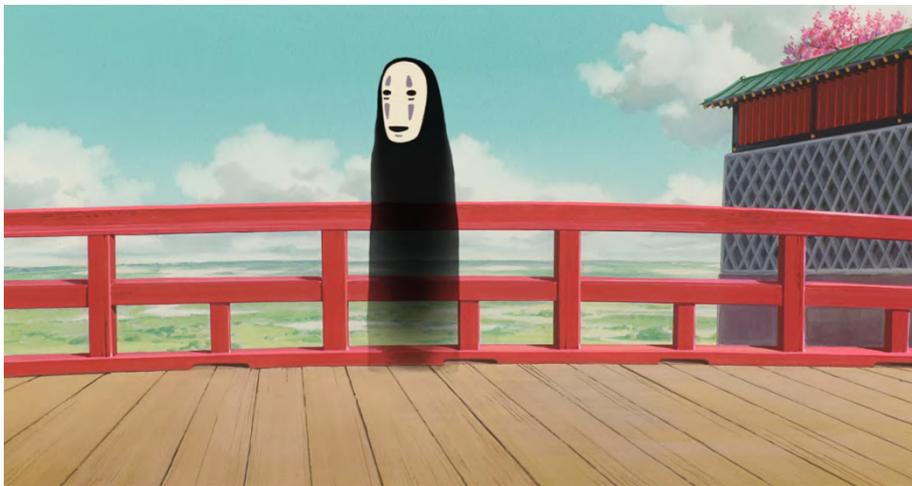


Ilustración 12. MIYAZAKI, H. Fotograma de *El Viaje de Chihiro*.

## **Ella**

Ella (*Ela*) es la persona que protagoniza el cortometraje. La encontramos en dos formas diferentes. En la vida real, donde hace una rutina cotidiana; y en la sala del televisor junto a los kontororas. Es el sujeto de la toma de decisiones de los kontororas, así como la que recibe las consecuencias reales de lo que sucede en la sala del televisor.

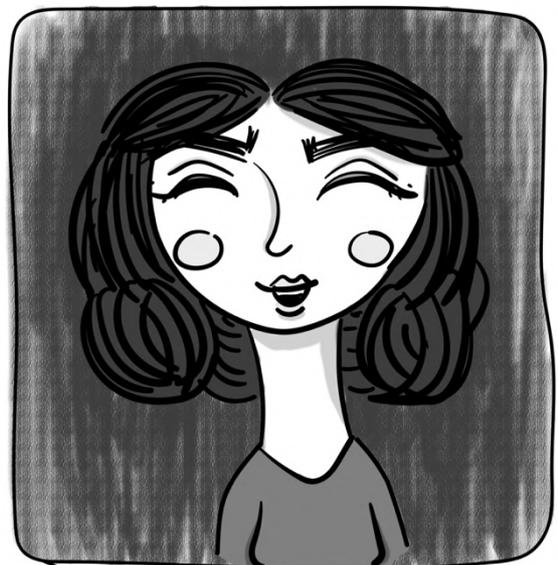


Ilustración 13. Ella. Ilustración y diseño de Raquel Graner

Es una joven de 25 años que vive sola. Su rutina consiste en: ir a trabajar a la oficina por las mañanas. Por las tardes hace alguna actividad como bailar o quedar con sus amigos. Y por las noches suele ver alguna película después de cenar. Su personalidad es despreocupada y alegre.

Ella, al igual que 260 millones de personas (según la OMS<sup>1</sup>), padece de ansiedad. Esto, en un primer momento, no le impide hacer una vida cotidiana normal. El síntoma que apreciamos durante la historia es la preocupación excesiva y difícil de controlar por un estímulo, en principio, inexistente. Es decir, sufre un brote de ansiedad totalmente desmedido sin un motivo concreto.

El objetivo del personaje de Ella es representar a esa gran parte de la sociedad, que sin llevar una vida fuera de lo normal, sufre dicho trastorno. Lo que se pretende expresar con este concepto es que cualquier persona puede padecer dicho trastorno. No tiene por qué tener traumas previos, llevar una vida estresante, o ser una persona con un carácter triste o angustioso.

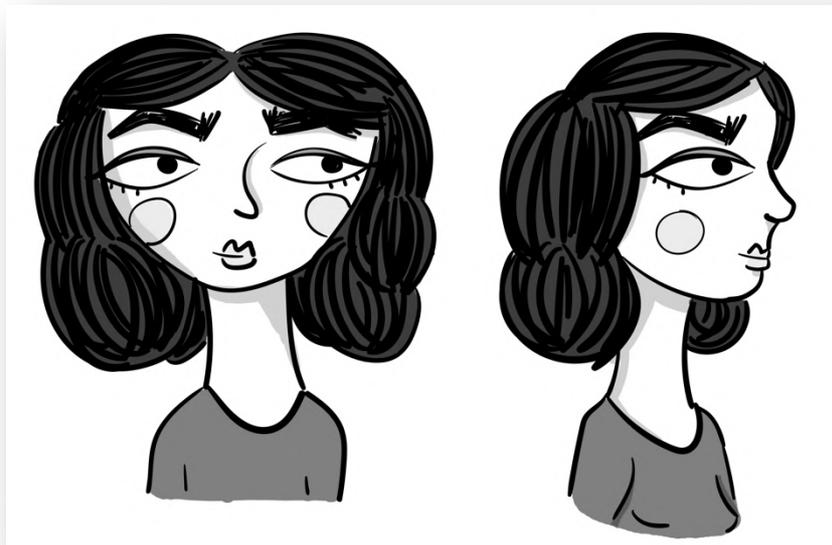


Ilustración 14. Ella. Ilustración y diseño de Raquel Graner.

---

<sup>1</sup> (Organización Mundial de la Salud, 2017)

## 4.4 Storyboard

El *storyboard* es la planificación de la historia, un seguimiento de viñetas que ilustran el guion. Podría considerarse el primer acercamiento al producto final. En esta fase se decide cómo será la acción y la mirada cinematográfica, es decir, tipos de planos, movimientos de cámara y el ritmo de la narrativa. En este caso, el objetivo es encarar lo máximo posible el *storyboard* a la realización del *animatic*, por lo que además de lo básico, también se indicará el tiempo de duración de cada plano y las ilustraciones estarán ya entintadas.

Los aspectos básicos para tener en cuenta para realizar el *storyboard* son:

- Las dimensiones de los recuadros han de coincidir proporcionalmente con las dimensiones finales del cortometraje (16:9 en este caso).
- La información que debe aparecer (además del panel ilustrado) debe ser: Número de escena y/o número de plano, y un texto descriptivo que indique si es necesario la acción, el movimiento de cámara, los efectos de sonido y el diálogo (si lo hubiera). Además, siempre se ha de indicar el número de página.
- En el caso de que en alguna escena la acción no se pudiese definir en un único dibujo, se deben realizar los necesarios para cubrir toda la acción, dibujando la primera posición, la posición media y la posición final.

A continuación, se muestra el *storyboard* definitivo de *Red*.

# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 1 P: 1 T: 2"



fx: despertador

E: 1 P: 2 T: 3"



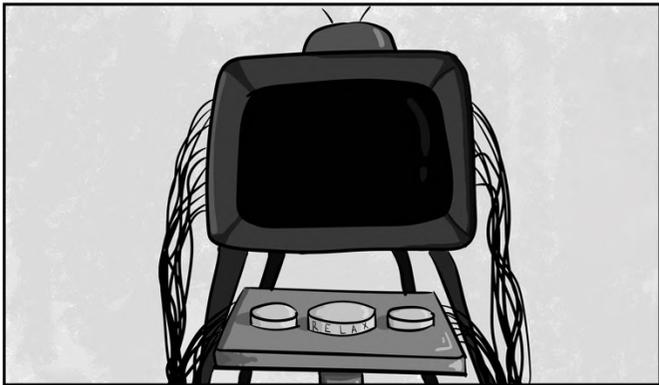
fx: despertador - 0

E: 1 P: 3 T: 4"



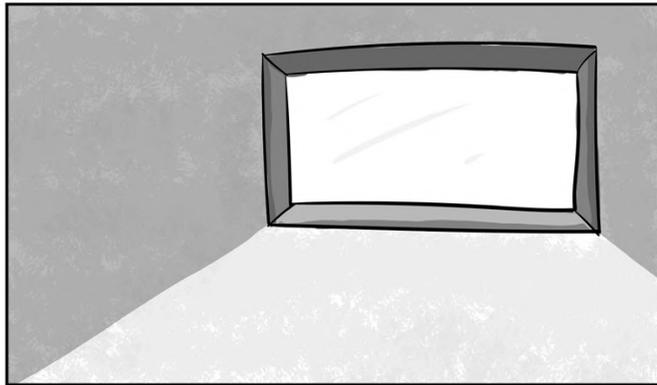
mov. cámara: lento zoom in  
acción: parpadeo

E: 1 P: 4 T: 3"



fx: pájaros cantando

E: 1 P: 5 T: 3"



fx: pájaros cantando

E: 1 P: 6 T: 3"



fx: pájaros cantando  
acción: Ella gira la cabeza hacia la ventana

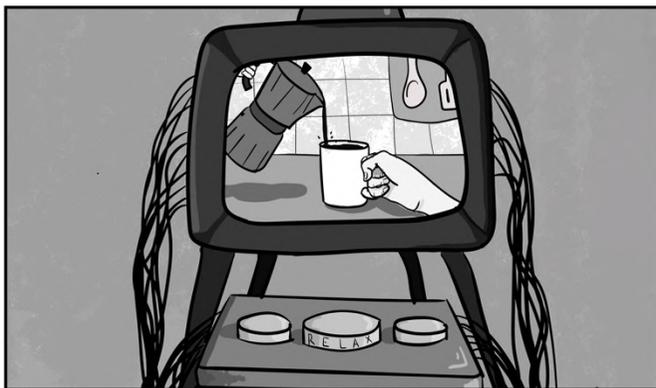
# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 1 P: 7 T: 4"



fx: pájaros cantando  
acción: gira la cabeza hacia delante

E: 1 P: 8 T: 4"



fx: servir café (distorsión tv)  
acción: las manos de la tv dejan el café y rogan un plato de galletas

E: 2 P: 1 T: 4"



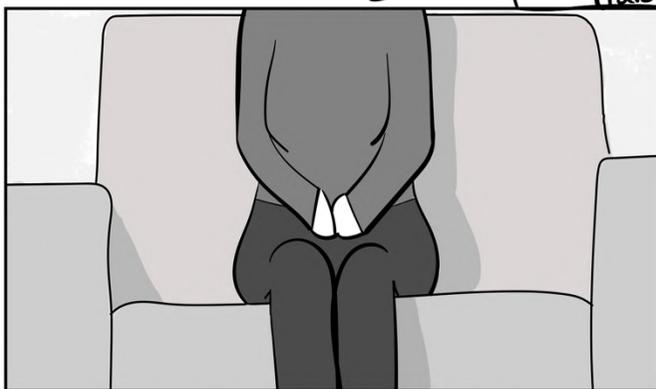
fx: apoyar plato en la mesa / masticar  
acción: se come una galleta y se acerca la taza para beber

E: 3 P: 1 T: 3"

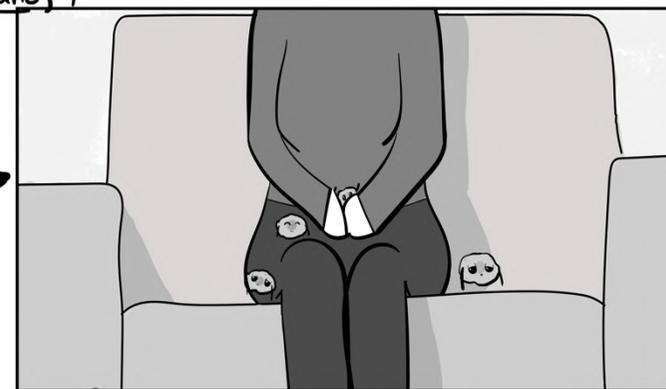


fx: beber (distorsión tv) / <sup>sonido</sup> eléctrico  
acción: los botones se encienden (se iluminan)

E: 3 P: 2 T: 7" (todo el plano)



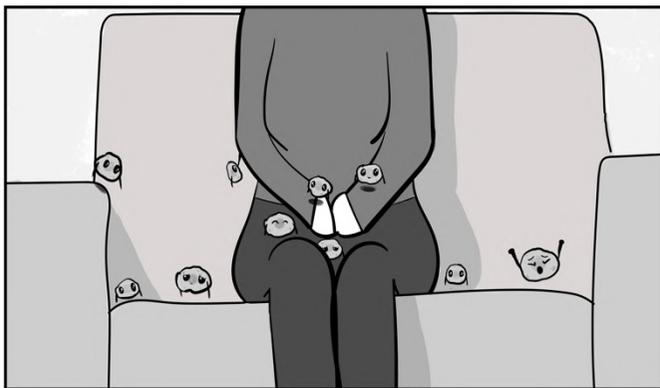
fx: platos fregándose (dist. tv) / pajaitos  
acción: empiezan a parecer los koutororas poco a poco



fx: "  
acción: "

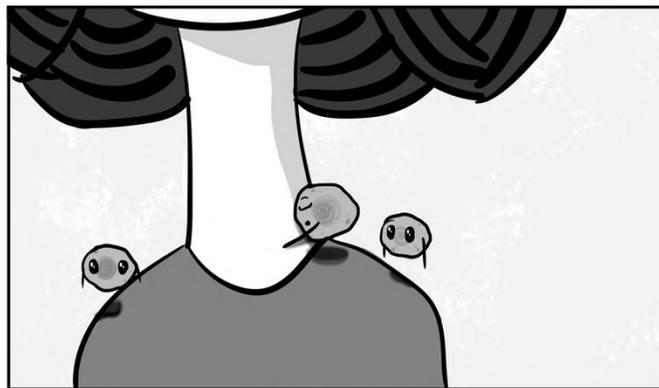
# "RED" a short film by Raquel Granaer

→ E: 3 P: 2 T:



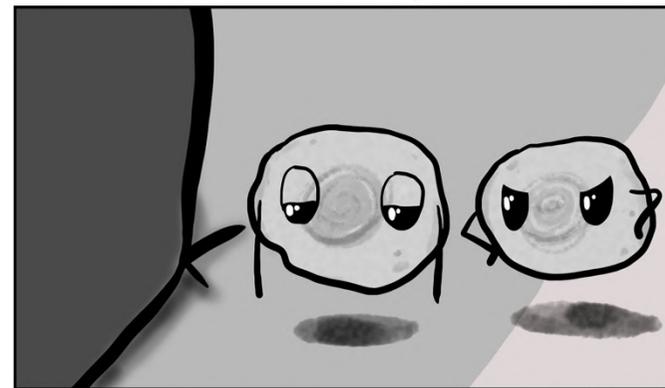
→ fx: "  
acción: "

E: 3 P: 3 T: 3"



fx: llaves (distorsión)/pajitos  
acción: kontorora se frota para despertarse al cuello

E: 3 P: 4 T: 2"



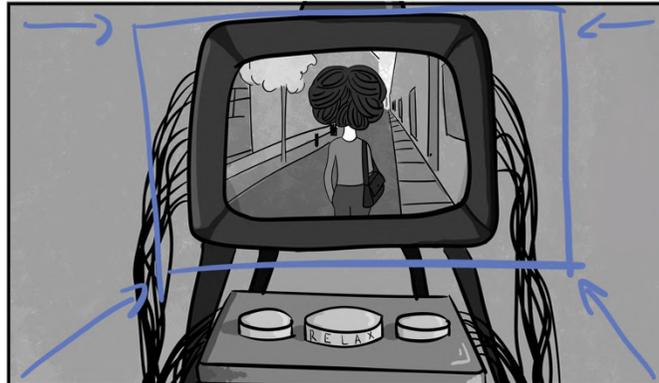
fx: portazo (distorsión)/sonidos kontororas  
acción: a un kontorora le vence el sueño y el otro le empuja

E: 3 P: 5 T: 4"



fx: pasos y calle (dist.tu)/pajeritos  
mov.cámara: lento zoom out

E: 3 P: 6 T: 3"



fx: calle y pasos (dist.tu)  
mov.cámara: lento zoom in  
acción: Ella de la TV anda

