

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**¿Y mi maleta? La aventura de Mochi**

**Carla Patricia González Castellanos**

**Animación Digital**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciada en Animación Digital

Quito, 16 de diciembre de 2019

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**  
**COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES**  
**CONTEMPORÁNEAS**

**HOJA DE CALIFICACIÓN**  
**DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**¿Y mi maleta? La aventura de Mochi**

**Carla Patricia González Castellanos**

**Calificación:**

**/ 10**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Gabriela Vayas R., MDA**

**Firma del profesor:**

\_\_\_\_\_

Quito, 16 de diciembre de 2019

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: Carla Patricia González Castellanos

Código: 00130833

Cédula de identidad: 1722698956

Lugar y fecha: Quito, 16 de diciembre de 2019

## **RESUMEN**

El proyecto “¿Y mi maleta?” es un cortometraje en animación clásica que narra la historia de la protagonista Mochi, una maleta desgastada y olvidada en el fondo de un armario que quiere conocer el mundo. La historia busca contar de una manera mágica y cómica porque se llegan a perder las maletas en los aeropuertos y qué sucede con ellas durante este proceso.

Palabras clave: Animación, corto animado, viaje, aventura, mundo, aeropuerto, maletas.

## **ABSTRACT**

The project “¿Y mi maleta?” is a classic animation short film that tells the story of the main character Mochi, a worn and forgotten handbag in the bottom of the wardrobe that wants to travel the world. The story seeks to tell in a magical and comic way why the handbags in the airports get lost and what happens to them during the process.

Key words: Animation, animated short film, travel, adventure, world, airport, suitcase, lost suitcase.

## TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	9
2. Desarrollo del tema .....	10
a. Portada .....	10
b. Ficha Técnica.....	11
c. Referencias.....	12
i. Referencia principal: Nueva serie Mickey Mouse.....	12
ii. Referencia Fondos.....	13
iii. Referencias Comic.....	14
d. Pre-producción.....	15
i. Primera idea .....	15
ii. Diseño de personajes: Mochi.....	16
1. Bocetos.....	17
2. Desgaste y color.....	18
3. Construcción, Turn Around y Poses.....	19
iii. Maletas.....	20
1. Transformaciones.....	21
2. Aviones.....	22
3. Pines y llaveros.....	24
iv. Personas.....	25
1. El ejecutivo y la chica de parís.....	25
v. Fondos.....	26
e. Producción.....	26
i. Organización.....	27
ii. Animación.....	31
1. Pencil test.....	32
2. Clean Up.....	33
3. Color.....	33
4. Sombra.....	35
iii. Montaje.....	36
f. Post Producción.....	36
i. Texto POP.....	38
ii. Secuencia Ciudades.....	39
iii. Efectos visuales.....	41
iv. Sonido.....	42
1. Música.....	43
2. Foleys.....	44
3. Conclusiones.....	45
4. Anexo A: Primer Guion de La aventura de Mochi.....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1.	Mickey referencia.....	12
Figura #2.	Mickey referencia 2.....	12
Figura #3.	Mickey fondo.....	12
Figura #4.	Mickey Turn around.....	12
Figura #5.	Ilustración Patrycja.....	13
Figura #6.	Ilustración fauno Andreaga.....	13
Figura #7.	Ilustración Andreaga.....	13
Figura #8.	Viñetas comic.....	14
Figura #9.	Primera idea.....	16
Figura #10.	Bocetos iniciales Mochi.....	18
Figura #11.	Variación desgaste Mochi.....	19
Figura #12.	Variación color Mochi.....	19
Figura #13.	Construcción Mochi.....	20
Figura #14.	Turn around Mochi.....	20
Figura #15.	Poses Mochi.....	20
Figura #16.	Bocetos segundas maletas.....	21
Figura #17.	Maletas primera versión.....	21
Figura #18.	Maletas finales.....	22
Figura #19.	Transformaciones Australia y Egipto.....	22
Figura #20.	Transformaciones Ecuador e Inglaterra.....	23
Figura #21.	Transformaciones Japón y parís.....	23
Figura #22.	Transformaciones aviones.....	24
Figura #23.	Pines y llaveros.....	25
Figura #24.	Mochi con pines.....	25
Figura #25.	Bocetos personas.....	26
Figura #26.	Personas final.....	26
Figura #27.	Primeros fondos.....	27
Figura #28.	Exploración fondos.....	27
Figura #29.	Primer boceto color.....	28
Figura #30.	Fondos finales.....	28
Figura #31.	Fondo Quito.....	29
Figura #32.	Fondo maletas.....	29
Figura #33.	Fondo Tokio.....	30
Figura #34.	Fondo pared fotografías.....	30
Figura #35.	Organización.....	32
Figura #36.	Animación photoshop.....	33
Figura #37.	Animación Toon boom.....	33
Figura #38.	Mochi diseño inicial con cinta, diseño animación sin cinta...	34
Figura #39.	Maleta Cairo primer diseño, diseño animación.....	34
Figura #40.	Línea vectorial.....	35
Figura #41.	Línea vectorial cerrada.....	35
Figura #42.	Paletas de color toon boom.....	36
Figura #43.	Corrección color armario.....	36
Figura #44.	Corrección color banda parís.....	37
Figura #45.	Corrección color cuarto feo.....	37
Figura #46.	Vista de nodos.....	38
Figura #47.	Color sombra.....	38

Figura #48.	Comparación Toon boom- after effects.....	39
Figura #49.	Elementos composición escena bicicleta.....	39
Figura #50.	Escena bicicleta final.....	40
Figura #51.	Elementos escena armario.....	40
Figura #52.	Escena armario final.....	40
Figura #53.	Elementos POP.....	42
Figura #54.	Elementos POP corrección color.....	42
Figura #55.	Primera versión secuencia ciudades.....	43
Figura #56.	Segunda versión secuencia ciudades.....	43
Figura #57.	Color cielo aeropuerto feo.....	44
Figura #58.	Tonos y animación aeropuerto feo.....	44
Figura #59.	Sombra cuarto feo.....	44
Figura #60.	Composición sonido.....	45

## INTRODUCCIÓN

¿Y mi maleta? Es el nombre del proyecto del cortometraje La aventura de Mochi. Un producto de animación clásica en formato digital dirigido a un público infantil, sobre la historia de una maleta que desea viajar y recorrer el mundo. El uso de la animación en este tipo de historias donde el personaje principal es un objeto que comúnmente carece de emociones, es un proceso complejo, ya que brindarle una personalidad y carisma a este es lo importante dentro de la historia, que el público conecte con este tipo de figura a pesar de no identificarse realmente con una maleta, pero sí con sus sueños e ilusiones.

Para este proyecto se usó la técnica de animación clásica llevada a digital, por lo que se aprovechan las ventajas de poder editar y mover de manera más práctica dentro del digital, pero se mantiene el dibujar la animación cuadro por cuadro para generar el movimiento.

El cortometraje nos relata la historia de Mochi, una maleta que está aburrida de permanecer en un armario abandonada, desea viajar y conocer el mundo, y nada impedirá que lo logre.

# ¿Y mi maleta?



por:

Carla González

# Ficha Técnica



<i>Tipo de Producto</i>	Cortometraje Animado
<i>Nombre del Cortometraje</i>	La Aventura de Mochi
<i>Dirección de Animación</i>	Carla González
<i>Sonido</i>	Josue Robalino
<i>Técnica</i>	Animación digital 2D
<i>Duración</i>	5:06
<i>Formato</i>	MP4
<i>Fecha de Producción</i>	Enero-Diciembre 2019



## Referencias

### Referencia principal: Nueva Serie de Mickey Mouse

Como referencia principal tanto en estilo de personajes como estilo grafico en los fondos y la animación se tomó de referencia la nueva serie de Mickey Mouse.



FIG 1. Mickey Referencia

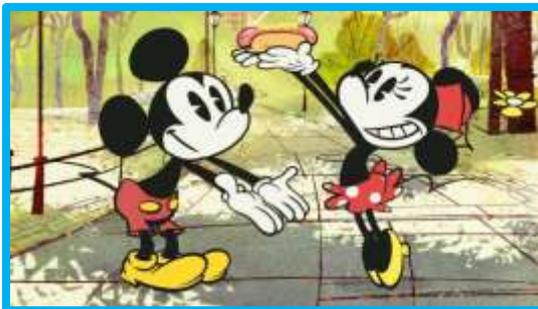


FIG 2. Mickey Referencia 2

Con un diseño de personaje de línea limpia, con un diseño adorable y cómico. Los fondos de la serie se caracterizan por ser muy detallados. Dentro de la parte de animación tiende a la exageración de expresiones.

Está referencia fue la base para iniciar con el desarrollo.



FIG 3. Mickey Fondo

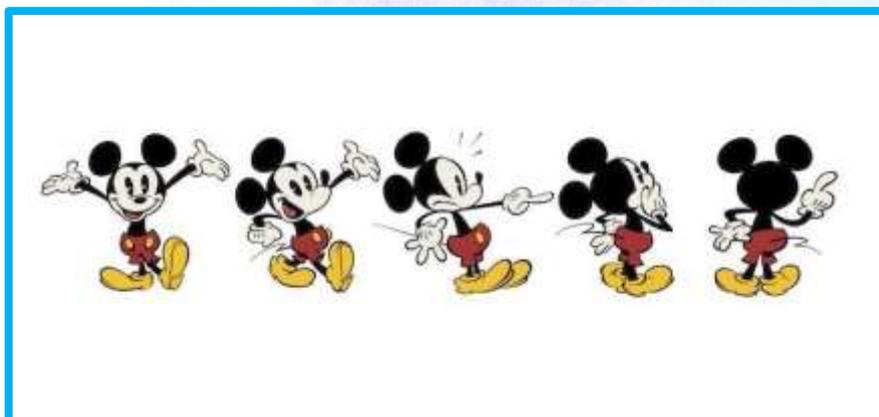


FIG 4. Mickey Turn Around

## Referencia Fondos

Los fondos sufrieron cambios a lo largo del proceso, desde sus bocetos a la composición, pero el cambio principal fue el estilo que llevan.



