

Kit de creación: Animación

Stop-Motion

Potion

Instrucciones para contar
historias de dibujos animados

Créditos

Redacción y edición: Oscar Molero Sanjuán

Diseño y maquetación: Laura Caballero García

Cortinilla TresBurjas: Concha Garrido de la Serna

Coordinación y organización: Rutas de Lectura

Licencia

© 2026 Rutas de Lectura

Este material está licenciado bajo Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Puedes copiar, distribuir y adaptar este contenido siempre que:

- Se reconozca la autoría
- No se utilice con fines comerciales
- Se comparta bajo la misma licencia

Contacto: rutasdelectura@gmail.com

Financiación

Este proyecto ha recibido una ayuda del Ministerio de Cultura de España a través de la Dirección General del Libro, del Cómic y de la Lectura.

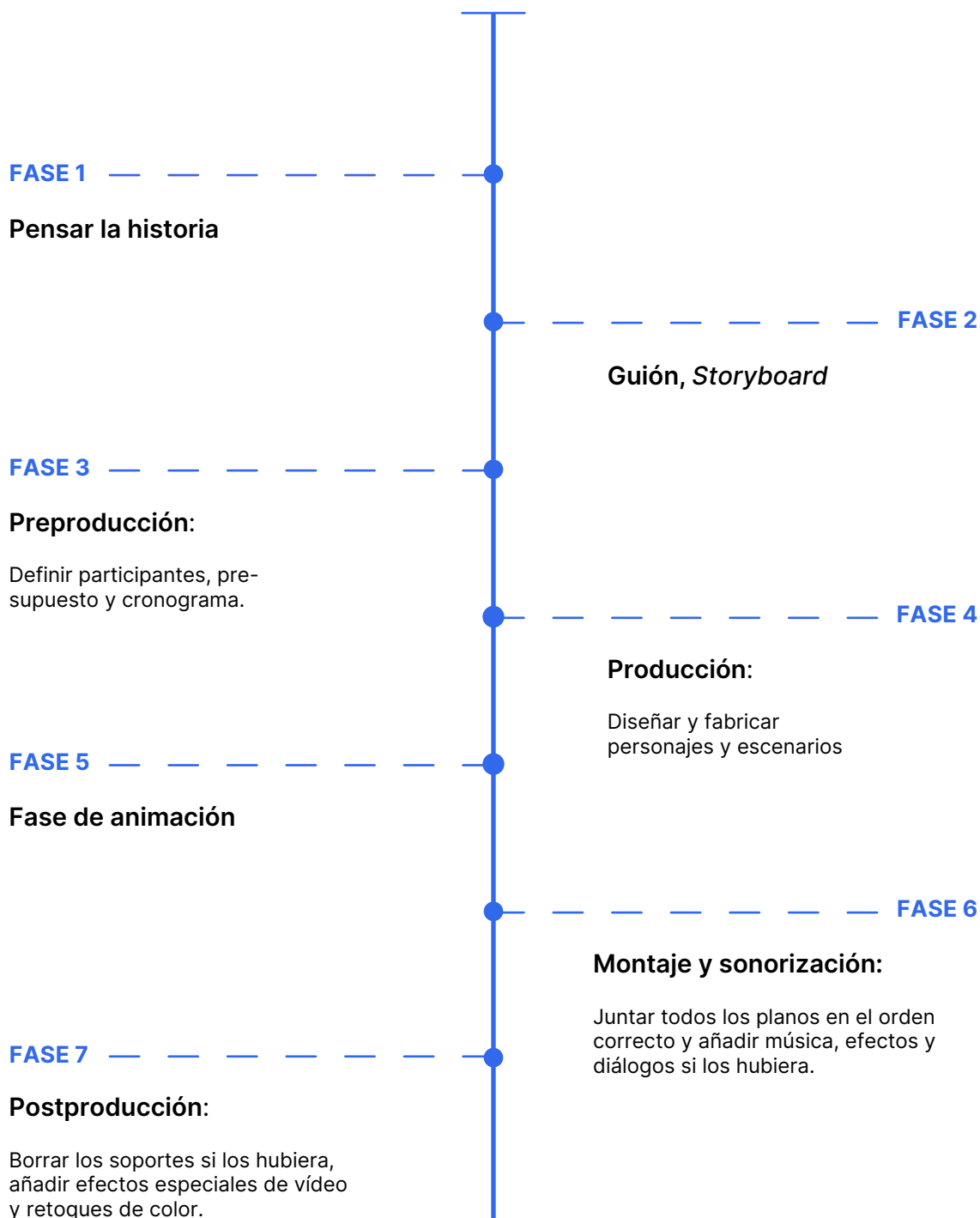


Índice de contenidos

Fases de un proyecto audiovisual	4
Tu primera película de animación	5
Preproducción	6
Materiales	7
Cómo diseñar una historia	8
Montar tu estación de animación	9
Storyboard	10
Tipos de planos	12
Diseño de personajes	13
Cómo animar	14
Edición de vídeo	20
El sonido	22
Stop-Motion en 3D	24

Fases de un proyecto audiovisual

Esta sería una buena planificación para un corto o una película de animación. Puede haber cambios dependiendo del proyecto. Por ejemplo: si quieres que tu personaje mueva los labios a la vez que habla, hay que grabar los diálogos primero y luego hacer la animación sincronizada con la pista de audio.



Tu primera película de animación

Para introducirse en el mundo del Stop-Motion, lo mejor es aprender haciendo. Recomiendo empezar con algo sencillo, e ir aumentando la complejidad proyecto a proyecto.

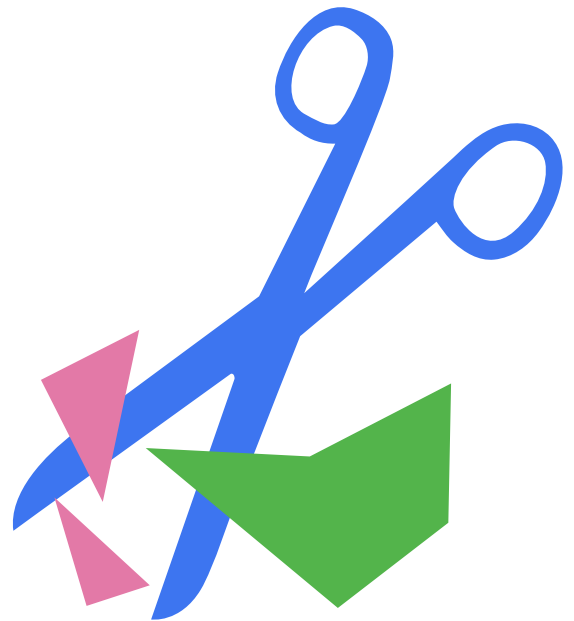
Te propongo una forma ideal de aprender lo más importante: hacer un cortometraje de stop motion con recortes de papel, de entre 1 y 2 minutos. Esta técnica de dibujos animados se llama Cut-out. Es un proceso intuitivo y divertido para todas las edades a partir de 7 años aprox.

Pulsa aquí para ver mi primera película de animación:
[Stop Motion Potion - short film](#)

“

[...] un cortometraje de stop motion con recortes de papel, de entre 1-2 minutos.

”



¿Por qué empezar en 2D?

En 3D los personajes, marionetas, plastilina o LEGOS, han de estar de pie y pierden el equilibrio fácilmente mientras animamos, lo cual puede ser frustrante. Además, para que puedan saltar hay que sujetarlos con un soporte y borrarlos luego digitalmente en cada foto. Este proceso lleva mucho tiempo.

En 2D podemos practicar las sutilezas de la animación con personajes voladores y saltarines que reposan sobre la mesa y, por tanto, nunca se caen. Esto lo hace mucho más divertido para aprender.



Preproducción

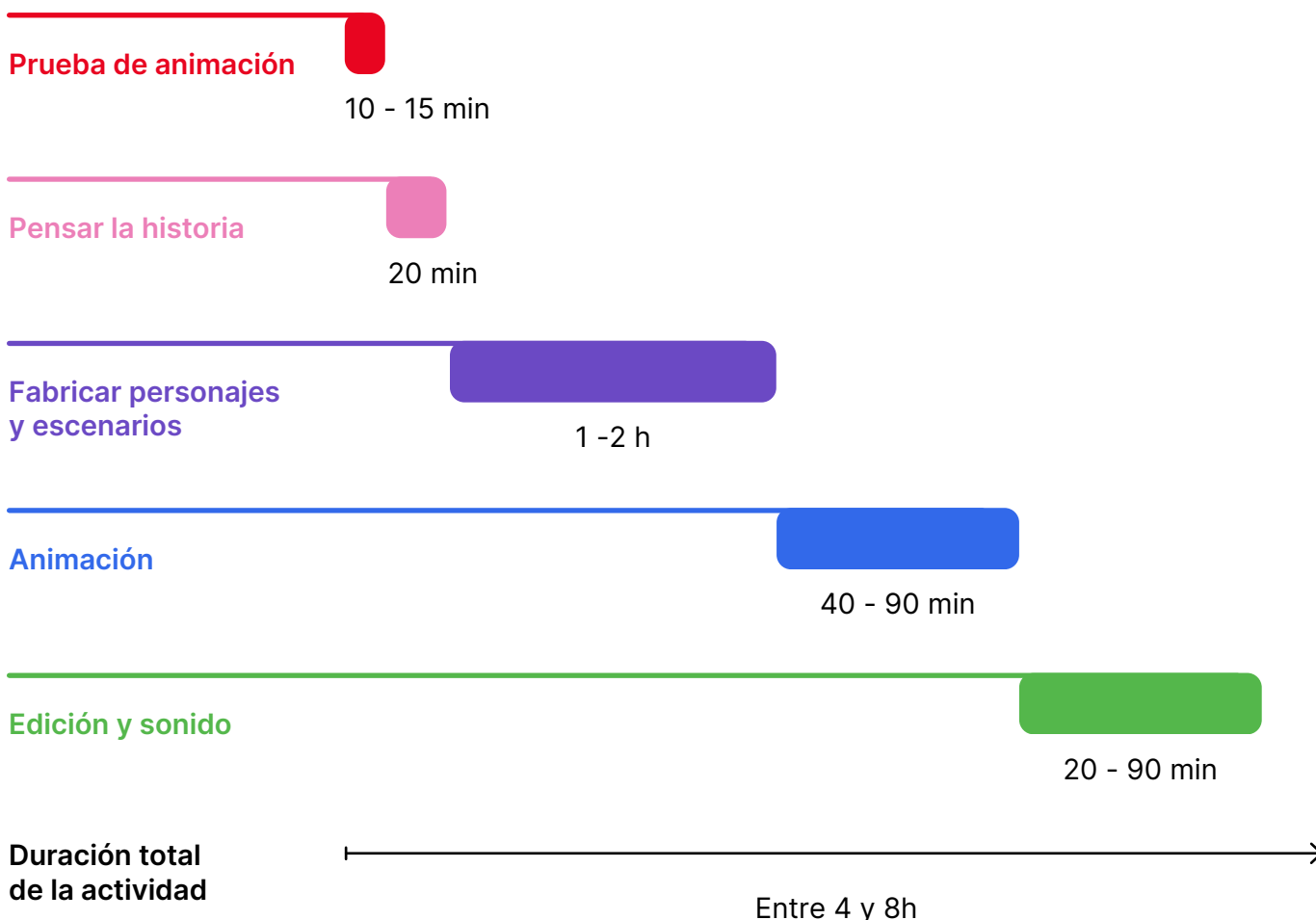
La preproducción consiste en definir el proyecto audiovisual: quién va a participar, cómo financiarlo, cómo usar el presupuesto disponible... Es vital para sacar un proyecto adelante. Organizar mucha gente y recursos puede ser muy complejo, pero incluso un vídeo simple requiere planificación: reúne todos los materiales que vayas a necesitar y haz un cronograma.