E: 4 P: 1 T: 3"



fx: calle y pasos  
acción: Ella anda

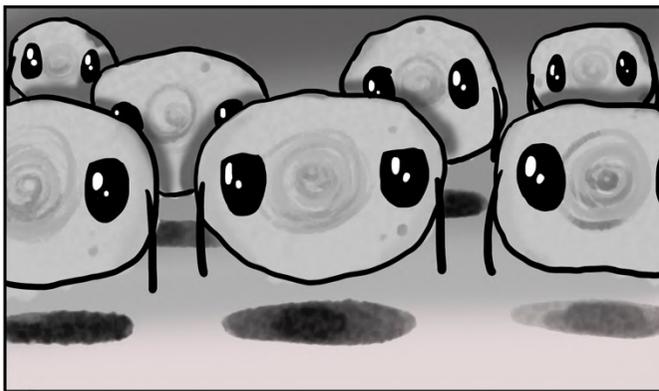
# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 4 P: 1 T: 3"



fx: calle y pasos  
acción: camina tranquilamente

E: 5 P: 1 T: 2"



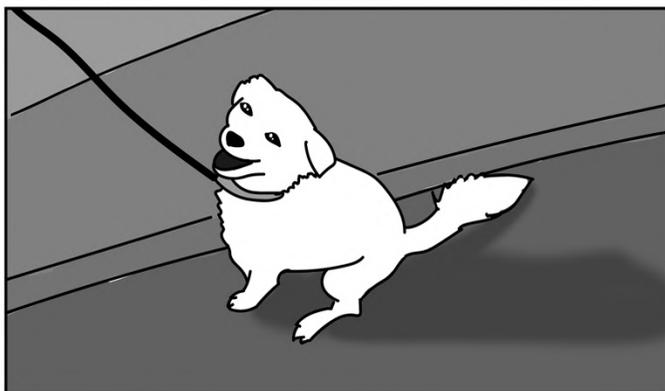
fx: calle y pasos + gruñido perro (dist. tu)  
acción: miran fijamente

E: 6 P: 1 T: 3"



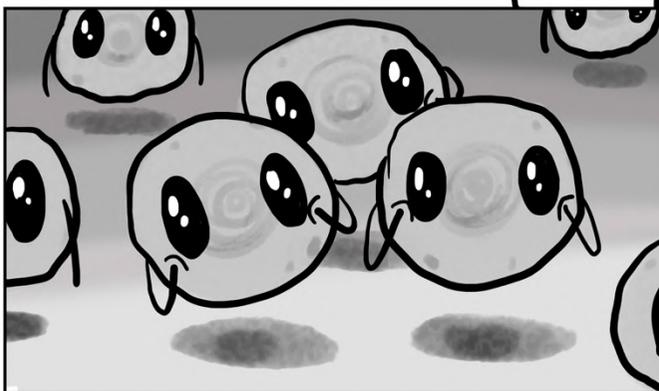
fx: calle + pasos + gruñido perro  
acción: un perro estira de la correa. Ella camina

E: 6 P: 2 T: 2-3"



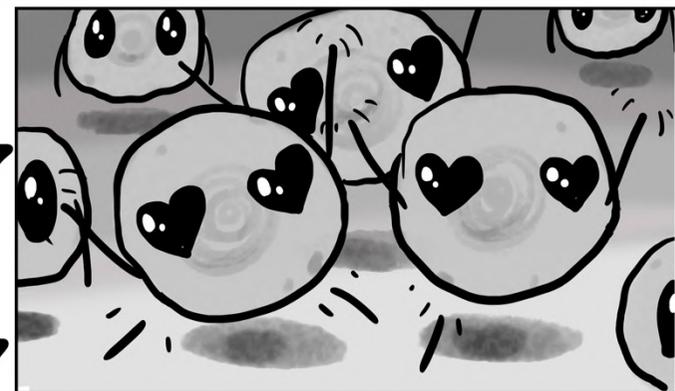
fx: jadeo perro + calle  
acción: perro jadeando

E: 7 P: 1 T: 4"



fx: jadeo perro + calle (dist. tu) // aspiración  
acción: miran con asombro  
la pantalla

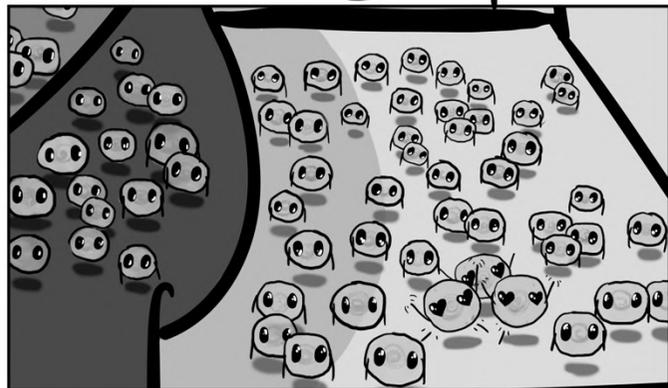
E: 7 P: 1 T:



fx: jadeo perro + calle (dist. tu) // gritos  
acción: saltan de la emoción

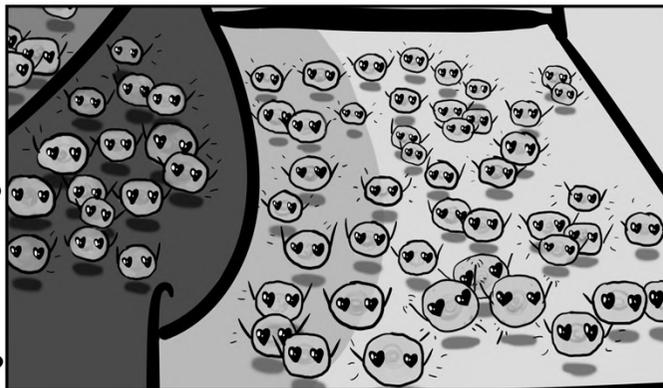
"RED" a short film by Raquel Graner

E: 7 P: 2 T: 6"



fx: gritos 3 koutororas alegría  
accion: tres koutororas saltan.  
Los demás los miran

E: 7 P: 2 T: 6"



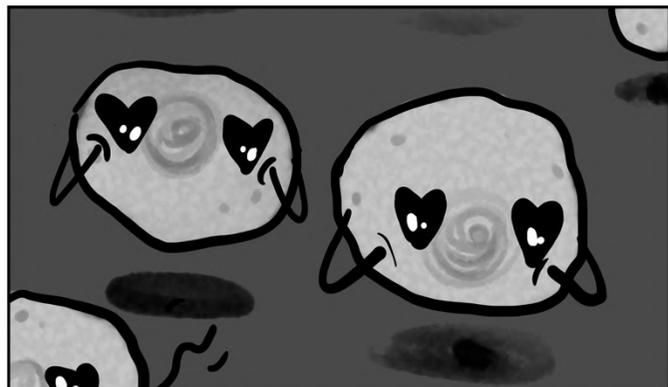
fx: baullo koutororas contentos  
accion: todos saltan de alegría

E: 7 P: 3 T: 1"



fx: baullo koutororas contentos  
accion: uno abraza al otro

E: 7 P: 4 T: 1"



fx: baullo koutororas contentos  
accion: se retuercen de alegría

E: 7 P: 5 T: 4"



fx: baullo koutororas contentos  
accion: Ella los mira y se incorpora hacia delante

E: 7 P: 6 T: 1"



fx: baullo + pulsación botón  
accion: pulsa botón y se enciende.

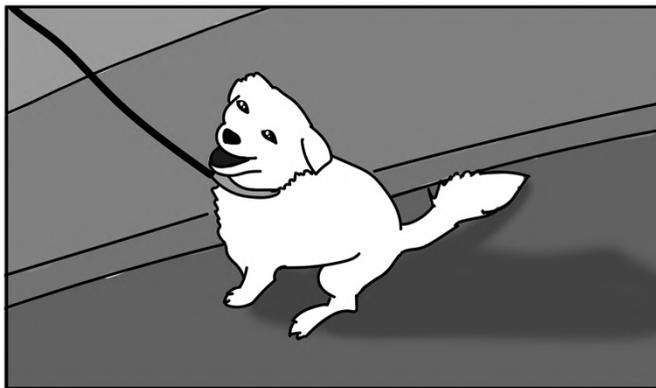
# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 8 P: 1 T: 4"



fx: calle + jadeo perro + pasos

E: 8 P: 2 T: 4"



fx: calle + jadeo perro + pasos

E: 8 P: 3 T: 2"



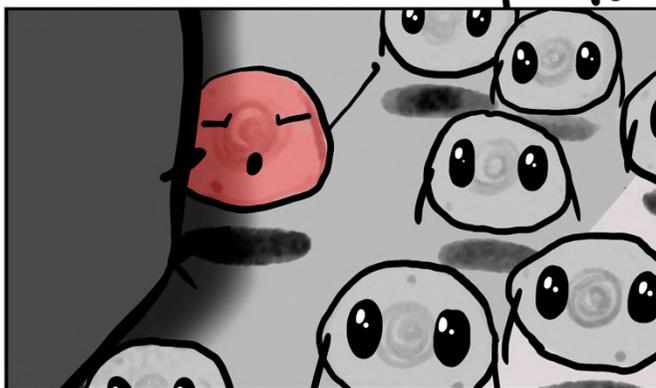
fx: calle + jadeo perro + pasos

E: 9 P: 1 T: 4"



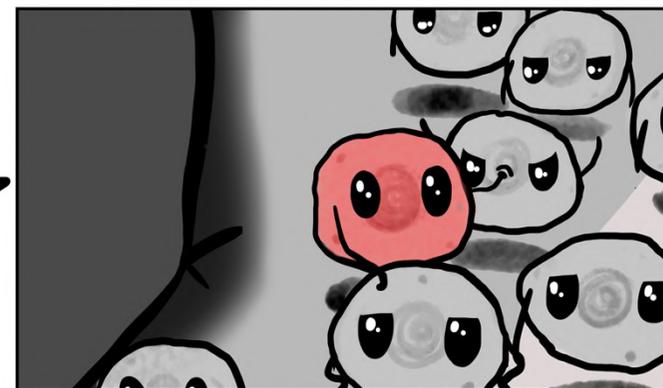
fx: metro + murmullo gente

E: 10 P: 1 T: 10"



fx: metro (dist. + V) + bostezo corto.  
acción: el K. rojo se despreza y avanza entre los demás

E: 10 P: 1 T:



fx: "  
acción: "

# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 10 P: 2 T: 3"



fx: ascensor (dist. + u) // <sup>escritorio</sup> <sup>mirando</sup> <sup>kontrolora</sup>  
acción: Rojo saluda y los demás le miran mal y uno escupe.

E: 11 P: 3 T: 2"



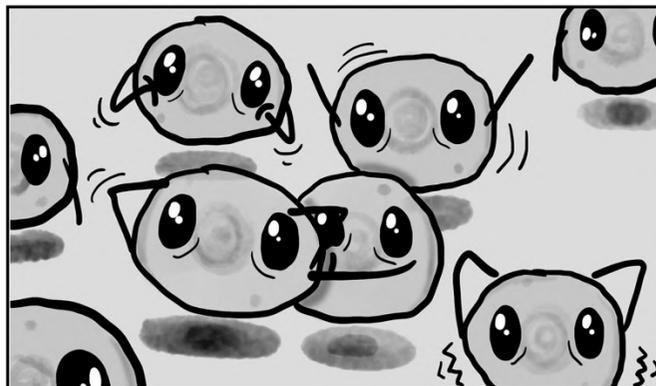
fx: murmullo ofi + caída café  
acción: al ir a coger el café, lo tira

E: 11 P: 1 T: 3"



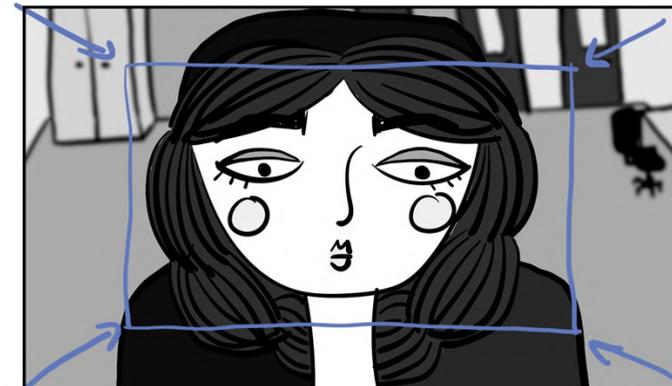
fx: murmullo ofi + teclado  
acción: lee y escribe en el ordenador

E: 12 P: 1 T: 2"



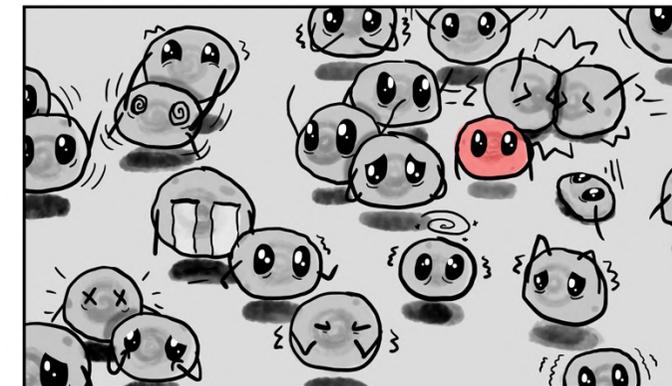
fx: chillidos y kontroloras.  
acción: 4 alterados, los demás + sangüilos

E: 11 P: 2 T: 6"



fx: murmullo ofi + teclado  
acción: mirada fija + mira a su dcha. al final  
cámara: lento zoom in

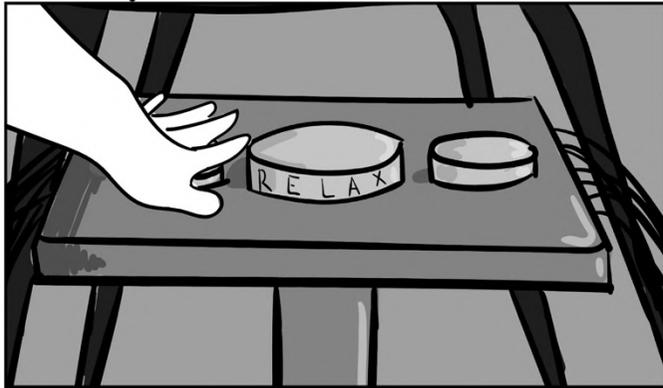
E: 12 P: 2 T: 6"



fx: todas los Kontroloras gritan de pánico  
acción: pánico general

# "RED" a short film by Raquel Granaer

E: 12 P: 3 T: 1"



fx: gritos korto. + pulsar botón  
acción: pulsar botón

E: 13 P: 1 T: 1"



fx: respiración sorpresa

E: 13 P: 2 T: 3"



fx: sobresalto  
acción: salta y comienza a limpiar muy rápido

E: 13 P: 3 T: 4"



fx: cosas caen + trazo húmedo  
acción: limpia rápidamente

E: 14 P: 1 T: 3"



fx: barullo korto.  
acción: todo descontrolado. El rojo observa tranquilo

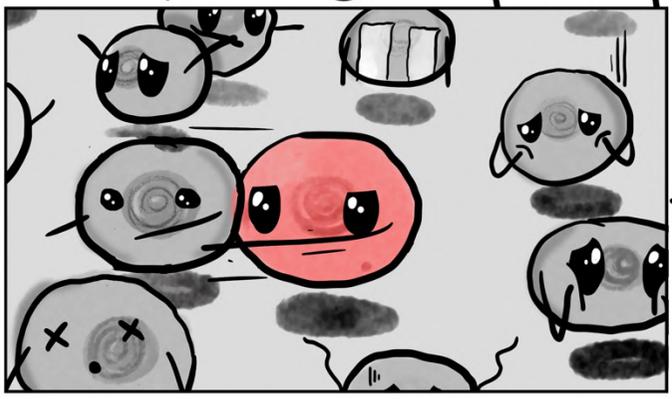
E: 14 P: 2 T: 2"



fx: barullo korto.  
acción: El rojo mira a todas partes sospechosamente.

