



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



UNIVERSIDAD DE GRANADA
FACULTAD DE BELLAS ARTES

TFM TRABAJO FIN DE MÁSTER

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audio-visual

Título:
PROCESOS PARA LA CREACIÓN ARTESANAL DE UN CORTO DE STOPMOTION: CUATRO HERMANAS

Autora: Noemí Arias Justicia
Tutor: Jesús Pertíñez López

Línea de investigación:
Investigación y creación de animación 2D, 3D y experimental

Convocatoria: Septiembre
Año: 2020



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

UNIVERSIDAD DE GRANADA
FACULTAD DE BELLAS ARTES

TFM TRABAJO FIN DE MÁSTER
Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

TÍTULO:
**PROCESOS PARA LA CREACIÓN ARTESANAL DE UN CORTO DE
STOPMOTION: CUATRO HERMANAS**

Autora: Noemí Arias Justicia

Tutor: Jesús Pertíñez López

Línea de investigación:

Investigación y creación de animación 2D, 3D y experimental

Convocatoria: Septiembre

Año: 2020

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña.**Noemí Arias Justicia**.....

..... con DNI ...77354596F....., que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título:

Procesos para la creación artesanal de un corto de stop motion: Cuatro Hermanas.....

declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 4 de **SEPTIEMBRE** de **2020**.

El autor



ÍNDICE

1. Introducción

- 1.1. Antecedentes
 - 1.1.1. Referentes de animación
 - 1.1.2. Referentes estéticos
 - 1.1.3. Obra personal
- 1.2. Objetivos
- 1.3. Metodología

2. Preproducción

- 2.1. Idea
- 2.2. Guión literario
 - 2.2.1. Guión narrativo
 - 2.2.2. Guión dialogado y por escenas
- 2.3. Guión técnico
- 2.4. Story board
- 2.5. Grabación de sonido
- 2.6. Animatic
- 2.7. Diseño de personajes (Model sheet)
- 2.8. Fabricación volumétrica de personajes: Marionetas
 - 2.8.1. Armazones
 - 2.8.2. Cabezas
 - 2.8.2.1. Cabello
 - 2.8.2.2. Ojos
 - 2.8.3. Manos
 - 2.8.4. Vestuario
 - 2.8.4.1. Ropa
 - 2.8.4.2. Calzado y anclajes
- 2.9. Fabricación de objetos y escenografía
 - 2.9.1. Construcción de escenario real y materiales
 - 2.9.1.1. Atrezzo
 - 2.9.1.1.1. Mobiliario
 - 2.9.1.1.2. Textil
 - 2.9.1.2. Fotos resultado final
- 2.10. Presupuesto

3. Producción

- 3.1. Rodaje

4. Postproducción

- 4.1. Montaje, edición y muestra de audio.

5. Bibliografía

Resumen

Enmarcar este proyecto supone plantearse en primer lugar ¿por qué elijo la técnica de stop-motion? Para contestarla, debo remontarme a mi primera toma de contacto con éste género, en mi infancia, a través de una serie de animación infantil suizo-británica llamada Pingu. Desde entonces surgió en mí el interés por esta técnica.

Con el paso del tiempo, mi curiosidad se transformó en el deseo de aprender a crear mis propios personajes e historias en movimiento y lo he hecho de forma autodidacta. Desarrollar un proyecto de animación artesanal como este, requiere de múltiples fases y éste ha sido el objetivo de mi propuesta, llevarlas a cabo yo misma de principio a fin, desde el surgimiento de la idea, el diseño de personajes, creación de sus armazones y marionetas con arcilla, vestuario, escenografía, guión, grabación y montaje, para dar como resultado final un cortometraje de animación con la técnica de stop-motion.

El argumento surge a partir de un álbum ilustrado que diseñé en Diciembre de 2019 y cuya temática muestra sutilmente una historia real de maltrato infantil, un problema que se trata en pocas ocasiones y que merece ser visibilizado.

Palabras clave: Stop motion, movimiento, animación artesanal, diseño, personajes, armazón, marioneta, arcilla, cortometraje, técnica.

Abstract

Defining this project implies asking first about, why do I choose stop-motion? To answer it I must go back to my first contact with this genre, in my childhood, through a British Swiss animated series for children named Pingu. Since then emerged on me the interest in this technique. Over time, my curiosity became in the desire to learn about making my own moving characters and stories, and I've done it as a self-taught person. Developing a craft animation project like this one, requires multiple phases and they are the target of my proposal, carrying them by myself from beginning to end, from the emerge of the idea, designing the characters, building their framework and puppets with clay, costumes, scenography, script, filming and editing so the final result is a stop motion animation short film.

The argument comes from an illustrated album I designed in December 2019 and which subject subtly shows a real story about child abuse, an issue that is rarely addressed and deserves to have visibility.

Keywords: Stop motion, movement, craft animation, design, character, framework, puppet, clay, shortfilm, technique.

1. Introducción

El Stopmotion es una técnica en la que se utiliza una sucesión de fotografías con la velocidad suficiente como para crear el efecto de una imagen en movimiento.

Ésta técnica supone la confluencia de multitud de disciplinas artísticas, desde las más esenciales como el dibujo y la escultura, hasta aquellas que han podido desarrollarse gracias a la evolución tecnológica y científica, como la fotografía y el montaje (que hacen verdaderamente que el Stopmotion sea posible).

Desde mi infancia este tipo de animación me llamó la atención. La primera toma de contacto fue Pingu, un programa infantil en la que contaban las aventuras de un pingüino en el Polo Norte. La curiosidad que despertó en mi descubrir que esas historias en movimiento partían de unos muñecos de plastilina, inertes y estáticos, no ha cesado desde entonces. A partir de ese momento, comencé a interesarme por este género, que crea la ilusión del movimiento partiendo de una realidad totalmente estática.

La elección de esta técnica para mi proyecto final surge principalmente de la necesidad de aprender, ya que la oferta formativa es muy escasa (y cara). Así he comprendido que experimentar por mí misma, es la manera más accesible para ir adquiriendo progresivamente conocimientos sobre lo que implica desarrollar un proyecto de animación de estas características.

1.1. Antecedentes

El origen del Stopmotion no hubiera podido ocurrir sin antes haber sucedido una serie de acontecimientos históricos y tecnológicos importantes para la humanidad, que han ido refinándose hasta dar lugar a la cinematografía y a distintas técnicas de animación tal y como las conocemos en el siglo XXI.

Puede establecerse como punto de partida la concepción sobre la persistencia retiniana, un fenómeno visual que ocurre en nuestra retina y que consiste en la permanencia de las imágenes proyectadas en ella. De este modo, al mostrar imágenes sucesivamente y a gran velocidad una tras otra, podemos darle continuidad rellenando imaginariamente el espacio temporal entre ellas, consiguiendo la ilusión visual del movimiento. Basándose en este principio fisiológico, se diseñaron una serie de artefactos.

Presentados cronológicamente, se corresponden con la invención del Taumatropo (John Ayrton Paris, 1825.), un disco ideado para demostrar precisamente el hecho de la persistencia retiniana, que dio lugar a muchos otros como el Fenaquistiscopio (J.A.F. Plateau, 1833.) o el Zoótrofo (W.G. Horner, 1834.), todos ellos con el objetivo de demostrar la posibilidad de crear ilusiones visuales en movimiento.

Es a partir de finales del S.XIX donde comienzan a ver la luz las patentes que darían lugar a las bases de la cinematografía, una de las más importantes son el Zoopraxiscopio, de E. Muybridge (1879) y la Cronofotografía del fotógrafo y fisiólogo Jules Étienne Marey (1882), con la que pudo hacer un estudio del movimiento captándolo fotograma a fotograma. Éstos inventos sirvieron de inspiración para que a finales de esta década naciese el Cinetoscopio, la primera “máquina de cine” desarrollada por Edison y su discípulo W. Dickson (quien también inventaría la película de 35 mm. que conocemos hoy en día). Estos son los inicios de la imagen en movimiento, pero el Cinetoscopio no proyectaba la imagen en una pantalla y se veía de forma individual a través de una especie de visor.

Estos datos son importantes para entender grosso modo la evolución histórica de la imagen en movimiento, que comienza teniendo una intención científica y no narrativa. El entretenimiento no se basaba en las historias que contenían las imágenes, ya que carecían de argumento y eran solo simples demostraciones de movimiento, como una muestra de avance y modernidad, que sorprendía mucho al público de la época. Más tarde, en 1895, los hermanos Lumière daban a conocer el Cinematógrafo, una máquina que cumple la doble función de cámara y proyector, presentando así la que se considera la primera película cinematográfica de la historia (“Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir”).

