

# MEMORIA

## Índice

### 1. Pre-producción

1.1.	Idea	02
1.2.	Desarrollo de la historia	02
1.3.	Concept Art	03
1.4.	Guion literario	10
1.5.	Guion técnico	12
1.6.	Storyboard	16
1.7.	Planteamiento del sonido	23
1.8.	Materiales y presupuesto	24
1.9.	Planificación	25

### 2. Producción

2.1.	Personajes	26
2.2.	Escenarios	29
2.3.	Equipo de grabación	37
2.4.	Técnicas usadas	40
2.5.	Planificación	41

### 3. Post-producción

3.1.	Edición de las escenas	42
3.2.	Efectos de sonido	43
3.3.	Créditos	44
3.4.	Planificación	45

**Enlace al vídeo aquí abajo.**

**[DOLFO FINAL](#)**

## **1. Pre-producción**

### **1.1. Idea**

Partimos de la idea del personaje que creó Marco para un trabajo de clase. Esta historia es la precuela del personaje en cuestión. La idea de la consecuencia de la transformación de Dolfo de humano a peluche por causa de la mujer serpiente fue de Itziar. Pensó que podríamos integrar este animal mitológico en la historia para darle un giro dramático al stop motion.

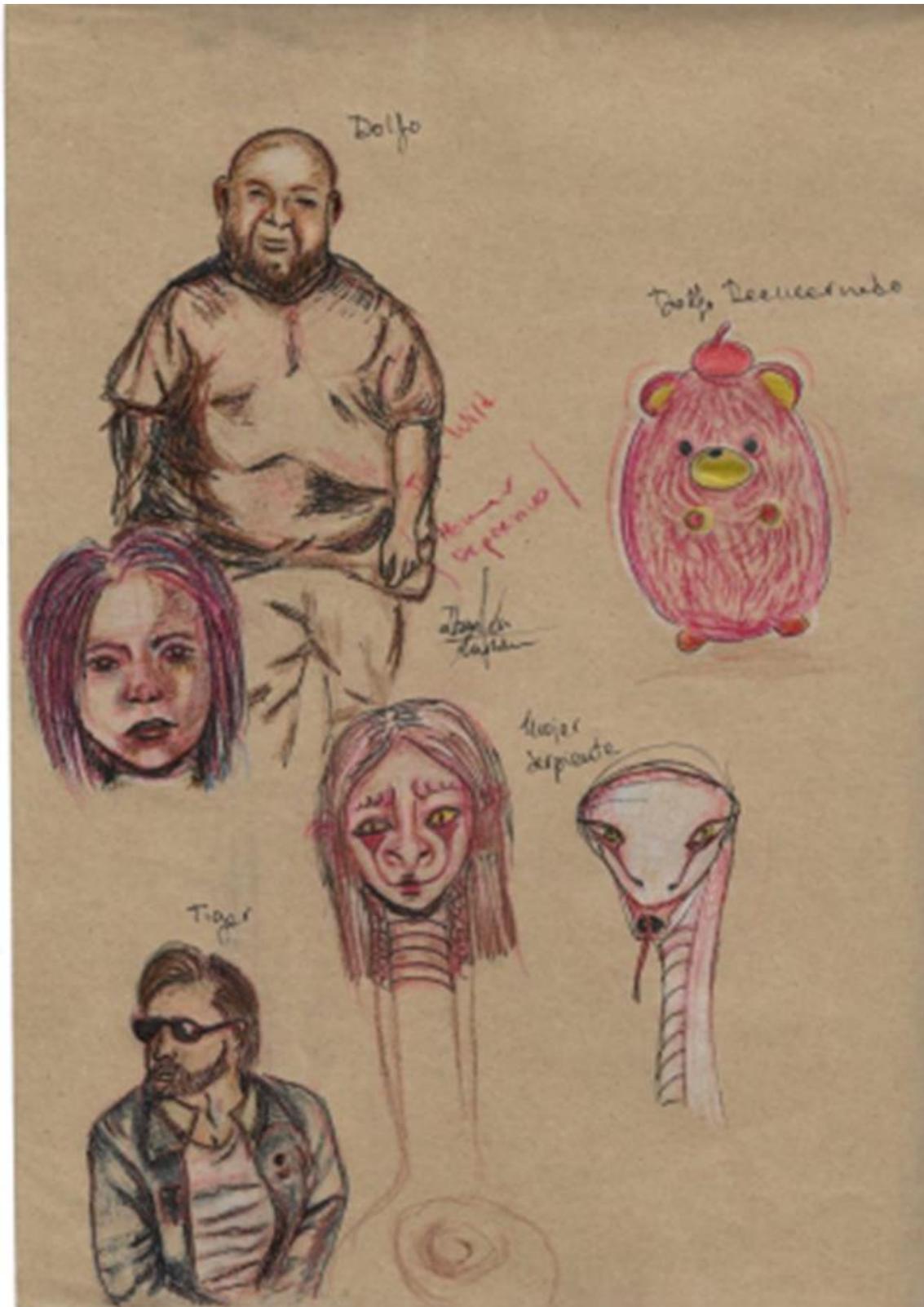
La idea general de la personalidad de Dolfo es que fuera muy "guarro" (como Torrente). Todos estuvimos de acuerdo con esta personalidad.

### **1.2. Desarrollo de la historia**

Dolfo estaba sentado en su sofá mirando la televisión como cualquier otro día. De repente, su amigo Tigger le llama al teléfono. Le ofreció un plan que cambiaría el transcurso de su vida para siempre. Ir a la discoteca Shoko de fiesta, y con suerte, conocer a una bella dama. Dolfo se prepara en la ducha y sale de su casa para ir en coche a shoko. Al llegar se encuentra con su amigo Tigger. Comienzan a beber y a pasárselo bien, pero en un momento dado, Dolfo se encuentra mal y decide salir a mear en la calle. Mientras que está meando, la alcantarilla se mueve y decide investigar. De repente, una mujer serpiente sale y arranca su cabeza, devorándola al instante. La sangre salpicó a un oso de peluche amarillo y acto seguido, cobró vida

### 1.3. Concept Art

#### Elenco de personajes



# Adolfo (protagonista)

DOLFO



GALERÍA DE EXPRESIONES



MISERIA



FELICIDAD



A PUNTO DE LLORAR



ASCO



LLORANDO



GRITO

PELUCHE DONDE DOLFO REENCARNA



MIEDO



MALESTAR



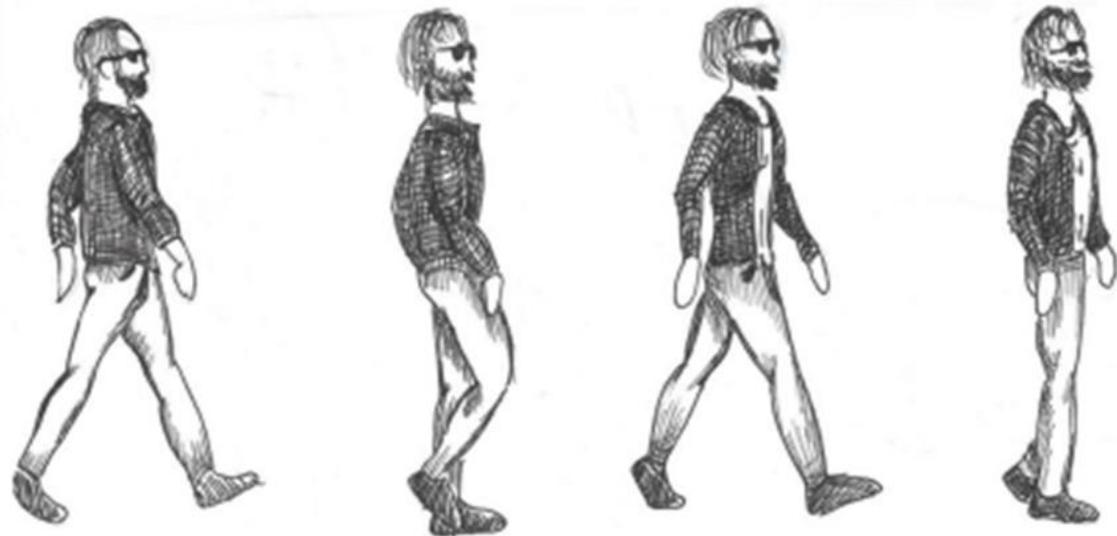
## Tigger (secundario)