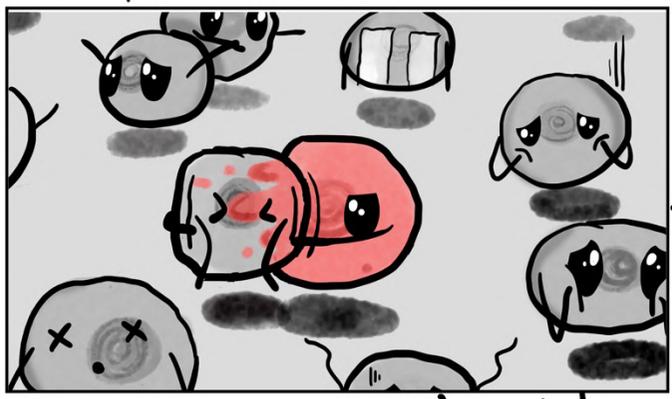
# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 14 P: 3 T: 11" <sup>todo el plano</sup>



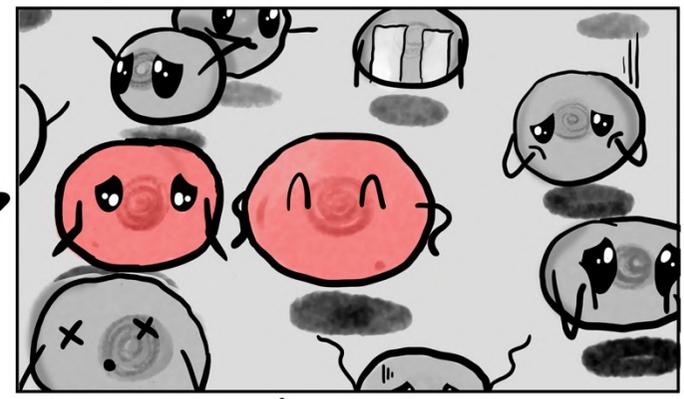
fx: barullo kanto + <sup>mov.</sup> velocidad  
acción: el rojo agarra a otro kantorosa y lo aprieta contra su cuerpo

E: 14 P: 3 T: " →



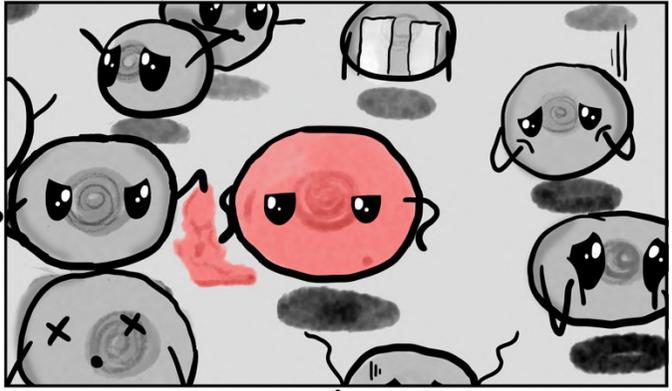
fx: barullo kanto + <sup>quejidos</sup> kanto + <sup>efecto</sup> agria hirviente  
acción: de tanto apretarlo se le comienza a pasar el color

E: 14 P: 3 T: " →



fx: barullo kanto + <sup>kanto</sup> sorprendido  
acción: se le termina de pasar el color

→ E: 14 P: 3 T:



fx: barullo kanto + efecto sonido "desfizer"  
acción: el kantorosa se gita a el color y se marcha enfadado.

E: 15 P: 1 T: 2"



fx: sonido campanillas + hiperventilación  
acción: todo reduce

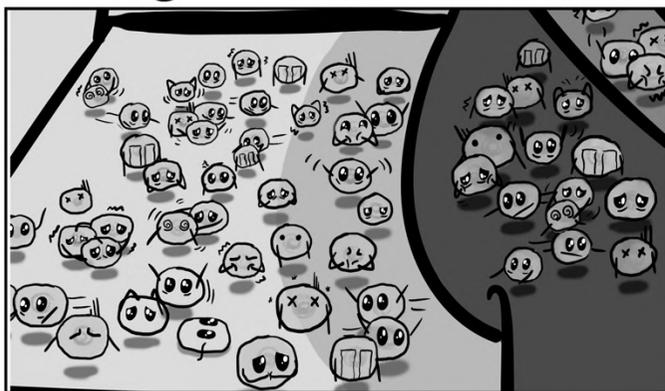
E: 15 P: 2 T: 3"



fx: respiración hiperventilada  
acción: respira agitadoamente

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 16 P: 1 T: 2"



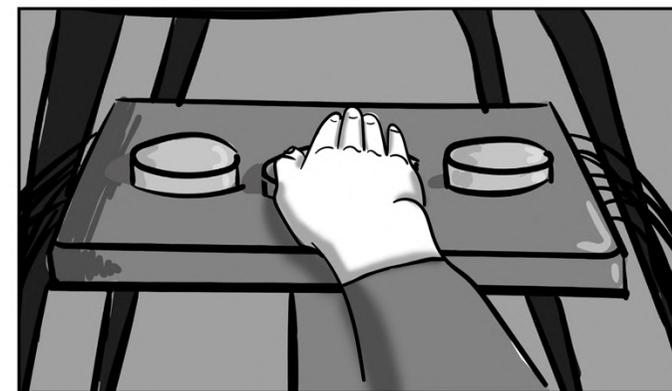
fx: baullo koutororas

E: 16 P: 2 T: 2"



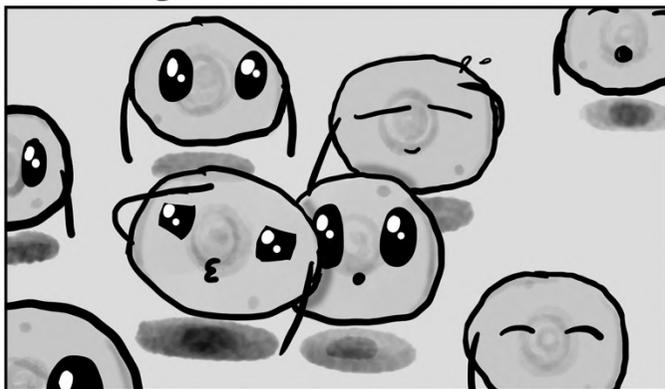
fx: baullo koutororas

E: 16 P: 3 T: 1"



fx: baullo + "MEEEC"  
accion: se pulse boton  
"RELAX"

E: 16 P: 4 T: 3"



fx: resoplido de alivio  
accion: todos se calman

E: 17 P: 1 T: 4"



fx: suspiro profundo  
accion: Ella se hunde  
en la silla

E: 18 P: 1 T: 3"



fx: ambiente bar + murmullos  
accion: hablan tranquilamente

# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 18 P: 2 T: 1"



fx: ambiente bar + conversacion

E: 18 P: 3 T: 4"



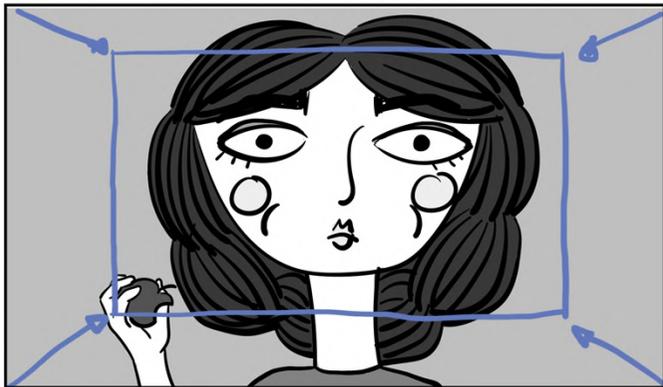
fx: ambiente bar + convers.

E: 18 P: 3 T:



fx: ambiente bar + MORDISO  
accion: muerde manzana

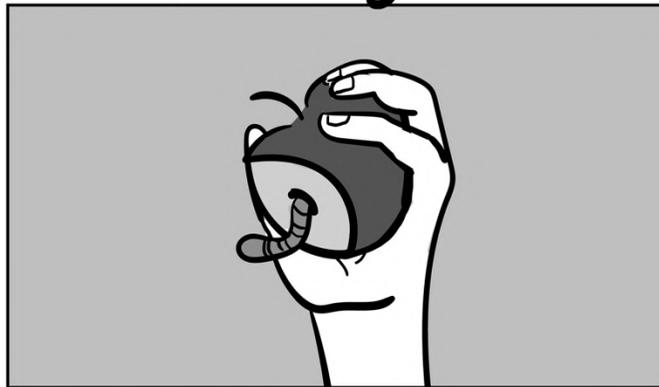
E: 18 P: 4 T: 3"



fx: ambiente bar

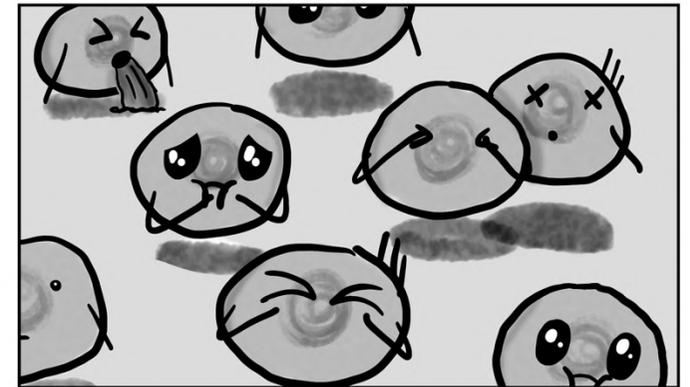
mov cámara: zoom in rápido

E: 18 P: 5 T: 3"



fx: ambiente bar  
accion: gusano sale de manzana

E: 19 P: 1 T: 3"



fx: arracas + sonidos asco + vomit  
accion: todos repugnados

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 19 P: 2 T: 2"



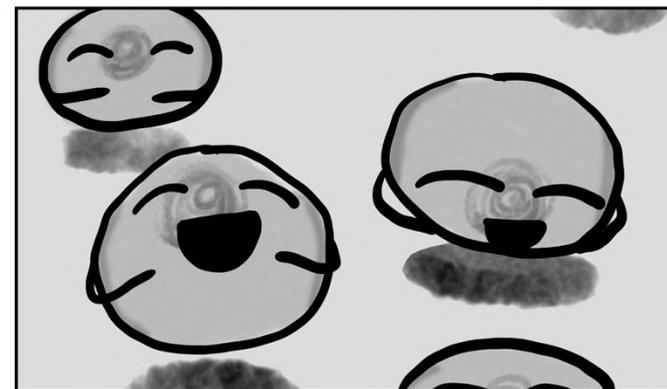
fx: arcadas asc + puls. botón

E: 20 P: 1 T: 5"



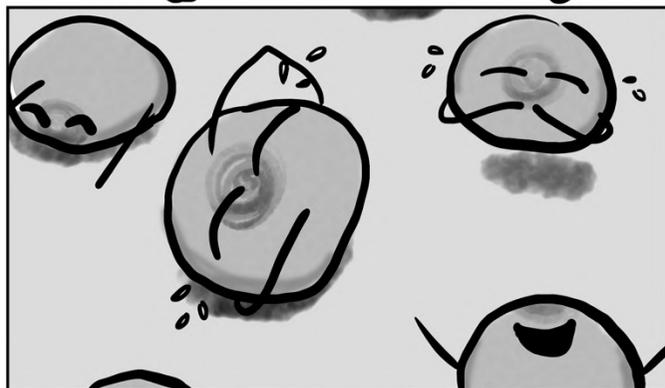
fx: ambiente terraza +  
Risas

E: 21 P: 1 T: 3"



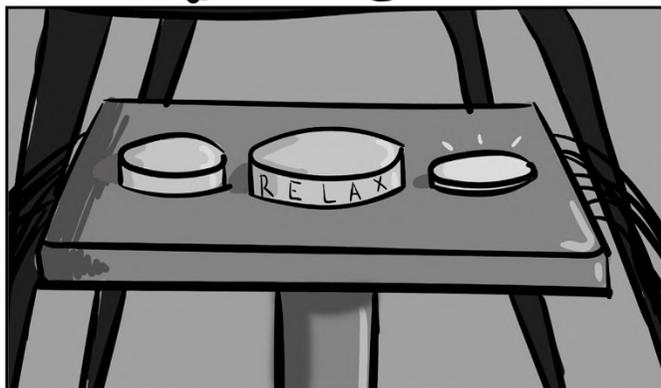
fx: muchas risas de kart.  
+ dist. + v

E: 21 P: 2 T: 3"



fx: risas + dist. + v.

E: 21 P: 3 T: 3"



fx: risas + dist. + v

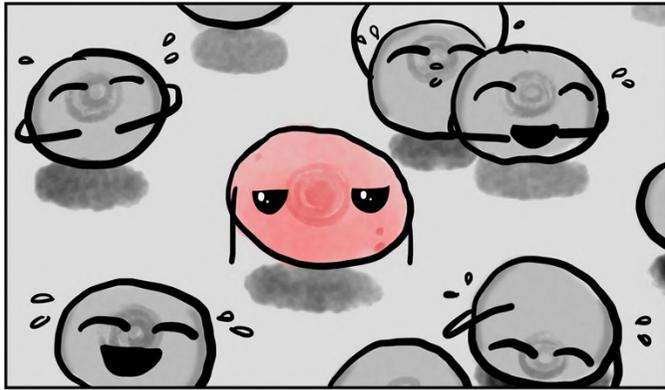
E: 21 P: 4 T: 3"



fx: dist. + v + risas

"RED" a short film by Raquel Granaer

E: 21 P: 5 T: 3"



fx: dist tv + risas

E: 22 P: 1 T: 4"



fx: música clásica + murmullo  
acción: bailar

E: 22 P: 2 T: 3"



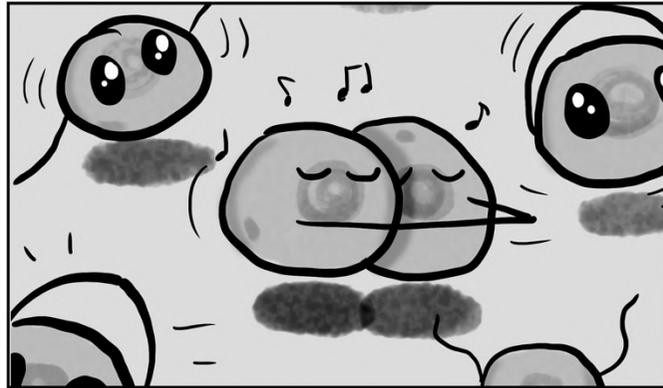
fx: música clásica + murmullo

E: 23 P: 1 T: 1"



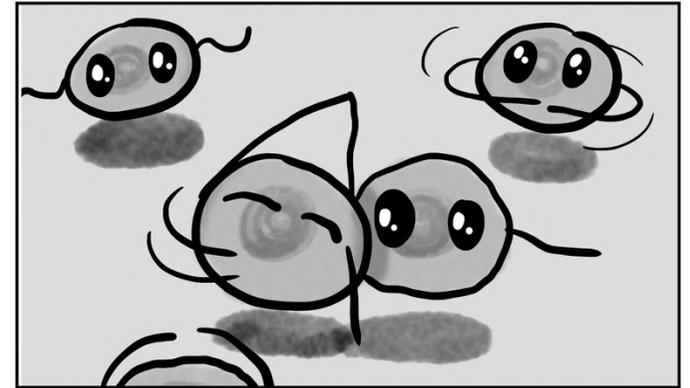
fx: dist tv

E: 23 P: 2 T: 3"



fx: dist tv + murmullo kontaradas

E: 23 P: 3 T: 3"



fx: dist tv + murmullo kontaradas

# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 24 P: 1 T: 3"



fx: ambiente calle silenciosa + pass  
acción: camina tranquilamente

E: 24 P: 2 T: 3"



fx: "  
acción: "

E: 24 P: 3 T: 2"



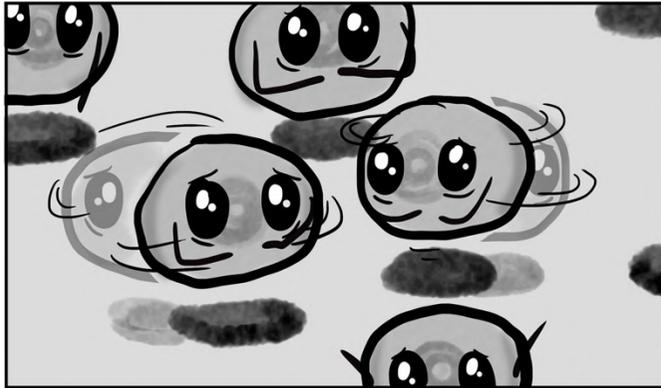
fx: ambiente calle  
acción: cambia de expresión de indiferencia a sorpresa

E: 24 P: 4 T: 2"



fx: ambiente calle + música tensión

E: 25 P: 4 T: 3"



fx: música tensión + mucho preocupado  
acción: los k. niegan con la cabeza

E: 26 P: 1 T: 3"



fx: ambiente calle +  
acción: se mira la suela del zapato

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 26 P: 2 T: 2"



fx: quejido asco  
acción: gesto asco

E: 27 P: 1 T: 2"



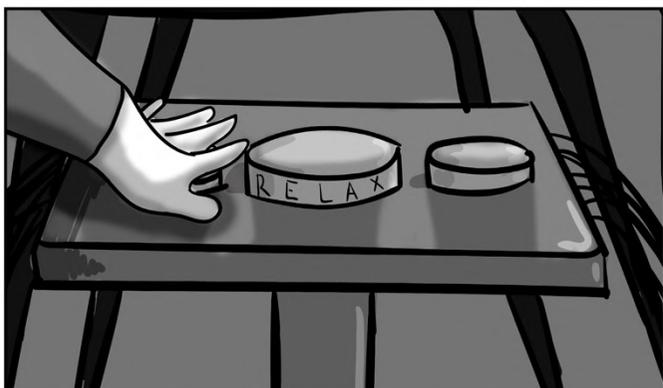
fx: quejidos asco k.  
acción: gestos asco

E: 27 P: 2 T: 2"



fx: quejidos asco. Ella + kanto  
acción: fíere la mano sobre el mando

E: 27 P: 3 T: 2"



fx: quejidos asco  
acción: mantener la mano sobre el botón.