Cronograma

El tiempo que tengas determina el tipo de historia que puedes contar. En proyectos largos, el cronograma puede representar años de trabajo.

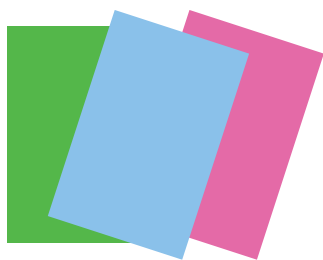
Aquí te propongo un cronograma para tu primera película de animación. Adáptalo a tu proyecto, pero decídelo antes de ponerte a trabajar y mantenlo corto si estás empezando. Si tienes una idea más ambiciosa, resérvala para tu segunda película de animación.

Propuesta de cronograma:



Materiales

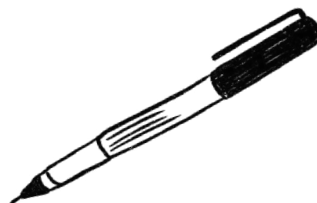
Puedes experimentar con infinitos materiales: hojas, arena, piedras, telas... Tu elección le dará a tu película su personalidad. Esta es mi lista de materiales para hacer Cut-out:



Cartulinas de colores



Tijeras



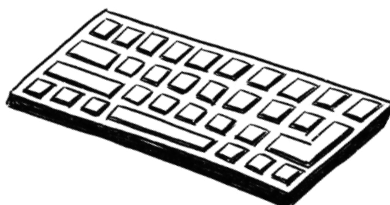
Rotulador fino negro



Pegamento (de barra sirve)



Teléfono/Tablet



Blue-tack



Cinta de carrocer



Stop Motion Studio



Editor de vídeo de tu elección

Disparador remoto

Hacer fotos sin tocar nuestro dispositivo evitará que lo movamos sin querer. Es una gran diferencia en la comodidad de animar y en la estabilidad del vídeo resultante.

Lo mejor: Teclado bluetooth. Podrás usar muchas funciones útiles a distancia.

También puedes usar:

- Botón de volumen de unos auriculares
- Apple Watch (sólo con iPhone)
- Disparador bluetooth
- Otro teléfono/tablet con "remote camera app"

Cómo diseñar una historia

Presentación

- Quién es.
- Dónde está.
- Qué le pasa.

1º

2º

Nudo

Es la parte más larga, al menos la mitad de la historia.

Es lo que hace que el final resulte satisfactorio - puede ser feliz o trágico.

El nudo puede crear tensión de muchas formas, por ejemplo:

- **Repetición:** tras intentarlo una, dos y tres veces, conseguirlo tiene más significado.
- **Falso desenlace:** parece que el problema se ha resuelto, por tanto cuando llega el auténtico final resulta inesperado /un gran alivio / más triste
- **Cadena de acontecimientos** que vuelve a **qué le pasa.**

Además, durante el nudo deberías preguntarte:

- | | | | | |
|----------------------------------------------|---|---------------------------|---|-------------------------|
| ¿Cómo se sienten los personajes al respecto? | > | Si son indiferentes... | → | LA HISTORIA ES ABURRIDA |
| ¿Qué pueden hacer para solucionarlo? | > | Si no depende de ellos... | → | |

3º

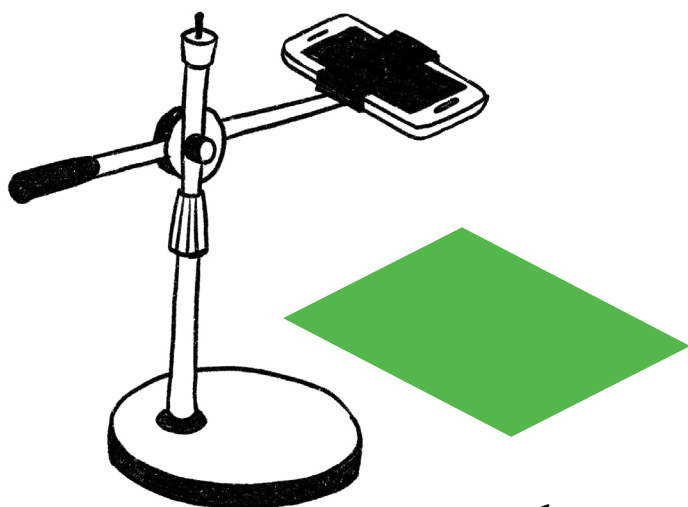
Desenlace

Tiene que producir una catarsis en el espectador.

Se resuelve el problema/broma/adivinanza que se planteó en la **presentación.**

Montar tu estación de animación

Para hacer un cut-out, la cámara ha de estar perpendicular a la superficie de animación. Es importante que el montaje sea estable, merecerá la pena que le dediques tiempo. Se comercializan muchos accesorios móviles que pueden sujetar un smartphone, e incluso una tablet en esa posición. Pero si te pones creativo, puedes conseguirlo de muchas formas:



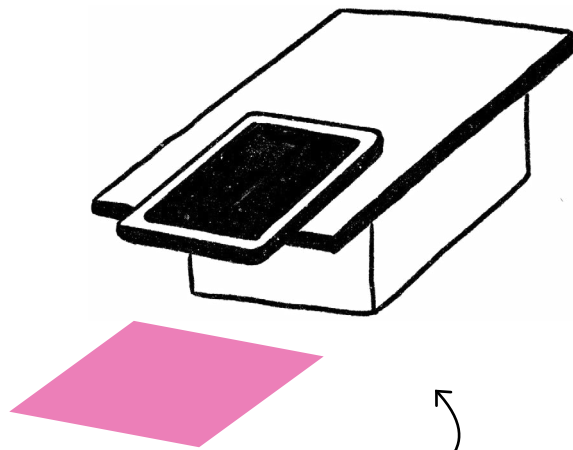
Soporte de escritorio para smartphone



Mini trípode flexible



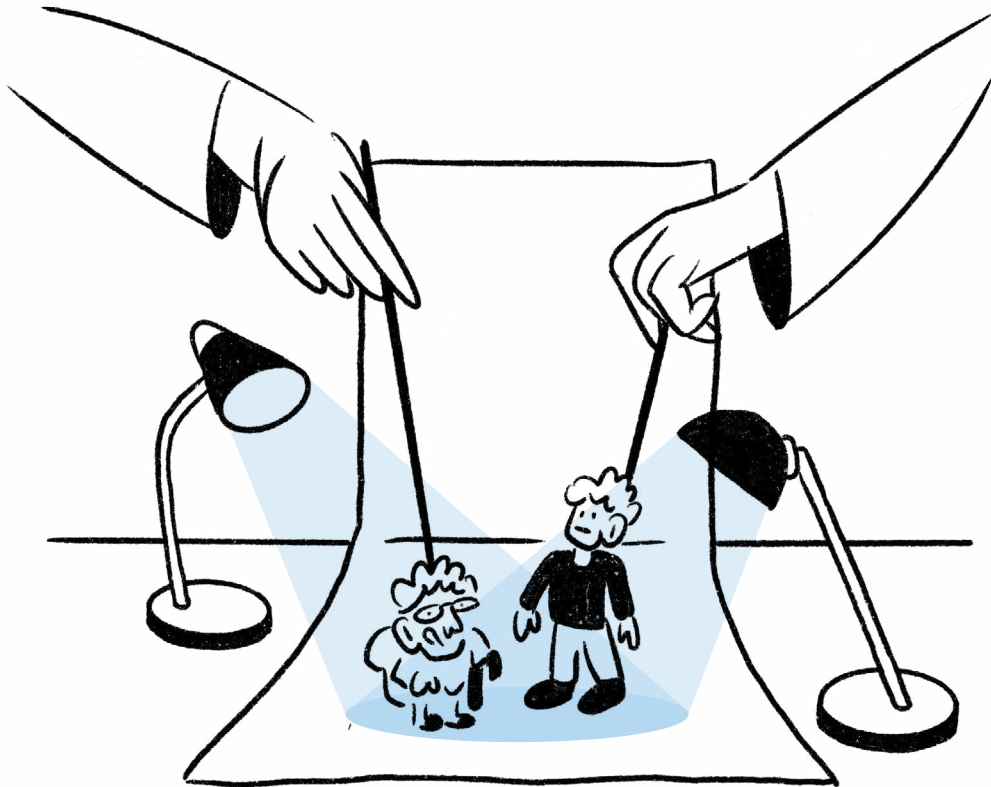
Montaña de libros



Caja + Tablero

Luz

La luz no debe cambiar mientras animamos. Usa luz artificial. Si la luz está encima o detrás de nosotros, proyectaremos sombras no deseadas. Lo mejor es crear una iluminación equilibrada con dos luces cercanas a la escena.