TIGER



GALERÍA DE EXPRESIONES





## Mujer serpiente (antagonista)

MUJER SERPIENTE



GALERÍA DE EXPRESIONES





## 1.4. Guion literario

INT. PISO ADOLFO / SALÓN SOFÁ – NOCHE

Nos encontramos dentro del piso de Adolfo. Está recostado en su sofá buscando una película que ver esa noche. Suena el teléfono, es Tigger. Adolfo saca el móvil del bolsillo del pantalón y coge la llamada. Va hacia el baño.

INT. PISO ADOLFO / BAÑO Y DUCHA – NOCHE

Adolfo se coloca de lado para entrar por la puerta del baño. Va hacia la bañera, abre el grifo. Adolfo se está duchando, retira la cortina y sale. Abre el cajón del lavabo, dentro hay un peine y un desodorante roll-on. Coge el desodorante, se mira al espejo que está encima del lavabo y se lo aplica en la cabeza.

INT. PISO ADOLFO / SALÓN – NOCHE

Adolfo sale del baño (ya vestido) y va hacia la salida de su casa, abre la puerta y se va.

EXT. CALLE – NOCHE

Adolfo está quieto en la acera, llega un Uber negro. Abre la puerta, entra en el coche y se van. Pasan por una calle con curvas rodeada de árboles.

EXT. ENTRADA DE SHOKO – NOCHE

Llega el coche, frena delante de la discoteca. Adolfo se baja del coche, el coche se va, dejando ver como Adolfo se encuentra con Tigger. Entran dentro de la discoteca.

INT. DISCOTECA / RESERVADO – NOCHE

Se muestra cómo llegan a su reservado. Delante de ellos hay una mesa con cocaína para cada uno, la esnifan. Se encuentran mal y se sientan en el sofá del reservado. Adolfo va hacia el baño, cuando llega la puerta está cerrada con un cartel de “averiado”. Decide salir de la discoteca y va al callejón de al lado de la discoteca para mear.

## EXT. CALLEJÓN – NOCHE

Escucha un cántico que proviene del fondo del callejón. Va hacia allí, atraído por el canto. Al llegar al final ve que hay una alcantarilla entreabierta. La tapa de la alcantarilla empieza a moverse sola. Adolfo se asusta y se cae de espaldas. Mientras está en el suelo, de dentro de la alcantarilla asoma la cabeza de una mujer. Adolfo embelesado por su belleza se acerca. La mujer sale de la alcantarilla para atacarle, al hacerlo se convierte en serpiente. La serpiente le come la cabeza y la sangre del cuello le salpica a un oso de peluche (al lado del oso de peluche hay un cuerpo, es un niño muerto al que la serpiente atacó previamente). Al oso se le iluminan los ojos y empieza a moverse.

## 1.5. Guion técnico

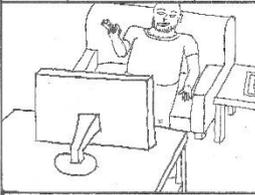
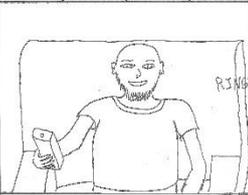
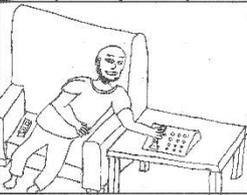
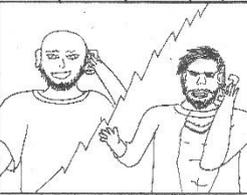
Escena	Plano	Características del plano	Duración	Indicación técnica	Imagen	Sonido
1	1	Int. Piso Adolfo/Salón	4-7 seg	PG	Adolfo recostado en el sofá	Televisión - Teléfono
1	2	Int. Piso Adolfo/Salón	3-6 seg	PP	Teléfono sonando encima de una mesa. Adolfo lo coge.	Televisión - Teléfono
1	3	Int. Piso Adolfo/Salón	4-8 seg	PM	Adolfo hablando por teléfono	Televisión - Murmuros
1	4	Int. Piso Adolfo/Salón	2-5 seg	PG	Apaga la tele y Adolfo se dirige al baño	Pasos
2	1	Int. Piso Adolfo/Baño	10-20 seg	PG	Adolfo entra al lado al baño, va hacia la bañera, abre el grifo, se ducha	Esfuerzo - Pasos - Grifo - Agua y Tarareo
2	2	Int. Piso Adolfo/Baño	4-6 seg	PE	Sale de la ducha y se dirige al lavabo	Cortina - Goteo - Pasos
2	3	Int. Piso Adolfo/Baño	5-9 seg	PP	Adolfo abre el cajón y se ve un roll-on y un peine	Cajón
2	4	Int. Piso Adolfo/Baño	4-6 seg	PM	Adolfo se pasa el roll-on por la cabeza	Fricción
3	1	Int. Piso Adolfo/Salón	3-5 seg	PE	Sale del baño ya vestido (transición con la puerta)	Pasos - Puerta
3	2	Int. Piso Adolfo/Salón	3-5 seg	PG	Se dirige a la entrada y sale de su casa (Fundido a negro)	Pasos - Puerta
4	1	Ext. Calle/Noche	3-4 seg	PM	Adolfo está esperando de pie en la acera	Ambiente Noche
4	2	Ext. Calle/Noche	3-4 seg	PG	Llega un Uber negro y para en frente de Adolfo	Coche frenando
4	3	Ext. Calle/Noche	5-7 seg	PE	Adolfo abre la puerta, sube al coche y el coche arranca	Puerta abriendo y cerrando
4	4	Ext. Calle/Noche	5-6 seg	PG	El coche corre por la carretera	Coche