E: 28 P: 1 T: 3"



fx: bso titanic (dist. tv)  
acción: ve la tele, se le caen las lágrimas.

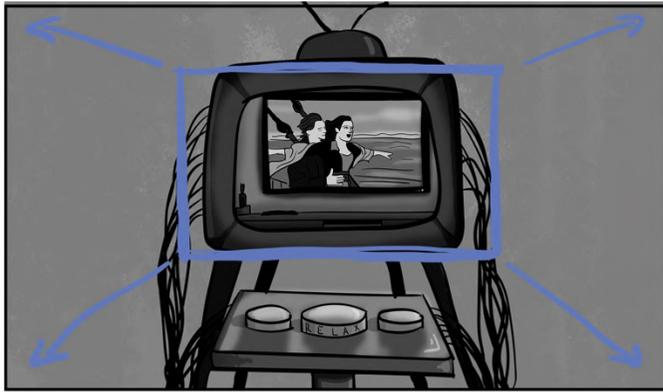
E: 28 P: 2 T: 3"



fx: bso titanic (dist. tv)  
acción: escucha titanic en la tv

# "RED" a short film by Raquel Granaer

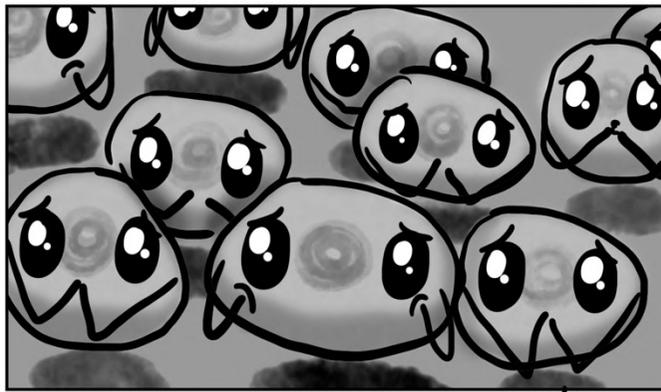
E: 29 P: 1 T:



fx: bso titanic (dist. + v)

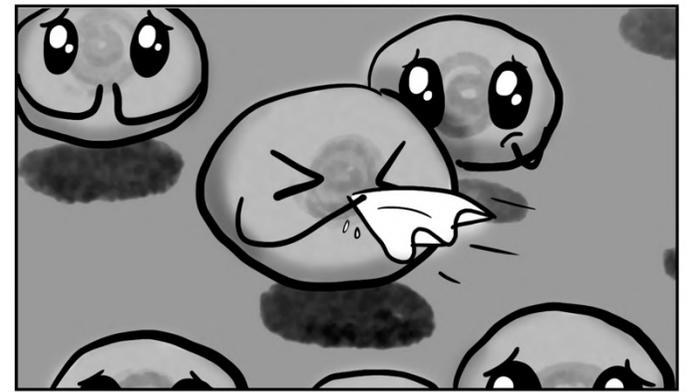
mov. cámara: zoom out

E: 29 P: 2 T: 2"



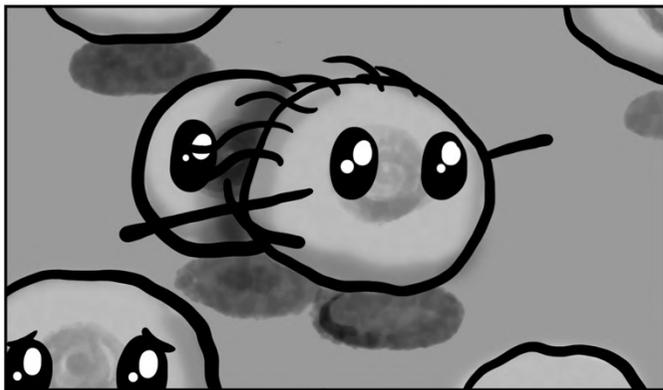
fx: titanic (dist.) + gemidos de emoción  
acción: miran fijamente  
anocronados

E: 29 P: 3 T: 2"



fx: titanic (dist.) + square words.  
acción: se suena la voz

E: 29 P: 4 T: 2"



fx: titanic (dist.) + sonido mas yuculo  
acción: imitar la excre

E: 30 P: 2 T: 4"



fx: —  
acción: lee tranquilamente en  
la cama

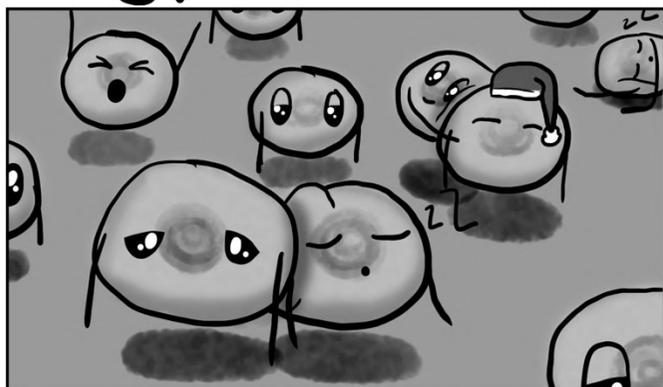
E: 30 P: 2 T: 3"



fx: respiración lenta  
acción: se le cierran los ojos  
poco a poco

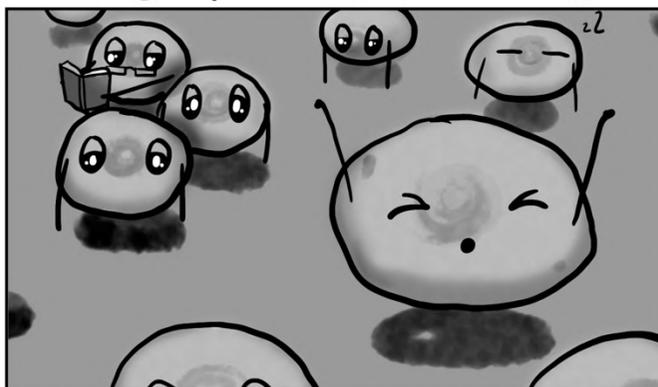
"RED" a short film by Raquel Graner

E: 31 P: 1 T: 2"



fx: grillos (3P) - bostezos, roncidos  
acción: ambiente sueño

E: 31 P: 2 T: 3"



fx: grillos (3P) - bostezos, roncidos  
acción: ambiente sueño

E: 31 P: 3 T: 2"



fx: grillos (3P) - bostezos, ronc.  
acción: ambiente sueño

E: 31 P: 4 T: 3"



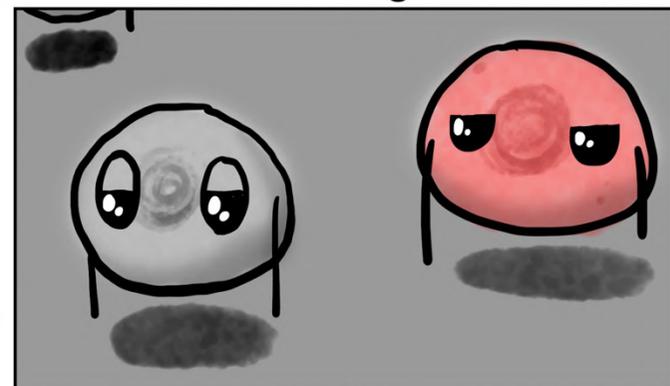
fx: grillos (3P) - bostezos, roncidos  
acción: —

E: 31 P: 5 T: 2"



fx: grillos (3P) - ambiente (3P) sueño  
acción: mira a izquierda y derecha

E: 31 P: 6 T: 2" →



fx: grillos (3P) - ambiente (3P) sueño  
acción: el rojo se acerca a otro controlador →

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 31

P: 6

T: 7" <sup>esta</sup>



fx: grillos (3P) + murmullo Kontorora  
acción: el rojo le habla al otro, que cae dormido

E: 31

P: 6

T: [ ]



fx: grillos (3P) - sonido como  
acción: el rojo se come al Kontorora

E: 31

P: 6

T: [ ]

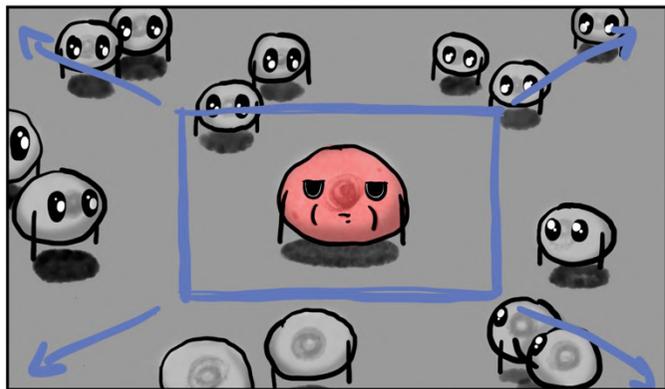


fx: grillos (3P) + masticar  
acción: el Monsanto mastica

E: 31

P: 6

T: 3"

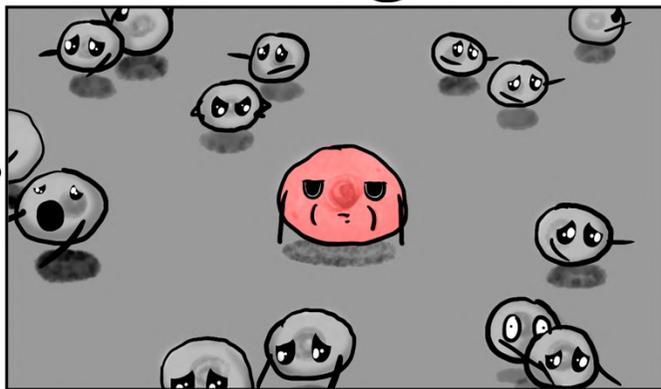


fx: grillos (3P) - masticar  
acción: Kontororas observan  
mov. cámara: zoom out

E: 31

P: 6

T: 1"

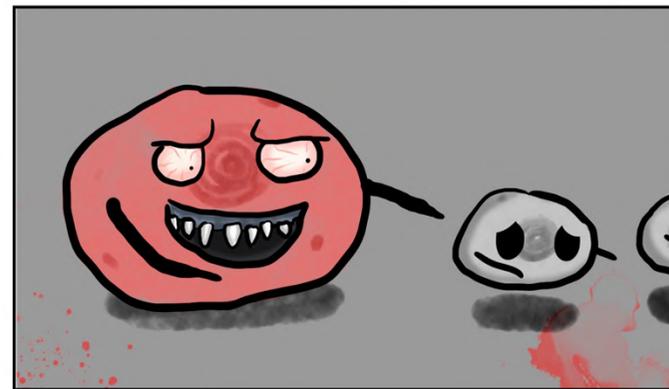


fx: chillidos  
acción: los Kontororas huyen asustados

E: 31

P: 7

T: 3"



fx: chillidos  
acción: el Monsanto persigue a los Kontororas

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 31 P: 8 T: 2"



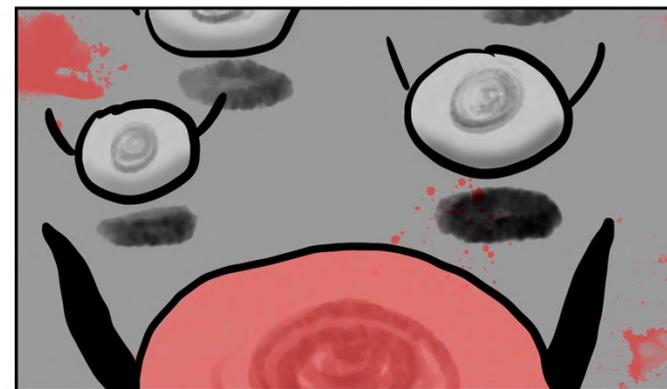
fx: chillidos + sonidos devorar  
acción: se come dos kont.

E: 31 P: 9 T: 3"



fx: chillidos + pánico  
acción: coge a un fontanero que persigue

E: 31 P: 10 T: 4"



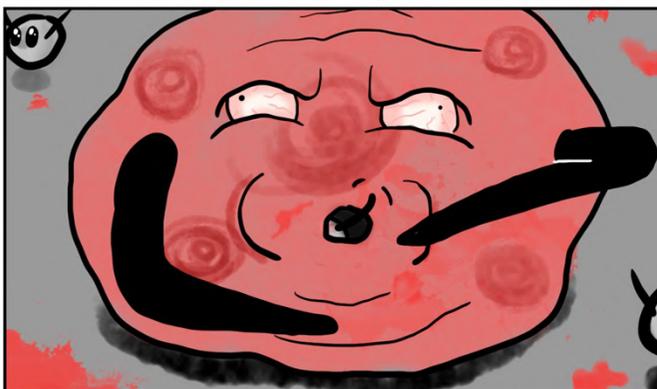
fx: pánico  
acción: el Mousule persigue a los Kontrores (saltando)

E: 31 P: 11 T: 2"



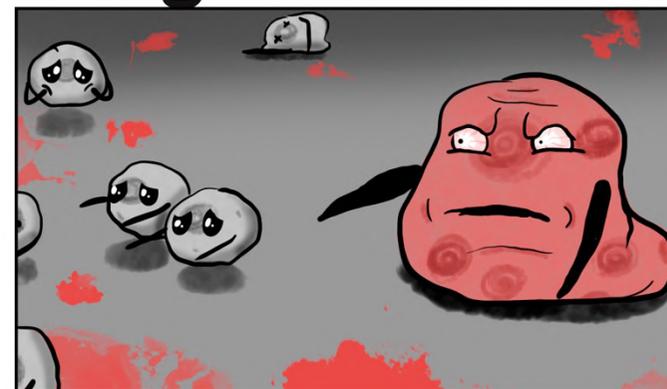
fx: pánico + mastica

E: 31 P: 12 T: 2"



fx: pánico + devorar

E: 31 P: 13 T: 3"



fx: pánico  
acción: El Mansut a persigue a los Kontolgray (allastándolos)

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 31 P: 14 T: 2"



fx: pánico  
acción: devora un nuevo Kantonoro

E: 31 P: 15 T: 3"



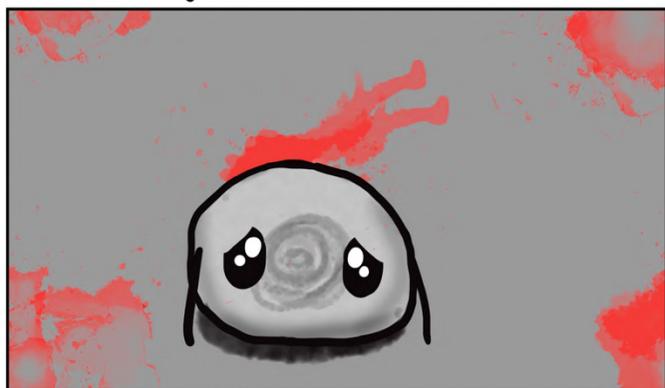
fx: pánico  
acción: El Marsuta se para frente a un Kantonoro

E: 31 P: 16 T: 4"



fx: pánico + gruñido (1)  
acción: un Kantonoro se enfrenta al Marsuta

E: 31 P: 16 T:



fx: gemido miedo + pánico  
acción: cambia la expresión

E: 31 P: 17 T:



fx: pánico + devorar  
acción: El Marsuta devora al Kantonoro

E: 31 P: 18 T:



fx: gran ruidos del Marsuta

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 32

P: 1

T: 7"



fx: aspiracion susto

E: 32

P: 1

T:



fx: hiperventilacion + fuerte latido corazon

E: 32

P: 2

T: 4"



fx: hiperventilacion + fuerte latido corazon

E: 32

P: 3

T: 3"



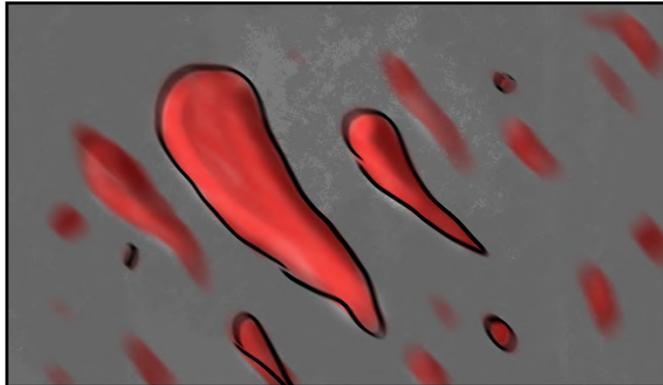
fx: hiperventilacion + fuerte latido corazon

mov. cámara: zoom in

E: 33

P: 1

T: 1"



fx: salpicadura + pánico + latido corazon  
accion: bahas rojas salta por los aires