Storyboard

Es un boceto que sirve para planificar una película. Para empezar a hacer vídeos sencillos no es necesario hacer un *storyboard*, pero si planeas una animación compleja lo necesitarás.

En una película no suelen aparecer todos los elementos a la vez en escena desarrollando las acciones en una secuencia continua. Normalmente la historia está dividida en escenas, y estas a su vez en planos que guían nuestra atención hacia lo que importa en cada momento.

Cuando dibujes un *storyboard*, imagina las escenas en tu mente y apunta lo importante para que funcionen (música, encuadre, diálogos, movimientos de cámara). No tiene que ser bonito sino informativo. No estás haciendo un cómic.

Plan de rodaje

No es necesario animar las escenas en el orden en que ocurren. Si trabajáis en equipo, es especialmente importante tener un *storyboard* para poder dividir las escenas entre la gente y optimizar los tiempos. Para esto puede ser útil hacer varias versiones de un personaje.



Diseño del protagonista para planos medios y generales.



Diseño del protagonista para primeros planos.

Ejemplo

Pulsa aquí para ir al anexo y ver un ejemplo de *storyboard*: [Storyboard del cortometraje El Accidente.](#)

Pulsa aquí para ver el resultado final del cortometraje: [El Accidente - Stop motion short film](#)

Este cortometraje está hecho con un grupo de niños de 12-15 años. Compara el *storyboard* con el resultado final.

Fíjate cómo los planos están divididos en 4 grupos:

A: Planos generales y medios del protagonista.

B: Planos del lobo

C: Primeros planos del protagonista

D: Primeros planos de la Pizza

Con cuatro estaciones de animación funcionando a la vez pudimos hacer todo el rodaje en sólo 2h.

Tipos de planos

Elige unos planos que hagan que tu escena se entienda con claridad, y que le impriman el efecto que quieres transmitir.

Hay infinitas imágenes que puedes crear en animación. Algunas formas de clasificarlas son:

Según el tamaño del encuadre:



Primer plano

Plano medio

Plano general

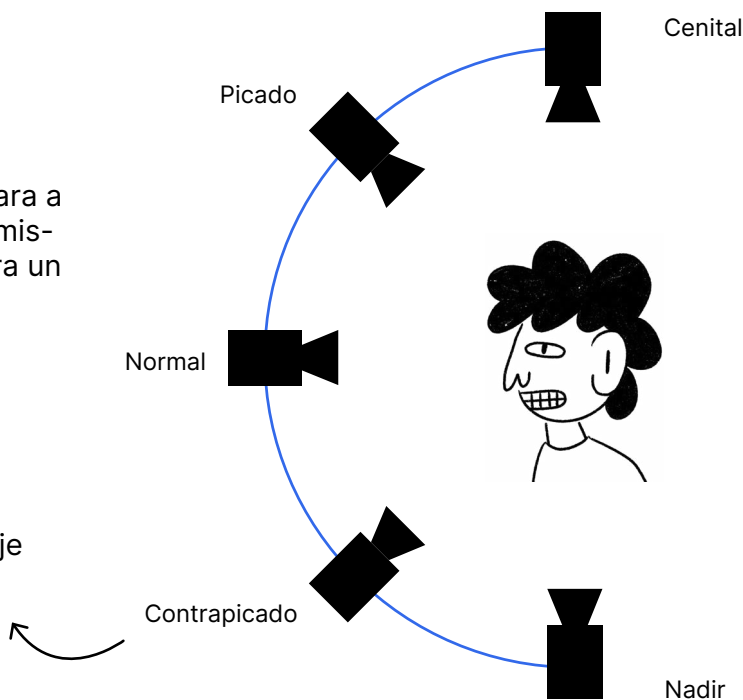


Como regla general, cuanto más cerrado el plano, menos tiempo aguanta en pantalla.

Según el ángulo:

En cine, lo más habitual es colocar la cámara a la altura de los ojos del personaje. Haz lo mismo con tus miniaturas en Stop-Motion para un resultado cinematográfico.

El ángulo contrapicado hace a un personaje parecer grande, muy útil en stop-motion.



Diseño de personajes

El cronograma propuesto al principio tan solo reservaba 1-2h para esta fase, que es la más atractiva si te gustan las manualidades. ¿Es posible producir un cortometraje en tan poco tiempo?

Aquí te dejo una receta para construir elementos rápidos y adecuados para la animación:



1º

¡No dibujes! Al menos, que no sea tu recurso principal. Recorta formas sencillas de cartulina directamente con las tijeras y ve juntándolas para armar los personajes. Usa distintos colores para crear contraste.

2º

A la hora de pegar elementos, pega con blue-tack las partes móviles, así podrás animarlas. Si algo no se va a mover, usa pegamento.



3º

Si vas a dibujar, que sea con rotulador, el lápiz apenas se ve en las fotos.



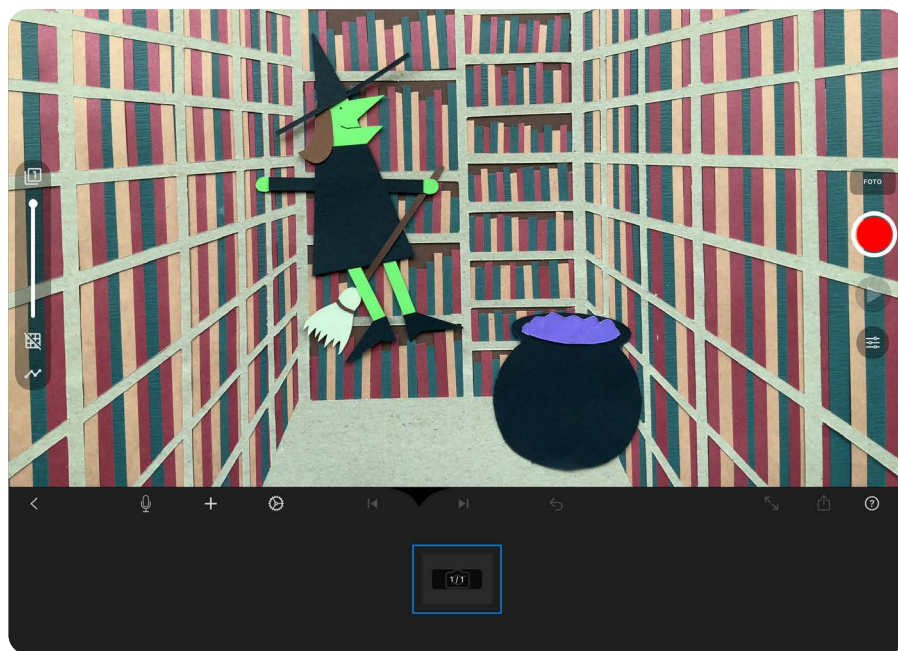
4º

Recuerda que estás haciendo un corto, no un collage. Construye tu escena directamente bajo la cámara y fíjate en el tamaño que deben tener los elementos.

Cómo animar

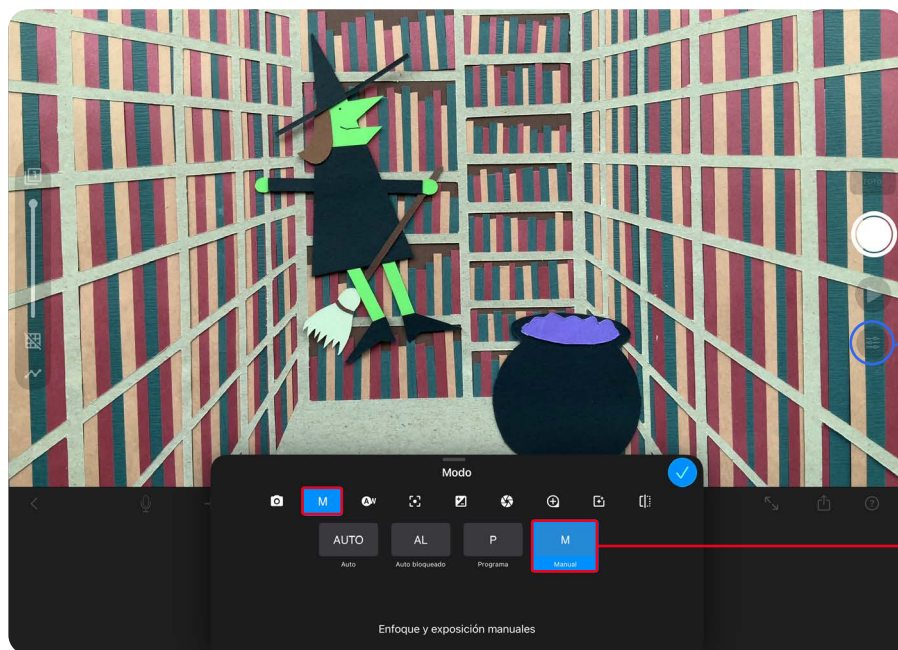
La aplicación Stop-Motion Studio es sin duda el software que recomendamos. Incluye tutoriales muy buenos que te enseñarán los principios de la animación. La versión gratuita sirve perfectamente para hacer un cut-out. Desbloquear todas las funciones de la aplicación tiene un precio muy asequible y merece la pena sobre todo para hacer stop-motion en 3D.


