

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE
Grado en Comunicación Audiovisual



**FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS**
CAMPUS ELCHE

Trabajo Fin De Grado

Curso Académico: 2024/2025

Título:

La ilusión en la vida: dirección de arte y animación de un cortometraje híbrido:
SEMILLAS DE CARTÓN

Tipo de trabajo: **Experimentación**

Autor: **Carlos González Martínez**

Tutor: **Sami Natsheh Barragan**

Resumen

Este trabajo de fin de grado consiste en la dirección artística y animación integral de un cortometraje que mezcla imagen real con animación y todo su proceso creativo. El proyecto Incluye, no solo la dirección de arte propiamente dicha, sino también el diseño, la preparación y la ejecución de la animación, así como la creación y planificación de las campañas de promoción de la pieza. También profundizaré en el proceso que he llevado a cabo para la conceptualización de la idea. El presente trabajo pretende experimentar con la fusión de dos técnicas audiovisuales que considero que no han sido suficientemente exploradas en conjunto, la animación con la imagen real. Tengo por objetivo afianzar mis conocimientos sobre la dirección artística y la animación, para aplicarlos de forma coherente de forma que ambas técnicas se aúnen de forma consistente.

Palabras clave

Dirección de arte, Animación 2D, Cortometraje

Abstract

This bachelor's final thesis focuses on the art direction and animation of a short film that blends live-action with animation and the full creative process. This project also includes not only my art direction process itself, but also the design and execution of the animation from the scratch, as well as the creation and planning of promotional campaigns for this film. I will also delve into the process I followed for the conceptualization of the idea. This project's purpose is to experiment with the fusion of two techniques that I believe that haven't been explored together enough: animation and live-action. My goal is to increase my knowledge of artistic direction and animation, applying them coherently so both techniques blend satisfactory and consistently.

Keywords

Art direction, 2D Animation, Short Film

Índice

1. Introducción
 - 1.1. Objetivos
 - 1.2. Hipótesis
 - 1.3. Estado de la cuestión
2. Realización del proyecto
 - 2.1. Metodología y concepción de la idea.
 - Formación
 - Origen
 - Visionado y referentes
 - División de tareas
 - 2.2. Realización del cortometraje
 - Preproducción
 - Producción
 - Postproducción
3. Resultados del proyecto y la experimentación
4. Conclusiones y discusión
5. Bibliografía
6. Índice de figuras
7. Anexos



1. Introducción.

Desde que era muy joven, dos de mis grandes pasiones siempre han sido la animación y la dirección de arte, este último “es el líder creativo encargado de guiar la visión visual de un proyecto, desde la conceptualización hasta la ejecución final” Centro de Investigación de Estudios e Innovación Diseño y Marketing. (s.f.). Funciones del director de arte.

La posibilidad de dejar volar tu imaginación para crear mundos en los que los límites de lo que puede suceder van más allá de lo que una cámara es capaz de captar me resulta fascinante, y al mismo tiempo, la dirección de arte permite exprimir al máximo las capacidades que nos ofrece el lenguaje audiovisual, por lo que, se puede afirmar que ambas disciplinas están muy relacionadas.

Aún así, son escasas las oportunidades en las que se pueda encontrar un equipo dispuesto a embarcarse en un proyecto de animación 2D debido a las exigencias de volumen de trabajo que requiere esta técnica. Es por esto que se me ocurrió que sería una buena idea mezclar la técnica de la imagen real con la animación digital 2D, de esta forma ahorraríamos tiempo en cuanto a la creación y diseño de fondos, además de que la animación podría complementar a la grabación y crear un efecto vistoso y original. Se trata de un híbrido bastante inusual, y que en su mayoría se ha desarrollado para crear filmes con un público objetivo infantil en mente, como pueden ser: *Mary Poppins* (1964), *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988) o *Space Jam* (1996).

A modo de experimento, este cortometraje pretende, no solo mezclar estas dos disciplinas, que, aunque escasamente, ya se han entrelazado anteriormente, sino que pretende hacerlo con un género de terror/thriller, y apuntando a un público objetivo adulto.

La trama nos sitúa a principios de los 2000. Alfredo, un periodista que se dedica a investigar casos delictivos que traten sucesos grotescos de una manera más o menos sensacionalista, lleva varios años investigando las desapariciones de unos niños en el rodaje de un anuncio de cereales. Un día recibe una caja que contiene una dirección y una cinta VHS con la grabación de aquel casting. Atraído por la curiosidad y con la esperanza de dar con respuestas, decide acudir a la localización que venía apuntada en la caja. Allí se encuentra con Víctor, un descuidado señor que no parece muy contento de recibir visitas y resulta bastante hostil. De esta forma Alfredo decide adentrarse en el misterio con el objetivo de poder resolver este caso de una vez por todas, aunque, las consecuencias podrían ser terribles.

Como director de arte, mi labor consiste en definir el aspecto visual, estético y espacial del cortometraje, se podría decir que se trata de darle vida a los ambientes, hacer que, tanto los escenarios

como los elementos estéticos cuentan “cosas” al servicio de un propósito, crear el mundo en el que se desarrolla la acción. En otras palabras, me encargo de escoger aspectos como el vestuario, el maquillaje, el atrezzo, la paleta de colores. Para desempeñar esta labor me coordino sobre todo con los departamentos de dirección, dirección de fotografía y producción.

Por otro lado, en este proyecto, también ocupó el cargo de director de animación y, al ser una producción pequeña, animador en sí. Para desempeñar esta labor, mi trabajo ha consistido en el diseño de Deli (personaje animado que aparece en el cortometraje) y su animación, además de colaborar estrechamente con la directora, María Jesús Esteve Cortijo, para amoldar el guion técnico a la animación y medir los riesgos que somos capaces de afrontar en el rodaje para la posterior integración en la imagen real. Además también creé la campaña de promoción en redes sociales y todos los diseños de carteles para la recaudación de fondos.

Este proyecto ha requerido que ponga en práctica todas las habilidades que he adquirido tras cuatro años de formación en Comunicación Audiovisual. He llevado a cabo todas las tareas de preproducción, producción y postproducción relacionadas con ambas disciplinas (dirección de arte y animación 2D). De esta forma he podido experimentar diversos cargos con el objetivo en mente de llevar esta producción a una esfera más profesional de lo que ya había desarrollado anteriormente a lo largo de estos años. Además de experimentar con un género que jamás se había enfocado anteriormente a través de este híbrido tan rocambolesco de técnicas.

1.1. Objetivos

Los objetivos principales de este proyecto son experimentar con una mezcla de animación e imagen real y ser capaz de explotar mis habilidades al máximo para llevar a cabo un producto de la máxima calidad posible, teniendo en cuenta los límites presupuestarios y el cierto factor riesgo-recompensa que entraña la propia experimentación. Además de responder a la pregunta: ¿Podría funcionar la utilización de la mezcla entre animación 2D e imagen real para el desarrollo de una producción audiovisual del género de terror/thriller?

En virtud de estos objetivos principales aparecen los siguientes objetivos secundarios:

- Ser capaz de aprender de otros artistas y cineastas que ya utilizaron esta técnica anteriormente y lograr usar sus obras como inspiración para el correcto desarrollo de la dirección de arte y la animación de este cortometraje.
- Interiorizar diversas rutinas y métodos de organización y comunicación entre departamentos, para ser capaz en un futuro de trabajar en un equipo profesional de forma satisfactoria, amoldándome a los ritmos de trabajo de otros integrantes del equipo, empatizando con sus puntos de vista y tratando de crear la mejor versión posible de esas ideas.

- Aprender en mayor profundidad las labores de un director de arte (desglose de arte - atrezzo, vestuario, maquillaje, utilidades, etc) para saber aplicar estos conocimientos en futuros proyectos más grandes y profesionales.
- Afianzar tanto mi técnica como mi conocimiento teórico sobre animación, dibujo anatómico y diseño de personajes, siendo capaz de crear animaciones fluidas y vistosas acordes a la personalidad y peculiaridades del personaje de Deli, tanto en su forma amigable que se muestra en los carteles promocionales del cortometraje, como en su forma aterradora que aparecerá en el filme.
- Aprender técnicas de integración de animaciones 2D en vídeos de imagen real a través de documentación y videotutoriales, y utilizando herramientas como Procreate Dreams y Adobe After Effects.
- Lograr conectar las disciplinas de la dirección de arte y animación para lograr un producto final con un estilo visual coherente. Además de ser capaz de llevar a cabo todas las tareas de preproducción, producción y postproducción de ambos ámbitos.
- En cuanto a la temática, a pesar de no ser demasiado trascendental, lograr crear un producto innovador que aporte al desarrollo del lenguaje audiovisual y la forma de conceptualizar el género de terror/thriller, rompiendo barreras y estereotipos.



1.2. Hipótesis

Como ya expliqué anteriormente, este proyecto plantea la siguiente hipótesis: ¿Podría funcionar la utilización de la integración de animación 2d en imagen real para el desarrollo de una producción audiovisual del género de terror/thriller?; además de plantear otra más personal, ¿Seré capaz tras estos cuatro años de formación, de crear un producto audiovisual en el ámbito artístico y animado que denote profesionalidad?

Es menester recordar que en el desarrollo de esta pieza audiovisual voy a encargarme de las funciones de dirección de arte y de animación, en todas sus fases: pre-producción, producción y postproducción. Para ello emplearé todas mis habilidades y conocimientos, además de optimizar mi proceso creativo y mi organización para llevar este proyecto a buen puerto.

Aparte de todo lo mencionado anteriormente, otro de mis grandes deseos, que pocas veces se dice, es pasar un buen rato con mis compañeros con los que comparto proyecto y sentir que juntos hemos creado algo, que sea perfecto o no, es cuanto menos interesante de visualizar.

Así que todo este proyecto se lo dedico a mis padres, hermanos y familiares, por apoyarme a lo largo de toda esta maravillosa etapa, a mis compañeros y amigos que han estado a mí lado siempre que los he necesitado, y a todos esos profesores que cada año se esfuerzan al máximo para ofrecernos la mejor docencia que puedan dar. Sin todos ellos nada de esto sería posible.

1.2. Estado de la cuestión.

La mezcla de la animación 2d con imagen real es una técnica poco común en la historia del cine. Según la revista Fotogramas *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) fue una de las cintas comerciales pioneras en incluir secuencias de animación en un film de imagen real. Aunque para encontrar los orígenes de esta manera tan peculiar de hacer cine debemos remontarnos 50 años atrás, en 1914 cuando se estrenó el filme *Gertie the dinosaur* de Winsor McCay, en la cual podemos observar unas secuencias iniciales de imagen real y más tarde, a Gertie, un dinosaurio animado que se relaciona con los intertítulos que le sugieren que realice diversas acciones. Aunque este filme fue realmente innovador al incluir secuencias animadas y de imagen real en un mismo metraje, no integró la propia animación a la imagen real, es decir, personas y animaciones no compartían espacio en una misma toma.

El primer filme que integra la animación 2d en la imagen real y crea relaciones entre personajes de ambas realidades fue la serie de cortometrajes de *Alice Comedies* producida por Walt Disney entre 1923 y 1927. Es en estos cortometrajes cuando podemos observar por primera vez una mezcla total entre imagen real y animación. En el primer cortometraje de la serie, *Alice's Wonderland*, basado en el cuento de Lewis Carroll, Alicia, interpretada por la joven actriz Virginia Davis, viaja a el mundo de “cartoonland” tras visitar unos estudios de animación. La premisa básica de la serie era que se filmaba a una actriz real en el set, y luego se añadían un paisaje y personajes animados (Markstein, 2005).

Es realmente difícil hacer una estimación del número de películas que mezclan animación 2d con imagen real, ya que a partir de la proliferación de la animación 3d y la imagen generada por ordenador o CGI, ha sido una técnica, que, si bien ya era poco común, posteriormente quedó relegada a filmes muy específicos o que directamente mezclan la animación 2d con otros tipos de animación como el anteriormente mencionado CGI. Este sería el caso de filmes como la película *Scott Pilgrim contra el mundo* (Edgar Wright, 2010). Aunque también podemos encontrar películas que mezclan stop motion con imagen real como puede ser *Monkeybone* (Henry Selick, 2001), o aún más antigua, la legendaria *Alice* (Jan Svankmajer, 1989).

Es por esto que la mayoría de fuentes en sus listas abarcan películas que en general utilizan técnicas de animación, pero no tienen por qué ser exclusivamente 2d. siempre excluyendo filmes que hayan sido creados a partir de la técnica de pixilación como podría ser el cortometraje *Luminaris* (Juan Pablo Zaramella, 2011), que según cinecorto.org, tiene el récord de ser el cortometraje más premiado de la historia. Por ejemplo, la wikipedia en inglés recopila aproximadamente 500 películas, de las cuales se identifican más o menos 340 de cine estadounidense, 20 británicas y 70 indias. Aunque es obvio que esta lista está incompleta, ya que deja de lado cientos de películas provenientes de países como Alemania, Reino Unido, Japón, China o Rusia como podrían ser *The Case of Hana & Alice* (Shunji

Iwai, 2015), un caso muy interesante de mezcla de fondos reales con personajes animados, *The Secret Adventures of Tom Thumb* (Dave Borthwick, 1993), *The NeverEnding Story* (Michael Ende, 1984), o casos más peculiares como *The Old Man and the Sea* (Aleksandr Petrov, 1999), una película que utiliza fondos reales en algunos momentos y está animada en pintura sobre vidrio; entre muchas otras películas que no se nombran en sus listas. Por otro lado, la base de datos The Numbers, registra que en la categoría “Animation/Live Action” que, por ejemplo, entre 2016 y 2019 se estrenaron unos 25 filmes anualmente en el mercado norteamericano aproximadamente. Lo cual desmiente el número de películas registradas en la wikipedia.

Como señala la revista Fotogramas, si se contaran todas las películas de imagen real que usan animación generada por ordenador la lista “sería infinita”. Por ello, consideramos híbridos a los casos donde la animación tiene un estilo artístico propio, como un dibujo animado tradicional o un CGI de estilo caricaturesco que interactúa con el mundo real, excluyendo de la ecuación a los meros efectos VFX fotorrealistas. Aunque, como ya señalé anteriormente, una gran parte de las fuentes los incluyen.

Esta técnica se ha utilizado ampliamente para filmes de temática infantil como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988), *Pete’s Dragon* (Don Chaffey, Don Bluth, 1977), *Bedknobs and Broomsticks* (Robert Stevenson, 1971) o *Space Jam* (Joe Pytko, 1997), entre otras que ya fueron mencionadas anteriormente.

Aunque cabe destacar que este “cine híbrido” es un caso de cambio de tendencia de provenir de una temática más infantil en sus inicios a albergar un tono mucho más oscuro y surrealista. de esta forma, aloja un repertorio bastante amplio de filmes para un público adulto, o filmes que pueden ser disfrutados tanto por infantes como por adultos, como podría ser el caso de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, que tiene momentos en los que muestra cierto humor negro, junto con una trama que parodia el cine negro. Otros casos conocidos y que sí se enfocan puramente en un público adulto son *Cool World* (Ralph Bakshi, 1992) y *The Congress* (Ari Folman, 2013) . Además, estos filmes son un ejemplo claro de cine híbrido moderno, que además muestran cómo la tendencia de las películas que utilizan esta técnica mixta en la actualidad se remiten a temáticas más surrealistas y, sobre todo bizarras, alejándose de la temática infantil que podíamos observar en los inicios con *Alice Comedies*. Aunque esto no significa que ya no se utilice esta técnica para crear filmes infantiles, como podemos observar en *Space Jam: a new legacy* (Malcolm D. Lee, 2021), o la más reciente y esperada para el año que viene *Coyote vs Acme* (Dave Green, 2026).

Si nos vamos al terreno del terror y el suspense resulta realmente complicado encontrar algún ejemplo de películas que mezclan la animación 2d con la imagen real. Reduciéndose enormemente en el caso de lo que podríamos considerar “terror paranormal” Aquellas películas que pretenden transmitir miedo

a través de seres sobrenaturales. El horror, la angustia, el miedo y la exaltación son reacciones que los seres humanos manifiestan cuando se sienten amenazados por aquellos seres que han traspasado los límites naturales o sociales. (Reyes González Flores, 2018). Ejemplos de películas como *El Sexto Sentido* (M. Night Shyamalan, 1999), *The Conjuring* (James Wan, 2013) o *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2009)

Las películas de terror que incluyen animación, lo hacen de forma limitada a través de elementos visuales surrealistas, además de encuadrarse más en el género de terror psicológico como es el caso de *In the mouth of madness* (John Carpenter, 1995) o los curiosos casos, que sí incluyen animación, aunque stop-motion, no tradicional 2d: *The Secret Adventures of Tom Thumb* (Dave Borthwick, 1993) y *The Wolf House* (Cristóbal León, Joaquín Cociña, 2018). Ambos ejemplos muestran atmósferas oscuras y que se acercan a lo que el terror paranormal trata de transmitir con sus espacios, aunque, como expliqué anteriormente, estas obras se ubican en el terror psicológico más que en el paranormal.

Por todo esto, el aporte a la industria audiovisual de *Semillas de cartón* reside en la creación de una producción cinematográfica de género de terror paranormal que mezcla animación tradicional 2d con imagen real. Asimismo tratando de evitar ciertos tópicos como el que yo denomino “infantilización de lo grotesco”, una estética y temática que ha ido siempre bastante ligada a filmes de terror/horror y que ha cobrado bastante fuerza durante la última década. “Parece que hay un gusto marcado por la figura infantil siniestra. Sacar al infante de su habitual estatus de ser inocente e inofensivo, parece ser del gusto de muchos autores en diversas latitudes” (De León Ramírez, p.241). Como podemos observar en el videojuego *Five Nights at Freddy's* (Scott Cawthon, 2014), *The Purge* (James DeMonaco, 2013), fenómenos como el de *Don't Hug me I'm Scared* (Rebecca Sloan, Joseph Pelling, 2011) o la serie *Squid Game* (Hwang Dong-hyeok, 2021).