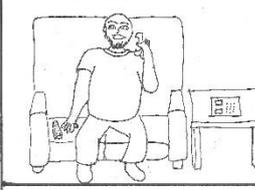
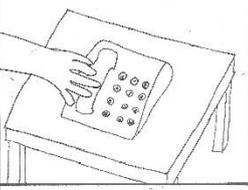
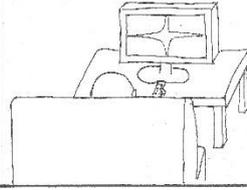
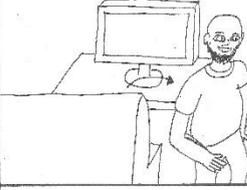
5	1	Ext. Entrada de Shoko/Noche	3-4 seg	PG	El coche frena en frente de la puerta de Shoko	Coche - Frenada - Música ahogada
5	2	Ext. Entrada de Shoko/Noche	4-6 seg	PE	Adolfo abre la puerta y se baja, vuelve a cerrar la puerta. El coche arranca y se va	Puerta abriendo y cerrando - Música ahogada
5	3	Ext. Entrada de Shoko/Noche	4-7 seg	PM	Adolfo se encuentra con Tigger y se saludan	Regocijo - Manos chocando - Música ahogada
5	4	Ex. Entrada de Shoko/Noche	3-4 seg	PE	Adolfo y Tigger entran en la discoteca	Música ahogada
6	1	Int. Disco/Reservado	3-4 seg	PD	Se muestra el cartel del reservado de la sala	Música ahogada
6	2	Int. Disco/Reservado	4-5 seg	PM	Adolfo y Tigger consumen cocaína de una mesa	Música ahogada - Aspirar
6	3	Int. Disco/Reservado	3-4 seg	PE	Adolfo y Tigger se recuestan en el sofá del reservado	Música ahogada - Sonidos de malestar
6	4	Int. Disco/Reservado	4-5 seg	PG	Adolfo se levanta para ir al baño, sale por la puerta del reservado	Pasos - Sonidos de malestar
6	5	Int. Disco/Reservado	3-4 seg	PM	Adolfo está frente a la puerta del baño mirando un cartel	Música ahogada
6	6	Int. Disco/Reservado	3-4 seg	PP	Se muestra el cartel de "averiado"	Música ahogada - Decepción
6	7	Int. Disco/Reservado	4-5 seg	PE	Adolfo se va a la entrada principal de la discoteca y sale por la puerta	Música ahogada
7	1	Ext. Callejón/Noche	3-5 seg	PM	Adolfo está de espaldas a cámara orinando en un cubo de basura	Chorro de agua - Tarareo

7	2	Ext. Callejón/Noche	2-4 seg	PP	Adolfo gira la cabeza hacia la izquierda al escuchar un cántico	Cánticos - Chorro de agua
7	3	Ext. Callejón/Noche	3-5 seg	PE	Adolfo se dirige hacia los cánticos	Cánticos - Pasos
7	4	Ext. Callejón/Noche	2-4 seg	PD	La tapa de la alcantarilla está entreabierta y comienza a moverse	Metal vibrando
7	5	Ext. Callejón/Noche	3-5 seg	PE	Adolfo se asusta y se cae de espaldas	Grifo ahogado - Golpe
7	6	Ext. Callejón/Noche	3-4 seg	PM	De la alcantarilla asoma la cabeza de una mujer	Arrastre
7	7	Ext. Callejón/Noche	1-2 seg	PP	La cara de Adolfo embelesado por su belleza	Sorpresa - Adulación
7	8	Ext. Callejón/Noche	2-3 seg	PE	Se acerca a la mujer	Pasos
7	9	Ext. Callejón/Noche	3-4 seg	PM	La mujer serpiente sale de la alcantarilla rápidamente para atacar a Adolfo	Siseo de serpiente - Grifo
7	10	Ext. Callejón/Noche	3-4 seg	PG	La mujer serpiente le arranca la cabeza a Adolfo de un mordisco	Mordisco - Sangre Chorreando
7	11	Ext. Callejón/Noche	2-3 seg	PM	El cuerpo muerto de Adolfo está salpicando sangre a un peluche, el cual o sostiene un niño muerto.	Sangre chorreando - Siseo de serpiente
7	12	Ext. Callejón/Noche	2-3 seg	PE	La mujer serpiente se va por la alcantarilla	Arrastre - Siseo de serpiente - Sangre chorreando
7	13	Ext. Callejón/Noche	5-6 seg	PP	El peluche tirado en el suelo ilumina sus ojos de rojo	Música suspense

7	14	Ext. Callejón/Noche	3-4 seg	PM	El peluche se levanta del suelo cobrando vida	Música suspense - Relámpago
---	----	------------------------	---------	----	--	--------------------------------------

# 1.6. Storyboard

TITULO:			PRODUCTORA: Cachopower			PÁGINA: 1					
SCENE Nº	CONT	TIMING	SCENE Nº	CONT	TIMING	SCENE Nº	CONT	TIMING			
1		7	2		2	4		4			
											
Adolfo busca canales por la televisión.			Suena el teléfono. Adolfo mira el teléfono.			Adolfo contesta el teléfono			Adolfo habla con Tiger		
SFX NOTES: Televisión			SFX NOTES: Televisión, teléfono			SFX NOTES: Televisión, teléfono			SFX NOTES: Televisión, Murmurar		

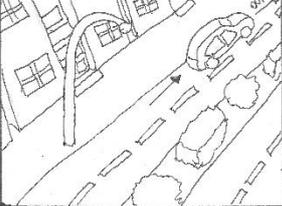
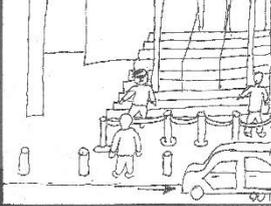
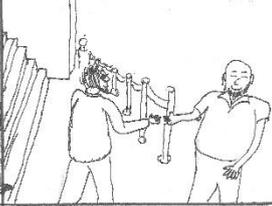
TITULO:			PRODUCTORA: Cachopower			PÁGINA: 2					
SCENE Nº	CONT	TIMING	SCENE Nº	CONT	TIMING	SCENE Nº	CONT	TIMING			
4		4	2		2	2		3			
											
Adolfo habla con Tiger			Adolfo cuelga el teléfono			Adolfo mira la televisión			Adolfo se levanta del sillón		
SFX NOTES: Televisión, Murmurar			SFX NOTES: Televisión, teléfono			SFX NOTES: Televisión			SFX NOTES: sillón, silencio		

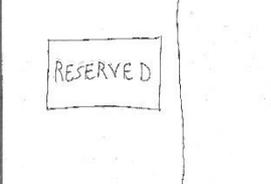
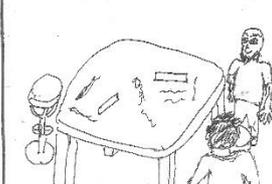
SCENE N°	CONT	TIMING	3	SCENE N°	CONT	TIMING	1	SCENE N°	CONT	TIMING	1	SCENE N°	CONT	TIMING	20
Adolfo camina hacia la puerta del baño  Panorámica horizontal - La cámara sigue el movimiento de Adolfo				Adolfo abre la puerta del baño				Adolfo entra en el baño				Adolfo se ducha			
SFX NOTES: Pasos				SFX NOTES: Puerta				SFX NOTES: Puerta				SFX NOTES: Gotero, Agua y farruco			