Funcionamiento básico



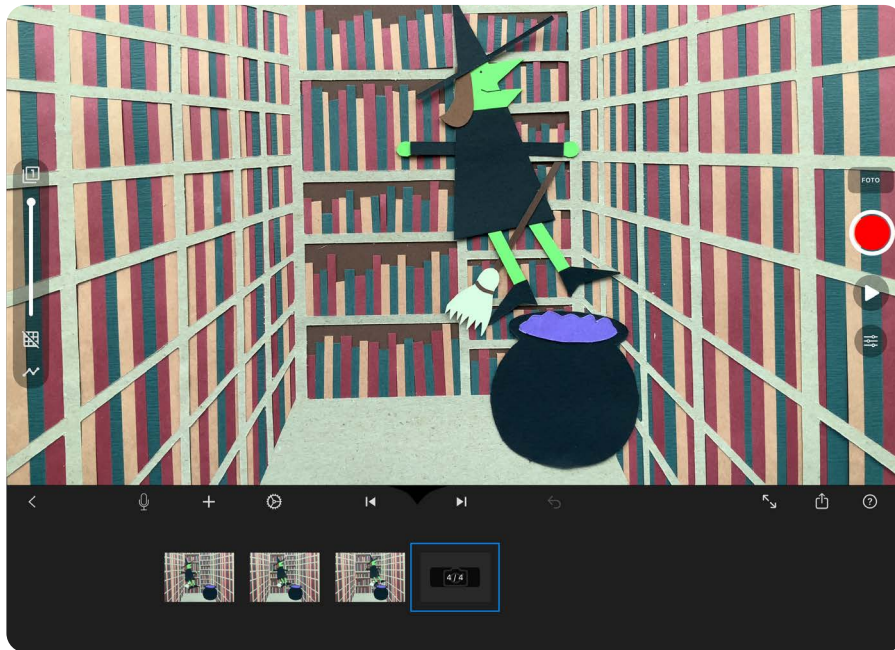
1º Monta tu escena bajo tu cámara. Ajusta el encuadre acercando o alejando la cámara. Si usas el zoom digital perderás calidad.

Consejo: Empieza haciendo una prueba con sólo un personaje.



2º Cambia los ajustes de la cámara pulsando: 

Puedes dejar que el modo automático ajuste la luz y el enfoque de tu escena, pero cambia a **manual / auto bloqueado** antes de empezar a animar. Si no, continuará cambiando ajustes y aparecerán parpadeos en tu vídeo.

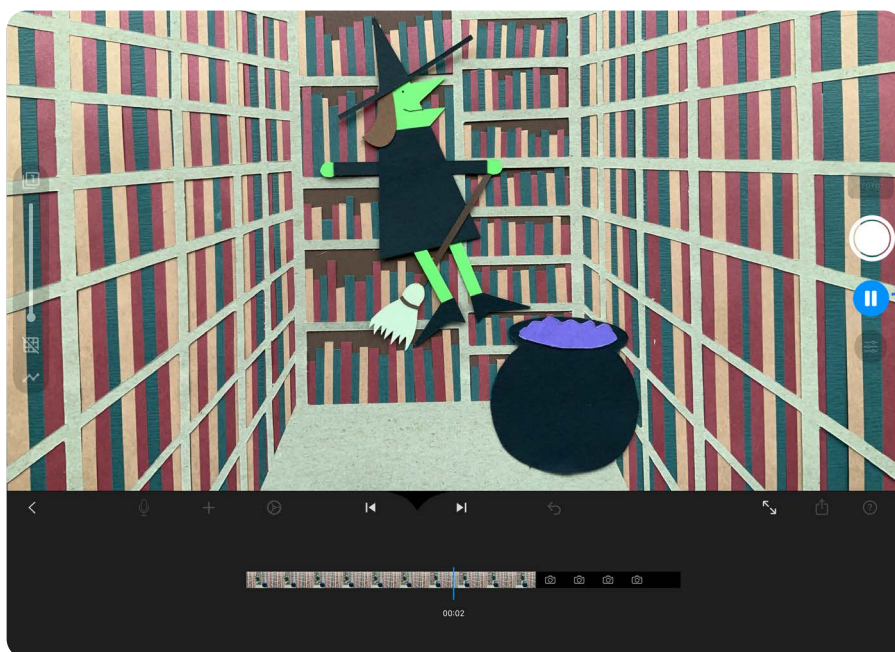


3º Haz la primera fotografía con el **botón rojo**:

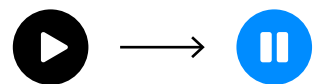


Mueve un poco el personaje y haz otra. Repite este proceso unas cuantas veces.

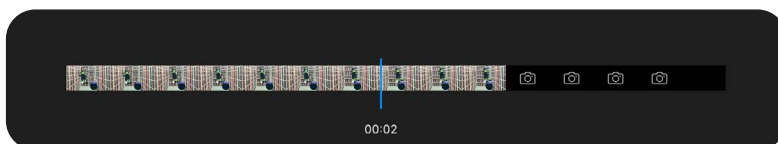
Consejo: Usa un disparador a distancia. Si tienes un teclado Bluetooth, pulsa **enter** para hacer fotos.

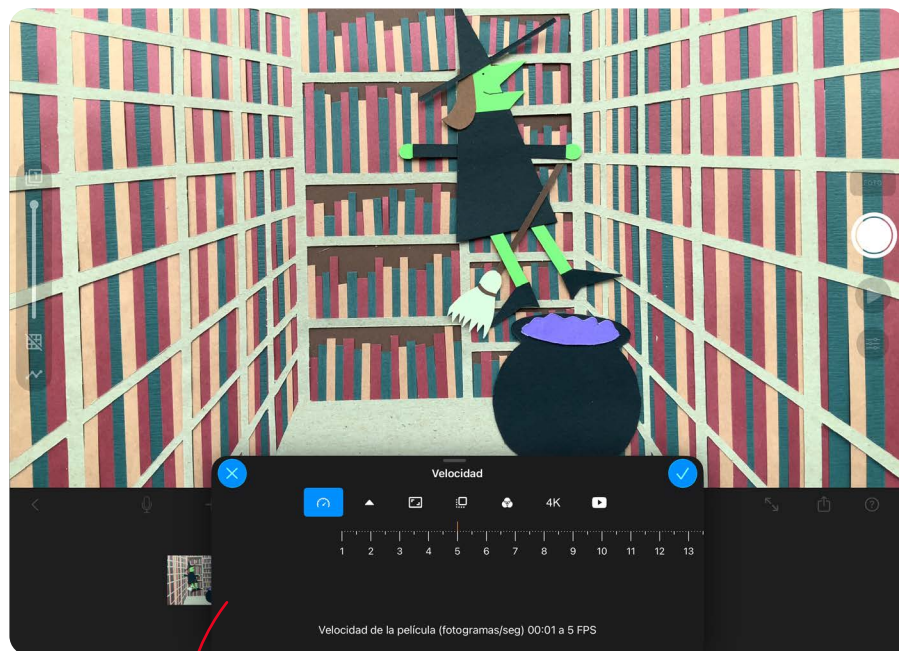


4º Reproduce tu animación pulsando **play**:



o **barra espaciadora** en el teclado:

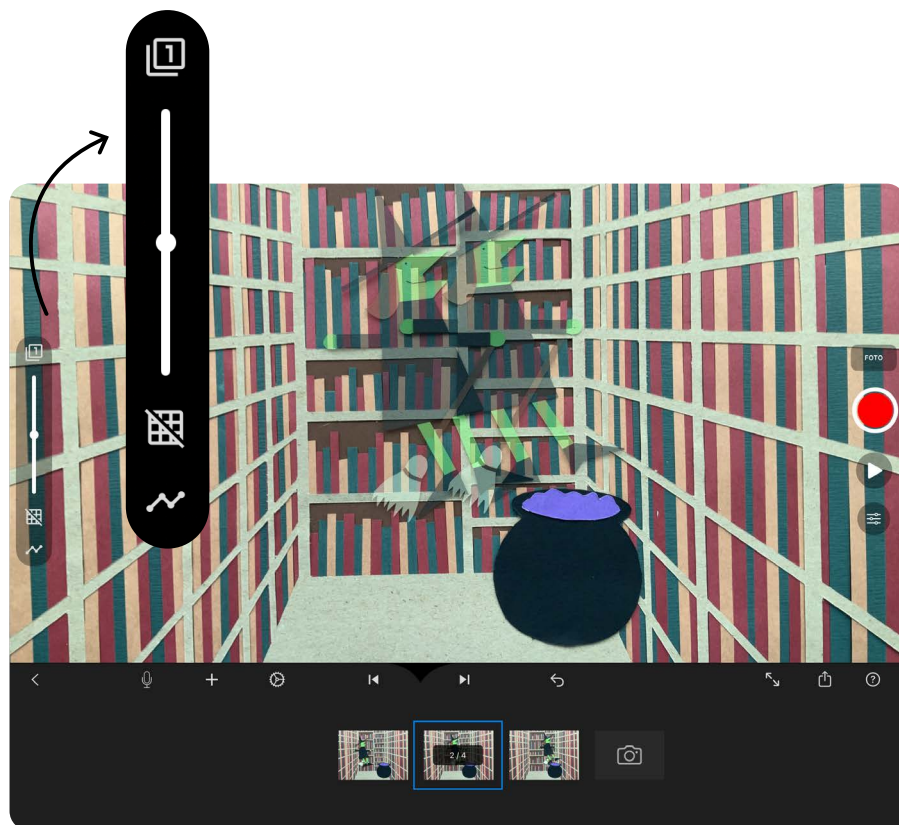




5° Puedes cambiar los fotogramas por segundo pulsando la rueda de **ajustes**: ⚙️