2. Realización del proyecto.

2.1. Metodología y concepción de la idea.

Hace ya aproximadamente dos años descubrí que la animación y los efectos digitales son las ramas de la creación audiovisual que más me llaman la atención y más me motivan para aprenderlas. Desde que era muy joven siempre me gustó dibujar, y es una actividad que nunca dejé de lado, a pesar de que, tras superar el bachillerato artístico decidiera entrar en Comunicación Audiovisual, en lugar de otros grados como Bellas Artes. Además, durante mi adolescencia tuve cierta fijación por el mundo de la animación japonesa. De hecho considero que una parte muy importante de este periodo se vio marcada e influenciada profundamente por esta. Nunca llegué a atreverme a crear animaciones más allá de las que pude realizar a modo de “juego” en la aplicación que venía preinstalada en la Nintendo DS, *Flipnote Studio* cuando tenía seis o siete años. La animación me parecía una técnica inalcanzable para la que hacía falta mucho talento y dinero para poder entrar en universidades especializadas como la U-Tad o Voxels. Por lo que a lo largo de mi adolescencia me centré en aprender edición de vídeo y las bases de la animación de *motion graphics*. Cuando llegué a segundo curso del Grado en Comunicación Audiovisual decidí probar a crear pequeñas animaciones con la técnica tradicional utilizando una tableta gráfica de Wacom y la aplicación Krita, un software gratuito que permite hacer ilustración digital y animación. Aprendí de forma autodidacta y con algunos cursos de la web Doméstika haciendo uso de mis dotes, en aquel momento no demasiado avanzados, de dibujo digital.

En tercer curso, terminé de asentar mi gusto por la animación digital gracias a las asignaturas de Animación 1 y Animación 2. Además se me ofreció la oportunidad de producir un cortometraje. Durante la producción de este fue cuando más avancé en la técnica, a pesar de que no diera tiempo a finalizar el cortometraje al 100% debido a que mi grupo y yo escogimos utilizar la técnica de la animación tradicional, y yo, al ser el único que dibujaba, me cargué con toda la parte de animar y dirección. Aunque los resultados de ese cortometraje, *La torre azul*, fueron realmente satisfactorios y me ayudaron a aumentar exponencialmente mis conocimientos.

Hasta el día de hoy, he continuado animando y mejorando mi técnica creando pequeñas animaciones para clientes *freelance*, y realizando cursillos de internet que me enseñan pequeños trucos, que, de forma autodidacta, sería complicado descubrir.

Finalmente, considero que estoy preparado para embarcarme en este proyecto de experimentación, y sea cual sea el resultado, estoy convencido de que me aportará una gran experiencia que me ayudará a ser más competente.

La idea que engloba a este cortometraje proviene de la mezcla de intereses de mis compañeros, Leonardo Guevara y Maria Jesús Esteve, y míos. Queríamos terminar nuestra formación universitaria desarrollando un proyecto juntos. Al principio iba a ser un falso documental mezclado con animación, pero finalmente decidimos decantarnos por un formato más convencional como puede ser el cortometraje.

Aún así queríamos crear un proyecto que innovase de alguna manera, y tras visualizar la película *Creep* (2015) dirigida por Patrick Brice y producida por Blumhouse Productions, pensamos que podría ser una buena idea intentar integrar animación en un cortometraje de terror/suspense de imagen real.

Esta película supuso el punto de partida, y una de las mayores inspiraciones para crear la idea original, la historia y la estética, en algunos momentos *found footage* de Semillas de Cartón. La película anteriormente mencionada nos cuenta la historia de un videógrafo que es contratado por un hombre extraño para que filme un vídeo para su futura hija, ya que él afirma que fallecerá antes de que su primogénita nazca.

Además de esta película, tomé de referencia películas como *El Resplandor* (1980) dirigida por Stanley Kubrick y producida por Warner Bros Pictures o *No Respires* (2016) dirigida por Fede Álvarez y producida por Sony Pictures. Ambas películas influenciaron enormemente el diseño y estética del personaje de Víctor, ya que la idea del personaje consistía en un hombre mayor al que los problemas psicológicos, en este caso, sobrenaturales, le tienen desgastado.

Por otro lado, Alfredo es un personaje que desde el momento de su conceptualización ha estado muy anclado al personaje de Dale Cooper (Kyle MacLachlan), el detective de la serie de televisión *Twins Peaks* (1990), creada por David Lynch y Mark Frost, y producida por Aaron Spelling. Un investigador de aspecto formal al igual que Cooper, aunque, nuestro protagonista, resulta ser lo contrario al de la serie, mostrando comportamientos y actitudes vanidosas y temerarias a pesar de ser un novato. Detalles que se ven reflejados en la estética e interior de su coche.

Para las decisiones relacionadas con el atrezzo, los decorados e interiores tomé de referencia tanto imágenes de internet, de sitios web como Pinterest y Tumblr, como de producciones cinematográficas, series y videojuegos que tienen como género principal el *folk horror*. La cabaña en la que se desarrolla la acción principal, fue inspirada por obras como la propia película *Creep* (2015), *La Cabaña en el bosque* (2011), dirigida por Drew Goddard, *Midsommar* (2019) dirigida por Ari Aster, y el videojuego *Until Dawn* (2015) desarrollado por Supermassive Games.

2.2. Realización del cortometraje.

Como toda obra audiovisual, en este cortometraje se han desarrollado las tres fases de preproducción, producción y postproducción en todos los ámbitos, incluidos la dirección de arte y la animación.

2.2.1. Preproducción.

Mi proceso de preproducción comenzó con una lectura exhaustiva del guion para repasar el concepto, la estética y la actitud de los personajes que terminamos acordando entre mis compañeros. Al mismo tiempo debí subrayar todos los elementos que aparecen en el cortometraje para después poder realizar el llamado “desglose de arte”, en el cual se debe plasmar todos los elementos artísticos, estéticos y de estilo que aparecerán en el filme para que el equipo de producción pueda desempeñar la labor de buscar y obtener estos elementos. El desglose se dividió en los siguientes apartados: Atrezzo, vehículos, personajes, vestuario, utilería de acción, maquillaje, animación y estética.

DESGLASE DE ARTE									
N°	INT/EXT	LOCALIZACIÓN	ATEZZO	VEHÍCULOS	PERSONAJES	VESTUARIO	UTILERÍA DE ACCIÓN	MAQUILLAJE	ANIMACIÓN
1	INT - DÍA	ESTUDIO	SILLA, FONDO OSCURO VIDEOCÁMARA HANDYCAM, RECORTES DE PERIÓDICO, MUÑECO DE HAWAIIANA QUE BAILA (OPCIONAL), CENIZA Y CENICERO (si el coche no tiene), Paquete de tabaco, crucifijo y pulsera de españa atados al retrovisor, una revista del HOLA, un libro de autoayuda, una foto de Arnold Schwarzenegger con una pinza. En los asientos de detrás: unas cajas con libretas y documentos, unos auriculares, recortes de tiendas, otras cámaras de repuesto. En la guantera: una carta sin abrir de su pasado, una caja de pastillas para el insomnio.	JORGE 0 (NIÑO)	JERSEY (A PODER SER NARANJA CON CUELLO BLANCO)			0 POLVOS DE TALCO	ESQUEMA DE LUCES CLÁSICO, ESTÉTICA VINTAGE DE LOS 2000, RUIDO EN LA IMAGEN, CALIDAD BAJA.
2	INT - DÍA	COCHE/CAMPESINO	MALEZA FALSA (PARA QUE PAREZCA ABANDONADA LA PARCELA), HACHA, MADERA, CANGUERO	COCHE, DRON	ALFREDO	GABARDINA Y PANTALONES CHINOS BEIGE	GRABADORA PORTÁTIL	POLVOS DE TALCO	0 NATURAL
3	EXT - DÍA	CAMÍ TERRA NOVA	VIDEOCÁMARA HANDYCAM, RECORTES DE PERIÓDICO, MUÑECO DE HAWAIIANA QUE BAILA (OPCIONAL), CENIZA Y CENICERO (si el coche no tiene), Paquete de tabaco, crucifijo y pulsera de españa atados al retrovisor, una revista del HOLA, un libro de autoayuda, una foto de Arnold Schwarzenegger con una pinza. En los asientos de detrás: unas cajas con libretas y documentos, unos auriculares, recortes de tiendas, otras cámaras de repuesto. En la guantera: una carta sin abrir de su pasado, una caja de pastillas para el insomnio.	COCHE	ALFREDO, VÍCTOR	GABARDINA Y PANTALONES CHINOS (ALFREDO), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	GRABADORA PORTÁTIL, ESCOBA DE CESPED	POLVOS DE TALCO	0 NATURAL
4	INT - TARDE	COCHE/OLIVA	VIDEOCÁMARA HANDYCAM, RECORTES DE PERIÓDICO, MUÑECO DE HAWAIIANA QUE BAILA (OPCIONAL), CENIZA Y CENICERO (si el coche no tiene), Paquete de tabaco, crucifijo y pulsera de españa atados al retrovisor, una revista del HOLA, un libro de autoayuda, una foto de Arnold Schwarzenegger con una pinza. En los asientos de detrás: unas cajas con libretas y documentos, unos auriculares, recortes de tiendas, otras cámaras de repuesto. En la guantera: una carta sin abrir de su pasado, una caja de pastillas para el insomnio.	COCHE	ALFREDO, VÍCTOR	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO-CAMBIO), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	PRISMÁTICOS, GRABADORA PORTÁTIL, BOLSAS DE BASURA	POLVOS DE TALCO	0 NATURAL
5	INT - DÍA	COCHE/OLIVA	Montaña de cajas, telarañas, pila de platos sucios en el fregadero, moño falso, pan quemado, un cenicero viejo y varios periódicos encima de la mesa, juguetes esparcidos por toda la habitación, televisor y VHS	COCHE	ALFREDO, VÍCTOR	CAMISA DESABROCHADA Y CORBATA DESATADA (ALFREDO-CAMBIO), SUDADERA Y PANTALÓN DE CHANDAL (VÍCTOR)	MANTA, DESODORANTE, PRISMÁTICOS, REGADERA, BOCATA, HANDYCAM	POLVOS DE TALCO	DELI REGANDO LAS PLANTAS GIRA LA CABEZA TETRICAMENTE Y OBSERVA FUEJAMENTE A ALFREDO. NATURAL
6	INT - DÍA	PARCELA/CASETA	Bolsas de basura, papel mojado, suciedad, telarañas, manchas de café que aparenten suciedad, tierra y hojas		ALFREDO, 0 VÍCTOR	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO-CAMBIO), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	BOTELLA DE CRISTAL DE LECHE, VIDEOCÁMARA, CAJAS, PAQUETE ANTIGUO DE CEREALES, ALBUM DE FOTOS	POLVOS DE TALCO	FIGURA BORROSA A PENAS VISIBLE EN LA FOTO
7	INT - DÍA	BAÑO	Montaña de cajas, telarañas, pila de platos sucios en el fregadero, moño falso, pan quemado, un cenicero viejo y varios periódicos encima de la mesa, juguetes esparcidos por toda la habitación, televisor y VHS		0 ALFREDO	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO)	VIDEOCÁMARA HANDYCAM, GRABADORA PORTÁTIL, TIRAS DE PAPEL	POLVOS DE TALCO	SALE PASTA NEGRA DEL GRIFO, SOMIERA EN LA VENTANA
8	INT - DÍA	CASETA			ALFREDO, 0 VÍCTOR	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	LLAVE, CINTA VHS, REPRODUCTOR VHS, HACHA	POLVOS DE TALCO Y SANGRE FALSA	DELI HABLANDO AL OÍDO DE VÍCTOR, LA LLAVE SALE VOLANDO, VÍCTOR SE TRANSFORMA EN LA ANIMACIÓN
8.1	INT - DÍA	DEPARTAMENTO ALFREDO	MÚLTIPLES HOJAS CON CHINCHETAS CONECTADAS, SILLA DE OFICINA		0 ALFREDO	CAMISA DIFERENTE (ALFREDO-CAMBIO)		POLVOS DE TALCO	LUZ ARTIFICIAL DE LA CABAÑA
P O S T	EXT - DÍA	PARCELA	BOLSAS DE BASURA CON EL SUPUESTO CADAVER DE ALFREDO		0 VÍCTOR	CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	HACHA EN LA MANO	POLVOS DE TALCO Y SANGRE FALSA	LOS BRAZOS DEL CONEJO ABRAZAN A VÍCTOR POR DETRÁS

Fig1: Desglose de arte de Semillas de cartón. Fuente: Elaboración propia

De esta forma se organizaron reuniones para debatir las posibilidades y la viabilidad económica de la faceta artística del proyecto. Además de asegurar de que cumple con la visión de la directora Maria Jesús Esteve Cortijo. Gracias a este documento fue posible identificar nuestras necesidades e hizo más sencilla la tarea de escoger todos los elementos decorativos que no se ven representados en el guion como puede ser el vestuario de los personajes.

El cortometraje *Semillas de cartón* está ambientado a principios de la segunda mitad de los años 2000, por lo que debía asegurarse que todos los elementos que aparecen en el cortometraje existieran en esa época para evitar anacronismos. Desde elementos como la *handycam* o la grabadora de mano hasta el propio vehículo que conduce Alfredo, un Mercedes-Benz A 150 5p (2004-2008).

De esta manera se realizó un *moodboard*, que “es una herramienta visual que reúne una serie de imágenes que presentan una cierta afinidad en aspectos como el color, la estética u otras cuestiones relativas a su morfología. Su finalidad está relacionada con la valoración en conjunto de una estrategia creativa encaminada a una producción artística coherente”. Palés Chaveli, S., Teira Muñiz, I., Canavese Arbona, A., & Sanchis Gandía, Á. (2025). *Moodboard y enseñanza artística universitaria: una herramienta para la conceptualización de proyectos académicos*. Ponencia presentada en el I Congreso Internacional de Diseño e Innovación.

En este documento se establecieron las referencias visuales anteriormente citadas tanto de entornos, como de personajes, la paleta de color, la relación de aspecto, la cual será 4:3 para crear un acercamiento al formato de vídeo de la época; también se exponen los *Concept art* tanto del ambiente como de los personajes, que en un artículo del Rocky Mountain College of Art + Design. *The role of concept art in game development*, define en términos de videojuego (también extrapolables al cine): “El concept art ofrece una oportunidad temprana para establecer el ambiente del juego, moldeando la sensación general que rodea al jugador a lo largo de su experiencia, sin importar en qué parte de la historia se encuentre. Esto es lo que hace que los juegos expansivos se sientan cohesivos y lo que les otorga un impacto emocional”.

A pesar de que los personajes principales son personas reales, es decir, forman parte de la imagen capturada en cámara del cortometraje, vi necesario crear un *concept art* para ellos, de esta manera me sería más sencillo escoger la ropa, plasmar la actitud que la directora buscaba en los personajes y para que sirviera como punto de referencia en el desarrollo del casting y demás labores creativas..



Fig 2: Concept art de los personajes Alfredo y Víctor.

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a paleta de colores para el futuro etalonaje se escogió enfatizar a través de la saturación y el contraste los tonos marrones y verdosos, los cuales combinados evocan una sensación terrosa y natural de desolación y se utilizan mucho para crear ambientes desérticos, lo que potenciaría la sensación de estar en medio de la nada, como podemos observar en diversas escenas de la serie *Breaking Bad* (2008) de Bryan Cranston y Vince Gilligan. Al ser complementarios, pueden representar dos realidades opuestas como pueden ser la de Alfredo y la de Víctor, Al mismo tiempo, la localización: una parcela con dos cabañas de madera cercana a la orilla de la playa de Oliva (Valencia), apoya este concepto, al presentar gran cantidad de vegetación y tierra de arcilla y limo, los cuales facilitarán mucho la enfatización de estos colores en la fase de etalonaje.



Fig 3: Fotograma del episodio piloto de la serie *Breaking Bad*. Fuente: AMC

Además, esta paleta de colores y esta ideación del color de *Semillas de cartón*, ayuda a que el espectador, aunque no se mencione en ningún momento la época en la que se ambienta el cortometraje, sea capaz de adivinarlo de manera inconsciente, no solo por la relación de aspecto y los elementos de utilería y atrezzo, ya que intenta recrear la estética que se obtenía de los vídeos caseros de los 2000 a pesar de que se haya filmado con una cámara Blackmagic Pocket 4k, y en momentos, con una *handycam* real para simular el estilo *found footage*.



Fig: 4: Paletas de colores de *Semillas de Cartón*.

Fuente:Elaboración propia en Adobe color

Para el diseño del vestuario, me basé en el *concept art* mostrado anteriormente. Lo más importante de la indumentaria que debían portar los personajes en este filme es que a través de esta se muestre su personalidad, y sobre todo que describan su situación actual.

Alfredo, imitando al estereotipo clásico de periodista de investigación, al que aspira, vestiría colores neutros. El pelo engominado, una gabardina de color negro, camisa gris, pantalones vaqueros oscuros atados con un cinturón y unos botines viejos.

Como se puede observar en la descripción de la vestimenta de Alfredo. Se nota cierto esfuerzo en el personaje por vestir siguiendo el código de vestimenta del típico periodista de investigación de la forma más elegante posible. Aunque al ser un joven poco experimentado y novato, no se puede permitir trajes de alta calidad o demasiado elegantes. Por eso decidí que en lugar de vestir unos pantalones estilo esmoquin llevara unos vaqueros negros y unos botines de apariencia desgastada.



Fig 5: “Jackson” vestido de Alfredo. Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, para Víctor, lo más importante era destacar el hecho de que es un hombre descuidado, que vive aislado y al que su apariencia le trae sin cuidado. Por lo tanto como primera decisión estaba claro que había que crear un contraste entre un estilo que denote su edad y al mismo tiempo dejadez.

De esta forma su vestimenta se compone por una camisa de cuadros típica de hombre de edad avanzada, unos pantalones de chándal de poliéster y unas zapatillas deportivas muy desgastadas. También cuando el cortometraje avanza, vestirá un chaleco, para reforzar la idea de que ha cambiado de día. Y al final del cortometraje un chubasquero desechable blanco y una máscara de conejo.



Fig 6: Lino Landete vestido de Víctor. Fuente: Elaboración propia

En cuanto al diseño de *props*, atrezzo y utilería, voy a explicar cómo se llevó a cabo la ambientación de los escenarios y la creación y diseño de diversos elementos.

