

# Arrugas

## Wrinkles

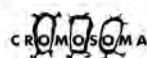
Del comic a la gran pantalla.

*From the comic book to the big screen.*



*Pilar Yébenes*

ZABALTEGI



## ÍNDICE

Prólogo <i>Prologue</i>	5
La memoria de los sueños <i>A memory of dreams</i>	9
Nace <i>Arrugas</i> , el comic <i>Wrinkles the comic is born</i>	12
El guión, recuerdos de papel <i>The script, paper memories</i>	20
De la viñeta al plano <i>From sketch to shot</i>	24
Estudio de color <i>Colour design</i>	40
Storyboard	50
Animación <i>Animation</i>	56
El sonido de la vida <i>The sound of life</i>	58
<i>Arrugas</i> la película, un coctel de vida <i>Wrinkles the film, a cocktail of life</i>	60
Créditos <i>Credits</i>	64



“...es divertida, es triste, es dulce, es desgarradora, es brillante.”

*“...It’s funny, it’s sad, it’s sweet, it’s heartbreaking. It’s brilliant.”*

Peter Bradshaw

Prólogo ►  
por Manuel Cristóbal  
PRODUCER



Prologue ►  
by Manuel Cristóbal  
PRODUCER

Oí por primera vez sobre *Arrugas* en un artículo de prensa donde hablaba sobre el Premio Nacional de Cómic que acababa de recibir. Lo que leí despertó mi curiosidad y la imagen que acompañaba el artículo me pareció tremendamente atractiva. Un *Persépolis* a la española, pensé. Al día siguiente compré el cómic y lo leí con mi mujer en la sala de espera del hospital donde cinco meses después vería nacer a Mateo, nuestro primer hijo. Dicen que los niños traen un pan bajo el brazo, éste trajo una película. Ahora tiene dos años y sigo recordando aquella mañana en esa sala de espera mientras aguardábamos para hacer una revisión del embarazo cuando decidí, junto con Pilar, que en el cómic de *Arrugas* había una película. Curiosamente teníamos dos visiones diferentes sobre la historia que Paco Roca nos contaba, donde yo veía esperanza, mi mujer veía desolación, pero ambos sentimos e intuimos algo común: una gran historia y una descarga de humanidad absoluta.

I first came across *Wrinkles* in a newspaper article covering its recently awarded National Comic Prize. The content of the article aroused my curiosity and the accompanying image also struck me as extremely attractive. A Spanish *Persepolis*, I thought to myself. The next day I went out and bought the comic and read it with my wife in the waiting room of a hospital, where five months later my first child Mateo was born. In Spain it is said that "Every newborn bears a loaf of bread under its arm" (the equivalent to being born with a silver spoon in one's mouth). In this case it was a film under his arm. Now he is two years old and I still recall that morning waiting for our check-up when I decided, with Pilar, that there was a film in *Wrinkles*. We had two very different takes on Paco Roca's story; where I saw hope my wife saw distress, yet we both sensed a great story and an astonishing dispensation of humanity.



“Una novela gráfica como *Arrugas* solo se puede hacer realidad a través de un talento y sensibilidad especial. Si tienes alguna duda después de la primera página, cuando llegas a la última entenderás el significado de la palabra ARTE. Porque Paco Roca nos fuerza a vivir las emociones a través de la intensidad, lejos de estar siendo manipulados nos hace sentir simplemente humanos.”

*“A graphic novel like *Wrinkles* could only have come to life through a very special talent and sensibility. If you harbour any doubts after page one, when you reach the last page you will understand the meaning of the word ART. Because Paco Roca forces us to live the emotions we come across with intensity, yet far from being manipulative we are made to feel simply human.”*

Chelo Loureiro

PRODUCTORA DE ANIMACIÓN ANIMATION PRODUCER

► En muy pocos días conocí a Paco. Estuvo muy receptivo ya que mi idea era respetar el cómic tanto en historia como en imagen. El hecho de que hubiéramos nacido en el mismo año me pareció una buena señal. La adquisición de los derechos se cerró de manera rápida y satisfactoria para todos y llegó el momento de elegir director. Para ese puesto siempre pensé en Ignacio Ferreras al que había conocido hace unos años en Dinamarca. Me pareció una persona reservada, que sabía narrar y que aunque era flexible sabía defender su postura cuando era necesario, todo lo que se le puede pedir a un director, pensé. En su corto *How to Cope with Death* había esa combinación de drama, humor y fantasía que hay en *Arrugas*. Le mandé el cómic y en poco tiempo me alegró recibir un correo electrónico suyo que me decía que le parecía extraordinario. Teníamos director.