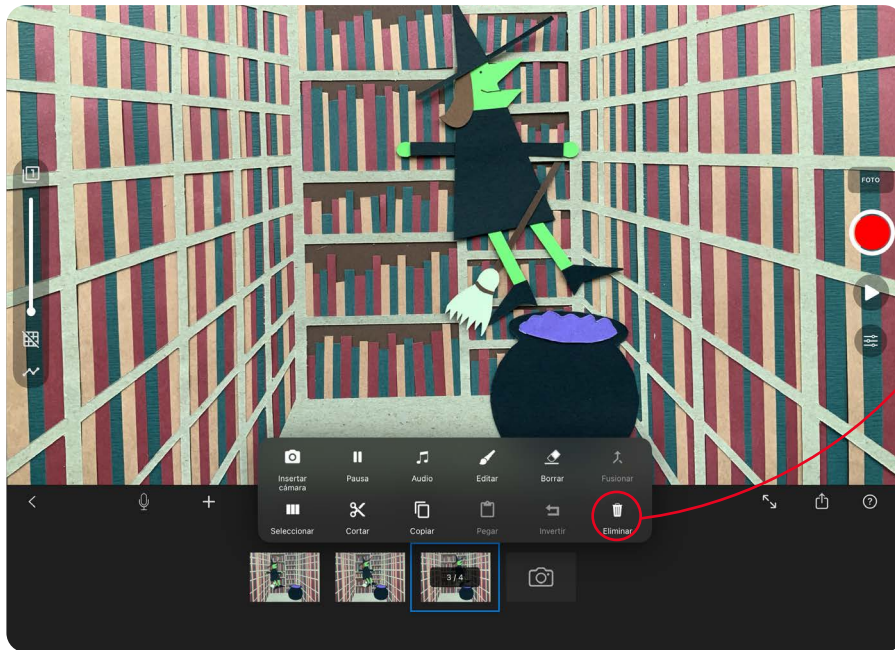
El estándar del cine es 24 fps. En animación se usan **12 fps**. Puedes cambiarlo cuando quieras según beneficie a tu escena, pero ten en cuenta que por debajo de 10 se verán los saltos entre las fotos.



6° Activa el **papel cebolla** poniendo en la mitad la barra vertical a la izquierda de la pantalla. Esta es una función clave en la animación: te permite ver el fotograma anterior superpuesto al actual. Así puedes medir los movimientos con precisión y recolocar tu escena si se mueve accidentalmente

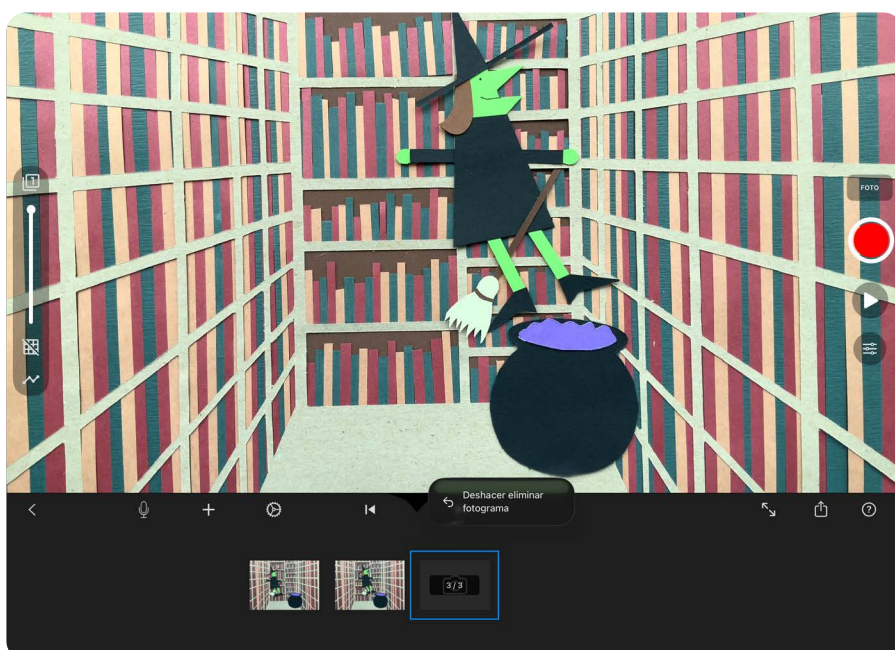
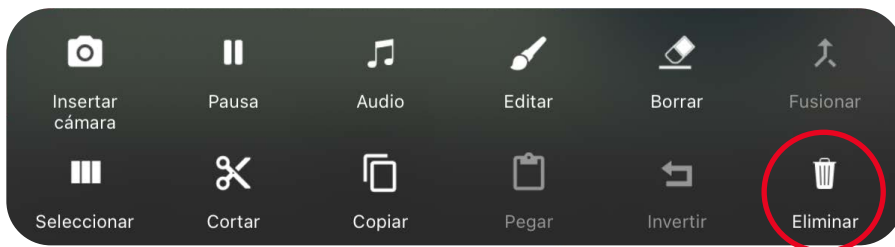
Con el teclado puedes modificar este ajuste con las flechas **arriba/abajo**.





7º Al pulsar sobre la miniatura de un fotograma te aparecerá la opción de **eliminarlo**.

Con el teclado selecciona con las flechas y borra en la tecla de **suprimir**.



8º Puedes deshacer esta y cualquier otra acción con el botón deshacer: ↶

o el comando universal control Z.



Principios de la animación

Hacer una animación simple es muy fácil, pero también es un arte que puedes pasarte toda una vida aprendiendo. Los principios de la animación son 12 claves que se enseñaban a los jóvenes animadores que se incorporaban a los estudios Disney. Para empezar a animar, nos centraremos solo en 3:

Esenciales para iniciarse en el Stop-Motion:

1. Timing

Cuanto más fotogramas compongan un movimiento, más lento será. Las acciones rápidas se componen de menos fotogramas.



Cuanto menor es el intervalo, más lenta va la acción.



Cuanto mayor es el intervalo, más rápida va la acción.

2. Principio y final lentos

Los movimientos han de empezar acelerando y terminar decelerando, o se sentirán robóticos.



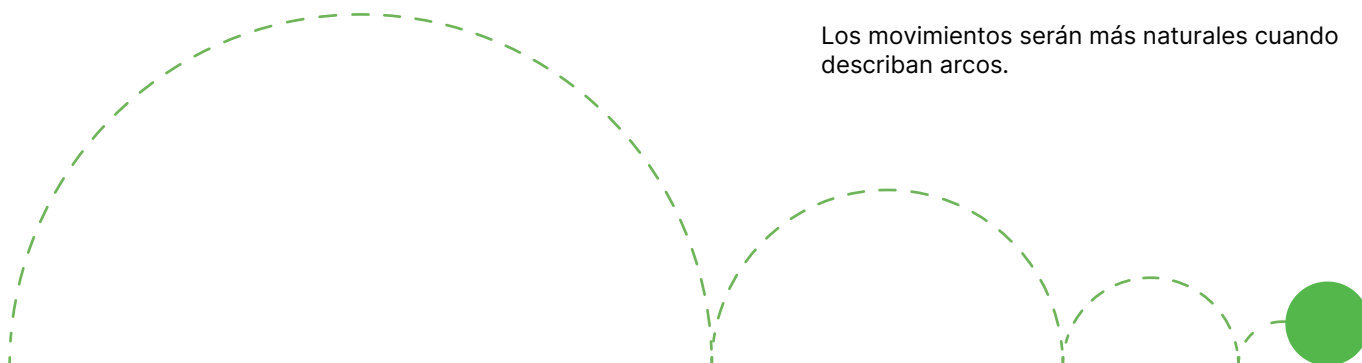
Aceleración



Deceleración

3. Arcos

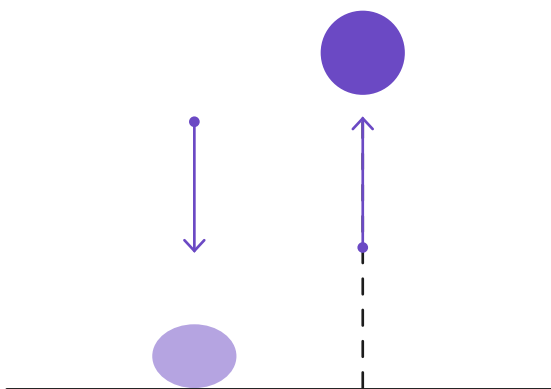
Los movimientos serán más naturales cuando describan arcos.



Si quieres mejorar tus animaciones, aplica estos otros :

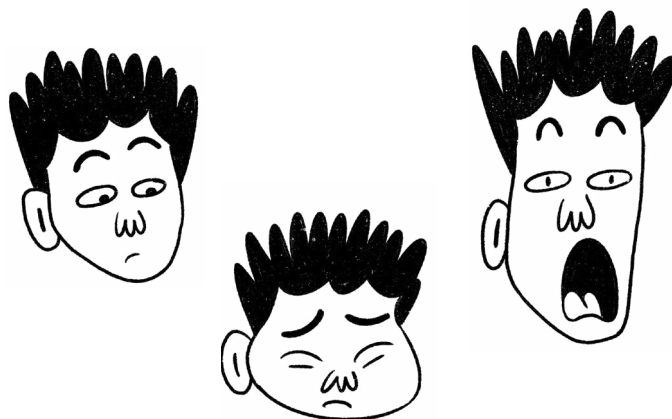
4. Anticipación

Movimiento que prepara a la audiencia para una acción que va a suceder.



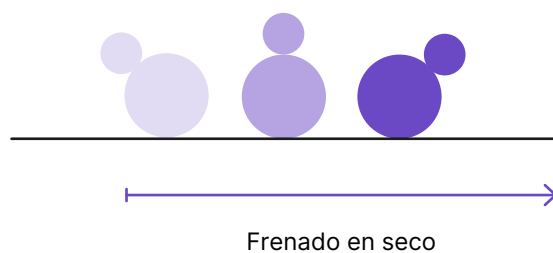
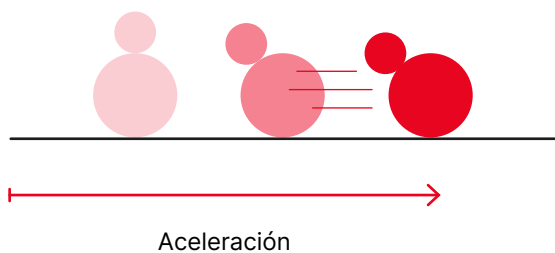
5. Exageración

Sube la intensidad de todo lo que describas en tu animación. No temas: es difícil pasarte.