Aunque esto sea un modo resumido de abarcar los inicios de la historia de la imagen en movimiento, es suficiente para entender que se dieron los hechos propicios para que Georges Méliès descubriese, por serendipia, el fundamento de la técnica Stopmotion en un rodaje en 1896, cuando se rompió la película. Él lo llamó “parada por sustitución” al darse cuenta que, entre que se paró la grabación y se volvió a retomar, había características distintas en la imagen (personajes, escenario, etc.) y al reproducirlas consecutivamente, el resultado parecía un truco de magia. A partir de aquí desarrolló multitud de trucos y efectos especiales. Aunque Méliès es un cineasta e ilusionista muy importante, que aportó múltiples conocimientos a esta disciplina a partir de experimentar con la imagen, cabe destacar que en los últimos tiempos se ha reconsiderado que quien inició el cine como disciplina narrativa y cultural fue Alice Guy-Blaché, siendo considerada por tanto pionera por ser la primera mujer cineasta y por iniciar lo que en el futuro se conocería como cine de ficción, con el estreno de “La Fee aux Choux” (“El hada de las coles”), en 1896. Después llegó a dirigir y producir alrededor de mil películas.

1.1.1. Referentes de animación

A continuación se presentan las tres figuras del género de animación que más me han inspirado, así como las obras Stopmotion que reflejan la estética que más me llama la atención.

Georges Méliès (1861-1938): Cineasta e ilusionista que ha servido como referente de la historia del cine en general y del Stopmotion en particular por ser su iniciador. Como resultado de su capacidad creativa, su manera de experimentar con la imagen y su facilidad para idear novedosas técnicas, se sentaron las bases de lo que en el futuro serían los efectos especiales.

Lotte Reiniger (1899-1981): Fue una animadora alemana que aunque comenzó a hacer cortometrajes de animación en 1919, se convierte en pionera al estrenar en Berlín en 1926, el primer largometraje de animación, realizado concretamente con siluetas, Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Las aventuras del Príncipe Achmed, 1926). Le llevó tres años tomar las fotografías de las siluetas sobre las distintas escenografías, pero el resultado tuvo un gran éxito mundial. Desarrolló una gran carrera consiguiendo dar a sus recortes y collages una forma cinematográfica, adaptando cuentos de hadas y fantasía.

Tim Burton (1958): Es un director, animador, productor y artista plástico estadounidense. Desde el estreno de su primer cortometraje de animación, Vincent (1982), se ha ido convirtiendo en un referente mundial consiguiendo crear un universo propio, su marca personal y su estética inconfundible formada por sus característicos personajes y ambientes, que se sitúan entre lo tierno y el horror.

- **Cortometrajes Stopmotion**

-Mama, Roman Kachanov, 1972.



Mamma, 1972

-Vincent, Tim Burton, 1982



Vincent, 1982

-Dog, Suzie Templeton, 2002.



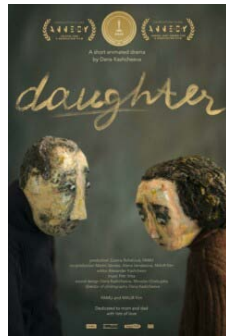
Dog, 2002

-Violeta, la pescadora del mar negro, Marc Riba y Anna Solanas, 2006.



Violeta, la pescadora del mar negro, 2006

-Daughter, Daria Kashcheeva, 2019.



Daughter, 2019

- **Largometrajes Stopmotion:**

-Pesadilla antes de Navidad, Tim Burton, 1993.



Pesadilla antes de Navidad, 1993

- La novia cadáver, Tim Burton, 2005.



La novia cadáver, 2005

-Mary and Max, Adam Elliot,
2009.



Mary & Max, 2009

-Frankenweenie, Tim Burton,
2012.



Frankenweenie, 2012

1.1.2. Referentes estéticos

Alexander Calder (1889-1976): Fue un artista estadounidense que se acercaba a la escultura con el espíritu de un niño que quiere jugar y además que quien observe sus obras, se divierta también. Así lo demuestra *Cirque* (1931), donde sus personajes hechos de alambre se mueven al interactuar con ellos, realizando distintas actividades en función del papel que cumplan en el circo.

Louise Bourgeois (1911-2010): Fue una artista francesa que se sitúa en el marco del Expresionismo abstracto, pero el modo en que el Surrealismo influyó en su obra difiere significativamente de cómo lo hizo en sus coetáneos. Mientras que el género dominante de este movimiento era la pintura, Bourgeois dio forma al lenguaje abstracto mediante la escultura. Una de las características que más capta mi atención de esta artista, es la temática autobiográfica que subyace en toda su obra. Una vez declaró en una entrevista sobre su participación en 1993 en la 45ª Bienal de Venecia, que lo importante no son las exhibiciones si no el progreso en el trabajo, obtener autoconocimiento es la mayor recompensa del artista (Galenson, 2009). Además, muchas de sus citas recogidas reflejan junto a su obra, la intención de su trabajo, siempre con un mismo hilo conductor y con una gran intensidad emocional:

“En mi escultura, hoy expreso lo que no pude resolver en el pasado. El miedo era lo que no me permitía llegar a comprender la situación. El miedo es lo peor. Te paraliza. Mi escultura me permite re-experimentar el miedo, dotarle de una entidad física y así poder desprenderme de él. El miedo se convierte en una realidad manejable. La escultura me ofrece la posibilidad de re-vivir el pasado, de observar el pasado en sus proporciones reales, objetivas”. (Bourgeois, 2002: 129, como se citó en Sancho, 2012).

Yayoi Kusama (1929): Esta artista japonesa tiene una extensa obra y es una de las artistas vivas más exitosas. Además es un gran referente del arte pop y también por la cantidad de técnicas con las que ha trabajado, dibujo, pintura, escultura, instalación, performance e incluso la escritura (novela y poesía). La obsesión creadora de Kusama responde a una necesidad en cierto modo terapéutica, ya que trabajar supone el alivio del sufrimiento que vive desde su infancia, cuando empieza a experimentar alucinaciones. Aunque ese impulso también le ha hecho vivir experiencias emocionales muy profundas que incluso le han acarreado problemas de salud. Su obra está muy marcada por la repetición de patrones (principalmente los lunares), el uso del color y cómo experimenta con el espacio. Su Trastorno Obsesivo Compulsivo la ha dotado de una increíble capacidad creativa y ha encontrado en el arte la manera de transformar sus patologías en piezas tremendamente estéticas. Un testimonio que nos da una idea de cómo se ha sentido con respecto al arte podría ser:

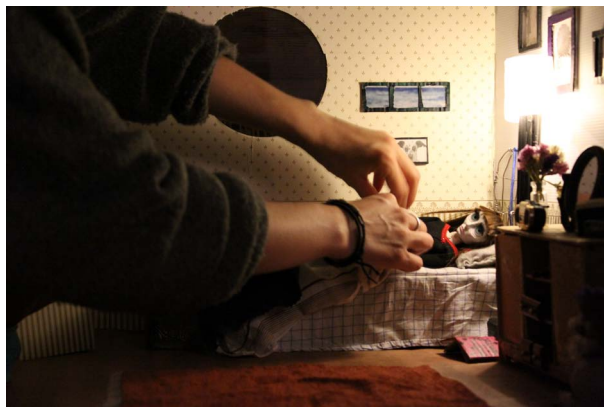
“Debido a que mi madre era contraria a que me convirtiera en artista, emocionalmente empecé a ser muy inestable y a sufrir crisis nerviosas. Fue desde entonces que empecé a recibir tratamiento psiquiátrico. Al traducir el miedo de las alucinaciones en las pinturas, estuve tratando de curar mi enfermedad. Mi arte mantiene una estrecha relación con mi salud mental” (Turner, 1999, como se citó en Fernández 2017).

William Kentridge (1955): Es una figura importante en nuestra historia más reciente y lo que más me interesa de él es cómo experimenta con el dibujo y los límites espaciales, conceptualizando de una manera muy personal su visión de Dibujo expandido. Además, en 7 Fragmentos para Georges Méliès, realiza una videoinstalación que combina con la técnica de dibujo, homenajeando a éste maestro del cine.

Jorge Gil (1981): Me interesa el uso del muñeco como elemento de sustitución, o como receptáculo donde proyectamos nuestros sentimientos, nuestros miedos.

1.1.3. Obra personal

En 2018 realicé mi primera **animación stop motion** con la técnica de marionetas titulado, *Picor*. Fue mi propuesta como Trabajo Fin de Grado. La temática del corto fue la psoriasis que padecía la protagonista de la historia. He tomado éste proyecto anterior como referencia para mejorar la técnica de animación, así como la confección de marionetas y decorado.



Fotogramas *Picor*, 2018

1.2. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto, es trasladar al plano tridimensional la historia de un cuento infantil que elaboré hace unos meses, Cuatro hermanas. Para ello, me planteé convertir a sus protagonistas en marionetas y que así, mediante la técnica de Stopmotion, sus personajes cobrasen vida. La elección de este tipo de animación, es porque siempre me ha atraído por la dimensión emocional que se establece entre la persona que anima y las marionetas, dando vida con sus manos a objetos inanimados.