E: 33

P: 2

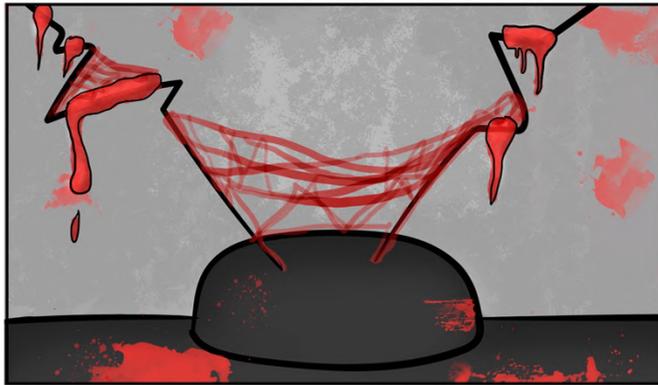
T: 1"



fx: salpicadura + pánico + latido corazon  
accion: la tele y el mando se salpican

# "RED" a short film by Raquel Gramer

E: 33 P: 3 T: 2"



fx: latidos + pánico  
acción: las babas rojas estropean la antena

E: 33 P: 4 T: 6"



fx: latidos + pánico + tele estropeada  
acción: la tv comienza a verse mal

E: 33 P: 4 T:



fx: "  
acción: la imagen se ve en rojo y se ven momentos del día distorsionados

E: 33 P: 5 T: 2"



fx: latidos + pánico + tele estropeada

E: 33 P: 6 T: 2"



fx: latidos + pánico + tele estropeada + gemido  
acción: ella asustada se abalanza sobre la tele

E: 33 P: 7 T: 4"



fx: latidos + pánico + tele estropeada + sonido metálico antena  
acción: intenta arreglar la antena

"RED" a short film by Raquel Granaer

E: 33 P: 7 T: 2"



fx: latidos + tebe estropeada + pánico + respiración rápida  
acción: gira las manos

E: 33 P: 8 T: 4"



fx: latidos + tu estropeada + pánico + respiración + <sup>inútil</sup> botón  
acción: pulsa sin éxito varias veces el botón

E: 33 P: 9 T: 2"



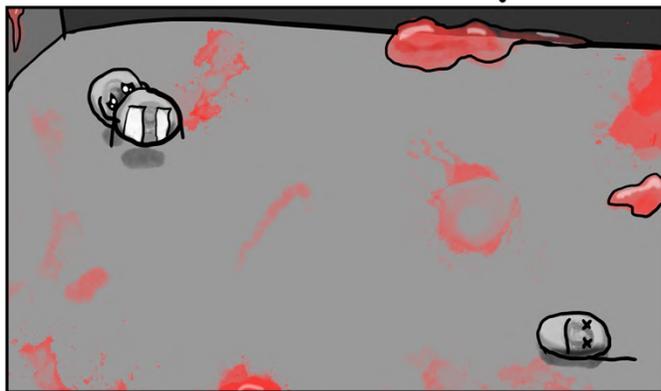
fx: latidos + tu + pánico + respir.

E: 33 P: 10 T: 2"



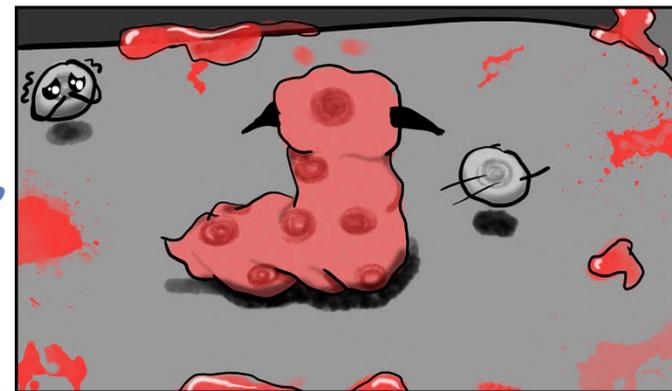
fx: latidos + tu + pánico + respiración  
acción: mira el panorama

E: 33 P: 11 T: 6" →



fx: latidos + tu estropeada + pánico + respiración  
panorámica hacia la derecha

E: 33 P: 11 T:



fx: "  
acción: Mansuta persigue kontrolora

"RED" a short film by Raquel Gramer

E: 33 P: 12 T: 2"



fx: latido + respiración pausada + tu estopeada  
acción: se come a un kento.

E: 35 P: 1 T: 2"



fx: ruidos Monsanto + latido + tu rota

E: 34 P: 1 T: 4"



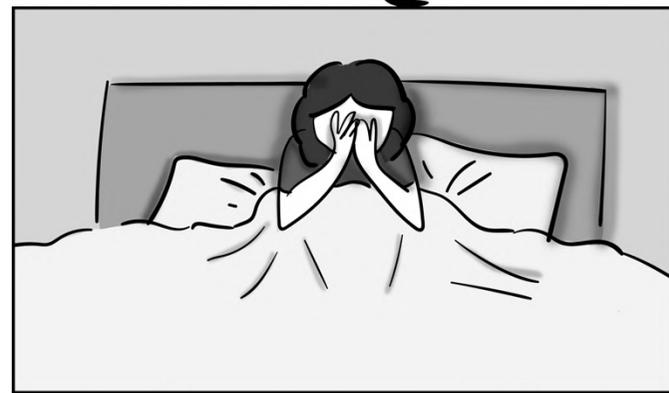
fx: latido + respiración muy rápida  
acción: hiperventila

E: 35 P: 2 T: 3"



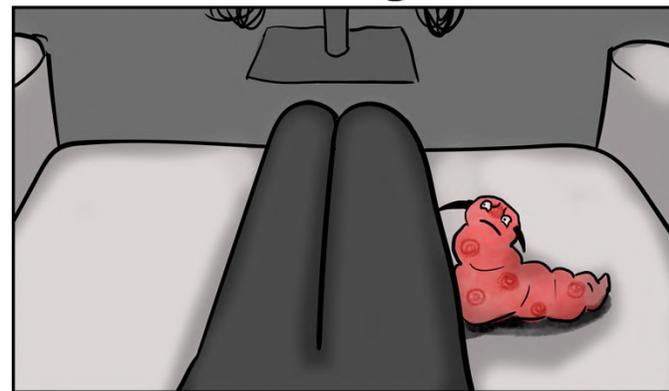
fx: ruidos Monsanto + latido + tu rota  
acción: se come a un kento.

E: 34 P: 2 T: 5"



fx: latido + respiración + llanto  
acción: se enoja y llora

E: 35 P: 3 T: 3"



fx: ruidos Monsanto + latido + tu rota  
acción: comienza a trepar

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 3S P: 4 T: 3"



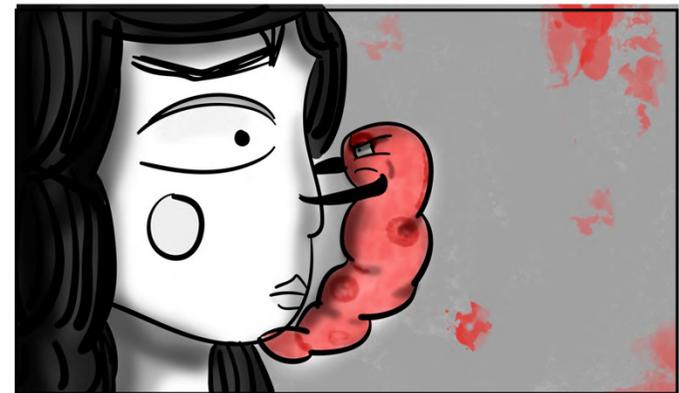
fx: latido + tu rota + Mausuta  
acción: El Mausuta escala por el cuerpo de Ella

E: 3S P: 5 T: 3"



fx: latido + tu rota + Mausuta

E: 3S P: 6 T: 2"



fx: latido + tu rota

E: 3S P: 6 T: 2"



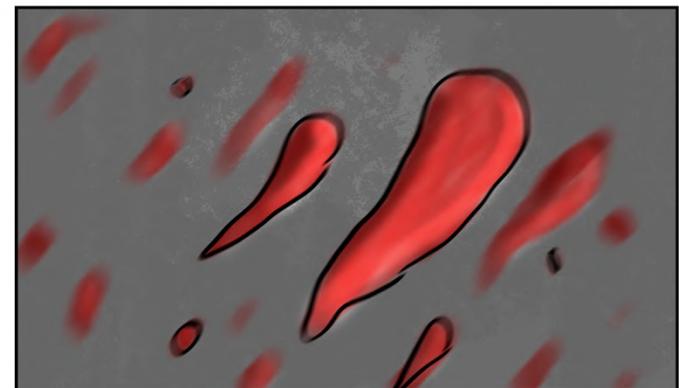
fx: gran grito  
mov cámara: temblor

E: 3S P: 6 T: 1"



fx: grito + explosión

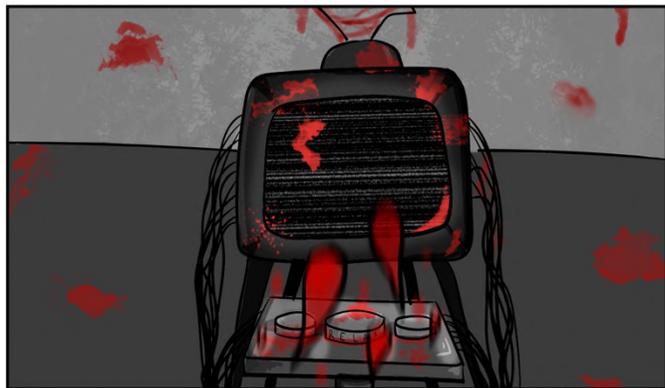
E: 3S P: 7 T: 1"



fx: salpicaduras + rápida respiración

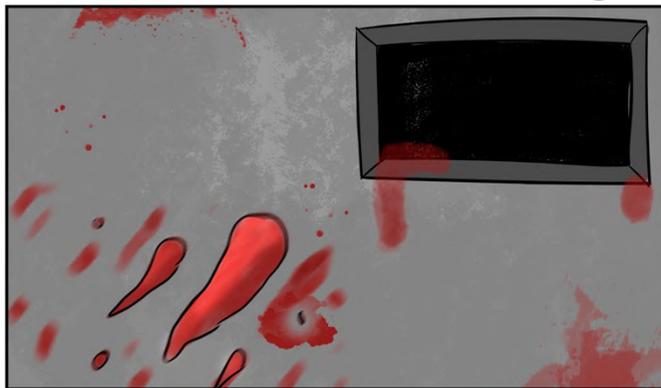
"RED" a short film by Raquel Graner

E: 35 P: 8 T: 1"



fx: respiracion agitada + salpicadura

E: 35 P: 9 T: 1"



fx: respiracion agitada + salpicadura

E: 35 P: 10 T: 1" →



fx: respiracion agitada + salpicadura →

E: 35 P: 10 T: 2" →



fx: descenso ritmo respiracion

E: 35 P: 10 T: 4" →



fx: respiracion más lenta

E: 36 P: 1 T: 10" <sup>todo el plano</sup>



fx: disminucion intensidad de la respiracion →

# "RED" a short film by Raquel Graner

E: 36 P:  $\Delta$  T: "



fx: disminuye rápida  
respiración

E: 36 P:  $\Delta$  T: "



fx: respiración normal  
acción: calmada pero impresionada,  
se frota los ojos. Parpadea.

E: 36 P: 2 T: 7" todo el plano



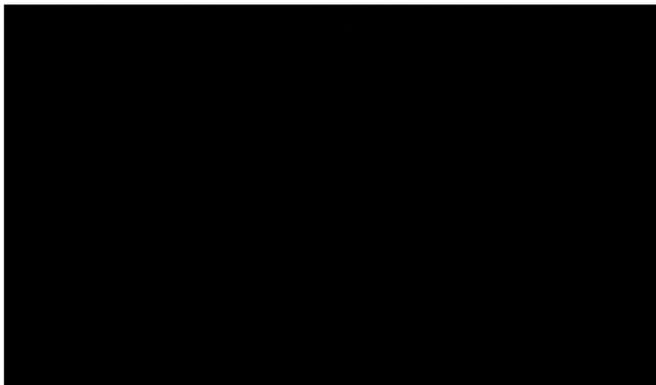
fx: respiración normal

E: 36 P: 2 T: "



fx: respiración normal  
acción: tranquilamente cierra  
los ojos y apaga la luz

E: 36 P: 2 T: "



fx: silencio

E: 37 P:  $\Delta$  T: 2"



fx: respiración nerviosa  
pero lenta (disminuyendo)

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 37 P: 2 T: 3"



fx: tv apagándose + grillos  
acción: la tv se apaga

E: 37 P: 3 T: 3"



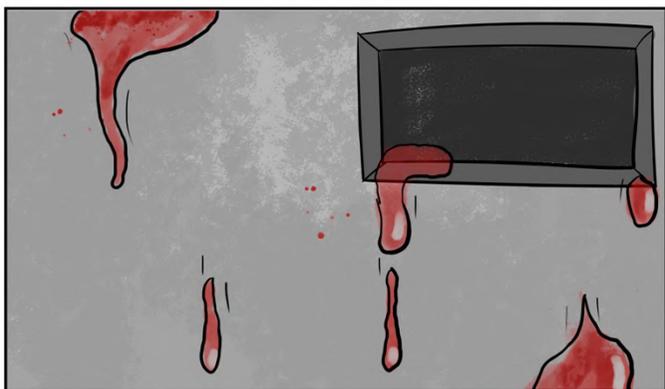
fx: grillos  
acción: duerme

E: 37 P: 4 T: 10"



fx: grillos  
acción: pequeño "time lapse"  
las sombras se mueven. la noche avanza

E: 37 P: 5 T: 3"



fx: sonido gelatinoso  
acción: la baba roja se  
escurre hacia abajo

E: 37 P: 6 T: 3"



fx: sonido gelatinoso  
acción: la baba roja se  
escurre

E: 37 P: 7 T: 3"



fx: sonido gelatinoso  
acción: la baba roja se  
escurre

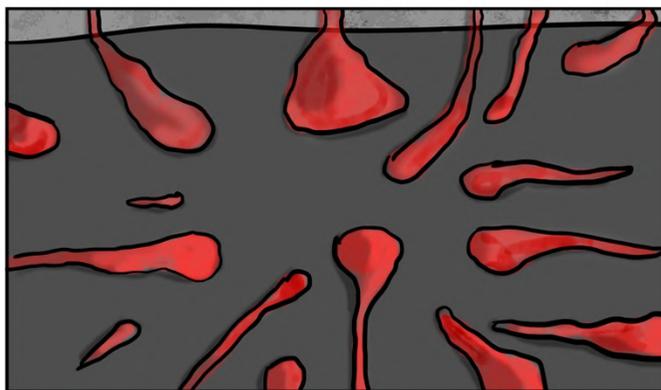
"RED" a short film by Raquel Graner

E: 37 P: 8 T: 2"



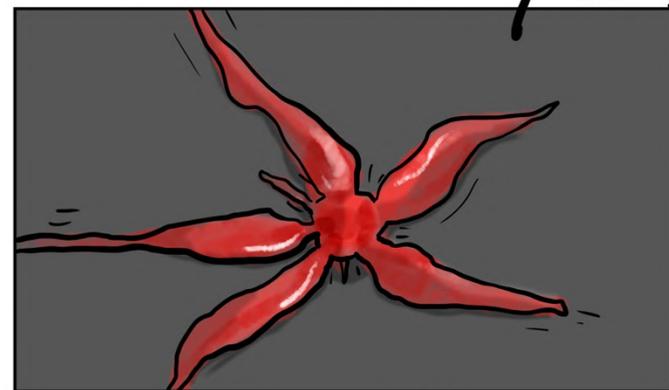
fx: sonido gelatinoso  
acción: la baba se escurre

E: 37 P: 9 T: 2"



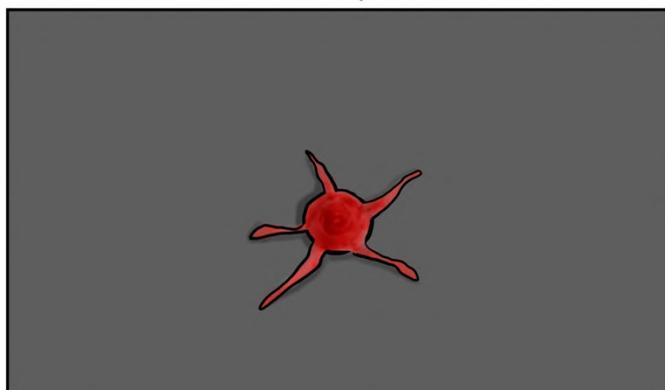
fx: sonido gelatinoso  
acción: la baba se escurre hacia un mismo punto