FIG 5. Ilustración Patrycja



FIG 6. Ilustración Fauno Andregaga

Estos fueron inspirados en ilustraciones que cuentan con texturas tipo lápiz de color o crayón, con una mezcla de líneas detalladas para enfatizar ciertas zonas. Todo esto de manera digital.

Los principales diseños se basaron en las ilustraciones de Patrycja Fabicka, ilustradora de Polonia, y Andrea Galecio "Andregaga", ilustradora de Perú.



FIG 7. Ilustración Andregaga

## Referencias Comic

Para simplificarla animación y las transformaciones dentro de La Aventura de Mochi se buscó crear imágenes que conectaran la acción y explicaran el proceso, para lo cual se optó por los globos de textos del comic de onomatopeyas.



FIG 8. Viñetas Comic

Gracias a estas viñetas se logró comunicar de manera visual las acciones específicas dentro del cortometraje. Lo que se quiso destacar de este tipo de elemento visual es la apariencia y características que toman de acuerdo a la acción o momento.

# Pre-Producción

## Primera idea

En un inicio, la historia de Mochi era diferente. Mochi era una maleta monstruo que vivía en un aeropuerto, le gustaba comer maletas para que se perdieran y acabaran en otros aeropuertos.

Esa idea evolucionó, se le dio sueños a Mochi, el sueño de querer viajar, conocer y recorrer el mundo. Se le dio un pasado, donde Mochi solía viajar con un nuevo personaje, un ejecutivo que también disfrutaba viajar pero ya no tiene tiempo de hacerlo.

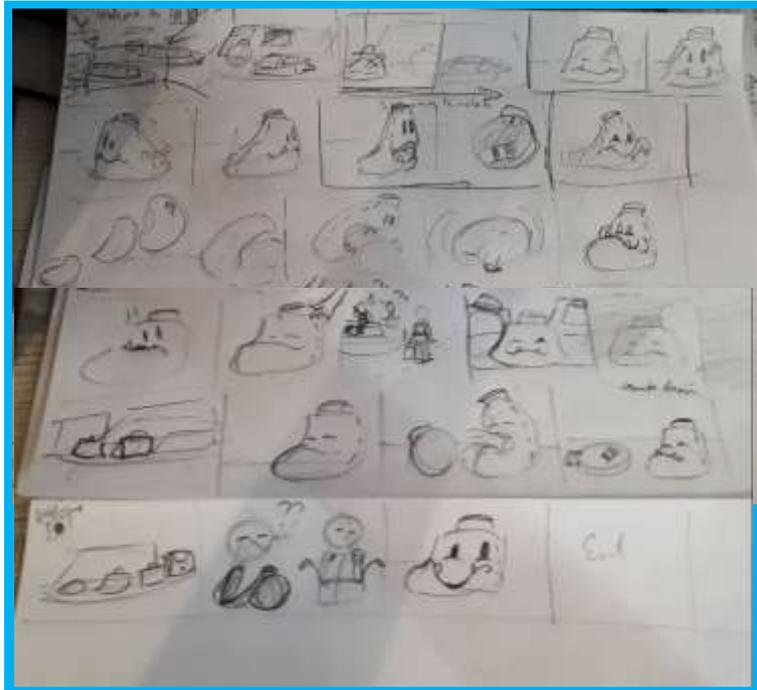


FIG 9. Primera Idea

Con el paso del tiempo Mochi queda olvidada en el fondo del armario a pesar de que quiere seguir viajando, y ese es el inicio de esta historia.

# Diseño de Personajes

## Mochi



Mochi es una maleta olvidada en el fondo del armario de un ejecutivo, que sueña con conocer el mundo.

Entusiasta, soñadora, y emocionada espera el día de volver a viajar. Aunque esté desgastada y con un parche, nada la detendrá en su sueño.



Edad: 10 años

## Bocetos



FIG 10. Bocetos Iniciales Mochi

Para Mochi se realizó varios bocetos donde se debía tomar en cuenta los movimientos que iba a realizar. Estos son 5 de los bocetos principales.

## Desgaste y Color

El desgaste fue necesario para darle la característica de que es una maleta vieja, el parche fue el que combinó mejor.



FIG 11. Variación Desgaste Mochi



FIG 12. Variación Color Mochi

El color principal de Mochi debía comunicar aburrimiento además de resaltar en los fondos.

## Construcción, Turn Around y Poses



FIG 13. Construcción Mochi



FIG 14. Turn Around Mochi

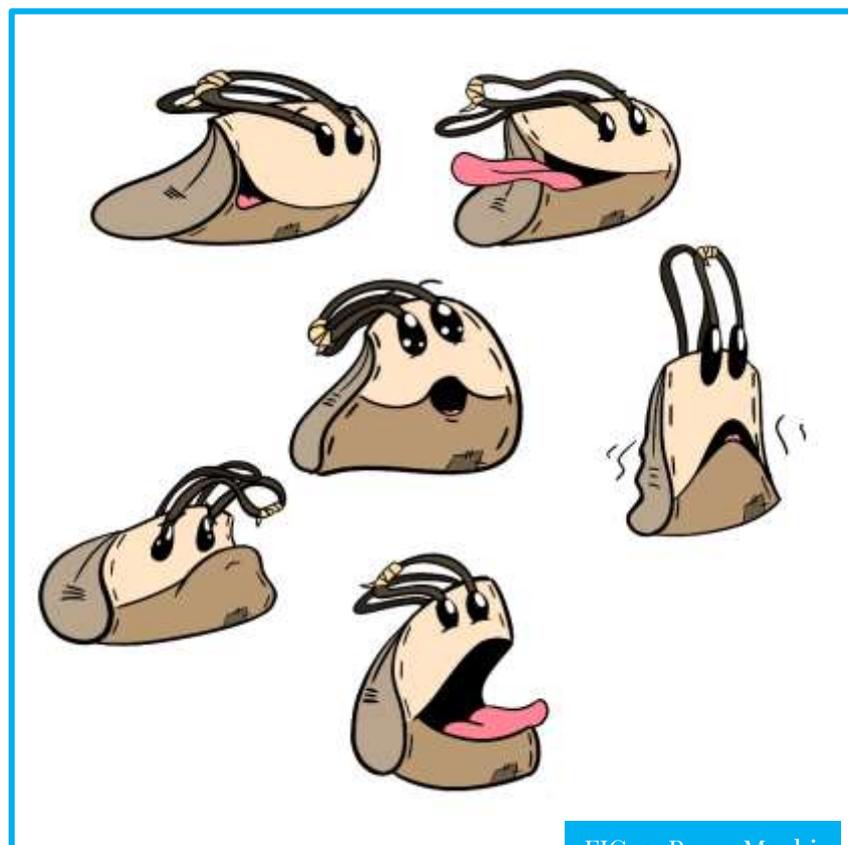


FIG 15. Poses Mochi

## Maletas

Mochi va cambiando de apariencia a lo largo del corto, para esto se diseñaron 7 maletas que buscan representar alguna característica, sea color, figura o detalles de cada país.



FIG 16. Bocetos Segundas Maletas

Se empezó con bocetos más elaborados de las diferentes maletas, sin embargo al llegar al momento de la animación se tuvo que simplificar los diseños y variar los colores para crear contraste con los fondos.



FIG 17. Maletas Primera Versión

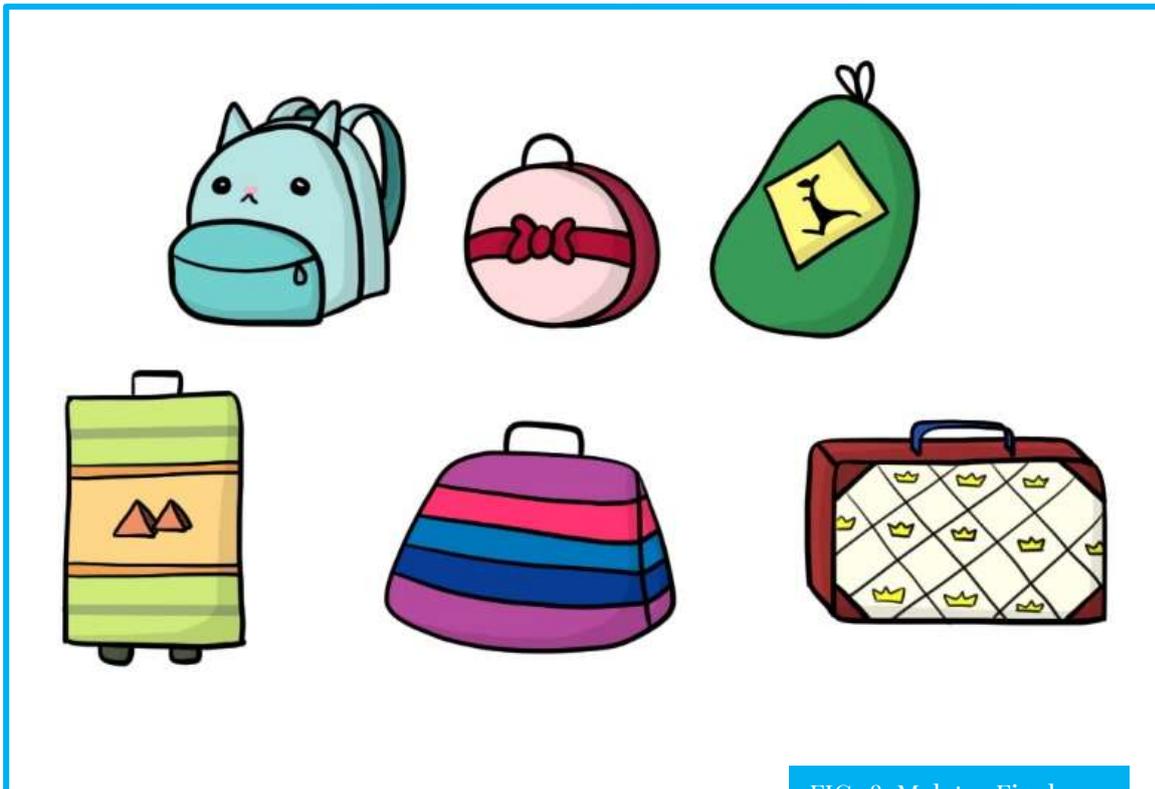


FIG 18. Maletas Finales

## Transformaciones

Una vez que Mochi se come las maletas, se transforma en las diferentes maletas cada una acorde a la ciudad a la que deben llegar.