*Arrugas* es una película que ha sido posible gracias a *Arrugas*, un cómic que muchas veces he definido como el mejor dossier de venta posible. Se trataba de mandar el cómic y tener un nuevo fan del proyecto. Quiero dar las gracias a la generosidad de Paco Roca que pasó de trabajar solo a tener gente pintarrajeándole sus diseños y marcándole cambios para hacerlos más sencillos y animables. Gracias a Ignacio Ferreras que supo trasladar *Arrugas* a un medio distinto tomando el proyecto como propio y sorprendiéndonos cada día. Gracias a Nani Garcia que creó ese personaje más que es la música, gracias a los inversores que apoyaron un proyecto tan peculiar y gracias sobre todo a un gran equipo en Perro Verde Films, Cromosoma y otras empresas que con trabajo, sacrificio e ilusión han hecho posible *Arrugas*, un cóctel de amistad, de intensidad, de realidad, de resistencia y de vida.

► Within a few days I met Paco Roca, who was very receptive to my idea of respecting the comic, both in content and form. The fact that we were both born in the same year I took to be a good sign. We closed the deal quickly and satisfactorily to all involved and then we had to choose a director. All along I'd had Ignacio Ferreras in mind, whom I'd met a few years earlier in Denmark. He came across as a reserved man, who knew how to tell a story, and whilst a flexible man, he also knew how to defend his point when necessary, "everything you'd want from a director", I thought. The combination of drama, humour and fantasy in his short-film *How to Cope with Death*, also runs through *Wrinkles*. I sent him the comic and shortly thereafter I was happy to receive an email saying he thought it was extraordinary. We had the director.

*Wrinkles* the film, was possible thanks to *Wrinkles* the comic, which I have described many times as the best possible sales tool. Send out the comic and get a new fan onboard, that's all it took. I wish to thank Paco Roca's generosity, who went from working alone to having people scrawling on his designs, marking changes to make the characters more simple and animate-able. Thanks to Ignacio Ferreras for knowing how to transfer *Wrinkles* to a different medium, handling the project as if it were his own and surprising us each and every day. Thanks to Nani Garcia who created the other character that is the music, thanks to the investors who supported such an unusual project and thanks especially to the great team at Perro Verde Films, Cromosoma and other companies who, through their work, sacrifice and excitement have made *Wrinkles* possible, a cocktail of friendship, intensity, reality, resistance and life.



“Bellamente realizada.”  
*“Beautifully crafted.”*

Variety

La memoria de los sueños ►  
por Pilar Yébenes  
AUTORA DEL LIBRO



A memory of dreams ►  
by Pilar Yébenes  
AUTHOR OF THE BOOK

Miguel y Emilio con principio de Alzheimer no tardan mucho tiempo en hacerse amigos y supervivientes del geriátrico donde pasan sus últimos años. Para no acabar en la planta superior de la residencia donde conviven los asistidos, los desahuciados, ambos elaboran un plan que les llevará a vivir una auténtica aventura de ternura, amistad y comedia inolvidable; un futuro que los hijos de Emilio ven como una página en blanco, y que sin embargo, Miguel, Emilio y la cándida Antonia pretenden aproximarse a ser aquellos que fueron para sumergirse en un mundo nuevo en la que aprovechar cada oportunidad y en el que los sonidos del silencio hagan imposible olvidarse de ser felices.

Paco Roca es el artífice de esta grandísima historia. Conocí a Paco en el hall de la Universidad Europea de Madrid cuando le pedí con admiración que viniera a hablar de *Arrugas* para la Semana de la Comunicación de la Facultad. Al verle pensé: ¿qué personaje será Paco? (es una idea ilusionista que me hago cuando conozco a un dibujante de comics o animadores con obra representativa y considerable) De lo que tardamos de la entrada al auditorio, previa charleta, aproximadamente media hora, su apasionada personalidad, sus potentes convicciones, su seguridad insegura, su timidez absoluta superada sobresalientemente por espolones varios, su desagarro verbal, su responsabilidad social y la perspectiva de sus miles de ilusiones transformadas en dibujo, me llevaron a pensar que Paco era retazos de Miguel, de Emilio, de Antonia, de Blanca o simplemente de quien no se acuerda de su nombre como el protagonista de *Las calles de Arena*.

Early stage Alzheimer sufferers, Miguel and Emilio don't waste time spending their final years. So as not to be sent to the top floor, home to the special care patients or "beyond recovery", they conjure up a plan that will take them on a genuine adventure of warmth, friendship and unforgettable comedy. The same future that Emilio's children see as a blank page, Miguel, Emilio and naïve Candida intend to stay the same people they have always been in order to submerge in a new world where every opportunity is grabbed and where the sound of silence makes it impossible to forget to be happy.