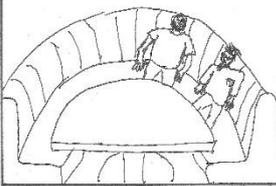
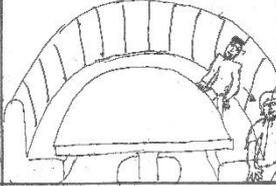
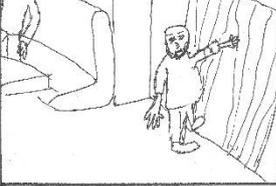
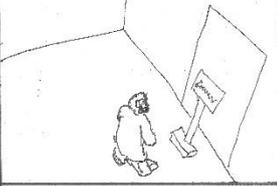
SCENE N°	CONT	TIMING	2	SCENE N°	CONT	TIMING	3	SCENE N°	CONT	TIMING	1	SCENE N°	CONT	TIMING	2
Adolfo sale de la ducha				Adolfo se agacha y abre un cajón del lavabo.				Adolfo elige entre el roll-on y el peine				Adolfo agarra el roll-on y se levanta			
SFX NOTES: Cortina, Gotero, Pasos				SFX NOTES: Gotero, Pasos				SFX NOTES: Cajón				SFX NOTES:			

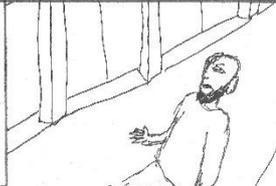
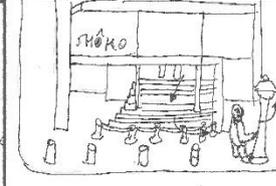
SCENE N°	CONT	TIMING	6	SCENE N°	CONT	TIMING	2	SCENE N°	CONT	TIMING	5	SCENE N°	CONT	TIMING	5
Adolfo se ocha el roll-on en la cabeza				Adolfo se va hacia la puerta del baño				Adolfo cruza la puerta con una transición, para del baño a la entrada de su casa ya vestido				Adolfo sale de casa			
SFX NOTES: Fricción				SFX NOTES: Pisos				SFX NOTES: Pisos, Puerta				SFX NOTES: Pisos, Puerta			

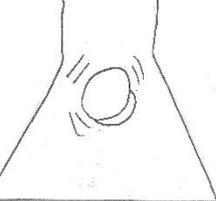
SCENE N°	TIMING	SCENE N°	4	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	7		
Fondo / cierre en negro				Adolfo está de pie en la acera. Panorámica vertical - Del edificio a Adolfo				Un Uber frena en frente de Adolfo				Adolfo sube al Uber			
SFX NOTES:				SFX NOTES: Ambiente noche				SFX NOTES: Coche				SFX NOTES: Puerta			

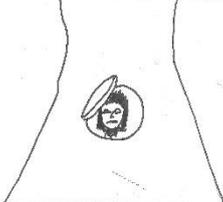
SCENE N°	CONT	TIMING	6	SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	6	SCENE N°	CONT	TIMING	7
															
El Uber se va por la carretera				El Uber llega a Shoko				Adolfo baja del Uber y ve a Tigrer. El Uber se va.				Adolfo y Tigrer se saludan			
SFX NOTES: Coche				SFX NOTES: Coche, Música ahogada				SFX NOTES: Profeta, Coche, Música ahogada				SFX NOTES: Respira, manos chocando, música ahogada			

SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	2	SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	5
															
Adolfo y Tigrer entran en la discoteca				Adolfo y Tigrer entran en el reservado de la sala				Adolfo y Tigrer comen repase de Cocaina				Adolfo y Tigrer comen repase de Cocaina			
SFX NOTES: Música ahogada				SFX NOTES: Música ahogada				SFX NOTES: Música ahogada				SFX NOTES: Aspirar, Música ahogada			

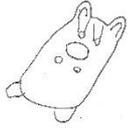
TÍTULO:				PRODUCTORA:				PÁGINA: 9							
SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	2	SCENE N°	CONT	TIMING	5	SCENE N°	CONT	TIMING	4
															
Adolfo y Tigras se recuestran en el sofá				Adolfo se levanta del sofá				Adolfo sale del recorrido para ir al baño.				Adolfo se para en frente del cabinet			
SFX NOTES: Música ahogada, sonidos de malestar				SFX NOTES: Pausa, Sonidos de malestar				SFX NOTES: Pausa, Sonido de malestar				SFX NOTES: Música ahogada			

TÍTULO:				PRODUCTORA:				PÁGINA: 10							
SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	5	SCENE N°	CONT	TIMING	5	SCENE N°	CONT	TIMING	5
															
				Adolfo ve por la puerta de la discoteca				Adolfo sale de la discoteca, ve hacia un callejón				Adolfo orina en un cubo de la basura			
SFX NOTES: Música ahogada, decepción				SFX NOTES: Música ahogada				SFX NOTES: <del>Música ahogada</del>				SFX NOTES: Sonido de agua, Tarraxo			

SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	5	SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	5
															
Adolfo gira la cabeza...Se crucha un casaca				Adolfo camina hacia los casaca				La tapa de la alcantarilla se mueve				Adolfo cae de espaldas enredado			
SFX NOTES: Casaca, Sonido de agua				SFX NOTES: Casaca, Pasos				SFX NOTES: Metal vibrando				SFX NOTES: Grito ahogado, Golpe			

SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	2	SCENE N°	CONT	TIMING	3	SCENE N°	CONT	TIMING	4
															
En la alcantarilla se asoma la cabeza de una mujer				Adolfo la mira embobado por su belleza				La mujer se acerca.				La mujer ataca a Adolfo La mujer es una mujer serpiente			
SFX NOTES: Arrastra				SFX NOTES: Sorpresa, Adulación				SFX NOTES:				SFX NOTES: Siseo de serpiente, Grito			

SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	1	SCENE N°	CONT	TIMING	1	SCENE N°	CONT	TIMING	2
															
La mujer resaca le arranca la cabeza a Adolfo				El cuerpo de Adolfo salpa sangre, caca al suelo				Varias gotas de sangre caen en el uso de peluche				Hay un niño muerto			
SFX NOTES: Mordisco				SFX NOTES: Sangre chorreando, siso de serpiente				SFX NOTES: Sangre gotas				SFX NOTES:			

SCENE N°	CONT	TIMING	3	SCENE N°	CONT	TIMING	6	SCENE N°	CONT	TIMING	4	SCENE N°	CONT	TIMING	
															
La mujer se va por la alcazarilla				El peluche ilumina sus ojos				El peluche se levanta del suelo cobrando vida							
SFX NOTES: Atrufete, siso de resaca, sangre chorreando				SFX NOTES: Música suspense				SFX NOTES: Música suspense, relámpago				SFX NOTES:			

## 1.7. Planteamiento del sonido

En primer lugar, vamos a poner ruido blanco en las primeras escenas y sonidos foley para crear ambiente. A partir del momento en el que espera el Uber al salir de casa, pondremos una música de ambiente un poco más tensa, hasta que llega a Shoko. Una vez dentro de la discoteca se pondrá la canción “unforgettable”, hasta cuando sale al callejón donde volveremos a introducir una música de tensión que irá subiendo de intensidad según se acerca el momento de la mujer serpiente.