FIG 19. Transformaciones Australia y Egipto



FIG 20. Transformaciones Ecuador e Inglaterra



FIG 21. Transformaciones Japón y Paris

## Aviones

Dentro de las transformaciones, en la secuencia de las ciudades que es donde convergen todas las maletas fue mejor ponerlas en pequeños aviones.



FIG 22. Transformaciones Aviones

## Pines y llaveros

Para simbolizar que Mochi recorrió el mundo se buscó colocarle algún distintivo acorde a la ciudad que visitó, para lo cual se diseñó 6 motivos diferentes de pines y llaveros, junto a la versión con los pines colocados en Mochi.



FIG 23. Pines y Llaveros



FIG 24. Mochi con pines

## Personas

### El Ejecutivo y la Chica de Paris

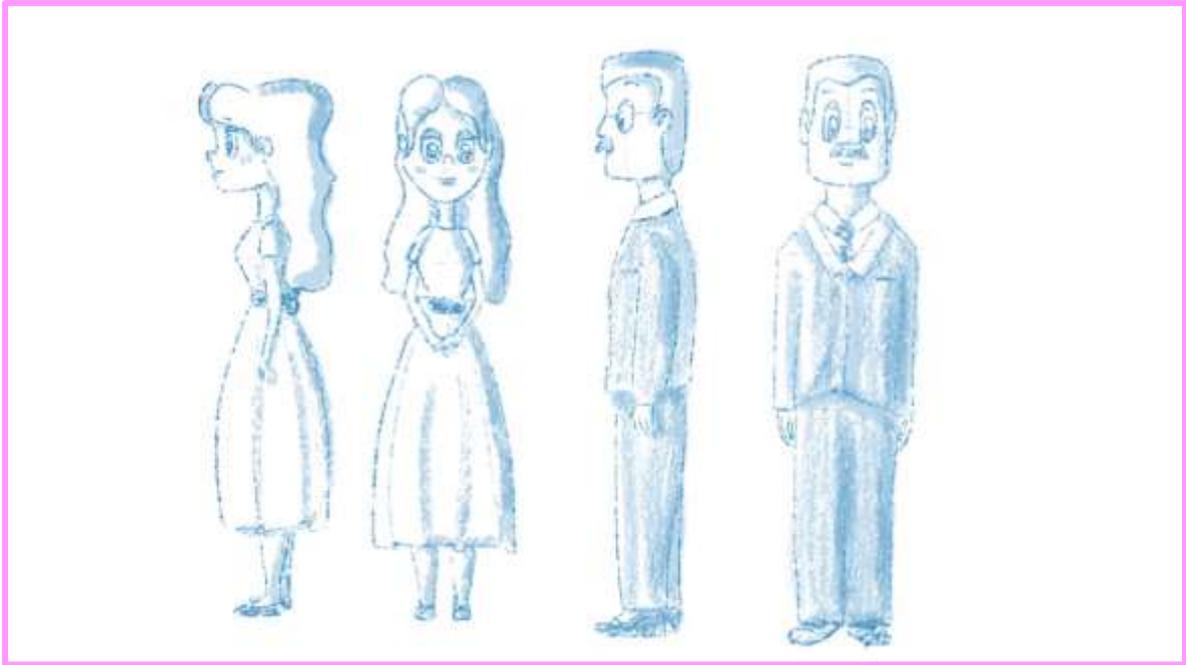


FIG 25. Bocetos Personas

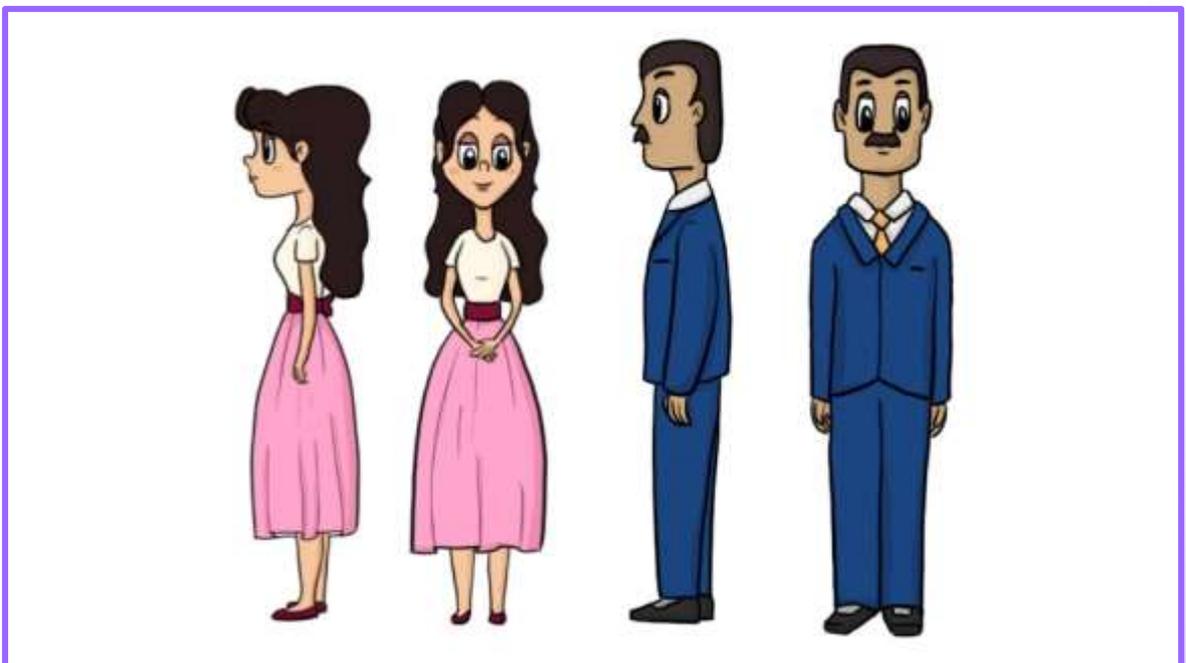


FIG 26. Personas final

## Fondos

El proceso de los fondos fue uno de mayor complejidad, los primeros fondos realizados carecían de vida y personalidad, y no servían para la narrativa de la historia, por lo cual se pasó a buscar un estilo para los fondos y mejorarlos.

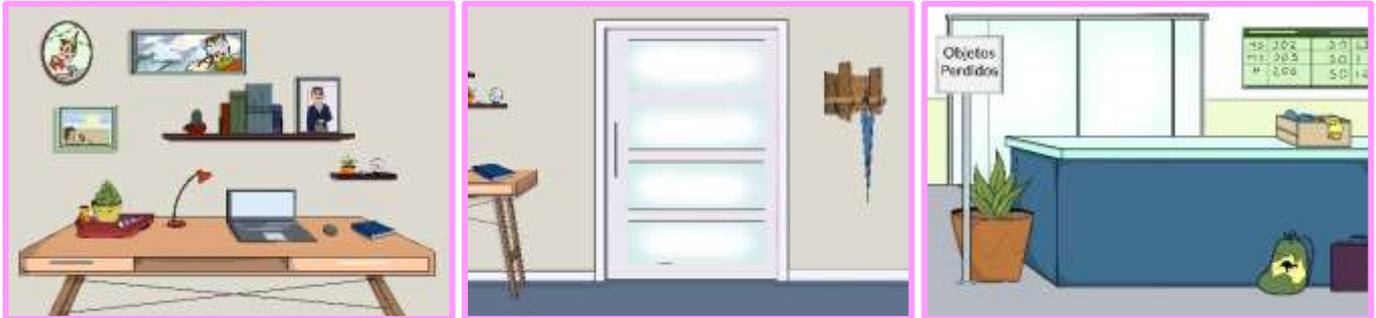


FIG 27. Primeros Fondos

Aunque en un inicio el total de fondos era de 12, la corrección del guion para mejorar la historia y volverla más entendible, causó que terminaran siendo cerca de 30 fondos con todos sus detalles. Lo cual retrasó el proceso de pencil test.



FIG 28. Exploración fondos

Para el nuevo estilo de los fondos primero se realizó una investigación y exploración del mismo, asegurando la cantidad de detalle que permitía la ilustración para que no generara un gran contraste con la línea limpia del personaje principal.