En este cortometraje existen dos localizaciones importantes que debían expresar la personalidad de los personajes y denotar la época en la que transcurre la acción. Estos son el coche de Alfredo y el interior de la cabaña.

Teniendo en cuenta la descripción que formulé anteriormente del personaje de Alfredo, su vehículo debía presentarse muy usado y que diera la sensación de que este personaje pasa mucho tiempo en él, investigando casos. Además el coche presenta una oportunidad perfecta para indagar todavía más en la trama que nos presenta *Semillas de cartón*. De esta manera, Alfredo tiene los asientos llenos de recortes de periódicos, un par de cámaras, incluyendo su *handycam*, libretas y revistas. El elemento más importante de su coche es el periódico, que a través de su titular mostrado en un primer plano nos presenta el caso que está investigando y ayuda al espectador a situarse reforzando el contexto de la trama.



Fig 7: Periódico de Semillas de Cartón
Fuente: Elaboración propia

Cuando llega a la parcela, hay dos elementos que captan especialmente su atención: estos son el candado, oxidado, que da la sensación de haber estado muchos años al aire libre, cerrando la verja, y el hacha, clavado en un tocón de madera. Ambos elementos sirven a modo de presagio de lo que posteriormente ocurrirá en la trama. Además aportan información sobre Víctor sin ni siquiera haber aparecido en cámara todavía.

El interior de la cabaña y el aseo fueron los lugares que más trabajo artístico requirieron, ya que es donde transcurre la mayor parte del cortometraje. El objetivo era transmitir la total dejadez por parte del personaje de Víctor. Debía transmitir que este personaje vive en un ambiente sucio y desordenado. El mayor reto era conseguir que todo el atrezzo fuera captado por la cámara para que la imagen sea capaz de transmitir correctamente estas sensaciones, además debía ser capaz de recrear esta ambientación de manera que no se ensucie nada realmente, ya que, al terminar la filmación debíamos limpiar todo para dejarlo tal y como nos lo encontramos. Por esto, realicé una pequeña investigación sobre cómo recrear suciedad falsa. Para esto, junto a mi ayudante de arte Áxel Martínez de Madrid Guijarro, compartimos información, visualizamos vídeos sobre esta temática y preguntamos en foros de Reddit. Finalmente decidimos que se utilizaría agua, café soluble y un poco de arena, de esta forma parecería suciedad real siendo al mismo tiempo muy sencillo de limpiar. Además de esta suciedad decidimos agregar más elementos como una pila de platos, vasos y cubiertos sucios, virutas de pan por encima de una mesa, tierra esparcida por todo el suelo y papeles de paquetes de galletas por todo

el lugar. Para la escena del VHS, colocaríamos un televisor de tubo catódico y un reproductor de cintas.

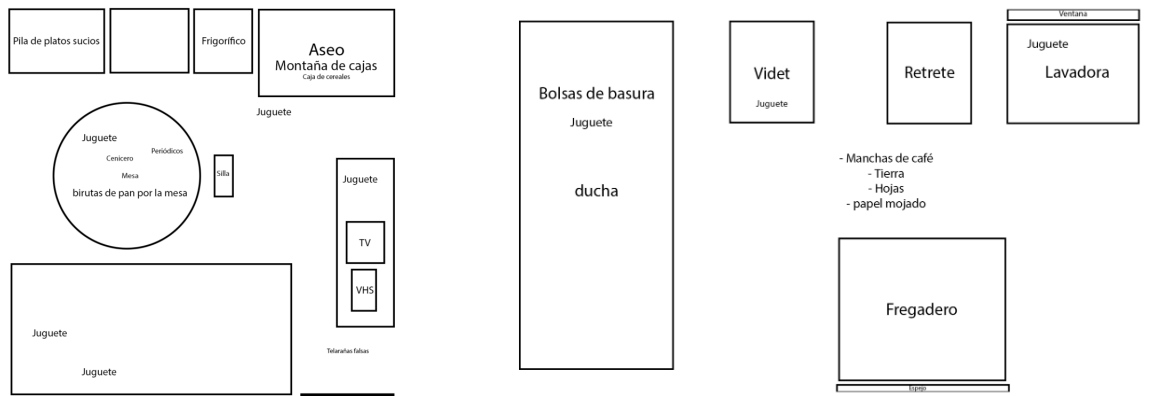


Fig 8: Plantas de atrezzo de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.

(varios elementos aquí mostrados no aparecieron finalmente en el cortometraje por cuestiones logísticas)



Fig 9: interior de la cabaña. Fuente: Elaboración propia

Como expliqué anteriormente, este cortometraje incluye animación 2D, de la cual también he sido el encargado de todos los procesos de producción. En la fase de preproducción me dediqué al diseño del personaje animado que aparece en *Semillas de cartón* aplicando mis conocimientos de dibujo y diseño de personajes. Para esto me inspiré en los personajes de marcas de cereales ya existentes como *Kellogg's* o *Nestlé*. El reto que entrañaba el diseño del personaje es que debía ser adecuado para funcionar tanto en una caja de cereales como en un cortometraje de terror/suspense. De esta forma decidí que crearía dos diseños independientes: uno de aspecto jovial para la promoción del cortometraje y la caja que aparecería en escena, y otro de aspecto macabro pensado para ser integrado en el cortometraje sin que desentone demasiado con la trama.



Fig 10: Posibles personajes de *Semillas de cartón*
Fuente: Elaboración propia

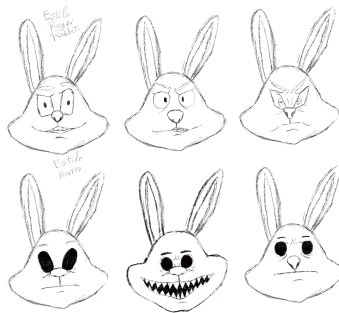


Fig 11: Pruebas de rostro de *Semillas de cartón*
Fuente: Elaboración propia

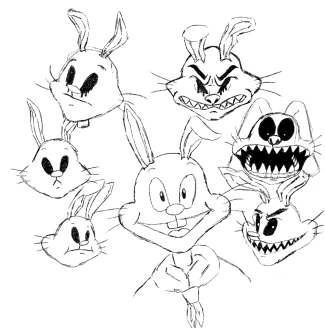


Fig 12: Concept art de Deli, el conejo; de *Semillas de cartón*
Fuente: Elaboración propia

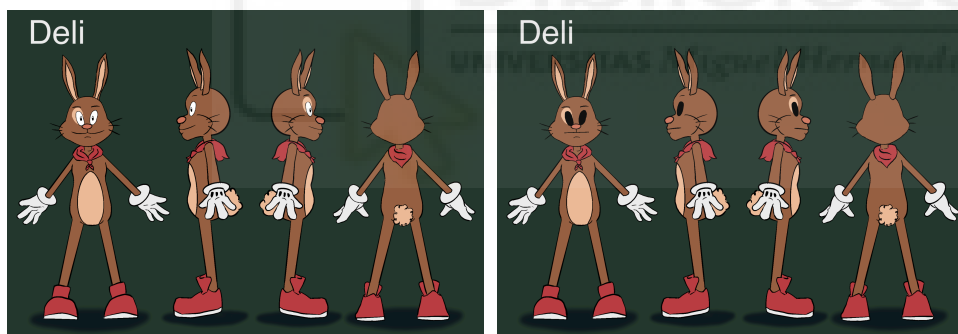


Fig 13: Deli, el conejo, mascota de los cereales deliciosa.
Fuente: Elaboración propia



Fig 14: Cartel de búsqueda de financiación.
Fuente: Elaboración propia

Aún con esta diferenciación en el diseño, temía que el resultado final de la estética se asemejara al filme *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* del director Robert Zemeckis, ya que este estilo de dibujo podría no encajar con la estética y la trama del cortometraje, así que tras concertar una tutoría con mi tutor Sami Natsheh Barragan, llegué a la conclusión de que debía buscar una estética que infundiera suspense y terror, alejándome de lo que podría ser un diseño más tradicional y una animación 2d clásica.

Por esto, me fijé en la obra del autor de manga japonés Junji Ito, quien lleva dibujando y escribiendo historias de terror desde 1987. Según la web de Animum3D, Junji Ito se caracteriza por su capacidad para combinar el horror corporal con lo surrealista y lo psicológico (Animum3D, 2024)



Fig 15: Collage de paneles de Junji Ito. Fuente: Hobbyconsolas.

De este autor obtuve una fuerte inspiración a la hora de escoger el estilo de animación que desarrollaría durante la producción del cortometraje. Consistiría en una línea imperfecta, rápida y cambiante, que tiemble cada dos frames. Todo esto para remarcar el carácter sobrenatural de la trama. Además el personaje de Deli sería dibujado en blanco y negro, ya que el color podría distraer de la intencionalidad y contrastar con el tono al ser demasiado llamativo. Estas decisiones no solo ayudarían a mejorar el estilo visual de la animación y darle más “personalidad”, sino que acelerarían la producción, ya que la eliminación del color y la imperfección de la línea haría más sencillo el proceso de animar.

Para finalizar con la preproducción de arte del cortometraje, se tuvieron que diseñar y crear dos props: una caja de cereales y una máscara de conejo. La caja la diseñé yo mismo utilizando la aplicación Procreate de iPad para los dibujos y las ilustraciones, y para montar la plantilla utilicé Adobe Photoshop. Tomé inspiración de las cajas de la marca *Kellogg's* y diseñé la caja a modo de parodia de esta.



Fig 16: Recortable de la caja de Cereales Delicias.

Fuente: Elaboración propia.

La imprimimos en dos folios A3 de papel fotográfico, ya que en cámara simula muy bien la apariencia del cartón. la montamos juntando los folios con cinta adhesiva y pegamento, dando así un resultado óptimo.

En cuanto a la máscara, la tarea de la creación fue asignada al Ayudante de arte Áxel Martínez de Madrid Guijarro, quien tenía experiencia en la creación de *model props*, en especial la creación de máscaras para cortometrajes. La idea consistía en crear una máscara inspirada en la apariencia del personaje de Deli. La máscara se compone de yeso, papel maché, arcilla de secado rápido para las orejas, cartón, papel de aluminio y cinta de carrocerero para reforzar los pómulos y la estructura. Se utilizó una cabeza de maniquí como molde para la fabricación de esta. La capa de pintura es *gouache* aplicada con la técnica del puntillismo.



Fig 17: Proceso de creación de la máscara de Semillas de cartón.

Fuente: Áxel Martínez de Madrid Guijarro

El fin de semana anterior a la filmación, nos acercamos Maria Jesús Esteve (directora), Leonardo Guevara (Productor), Ana González (directora de fotografía) y yo, junto a los actores Lino Landete y “Jackson” (nombre artístico). Realizamos un ensayo y, junto a la directora de fotografía nos aseguramos de que no había ninguna incoherencia entre la dirección artística, su dirección fotográfica y la localización. Y resolvimos diversos problemas de última hora relacionados con el posicionamiento de ciertos elementos del *atrezzo* y los focos para minimizar los problemas durante los días de rodaje.



Fig 18: Setting de props de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia

2.2.2. Producción.

El rodaje se realizó el fin de semana del 28 de febrero al 2 de marzo de 2025. Distribuimos a todo el equipo en dos coches, recogimos al personal en la estación de Alacant Terminal a las 08:00 y nos dirigimos a la localización, ubicada en Oliva, Valencia.

Llegamos a la localización a las 09:30 aproximadamente. Las tareas del equipo de arte consistieron en la colocación del *atrezzo*, montar la escenografía, supervisar que todos los actores tengan el maquillaje correcto y el vestuario acordado. Además, como director de arte, durante el rodaje debía supervisar todo el material artístico y los elementos de utilería y la composición del *atrezzo* y cómo este se relaciona con la puesta en escena.



*Fig 19: Coche de Carlos
Fuente: Elaboración propia*

El rodaje duró tres días, del viernes al domingo. La primera tarea que llevó a cabo el equipo de rodaje fue sacar todo el equipo audiovisual de sus bolsas y ordenarlo, además de colocar ordenadamente todo lo que no hiciera falta para el primer día en las estanterías que había en un cuarto de una de las cabañas.

Acto seguido, el equipo de rodaje se marchó a filmar las secuencias 2 y 3, en las que el personaje de Alfredo llega a la localización. Aunque, no sin antes asegurarme de que el actor vestía la indumentaria adecuada y el vehículo estaba correctamente decorado con el *atrezzo* correspondiente. Mientras tanto, Áxel Martínez de Madrid y yo, nos dedicamos a preparar el *atrezzo* y utilería de la parcela, la cabaña y el baño.



Fig 20: grabación de las secuencias 2 y 3 de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia

Debido a problemas de espacio dentro de la cabaña, tuvimos que reorganizar la ubicación de varios elementos de la cabaña como pudieron ser la mesa y las sillas, que se colocaron junto a una ventana cercana a la puerta, de esta manera no habría problema a la hora de ocultar el cableado de los focos y la pértiga mientras se filmaba, de esta forma también se facilita el movimiento del sonidista, que se podría ubicar tanto en la parte posterior de la caseta en las secuencias en las que los personajes están sentados, como en la entrada, cuando por ejemplo Víctor le enseña la caja de cereales.

Asimismo se colocó el televisor de tubo catódico y el reproductor de VHS en una pequeña mesa que hacía contacto con el muro adyacente al de la entrada. En el muro opuesto al descrito anteriormente colocamos el frigorífico, y en su adyacente el fregadero con la pila de platos sucios colocada posteriormente aprovechando los platos que el equipo utilizaría durante el almuerzo. Además aprovechamos el papel de un paquete de galletas para recortar y tirarlo por el suelo. También colocamos la caja de cereales en su lugar respectivo desde el que el personaje de Víctor la agarra.

Para finalizar con la cabaña nos dispusimos a preparar la mezcla de suciedad falsa, que como ya expliqué anteriormente estaba compuesta por café soluble, agua y arena. Posteriormente nos dispusimos a esparcirla por todo el mobiliario con una brocha y la mano para espolvorear. Obtuvimos un resultado muy satisfactorio, ya que parecía suciedad real y ambientaba muy bien la ubicación. De esta forma esta técnica de la suciedad falsa también se la aplicamos al baño, en el cual además colocamos telarañas falsas en las esquinas, en el retrete, el fregadero y la lavadora, también echamos tierra al suelo y hojas de los árboles que había dentro de la parcela para enfatizar el aspecto descuidado.

Para el coche de Alfredo, los objetos más importantes eran el periódico, el cual manchamos con un poco de café para que no pareciera nuevo, ya que supuestamente habían pasado casi treinta años desde su publicación. Lo colocamos en el asiento del copiloto junto a revistas diversas. Los asientos traseros los llenamos de libretas, bolsas de cámaras y equipo audiovisual correspondiente a principios de los años 2000 y revistas.

Una vez preparamos todo, Axel y yo nos dispusimos a ayudar al script a controlar el raccord en situaciones que tuvieran que ver con el atrezzo y los elementos utilitarios y nos fuimos turnando para hacer foto fija. También me dediqué a tareas diversas durante mis ratos libres como a ayudar a Ana, la directora de fotografía, además de supervisar los planos a los que posteriormente añadiría animación para asegurarme que no se cometía ninguna incoherencia con lo que acordé con la directora sobre las partes animadas durante la elaboración del guion técnico, ayudar con labores de producción, hice de sonidista, e incluso volqué archivos en los discos duros.

Al ser una producción pequeña, es normal que los roles varíen, haya fluctuaciones y, dentro de unos límites que establecimos por jerarquía, unos ayuden a otros. Esta flexibilidad permite optimizar recursos y adaptarse a las diversas tareas que surgen durante la producción. "El éxito de una producción audiovisual reside en la colaboración eficaz de un equipo diverso, cada uno desempeñando un papel crucial." Córdova Navarro, L. (s.f.) para Aragón Broadcast.

Un momento clave que se debe recalcar del rodaje fue la grabación de la secuencia final, que ocurre en la parcela, fuera de la cabaña, en la que el personaje de Víctor está enterrando el cuerpo de Alfredo tras haberle asesinado. La secuencia se compone de un plano que fue uno de los más complicados de filmar del corto por varias razones: debía ser filmado en ángulo contrapicado mientras el personaje de Víctor tapaba su rostro con la máscara fabricada por Axel y se simulaba que enterraba la cámara en el barro. Todo esto sin contar con que este plano contenía animación y debía ser filmado por la noche.

Para esto cavamos un pequeño hoyo en el que colocamos la cámara mientras la persona encargada de cámara la sostenía. Después colocamos dos ceferinos, uno a cada lado y utilizamos sus sujeciones para sostener una lámina de plástico transparente sobre la que el actor echaría la tierra con la pala.

Esta secuencia nos llevó varias horas de rodaje debido a los múltiples intentos que tuvimos que llevar a cabo debido a que, al tener al actor (Lino Landete) con la máscara puesta, su visión se vio totalmente restringida y debíamos conseguir que la tierra que él echaba entrase en el encuadre pero sin tapar totalmente su figura, debido a que posteriormente añadiría una animación de Deli abrazándolo por detrás para reforzar la idea de que está poseído por el personaje de animación.

Finalmente pudimos terminar de filmar la secuencia satisfactoriamente a pesar de todas las dificultades. Dando un resultado bastante bueno que acompañaba a la estética del cortometraje a la perfección y ayuda a potenciar el final.



Fig 21: Preparación de la secuencia final de Semillas de cartón. Fuente: Elaboración propia



Fig 22: Lino Landete en la secuencia final de Semillas de cartón. Fuente: Elaboración propia

Sin embargo, como cualquier otro rodaje, este no fue libre de problemas y dificultades que tuvimos que afrontar y aplicar soluciones que nos obligaron a modificar el plan de rodaje debido al retraso. Uno de los mayores problemas fue el clima, el cual nos dificultó la grabación de unas cuantas secuencias en exterior. Sobre todo en las que Alfredo se encuentra dentro del vehículo y está observando a Víctor con sus prismáticos.