El argumento tiene una parte autobiográfica, como gran parte de mi obra, y la necesidad de contarla también nace de la necesidad de homenajear a mis hermanas y al vínculo que nos une. Por esta razón, otro objetivo es trabajar en la frontera de la realidad y la ficción, jugando con el lenguaje simbólico para tratar un tema que es inusual encontrar en el género de animación: el maltrato infantil.

La parte experimental de este trabajo, me lleva a abordar de manera autónoma cada una de las fases implicadas en la elaboración de un proyecto Stopmotion. Siendo consciente de las limitaciones tanto técnicas como presupuestarias, emprenderlo desde una perspectiva totalmente artesanal, me permite adquirir conocimientos en esta disciplina de manera constructiva, por lo que mi propio aprendizaje es un objetivo relevante en el desarrollo de mi propuesta.

Como ya llevé a cabo un proyecto de estas características como TFG, un reto personal sería también mejorar la caracterización de los personajes, usando nuevos materiales y aplicando los conocimientos aprendidos en esta experiencia anterior.

1.3. Metodología

El proceso metodológico a seguir para crear la animación es largo y laborioso por lo que la paciencia juega un papel fundamental.

Una vez tengo la idea para realizar mi animación, detallo a continuación los pasos que voy a seguir para crear la pieza audiovisual de principio a fin:

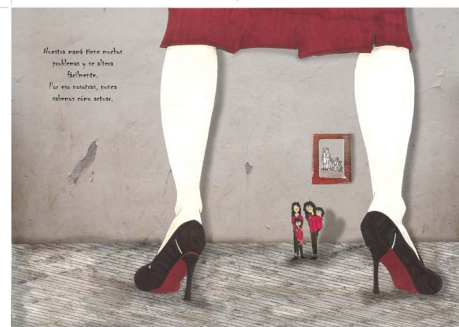
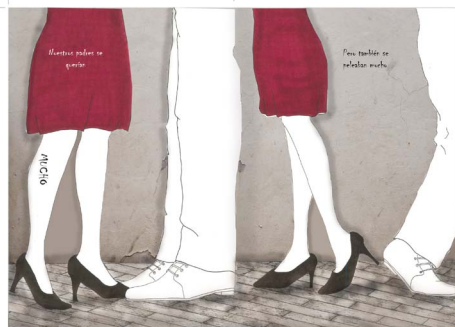
2. Producción

2.1. Idea

Para desarrollar éste proyecto, decidí tomar como referencia el argumento de un álbum ilustrado que realicé para otra asignatura de éste Máster. La idea de éste proyecto anterior, está fundamentalmente centrada en mostrar sutilmente una temática muchas veces olvidada en materia infantil y que creo importante hacer visible, el maltrato doméstico que viven muchos niños y niñas en su infancia. Por este motivo, me pareció interesante dar volumen a ésta historia utilizando el formato cinematográfico.

Siendo consciente de que llevar a cabo de forma individual un proyecto audiovisual, implica una gran cantidad de tiempo, así como recursos tanto humanos como económicos, mi intención es presentar un modelo de producción en la que yo como autora, realizo todas las labores necesarias: diseño y creación de personajes, escenario y atrezzo de modo artesanal, estructura, guionización y dirección de la historia, así como la edición y montaje de imagen y sonido necesarios para obtener como producto final, un tráiler del cortometraje al que daría lugar esta historia.

La mayor dificultad a la que me enfrento para desarrollar ésta idea, es cómo expresar la situación de maltrato que viven los personajes principales sin ser explícita, por lo que mi intención ha sido darlo a entender a través de las imágenes, utilizando el parpadeo de luces, los portazos y la oscuridad como metáfora y leit motiv de ésta historia.



2.2. Guión literario

Como se comenta anteriormente, el argumento de la historia es el del cuento homónimo Cuatro Hermanas, del cual soy autora e ilustradora. He tenido que adaptar el modo de contarla, como ocurre al trasladar cualquier novela ilustrada o narrativa al formato cinematográfico, pero no ha sido necesario realizar cambios sustanciales del argumento.

Para que se entienda bien de qué trata el tráiler del cortometraje, elaboré dos tipos de guión literario, uno a modo de narración y otro distribuido por escenas, en el que también incluyo la voz en off que cuenta la historia, que en este caso es una de las personajes (Número 4), siendo entonces una narradora testigo.

A continuación se muestran los guiones elaborados.

2.2.1. Guión narrativo

Ésta es la historia de Número 4 y sus hermanas Número 1, Número 2 y Número 3 y cuenta cómo forjan una fuerte relación entre ellas.

Ella es la última en llegar a una familia aparentemente normal, con una casa ni grande ni pequeña, aunque las niñas comparten una habitación con cuatro camas, sobre las cuales hay un retrato para identificar en cuál duerme cada una. El dormitorio principal, el de su padre y su madre, está en el pasillo de entrada a la casa, al igual que la cocina y el baño.

El salón tiene dos sofás y una mesa para comer. Número 4 recuerda las fotos que decoran las paredes, una radio de los 80 sobre un mueble antiguo y un reloj que también está colgado, aunque también hay una vitrina con cajones para guardar menaje como platos, tazas o cubiertos.

Número 4 sabe por sus hermanas que al nacer ella, papá y mamá se quieren mucho, aunque a veces también se pelean. Cada vez tienen más discusiones y papá acaba marchándose de casa. Es así como las niñas empiezan a vivir solas con su madre.

Aunque no entienden por qué, ven cómo la marcha de su padre cambia la situación en casa.

Número 4 crece viendo cómo su madre empieza ser una persona diferente con ellas. No saben si esa situación va a durar para siempre, pero se tienen las unas a las otras. Sienten que no pueden contar a nadie lo que sucede en casa porque nadie va a creerse cosas como, por ejemplo, que se quedan muchas noches solas y a diario tienen que cuidarse las unas a las otras.

Cuando Número 4 ya tiene 2 años, la situación empieza a ser más complicada, porque su madre se enfadaba por casi todo con ella y sus hermanas, llegando a vivir momentos de oscuridad. Se protegen las unas a las otras intentando no enfadar a su madre, aunque rara vez lo consiguen y viven asustadas. Las cuatro aguantan porque tienen la esperanza de que unidas como una piña, algún día van a poder ver la luz que tanto desean y vivir con las personas que, en el fondo, saben que las quieren aunque no pueden verse.

2.2. 2. Guión dialogado y por escenas

CUATRO HERMANAS

ESCENA 1-INT.HABITACIÓN DE LA NIÑA-NOCHE

Es de noche y frente a una pared blanca, vemos a una niña pequeña de unos dos años, rubia y despelujada. Se llama Número 4 y está pintando la pared con un pintalabios rojo. Ella se muestra despreocupada y disfrutando de la trastada.

Diálogo- Número 4 (OFF)

"Ésta soy yo, Número 4, y os voy a contar una historia que no es feliz, pero tampoco triste".

SONIDOS DE PASOS (Ext. Habitación)

Se abre una puerta y empiezan a parpadear las luces.

ESCENA 2- INT.SALÓN/DÍA (FLASHBACK)

Son aproximadamente las cuatro de la tarde y hay un silencio absoluto. Vemos un salón con dos sillones y poca decoración. Vemos a tres niñas detrás de uno de los sillones, ellas son Número 1, Número 2 y Número 3, y son hermanas de Número 4, la niña despelujada. Las tres niñas están detrás del sofá observando la barriga de su madre, la cual está tumbada y embarazada. Solo podemos ver la mitad de su cuerpo por lo que el rostro de la madre, nos lo tenemos que imaginar.

Diálogo- NÚMERO 4 (OFF)

"Éstas son Número 1, 2 y 3, mis hermanas mayores. Eran solo ellas con mamá y papá..."

Escena 3- INT. HABITACIÓN/DÍA (FLASHBACK)

Conocemos a Número 4 siendo tan solo un bebé. Está tumbada sobre la cama de su hermana Número 1, totalmente tapada con una manta, tiene 3 meses de edad, por lo que tan solo parpadea.

Diálogo- NÚMERO 4

Hata que nací yo

ESCENA 4- INT. SALÓN/DÍA (FLASHBACK)

Es de día y vemos los pies de un hombre y de una mujer, son el padre y la madre de las cuatro hermanas. Observamos como ambos pies se aproximan hasta fundirse en un beso, el cual no vemos pero escuchamos.

Diálogo- NÚMERO 4 (OFF)

"Papá y mamá se querían mucho..."

A continuación, dejan de besarse y los pies del padre se alejan en dirección contraria a la madre, quedándose ésta quieta en la misma posición.

SONIDOS DE PASOS (INT/EXT. SALÓN)

El padre sale del salón.

SONIDO DE PUERTA (EXT. SALÓN)

El padre se marcha y lo sabemos porque se escucha como una puerta se cierra.

Diálogo- NÚMERO 4 (OFF)

"Pero también se peleaban mucho".

ESCENA 5- INT. HABITACIÓN- NOCHE (FLASHBACK)

Desde que el padre se ha ido de casa, la madre se vuelve más imponente e intransigente con las niñas, hasta el punto de pagar "sus problemas" con ellas. Las niñas, cada vez más inseguras y asustadas, se apelotonan junto a la pared mientras la niña Número 3 sostiene en brazos a su hermana Número 4, ya que aparece siendo un bebé.