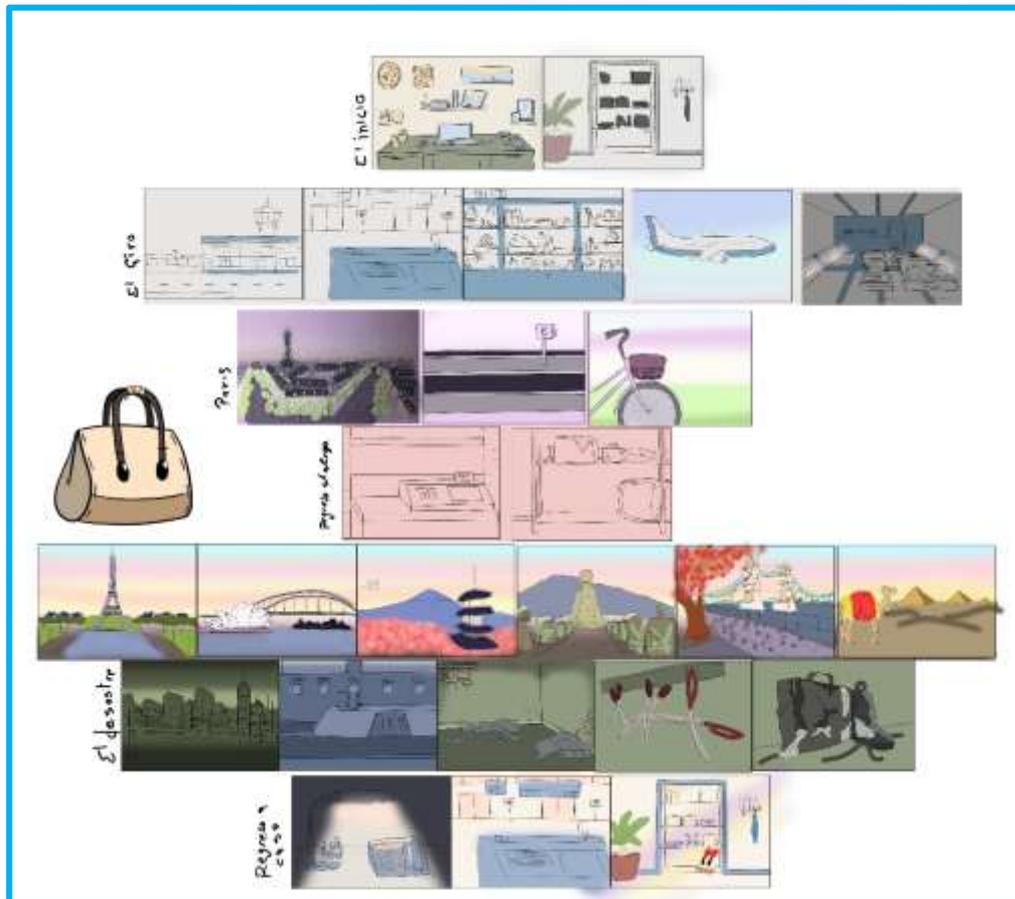


FIG 29. Primer Boceto Color

Para resaltar las emociones dentro del cortometraje se buscó crear una paleta común para cada lugar para intensificar ese sentimiento.



FIG 30. Fondos Finales



FIG 31. Fondo Quito



FIG 32. Fondo Maletas



FIG 33. Fondo Tokio

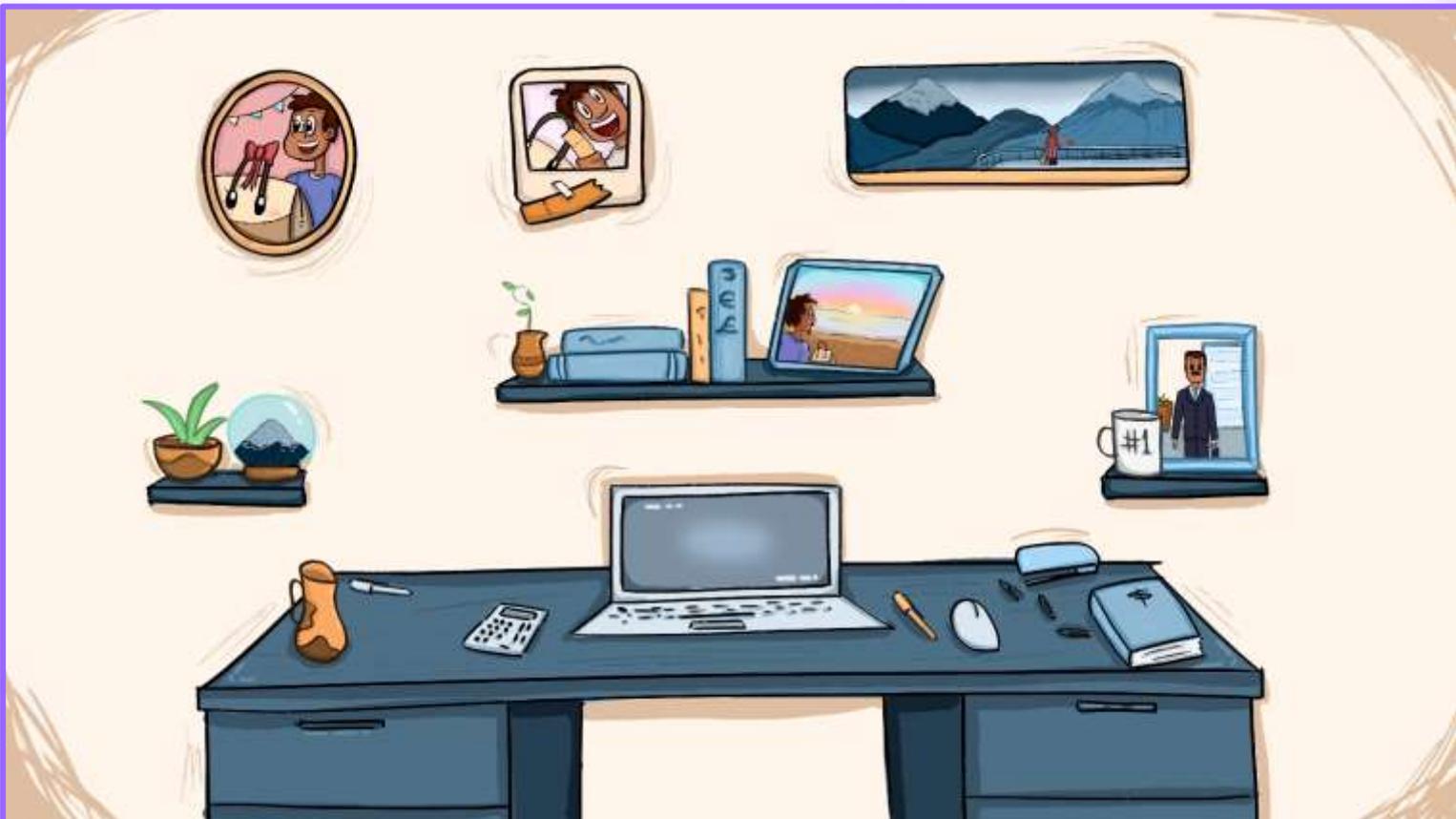


FIG 34. Fondo Pared Fotografias

# Producción

## Organización

Para esta etapa del proyecto la organización fue primordial, por la cual se optó por un método de organización llamado bullet journal basado en pequeñas tareas a cumplir y recuadros que se llenan cuando se completa la tarea. Gracias a esta organización se pudo avanzar de una manera más eficaz el proyecto.

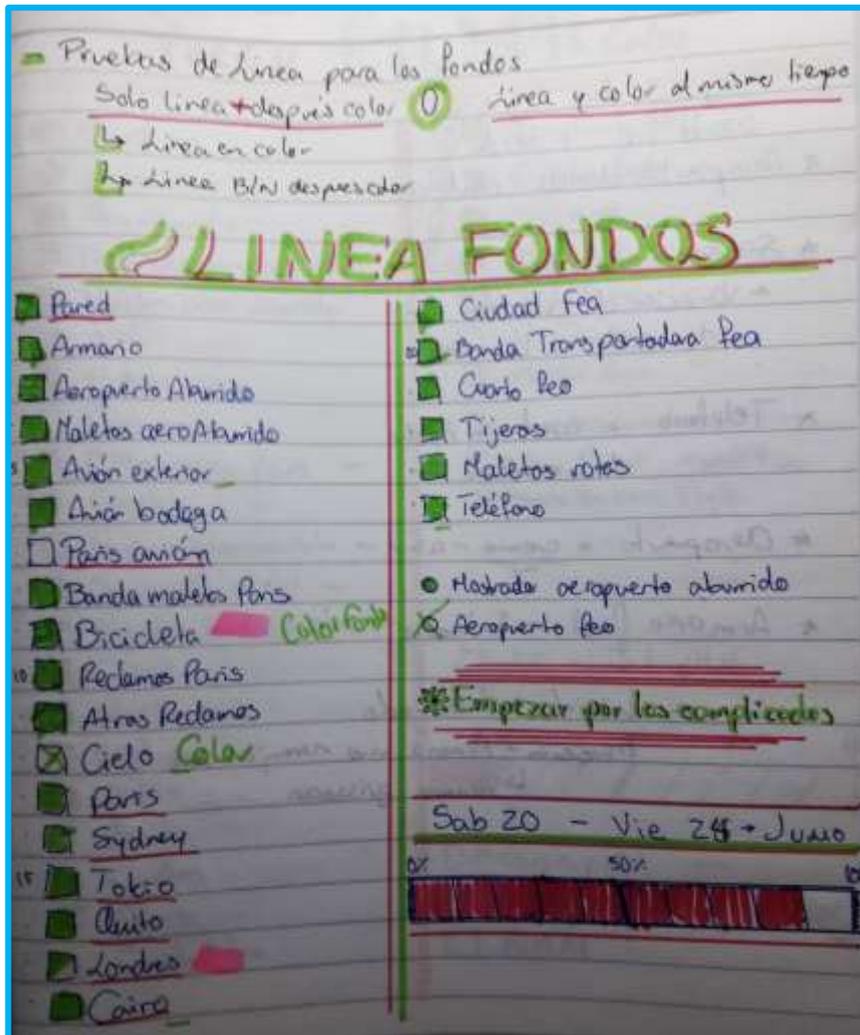


FIG 35. Organización

## Animación

### Pencil test

La idea inicial para este proyecto era realizar el pencil test en papel sobre una mesa de luz de manera tradicional. Debido al retraso en los fondos se empezó a realizar la animación en Photoshop, el cual no resultó ser un buen programa para hacer animaciones tan complejas o largas como en este caso.