Además de este problema tuvimos otro percance con el actor de Alfredo, el cual no podía acudir el sábado a rodaje, lo que nos obligó a tener que filmar durante el sábado casi todos los planos en los que solo aparecía Víctor. Y en cuanto al otro actor, debido a su edad y demás factores que se encuentran fuera de nuestro control, tenía dificultades para aprenderse el guion de memoria, lo cual nos obligó a repetir las tomas más de lo esperado.

A pesar de estos problemas logramos sacar el rodaje adelante de manera satisfactoria, en tiempo y forma, lo que nos hizo sentir satisfechos y aliviados, ya que no sabíamos si tendríamos que volver a la localización otro fin de semana para terminar, lo cual aumentaría el presupuesto del proyecto y reduciría el tiempo reservado para la postproducción.

Una vez finalizado el rodaje vino la etapa de producción de la animación. Esta fue creada y diseñada en un iPad air 2022 con el procesador Apple M1 y un Apple Pencil de segunda generación utilizando la aplicación Procreate Dreams.

Debido a que el programa no era capaz de procesar los archivos braw en 4k, el primer paso fue exportar una versión de esos archivos que sirvieran sólo y exclusivamente para cuadrar la animación. Por lo que los exporté en una resolución de 1920 x 1080 en mp4 y dentro de Procreate Dreams creé una secuencia en 4k y estiré la imagen. De esta forma no perjudicaría la calidad de los archivos de animación ya que estos los exportará en un .mov RGB+Alpha para posteriormente ser integrados en la postproducción.

La animación se creó en secuencias que corrían a 24 fotogramas por segundo, aunque fue animado a dobles exceptuando algunos planos como los del baño, ya que aparece agua animada que interactúa con Alfredo, debí ajustar en algunos momentos la animación dibujando fotogramas nuevos. Animarlo a dobles no fue una decisión tomada por dos razones: la más importante fue porque por cronograma debíamos reducir la carga de trabajo y el tiempo de producción, y la segunda razón es que el objetivo era alejarse lo máximo posible del movimiento fluido de producciones orientadas en general a un público infantil como podrían ser las películas de Disney. De esta forma también se enfatiza un tono que podríamos denominar como esotérico, y se conjunta mejor con la premisa del cortometraje.

En cuanto a la estética escogida finalmente, opté por una línea imperfecta creada a partir de un pincel digital que trata de simular la textura de un lapicero 6b. También añadí un efecto de parpadeo a la línea dibujando varias veces el mismo fotograma para evitar el estatismo, además de solo utilizar tonos grises y negros y de esta forma darle un toque tétrico a la animación,

Todo esto juntado con un diseño final del personaje de Deli, el conejo, que se aleja radicalmente de lo que se puede observar en las cajas de cereales o los dibujos animados infantiles, que al mismo tiempo contrasta con la identidad visual que le hemos otorgado al cortometraje en redes sociales..

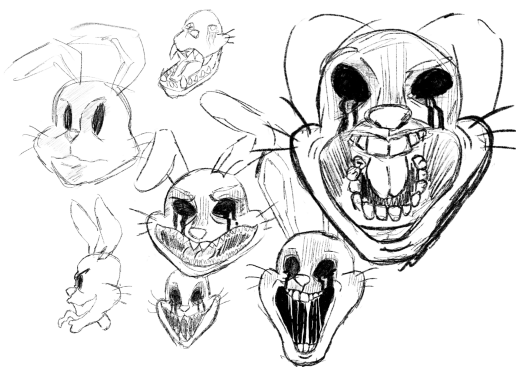


Fig 23: Bocetos finales para Deli, el conejo de Semillas de cartón. Fuente: Elaboración propia.

La animación fue dibujada frame a frame con la técnica de la animación 2d tradicional. La animación frame by frame (también conocida como animación tradicional) consiste en crear cada fotograma individualmente, dibujando o diseñando el movimiento de los personajes y objetos cuadro por cuadro. Cada fotograma es una ilustración que muestra una ligera variación respecto al anterior, lo que permite que el movimiento se vea fluido. (Martínez Cuesta, 2025).

Para crear este tipo de animaciones utilicé la herramienta de papel cebolla, que es una característica que permite al animador ver los frames anterior y el posterior al que está trabajando en cada momento. De esta manera se facilita mucho dibujar un movimiento fluido y coherente.

Para empezar a animar, siempre, para cada plano dibujé un esquema de aceleración y deceleración y un boceto a modo de pequeña animática a modo de guía, y de esta forma facilitar el proceso.

Para obtener el efecto de que la línea parpadea, simplemente tuve que dibujar varios frames de un mismo elemento cuando su animación está en reposo procurando que cada frame adquiriera variaciones en el dibujo relacionadas con el tamaño y la ubicación del elemento, desplazando este ligeramente a los lados. Básicamente se trata de evitar uno de los 12 principios de la animación, el principio de consistencia de forma o dibujo sólido, y repetir la cadena de frames varias veces.

El principio de solidez hace referencia a dos cosas. La pose que estemos realizando debe ser natural, creíble y que guarde el equilibrio. Además debe poder hacerlo durante toda la secuencia. Esto es más comprensible en Animación 2D, ya que nuestros dibujos deben mantenerse proporcionales. En cambio, en Animación 3D, nuestros personajes ya están previamente modelados y en esencia, no debemos preocuparnos por este aspecto (Cortes, 2024).

Una vez terminada la producción de la animación tocaba integrarla en la grabación, para lo cual, como expliqué anteriormente, la exporté en formato .mov transparente y la dejé lista para ser utilizada en la fase de postproducción.

2.2.3. Postproducción.

En la fase de postproducción, tomé el papel de supervisar el tratamiento tanto de los elementos artísticos como de la animación. Para llevar esta tarea a cabo, creamos un grupo de whatsapp entre María Jesús Esteve, la directora, Laura Rubio Hurtado, la montadora, Rubén Prieto Molina, el encargado de etalonaje, y yo. Allí debatimos y concertamos tiempos y aseguramos que el cronograma era viable.

También concertamos citas para llevar a cabo llamadas por la aplicación de discord, de esta forma podríamos asegurar que la visión creativa se mantenía y al mismo tiempo, Maria Jesús y yo podíamos resolver cualquier duda sobre el material entregado.

Todo el proceso relacionado con la postproducción se realizó al mismo tiempo que yo creaba la animación. Es decir, entre marzo y mayo. Aunque tuvimos que alargarlo unos días de junio debido a imprevistos y los horarios que podía manejar Laura. Aún así no se terminó al 100% pero pudimos terminar una versión en *beta*. (Prevemos que el cortometraje estará terminado para agosto de 2025)

La animación se integró superponiéndola al vídeo en Adobe Premiere Pro, mismo programa desde el que se realizó el montaje. De esta forma se facilita el traspaso de los archivos a Rubén, quien al tener asignada la tarea del etalonaje, se fue encargando de la integración de la animación a medida que yo le iba enviando animaciones nuevas para agregar al montaje. A través de la corrección de color y el etalonaje se realizó casi toda la integración de los elementos animados. Aunque para algunos planos se utilizó After Effects para la integración de pequeños detalles como sombras y luces.

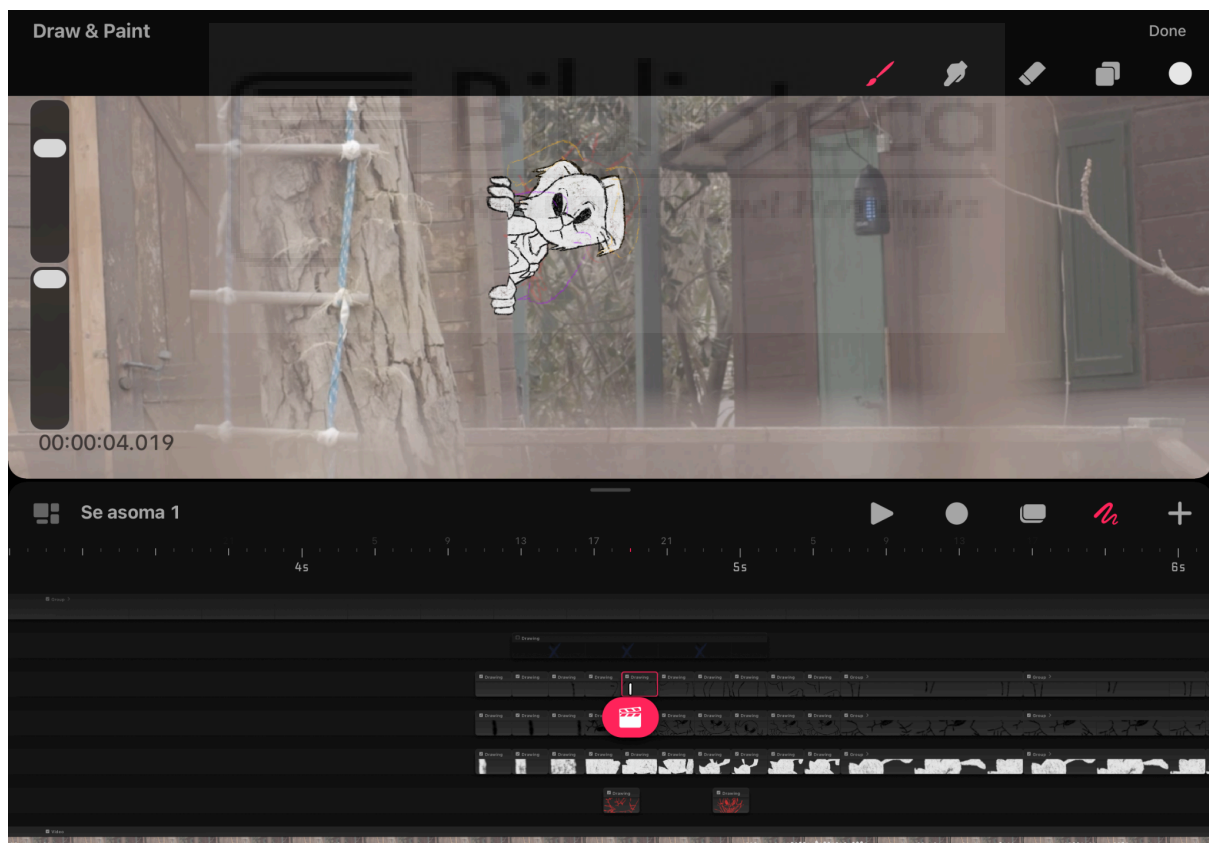


Figura 24. Animación en Procreate Dreams. Fuente: Elaboración propia

3. Resultados del proyecto y la experimentación.

A pesar de lo ambicioso que resulta este proyecto y la cantidad de problemas logísticos y presupuestarios que dificultaron la puesta en escena de todos los elementos artísticos acordados inicialmente, conseguimos sacar adelante el proyecto de manera realmente satisfactoria asegurando diversos estándares de calidad gracias a que muchas de las personas que trabajamos en el rodaje teníamos tanto objetos que estaban en el desglose de arte, como otros que añadimos posteriormente. Además la localización jugó a nuestra favor enormemente, no solo por la ambientación del propio lugar, sino que debido a que pertenece a mi familia, nos aseguró poder estar allí todo el tiempo necesario, además de permitirnos pasar la noche en una de las cabañas a tres de nosotros, facilitando así diversas tareas diarias de preparación del set, y reducir enormemente el presupuesto, entre otras.

En cuanto a la experimentación mezclando animación 2d con imagen real en un corto de terror/suspense paranormal, debo afirmar que me siento realmente satisfecho con el resultado. No solo con la calidad de animación que logré, sino también la integración con la grabación. Si bien no es perfecta, la verdad es que resulta muy convincente y pienso que podría inspirar a otras personas a embarcarse en proyectos de estas características.

El proyecto a día de hoy continúa en postproducción, afinando tanto el montaje como el color, integrando la animación, entre otras cosas. Además, la animación continúa ya que pretendo añadir varias animaciones extra a diversos planos ya filmados.

4. Conclusiones y discusión.

No todos los días tiene uno la oportunidad de contar con un equipo dispuesto a experimentar y asumir riesgos, y menos en un trabajo de fin de grado como este. A lo largo de todo el proceso de creación de *Semillas de Cartón* he podido afianzar las habilidades que he adquirido durante los cuatro años de Comunicación Audiovisual.

La experiencia ha resultado ser realmente satisfactoria, ya que los objetivos planteados para este proyecto se han cumplido eficazmente. Me ha permitido experimentar las tareas asignadas a la dirección de arte, además de mezclarlas con una de mis grandes pasiones como es la animación.

En cuanto a la pregunta realizada al principio de este dossier: ¿Podría funcionar la utilización de la mezcla entre animación 2D e imagen real para el desarrollo de una producción audiovisual del género de terror/thriller? En mi opinión, la respuesta es sí, sí que puede funcionar, aunque para ello es de vital importancia dedicarle mucho tiempo a la preproducción del proyecto, quizás más del habitual, debido a la prueba y error de varios diseños e ideas animadas, tratando de buscar ese punto en el que, hablando coloquialmente “empieza a dar mal rollo”. Como expliqué anteriormente, el diseño final se vio fuertemente inspirado por la estética de Junji Ito.

Este proyecto no habría sido posible sin el esfuerzo de todas las personas que participaron en la realización de este cortometraje, tanto el equipo creativo como el técnico, y todas aquellas personas que, sin estar relacionadas directamente con la universidad ni la idea, decidieron confiarnos su ayuda y, sobre todo su tiempo. Agradecer también a todas las personas que me han apoyado y han hecho estos años de universidad más valiosos, a mi familia, a mis compañeros de clase, a mis profesores y a mi tutor de TFG, Sami Natsheh por toda su ayuda para que el proyecto llegara a buen puerto.

5. Bibliografía.

- Centro de Investigación de Estudios e Innovación Diseño y Marketing. (s.f.). *Funciones del director de arte*. Recuperado de <https://cei.es/funciones-del-director-de-arte/>
- Camacho, D. (2021, 20 de agosto). *¿Qué es un director de arte y cuáles son sus funciones?*. Platzi. Recuperado de <https://platzi.com/blog/director-de-arte/>
- Animum3D. (2024, 26 de septiembre). *¿Quién es Junji Ito? El maestro del terror que dio vida a Uzumaki*. Recuperado de <https://www.animum3d.com/blog/quien-es-junji-ito-uzumaki/>
- Córdova Navarro, L. (s.f.). *El éxito de una producción audiovisual reside en la colaboración eficaz de un equipo diverso, cada uno desempeñando un papel crucial*. Recuperado de https://aragonbroadcast.com/roles-en-una-produccion-audiovisual/?utm_source
- Rocky Mountain College of Art + Design. (2025, febrero 3). *The role of concept art in game development*. Recuperado de <https://www.rmcad.edu/blog/the-role-of-concept-art-in-game-development/>
- Giste Producciones. (2024, septiembre 5). *Roles en la producción audiovisual*. Recuperado de <https://www.gisteproducciones.es/post/roles-produccion-audiovisual>
- Martínez Cuesta, R. (2025, febrero 4). *Diferencias entre frame by frame e interpolación de movimiento*. IKONA Visual. <https://ikonavisual.com/blog/diferencias-entre-frame-by-frame-e-interpolacion-de-movimiento/>
- Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- Cortes, J. (2024, diciembre 20). *Los 12 principios de la animación 3D y 2D Disney*. Notodoanimacion. <https://www.notodoanimacion.es/los-12-principios-de-la-animacion-disney-libro/>
- Fotogramas. (2014, 28 de agosto). *Las 10 películas más populares que han mezclado imagen real con animación*. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g1706038/las-10-peliculas-mas-populares-que-han-mezclado-imagen-real-con-animacion/>
- ESDIP. (2020, 27 de mayo). *La mezcla de imagen real y animación en el cine*. ESDIP Escuela de Arte. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/mezcla-de-imagen-real-y-animacion-en-el-cine/>
- The Numbers. (s.f.). *Box office performance history for animation/live action movies*. Recuperado de <https://www.the-numbers.com/market/production-method/Animation-and-Live-Action>
- Heffernan, R. (2024, 29 de junio). *22 best movies that combine live action with animation, ranked*. Start Motion Media. Recuperado de <https://www.startmotionmedia.com/bestmoviesthatcombineliveactionwithanima/>

- Quintanilla, A. (2018, 20 de octubre). Top 16 películas que mezclan la animación e imagen real. IGN España. Recuperado de <https://es.ign.com/reportaje/140754/feature/top-16-peliculas-que-mezclan-la-animacion-e-imagen-real>
- Tulijoki, T. A. (2018, mayo). *The process of combining animation with live-action films* (Tesis de licenciatura, Degree Programme in Media). Tampere University of applied sciences. Recuperado de <https://www.theseus.fi/handle/10024/150142>
- Markstein, D. (2010). *The “Alice” comedies*. Toonopedia. Recuperado de <http://www.toonopedia.com/alicecom.htm#cont>
- Reyes González Flores, J. (2018). *Configuración semiótica del cuerpo terrorífico en el cine de horror*. Sincronía, 74. Universidad de Guadalajara. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742026/513855742026.pdf>
- De León Ramírez, F.J. (2018). *Ciertas estéticas del horror, ciertos horrores de la estética*. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v6-n2-de-leon>



6. Índice de figuras.