E: 37 P: 10 T: 10" <sup>de plano</sup>



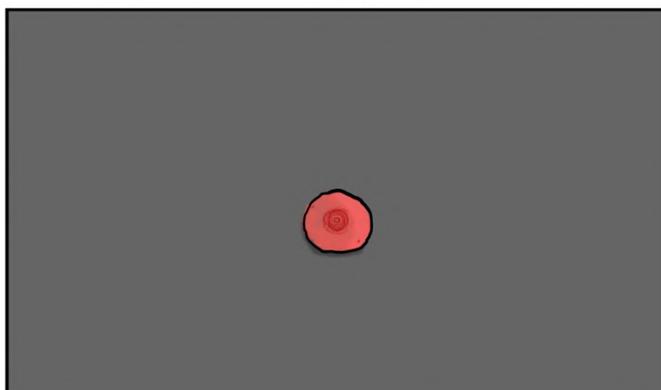
fx: sonido gelatinoso  
acción: la baba comienza a unirse y a formar una bola

→ E: 37 P: 10 T: 11



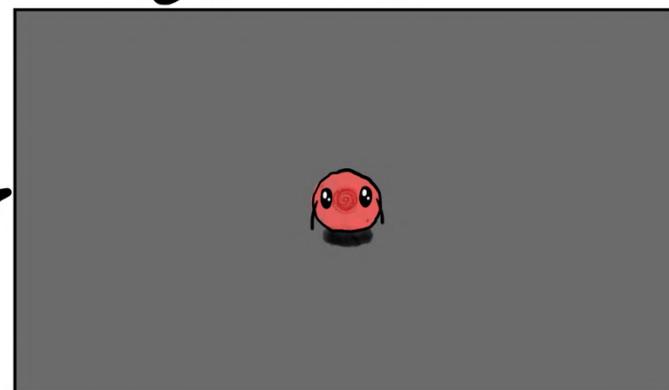
→ fx: sonido gelatinoso  
acción: toda la baba se une en un punto y se comprime

→ E: 37 P: 10 T: 11



→ fx: sonido gelatinoso + BOP!  
acción: la baba ha formado una bolita

→ E: 37 P: 10 T: 11



→ fx: —  
acción: se eleva en el aire y le aparecen los ojos y los brazos

"RED" a short film by Raquel Graner

E: 37 P: 11 T: 2"



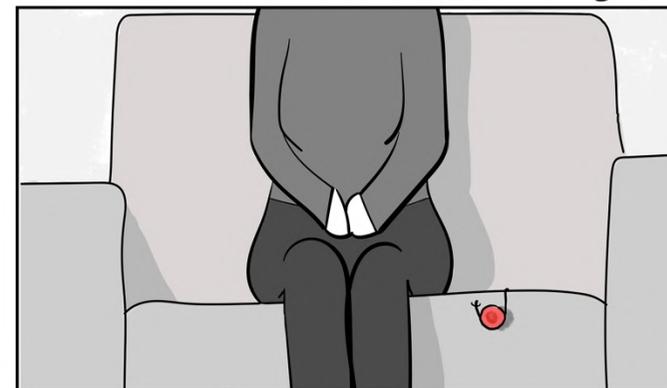
fx: —  
acción: mira a ambos lados y empieza a moverse

E: 37 P: 12 T: 3"



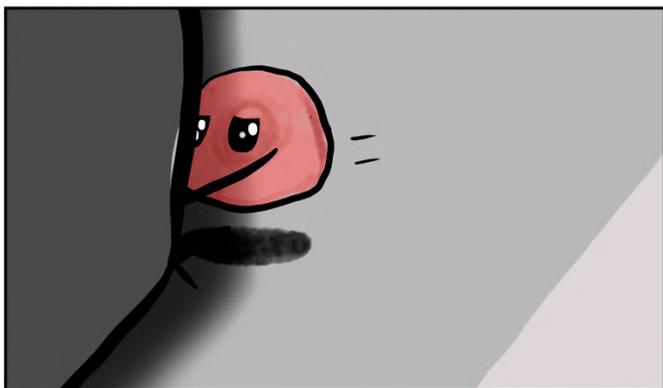
fx: —————  
—————  
—————

E: 37 P: 13 T: 2"



fx: gemidos esfuerzo  
acción: el personaje rojo escala por el sillón

E: 37 P: 14 T: 3"



fx: pequeño gruñido  
acción: se esconde

E: 37 P: 15 T: 5" →



fx: —————  
—————  
—————

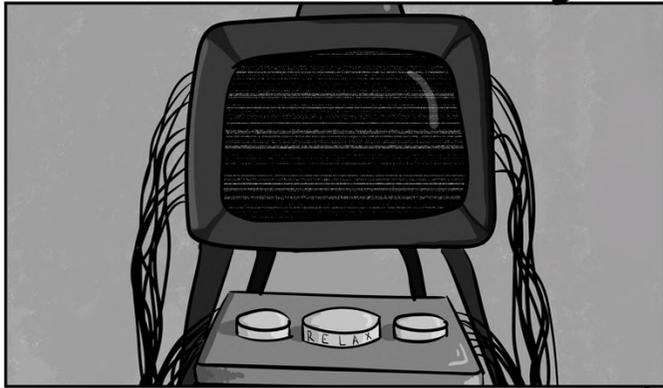
E: 37 P: 15 T: 2"



→ fx: pajaritos  
acción: aparece un rayo de luz

"RED" a short film by Raquel Granaer

E: 37 P: 16 T: 2"



fx: tv encendiéndose + despertar  
acción: la tv se enciende

E: 38 P: 1 T: 4"



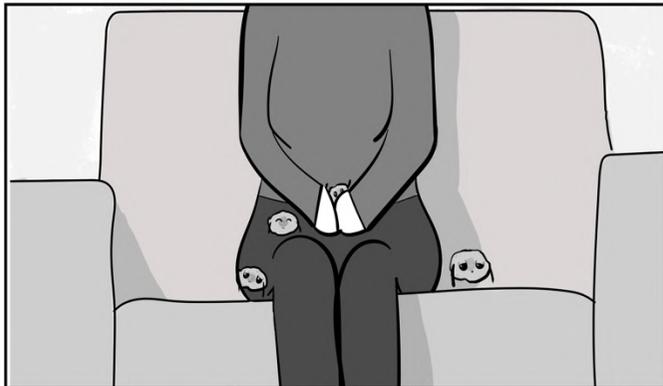
fx: gemido estirarse + despertar  
acción: se estira

E: 38 P: 2 T: 2"



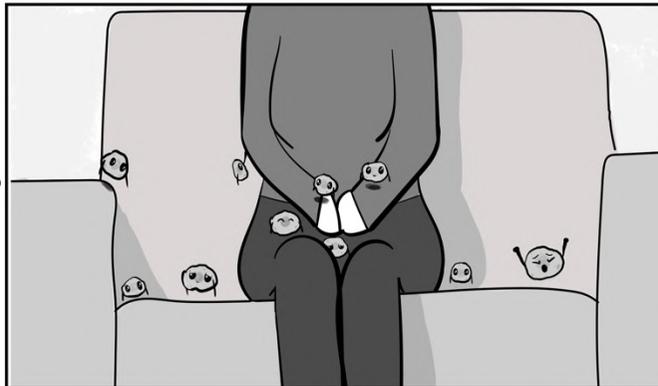
fx: pajaritos  
acción: mira la ventana

E: 39 P: 1 T: 6" →

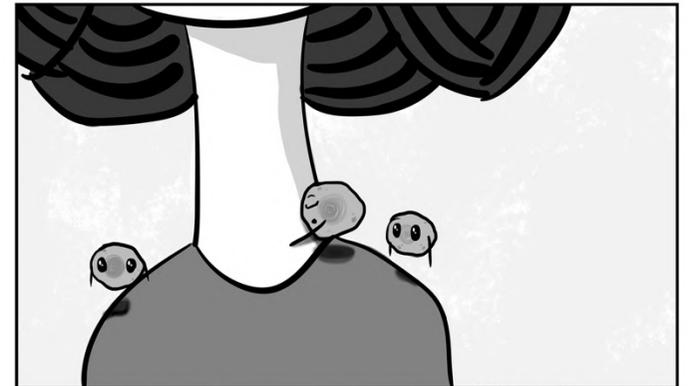


fx: pajaritos + kantaroras despertándose  
acción: kantaroras se despiertan

E: 39 P: 1 T: →



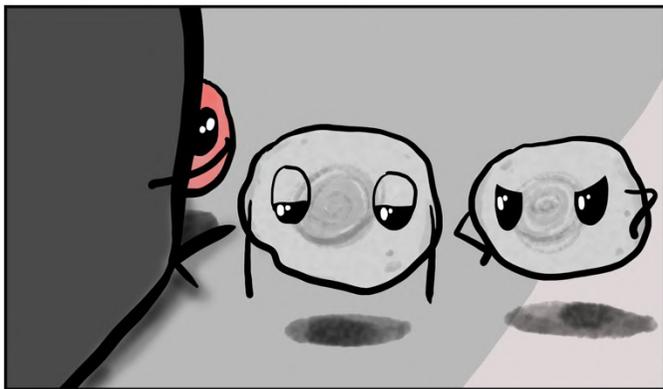
E: 39 P: 2 T: 2"



fx: pajaritos murmullos kantaros  
acción: no se estira y otro se abraza durmiéndose

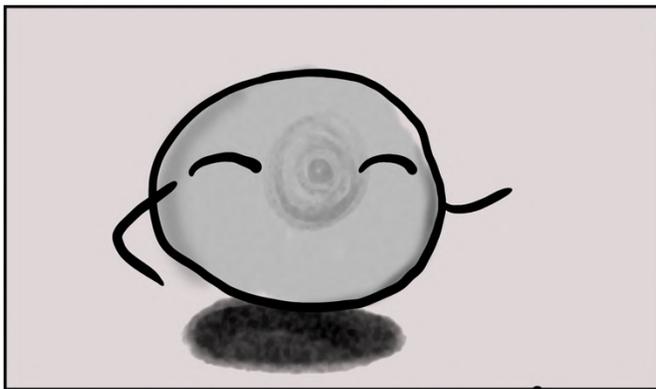
"RED" a short film by Raquel Granaer

E: 39 P: 3 T: 3"



fx: pajerillo + me muelle kortos.  
acción: el rop se asoma

E: 39 P: 4 T: 11" <sup>todo el plano</sup>



fx: pajeritos + koto. feliz  
acción: un kortos se avanza  
alegremente

E: 39 P: 4 T:



fx: pajeritos + gruñido korto  
acción: se para a ver una  
baba roja

E: 39 P: 4 T:



fx: pajeritos + silbido + lanzamiento  
acción: lanza la gelatina  
al suelo

E: 39 P: 5 T: 3"



fx: pajeritos + velocidad lanzamiento  
acción: la baba roja es lanzada  
nav. cámara: sigue su recorrido

E: 39 P: 5 T: 3"



fx: pajeritos + pegote contra el suelo  
acción: el trozo se estampa <sup>gelatinoso</sup> contra el  
suelo y sobre la mancha aparece  
el título "RED"

## 3. PRODUCCIÓN

### 3.1 Descripción técnica y tecnológica del proyecto

La técnica mediante la que se realizará el proyecto es la animación 2D, dibujando *frame a frame*, como en los inicios de la animación, pero mediante dibujo digital, es decir, con una tableta gráfica y un ordenador, realizando los dibujos en un software especializado. Esta técnica de animación tradicional, a pesar de ser costosa (en cuanto a tiempo) y estar considerada “anticuada” debido a los grandes avances tecnológicos del sector, sigue usándose frecuentemente, e incluso puede decirse que “está de moda” en la actualidad. Así lo afirma Juan Carlos Concha, profesor de Animación y Concept Art de la Escola Joso (Barcelona) en una entrevista para La Vanguardia: “Películas como *The Congress* (2013), *El ilusionista* (2010) o *La tortuga roja* (2016) han conseguido un gran éxito entre la crítica y demuestran que el público adulto también disfruta de la animación tradicional, valora este tipo de animación y reconoce a sus autores.” (Vives, 2018). Incluso hay festivales que solo aceptan este tipo de animación, como es el caso del Hiroshima International Animation Festival, uno de los festivales de animación más importantes del mundo.

En los siguientes puntos se explicará cómo se han llevado o se llevarán a cabo las diferentes etapas de la producción, tanto el proceso, como el equipo técnico del que se dispone.

### 3.2 Animatic

El *animatic* es la grabación del *storyboard* definitivo sincronizándolo con los efectos de sonido y la banda sonora. Básicamente sirve para saber si los planos escogidos y su duración funcionan y la historia se entiende. Creativamente es muy desafiante, ya que el *animatic* es la base sobre la cual se construirá la película definitiva (White, 2009).

El *animatic* de *Red* se realizará básicamente tomando el *storyboard* realizado, sumando algunos fotogramas para añadir movimiento, así como los efectos sonoros. El trabajo será más rápido debido a la posibilidad de reutilizar los proyectos de

Photoshop utilizados para cada viñeta del *storyboard* y, al haber trabajado con capas simplemente se basaría en modificar las capas que “se mueven” y las sombras.

Los dos grandes beneficios del *animatic* son, por un lado, que permite comprobar si los planos utilizados cuentan la historia como se tenía en mente y de esta forma mover, borrar o modificar secuencias para que la historia tenga más sentido y, por otro lado, que permite conocer los tiempos definitivos de cada secuencia. También hay que tener en cuenta que el *animatic* es un trabajo en progreso que no se termina hasta finalizar el proyecto. Lo que funciona y lo que no funciona se determina a partir del animatic, por lo que se irá modificando continuamente hasta que todo cuadre a la perfección de la idea. (Simon, 2003)

Todo el trabajo de dibujo y entintado se ha realizado y realizará en Adobe Photoshop y con una tableta gráfica (en este caso, una XP-Pen Artist Display 12). El trabajo de montaje y unión de *frames*, se hará por completo en Adobe Premiere.

### 3.3 Sonido

En este caso, el cortometraje no tiene diálogos, por lo que supondrá un ahorro de trabajo y costes. Si hubiese diálogo se deberían grabar antes de comenzar a animar para así poder adaptar los personajes a la duración del diálogo y al movimiento de boca según los fonemas. Pero, aunque no conste de diálogos, sí que tiene efectos de sonido y música, por lo que antes de animar deberá editarse el sonido primero.

Los efectos de sonido serán grabados y editados. El objetivo es encontrar a un mismo doblador o dobladora que pueda darles “voz” a todos los personajes y a otro que pueda darle vida a Ella (resoplidos, risa, bostezos...). Al no contar con un gran presupuesto, se realizará en un estudio de sonido “casero”. Es decir, colgando en un espacio pequeño elementos aislantes (como lo pueden ser mantas, edredones o láminas de espuma), y consiguiendo un micrófono y una grabadora, se tendría un espacio adaptado para grabar el sonido del cortometraje.

Lo más complicado de la grabación sería la voz de los kontororas. Estos no hablan un idioma, simplemente emiten sonidos. Serían una mezcla entre los Minions<sup>2</sup> (no tan desarrollado) y los Susuwataris<sup>3</sup> (no tan simples). Por lo que el actor o actriz de doblaje debería captar la personalidad de los personajes y saber plasmarla mediante su voz. Posteriormente se editaría el tono haciéndolo más agudo.

La música también se ha elegir o componer antes de comenzar a animar. En este caso se elegiría por falta de presupuesto. Existen diversas bibliotecas de música gratuitas o muy económicas que ofrecen una amplia variedad de pistas de música con todos los géneros y estados de ánimo. Es el caso de la YouTube Music Library, Jamendo o Epidemic Sound. Para *Red* solo se necesitaría una pista musical, que sería para el momento final en el que reina el caos en la mente de Ella. Al no ser compuesta específicamente para el cortometraje, habría que hacer una extensa búsqueda de una pista musical que se adapte a lo que se busca: un ritmo en crescendo, con un estado de ánimo oscuro en el que la tensión cada vez sea más profunda y que acabe de golpe.

### 3.4 Animación 2D *frame a frame*

La animación *frame a frame* no solamente consiste en dibujar la acción y poner los fotogramas unos detrás de otros a una gran velocidad. Hay que tener muy en cuenta las convenciones del movimiento animado tradicionalmente utilizadas en el cine de animación para intensificar la sensación de movimiento. Estos métodos están recogidos en la que se considera una biblia para todo animador principiante (o no): *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams, director de animación de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*. Este libro contiene casi 400 páginas de trucos y reglas que has de seguir para conseguir una buena animación. Por lo que a continuación se resumen las tres que la autora considera más importantes.