Paco Roca is the craftsman of this wonderful story. I met Paco in the hall of the European University of Madrid, where I admiringly asked him if he would give a talk about *Wrinkles* at the University's Communication Week. When I saw Paco I thought to myself, "Which character is he?" (This is an illusionist idea I subject myself to whenever I meet a comic or animation artist of considerable representative work) Gossip aside, in the time it took to get from the hall to the theatre, around half an hour, his passionate personality, his powerful convictions, his insecure security, his absolute shyness overcome amazingly through several spurts, his verbal brazenness, his social responsibility and his own take on thousands of dreams transformed into sketches, led me to believe that Paco had remnants of Miguel, Emilio, Antonia...

► Roca es una amalgama de todos sus personajes, porque todos sus personajes tienen algo en común con su creador: humanidad. Manuel Cristóbal hace que los sueños que imagina, que idea, no se queden en simples ilusiones; hace todo lo posible por hacerlos vivos, por convertirlos en realidades y lo hace con firme creencia, con prudente atrevimiento y con un altísimo grado de compromiso, pero sobre todo con una máxima innata: la honestidad. Así es el productor de *Arrugas*, un

artista de la producción, un enamorado de su profesión, un experto paciente de la artesanía de la gestión. Cristóbal sabe que los sueños no tienen por qué quedarse en ilusiones, sabe que los sueños pueden transformarse en cultura, en entretenimiento, en diversión, en atracción... en espectáculo. Ignacio es un misterio. No lo conozco todavía, pero me habla todos los días y mucho a través de sus planos (a veces, la mejor manera de hablar es sin palabras...) Ignacio irradia genialidad a través de



► Roca is an amalgamation of all of his characters, because they all have one thing in common with their creator: humanity. Manuel Cristobal ensures that the dreams he conjures and thinks-up, do not remain mere illusions; he does everything in his power to bring them to life, to make them real and he does so with unshakeable belief, wise boldness and with the highest degree of commitment, but most of all with an innate maxim: honesty. A production artist enamoured with

his occupation, a patient expert of the craftsmanship of management: such is the producer of *Wrinkles*. Cristobal knows that dreams need not remain as such, he knows that dreams can become culture, entertainment, fun, attraction... dreams can become show. Ignacio is a mystery. I still don't know him; even though he speaks to me every day and mostly through his pianos (sometimes the best way to speak is without words...) Ignacio radiates genius through an admirable quality

un valor admirable que mucha gente ansía: la discreción. Este argentino criado en Madrid, residente en Reino Unido y afincando en Edimburgo es Ignacio Ferreras, el Ilusionista. Y con sus palabras me ratifico en que ha dado un triple salto mortal que le otorgará la tranquilidad de saber que ya ha hecho una de las películas más bellas que se puedan hacer: *Me viene a la memoria una conversación con un amigo director de cine de animación que me decía: Te pasas cinco o seis años trabajando en un*