6. Acciones complementarias y superpuestas

Si un personaje se detiene en seco sus apéndices (pelo/orejas/ropa...) seguirán moviéndose hacia delante antes de volver a su posición inicial. Y si echa a correr, se desplazarán hacia atrás.



Puesta en escena

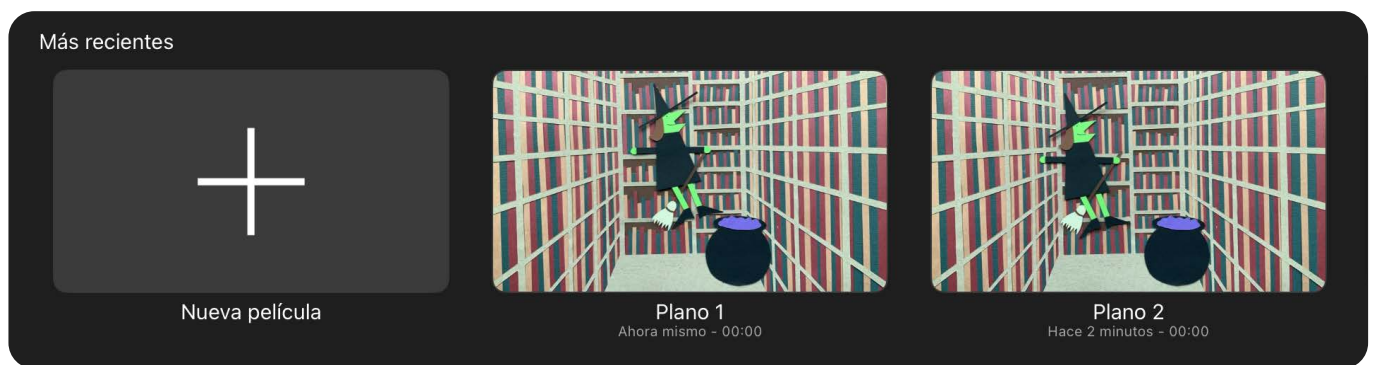
Esto se refiere a la dirección de la atención del espectador hacia lo importante, para que entienda la escena de forma clara y efectiva. Es la mayor prioridad, y se debe tener en cuenta no solo al animar, sino también al elegir el lenguaje cinematográfico que contará nuestra historia. Para ello, nos ayudaremos del montaje en un editor de vídeo.

Edición de vídeo

No hacen falta animaciones complejas para contar historias. Tendrá mucho más peso en el resultado final un montaje efectivo y bien planificado.

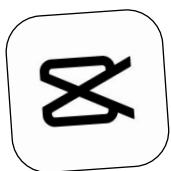
Cortes

Recomiendo contar nuestra historia por piezas: hacer las animaciones en Stop-motion Studio App e ir juntando los planos en un editor de vídeo. Personalmente me gusta crear un proyecto nuevo para cada plano y exportarlos por separado. De este modo no tengo que trabajar con proyectos grandes en Stop-motion Studio App.



Editores de vídeo

Sirve cualquiera, pero aquí dejo 4 opciones populares:



CapCut

Muy utilizado y muy potente, con muchos efectos de audio y vídeo. La versión gratuita cada vez es más restringida y la *premium* es muy cara.



VN vídeo Editor

Muy similar a CapCut pero con menos funciones restringidas para usuarios *premium*.



iMovie

Opción interesante por ser gratuita en dispositivos iOS.



Canva

Biblioteca integrada de audio muy útil, edición básica pero suficiente.

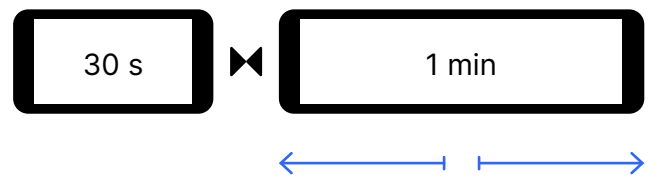
Flujo de trabajo

1º Montar las escenas en orden.



2º Ajustar la velocidad/congelar fotogramas

Se puede sacar mucho partido a las animaciones que hayas rodado relentizándolas o deteniéndolas si necesitas más tiempo para, por ejemplo, añadir diálogos.



3º Añadir el sonido



4º Exportar



El sonido

En los audiovisuales el sonido es tan importante como la imagen. Por tanto, dedícale el tiempo que se merece.

Grabaciones propias:

Casi todos los editores de vídeo permiten grabar audio. Esto sirve no sólo para incluir diálogos, sino una gran variedad de efectos de sonido. Si te pones creativo, puedes enriquecer mucho el audio de tu película con percusiones corporales y con objetos cotidianos que tengas por casa.

Bancos de sonidos:

Algunos editores de vídeo, incluidos los mencionados en el apartado anterior, tienen sonidos integrados que puedes añadir. Dependiendo del editor, pueden ser libres de derechos o estar sujetos a distintas licencias.

También puedes descargar los sonidos en una plataforma externa e importarlos en tu editor. Puedes comprarlos por separado o pagar una suscripción que te incluya el permiso para usar muchos, como la que oferta Artlist. Aquí hay algunas opciones gratuitas donde puedes encontrar sonidos libres de derechos:



Free sound



Free Music
Archive (FMA)



Pixabay



Epidemic sound



Youtube
(Youtube audio
Library)



También puedes buscar un conversor online que te permita descargar el audio de cualquier vídeo de Youtube en formato mp3.

Derechos de autor

Si usas sonidos con derechos de autor y no tienes permiso, no podrás subir tu vídeo a internet. Las plataformas como youtube, instagram o Tiktok detectan los audios y retiran los vídeos. Cuanto más difusión y monetización tenga un video más importante es tener los derechos de todos los audios, pues es una cuestión legal e infringirla puede dar lugar a sanciones.

Puedes usar sin problemas sonidos y música en tu vídeo si:

- El autor ha fallecido hace 70 años
- Tienen licencia Creative Commons 0 (CC0) / De dominio público / Libre de derechos (Royalty Free)
- Tienen licencia Creative Commons Attribution (CC BY) y acreditas al autor
- Tienen licencia Creative Commons No Comercial (CC NC) y no vas a monetizar tu vídeo.
- Algunas redes sociales como Instagram o Tiktok permiten emplear casi todas las canciones si las añades desde su editor de video. Si vas a compartir tu corto allí, puedes editarlo primero sin música, y añadirla luego desde el editor de la red social.
- Por supuesto, si tu vídeo es solo para uso personal, puedes usar los sonidos que quieras.

Stop-Motion en 3D

Aunque es en general más lento y difícil, el stop motion en 3D nos permite sacar partido a la profundidad de la escena. Esto produce desenfoques y nos sumerge en una estética exclusiva del stop-motion. A pesar de la tecnología digital, los cineastas siguen usando esta técnica por su belleza artesanal.

Puedes combinar muchas manualidades. Es una oportunidad para pintar decorados que sirvan de fondo o hacerlos con collage como un cut-out. También puedes construir todo tipo de miniaturas si te gusta el modelismo, usando papel maché, madera, cartón... La producción te llevará mucho tiempo, pero puede ser muy divertida.



[Flores]
Cartulina



[Fresas]
Feltro rojo, algodón
e hilo amarillo

[Rodillas]
Alambre de
aluminio

[Fondo]
Tablero pintado
con acrílico

[Antenas]
Alambre de
jardinería

[Ojos]
Cuentas de
collar



[Caca]
Espuma de
Poliuretano y
pintura acrílica

[Hierba]
Cartulina

[Arena]
Arena de
acuاریo negra

[Gusano]
Plastilina

Presta atención a la iluminación, pues es una oportunidad de darle atmósfera e intención a tu escena.

Para conseguir profundidad, asegúrate de poner elementos delante y detrás del plano de atención.

LEGO

Estos juguetes son excelentes para introducirse en animación 3D. En Stop-motion Studio App hay muchos tutoriales específicos para LEGOS, incluidas instrucciones para montar un soporte para un *smartphone*.

Pros

- Se mantienen bien en la pose que elijas.
- Si usas un suelo de LEGO, los personajes se clavan en él y son muy estables.
- Para hacerlos saltar es fácil improvisar un soporte porque son muy ligeros.
- Funciones integradas en Stop-Motion Studio App para añadir caras.
- No tienes que fabricarlos tú y hay muchas opciones de decorados y personajes

Contras

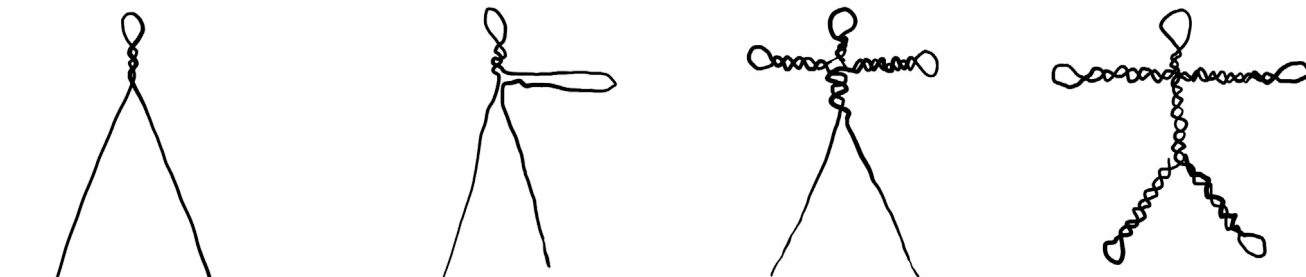
- Son muy pequeños y esto dificulta la animación. Se requieren micromovimientos muy precisos.
- Necesitas pegar la cámara a la superficie de animación para que esté a la altura de los ojos del personaje. Es bastante fácil con un *smartphone*, pero puede ser complicado con una tablet o una cámara DSLR.
- No son baratos.
- Todas las películas de LEGO tienen un aspecto muy similar. Fabricar los elementos de tu película es una oportunidad para darle personalidad.