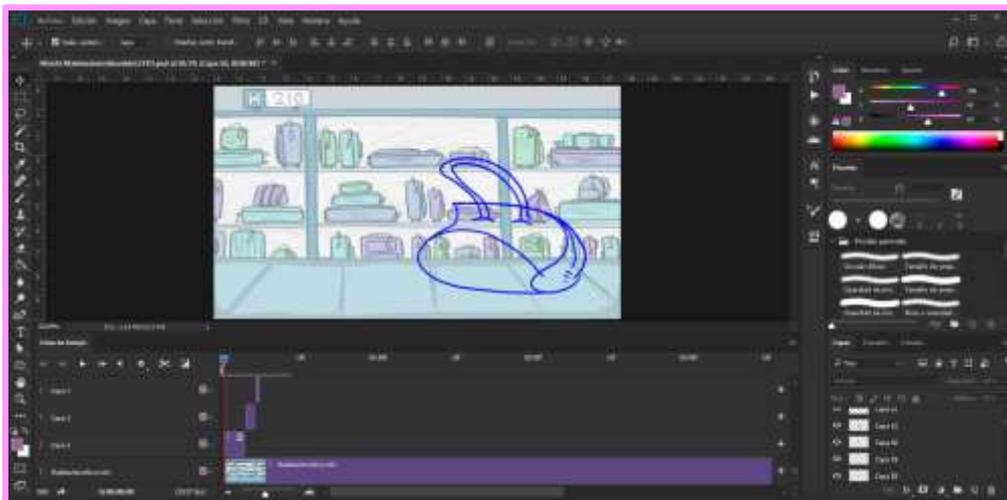


FIG 36. Animación Photoshop

El resto del pencil test ya se pudo realizar en Toon Boom Harmony, un programa para animación, donde medir los tiempos y corregir objetos como las líneas y movimientos secundarios se realizaban de manera más eficaz.

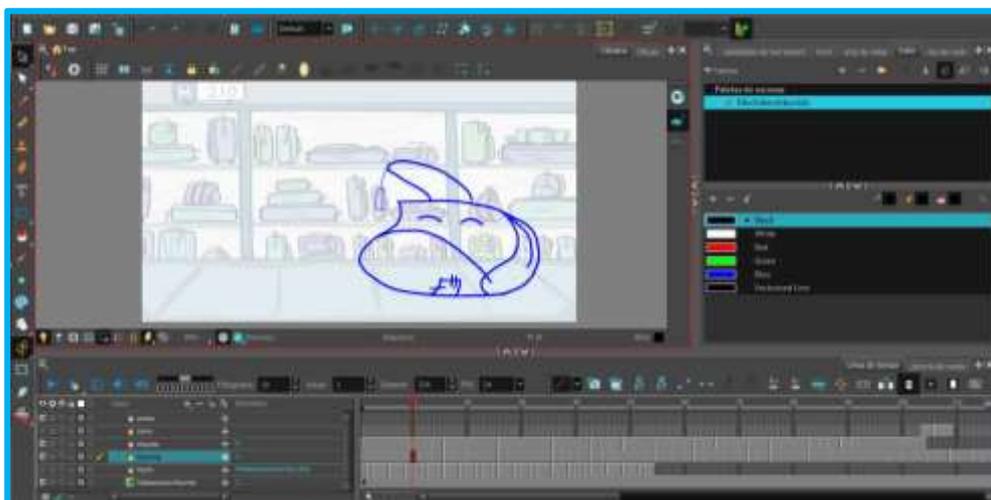


FIG 37. Animación Toon Boom

Al momento de realizar el pencil test se tuvo que omitir la cinta de papel que Mochi tenía en el asa, así como la doble asa, para facilitar la animación que ya contaba con varios detalles.

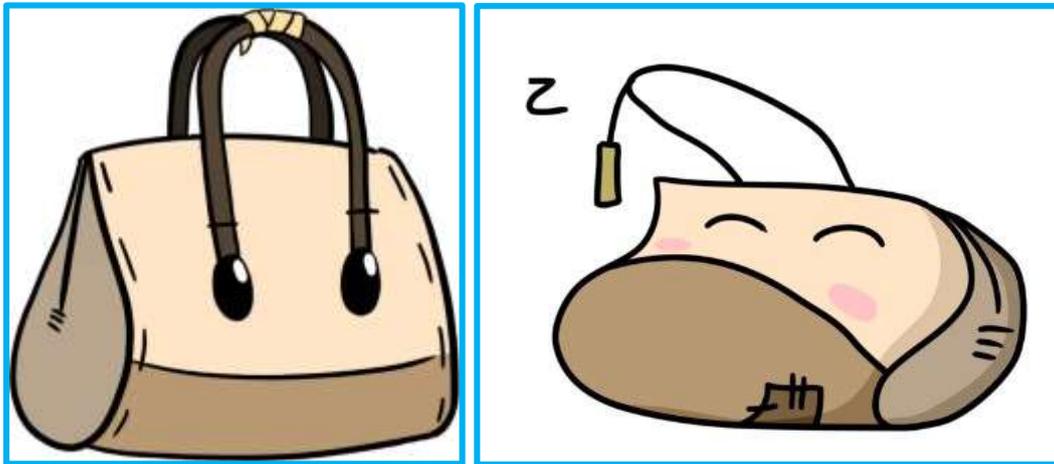


FIG 38. Mochi diseño Inicial con cinta, Diseño Animación sin cinta

Otro rediseño de personaje que tuvo que ser cambiado fue la maleta de la ciudad del Cairo, la cual en un inicio constaba de varios detalles llamativos, pero al momento de la animación tuvieron que ser simplificados, pues interferían con las expresiones y animación de Mochi.

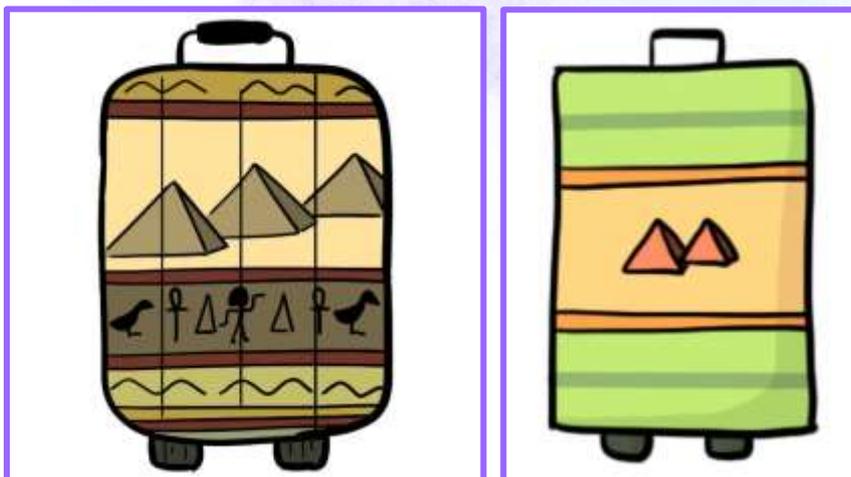


FIG 39. Maleta Cairo primer diseño, diseño animación

## Clean Up

Para el proceso de clean up, o línea final, se utilizó el programa Toon boom, por la facilidad que ofrece el programa con la línea vectorial al momento de hacer correcciones, además de todas las ventajas para color, y sombra que se verá más adelante.

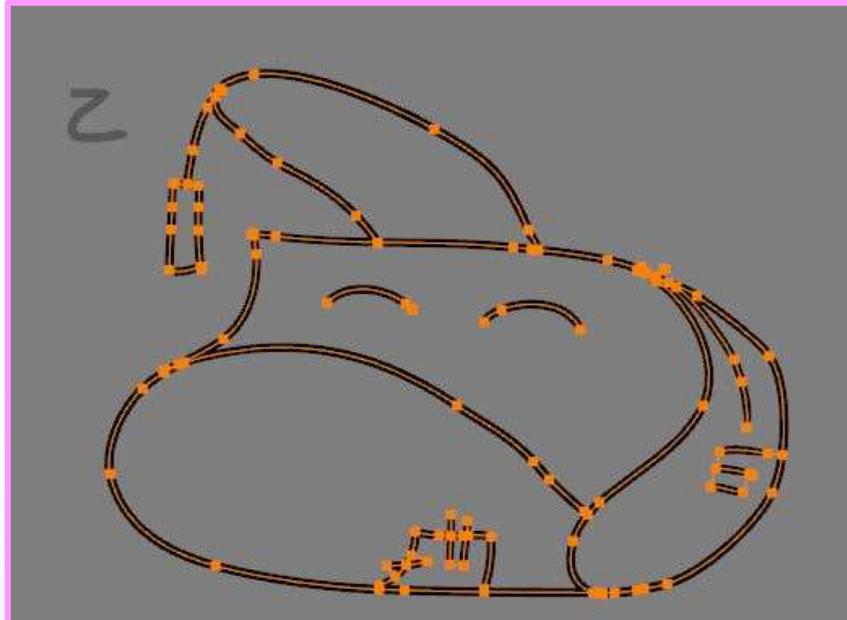


FIG 40. Línea Vectorial

Es importante en el proceso de la limpieza de la línea en Toon Boom mantener las líneas cerradas para al momento de realizar el proceso de color no generar problemas y optimizar el proceso.