La madre, con una posición desafiante y de superioridad, se muestra frente a ellas dejándolas arrinconadas en una de las paredes de la habitación de las niñas.

Diálogo- NÚMERO 4 (OFF)

Y cuando se fue papá, todo cambió.

SONIDO DE INTERRUPTOR (INT. HABITACIÓN)

La hermana Número 3 pulsa el interruptor de la luz y la habitación se queda a oscuras.

ESCENA 6- INT. SALÓN- NOCHE (FLASHBACK)

Solo vemos oscuridad hasta que escuchamos de nuevo un interruptor. La estancia se ilumina porque la hermana Número 3 enciende la luz, y una vez que lo hace, vemos a ésta en el salón y a sus otras dos hermanas con el bebé (Número 4), mientras le dan el biberón. Se intuye que están solas en casa y deben cuidarse las unas a las otras.

SONIDO INTERRUPTOR (INT. SALÓN)

La hermana Número 3 tiene la mano sobre el interruptor. Ella enciende la luz de la estancia.

Diálogo- NÚMERO 4 (OFF)

"Conocimos la soledad".

ESCENA 7- INT.HABITACIÓN/NOCHE (FLASHBACK)

Todas las hermanas están en su habitación, las cuatro juntas sobre la cama de Número 1, mientras tanto, Número 2 lee un cuento que todas escuchan atentamente. Vemos que la hermana Número 1 tiene el brazo izquierdo en cabestrillo.

SONIDO DE PASOS (EXT. HABITACIÓN)

La sombra de la madre se aproxima y se adentra por la puerta de la habitación de las niñas hasta proyectarse en la pared.

SONIDO BOMBILLAS PARPADEANDO (INT. HABITACIÓN)

Las dos hermanas mayores salen de la habitación y van junto a la madre mientras las luces parpadean. Las dos pequeñas, Número 3 y Número 4 se abrazan viendo a sus hermanas salir de la habitación.

Diálogo- NÚMERO 4 (OFF)

"Y con los años, el miedo",

"esto nos hizo ser una piña".

ESCENA 8- INT. HABITACIÓN/ NOCHE

Volvemos a ver la escena que da comienzo al trailer, cuando las luces de la habitación están parpadeando.

SONIDO PASOS (EXT. HABITACIÓN)

Número 4 escucha cómo los tacones de su madre se aproximan a la habitación, así que se gira apresurada.

Diálogo- NÚMERO 4 (OFF)

Así que... nuestra historia es de supervivencia.

SONIDO PORTAZO (INT. HABITACIÓN)

Las luces de la habitación se apagan al tiempo que suena un portazo. La imagen se queda en negro.

2.3. Guión técnico

Una vez elaborado el guión literario, es necesario realizar desde el punto de vista de la dirección cinematográfica el guión técnico, para así saber cómo se va a mostrar con imágenes lo que recoge el guión literario y la narración sea comprensible.

El guión técnico recoge qué planos, diálogos, efectos sonoros y transiciones de imagen se aplicarán a cada una de las escenas que componen la historia. Son las pautas que se siguen para rodar y posteriormente montar y editar lo que se ha grabado.

A continuación se presenta el formato técnico del guión elaborado.

ESCENA Nº 1 - INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA- NOCHE

PLANO 1 : Plano detalle

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Normal

NÚMERO 4 (OFF):

“Ésta soy yo”

ACCIÓN: Vemos un cuadro y en él una foto de una niña pequeña, rubia, despelujada y con apariencia seria.

TRANSICIÓN: Fundido a negro

PLANO 2 : Plano detalle

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

ACCIÓN: Se ven las piernas de una niña pequeña mirando hacia una pared (hermana Número 4). Mueve los pies de manera sutil. Intuímos que está haciendo algo pero no sabemos el qué.

Trazado de dibujo en la pared

TRANSICIÓN: Fundido a negro

PLANO 3 : Plano figura

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

ACCIÓN: La niña continúa pintando la pared de manera despreocupada y ajena a lo que viene. De repente escuchamos como una puerta se abre y empiezan a parpadear las luces de la habitación

Trazado de dibujo en la pared

NÚMERO 4 (OFF):

“Ésta soy yo, Número 4, y os voy a contar una historia que no es feliz, pero tampoco es triste”.

TRANSICIÓN: Por corte

ESCENA Nº 2 - INT. HABITACIÓN - NOCHE

PLANO 1: Plano medio corto

PLANO 2 : Plano medio corto

PLANO 3 : Plano medio corto

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

ACCIÓN: Vemos en primer plano a cada una de las hermanas presentándose.

TRANSICIÓN: 3 planos por corte

EFFECTOS SONOROS:

NÚMERO 4 (OFF):

“Éstas son Número 1, 2 y 3, mis hermanas mayores.

ESCENA Nº 3 - INT. SALÓN / DÍA (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano americano

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

ACCIÓN: Las hermanas Número 1, Número 2 y Número 3 están detrás del sofá, observan la barriga de su madre (embarazada) mientras está tumbada (durmiendo) en el sofá.

TRANSICIÓN: 3 planos por corte

EFFECTOS SONOROS:

NÚMERO 4 (OFF):

“Eran solo ellas...”

PLANO 2 : Plano detalle

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

ACCIÓN: Vemos un cuadro rojo sobre una pared blanca, y en la fotografía del cuadro vemos a una familia (padre-madre-cuatro niñas)

TRANSICIÓN: Disolución cruzada

EFFECTOS SONOROS:

NÚMERO 4 (OFF):

“Con mamá y papá...”

ESCENA Nº 4- INT. HABITACIÓN / DÍA (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano americano

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

NÚMERO 4 (OFF):

ACCIÓN: Se ve a Número 4 de bebé tumbada sobre la cama de su hermana Número 1. Está tapada con una manta, tiene un chupe puesto y tan solo parpadea.

Sonido balbuceo bebé.

NÚMERO 4 (OFF):

“Hasta que nací yo”.

TRANSICIÓN: Fundido a negro

ESCENA Nº 5 - INT. SALÓN / DÍA (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano detalle

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Normal

Sonido de pasos.

ACCIÓN: Vemos como los pies del padre y de la madre se aproximan hasta juntarse (solo vemos la mitad del cuerpo de ambos personajes).

Sonido de besos.

NÚMERO 4 (OFF):

“Papá y mamá se querían mucho...”

Los pies del padre se giran y camina en dirección contraria a la madre, dirigiéndose a la puerta de casa. Los pies de la madre se quedan inmóviles en la misma posición inicial.

Sonido de pasos.

NÚMERO 4 (OFF):

“ Pero también se peleaban mucho”.

Sonido de puerta cerrándose.

TRANSICIÓN: Corte a - Imagen en negro

ESCENA Nº 6 - INT. HABITACIÓN / NOCHE (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano de conjunto

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA:

Contrapicado

NÚMERO 4 (OFF):

“Y cuando se fué papá, todo cambió...”

ACCIÓN: Se ven las piernas de la madre en primer término, en la entrada de la habitación de las niñas. y a través de las piernas de ésta, observamos a las cuatro hermanas apelotonadas en una esquina y asustadas.

Sonido luces fundiéndose.

Aquí Número 4 aparece siendo bebé así que Número 3, la sostiene en brazos.

Sonido de interruptor.

TRANSICIÓN: Corte a - Imagen en negro

ESCENA Nº 7 - INT. SALÓN - NOCHE (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano conjunto

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

Sonido interruptor.

ACCIÓN: La escena se ilumina porque Número 3 enciende la luz y se ve en la estancia a sus otras dos hermanas mayores con el bebé (Número 4), mientras le dan el biberón.

Sonido balbuceo bebé.

Sonido risas niñas.

En esta escena Número 1 tiene el brazo izquierdo en cabestrillo.

NÚMERO 4 (OFF):

“Conocimos la soledad...”

TRANSICIÓN: Disolución cruzada

ESCENA Nº 8 - INT. HABITACIÓN / NOCHE (FLASHBACK)

PLANO 1 : Gran plano general

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Normal

Sonido de risas

ACCIÓN: Todas las hermanas están juntas sobre una de las camas de la habitación (en esta escena Número 4 ha crecido y tiene dos años), mientras Número 2 lee un cuento en alto.

Sonido de pasos

La sombra de la madre se aproxima hasta proyectarse sobre una de las paredes de la habitación de las niñas.

NÚMERO 4 (OFF):

“Y con los años, el miedo”

TRANSICIÓN: Fundido a negro

PLANO 2 : Plano americano

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado

Sonido de pasos

ACCIÓN: Vemos como las hermanas Número1 y 2, salen de la habitación y van junto a la madre que está en el salón. Las luces comienzan a parpadear y las dos hermanas pequeñas se abrazan viendolas salir.

Sonido de luces fundiéndose.