Figura 1. Desglose de arte de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	12
Figura 2. Concept art de los personajes Alfredo y Víctor. Fuente: Elaboración Propia.....	13
Figura 3. Fotograma del episodio piloto de la serie Breaking Bad. Fuente: AMC.....	14
Figura 4. Paletas de colores de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	14
Figura 5. “Jackson” vestido de Alfredo. Fuente: Elaboración propia.....	15
Figura 6. Lino Landete vestido de Víctor. Fuente: Elaboración propia.....	15
Figura 7. Periódico de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	16
Figura 8. Plantas de atrezzo de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	17
Figura 9. Interior de la cabaña. Fuente; Elaboración propia.....	17
Figura 10. Posibles personajes de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	18
Figura 11. Pruebas de rostro de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	18
Figura 12. Concept art de Deli, el conejo de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	18
Figura 13. Deli el conejo, mascota de los cereales delicia. Fuente: Elaboración propia.....	18
Figura 14. Cartel de búsqueda de financiación. Fuente: Elaboración propia.....	18
Figura 15. Collage de paneles de Junji Ito. Fuente: Elaboración propia.....	19
Figura 16. Recortable de la caja de Cereales Delicias. Fuente: Elaboración propia.....	20
Figura 17. Proceso de creación de la máscara de Semillas de Cartón. Fuente: Áxel Martínez.....	20
Figura 18. Setting de props de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	21
Figura 19. Coche de Carlos. Fuente: Elaboración propia.....	21
Figura 20. Grabación de las secuencias 2 y 3 de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	22
Figura 21. Preparación de la secuencia final de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	24
Figura 22. Lino Landete en la secuencia final de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia.....	25
Figura 23. Bocetos finales para Deli, el conejo de Semillas de Cartón. Fuente: Elaboración propia...	26
Figura 24. Animación en Procreate Dreams. Fuente: Elaboración propia.....	28

7. Anexos.

Anexo 1. Guión literario de *Semillas de Cartón*

SEMILLAS DE CARTÓN

por:

Carlos González
María Jesús Esteve
Leonardo Guevara

1-INT. ESTUDIO. DÍA

JORGE(9) está parado frente a una cámara. Se encuentra en un estudio abierto, pero detrás solo tiene una tela negra. Va muy arreglado con un jersey y repeinado. Enfrente tiene a su MADRE y al DIRECTOR DE CASTING. Ambos le miran. Tiene que decir las frases del guion que aprendió en su casa para el nuevo anuncio de los cereales Delicias, pero no le sale.

MADRE DE JORGE (OFF)

Vamos Jorge. ¿Qué te pasa? Si en casa lo decías muy bien.

DIRECTOR CASTING (OFF)

No pasa nada Jorge. Todos nos ponemos a veces nerviosos. ¿Por qué no tratas de decir la primera frase?

Hay un momento de silencio. Jorge parece muy tenso.

JORGE

(en voz muy baja)

No hay nada como los Cereales Delicias.

Jorge agacha la cabeza. Tiene mucho miedo.

MADRE DE JORGE (OFF)

¿Pero qué te pasa, cariño? Así no te escuchamos.

DIRECTOR CASTING (OFF)

¿Esta todo bien, Jorge? Si no te acuerdas lo dejamos.

MADRE DE JORGE (OFF)

No, no. Seguro que puede. Vamos Jorge como en casa, anda

JORGE:

(nervioso)

Es que él no me deja

DIRECTOR DE CASTING (OFF)

¿Quién no te deja?

JORGE:

(angustiado)

Está muy enfadado. Me quiero ir...

MADRE DE JORGE (OFF)

No te entendemos, cariño. ¿Qué pasa?

Jorge:

(se pone serio)

(mirando a cámara) Ya está aquí.

Se escuchan murmullos.

2-INT. COCHE. DÍA

ALFREDO (27) está conduciendo solo por una larga carretera. En el asiento del copiloto porta una videocámara handycam y varios recortes de periódico. Lleva una gabardina puesta y mientras conduce habla a una grabadora que lleva en la mano.

ALFREDO:

12:30 de la mañana del martes 5 de febrero. Me dirijo a la dirección que dejaron en mi puerta. Llevo conmigo una videocámara. No sé con quién me voy a encontrar ni quién me dejó el paquete, pero creo que puede ser importante para el caso. Al fin y al cabo es la única pista después de 30 años. Es como retroceder en el tiempo.

Sigue conduciendo hasta llegar a una parcela apartada en medio del campo.

3-EXT. CAMPO. DÍA

Baja del coche y vuelve a hablar a la grabadora.

ALFREDO:

Estoy en el punto exacto y no hay mucho movimiento. Veo dos cabañas de madera, parecen abandonadas.

Alfredo observa todo a su alrededor e inspecciona el terreno, mira a través de la verja. Ve como hay un hacha tirada en el suelo rodeada de madera.

ALFREDO:

(gritando)

Hola. ¿Hay alguien?

Alfredo mira a todos lados. No ve a nadie. Observa que el candado de la verja está abierto y pone su mano sobre él. Un hombre aparece de repente detrás de la verja.

VÍCTOR:

¿Y tú quién eres?

VÍCTOR (70) tiene un aspecto descuidado. Viste con una camisa y pantalón de chándal. En su mano lleva una escoba de césped.

ALFREDO:

Buenas. Mi nombre es Alfredo Pascual, soy periodista. Quería hacerle algunas preguntas acer-

VÍCTOR:

(seco)

Anda, Lárgate de mi propiedad

ALFREDO:

(decidido)

Solo serán unos minutos. ¿Podemos charlar?, tan solo serán unas preguntas.

VÍCTOR:

(seco)

No sé qué coño quieres, pero no me interesa. Te quiero fuera de mi propiedad ya.

VÍCTOR se aleja hacia su casa.

ALFREDO:

(seguro)

¿Sabe usted algo de los tres niños desaparecidos en el casting de los cereales Delicias?

Hay un silencio tenso. Víctor se gira

VÍCTOR:

(enfadado y un poco asustado)

No te atrevas a jugar con eso, niño.

Se marcha definitivamente a su casa.

4-INT.COCHES.TARDE-NOCHE

ALFREDO está con unos prismáticos observando desde una posición más lejana los movimientos de VÍCTOR. Coge su grabadora

ALFREDO:

20:30 de la noche. Parece que el sospechoso no tiene muchos planes. Su única salida está siendo para tirar la basura

Vuelve a observar con los prismáticos.

ALFREDO:

Está claro que no quiere hablar del caso. Apenas mencioné a los tres niños y vi el cambio en su cara... Hay algo que lo atormenta. No son solo nervios. Es... miedo.

5-INT.COCHES.DÍA

ALFREDO se despierta, lleva la misma ropa que el día anterior. Empieza a desperezarse y acto seguido observa por los prismáticos como VÍCTOR está regando las plantas de su jardín.

ALFREDO:

Vaya, vaya... qué madrugador.

(bosteza)

Se ve a VÍCTOR que gira la cabeza, hablando hacia el punto ciego de ALFREDO

ALFREDO deja de mirar y de la guantera del coche saca algo para comer, lo abre y le pega un bocado. Vuelve a mirar por los prismáticos y VÍCTOR ya no está, sin embargo ve una silueta oscura difusa sosteniendo la regadera y mirándole fijamente. Quita los prismáticos del susto.

ALFREDO:

(asustado)

¿Qué coño?.

Vuelve a mirar y ya no hay nada. De repente, VÍCTOR golpea la puerta del coche y ALFREDO se asusta.

VÍCTOR:

(contundente)

No es suficiente con allanar mi propiedad que encima tienes que acosarme.

ALFREDO no dice nada y le mira un poco espantado.

VÍCTOR:

Acompáñame.

Alfredo coge su cámara, sale del coche y lo sigue.

6- EXT. DESCAMPADO DELANTERO CASETA. DÍA

Al pasar por su entrada ALFREDO observa la regadera en el suelo.

7-INT.CASETA-COCINA. DÍA

Ambos entran por la puerta. La caseta es pequeña, de madera. Todo está muy desordenado. Tiene una mesa y una tele pequeña.

VÍCTOR:

(seco y directo)

Ahora pregunta lo que quieres y que sea rápido.

VÍCTOR abre la nevera y toma una botella de cristal de leche.

ALFREDO:

¿Le importa que le grabe?

VÍCTOR le mira serio y en silencio. ALFREDO le hace señales pidiendo permiso y al final decide sacar la cámara y grabar.

ALFREDO:

Puede decir su nombre y apellido a cámara

VÍCTOR:

(serio y molesto)

Mi nombre es Víctor Lloret

ALFREDO:

¿Y qué te trajo a vivir tan lejos de la ciudad?

VÍCTOR:

(seco)

Evitar estar cerca de las personas... (hace una pausa)

¿En serio es necesario que me grabes?

ALFREDO:

Necesito tenerlo todo documentado, sino no podré publicarlo.

Pero no te preocupes, te censuraré la cara.

VÍCTOR le pone mala cara y vuelve a beber leche. Tras un silencio incómodo, ALFREDO continúa.

ALFREDO:

¿Qué sabe de los niños desaparecidos en un comercial de cereales hace 30 años?

Víctor:

(sonríe)

Te mostraré algo que te pueda interesar.

ALFREDO no deja de grabar con la cámara y sigue a VÍCTOR con la cámara. VÍCTOR busca entre una cajas. Finalmente saca un paquete antiguo de cereales.

VÍCTOR:

(pensativo)

Aquí está. Los Cereales Delicias. Eran mis favoritos cuando era un crío.

VÍCTOR sostiene el paquete de cereales, que tiene un aspecto desgastado. ALFREDO lo graba de cerca mientras VÍCTOR lo examina.

VÍCTOR:

Todos los niños querían probarlos después de ver ese maldito anuncio...

ALFREDO:

¿Tu sabes lo que pasó en este caso, verdad?

Se escuchan unos pasos. Víctor guarda el paquete de cereales. Da unos pasos rápidos hacia una ventana. Angustiado la cierra rápidamente

VÍCTOR:

(calmado, pero con angustia)

Te advierto chaval, no te conviene... No te lo creerías y de todos modos ya han pasado demasiados años.

ALFREDO:

(serio)

He estado investigando este caso por más de cinco años. Por todo lo que he visto, no podrías llegar a sorprenderme.

VÍCTOR:

(casi en un susurro)

No se trata de sorprender a nadie, se trata de que es peligroso

ALFREDO guarda silencio, incómodo. VÍCTOR regresa a las cajas y empieza a revolver entre ellas. Finalmente, saca un viejo álbum de fotografías.

VÍCTOR:

Mira esto.

Ambos se sientan y VÍCTOR le muestra el álbum a ALFREDO. Hay imágenes del set de rodaje del comercial: los niños sonrientes, el equipo de producción, decorados coloridos. VÍCTOR vuelve a tomar el frasco con leche y toma un sorbo. ALFREDO se detiene en una foto donde aparece un grupo de niños, incluido Jorge.

ALFREDO:

Jorge... Este fue el último niño en ser visto, ¿verdad?

Víctor asiente en silencio. Alfredo nota algo extraño en la esquina de la foto: una figura borrosa, apenas visible

ALFREDO:

¿Qué es esto?

ALFREDO logra distinguir una **sombra saliendo del fondo** de una fotografía

VICTOR se levanta e intenta quitarle el **álbum** a ALFREDO.

VÍCTOR:

(cortante)

No es algo que debamos discutir.

ALFREDO:

(evitando darle el álbum)

Espera, Víctor. Esto podría ser importante. Esa figura-

VÍCTOR:

(interrumpiéndolo)

¡Basta!, dame eso.

ALFREDO logra ver a **la sombra mucho más clara**, se asusta un poco y suelta el álbum.

Durante el forcejeo, VICTOR derrama leche sobre ALFREDO

VÍCTOR:

(gritando)

Pero qué haces... ya te dije que lo que pasó ese día... Debes irte ya.

ALFREDO intenta tranquilizar a VICTOR

ALFREDO:

Tranquilo, tranquilo. No te quiero molestar más.

Hay una pausa

ALFREDO:

Déjame ir al baño a limpiarme esto y ya.

VICTOR asiente y con su mano le indica la dirección en silencio y visiblemente enfadado

8-INT.BAÑO.DÍA

ALFREDO entra en el baño. Es bastante reducido y parece que no se use. Comienza a limpiarse con **tiras de papel**. Saca la cámara y empieza a grabarse.

ALFREDO:

(nervioso)

Está pasando algo muy extraño. Hay algo en esta casa que está intentando ocultar. No sé lo que es, pero no me pienso ir.

Creo que este tío es el que secuestró a los niños, me quiere tender una trampa, pero lo tengo todo controlado. Si logro que

me diga suficiente información tendré la crónica más grande de mi carrera

Cierra la cámara y se pone la mano en la cabeza. Se empieza a encontrar un tanto mareado y, al abrir el grifo, observa como sale una pasta negra extraña. Desde abajo comienza a subir también.

ALFREDO:
(confuso)
¿Pero qué es esto?

Pone su mano debajo del grifo y mira sus manos manchadas con la pasta negra e intenta quitarsela desesperadamente, utilizando el papel.

ALFREDO:
¡Qué asco, qué es esto!
Mientras se limpia las manos, observa en el espejo una sombra en la ventana del baño que le mira fijamente.

ALFREDO voltea a ver rápidamente sin poder observar nada.

La puerta se cierra detrás de él, e intenta forcejear.

ALFREDO:
(gritando)
¡VÍCTOR, se me ha cerrado la puerta!

Mira un llavero al lado de la puerta con una llave y lo toma para abrirla, en cuanto la mete y gira la cerradura, mientras lo hace voltea a ver el resto del baño, observa que poco a poco todas las cosas a su alrededor empiezan a cobrar vida como animaciones, saliéndoles ojos y avivando sus colores.

ALFREDO:
¡Qué es todo esto!

Sale de inmediato del baño y corre hacia el salón donde se encuentra VÍCTOR

9-INT.CASETA-COCINA. DÍA

Entra decidido.

ALFREDO:
¿Qué está pasando en esta casa? ¿Estas intentando jugar conmigo?

Víctor se acerca a él violentamente.

VÍCTOR:

(voz quebrada)

¡Estoy intentando que te largues! Que dejes esto, si sigues, terminarás igual que nosotros!

ALFREDO:

¿Nosotros?

Víctor se congela por un momento. Empieza a caminar hacia la puerta.

VÍCTOR:

Él ya está aquí.

ALFREDO:

¡Basta, que intentas!

VÍCTOR se detiene en el marco de la puerta. Habla sin mirarlo.

VÍCTOR:

Lo mejor que puedes hacer es olvidarte de todo esto. Pero si insistes... busca la cinta.

ALFREDO:

¿Qué cinta? Vamos, si tienes algo que ver con todo esto dímelo y ya está

VÍCTOR:

(grave)

Está ahí, la última toma. Yo te lo he advertido, pero si insistes miralo por ti mismo.

ALFREDO se acerca a la cinta y la pone en un reproductor.

VÍCTOR:

Ya tienes lo que querías, ahora ya no hay vuelta atrás.

En la pantalla se ve a ALFREDO en su departamento con muchas hojas, dando a entender que está investigando el caso, y demás momentos desde que salió en busca de VÍCTOR.

ALFREDO

¿Qué es esto? ¿Quién coño me ha grabado?

ALFREDO se gira y ve como VÍCTOR está agarrando algo, y posteriormente se ve que es un hacha.

VÍCTOR

Lo siento, ahora que lo sabes todo, no me dejaré en paz hasta que acabe contigo.

VÍCTOR se acerca a Alfredo mientras se ve una sombra hablándole a la oreja.

ALFREDO
(asustado)
¿Qué coño haces?

ALFREDO confundido corre hasta la puerta, acerca su mano a la cerradura para girar la llave y abrirla, pero antes de tocarla, la llave sale y se va volando como animación, intenta abrir la puerta sin la llave pero no lo consigue tras varios intentos.

ALFREDO se pone a forzar la puerta para intentar salir mientras pega gritos de auxilio.

VÍCTOR
Yo tampoco lo entendí cuando era niño. Me eligió a mí, no me hizo daño y a cambio, no puedo negarme.

ALFREDO
(sollozando)
¡No, espera, para por favor!

VÍCTOR
Estabas investigando demasiado, te ha traído hasta aquí y yo ahora tengo que...

VÍCTOR se transforma en la animación, mientras ALFREDO sigue sollozando.

Alfredo
¡No!

VÍCTOR le mete un hachazo (se ve el rostro de Víctor al que le salpica sangre)

Fundido a NEGRO.

Grafismo: TÍTULO "SEMILLAS DE CARTÓN"

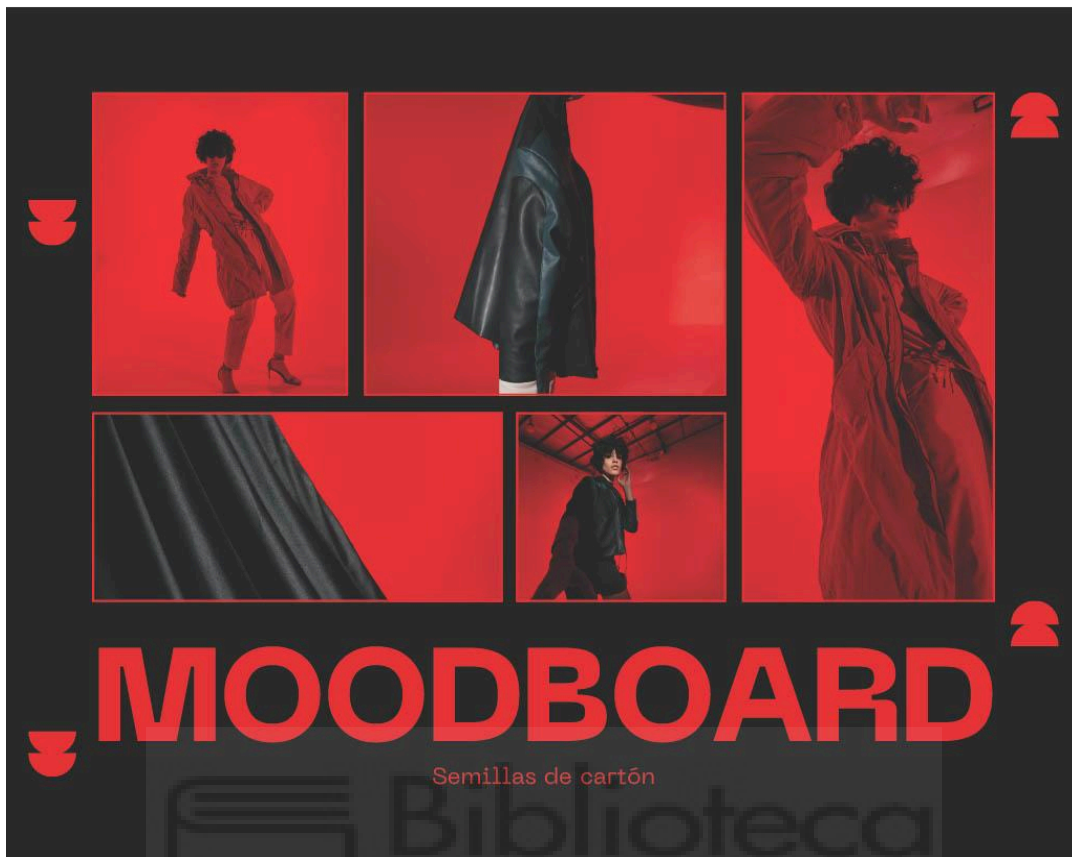
10-EXT.DESCAMPADO TRASERO CASETA. TARDE

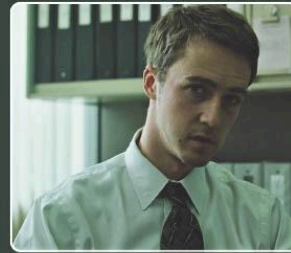
VÍCTOR ha cavado un hoyo y tiene al lado el cadáver de ALFREDO envuelto en bolsas de basura. Lleva una máscara con forma de conejo. La animación lo abraza desde atrás y se siente seguro. Vuelven a ser uno

FIN.