- **Timing e intercalación:** El **timing** consiste en establecer un tiempo determinado para cada acción decidiendo la cantidad de fotogramas que la

---

<sup>2</sup> Ver: Minions - King Bob Scene | Fandango Family <https://www.youtube.com/watch?v=TjAg-8qqR3g>

<sup>3</sup> Ver: Spirited Away - Evil Be Gone! <https://www.youtube.com/watch?v=jRehs2JJA7U>

compondrán. A mayor número de *frames*, mayor duración. La intercalación es la separación o distancia entre los dibujos de una misma acción. A mayor distancia, mayor velocidad tendrá la acción. Estas dos reglas son clave para poder determinar, sobretodo, el movimiento de los kontororas, personajes que se expresan principalmente mediante su movimiento (ya que no hablan).

- **Squash y Stretch:** Técnica para dar dinamismo a las acciones que consiste en exagerar las fuerzas de compresión y estiramiento mediante la deformación de las figuras. También permite determinar el material que conforma la figura, así como sus cualidades (elástico, rígido, pesado, ligero, etc.). Esta técnica permitirá determinar las características físicas de los kontororas, ya que son seres ficticios.

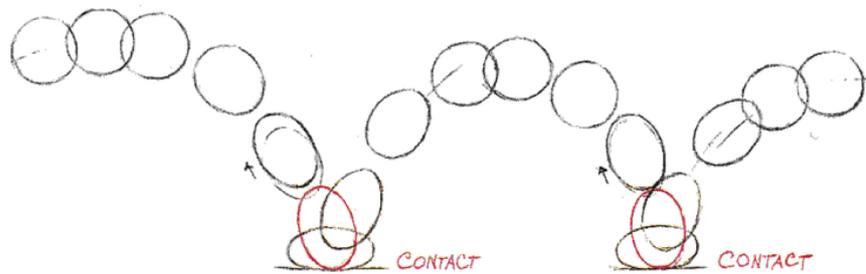


Ilustración 15. WILLIAMS, R. Dibujo de *The Animator's Survival Kit*.

- **Anticipación:** La anticipación es la preparación de una acción. Hyll Tytla, uno de los animadores más importante de los estudios Disney, decía “Solamente hay tres cosas en la animación: anticipación, acción y reacción. Esto da por sentado el resto. Aprende a hacer bien estas cosas y animarás bien”. La anticipación es el movimiento que precede a la acción y va en sentido contrario. Da realismo y naturalidad a la acción. Cuanto mayor es la anticipación, mayor sensación de fuerza tendrá la acción que la sigue. Esta técnica se deberá tener en cuenta sobre todo en la escena final en la que el Monsuta comienza a arrasar con los demás kontororas.

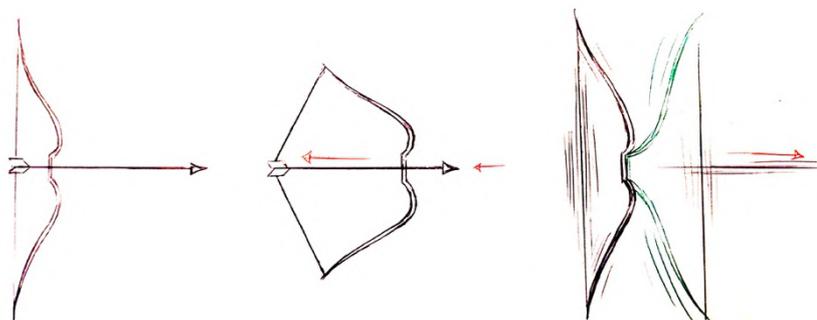


Ilustración 16. WILLIAMS, R. Dibujo de *The Animator's Survival Kit*.

### 3.5 Montaje y título

Durante el montaje y la postproducción se terminará de retocar aspectos como movimientos de cámara que no han quedado del todo definidos mediante la animación, transiciones entre escenas, retoques de edición de color, etc. Pero concretamente se quiere destacar el montaje del título.

Casi todos los proyectos tienen una secuencia en la que se muestra el título del producto audiovisual. En este caso no será diferente. La escena en la que se muestra el título de *Red*, es la última. De hecho, serían los últimos fotogramas del cortometraje antes de los títulos de créditos. Esta toma se desarrollará de la siguiente manera. Como se indica en el guion, en la última escena, un kontorora se tropieza con un trozo de “gelatina” roja, que de hecho pertenece al Monsuta que la noche anterior había masacrado a sus compañeros. El kontorora lanza la “gelatina” al suelo. La cámara seguiría desde un primer plano el recorrido de este trozo de “gelatina” hasta que se estampa contra el suelo, dejando un rastro de salpicadura sobre la que aparecerá el título. La tipografía está creada por la artista y diseñadora gráfica Raquel Martínez, conocida por su nombre artístico “Mamarracha”, y la ha cedido de manera desinteresada para su utilización en el proyecto.



Ilustración 17. Diseño gráfico del título del Cortometraje. Diseño de la autora, tipografía de Raquel Martínez.

## 4. DERECHOS DE AUTOR

Para evitar problemas durante la distribución y evitar el plagio de la idea y el guion, se debe registrar la obra en el Registro de la Propiedad Intelectual, adquiriendo así los derechos de autor del producto. Este proceso no es necesario para poseer los derechos de la obra ni para cederlos, sin embargo, otorga al autor de una prueba privilegiada, dado que, según lo establecido en el artículo 145.3 de la Ley de propiedad intelectual, “se presume que los derechos existen y pertenecen al titular en la forma determinada en los asientos registrales” (Agencia Estatal. BOE., 1996).

El proceso que se ha de seguir para realizar un registro en Barcelona consiste en rellenar dos instancias, una con respecto a los datos de la autora, y otra en referencia a la obra audiovisual. Ambas se encuentran en la página web del Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya<sup>4</sup>. Estas instancias se deberán presentar en la oficina del Registro de la Propiedad Intelectual de Catalunya, junto a un ejemplar de la obra, encuadernado, paginado y firmado, con una portada donde se indique el nombre y los apellidos de la autora. Además, se deberá abonar una tasa, que en este caso sería de 13,10 euros.

Existen otras formas de certificar que eres el autor de tu obra, como mediante certificados de correos, mostrando fechas de los documentos escritos, o registros privados como por ejemplo Safe Creative. Pero el registro de Propiedad Intelectual es la forma más estandarizada y al ser un registro de las instituciones del estado, se evitan más fácilmente posibles problemas legales.

## 5. DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

“La distribución audiovisual es el proceso que hace posible que una obra audiovisual llegue a su público objetivo, pero también es la herramienta que nos permitirá comercializarla y rentabilizarla económicamente” (Miñarro, 2013). Por lo tanto, el objetivo en esta fase de distribución será tanto intentar amortizar el presupuesto

---

<sup>4</sup>Véase: [https://cultura.gencat.cat/ca/departament/estructura\\_i\\_adreces/organismes/rpi/serveis/procediment\\_per\\_fer\\_un\\_registre/](https://cultura.gencat.cat/ca/departament/estructura_i_adreces/organismes/rpi/serveis/procediment_per_fer_un_registre/)

invertido en la producción del cortometraje, como poder llegar a un amplio público que puede ofrecer un seguimiento de las siguientes obras, así como la oportunidad de ofertas de trabajo.

## 5.1 Festivales

Los festivales son una opción destacable de promoción y distribución de productos audiovisuales de bajo presupuesto debido al amplio abanico de posibilidades que ofrecen la gran cantidad de festivales que hay tanto a nivel nacional como a nivel internacional. Se trata de una gran oportunidad debido a que, en la mayoría de los festivales expuestos a continuación, la inscripción es gratuita. Por otra parte, también hay que valorar que el premio que ofrecen muchos de ellos es la distribución del cortometraje o simplemente el título del premio. Esto no ayudaría a compensar los gastos de producción pero ha de valorarse la oportunidad de exhibición y distribución para poder darse a conocer. Por otro lado, a un mayor nivel, algunos festivales ofrecen también acceder a los premios de las más prestigiosas academias como lo son los Óscars, los BAFTA, los European Film Awards y los Canadian Screen Awards.

Es tal el número de festivales a los que se puede tener acceso a la hora de decidir distribuir el producto audiovisual, que es necesario llevar a cabo una selección. Esto se debe tanto al presupuesto, al tiempo que se le debe de invertir, y a las condiciones de algunos festivales. Por lo que se debe valorar cual de los festivales es más ventajoso para nuestro producto pero a su vez teniendo en cuenta las posibilidades de éxito siendo realistas, y si se adapta al target de nuestro cortometraje.

A continuación, se han realizado dos tablas con los datos de los festivales en los que se podría presentar el proyecto, tanto a nivel nacional como internacional.

# NIVEL NACIONAL

Festival	Fecha y Ubicación	Descripción	Condiciones	Precio inscripción	Premio
<p><b>Fascurt</b></p>	<p>Julio  El Masnou, Barcelona</p>	<p>“Fascurt nace en 2003 y se ha consolidado como un referente cultural en el Maresme y en el sector audiovisual catalán.</p> <p>En la playa de Ocata se proyectan las tres secciones del festival: ficción, animación y Undercurts, una sección donde el lema es “una buena idea + muchas ganas / pocos recursos”.</p> <p>Además de las proyecciones también se programan actividades, ciclos especiales, conciertos y talleres como</p>	<p>Realizado por residentes en el territorio español o españoles con residencia en el extranjero.</p> <p>Duración máxima 15 minutos.</p>	<p>Gratuito</p>	<p>Mejor cortometraje de animación: 800€</p> <p>Premio del público: 500€</p>

		<p>Fastkids, donde los más pequeños pueden aprender y poner en práctica algunas técnicas cinematográficas como la animación con stop motion.”</p> <p>(Catalunya Film Festivals, 2020)</p>			
<p><b>Cortos en Femenino</b></p>	<p>Se organizan distintas muestras a lo largo del año del año Barcelona, Bilbao, Huesca, Pamplona, Valencia y Zaragoza.</p>	<p>“Cortos en femenino es un programa de cortometrajes realizados por mujeres en el Estado español, que se convoca anualmente desde TRAMA, coordinadora de muestras y festivales de cine, vídeo y multimedia realizado por mujeres.</p> <p>Esta iniciativa surgió en 2002 y tiene por objetivo la exhibición y difusión de las producciones de cortometrajes realizados por</p>	<p>Dirigido por una o varias mujeres. También se admiten los trabajos codirigidos hombre-mujer.</p> <p>Ha de ser producido en el Estado Español.</p> <p>Debe haberse realizado el mismo año o el anterior a la celebración del festival.</p> <p>Duración máxima 25 minutos</p>	<p>Gratuita</p>	<p>Los seleccionados reciben 80€ por cada proyección en las distintas muestras.</p> <p>Los ganadores reciben un Laurel acreditativo que se debe incluir en la cabecera.</p>

		<p>mujeres en el Estado Español.” (TRAMA, 2020)</p>			
<p><b>CORTOONS</b>  (Hay categoría nacional e internacional)</p>	<p>Abril  Gandía, Valencia</p>	<p>“CORTOONS es un Festival internacional dedicado a cortometrajes de animación, terreno de experimentación audiovisual en estos últimos años.</p> <p>El Festival, llegado a su decimoquinta edición, promueve a nivel internacional productos de animación de calidad, creando un lugar de encuentro y de intercambio de experiencias entre los nuevos artistas y los profesionales del sector, a través de una confrontación entre géneros, estilos y técnicas.</p> <p>CORTOONS es un showcase internacional para artistas y</p>	<p>Debe haberse realizado el mismo año o los dos anteriores a la celebración del festival.</p> <p>Duración máxima 20 minutos</p>	<p>Gratuita</p>	<p>Laurel + Trofeo</p>

		directores, escuelas de animación, productoras, distribuidoras y simples aficionados al cine de animación.” (CORTOONS, 2020)			
<b>La Alternativa: Festival de Cine Independiente de Barcelona</b>  (Hay categoría nacional e internacional)	Noviembre  Barcelona	“El Festival de Cine Independiente de Barcelona, l'Alternativa, llega este año a la 27ª edición.  Vigésimo siete años ofreciendo a la ciudadanía ya los profesionales una oportunidad única de conocer y disfrutar de proyecciones y actividades que defienden la independencia creativa del autor, la diversidad, la innovación, la libertad, el compromiso y la reflexión.  Además de proyecciones, la Alternativa Actividades propone masterclasses, debates con	Duración máxima de 40 minutos	Ordinaria: 5€  Fuera de plazo: 10€	2.000€

		<p>autores, mesas redondas, simposios, talleres de creación para niños y adultos, y los seminarios de Escuelas de Cine. La Alternativa Profesionales organiza las 11as Jornadas Profesionales y el 8º Mentoring Projects.” (L'Alternativa, 2020)</p>			
--	--	--	--	--	--

*Tabla 1. Festivales a Nivel Nacional. Fuente: Elaboración propia.*

# A NIVEL INTERNACIONAL

Festival	Fecha y Ubicación	Descripción	Condiciones remarcables	Precio inscripción	Premio
<b>Animayo</b>	<p>Gran Canaria (España)</p> <p>+</p> <p>Versión itinerante (Los Angeles, Madrid, Barcelona, Lanzarote, Mumbai, Chicago, Portugal,</p>	<p>“Animayo es un evento inspiracional que nace en el año 2006, dirigido por el director y productor español Damián Perea, quien fue uno de los primeros embajadores de España de los European Animation Émile Awards y miembro de la Academia Europea de Cinematografía (EFA).</p> <p>Desde Gran Canaria Animayo extenderá su programación a otras ciudades y países, en su versión “Animayo Itinerante”.</p>	<p>La duración máxima es de 30 minutos</p> <p>Debe haberse realizado el mismo año o los dos anteriores a la celebración del festival.</p> <p>No hace falta que sean inéditas pero se valora positivamente que se estrenen durante el festival.</p>	Gratuita	<p>3.000€</p> <p>Además, los premiados pueden ser valorados para los premios Óscar.</p>