NÚMERO 4 (OFF):

“ Esto nos hizo ser una piña”.

TRANSICIÓN: Fundido a negro

ESCENA Nº 9 - INT. HABITACIÓN / NOCHE (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano figura

EFFECTOS SONOROS:

EFFECTOS DE CÁMARA: Picado Trazado de dibujo en la pared

ACCIÓN: Volvemos a ver la primera escena del trailer, donde está Número 4 pintando la pared con un pintalabios rojo. Sonido de pasos
Sonido de luces fundiéndose

Las luces están parpadeando, y ella se gira al escuchar los tacones de la madre aproximándose. **NÚMERO 4 (OFF):**
"Así que... nuestra historia de supervivencia".

Se apaga la luz.

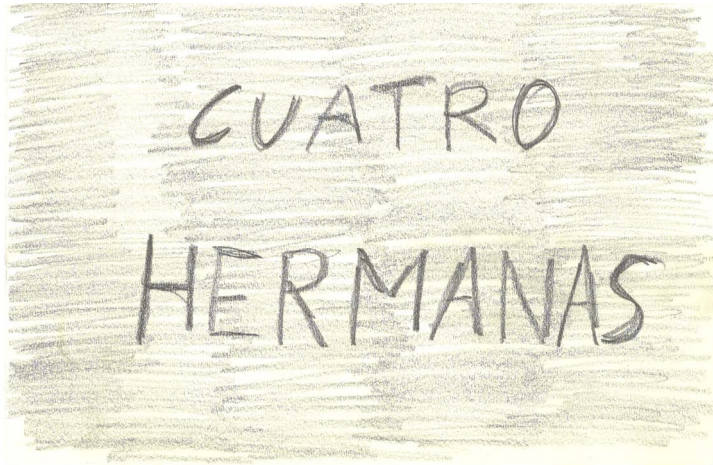
TRANSICIÓN: Corte a - Imagen en negro

2.4. Story board

Consiste en representar con dibujos la estructura del tráiler, es decir, qué será aquello que se tiene que ver a través del objetivo de la cámara, como si fuese un esquema sobre lo que ocurre en cada escena y cómo se verán en pantalla los planos que se van a rodar, para que pueda entenderse cómo será la narración visual de la historia. Es como el guión literario que elaboré, en el que distribuyo la historia en escenas y muestra el diálogo que acompaña a cadauna, pero a modo de esquema visual.

A continuación se muestra el guión gráfico realizado.

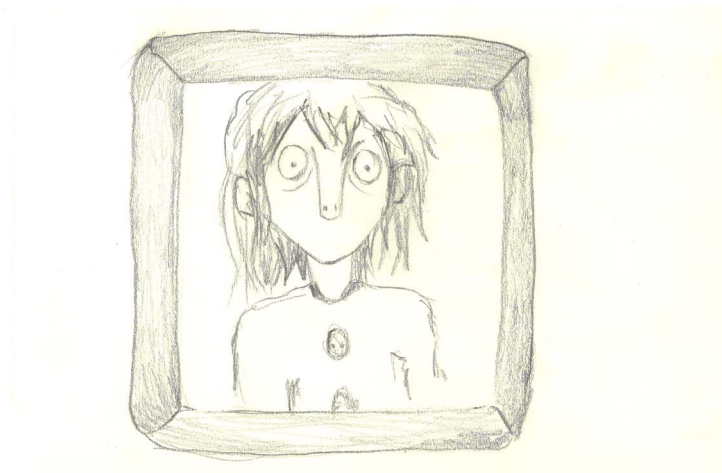
- **COMIENZO TRÁILER**



- **ESCENA Nº 1 - INT. HABITACIÓN DE LA NIÑA- NOCHE**

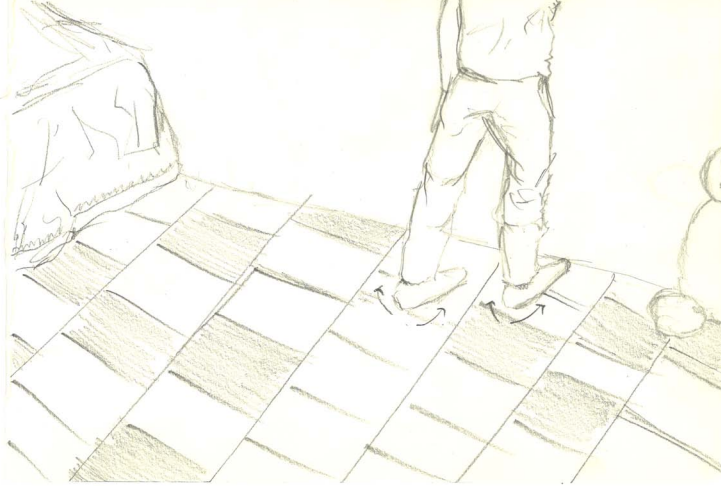
PLANO 1 : Plano detalle

ACCIÓN: Vemos un cuadro y en él una foto de una niña pequeña, rubia, despelujada y con apariencia seria.



PLANO 2 : Plano detalle

ACCIÓN: Se ven las piernas de una niña pequeña mirando hacia una pared (hermana Número 4). Mueve los pies de manera sutil. Intuímos que está haciendo algo pero no sabemos el qué.



PLANO 3 : Plano figura

ACCIÓN: La niña continúa pintandola pared de manera despreocupada y ajena a lo que viene. De repente escuchamos como una puerta se abre y empiezan a parpadear las luces de la habitación. La niña comienza a girarse poco a poco.



ESCENA Nº 2 - INT. HABITACIÓN - NOCHE

PLANO 1: Plano medio corto

PLANO 2 : Plano medio corto

PLANO 3 : Plano medio corto

ACCIÓN: Vemos en primer plano a cada una de las hermanas presentándose.



ESCENA Nº 3 - INT. SALÓN / DÍA (FLASHBACK)

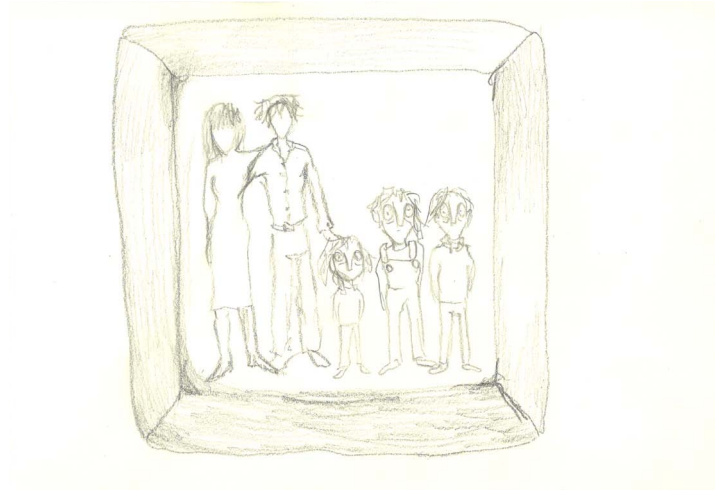
PLANO 1 : Plano americano

ACCIÓN: Las hermanas Número 1, Número 2 y Número 3 están detrás del sofá, observan la barriga de su madre (embarazada) mientras está tumbada (durmiendo) en el sofá.



PLANO 2 : Plano detalle

ACCIÓN: Vemos un cuadro rojo sobre una pared blanca, y en la fotografía del cuadro vemos a una familia (padre-madre-cuatro niñas)



ESCENA Nº 4- INT. HABITACIÓN / DÍA (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano americano

ACCIÓN: Se ve a Número 4 de bebé tumbada sobre la cama de su hermana Número 1. Está tapada con una manta, tiene un chupete puesto y tan solo parpadea.



ESCENA Nº 5 - INT. SALÓN / DÍA (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano detalle

ACCIÓN: Vemos como los pies del padre y de la madre se aproximan hasta juntarse (solo vemos la mitad del cuerpo de ambos personajes). Los pies del padre se giran y camina en dirección contraria a la madre, dirigiéndose a la puerta de casa. Los pies de la madre se quedan inmóviles en la misma posición inicial.



ESCENA Nº 6 - INT. HABITACIÓN / NOCHE (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano de conjunto

ACCIÓN: Se ven las piernas de la madre en primer término, en la entrada de la habitación de las niñas. y a través de las piernas de ésta, observamos a las cuatro hermanas apelotonadas en una esquina y asustadas.

Aquí Número 4 aparece siendo bebé así que Número 3, la sostiene en brazos.



ESCENA Nº 7 - INT. SALÓN - NOCHE (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano conjunto

ACCIÓN: La escena se ilumina porque Número 3 enciende la luz y se ve en la estancia a sus otras dos hermanas mayores con el bebé (Número 4), mientras le dan el biberón.

En esta escena Número 1 tiene el brazo izquierdo en cabestrillo.