Anexo 2. Mood Board de *Semillas de Cartón*

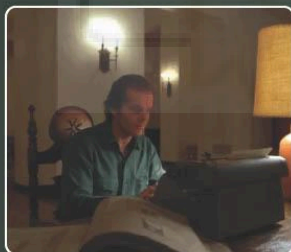




FIGHT CLUB



Diseño estético

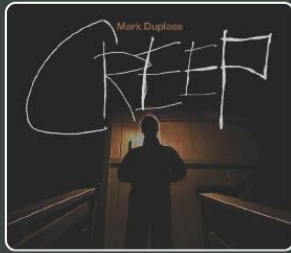


EL RESPLANDOR



Diseño estético

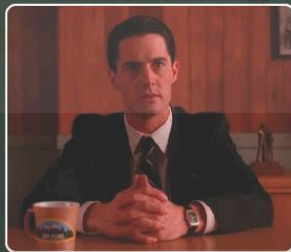
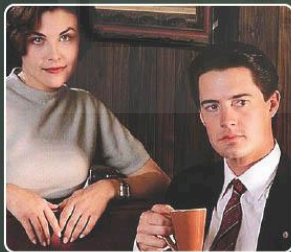
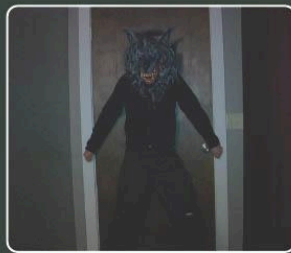




CREEP



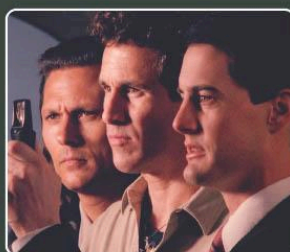
Diseño estético



TWIN PEAKS

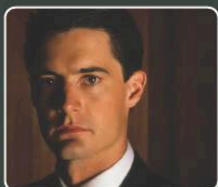
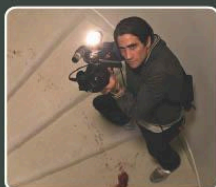


Diseño estético

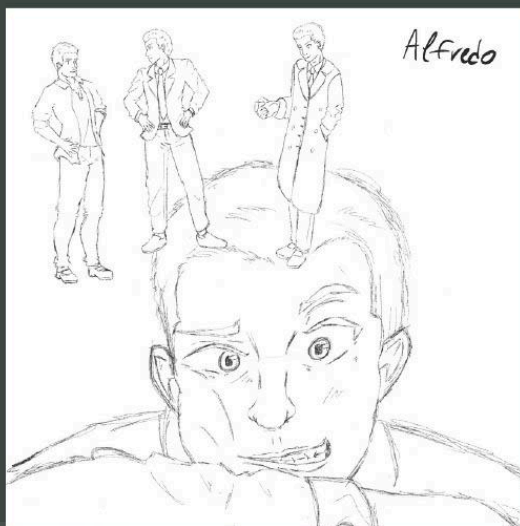


ALFREDO

Protagonistas

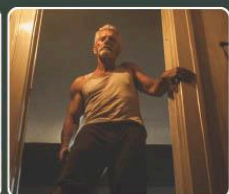


CONCEPT ART DE ALFREDO

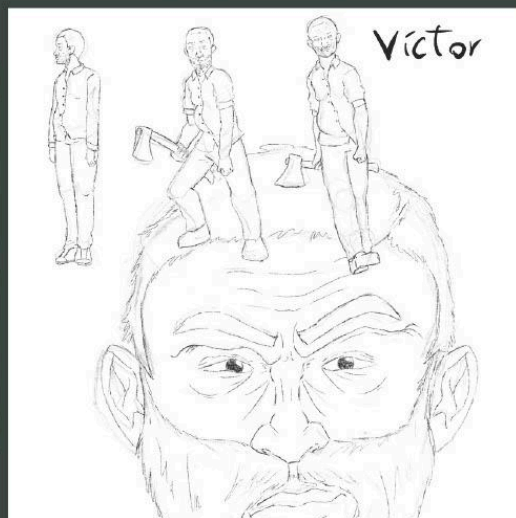


VÍCTOR

Protagonistas



CONCEPT ART DE VÍCTOR



VISUAL

Paleta de color



EXTERIOR



DENTRO DE LA CASITA



RELACIÓN DE ASPECTO

4:3

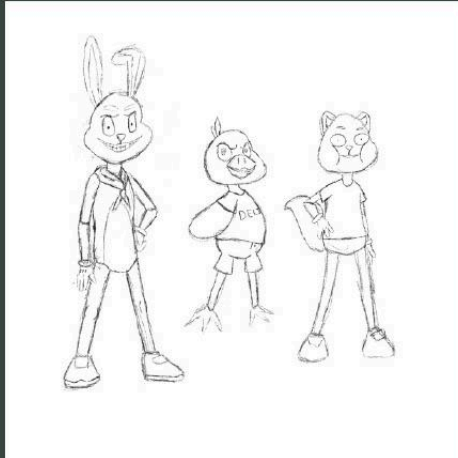


24 FPS

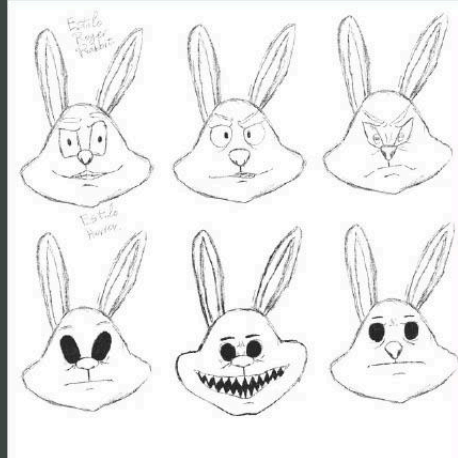


ANIMACIÓN

Bocetos



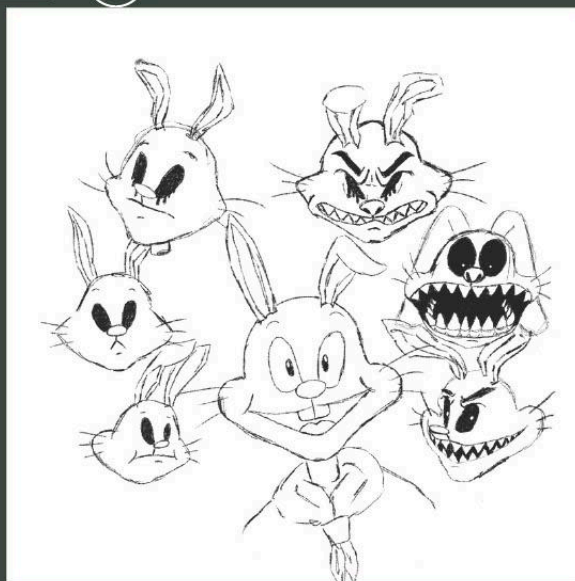
DISEÑOS INICIALES DE DELI



DISEÑOS INICIALES DE ROSTRO

ANIMACIÓN

DISEÑO FINAL DELI



Anexo 3. Desglose de arte de *Semillas de Cartón*

DESGLOSE DE ARTE									
Nº	INT/EXT	LOCALIZACIÓN	ATREZDO	VEHÍCULOS	PERSONAJES	VESTUARIO	UTILERÍA DE ACCIÓN	MAQUILLAJE	ANIMACIÓN
1	INT - DÍA	ESTUDIO	SILLA, FONDO OSCURO VIDEOCÁMARA HANDYCAM, RECORTES DE PERISCOPIO, MUÑEJO DE HANIMANA QUE BALIA (OPCIONAL), CENIZA Y CINERARIO (si el coche no tiene). Paquete de tabaco, crucifijo y pulsera de espaldas alabes al interior, una moneda del NOLLA, un libro de autorayala, una foto de Arnold Schwarzenegger con una pinta. En los asientos de detrás, unas cajas con librerías y documentos, unos auriculares, secciones de faldas, otras cámaras de repuesto. En la guantera, una carta sin abir de su pasado, una caja de pastillas para el insomnio.		JORGE 0 (NRO)	JERSEY (A PODER SER NARANJA CON CUELLO BLANCO)		0 POLVOS DE TALCO	
2	INT - DÍA	COCHECAMPELLO	MALEZA FALSA (PARA QUE PAREZCA ABANDONADA LA PARCELA), HACHA, MADERA, CANDADO	COCHE, DRON	ALFREDO	GABARDINA Y PANTALONES CHINOS BEIGE	GRABADORA PORTÁTIL	POLVOS DE TALCO	0 NATURAL
3	EXT - DÍA	CAMI TERRA NOVA	VIDEOCÁMARA HANDYCAM, RECORTES DE PERISCOPIO, MUÑEJO DE HANIMANA QUE BALIA (OPCIONAL), CENIZA Y CINERARIO (si el coche no tiene). Paquete de tabaco, crucifijo y pulsera de espaldas alabes al interior, una moneda del NOLLA, un libro de autorayala, una foto de Arnold Schwarzenegger con una pinta. En los asientos de detrás, unas cajas con librerías y documentos, unos auriculares, secciones de faldas, otras cámaras de repuesto. En la guantera, una carta sin abir de su pasado, una caja de pastillas para el insomnio.	COCHE	ALFREDO, VÍCTOR	GABARDINA Y PANTALONES CHINOS BEIGE (ALFREDO), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	GRABADORA PORTÁTIL, ESCOBA DE CÉSPED	POLVOS DE TALCO	0 NATURAL
4	INT - TARDE	COCHEDOLIVA	VIDEOCÁMARA HANDYCAM, RECORTES DE PERISCOPIO, MUÑEJO DE HANIMANA QUE BALIA (OPCIONAL), CENIZA Y CINERARIO (si el coche no tiene). Paquete de tabaco, crucifijo y pulsera de espaldas alabes al interior, una moneda del NOLLA, un libro de autorayala, una foto de Arnold Schwarzenegger con una pinta. En los asientos de detrás, unas cajas con librerías y documentos, unos auriculares, secciones de faldas, otras cámaras de repuesto. En la guantera, una carta sin abir de su pasado, una caja de pastillas para el insomnio.	COCHE	ALFREDO, VÍCTOR	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO-CAMBIÓ), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	PRISMÁTICOS, GRABADORA PORTÁTIL, BOLSAS DE BASURA	POLVOS DE TALCO	0 NATURAL
5	INT - DÍA	COCHEDOLIVA	VIDEOCÁMARA HANDYCAM, RECORTES DE PERISCOPIO, MUÑEJO DE HANIMANA QUE BALIA (OPCIONAL), CENIZA Y CINERARIO (si el coche no tiene). Paquete de tabaco, crucifijo y pulsera de espaldas alabes al interior, una moneda del NOLLA, un libro de autorayala, una foto de Arnold Schwarzenegger con una pinta. En los asientos de detrás, unas cajas con librerías y documentos, unos auriculares, secciones de faldas, otras cámaras de repuesto. En la guantera, una carta sin abir de su pasado, una caja de pastillas para el insomnio.	COCHE	ALFREDO, VÍCTOR	CAMISA DESABROCHADA Y CORBATA DESABIDA (ALFREDO-CAMBIÓ), SUADERA Y PANTALÓN DE CHANDAL (VÍCTOR)	MANTA, DESODORANTE, PRISMÁTICOS, RESADERA, BOCATA, HANDYCAM	POLVOS DE TALCO	DELI REGANDO LAS PLANTAS GIRA LA CABEZA TETICAMENTE Y OBSERVA FUMANTE A ALFREDO.
6	INT - DÍA	PARCELA CASITA	Montaña de cajas, laterales, pila de platos sucios en el fregadero, mucho jabón, pan quemado, un cerrotero viejo y varios periódicos encima de la mesa, juguetes esparcidos por toda la habitación, interior y VHS		ALFREDO, 0 VÍCTOR	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO-CAMBIÓ), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	BOTELLA DE CRISTAL DE LECHE, VIDEOCÁMARA, Cajas, INDIETE ANTIGUO DE CEREALES, ALBUM DE FOTOS	POLVOS DE TALCO	FIGURA BORROSA A PENAS VISIBLE EN LA FOTO
7	INT - DÍA	BAÑO	Bolsas de basura, papel mojado, suciedad, laterales, manchas de café que aparenten suciedad, tierra y hojas		0 ALFREDO	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO)	VIDEOCÁMARA HANDYCAM, GRABADORA PORTÁTIL, TIRAS DE PAPER	POLVOS DE TALCO	SALE PASTA NEGRA DEL GRIFO, SOMBRÍA EN LA VENTANA.
8	INT - DÍA	CASITA	Montaña de cajas, laterales, pila de platos sucios en el fregadero, mucho jabón, pan quemado, un cerrotero viejo y varios periódicos encima de la mesa, juguetes esparcidos por toda la habitación, interior y VHS		ALFREDO, 0 VÍCTOR	CAMISA Y CORBATA (ALFREDO), CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	LLAVE, CINTA VHS, REPRODUCTOR VHS, HACHA	POLVOS DE TALCO	DELI HABLANDO AL CÉO DE VÍCTOR, LA LLAVE SALE VOLANDO, VÍCTOR SE TRANSFORMA EN LA ANIMACIÓN
8	INT - DÍA	DEPARTAMENTO	MULTIPLES HOJAS CON CHINCHETAS CONECTADAS, SILLA DE OFICINA		0 ALFREDO	CAMISA DIFERENTE (ALFREDO-CAMBIÓ)		POLVOS DE TALCO	LUZ ARTIFICIAL DE LA CABAÑA
9	EXT - DÍA	PARCELA	BOLSAS DE BASURA CON EL SUPUESTO CADÁVER DE ALFREDO		0 VÍCTOR	CAMISA ARRUGADA Y ANTIGUA Y PANTALONES DE CHANDAL (VÍCTOR)	HACHA EN LA MANO	POLVOS DE TALCO Y SANDRE FALSA	LOS BRAZOS DEL CONEJO ABRAZAN A VÍCTOR POR DETRAS

Anexo 4. Caja de Cereales Delicias



Anexo 5. Impresión de periódico de *Semillas de Cartón*

28 FEB. 1978

GRUPO APURO.

EL PULSO

EL DIARIO DE TU PROVINCIA

TRES NIÑOS DESAPARECIDOS EN LA FILMACIÓN DE UN ANUNCIO DE CEREALES DELICIAS.

Las autoridades investigan el inquietante caso ocurrido en Alicante

Alicante, 24 de febrero de 1978

En un giro inesperado de los acontecimientos, la filmación de un anuncio publicitario para los populares cereales Delicia se ha visto empañada por la desaparición de tres niños. El hecho ha conmovido a la comunidad local y ha generado alarma en las autoridades, quienes siguen investigando este misterio que ha dejado muchas preguntas sin respuesta.

El anuncio, que se estaba filmando en un pintoresco escenario ubicado en las afueras de Alicante, tenía como objetivo mostrar a un grupo de niños disfrutando de un desayuno familiar en un ambiente alegre y colorido. Sin embargo, durante el descanso, los tres niños desaparecieron misteriosamente y sin dejar rastro.

El investigador Leonardo Guevara, el cual es ni más ni menos que un huevardo que lo flipas ha decidido hacerse cargo de este caso. Junto a su fiel ayudante, la María Piba, y juntos acudieron al lugar de los hechos el pasado martes.



Colega, no sé qué más poner, pero da totalmente igual porque no se va a ver en el cortometraje. Quizás Semillas de Cartón son los amigos que haces por el camino. Vaya paranoia tronco, esto me está rallando mazo colega.

@semillasdecartón

pág 1

28 FEB. 1978

GRUPO APURO.

EL PULSO

EL DIARIO DE TU PROVINCIA

TRES NIÑOS DESAPARECIDOS EN LA FILMACIÓN DE UN ANUNCIO DE CEREALES DELICIAS.

Las autoridades investigan el inquietante caso ocurrido en Alicante

Alicante, 24 de febrero de 1978

En un giro inesperado de los acontecimientos, la filmación de un anuncio publicitario para los populares cereales Delicia se ha visto empañada por la desaparición de tres niños. El hecho ha conmovido a la comunidad local y ha generado alarma en las autoridades, quienes siguen investigando este misterio que ha dejado muchas preguntas sin respuesta.

El anuncio, que se estaba filmando en un pintoresco escenario ubicado en las afueras de Alicante, tenía como objetivo mostrar a un grupo de niños disfrutando de un desayuno familiar en un ambiente alegre y colorido. Sin embargo, durante el descanso, los tres niños desaparecieron misteriosamente y sin dejar rastro.

El investigador Leonardo Guevara, el cual es ni más ni menos que un huevardo que lo flipas ha decidido hacerse cargo de este caso. Junto a su fiel ayudante, la María Piba, y juntos acudieron al lugar de los hechos el pasado martes.