Plastilina

Un material genial para hacer Stop-Motion. Puedes hacer toda la producción con plastilina, pero para las marionetas te recomiendo ponerles por dentro un esqueleto articulado para que sean más estables.

Aquí te propongo una receta súper simple:

1º Haz esta figurita con unos 80 cm de alambre de aluminio

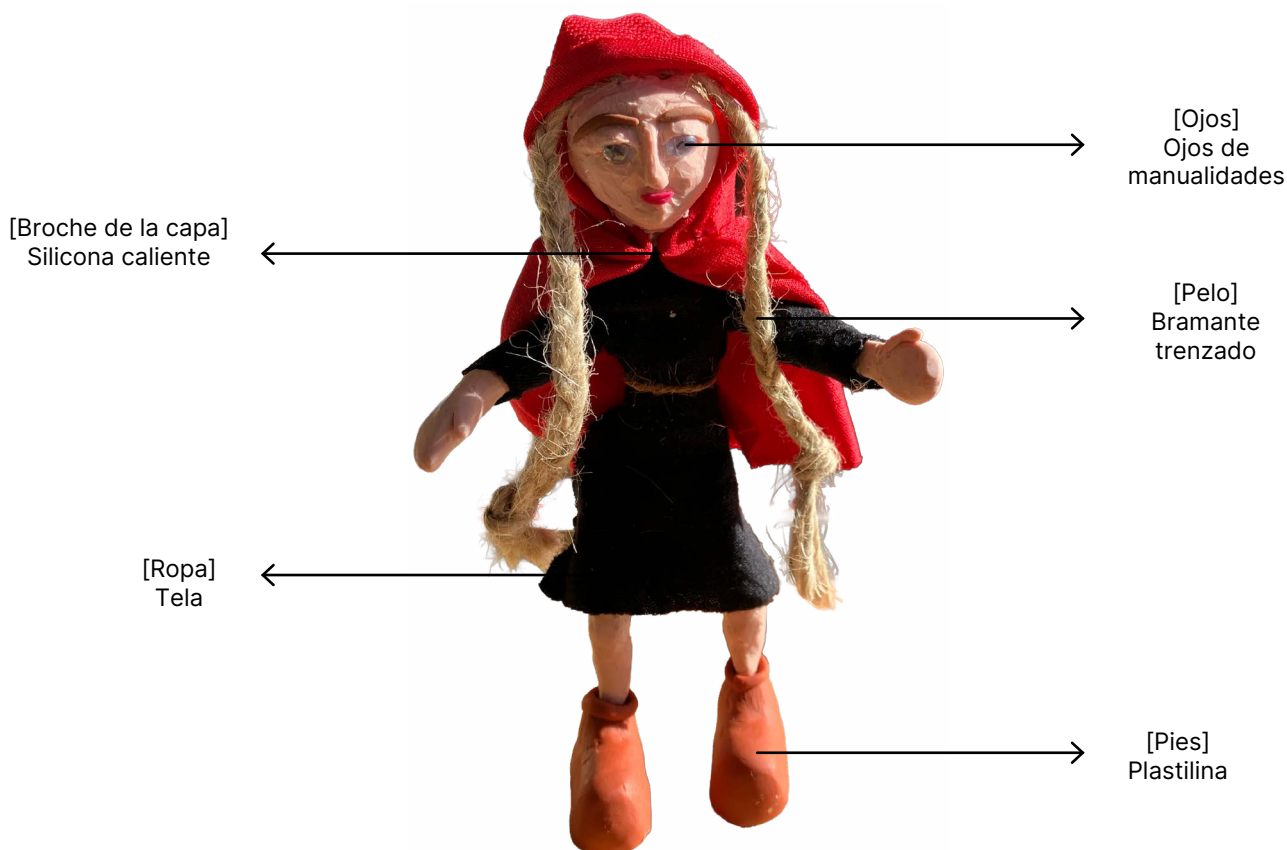


Hay mucha diferencia entre el alambre de aluminio y el de acero, a la hora de animar. Búscalo en sitios de manualidades porque no suelen tenerlo en ferreterías.

2º Dale volumen con papel de aluminio y recúbrela con cinta de carrocero.



3º Añade las decoraciones que quieras:



Soportes

Las marionetas necesitan soportes, no sólo para saltar sino para mantenerse de pie. En general no se sujetan con los pies: su estabilidad depende de un “rig”.

Aquí tienes algunas opciones económicas:

- Palillo largo con blue-tack. Tienes que sujetarlo con la mano. Es muy útil con LEGOS.
- Mano auxiliar de soldadura (*Soldering helping hand*).
- Soporte transparente para figuras de acción.

Para borrar los soportes en postproducción necesitarás usar la herramienta “borrar” de Stop-Motion Studio App. Requiere comprar la versión completa.

Para seguir aprendiendo

Venden armaduras articuladas de precisión, y varios modelos de soportes. Estas herramientas son muy caras, pero se nota la diferencia a la hora de animar.

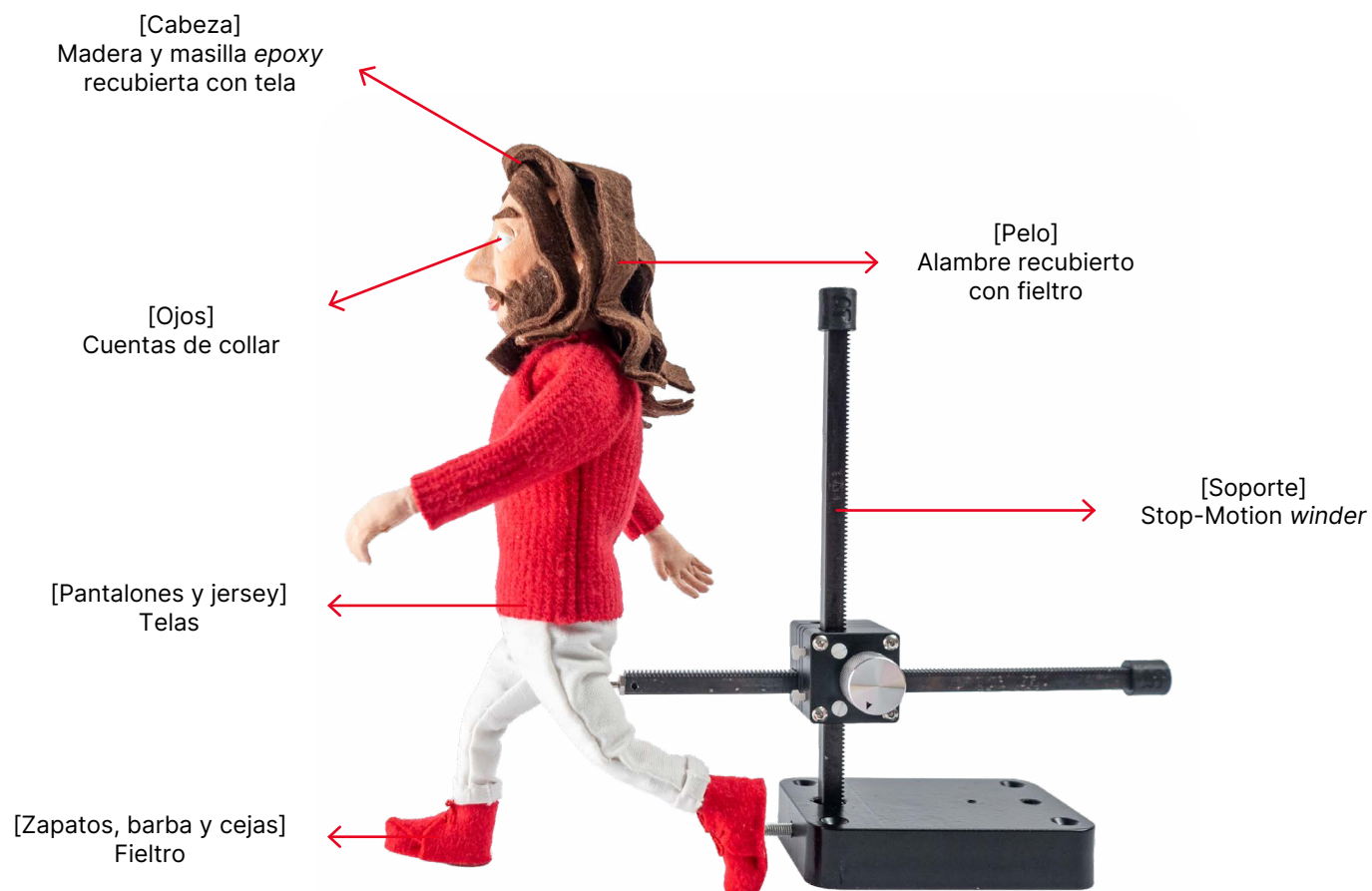


Estos modelos los comercializa la empresa Kinetic Armatures. En su canal de YouTube @edpuertasfruns hay cientos de vídeos muy buenos sobre todos los pasos del Stop-Motion. Encontrarás tutoriales para fabricar armaduras, soportes, y para manejar software profesional.



Hay muchas maneras de hacer marionetas para animación. Te recomiendo la artista Adeena Grub. En Youtube y en Domestika tiene tutoriales muy claros que te detallan todas las fases y materiales de su proceso.