(Todos los sonidos foley se irán escogiendo según avance el rodaje)

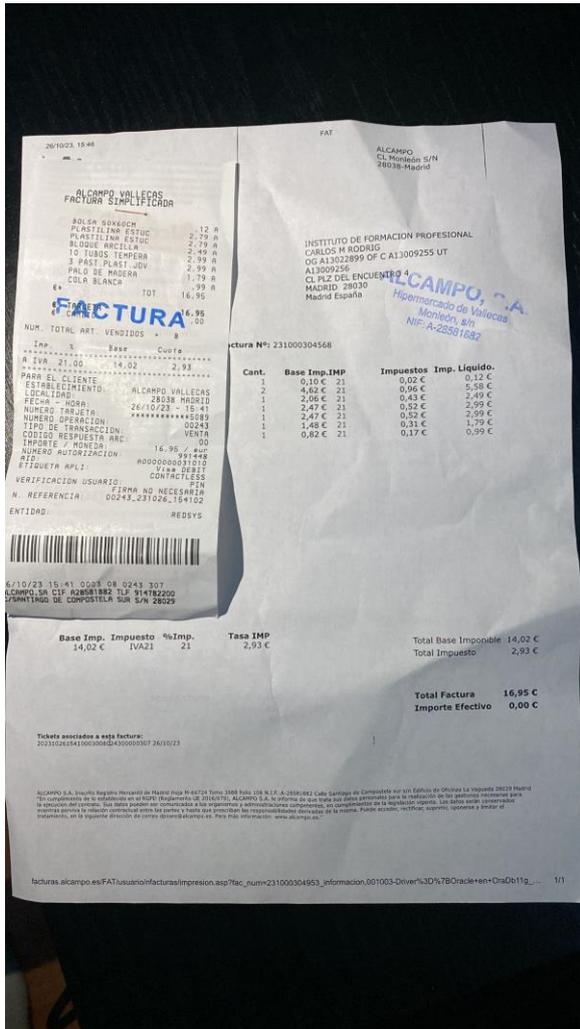
### LINKS CANCIONES

**Primeras escenas:** Música ambiente habitación

**Espera de Uber, viaje en coche y escena del callejón:** Música terror y tensión

**Música discoteca:** French Montana - Unforgettable ft. Swae Lee - YouTube

# 1.8. Materiales y presupuesto



## 1.9 Planificación

<b>Tareas destacadas</b>	<b>Responsables</b>	<b>Inicio</b>	<b>Fin</b>
Guion técnico, creación de fondos, distribuidor de labores a realizar por cada alumno	Marco	29/09/2023	27/10/2023
Tratamiento, desarrollo, técnicas a utilizar, referencias de otros productos audiovisuales	Juanan	29/09/2023	27/10/2023
Guion literario, creación de fondos o backgrounds	Marta	29/09/2023	27/10/2023
Guion técnico, audio (banda sonora, diálogos, músicas y efectos sonoros)	Dani	29/09/2023	27/10/2023
Guion literario, storyboard, creación de personajes corpóreos	Piero	29/09/2023	27/10/2023
Concept Art, diseño de personajes, hoja de poses, creación de personajes corpóreos	Itziar	29/09/2023	27/10/2023
Gestión del presupuesto y los materiales a comprar, creación de personajes corpóreos, planificación de la preproducción	Javier	29/09/2023	27/10/2023
Idea y argumento, desglose de personajes, escenas, planificación de la preproducción	Todos	29/09/2023	27/10/2023

## 2. Producción

### 2.1. Personajes



## Materiales usados

- Plastilina
- Hilo de alambre
- Arcilla
- Papel de aluminio
- Lápiz acuarelable
- Hilo rojo
- Pelo sintético
- Silicona
- Pinturas y pinceles
- Ropa

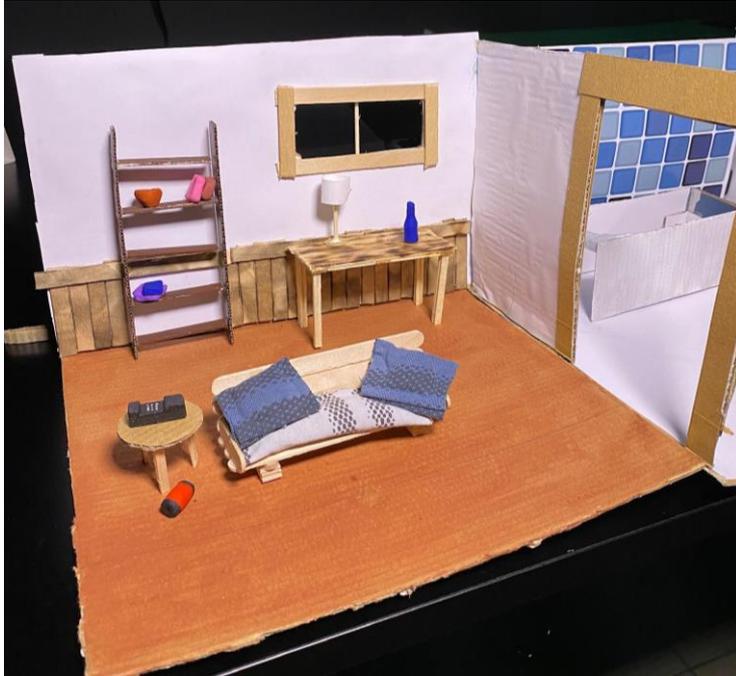
## Proceso de construcción

1. Lo que hice con todas las figuras fue una base de papel aluminio y alambre para crear un esqueleto.
2. Es importante que el alambre no sea ni muy duro ni muy blando porque uno dificulta la movilidad al ser rígido y se romperá antes, y el otro es muy endeble.
3. La razón por la que usé papel de aluminio para crearle volumen a los personajes es porque de esta forma se gasta menos material y además obtienes una base más sólida donde modelar.
4. Mezclé plastilina de varios colores para conseguir los tonos y la barba de Dolfo la hice con lápiz acuarelable.
5. Para la serpiente, el alambre que use era mucho más grueso y use varios trozos del mismo tamaño para hacer el grosor del cuerpo de la serpiente.
6. La parte de la cola la hice con arcilla de secado al aire para que tuviera cierta estabilidad y la parte de arriba con plastilina ya que es la que íbamos a tener que animar. Por ello, la cabeza de la serpiente la hice en dos partes.
7. La parte inferior de la boca lo clave en los laterales de la parte superior de manera que cree un mecanismo que permitía abrir y cerrar la boca de la serpiente.
8. Su lengua está hecha con hilo rojo porque era muy fina y si lo intentaba hacer con plastilina se rompía.
9. La cabeza de la mujer serpiente que se cambia la hice primero con arcilla tb de secado y los detalles con plastilina.
10. Luego cree un casco donde pegue pelo sintético blanco.
11. Después lo pegué con silicona en la cabeza que había hecho de arcilla.
12. Para el Dolfo de los planos detalle, todo fue arcilla de secado al aire y básicamente lo mismo una bola que servía de base con el volumen de la cabeza.

13. No modelé los párpados ni la boca ya que eso lo iba a hacer con plastilina para conseguir las diferentes expresiones.
14. Inserte pelo en la barba antes de que se seque con una herramienta de modelado parecida a una aguja.
15. Para pintarlo use pinturas pastel rayadas y pinceles.
16. También hice búsqueda para hacer la ropa de los personajes reutilizando ropa vieja.
17. Hice las bases y por ir más rápido en vez de coserlas las pegué con silicona

## 2.2. Escenarios

### Escenario del piso de Adolfo



## **Materiales usados**

- Cartón
- Palitos de madera
- Plastilina
- Tela
- Papel
- Algodón
- Pegatinas
- Lazo plateado brillante
- Alambre
- Cola blanca

## **Proceso de construcción**

1. Para hacer la estructura del salón usamos cartón y le pegamos papel por encima con cola blanca para que tenga un acabado liso. Lo mismo con el baño.
2. Cortando y puliendo los palitos de madera, decoramos las paredes del escenario y los marcos de las ventanas. Haciendo una mezcla entre palos y cartón, hacemos los muebles, las mesas, la lampara, la estantería, etc.
3. Con plastilina hacemos los libros, la maceta y la botella.
4. Para los cojines utilizamos tela y lo rellenamos con algodón.
5. En el baño, implementamos pegatinas que simulaban azulejos. La bañera y el mueble se hizo de cartón.
6. Para simular el vidrio en el espejo pusimos un lazo plateado brillante.
7. Para la cortina, utilizamos una tela sujeta por un alambre y lo sellamos en el baño haciendo dos agujeros.