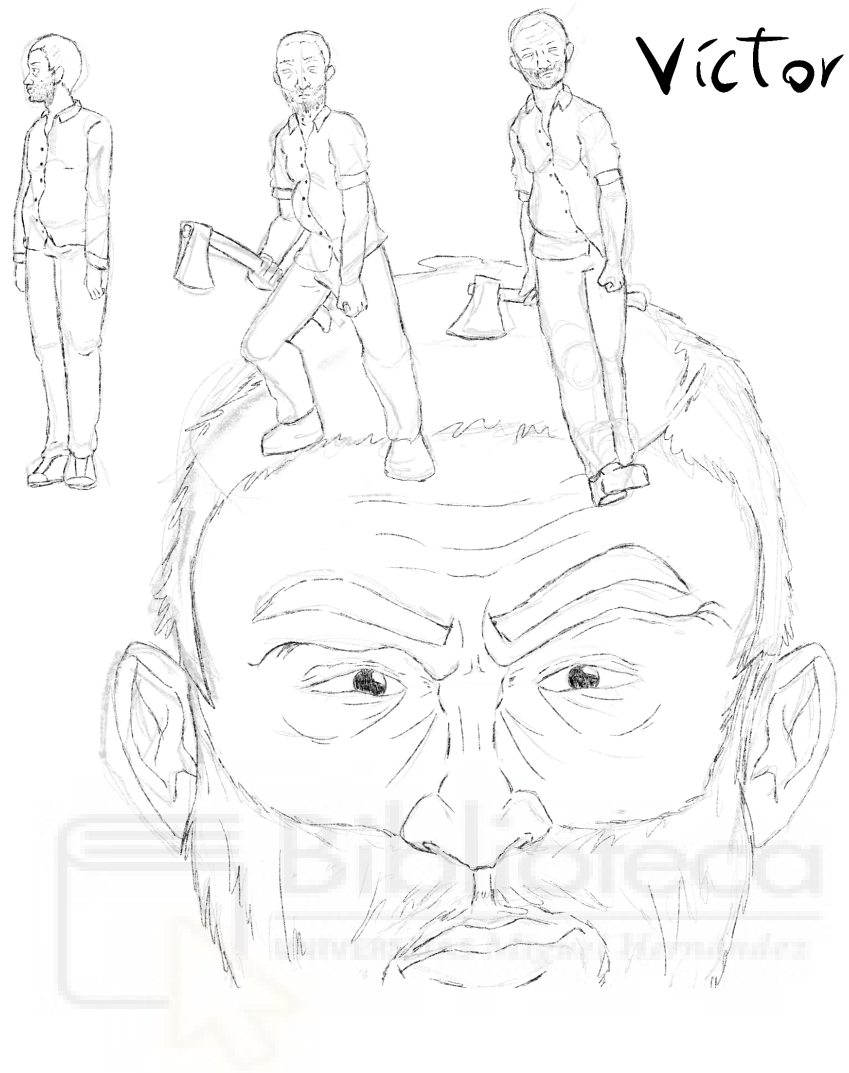
Colega, no sé qué más poner, pero da totalmente igual porque no se va a ver en el cortometraje. Quizás Semillas de Cartón son los amigos que haces por el camino. Vaya paranoia tronco, esto me está rallando mazo colega.

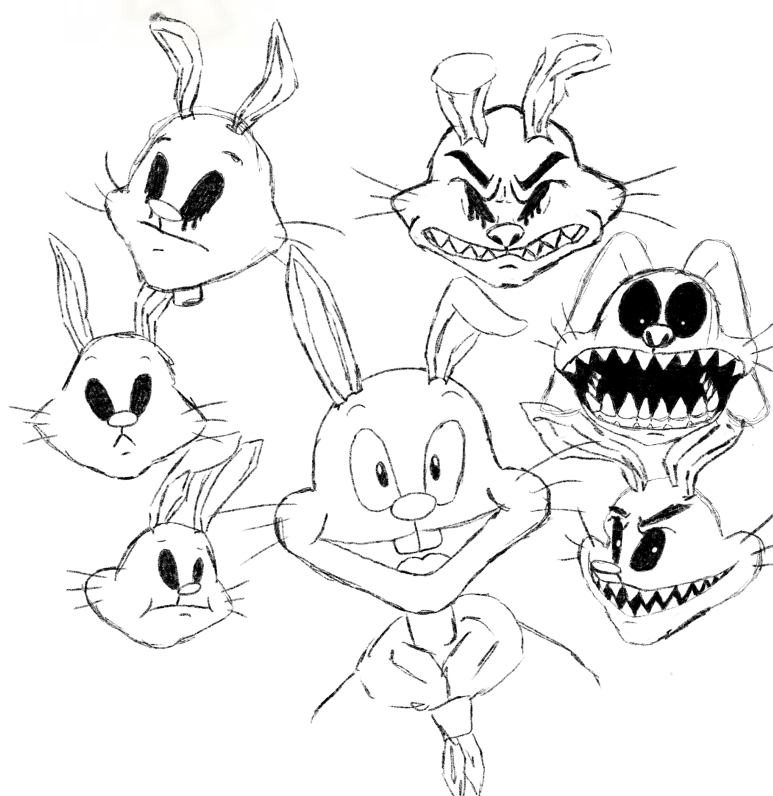
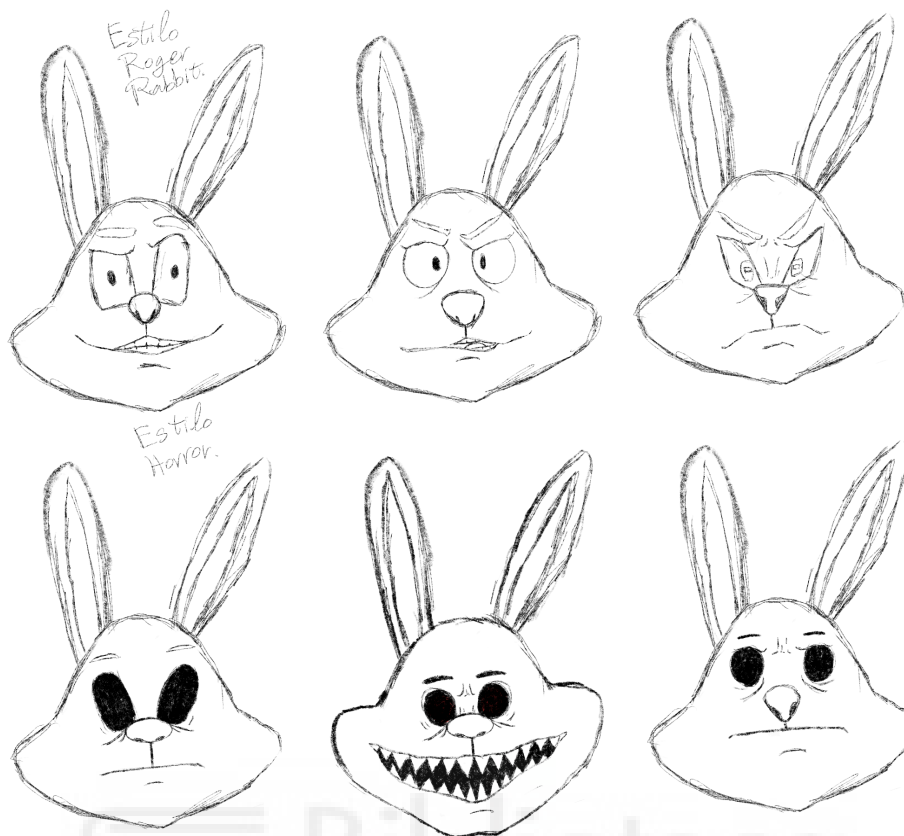
@semillasdecartón

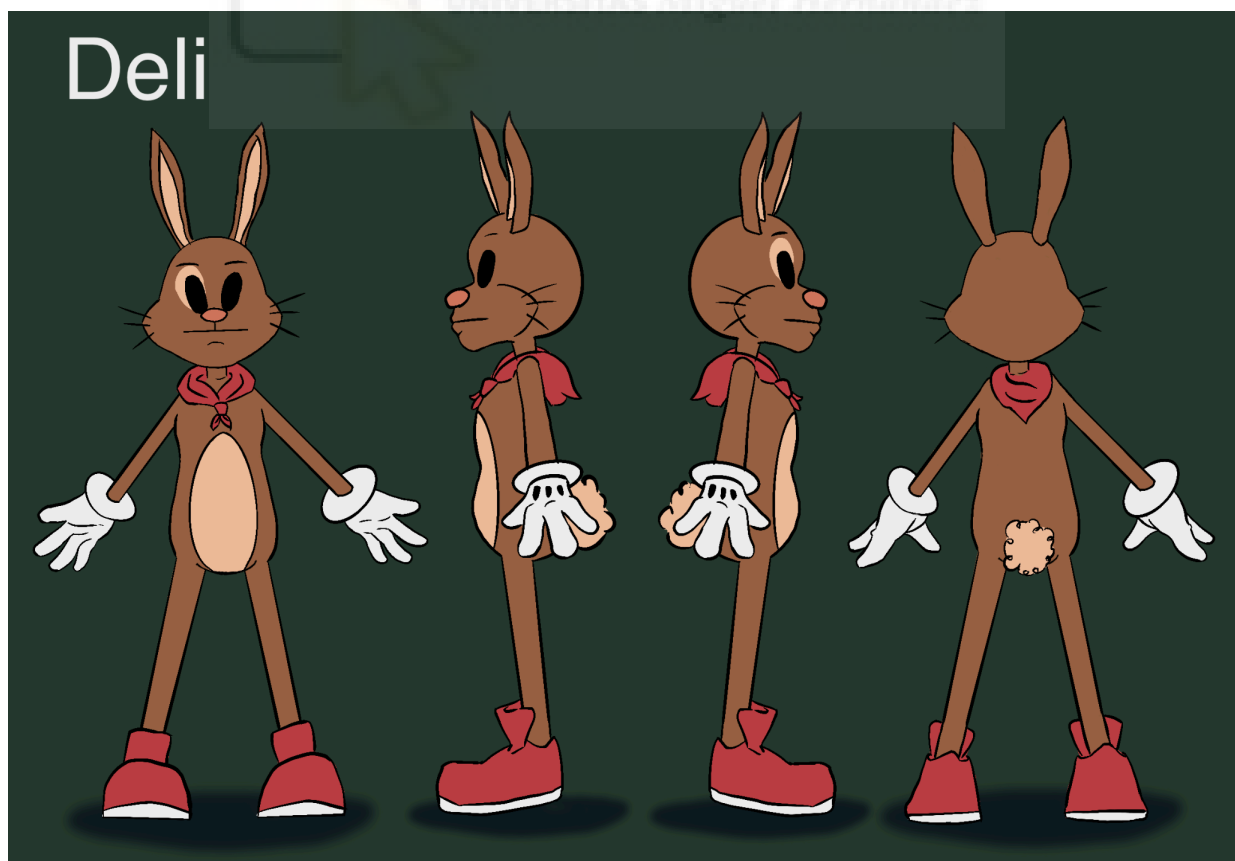
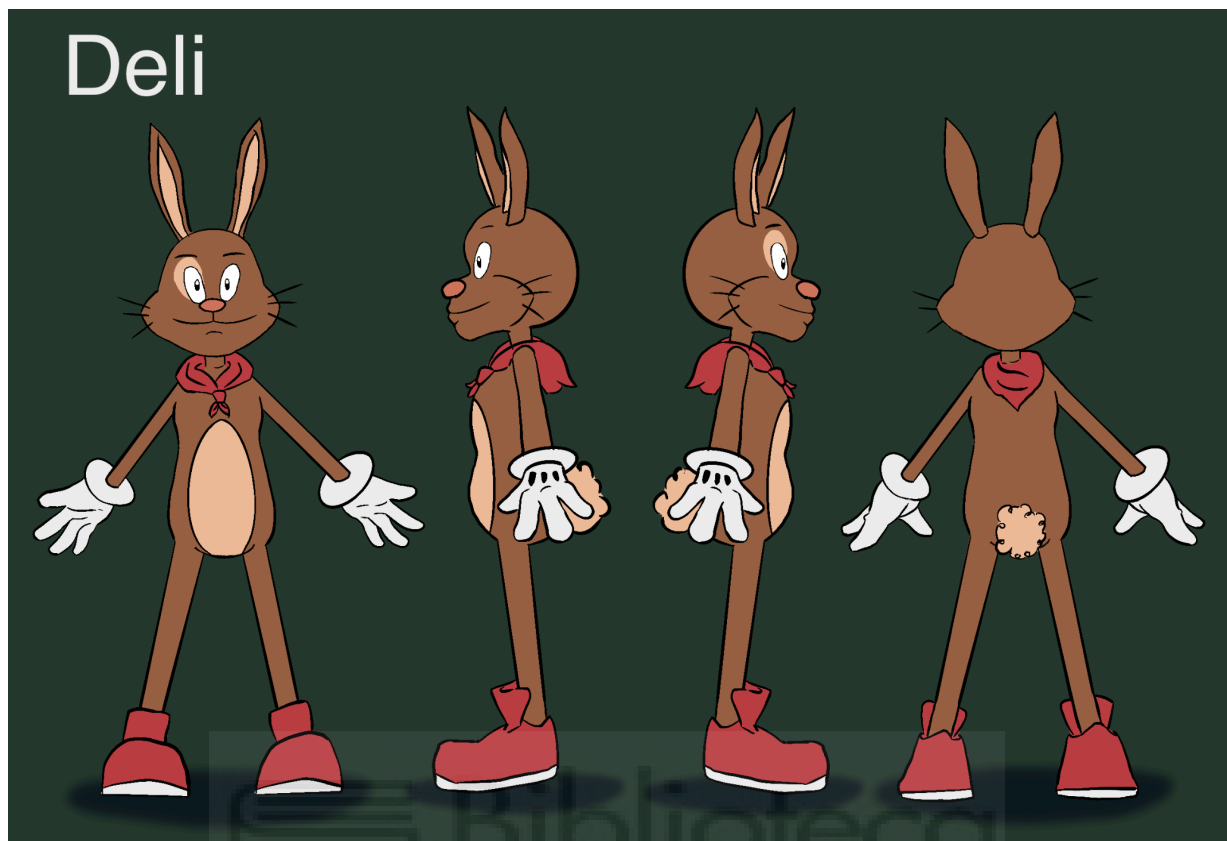
pág 1

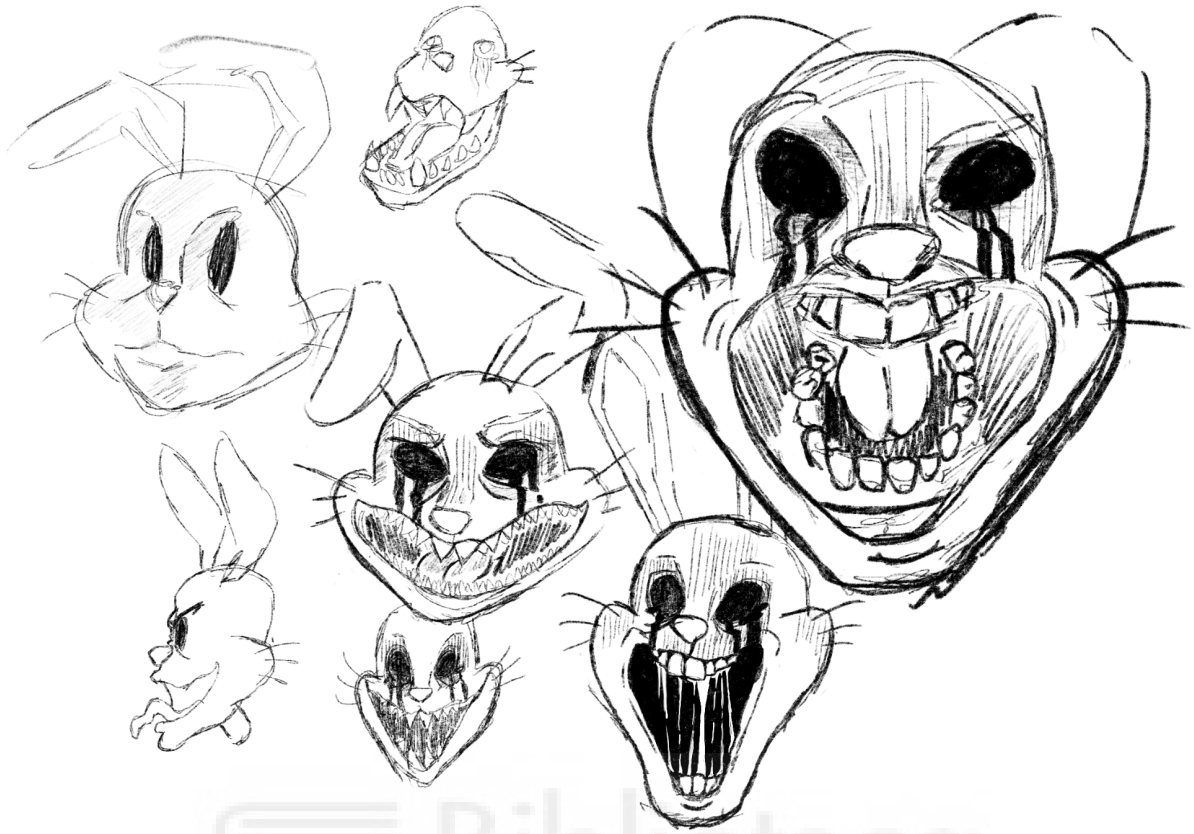
Anexo 6. Concept art de Alfredo y Víctor de *Semillas de Cartón*



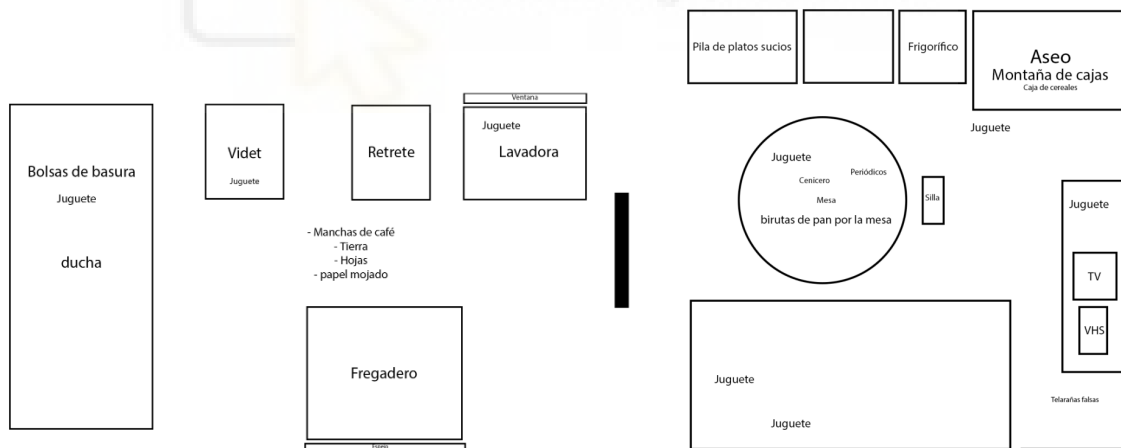








Anexo 8. Plantas de atrezzo de *Semillas de Cartón*





A cartoon rabbit character with brown fur, large ears, and a serious expression. It is wearing a dark blue suit jacket, a red tie, and a white fedora-style hat. The hat has a dark band with the text "Cuscol Productions" in red and "SEMILLAS DE CARTÓN" in white. The rabbit is pointing its right index finger towards the viewer.