ESCENA Nº 8 - INT. HABITACIÓN / NOCHE (FLASHBACK)

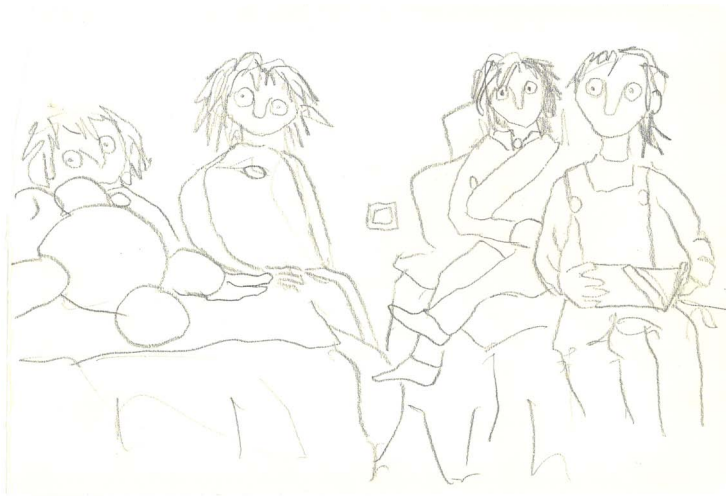
PLANO 1 : Gran plano genera

ACCIÓN: Todas las hermanas están juntas sobre una de las camas de la habitación (en esta escena Número 4 ha crecido y tiene dos años), mientras Número 2 lee un cuento en alto.

La sombra de la madre se aproxima hasta proyectarse sobre una de las paredes de la habitación de las niñas.

PLANO 2 : Plano americano

ACCIÓN: Vemos como las hermanas Número1 y 2, salen de la habitación y van junto a la madre que está en el salón. Las luces comienzan a parpadear y las dos hermanas pequeñas se abrazan viendolas salir.



ESCENA Nº 9 - INT. HABITACIÓN / NOCHE (FLASHBACK)

PLANO 1 : Plano figura

ACCIÓN: Volvemos a ver la primera escena del trailer, donde está Número 4 pintando la pared con un pintalabios rojo.

Las luces están parpadeando, y ella se gira al escuchar los tacones de la madre aproximándose.

Se apaga la luz.



2.5. Grabación de sonido

La voz que narra la historia está grabada con un dispositivo móvil, una escena por pista de audio.

Los efectos sonoros necesarios para montar y editar el trailer, fueron descargados de bibliotecas de sonido dirigidas a uso gratuito, así como de vídeos de efectos sonoros de youtube, también sin derechos de autoría.

2.6. Animatic

Una vez realizado el Storyboard, realicé el Animatic, que básicamente es una creación audiovisual que utiliza las viñetas dibujadas y una pista de audio simple, para poder ver cómo será el resultado final del tráiler. De este modo, se puede tener una idea de cuánto durará cada escena y encontrar posibles fallos en su composición.

Enlace para ver Animatic:

https://drive.google.com/file/d/1XF05F3_it5p2DfKMOTBvLcGyvr-FiEGC4/view?usp=sharing

2.7. Diseño de personajes (Model sheet)

- CUATRO HERMANAS



• MARIONETA NÚMERO 1



• MARIONETA NÚMERO 2



• MARIONETA NÚMERO 3



• MARIONETA NÚMERO 4



- PIES MADRE - PADRE



2.8. Fabricación volumétrica de personajes: Marionetas

2.8.1. Armazones

El material utilizado fue alambre de aluminio, corcho, hilo, gomaespuma y silicona.

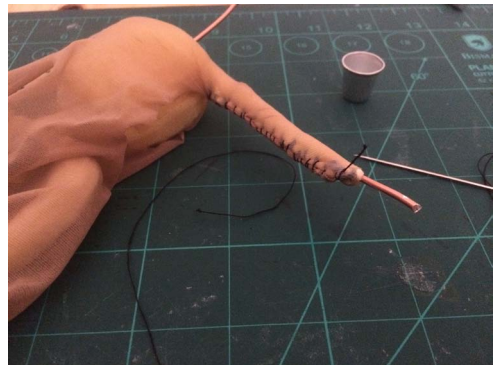
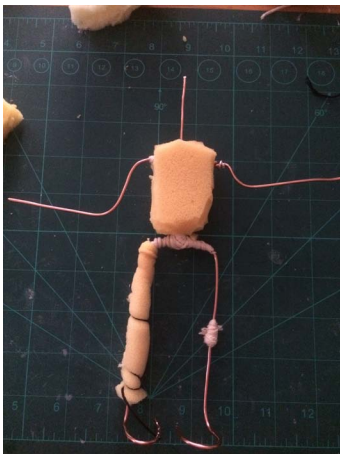
Basándome en que los personajes tienen edades diferentes, realicé cada uno de los armazones

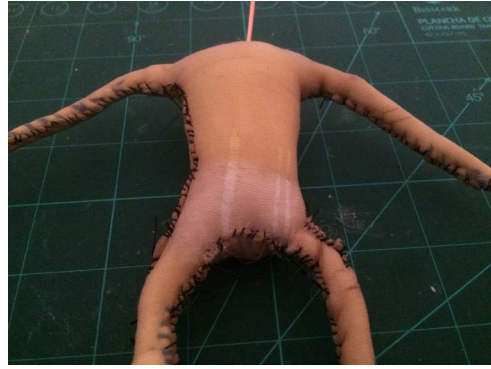
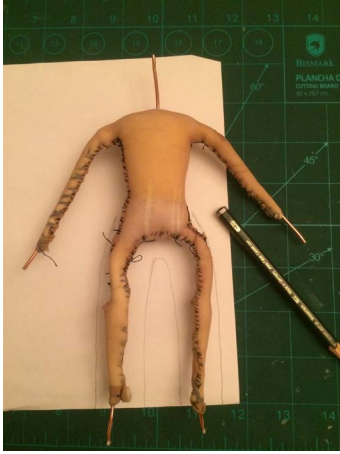
- **Hermana Número 1:** 23,5 cm de altura.



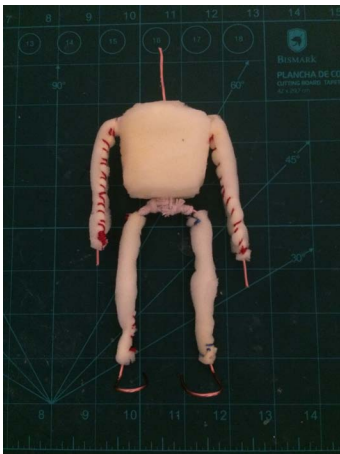
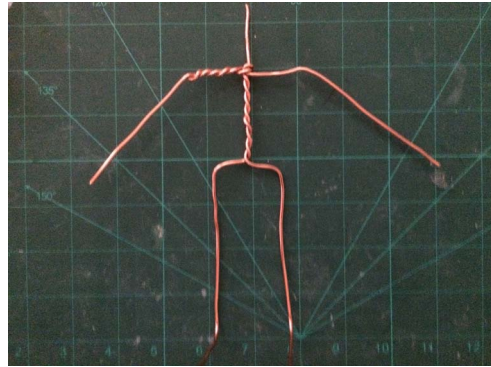


- **Hermana Número 2:** 22,5 cm de altura.

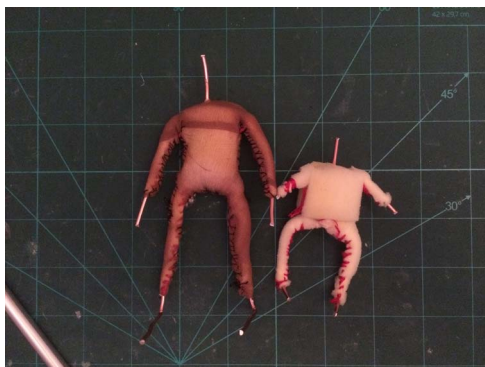
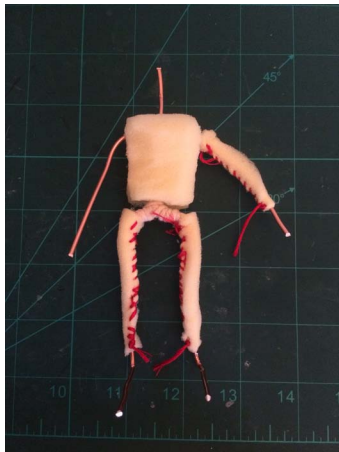
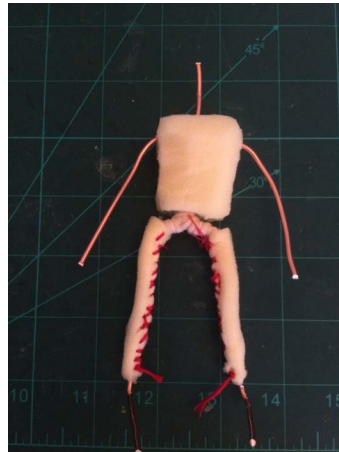




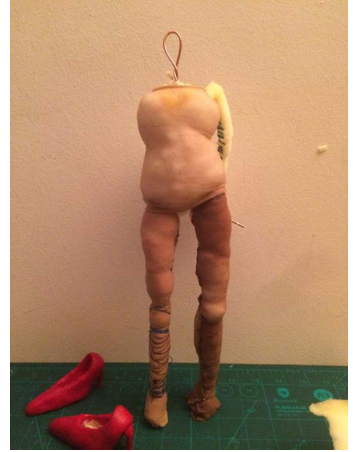
- **Hermana Número 3:** 19,5 cm de altura



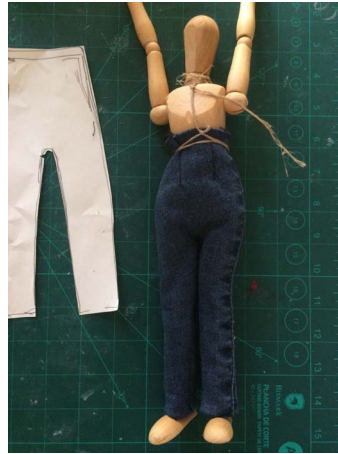
- **Marioneta 4:** 15,2 cm de altura.