	Praga, Belgrado y Colombia)	Es actualmente el primer y único festival español de animación declarado «Festival Calificador» por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para los premios Oscar.” (Animayo, 2020)			
<b>Animac</b>	Lleida (España)	“Animac, Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña es un evento cultural sin ánimo de lucro organizado por el Ayuntamiento de Lleida y que cuenta con el apoyo del Departamento de Cultura de la Generalidad de Cataluña y de otras entidades públicas y privadas. Es el acontecimiento de referencia para el cine de animación en España. [...]Es una muestra no competitiva que se dirige a aquellos artistas que usan la animación como instrumento para su expresión personal. Va más allá de los límites de la narrativa tradicional y busca visionarios que hagan trabajos independientes y arriesgados que	La duración máxima es de 30 minutos	Gratuita	Edición 2020: El ganador del premio del público se lleva una tableta Wacom. Los demás premios solamente se llevan el reconocimiento.  El premio depende de los patrocinadores de la edición. Los premios son simbólicos. Este festival no destaca por la competitividad

		tengan fuerza y lleven su potencial expresivo al límite.” (Animac Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya, 2020)			sino por la oportunidad de exhibir tu producto audiovisual.
<b>La Guarimba</b>	Agosto Amantea, Italia	“La Guarimba es un festival de cortometrajes y una organización cultural situada en el sur de Italia, en la región de Calabria, que tiene como objetivo devolver el cine al pueblo y el pueblo al cine.” (Ass. Culturale LA GUARIMBA, 2020)	Debe haberse realizado el mismo año o los dos anteriores a la celebración del festival.  La duración máxima es de 30 minutos	Depende de la fecha de entrega del cortometraje  Fecha límite anticipada: 7,5€  Fecha límite regular: 15€  Fecha límite tardía: 20€	Premio al mejor Cortometraje de Animación: 800€+Trofeo  Premio del público: Trofeo
<b>Open World Animation Festival</b>	Julio Allentown, Pensilvania	“Open World Animation Festival anima a los creadores a explorar las fronteras de la animación a través de medios tradicionales y emergentes. Su misión es ayudar al público en general a comprender el	Debe haberse realizado el mismo año o los cuatro anteriores a la celebración del festival.	Depende de la fecha de entrega del cortometraje	Primer premio: \$1000 + paquete de premios (incluye

		arte en la animación y su diversidad de temas. Su objetivo es mostrar muchas voces, estilos y perspectivas. ¡Cualquiera puede participar!” (Open World Animation Festival, 2020)	La duración debe ser desde 10 segundos hasta 100 minutos.	Fecha límite anticipada: 5\$ Fecha límite regular: 7\$ Fecha límite tardía: 10\$	certificado y laurel)  Demás ganadores: Paquete de premios (incluye certificado y laurel)
<b>Encounters Film Festival</b>	Septiembre Bristol, Inglaterra	<p>“Encounters es el principal festival de cortometrajes, animación y realidad virtual del Reino Unido.</p> <p>El festival descubre, apoya y desarrolla nuevos talentos en el cine, proporcionando una plataforma para cineastas emergentes y establecidos de todo el mundo, y continúa siendo un lugar de encuentro único para la industria.</p> <p>En el corazón del festival se encuentra la competencia internacional Encounters, una de las competencias internacionales más importantes del mundo para</p>	<p>Debe haberse realizado el mismo año o el anterior a la celebración del festival.</p> <p>La duración máxima es de 30 minutos</p>	<p>Depende de la fecha de entrega del cortometraje</p> <p>Fecha límite regular: 20£</p> <p>Fecha límite tardía: 25£</p> <p>Fecha límite final: 40£</p>	<p>El ganador del Animated Encounters: 2000£ y la posibilidad de ser elegido para los Óscars.</p> <p>Ganadores de otros premios como el Premio del Público o el Premio del Estudiante</p>

		cortometrajes, animación y realidad virtual, y también una puerta oficial a los premios más prestigiosos del mundo; los Academy Awards , los BAFTA y los European Film Awards. ” (Encounters, 2020)			Internacional: 500£
<b>Hiroshima International Animation Festival</b>	Agosto Hiroshima, Japón	“El Festival Internacional de Animación de Hiroshima es una manifestación bienal celebrada en la ciudad de Hiroshima en agosto, respaldada por la Asociación Internacional de Cine de Animación (ASIFA). Bajo el espíritu de LOVE & PEACE, el festival se ha dedicado al avance de la cultura del arte de los medios visuales en general, mediante la promoción de intercambios interculturales internacionales a través del desarrollo del arte de animación. Hoy, el Festival de Hiroshima está considerado como uno de los festivales de animación más respetados del mundo. También está calificado como un Festival de Cortometrajes de los Premios de la	Debe haberse realizado el mismo año o los dos anteriores a la celebración del festival.  La duración máxima es de 30 minutos  Debe haberse producido “ <i>frame by frame</i> ”, incluso los creados por ordenador.	Gratuita	Gran Premio: ¥1.000.000  Premio Debut: ¥500.000  Renzo Kinoshita Prize: ¥300.000  Premio Especial Internacional del Jurado: ¥100.000  Premio del Público: ¥100.000

		Academia, así como el Festival de Cortometrajes de los Premios Annie de ASIFA-Hollywood.” (Hiroshima International Animation Festival, 2020)			
<b>NAFF</b>	Junio-Julio Neum, Bosnia y Herzegovina	“NAFF es un festival que trabaja en la propaganda de películas animadas entre jóvenes en Bosnia y Herzegovina y otros países. Su objetivo principal es la influencia positiva en el desarrollo de la industria y la cultura cinematográfica a través de reuniones creativas y la colaboración de los jóvenes.” (NAFF, 2020)	La duración máxima es de 15 minutos.	Gratuita	Este festival no destaca por la competitividad sino por la oportunidad de exhibir tu producto audiovisual y la posibilidad de intercambiar experiencias con otros creadores.
<b>Insomnia</b>	Julio Moscú, Rusia	“Insomnia International Animation Film Festival es el primer festival de animación al aire libre no comercial de Rusia. Anualmente, en verano encontramos un prado, construimos pantallas, nos encontramos con los invitados y	Debe haberse realizado el mismo año o los dos anteriores a la celebración del festival.  Las piezas audiovisuales no deben mostrar	Gratuita	Mejor cortometraje (de todas las categorías): \$1.000

		mostramos la mejor animación en un par de noches.” (Insomnia International Animation Film Festival, 2020)	violencia, discriminación, vandalismo, sangre, reflejo del sufrimiento físico de humanos y animales ni pornografía.		<p>Mejor cortometraje (estudiantes): \$500</p> <p>Mejor cortometraje experimental: 500\$</p> <p>Premio del jurado: certificado y mención</p>
<b>TOFUZI</b>	Octubre Batumi, Georgia	“El Festival fomenta el intercambio de experiencias creativas entre artistas georgianos y extranjeros, la búsqueda de nuevas ideas, estilos y tecnologías, así como la integración de la animación georgiana en el proceso cinematográfico mundial.	<p>Debe haberse realizado el mismo año o el anterior a la celebración del festival.</p> <p>La duración máxima es de 25 minutos.</p>	Gratuita	Este festival no destaca por la competitividad sino por la oportunidad de exhibir tu producto audiovisual y la posibilidad de

		<p>TOFUZI busca llevar la animación como un tipo de cultura atractiva para los niños de aquellas regiones de Georgia donde cualquier evento cultural es muy raro.</p> <p>En general, el Festival tiene como objetivo popularizar el cine de animación entre adultos y niños.” (TOFUZI, 2020)</p>			intercambiar experiencias con otros creadores.
<b>TAFF</b>	<p>Agosto</p> <p>Turku, Finlandia</p>	<p>“Turku Animated Film Festival es un nuevo festival internacional de cine que celebra la creatividad y el arte de la animación. La quinta edición de TAFF tiene lugar en Turku, Finlandia, del 26 al 30 de agosto de 2020, presentando docenas de eventos durante cinco días.</p> <p>TAFF busca promover la cultura del cine de animación tanto en Finlandia como a nivel internacional. Nuestro objetivo es convertirnos en uno de los</p>	<p>Debe haberse realizado el mismo año o el anterior a la celebración del festival.</p> <p>La duración máxima es de 30 minutos.</p> <p>No se aceptan películas industriales, educativas o comerciales.</p>	Gratuita	Este festival no destaca por la competitividad sino por la oportunidad de exhibir tu producto audiovisual y la posibilidad de intercambiar experiencias con otros creadores.

		<p>festivales de cine más importantes de Finlandia y crear una plataforma para encuentros entre cineastas, delegados de la industria y amantes locales de la animación. También estamos interesados en ampliar el concepto de proyección de películas y reunir cine y otras formas de creatividad, así como de entretenimiento.” (TAFF, 2020)</p>			
<b>ZABUT</b>	<p>Julio Sicilia, Italia</p>	<p>“El Festival Zabut tiene como objetivo tener la ambición de lograr un atractivo internacional, proponer un camino de fuerte innovación cultural y convertirse en un punto de referencia para los fanáticos, los expertos y la audiencia de las películas de animación.</p> <p>Zabut muestra especial interés por las bandas sonoras de las películas de animación y el "dibujo" y tiene como objetivo crear un archivo / museo de óperas por directores, animadores y diseñadores</p>	<p>Debe haberse realizado el mismo año o los tres anteriores a la celebración del festival.</p> <p>La duración máxima es de 17 minutos.</p> <p>Solo se aceptan cortometrajes realizados utilizando técnicas tradicionales de animación y/o animación digital.</p>	<p>Gratuita</p>	<p>El mejor cortometraje: 1.000€ + Laurel</p> <p>Premio del público: Reconocimiento + Laurel</p>

		seleccionados por el Comité del Festival.” (ZABUT, 2020)			
<b>Animest</b>	Noviembre  Bucarest, Rumania	<p>“Animest International Animation Film Festival es el único festival en Rumania dedicado al cine de animación. Cada año da la bienvenida a cineastas, productores, programadores de festivales y periodistas internacionales de Bucarest. Talleres, clases magistrales, eventos especiales, conciertos y fiestas están abiertos a los invitados y al público del festival.</p> <p>Animest es un festival que califica para los Oscar. El autor ganador del Animest es elegible para su consideración en la categoría de cortometraje animado de los premios Oscar.</p> <p>La misión del festival de revitalizar y apoyar la película de animación rumana ha tenido un impacto en los premios y la participación de</p>	<p>Debe haberse realizado el mismo año o el anterior a la celebración del festival.</p> <p>La duración máxima es de 50 minutos.</p> <p>Debe estrenarse por primera vez en Rumanía durante el festival.</p>	Gratuita	El ganador del Animest es elegible para su consideración en la categoría de cortometraje animado de los premios Oscar.

		cineastas de animación locales en festivales y eventos internacionales de cine.” (Animest, 2020)			
--	--	--	--	--	--

*Tabla 2. Festivales a Nivel Internacional. Fuente: Elaboración propia.*

## 5.2 Otras formas de distribución

También se tiene que valorar una forma de distribución para llegar a un público más general. Se ha de tener en cuenta que a los festivales acuden audiencias específicas, especialmente interesadas en lo que cada festival ofrece. Por lo que, la vía con más posibilidades para distribuir el cortometraje a una audiencia más amplia serían las redes sociales.

Por un lado, tendríamos las redes sociales de la comunidad creativa como Behance, Dribbble o DevianArt, donde la audiencia sería un público especialmente interesado en este tipo de contenido y otros creadores. Por otro lado, estarían las redes sociales con audiencias más generales, como lo son Facebook, Instagram o Pinterest.

## 6. EL CAMINO HACIA LA PRODUCCIÓN DE *RED*

Llegados a este punto, solo queda concluir con qué caminos depararán a este proyecto. Aun queda mucho trabajo para poder ver *Red* terminado. Queda una producción laboriosa para una animadora completamente novata. Pero, aun así, la intención es terminar de realizar el proyecto, en principio, en solitario. La autora realizará la animación dibujando *frame a frame*, el cual será un trabajo de hacer, rehacer, modificar, borrar, quitar, poner, desesperarse, pero sobretodo aprender. Una vez montado, editado y terminado, se realizará la tarea de exhibición. Aquí la autora deja de intervenir y es la valoración de la audiencia (y la organización de los festivales de cortometrajes) quien tendrá en sus manos el futuro de *Red*.

Dejando a un lado que el cortometraje llegue a tener una buena distribución o no, se ha de destacar que uno de los aspectos que para la autora es más importante, es que llegue a cumplir su función principal: la representación audiovisual del trastorno de ansiedad generalizada. Una manera de poder explicar sin palabras a las personas que no lo sufren, qué es lo que sienten aquellas que lo padecen. Por lo que realmente, este proyecto se llevaría una valoración positiva de la autora si consiguiese cumplir dicho objetivo.

Por otro lado, también se ha pensado un camino alternativo para *Red*. Este es conseguir presentarlo en la Semana del Talento Audiovisual del Cluster Audiovisual

de Catalunya. En este evento se ofrece la oportunidad de presentar un proyecto ante profesionales de todo el sector audiovisual con la posibilidad de que a alguno le llegue a interesar para producirlo. Esta senda comienza por presentar *Red* en el Pitching Audiovisual de la facultad y que sea uno de los cinco seleccionados.

Sea cual sea el final de este proyecto, su realización ayudará a la autora en su camino hacia el mundo laboral, ya sea por el aprendizaje, como por el comienzo de un portfolio o *demoreel* de animación para posibles futuros empleos.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Agencia Estatal. BOE. (1996). Ley Orgánica 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. *Boletín Oficial del Estado*, 12 de abril de 1996, núm 145.3, 51. España. Obtenido de Real Decreto Legislativo 1/1996: <https://www.boe.es/buscar/pdf/1996/BOE-A-1996-8930-consolidado.pdf>

Animac Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya. (2020). *Dossier de Premsa. 2020 Animac Time Capsule. Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya*. Obtenido de Animac: [http://www.animac.cat/arxius/2020\\_Dossierpremsa\\_Animac2020\\_ESPweb.pdf](http://www.animac.cat/arxius/2020_Dossierpremsa_Animac2020_ESPweb.pdf)

Animayo. (2020). *Animayo*. Obtenido de <https://www.animayo.com/>

Animest. (2020). *Animest Bucharest International Animation Film Festival*. Obtenido de About: <https://www.animest.ro/about.aspx>

Ass. Culturale LA GUARIMBA. (2020). *La Guarimba*. Obtenido de Convocatoria: <https://www.laguarimba.com/es/convocatoria/>

Barcelona Film Festivals. (2013). *Barcelona Film Festivals*. Obtenido de MECAL Festival Internacional de Curtmetratges: <https://www.barcelonafilmfestivals.com/MECAL-Festival-Internacional-de-Cortometrajes-y-Animacion-de-Barcelona>

Catalunya Film Festivals. (2020). *Catalunya Film Festivals*. Obtenido de Fascurt: <https://catalunyawilmfestivals.com/es/festival/fec-de-reus/>

Coffin, P., & Renaud, C. (Dirección). (2010). *Despicable Me* [Película].

CORTOONS. (2020). *CORTOONS FESTIVAL GANDIA*. Obtenido de El Festival: <http://www.cortoons.es/prova2017/el-festival/>

Docter, P. (Dirección). (2015). *Inside Out* [Película].

Encounters. (2020). *Encounters Film Festival*. Obtenido de Our Story: <https://www.encounters.film/our-story>

Hiroshima International Animation Festival. (2020). *Hiroshima International Animation Festival*. Obtenido de About Hiroshima International Animation Festival: <https://www.eng.hiroanim.org/01fes/hiroshimalAF/2020>

Insomnia International Animation Film Festival. (2020). *FilmFreeway*. Obtenido de Insomnia International Animation Film Festival: [https://filmfreeway.com/insomniafestival?utm\\_campaign=Submission+Button&utm\\_medium=External&utm\\_source=Submission+Button](https://filmfreeway.com/insomniafestival?utm_campaign=Submission+Button&utm_medium=External&utm_source=Submission+Button)

L'Alternativa. (2020). *L'Alternativa*. Obtenido de Presentació : <https://alternativa.cccb.org/2020/ca/festival/lalternativa/presentacio>

Miñarro, L. (2013). *Cómo vender una obra audiovisual. Una aproximación a la distribución de contenidos audiovisuales*. Barcelona: Editorial UOC.

Miyazaki, H. (Dirección). (1988). *Tonari no Totoro* [Película].

Miyazaki, H. (Dirección). (2001). *Sen to Chihiro no Kamikakushi* [Película].

NAFF. (2020). *NAFF International Animated Film Festival*. Obtenido de About the Festival: [http://www.naff.ba/naff\\_x\\_ofestivalu.asp](http://www.naff.ba/naff_x_ofestivalu.asp)

Open World Animation Festival. (2020). *Film Free Way*. Obtenido de Open World Animation Festival: <https://filmfreeway.com/OpenWorldAnimationFestival>

- Organización Mundial de la Salud. (2017). *Día Mundial de la Salud Mental 2017 – La salud mental en el lugar de trabajo*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: [https://www.who.int/mental\\_health/world-mental-health-day/2017/es/](https://www.who.int/mental_health/world-mental-health-day/2017/es/)
- Parodi Gastañea, F. (2002). LA CROMOSEMIOTICA, El significado del color en la comunicación audiovisual. *Comunicación*, 2(3), 46-50.
- Pérez-Guerrero, A. M. (2013). *Pixar: Las claves del éxito*. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Plympton, B. (2017). Entrevista > Bill Plympton. (L. Lazcano, Entrevistador)
- Puchol Esparza, D. (29 de septiembre de 2003). *Los trastornos de ansiedad: la epidemia silenciosa del siglo XXI*. Obtenido de Revista Psicología Científica: <https://www.psicologiacientifica.com/trastornos-de-ansiedad-epidemia/>
- Simon, M. (2003). *Producción independiente de animación 2D. Hacer y vender un cortometraje*. . Guipúzcoa: ESCUELA DE CINE Y VÍDEO.
- TAFF. (2020). *FilmFreeway*. Obtenido de Turku Animated Film Festival: <https://filmfreeway.com/TAFF-TurkuAnimatedFilmFestival>
- TOFUZI. (2020). *FilmFreeway*. Obtenido de TOFUZI International Animated Film Festival: <https://filmfreeway.com/Tofuzi>
- TRAMA. (2020). *Cortos en Femenino*. Obtenido de <https://cortosenfemenino.net/>
- Vives, J. (05 de Junio de 2018). *La animación, una tradición con mucho futuro*. (L. Vanguardia, Editor) Recuperado el Abril de 2020, de La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20180605/444089819518/animacion-tradicional-futuro-cine-videojuegos.html>
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Taylor & Francis.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit. A Manual of Methods, Principles and Formulas for classical, computer, games, stop motion and internet Animators*. London: Faber and Faber Limited.

Yébenes, P. (04 de Octubre de 2009). *Panorama Audiovisual*. Obtenido de <https://www.panoramaaudiovisual.com/2009/10/04/democratizacion-de-la-animacion-generacion-pixar/>

ZABUT. (2020). *Zabut International Animated Short film Festival*. Obtenido de About Us: <http://www.zabutfestival.it/eng/zabut.asp>