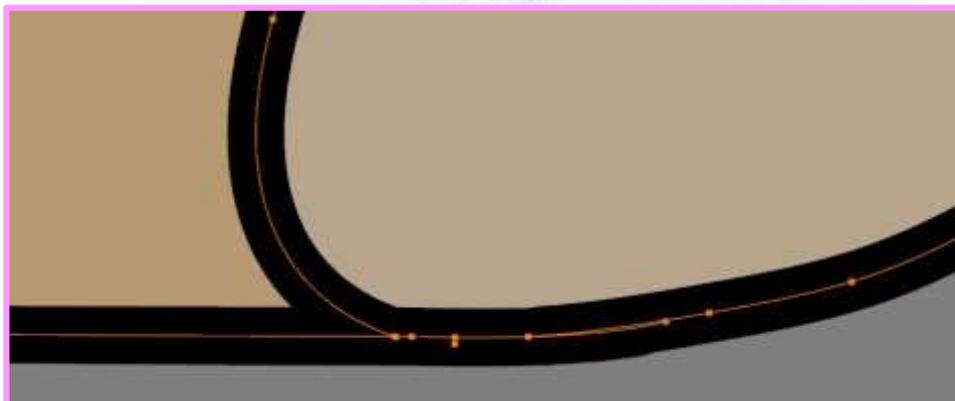


FIG 41. Línea Vectorial Cerrada

## Color

Toon Boom ofrece la facilidad de exportar paletas de color. Se creó una paleta de color para cada maleta y personaje, gracias a esto se facilitó el obtener los tonos exactos para las diferentes escenas donde se repetían las maletas, y poder mantener los colores.

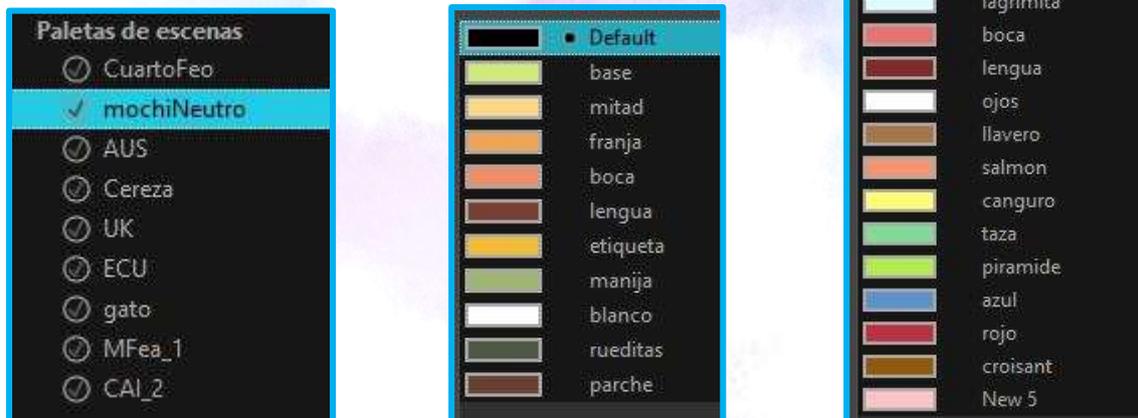


FIG 42. Paletas de Color Toon Boom

## Correcciones de color

Una vez realizado el proceso de color se empezó a corregir los colores para manejar un mejor contraste y que la atención del espectador sea guiada al punto de mayor resalte dentro del cuadro.

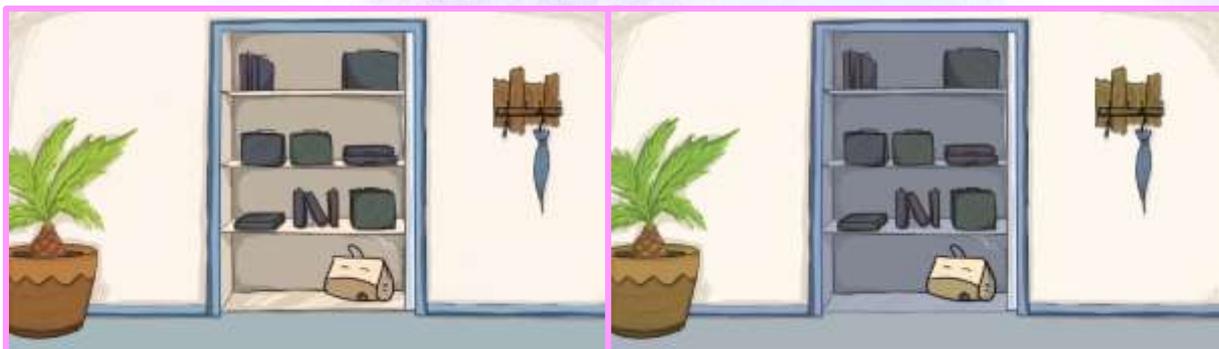


FIG 43. Corrección color Armario



FIG 44. Corrección Color Banda Paris

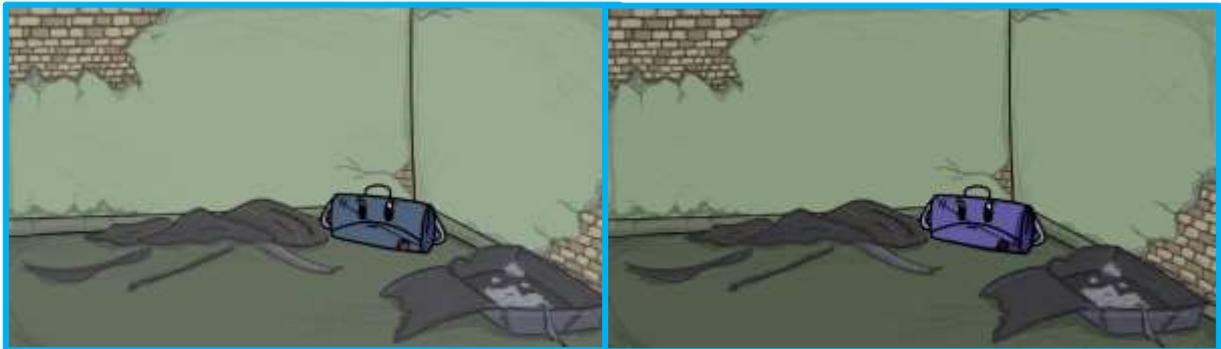


FIG 45. Corrección color Cuarto Feo

## Sombra

El proceso de sombra se lo realizó con la ayuda del sistema de nodos en toon boom, usando un efecto de la librería de nodos llamado Tone, el cual le da una tonalidad en este caso sobre el dibujo con color ya realizado. Para este proceso se tuvo que dibujar la sombra en todos los cuadros.

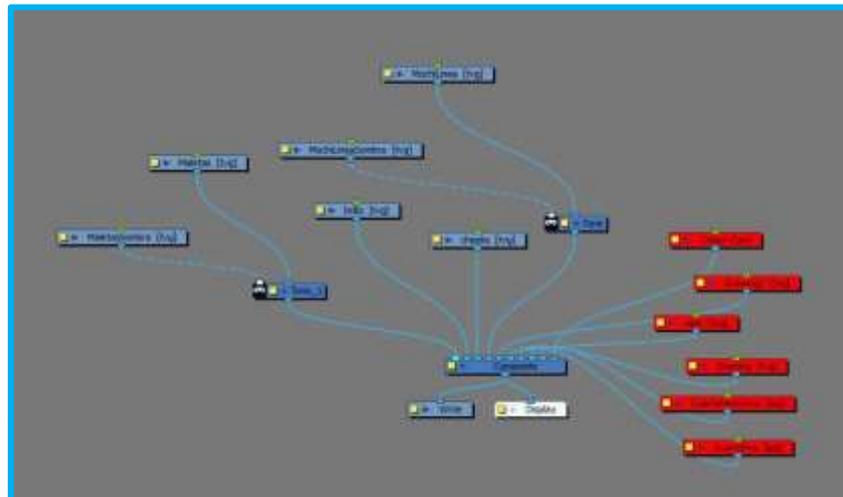


FIG 46. Vista de Nodos

Para enfatizar la emoción o la característica de cierta maleta o personaje se le dio un color específico a la sombra. Por ejemplo en la Fig.47 se puede ver que la maleta de color verde se le dio una sombra verde.



FIG 47. Color Sombra

## Montaje

Una vez completo el proceso de sombra se procedió a exportar la secuencia de animación en PNG para obtener transparencia desde Toon Boom y poder juntarlo en After Effects con el fondo. Esto se realizó con el fin de mejorar la calidad, ya que el video exportado directamente desde toon boom no era de la calidad que se buscaba.

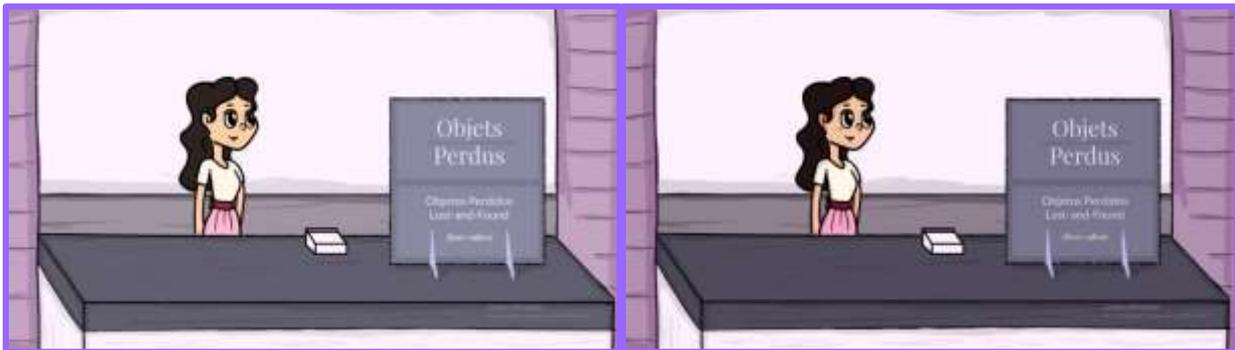


FIG 48. Comparación Toon Boom- After Effects

Además de generar todas las composiciones de cada escena animada en toon boom también se crearon las del primer armario y la bicicleta, para ambos casos se dividió el fondo en varios layers o capas para poder crear el movimiento tanto de la puerta como de la bicicleta.