ACEPTAMOS BIZUMS
Y DONACIONES POR
CANTIDADES PEQUEÑAS

VERKAMI
CREATIVE CROWDFUNDING



TE NECESITAMOS

AYÚDANOS A HACER REALIDAD NUESTRO CORTOMETRAJE

 @semillasdecarton

 688 79 91 35

Anexo 10. Guion técnico de *Semillas de Cartón*

GUION TÉCNICO *SEMILLAS DE CARTÓN* (2025)

1. INT. ESTUDIO. DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVO	
1.	PM APP	Leve picado	No	Jorge	Jorge está sentado haciendo una prueba de casting	Voz en off madre y director	Videocámara	Zoom in		

2. INT. COCHE. DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVOS	
1.	PML	Contrapicado Perfil	No	Alfredo	Habla a la videogradora conduciendo	Díálogo, coche				 
2	PM	Frontal	No	Alfredo	Habla a la videogradora conduciendo	Díálogo, coche		CAM fuera del coche con ventosa		



2. INT. COCHE. DÍA										
										
3. 1	PD	Leve picado	No	Alfredo	Se ve la handycam y recortes de periódicos	Díálogo, coche				
4.	PMC	3/4	No	Alfredo	Habla a la videogradora conduciendo	Díálogo, coche				
5.	PG	Frontal	PAN (puerta de la casa a carretera coche)	Alfredo	El coche llega a la entrada de la casa					https://www.youtube.com/watch?v=-xG3UGetZro inicio  

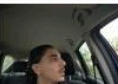
2. INT. COCHE. DÍA										
3. 2	PD	Leve picado	No	Alfredo	Sale del coche	Ambiente		Se ve claramente en plano el titular de los desaparecidos		

3. EXT.CAMPO.DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	M. CÁM	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVO	
1	PG	3/4	No	Alfredo	Sale del coche y vuelve a hablar	Ambiente, voz	Luz natural			
2	PML	3/4	No	Alfredo	Hablando	Ambiente, voz	Luz natural	Poca PC		

3. EXT.CAMPO.DÍA										
3	PG	3/4	Travelling de acercamiento	Alfredo	Hablando	Ambiente, voz, pasos	Luz natural	Punto de vista subjetivo de la casa		
4	PA	Frontal, leve 3/4	No	Alfredo	Observando a su alrededor	Ambiente, pasos	Luz natural			
5	PD (PE)	Leve picado	No	Alfredo	Observa el hacha y la madera	Ambiente	Luz natural	Punto de vista prismático. Poca PC	Teleobjetivo	
6.1	PG	3/4	No	Alfredo	Inspecciona la zona	Ambiente, diálogo	Luz natural	Desde la espalda de Alfredo viendo la casa		
7	PM	3/4	No	Alfredo	Mira el candado	Ambiente	Luz natural			
8	PD	Frontal	No	Alfredo	Toca el candado	Ambiente	Luz natural			

3. EXT.CAMPO.DÍA										
9.1	PC (escorzo PM)	3/4	No	Alfredo y Víctor	Aparece Víctor	Ambiente, diálogo	Luz natural suave	Detrás de la verja. Poca PC		
10.1	PML	3/4	No	Alfredo y Víctor	Alfredo le replica	Ambiente, diálogo	Luz natural	Detrás de la verja Poca PC		
9.2	PC (escorzo PM)	3/4	No	Alfredo y Víctor	Hablan entre ellos	Ambiente, diálogo	Luz natural	Detrás de la verja Poca PC		
10.2	PM	3/4	No	Alfredo y Víctor	Alfredo le replica	Ambiente, diálogo	Luz natural	Detrás de la verja Poca PC		  

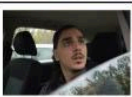
3. EXT.CAMPO.DÍA										
6.2	PG	3/4	No	Alfredo	Se aleja de la zona	Ambiente, diálogo	Luz natural	Desde la espalda de Alfredo viendo la casa		 

4-INT.COCHES.TARDE-NOCHE										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVOS	
1.1	PM	3/4	No	Alfredo	Observa con los prismáticos y coge la grabadora	Ambiente, diálogo	Oscurecer		50mm	 

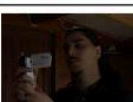
4-INT.COCHES.TARDE-NOCHE										
2	PG	Frontal	No	Alfredo	Observa con los prismáticos y coge la grabadora	Ambiente, diálogo	Oscurecer		Teleobjetivo	
1.2	PM	3/4	No	Alfredo	Observa con los prismáticos y coge la grabadora	Ambiente, diálogo	Oscurecer	Fundido a negro	50mm	

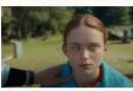
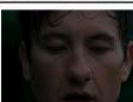
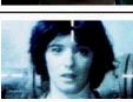
5-INT.COCHES.DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVOS	
1.1	PP	3/4	Seguimiento	Alfredo	Se despiereza	Ambiente	Luz día	Tiene el asiento echado para atrás y se incorpora		

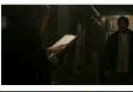
5-INT.COCHES.DÍA										
2	PE	Lateral	No	Alfredo	Coge los prismáticos y observa	Ambiente	Luz día			
3.1	PG	Frontal	No	Alfredo y Víctor	Observa con los prismáticos	Ambiente, diálogo	Luz día		Teleobjetivo	
1.2	PP	3/4	No	Alfredo	Deja los prismáticos y coge algo de comer	Ambiente, plástico	Luz día			
4	P.D	3/4	No	Alfredo	Saca algo de la guantera	Ambiente, plástico				
1.3	PP	3/4	No	Alfredo	Pega bocado y vuelve a observar	Ambiente				

5-INT.COCHÉ.DÍA										
5	PP	Frontal	No	Alfredo y Víctor	Observa con los prismáticos	Ambiente	Luz día	Animación	Teleobjetivo	
6	PM	Perfil, leve contrapicado	No	Alfredo y Víctor	Vuelve a mirar y aparece Víctor	Ambiente, diálogo, cristal	Luz día	Se asusta		
7.1	PE	3/4	No	Alfredo y Víctor	Víctor le habla	Ambiente, diálogo	Luz día			
8	PP	3/4	No	Alfredo	Le mira asustado	Ambiente	Luz día	Plano de reacción		
7.2	PE	3/4	No	Alfredo y Víctor	Sale del coche Alfredo y lo sigue	Ambiente, puerta, pasos	Luz día	Alfredo coge la cámara		

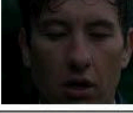
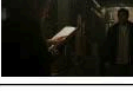
6- EXT. DESCAMPADO DELANTERO CASETA. DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVOS	
1.1	PG	Perfil, leve 3/4	No	Víctor y Alfredo	Entran a la casa	Ambiente, pasos	Luz día	Alfredo mira a su alrededor	Angular	
2	PG	Perfil	PAN	Alfredo	Alfredo observa el entorno	Ambiente, pasos, puerta	Luz día	Plano subjetivo, ve la regadera	Angular	
3	PA	Perfil, leve 3/4	No	Víctor y Alfredo	Entran a la casa	Ambiente, pasos	oscuro y caótico	Entran en la casa	Angular	

7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN./EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVOS	
1.1	PML	3/4	No	Victor	Coge una botella	Ambiente, cristal, pasos	oscuro y caótico	Poca PC		
2.1	PM (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Alfredo quiere grabar	Ambiente, botella	oscuro y caótico			
3.1	PP	Contrapicado leve	No	Victor	Le mira serio	Ambiente, botella	oscuro y caótico	Con la botella en la mano	50mm	

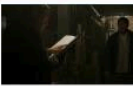
7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
										
2.2	PM (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Alfredo quiere grabar	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
1.2	PML	3/4	No	Victor	Dice su nombre	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC		
4.1	PP (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Le pregunta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico		50mm	
5.1	PML a PP	3/4 CAM mano	No	Alfredo y Victor	Victor responde y Alfredo le contesta y bebe leche	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam. Mantener plano reacción		

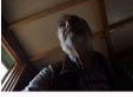
7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
2.3	PML (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Le pregunta por los niños desaparecidos	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
5.2	PM	3/4 CAM mano	No	Alfredo y Victor	Sigue grabando a Victor	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam		
4.2	PP (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Le pregunta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico		50mm	
6.1	Plano máster (PA)	3/4	No	Alfredo y Victor	Alfredo se acerca	Ambiente, pasos	oscuro y caótico		Angular	
5.3	PM	CAM mano	Seguimiento	Alfredo y Victor	Victor saca el paquete de cereales	Ambiente	oscuro y caótico	Handycam		



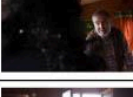
7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
1.3	PML	3/4	No	Victor	Victor dice que eran sus favoritos	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Tiene que volver a su posición. Poca PC		
5.4	PD	Frontal	No	Alfredo y Victor	Graba la caja de cereales	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam. Zoom		
3.2	PP	Contrapicado leve	No	Victor	"todos los niños querían..."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico		50mm	
4.3	PP (contraplano)	3/4	No	Alfredo	"Tu sabes lo que..."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Escucha pasos y mira	50mm	
6.2	Plano máster (PA)	3/4	No	Alfredo y Victor	Alfredo escucha pasos. Victor cierra la ventana. Guarda los cereales	Ambiente, pasos	oscuro y caótico	Mira a la zona de fuera.	Angular	
7	PD	3/4	No	Victor	Guarda la caja de cereales	Ambiente	oscuro y caótico			

7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
5.5	PM	¾ CAM a mano	Seguimiento	Alfredo y Victor	"Te advierto chaval"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam		
2.4	PML (contraplano)	3/4	No	Alfredo	"He estado investigando..."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
3.3	PP	Contrapicado leve	No	Victor	"No se trata de sorprender a nadie..."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Antes se movió. <u>Corregir posición</u>	50mm	
2.5	PML (contraplano)	3/4	No	Alfredo	Alfredo guarda silencio	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
5.6	PA	¾ CAM a mano	Seguimiento	Alfredo y Victor	Saca un libro de fotografías. "mira esto"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Handycam. Toma la botella de leche		

7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
6.3	Plano máster (PA)	3/4	PAN	Alfredo y Victor	Ambos se sientan	Ambiente, pasos	oscuro y caótico	Victor coge la botella de leche	Angular	
8.1	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	Señala la foto	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC	50mm	
9.1	PD (PPP)	Frontal	No	Alfredo	Se ve la foto del niño	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico		Angular	
8.2	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	Sigue observándola	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC	50mm	
10.1	Plano máster nuevo	Frontal. CAM mano	PAN	Alfredo y Victor	"¿Qué es esto?". Victor se levanta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. La cámara estaría más alta		

7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
9.2	PD (PPP)	Frontal	No	Alfredo	Se ve algo raro en la foto	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Animación	Angular	
11.1	PM	Contrapicado	No	Victor	Se lo trata de quitar	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC	35mm	
8.3	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	No quiere dárselo	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC	50mm	
11.2	PM	Contrapicado	No	Victor	"Basta, dame eso"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC	35mm	 



7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
10.2	Plano máster nuevo	Frontal. CAM mano	No	Alfredo y Victor	Ve la sombra más clara	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Derrama la leche		
9.3	PD (PPP)	Frontal	No	Alfredo	Se ve la foto del niño	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico		Angular	
11.3	PM	Leve 3/4	No	Alfredo	Sorprendido	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo. Poca PC	50mm	
12	PML	escorzo	No	Victor	"Pero qué haces..."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Forcejeo	50mm	
10.3	Plano máster nuevo	Frontal. CAM mano	No	Alfredo y Victor	Le intenta tranquilizar y le pide ir al baño	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			

7-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
										
11.4	PM	Contrapicado	No	Victor	Le indica la salida	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Poca PC		

8-INT.BAÑO.DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN. /EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVO	
1.1	PA	Frontal	No	Alfredo	Entra al baño	Ambiente				
2.1	Plano escorzo (PM)	3/4	No	Alfredo	Se empieza a limpiar	Ambiente				
3.1	PD	3/4	No	Alfredo	Se limpia	Ambiente				



8-INT.BAÑO.DÍA										
2.2	Plano escorzo (PM)	3/4	No	Alfredo	Saca la cámara y graba	Ambiente, diálogo				
3.2	PD	3/4	No	Alfredo	Ve algo raro en el grifo	Ambiente				
4.1	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Se empieza a encontrar mal. Pone otra vez la mano debajo	Ambiente, diálogo				
3.3	PD	3/4	No	Alfredo	Pone su mano debajo	Ambiente		Animación		
4.2	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Manos manchadas	Ambiente, diálogo		Animación		
2.3	Plano escorzo (PM)	3/4	No	Alfredo	Ve una sombra en el espejo	Ambiente, diálogo		Animación		

8-INT.BAÑO.DÍA										
4.3	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Ve algo en la ventana	Ambiente, diálogo				
5	PD	Frontal	No	Alfredo	Ve algo en la ventana	Ambiente, diálogo				
1.2	PA	3/4	No	Alfredo	La puerta se cierra y Alfredo intenta abrirla.	Ambiente, diálogo		Animación llave		
6.1	PP	Aberrante Frontal	No	Alfredo	Alfredo mira para atrás	Ambiente		Sudando	50mm	
4.4	PE	Aberrante perfil	No	Alfredo	Todo empieza a cobrar vida	Ambiente, diálogo		Animación		
6.2	PP	Aberrante Frontal	No	Alfredo	Alfredo asustado observa y sale	Ambiente		Sudando	50mm	

9-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONAJES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN. /EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVO	
1.1	PML	3/4	Estabilizador	Alfredo	Entra decidido	Pasos, ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
2.1	PE	3/4	Estabilizador	Alfredo y Víctor	Se acerca a él violentamente	Pasos, ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
3.1	PP	3/4	Estabilizador	Víctor	Le enfrenta. "Que dejes esto..."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
4.1	PA escorzo	3/4	Estabilizador	Alfredo	"Nosotros"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
3.2	PP	3/4	Estabilizador	Víctor	"Él ya está aquí"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
2.2	PE	3/4	Estabilizador	Alfredo y Víctor	Conversan	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
1.2	PML	3/4	Estabilizador	Alfredo	"¿Qué cinta?"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			

9-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
3.3	PP	3/4	Estabilizador	Victor	"Está ahí.."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
2.3	PE	3/4	Estabilizador	Alfredo y Victor	"Si insistes miralo"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
5	PD	3/4	No	Alfredo y Victor	Observan la cinta y Alfredo la coge	Pasos, ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
4.2	PA escorzo (Victor)	3/4	Estabilizador. Seguimiento	Alfredo	Alfredo pone la cinta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
6.1	PC	Frontal. Leve 3/4	Estabilizador	Alfredo y Victor	Observan. Alfredo le da al mando	Ambiente	oscuro y caótico	Alfredo primer término. Victor detrás. <u>Jugar con desenfoque</u>		
7	PD (PE)	3/4	Estabilizador	Alfredo y Victor	Televisión	Ambiente	oscuro y caótico	<u>Croma</u>		
8	PP	Leve 3/4, contrapicado	Estabilizador	Alfredo	"¿Qué es esto?"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			



9-INT.CASETA-COCINA. DÍA										
6.2	PC	Frontal. Leve 3/4	Estabilizador	Alfredo y Victor	Alfredo se da la vuelta	Ambiente	oscuro y caótico	Queda plano escorzo de Alfredo		
9.1	PML	Frontal. Leve 3/4	Estabilizador	Victor	Una sombra le habla	Ambiente	oscuro y caótico	Con el hacha Animación		  
4.3	PA escorzo (Victor)	3/4	Estabilizador. Seguimiento	Alfredo	Alfredo corre hasta la puerta	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico			
10.1	PM	3/4	Estabilizador	Alfredo	Trata de abrir la puerta	Ambiente	oscuro y caótico	Animación llave		 

9-INT.CASETA-COCINA. DÍA									
9.2	PML	Frontal. Leve 3/4	Estabiliz ador	Victor	"Yo tampoco lo entendia..."	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Con el hacha	
10.2	PM	3/4	Estabiliz ador.	Alfredo	"¡No, espera, para por favor!"	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Se da la vuelta y mira a cámara	
11	PM	Contrapica do	Estabiliz ador	Victor	"Estabas investigando demasiado" Le mata	Ambiente, diálogo	oscuro y caótico	Se transforma en <u>ANIMACIÓN</u>	
12	PP	Picado	Estabiliz ador	Alfredo	Le ha dado con el hacha	Ambiente	Oscuro y caótico	Tiene sangre en la cara	

10-EXT. DESCAMPADO TRASERO CASETA. TARDE									
N.º	ESCALA	ÁNGULO	MOV	PERSONA JES	ACCIÓN	SONIDO	ILUMIN. /EFEC	OBSERVACIONES	OBJETIVO
1	PA	Contrapicado	No	Victor	Está enterrando a Alfredo	Ambiente, arena		La CAM un poco enterrada entre la arena. <u>Animación</u> Poca PC	Angular 

Anexo 11. Rodaje de *Semillas de Cartón*