## Escenario de la carretera



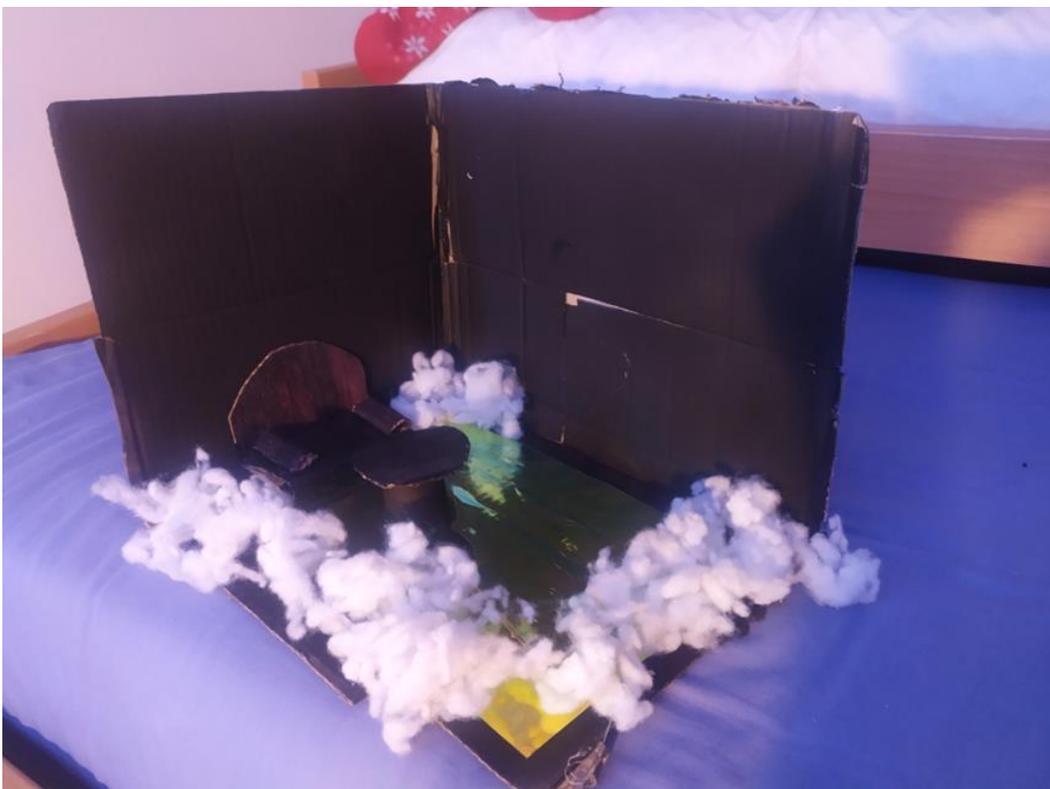
## **Materiales usados**

- Cartón
- Hojas de Papel
- Cartulina
- Palitos de madera
- Alambres
- Ramitas de plantas
- Plastilina gris y marrón
- Musgo artificial
- Serrín de madera
- Cola blanca
- Pistola de silicona
- Pincel

## **Proceso de construcción**

1. Use el cartón para la casa, la carretera y la acera.
2. Lo envolví pegando el papel con cola para que la estructura adquiriera solidez y así darle un tono más liso para el resultado final. El pincel lo usé para distribuir la cola de mejor manera.
3. La cartulina fue para dar el color a las estructuras.
4. Corté unos palillos de madera para hacer las puertas, las ventanas y el borde de la tierra de los árboles; detrás de las ventanas, una cartulina de color gris para dar más sensación de ser una ventana.
5. Añadí las líneas que definen la acera para dar mayor realismo. Los bordillos, los cuadros azules en el borde, los rombos grises en la acera.
6. A los alambres les di forma de farola y los pase por debajo de la estructura de la acera mediante un agujero que hice previamente. Posteriormente coloqué plastilina gris encima y le di la forma.
7. Las ramitas de las plantas los pegue con silicona caliente, dándole la forma de un árbol en miniatura.
8. Unté las ramitas con cola blanca y puse por encima el musgo artificial. Lo acomodé para que diera forma de árbol. También espolvoree un poco de serrín de madera para darle un poco más de textura y con cola diluida en agua lo pase por encima.
9. Los alambres de las farolas y la base de los árboles fueron sellados con silicona caliente en la estructura de la acera.
10. Para tapar la silicona que se veía en la base del árbol, usé plastilina marrón simulando la tierra del propio árbol.

## Escenario de Shoko



## **Materiales usados**

- Caja de cartón
- Algodón
- Papel reflectante
- Tijeras
- Pintura acrílica
- Spray
- Pinceles
- Modelos 3D (vallas)
- Cola blanca
- Cinta americana
- Bolitas de corcho

## **Proceso de construcción**

1. Usamos la caja de cartón para estructurar las paredes y el suelo. Lo recortamos con las tijeras y dejamos un espacio para dejar el hueco de la puerta.
2. Pintamos la fachada y el interior con spray blanco y negro; la puerta de color marrón.
3. Del cartón restante, recortamos las piezas del sofá y la mesa del interior para rematar con pintura morada y negra.
4. Mientras seca, continuamos pegando el papel reflectante a modo de suelo para la pista de baile.
5. Tras esto, montamos el sofá y la mesa del interior pegando las piezas con cola blanca y lo colocamos en su respectivo lugar.
6. Usamos una impresora 3D para obtener las vallas. Lo tratamos para afinar el detalle puliendo los bordes y quitando las bases residuales en el pie del objeto que dejó la impresora.
7. Le ponemos una primera capa de spray negro y lo coloreamos con pintura roja por encima.
8. Colocamos las vallas en las afueras de Shoko a modo de postes separadores.
9. Como retoque final, ponemos algodón en los alrededores para darle un ambiente de humo a la discoteca.

## Escenario del callejón



## **Materiales usados**

- Porexán
- Destornillador
- Vela
- Pintura, brocha y esponja
- Cartón
- Papel

## **Proceso de construcción**

1. Utilizamos para el suelo y las paredes porexpán.
2. Para conseguir la textura de ladrillo utilizamos un destornillador y una vela para conseguir fundir el porexpán y hacer las líneas y detallar la textura de los ladrillos.
3. Para conseguir esa sensación de callejón, dimos primero una capa lisa de pintura con brocha y posteriormente fuimos dándole acabados con una esponja y mezclando pinturas negra, gris y blanca, consiguiendo el desgaste en la pared. En el suelo la técnica de pintura fue la misma.
4. Para el barril se utilizó cartón de un papel higiénico, y se pintó igual que la pared.
5. Para conseguir el garaje de la pared, se utilizó un cartón sin una de sus caras para que se viesan sus fibras y así conseguir la ondulación de una persiana de garaje.
6. Para los periódicos utilizamos un manual y recortamos a medida grapando uno de sus lados y los máncalos con la mezcla de pintura del suelo.
7. Por último, para la alcantarilla utilizamos un trozo de porexpán circular que tuviese una circunferencia mayor al agujero que se hizo en el suelo para que se pudiese apoyar.
8. Todo este escenario se colocó encima de una caja de cartón para poder a través de esta manejar la serpiente al momento de comerse al Dolfo y poder conseguir el efecto de que entrase y saliese de la alcantarilla.