- **Marioneta Madre:** 33 cm de altura.



- **Marioneta Padre: Maniquí.**



2.8.2. Cabezas

Están hechas siguiendo la estética y rasgos de los personajes, con arcilla polimérica y cocidas en el horno (20 minutos, 180°C) para endurecerlas.

Además, para poder fijar el cabello, cubrí cada una de las cabezas con gomaespuma y una tela, como si fuese un casco.





2.8.2.1. Cabello

Para el cabello de las marionetas seleccioné hilo de algodón 100%, de distintos colores y que cada personaje tuviese el pelo diferente a modo de rasgo distintivo. Este tipo de hilo es el más utilizado para hacer punto de cruz.

A continuación, hice diferentes mechones de pelo con el hilo y los cosí a la gomaespuma de la cabeza.



- **Marioneta Número 1**



- **Marioneta Número 2**



- **Marioneta Número 3**



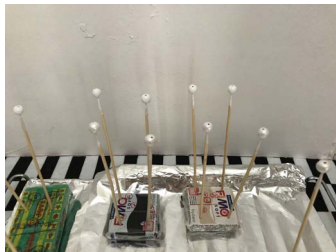
- **Marioneta Número 4**



2.8.2.2. Ojos

Están hechos a medida de cada marioneta, teniendo en cuenta la cavidad que había hecho en cada una de las cabezas. Realicé un agujero en cada uno de los ojos como si fuera el iris, para poder moverlos con facilidad introduciendo un alfiler.

El material utilizado es arcilla polimérica y están pintados con acrílico blanco. Además llevan una capa final de esmalte de uñas brillante. Los párpados están hechos con el mismo material y acorde a la dimensión de cada par de ojos.



2.8.3. Manos

Para facilitar el movimiento decidí utilizar plastilina y las hice acordes a la escala de cada marioneta. Excepcionalmente, necesité hacer una mano derecha en arcilla para la escena en la que Número 4 está dibujando con el pintalabios para facilitar la estabilidad y poder llevar a cabo cómodamente los movimientos de la animación.



2.8.4. Vestuario

2.8.4.1. Ropa

Para confeccionar las prendas fue necesario diseñar diferentes patrones a escala de cada marioneta. A continuación, elaboré las prendas cosiendo tela reutilizada.



2.8.4.2. Calzado y anclajes

Los zapatos de las marionetas están hecho en arcilla polimérica y cocidos en el horno. En la planta de cada zapato, hice un hueco con la medida de un imán de neodimio, de esta forma, como el escenario estaba sobre dos estructuras metálicas, aseguraba que las marionetas se mantuviesen estables al ponerlas de pie. Por último, los cordones están hechos con hilo y pegados a los zapatos con silicona.



2.9. Fabricación de objetos y escenografía

2.9.1. Construcción de escenario

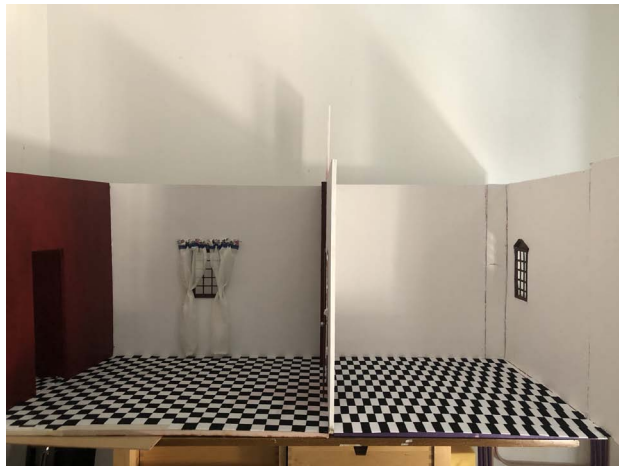
El espacio tridimensional en el que sucede la historia consta de dos estancias: un dormitorio (el de las cuatro hermanas) y un salón. Además, tiene un pasillo que simula ser la entrada a la casa.

El suelo de ambas estancias están hechas utilizando dos láminas de fieltro adhesivas, una de color blanco y otra negro. Sobre éstas dibujé una retícula para recortarlas en cuadrados homogéneos e ir pegándolos uno por uno sobre la superficie de metal que da soporte al suelo del escenario.

Para las paredes, utilicé paneles de cartón pluma y los fijé con silicona entre ellos y con la base metálica que funciona como soporte para el suelo. Por último le di una capa de pintura blanca, excepto a una columna y las paredes del pasillo, que pinté con rojo sangre.

La puerta que separa el dormitorio y el salón está hecha de madera de balsa, con un pomo de arcilla polimérica pintado con acrílico, al igual que los tiradores del resto de muebles.





2.9.1.1. Atrezzo

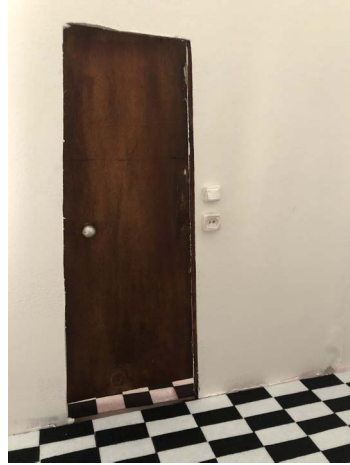
2.9.1.1.1. Mobiliario

Todos los muebles están fabricados con material reciclado, como cartón o tetra brick de leche y utilizando como adhesivo cinta de carroceros y silicona.

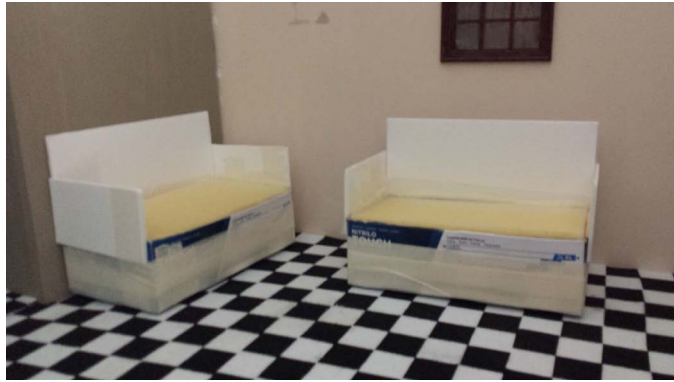
Los sofás están cubiertos con tela de cuero sintético.

Los cabezales de las camas están hechos con alambre.













2.9.1.1.2. Objetos

El juego de vajilla, los lápices y el pintalabios están hechos con arcilla polimérica y pintados con acrílico.

Los marcos que cuelgan en la pared están hechos con cartón y posteriormente pintados. Algunos contienen dibujos hechos por mí y otros son fotos de prueba para revelar un carrete de cámara analógica.

Los peluches son de fieltro y no están hechos artesanalmente por mí, pero tuve que ensamblarlos.









2.9.1.1.3. Textil

Los elementos textiles del decorado: colchas, cojines, cortinas y alfombras, están cosidos a mano con tela reutilizada.