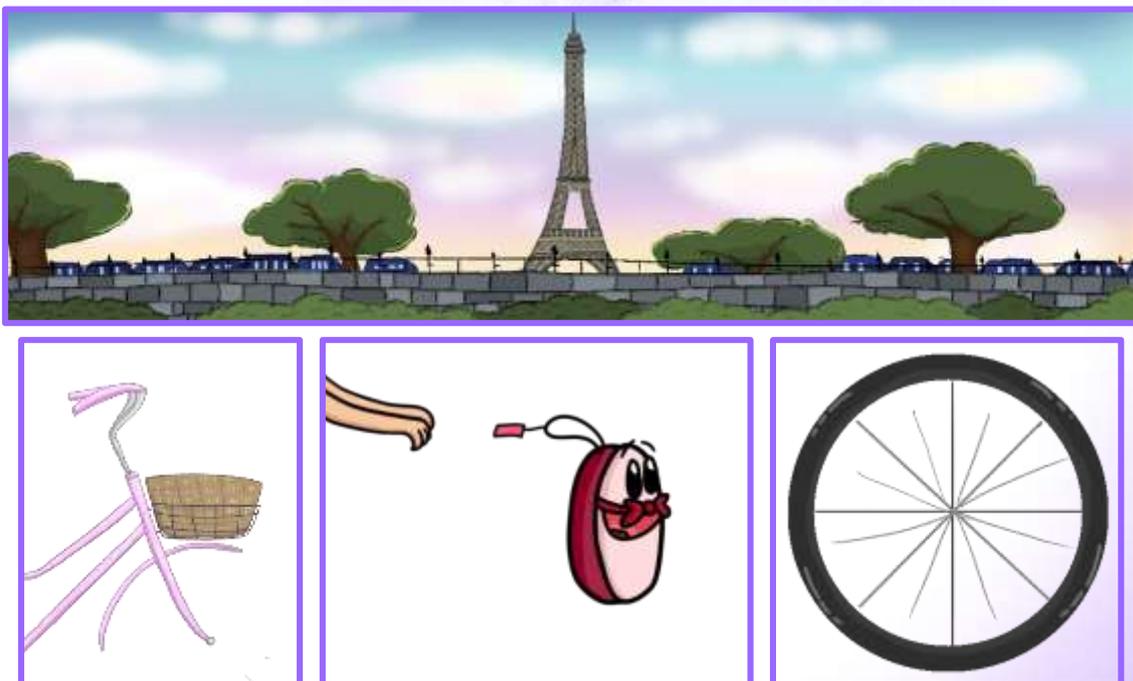


FIG 49. Elementos composición escena Bicicleta



FIG 50. Escena Bicicleta Final

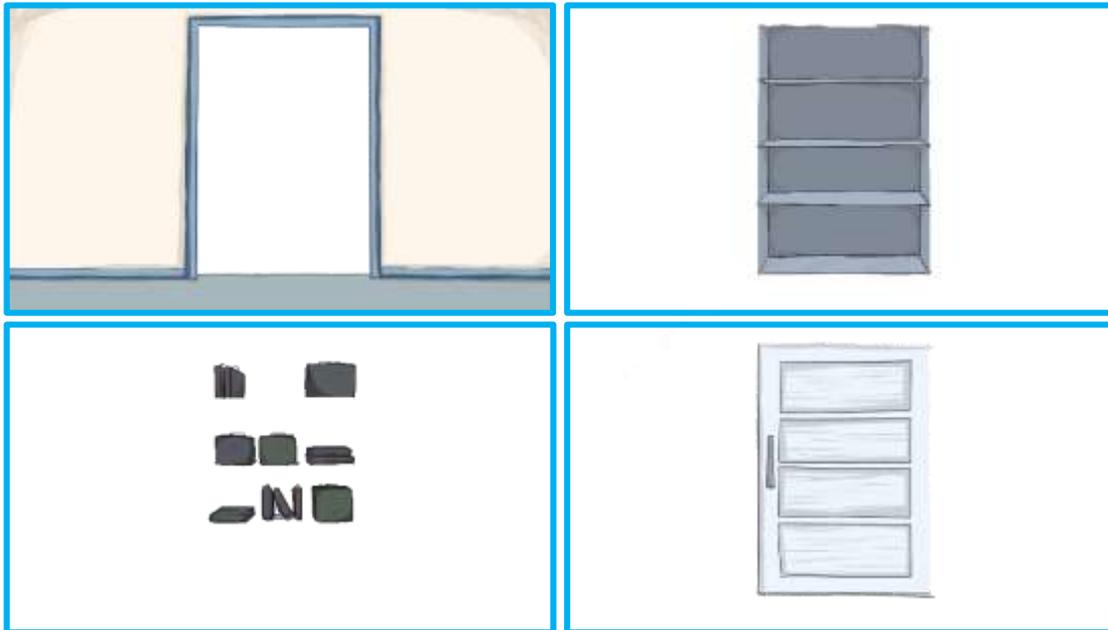


FIG 51. Elementos Escena Armario



FIG 52. Escena Armario Final

# Post-Producción

## Texto POP

Para mejorar la narrativa visual se incorporó estos elementos del comic adaptados al cortometraje, donde cada onomatopeya tiene el color característico del objeto que come o en el que se transforma.



FIG 53. Elementos POP

Se tuvo que corregir el color del POP verde a morado, ya que se realizó un cambio de color en el personaje para que el contraste con el fondo se perciba mejor.



FIG 54. Elementos POP Corrección Color

## Secuencia de Ciudades

Para la secuencia de la transformación de Mochi mientras recorre las diferentes ciudades se tuvo dos ideas.

En la primera versión los fondos no se movían, solo cambiaban mientras Mochi se movía de izquierda a derecha dentro del cuadro. El problema que surgió con esto fue que se creaba un desenfoque del personaje y no se lograba percibir más que una mancha borrosa. Se intentó solucionar este problema dándole distintas velocidades al movimiento del personaje pero no se sentía natural, por lo que se cambió la idea.



FIG 55. Primera versión Secuencia Ciudades

Para la segunda versión se optó por mantener al personaje en el medio de la escena y que fuera el fondo el que se moviera alrededor de este, incorporando una banda de luz para simular el brillo o magia de la transformación durante el proceso. En esta versión ya se puede distinguir al personaje además que el problema del desenfoque no ocurre con los fondos.

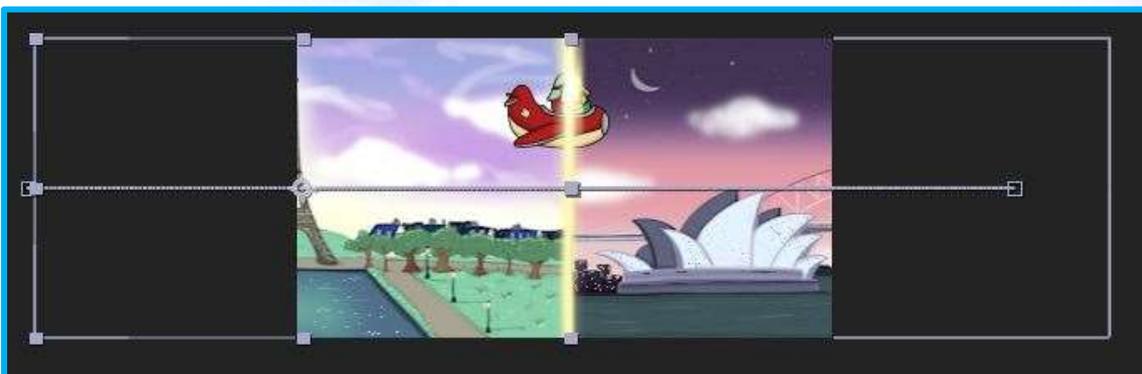


FIG 56. Segunda versión Secuencia Ciudades

## Efectos Visuales

Para resaltar el paso del tiempo en la secuencia del aeropuerto feo se utilizó una máscara en After Effects, que en conjunto con un filtro de color se logró que se apreciara el paso del tiempo dentro del aeropuerto.



FIG 57. Color Cielo Aeropuerto Feo

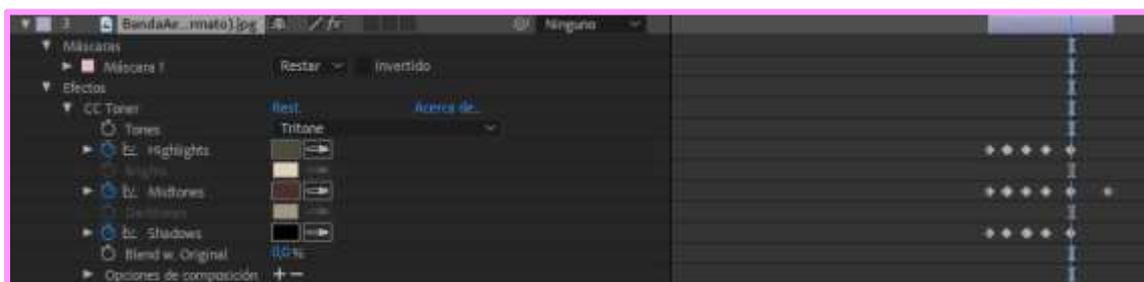


FIG 58. Tonos y animación Aeropuerto Feo

En la escena del cuarto feo también se usó una máscara para crear la puerta que se abre y cierra dos veces en la escena.