Esta versión en miniatura de mí mismo está hecha siguiendo sus indicaciones:



Puedes verla en acción en éste cortometraje: [Premios impulsa 2024](#)

En el siguiente enlace puedes ver muchos ejemplos de cortos de animación realizados por niños y niñas a partir de 7 años:

<https://mientrasllueve.com/alumnos/>


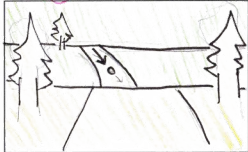




Kit de creación: Animación

Anexo


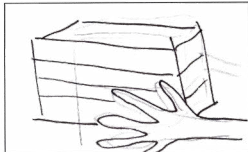

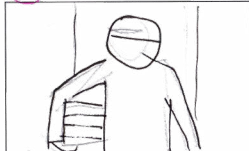

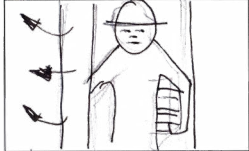
Storyboard del cortometraje El Accidente

Storyboard
 Título: El Accidente
 Página: 1

■ cartón 3D
■ Decorado 2D

<p>1 (A)</p>  <p>Ext. Atardecer. Bosque Incrementa sonido de moto</p>	<p>2 (A)</p>  <p>Se acerca un punto rojo de plastilina Aumenta el sonido empieza música</p>	<p>3 (A)</p>  <p>Aparece el motorista al llegar al primer plano la cámara le acompaña</p>
<p>4 (B)</p>  <p>Zoom in. Los ojos se van quedando atrás Título</p>	<p>5</p>  <p>EL ACCIDENTE</p>	<p>6 (A)</p>  <p>Ext. Noche. Casa en el bosque Aparece la moto</p>

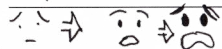
Storyboard
 Título: El Accidente
 Página: 2

<p>(?) (A)</p>  <p>Pone la pata de cabra</p>	<p>(X)</p>  <p>Desaja piezas de la moto</p>	<p>(X)</p>  <p>Llama a la puerta</p>
<p>(A)</p>  <p>Espere. Vuelve a llamas. contestan gruñidos desde dentro</p>	<p>(B)</p>  <p>Primer plano. Levanta cejas. Mira a los lados.</p>	<p>(A)</p>  <p>La puerta abriéndose (hacia la cámara)</p>

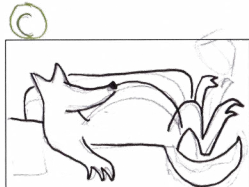
Storyboard
Título: El accidente
Página: 3



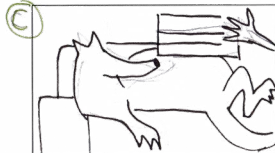
Primer plano. Preocupación, sorpresa, miedo



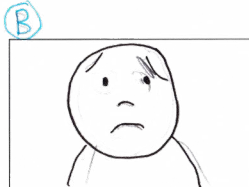
Entra con la pizza



Lobo súper gordo en el sofá. Le indica que se acerque con la mano y gruñidos



Las manos dejan las pizzas en la barriga. Pasos se alejan corriendo. Se oye la puerta



Se anima de valor



Ext. Puerta se abre. Gruñido. Cara de desesperación. Se para. Se gira. (la puerta se abre hacia dentro)

Storyboard
Título: El accidente
Página: 4



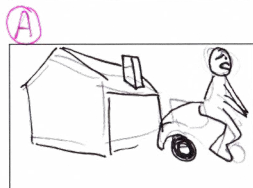
Le tiende el billete



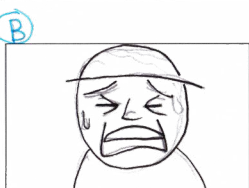
Ext. Sonre forzadamente desde la puerta



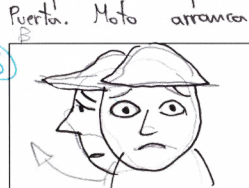
Su mano coge el billete rápidamente y desaparece del plano. Pasos corriendo. Puerta. Moto arranca.



Ext. Casa. Maniobra. Gira para irse



Gruñido. Primer plano. Cierra los ojos



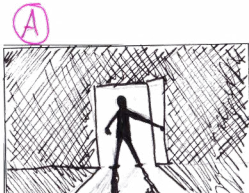
Los abre y se gira hacia la casa

Storyboard

Título: EL ACCIDENTE

Página: 5

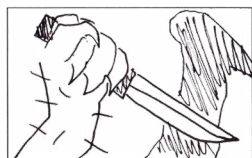




Contra luz. Puerta se abre con un chirrido. Esta sale luz de la puerta.



Gruñidos. Ojos. Dientes



Cuchillo y su sombra.



IAAAAAH!
Luz de la música



GRRR
Mueve el cuchillo incapaz de cortar la pizza

Storyboard

Título:

Página: 6



Luz normal.
Saca el corta-pizzas



Aparece la mano con el corta-pizzas





Entra de repente en la pizza



Sorpresa Tomate / Sangre en la cara

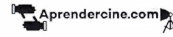


Lobo se retuerce y gruñe. Pizzero balbucea, intenta tapar la herida *

Storyboard

Título:

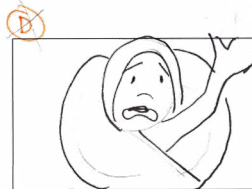
Página: 7



sale una mano de la pizza



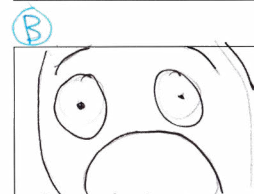
¡AAAAH!
(contra picado)



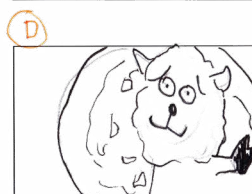
sale caperucita



sale del lobo, saca a la abuela



AAAAAAA



BEEEE

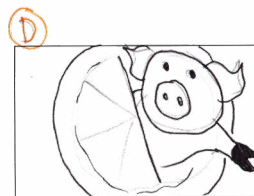
Storyboard

Título: 8

Página:



Caperucita y la abuela salen corriendo con una oveja gritando continuamente



Los 3 cerdos en un plano



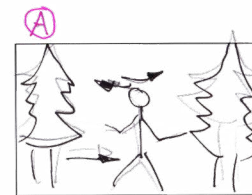
AAAAA



Lobo agitando, salen los cerdos y una oveja

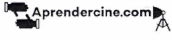


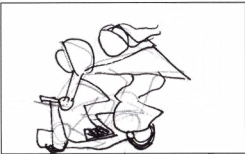
Salen los cerdos, la oveja 2 veces y el pizzero



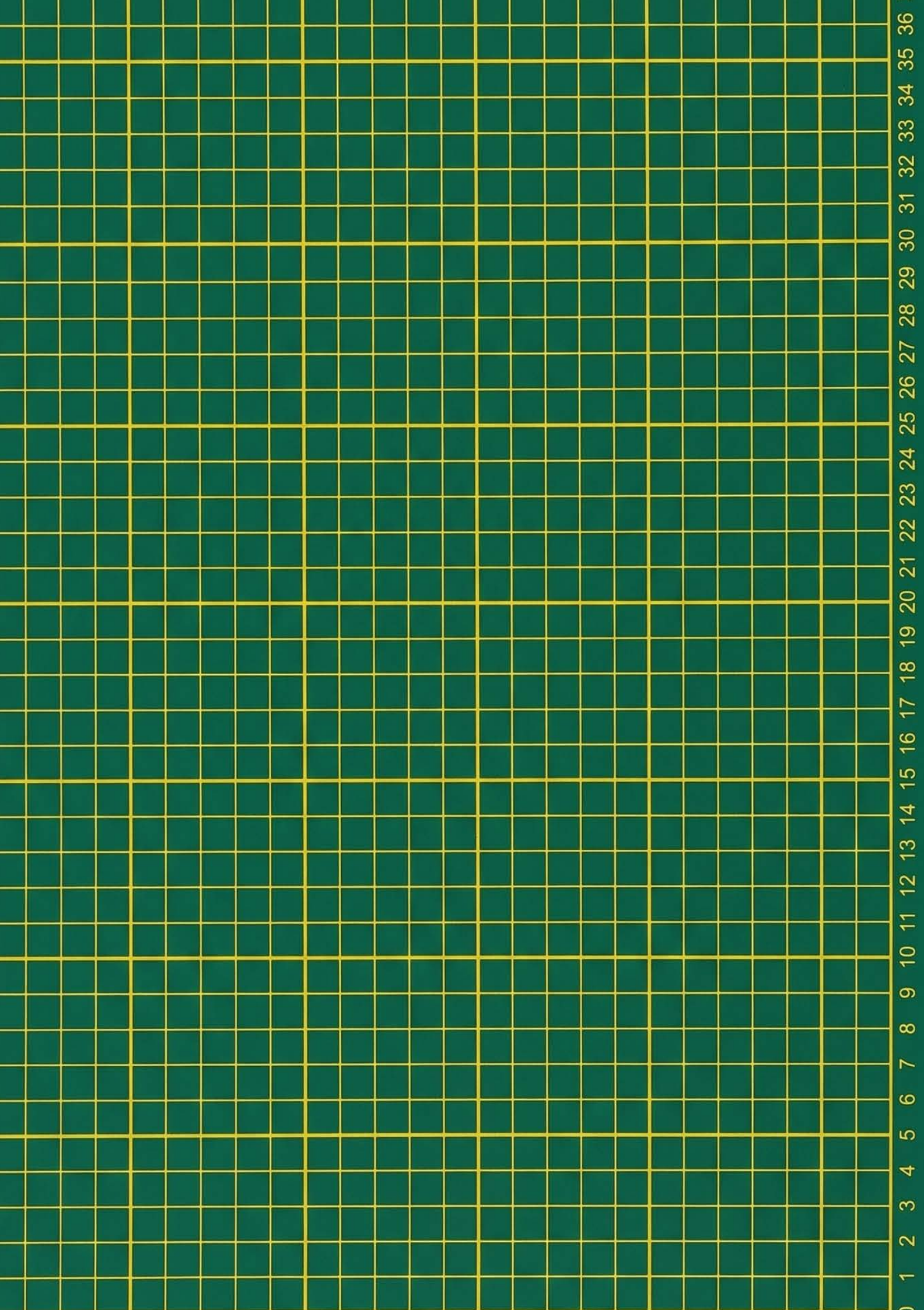
El pizzero llega a la mitad del plano y mira a los lobos lloriqueando

Storyboard
Título:
Página: 9



 <i>Compartiendo con el abuelo en casa la moto, créditos</i>		

Pulsa aquí para ver el resultado final del cortometraje:
[El Accidente - Stop motion short film](#)



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36