2.9.1.2. Fotos resultado final

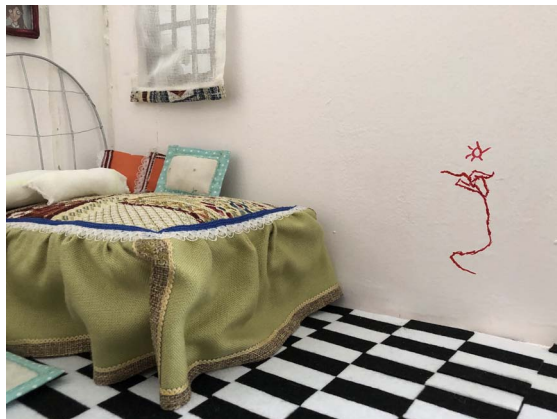














2.10. Presupuesto

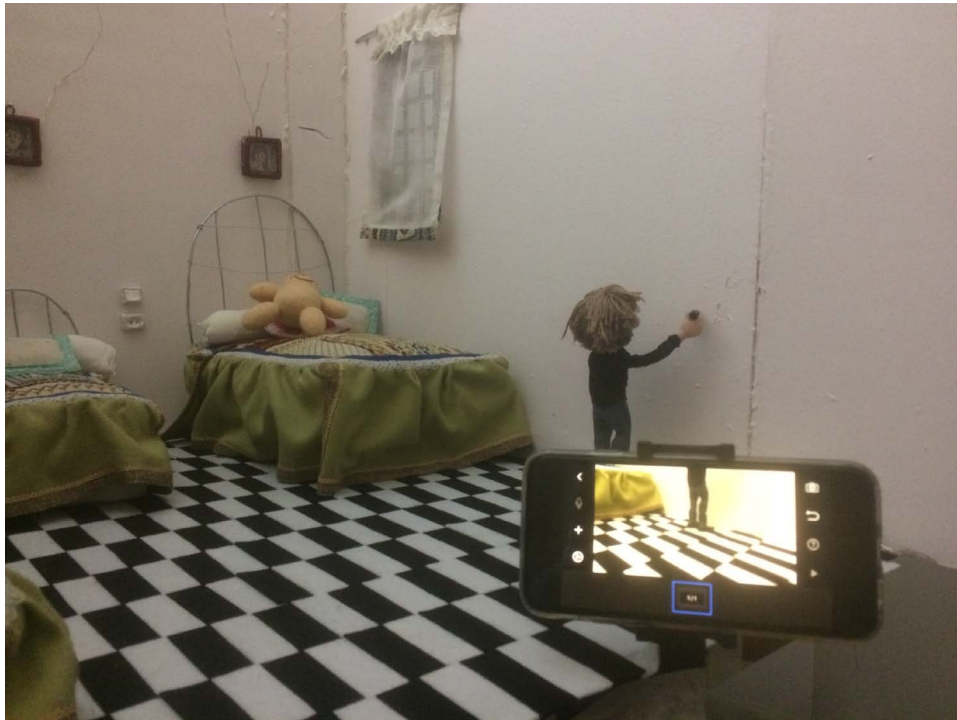
Artículo	Cantidad	Precio	Total €
Cartón pluma A1 (10mm)	5	4,9	24,5
Cartón pluma 50x70	1	1,8	1,8
Cartón pluma negro 100x70	2	4,7	9,4
Cartón pluma blanco 100x70	1	3,5	3,5
Madera balsa 30x40	3	1,7	5,1
Cartón rígido doble 100x70	1	1,8	1,8
Cutter con 5 cuchillas 18mm	1	1,9	1,9
Regla aluminio	1	2,5	2,5
Blister rotulador ED	1	5,15	5,15
Imanes neodimio peq.	8	1,65	13,2
Alambre de aluminio (12m.)	2	4,95	9,9
Hilo de cobre (5,5 m.)	1	3,3	3,3
Fieltro adhesivo 4ud.,20x30	1	3,04	3,04
Pegamento ciano acrilato	1	7,03	7,03
Juego palillos modelar	1	3,4	3,4
Cinta magnética adhesiva 1m	2	2,74	5,48
Cinta de tela crema 1x10 cm	1	3,6	3,6
Pinza acero inoxidable 12cm	1	1,8	1,8
Beadalon bead fix 2 caras	1	3,7	3,7
Madeiras hilo Mouliné	8	1,25	10
Barras de silicona 10 ud.	2	1,8	3,6
Trípode bluetooth	1	17,92	17,92
Aplicación Stop Motion Pro	1	6,95	6,95
			148,57

3. Producción

3.1 Rodaje

Para llevar a cabo el rodaje del tráiler, contaba con un teléfono móvil en el que descargué una aplicación de pago (Stopmotion Pro) que funciona como Dragonframe, pero para este tipo de dispositivos. Así podía ir viendo las marcas de la última imagen captada, facilitando el trabajo de animación de las marionetas.

Además, contaba con un trípode bluetooth con mando a distancia, para poder tomar las fotografías.



4. Posproducción

4.1 Montaje, edición y muestra de audio

Para realizar esta parte, utilicé Adobe Premiere Pro-2020. En primer lugar, seleccioné los fotogramas que pertenecían a cada plano de una escena e iba asignándoles la velocidad correspondiente.

A continuación, realicé el montaje de la muestra de audio utilizando las pistas correspondientes a cada plano y escena. Fue necesario aplicar algunas correcciones, ya que al estar grabadas con un teléfono móvil, no tenía un sonido limpio por lo cual apliqué algunos efectos como eliminación de ruido y eliminación de chasquidos.

Una vez sincronizada la imagen y el audio de la narración, apliqué diferentes efectos sonoros para dar mayor dramatización al tráiler: sonido de un rotulador dibujando en un papel, sonido de pasos, puerta y luces fundiéndose. Para algunos de estos efectos también fue necesario hacer alguna modificación como eliminación de ruido y volumen. Además, apliqué una muestra de sonido ambiente en alguna escena, para minimizar el contraste que se producía en ocasiones debido a los silencios. Finalmente incluí el título del trailer al principio y los créditos al final, utilizando la tipografía de Pesadilla antes de Navidad, de Tim Burton.

- **Enlace para ver el Tráiler Cuatro Hermanas:**

<https://drive.google.com/file/d/1jKDmupyP5JINX7BBtQpMzmm6KBRHtmOf/view?usp=sharing>

- **Enlace para ver el Tráiler en Blanco y Negro:**

https://drive.google.com/file/d/1pqpRTHhPJ_ePfncC0P6b_HwHstsyfDdv/view?usp=sharing

5. Bibliografía:

- Konigsberg, I. (1987). Diccionario Técnico Akal de cine. AKAL, 2004.
- Fernández, M. (2017). Psicosis y lazo social: el arte de Yayoi Kusama. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Lara, L., & Peinado, H. (2018). Cómo contar historias y diseñar sus personajes (Primera edición, diciembre, 2018). Oberon.
- Mayayo, P. (2002). Louise Bourgeois . Nerea.
- Nowell-Smith, G. (Ed.). (1999). The oxford history of world cinema. <https://ebookcentral.proquest.com>
- Pertiñez López, J. (2010). Técnicas básicas de stopmotion .Godel Impresiones Digitales.
- Purves, B. (2011). Stop Motion. Blume
- Rauld, J. (2015, 05). Yayoi kusama: Obsesión creadora. Mensaje, 64, 56-57.
<https://search.proquest.com/docview/1683345972?accountid=14542>
- Sancho, L. (2012). Una cruz en el pecho. El origen de la violencia en la vida y el arte. Dossiers Feministes, 16, 29-44.
- Sastre, C., Rocha, R., Pequeño, J., & López, D. (2020). Diseño y creación de personajes : desde el boceto hasta su realización 3d . Parramón
- Thompson, F. (2002). Tim Burton's Nightmaer before Christmas: the film, the art, the visión. Disney Press.
- Kusama, Y., & Tatehata, A. (2014). Yayoi Kusama . Phaidon.
- Zipes, Jack. The Enchanted Screen : The Unknown History of Fairy-Tale Films, Taylor & Francis Group, 2010. ProQuest Ebook Central. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/ugr/detail.action?docID=667919>.

- **Imágenes:**

Elliot, A. (2009). Mary and Max. [Imagen]. Recuperado de <http://cinefilosdelmundocdm.blogspot.com/2017/07/10-cosas-que-no-sabias-de-mary-and-max.html>

Burton, T. (1982). Vincent. [Imagen]. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/192669690278339918/>

Burton, T. (1993). Pesadilla antes de Navidad. [Imagen]. Recuperado de <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a26247396/disney-pesadilla-antes-de-navidad-secuela-remake-live-action/>

Burton, T. (2005). La novia cadáver. [Imagen]. Recuperado de <https://misbodasdecine.com/2013/10/31/la-novia-cadaver/>

Burton, T. (2012). Frankenweenie. [Imagen]. Recuperado de <https://expansion.mx/entretenimiento/2012/10/12/frankenweenie-un-homenaje-de-tim-burton-al-cine-clasico-de-terror>

Kachanov, R. (1972). Mama. [Imagen]. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film201139.html>

Kashcheeva, D. (2009). Daughter. [Imagen].
Recuperado de https://www.google.com/search?q=daughter+daria+kashcheeva&sxsrf=ALeKk0306MIRpKulZ4RnzzwpR-8hYfSmDQ:1599159247564&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiFjo-31M3rAhXrz4UKHbjGC7EQ_AUoAnoECBsQBA&biw=1517&bih=730#imgrc=Z8n8R3Hxa8OAvM

Riba, M. & Solanas, A. (2006). Violeta, la pescadora del mar negro. [Imagen].
Recuperado de <http://axtreegreen.blogspot.com/2014/05/violeta-la-pescadora-del-mar-negro.html>

Templeton, S. (2002). Dog. [Imagen]. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film313473.html>