## 2.3. Equipo de grabación

- Cámara Nikon D5300



- Sensor CMOS APS-C de 24.2 megapíxeles con resoluciones de hasta 6000x4000 píxeles.
- Lente AF-S DX NIKKOR 18-140mm f/3.5-5.6G ED VR
- Alta calidad de imagen y videos en Full HD de 1080p a 60, 50 y 30 fps
- Sensibilidad ISO mínima 100 y máxima 25.600 en modo boost (H2).
- Velocidad mínima de obturación 1/4000

- **Focos Fotima**



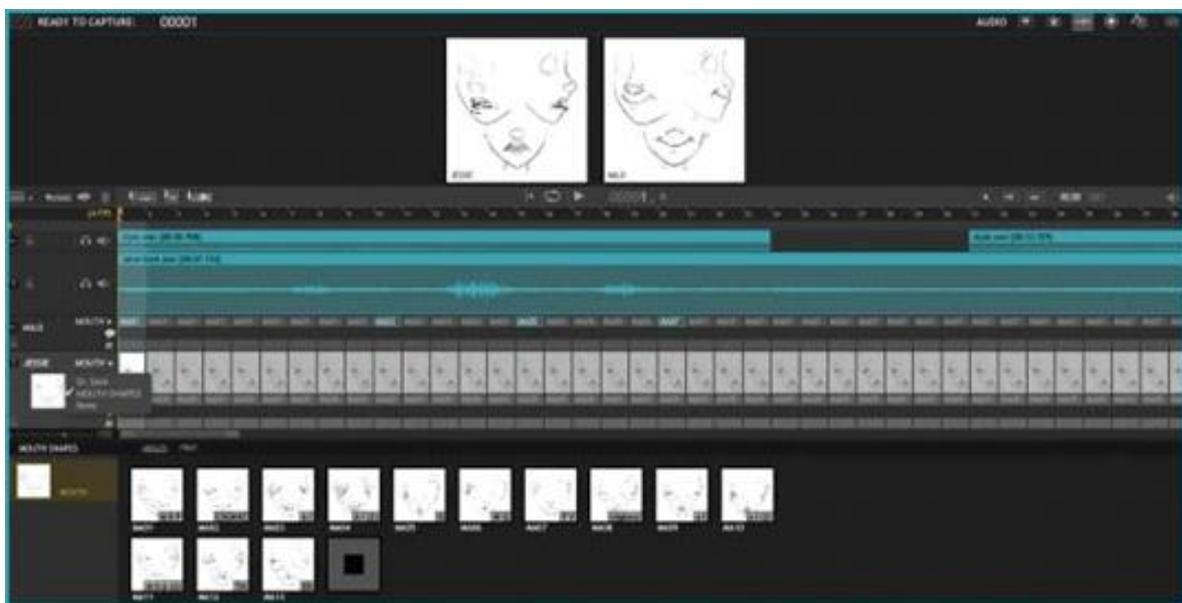
- Usamos un foco pequeño para iluminar al personaje y un foco grande para iluminar el escenario. Ajustamos los lúmenes, normalmente al mínimo ya que era demasiada iluminación y colocamos diferentes filtros.

- **Ordenador portátil Lenovo i9**



- Procesador Intel® Core™ i9-13900HX (24 núcleos, frecuencia hasta 5.40GHz, 36 MB Intel® Smart Cache)
- Memoria RAM 16GB (2 x 8GB) SO-DIMM DDR5 5600MHz
- Almacenamiento 1TB SSD M.2 2280 PCIe® 4.0x4 NVMe®
- Pantalla 16" WQXGA (2560x1600) IPS 300 nits, Antirreflectante, 100% sRGB, 165 Hz, Dolby® Vision™, G-SYNC®, Low Blue Light
- Controlador gráfico NVIDIA® GeForce RTX™ 4060 8GB GDDR6, Boost Clock 2370MHz, TGP 140W

- **Dragonframe**



- Usamos un controlador de Dragonframe para dar dinamismo a la producción. Desde este controlador se hizo las fotos y los valores de exposición de la cámara fueron modificados desde el programa.

## 2.4. Técnicas usadas

Entre movimiento y movimiento de los personajes u objetos animados hemos hecho una media de 4 fotogramas. Para hacer los movimientos más lentos sacamos 6 fotogramas y para movimientos rápidos implementamos 3 o 2 fotogramas. Siempre tratando de sumar 24 fotogramas cada segundo en los planos que teníamos con el timing preestablecido.

Cabe mencionar que se quiso grabar las expresiones faciales de Adolfo, para implementar una escena en la que se le viera borracho y también otra para cuando la serpiente le arrancará la cabeza. Sobre el croma se pondría imágenes del fondo del escenario y ciertos efectos para lograrlo, pero al final no se pudo llevar a cabo.