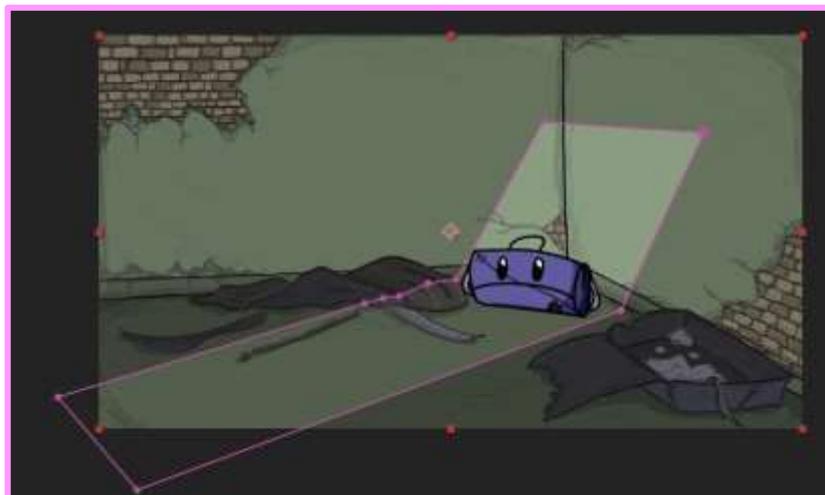


FIG 59. Sombra Cuarto Feo

## Sonido

### Música

La música para el cortometraje en un inicio se planeó con un fondo musical tipo jazz, para darle un carácter de caricatura antigua al cortometraje, el cual no funcionó. Por lo que se pasó a cambiar el estilo por algo más moderno, gracias a la plataforma de música Epidemic Sound se logró obtener la música adecuada para cada parte del cortometraje y que vaya acorde al sentimiento de la escena.

### Foleys

Para la realización de los efectos de sonido y sobretodo voces de Mochi, se contó con la ayuda de Josue Robalino, el cual se encargó de grabar, editar y componer los efectos de sonido del cortometraje. Posteriormente se realizó ajustes de los mismos para un óptimo resultado.

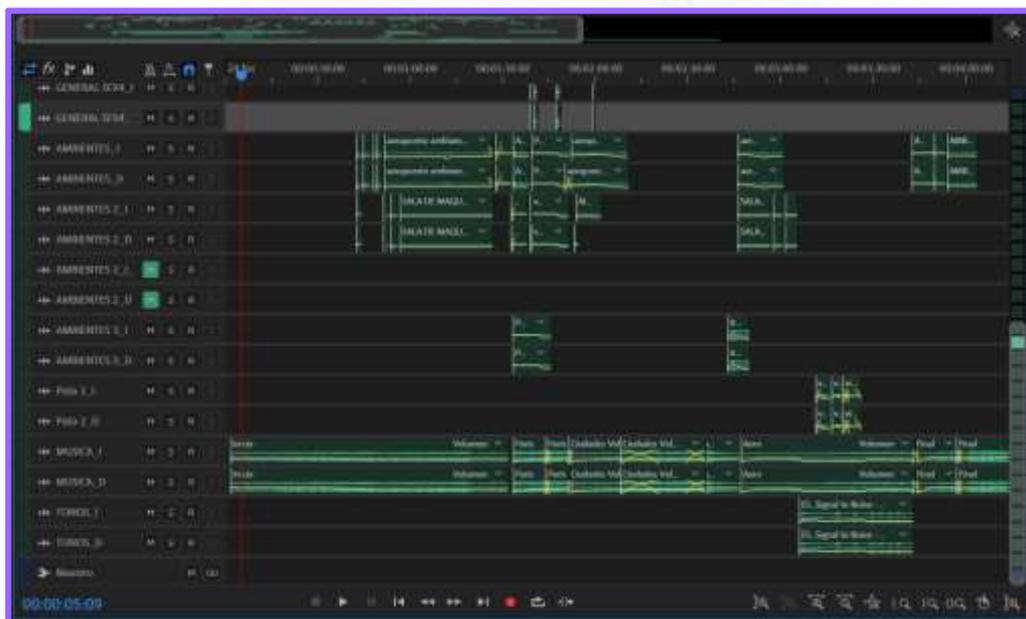


FIG 60. Composición Sonido

## Conclusiones

El poder contar una buena historia siempre ha sido importante, y gracias a los recursos que nos ofrece la animación se puede lograr que un objeto inanimado, como lo es Mochi la maleta, cobre vida. Es importante el valor que tiene la animación en el campo de contar historias, pues no tiene límites para representar lo que al autor se le pueda ocurrir. El lograr conectar con este tipo de objetos de manera emocional y dotarlos de personalidad, convierten a la animación en un instrumento indispensable, en cualquiera de sus formas, para estimular la imaginación tanto de niños como de adultos.

A lo largo de este proceso la historia fue cambiando para hacerla visualmente comprensible, y con ella también cambiaron los objetos que la componen. El lograr aprender nuevas técnicas de pintura e ilustración es algo remarcable. Y el mayor logro fue la mejora personal en dibujo digital, manteniendo la soltura que se logra sobre papel. A la vez las ventajas de las herramientas digitales y los programas especializados a cada rama, ilustración o animación, mejoraron los tiempos para acabar y brindaron facilidad para continuar.

Con este proyecto no solo se mejoró en la parte artística, la organización fue esencial para lograr culminar este proyecto de manera exitosa, y hacer que lo que inicio como una pequeña idea se convierta en algo real.

## Referencias

Rudish, P. (2013) *Mickey Mouse New TV Series*. Mercury Filmworks. Ottawa.

Thomas, F; Johnston, O. (1981) *The illusion of life, Disney Animation*. Walt Disney Production. California.

Williams, R. (2001) *The Animator's Survival Kit*. Farrar, Straus and Giroux. New York.

## Anexo A: Primer Guion de La aventura de Mochi

CRÉDITOS INICIALES

INT. SALA DE LA CASA DEL EJECUTIVO- DÍA

En la pared hay una serie de fotografías de diferentes lugares alrededor del mundo, en todas esta un EJECUTIVO con un maletín colorido, a un lado hay una serie de 5 fotografías donde el Ejecutivo esta aburrido con una maleta café, siempre en el mismo destino, la Mochila se va desgastando en las fotografías.

A un lado de las fotografías hay un armario con los maletines de las fotos, y la Mochila café, vieja y descuidada esta triste, casi escondida en una esquina.

Todos los maletines tienen diferentes etiquetas de donde han viajado en diferentes colores, la mochila tiene amontonadas etiquetas aburridas de color café.

INT. SALA DE LA CASA DEL EJECUTIVO- NOCHE

EJECUTIVO deja un maletín y coge la mochila, la mochila esta triste y frustrada. Sopla las etiquetas cafés.

FADE A BLACK. Sonido de Avión.

INT. AEROPUERTO- DÍA

La mochila está en la banda para recoger el equipaje, tiene otra etiqueta café. Esta aburrida.

A su lado cae una maleta colorida con una etiqueta rosada a París.

Mochila regresa a ver la maleta colorida y se la come, tomando los colores y la forma de la maleta que se comió.

Mochila esconde las etiquetas cafés dejando visible solo la de París. Está orgullosa de su etiqueta rosada.

La ponen en un carrito de aeropuerto. Sonido de Avión

INT. AEROPUERTO PARÍS- DÍA

Mochila se despierta en otra banda transportadora y todo es diferente, se asombra de lo que ve a su alrededor.

Una Chica toma a Mochila y sale del aeropuerto

EXT. CALLES DE PARÍS- DÍA

La Chica va en bicicleta por la ciudad con Mochila en la canasta del frente, Mochila está atónita de la emoción, va sacando la lengua como perrito.

La chica le coloca un pin de la torre Eiffel y se da cuenta que no es su maleta, decide dejarle el pin y da la vuelta para regresar al aeropuerto a devolverla.

INT. AEROPUERTO PARÍS- DÍA

Mochila es colocada detrás del counter, y aprovecha para comerse a la mochila que tiene a su lado. Sonríe.

FADE to black. Sonido de Avión

EXT. SECUENCIA DE LUGARES- DÍA

Secuencia de diferentes ciudades en pantalla dividida.

En cada una le van colocando diferentes pines, llaveros y cintas representativas de cada lugar. Además de las etiquetas de vuelo junto con la etiqueta de París. Se come más maletas y sigue viajando.

INT. AEROPUERTO DESCONOCIDO- NOCHE

Mochila ve que no hay más que una maleta, se la come igual, hace muecas, no tenía buen sabor. Se la llevan del aeropuerto.

INT. CÁRCEL- NOCHE

Mochila es lanzada a una esquina oscura y fría junto a un montón de maletas dañadas, está muy asustada.

Personas entran y salen cogiendo las maletas feas, afuera se escuchan SONIDOS DE DESCOSER Y ROMPER TELA, Mochila se asusta tanto que termina escupiendo todas las maletas que se había comido en su travesía.

El policía entra y ve el montón de maletas con etiquetas de viaje que no pertenecen ahí, corre a llamar al aeropuerto, Mochila suspira de alivio y con pesar, saca sus aburridas etiquetas cafés.

INT. SALA DE LA CASA DEL EJECUTIVO- NOCHE

Suena el teléfono. El ejecutivo coge el teléfono. Se escuchan voces de fondo, cuelga el teléfono y sale de la casa.

INT. AEROPUERTO- NOCHE

Un encargado del aeropuerto le devuelve la Mochila al Ejecutivo, está llena de llaveros, pines, stickers y cintas, el ejecutivo se asombra, pero reconoce a su mochila, la abraza y se la lleva. La mochila está feliz.

INT. ARMARIO- NOCHE

El ejecutivo vuelve a guardar la maleta en el armario, la mochila suspira de alivio y felicidad.

FIN