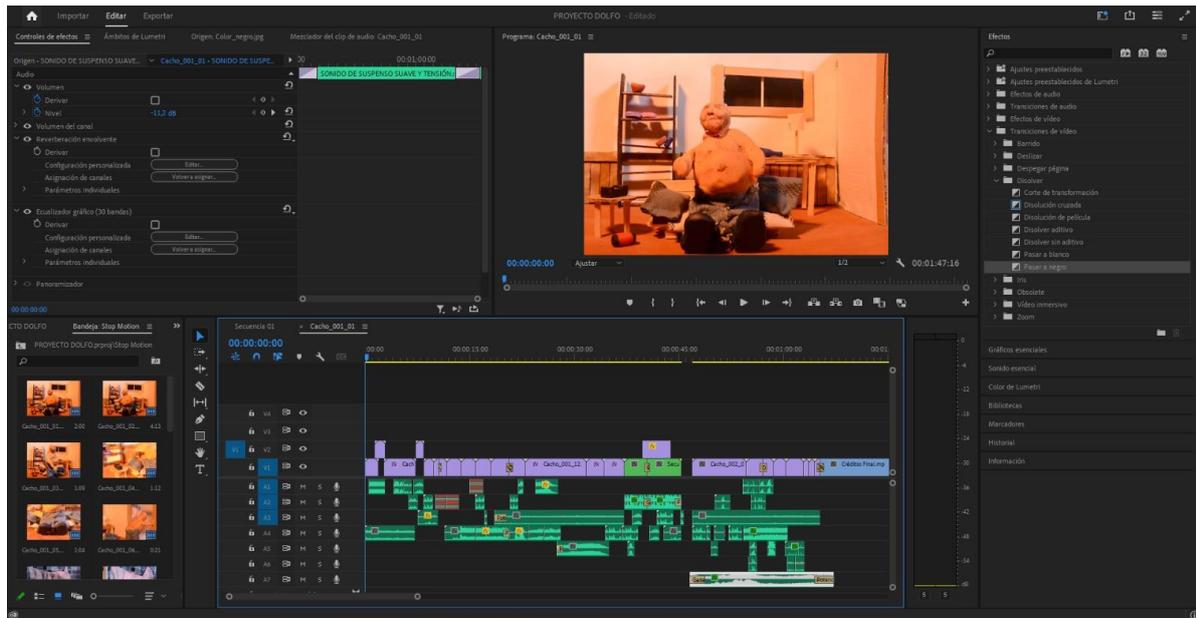
## 2.5. Planificación

<b>Tareas destacadas</b>	<b>Responsables</b>	<b>Inicio</b>	<b>Fin</b>
Operario de Dragon Frame, configuración de los ajustes de exposición de la cámara, toma de los frames	Marco	27/10/2023	01/12/2023
Diseño y construcción del escenario de Shoko, toma de los frames	Juanan	27/10/2023	01/12/2023
Operaria de cámara, configuración de los ajustes de exposición de la cámara, diseño y construcción del escenario del piso de Adolfo	Marta	27/10/2023	01/12/2023
Operario de animación de los personajes, encargado de iluminación, diseño y construcción del escenario del piso de Adolfo, diseño y construcción del escenario del callejón	Dani	27/10/2023	01/12/2023
Encargado de iluminación, diseño y construcción del escenario de la carretera, planificación de la producción	Piero	27/10/2023	01/12/2023
Operaria de animación de los personajes, modelado y creación de los personajes	Itziar	27/10/2023	01/12/2023
Diseño y construcción del escenario de Shoko	Javier	27/10/2023	01/12/2023
Preparación y recogida de la sala de grabación: los equipos de grabación, los escenarios y los personajes.	Todos	27/10/2023	01/12/2023

## 3. Post-producción

### 3.1. Edición de las escenas

Para la edición, tanto del video como de los efectos de sonido, se usó Adobe Premiere Pro.



Se realizaron varios ajustes. Para conseguir el equilibrio de color se tuvo que desaturar algunas escenas que estaban mal grabadas en cuanto a ajustes tonales. También se implementó varios tipos de efectos en las transiciones, desde cortes convencionales a disolución de película; incluso un fundido a negro al final cuando aparecen los créditos.

En la escena de la discoteca se utilizaron los modos de fusión para conseguir una incrustación por croma de las luces y utilicé dos tipos de luces diferentes para dar esa sensación de luces estroboscópicas.

En la transición entre la discoteca y el callejón también utilizamos un corte con imagen en negro de unos segundos para cambiar el desarrollo del corto hasta ese momento y así introducir la escena final.

Por último, como detalle destacable para poder hacer un cambio no muy drástico en el montaje sólo se usó un destello en blanco en el momento en el que la cabeza de la mujer se convierte en serpiente.

## **3.2. Efectos de sonido**

Solamente en la escena de la discoteca y la del callejón se utilizó música de fondo, una para dar la sensación de una fiesta y la otra una música extradiegética de tensión en la parte del asesinato.

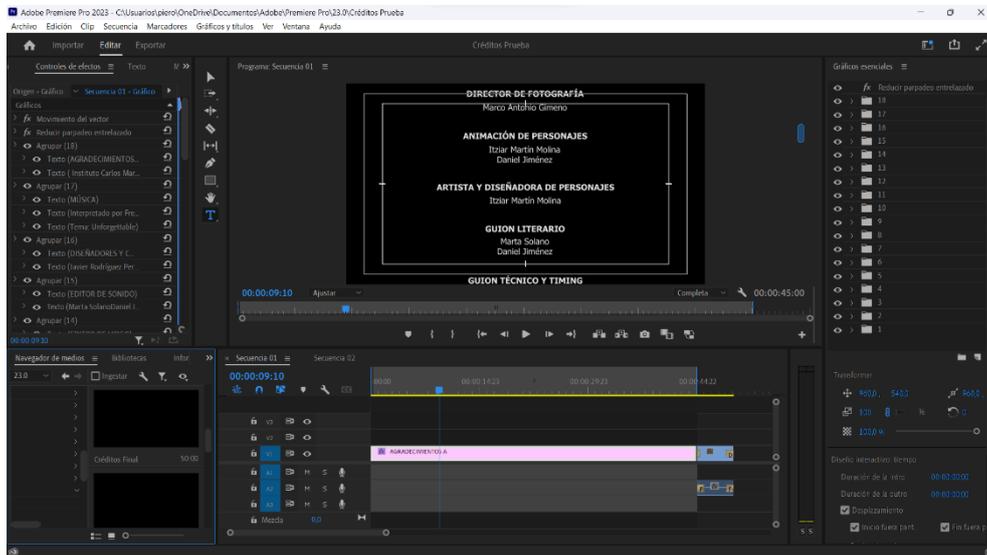
Para tratar de conseguir esa sensación de drama y tensión utilicé una gran variedad de efectos folley ajustando y nivelando con un ecualizador de 30 bandas y una reverberación espacial cada sonido individualmente para conseguir una armonía audiovisual completa acorde al contexto de cada escena.

**Enlace a la fuente de efectos de sonido que han sido usados aquí abajo.**

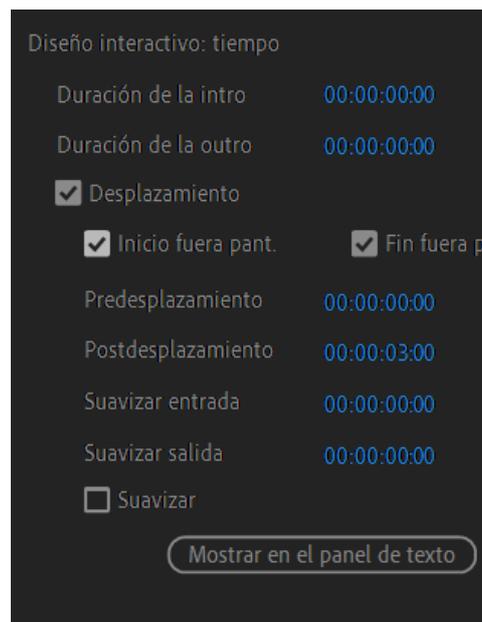
[CARPETA SONIDOS](#)

### 3.3. Créditos

Para la realización de los créditos también se usó Adobe Premiere Pro.



Con la opción Desplazamiento en la sección de Subtítulos y gráficos he hecho que el texto tenga movimiento de abajo hacia arriba. Posteriormente, posicioné los textos y metí una transición entre los videos/secuencias. Fue exportado a 24 fps como .mp4 con una resolución de 1920x1080. El editor de video se encargó de redimensionarlo a la resolución del proyecto. Como inconveniente, los créditos fueron demasiado largos en tiempo y el editor de video también tuvo que acortar la duración de estos.



### 3.4. Planificación

<b>Tareas destacadas</b>	<b>Responsables</b>	<b>Inicio</b>	<b>Fin</b>
Encargado de la edición de sonido	Marco	01/12/2023	15/12/2023
Encargada de la edición de sonido	Marta	01/12/2023	15/12/2023
Encargado de realizar la edición del video y la edición del sonido	Dani	01/12/2023	15/12/2023
Encargado de realizar la lista y la producción de los créditos finales	Piero	01/12/2023	15/12/2023