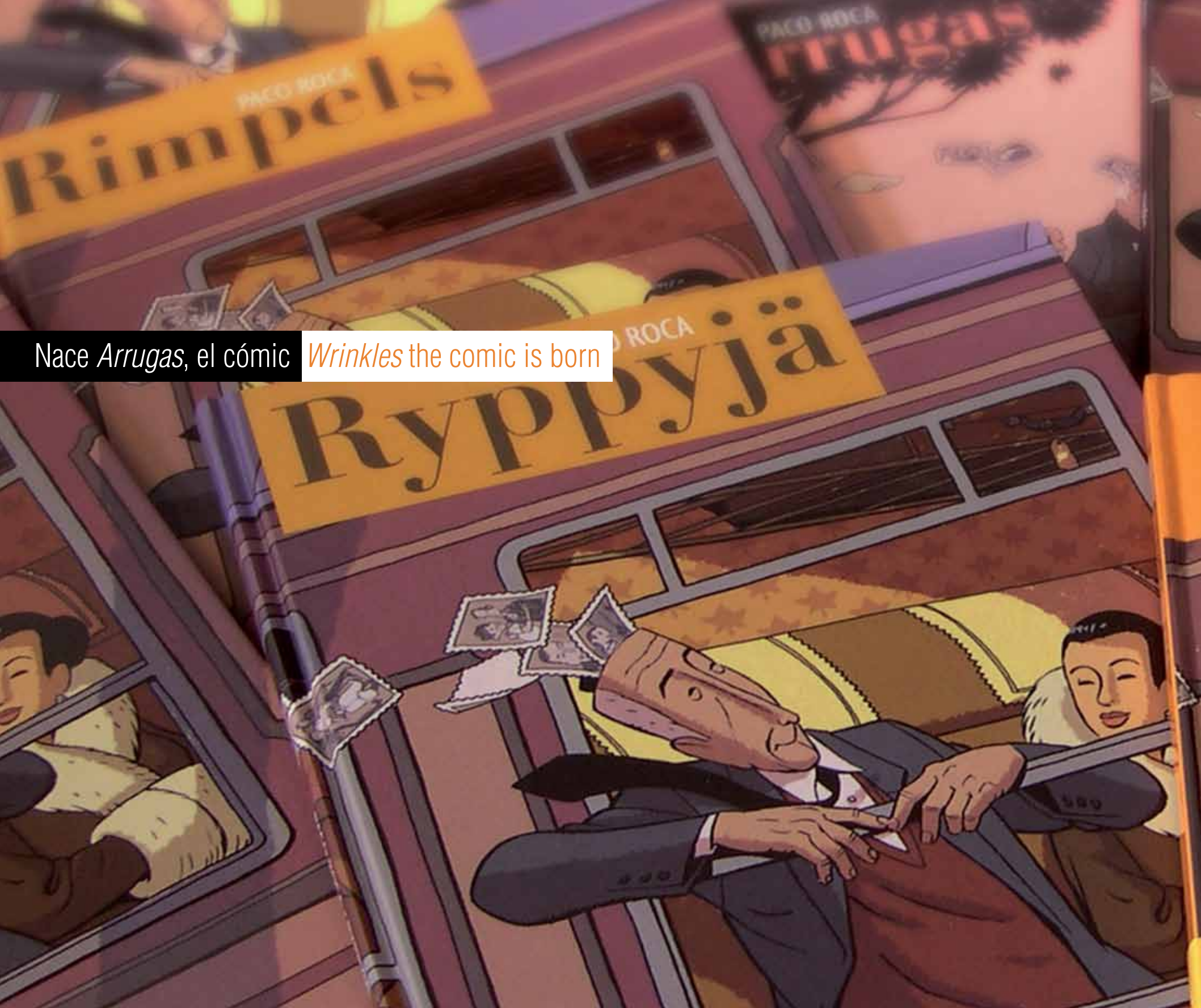
*largo de animación y luego lo ves y piensas, ¿para esto te has gastado cinco años de tu vida? Me bastaría con hacer al menos una sola película que de verdad sea buena, que merezca la pena. Yo confío en que Arrugas sea mi película que merezca la pena. Cuando la humanidad, la honestidad y la discreción se unen y se funden se establece un matrimonio artístico –¡a tres!: Paco, Cristóbal e Ignacio o lo que es lo mismo: Arrugas, la película.*



that many people would like to own: discretion. An Argentine brought-up in Madrid, resident in the UK settled in Edinburgh, Ignacio Ferreras is the illusionist. Taking this leap - a triple somersault! - will give him the comfort of knowing that he has already made one of the most beautiful films ever to be made, and his quote can confirm this: *I recall a conversation with a director in Denmark who said: you spend five or six years working on an animated feature film, you watch it and then*

*think, you've wasted five years of your life on this. I'd be happy making at least one really good film that would make it worthwhile. I'm confident that Wrinkles will be my worthwhile film.*

When humanity, honesty and discretion come together and merge, an artistic marriage is born – a three-way marriage!: Paco, Cristobal and Ignacio or what is the same: *Wrinkles*, the film.



Nace *Arrugas*, el cómic *Wrinkles* the comic is born



PACO ROCA

# Arrugas

Paco Roca

# Rugh

6.ª EDICIÓN · MÁS DE

# 20.000

# Nace *Arrugas*, el cómic *Wrinkles* the comic is born

► Paco Roca

AUTOR DEL CÓMIC, COGUIONISTA Y DIRECTOR ARTÍSTICO.

COMIC BOOK AUTOR, SCRIPWRITER AND PRODUCTION DESIGNER.

¿Por qué hacer una historia sobre la vejez? Imagino que porque hay pocas.

El cine, la televisión, las novelas o el cómic están repletos de historias cuyos personajes principales son niños, jóvenes o adultos, pero muy pocas tienen a las personas mayores como protagonistas. Parece que la vejez es una etapa que no queremos ver.

Mis padres son ya bastante mayores y quería saber qué sienten, cómo ven la vida, qué piensan cuando ni mis hermanos ni yo pasamos por su casa a verles con la frecuencia que ellos quisieran.

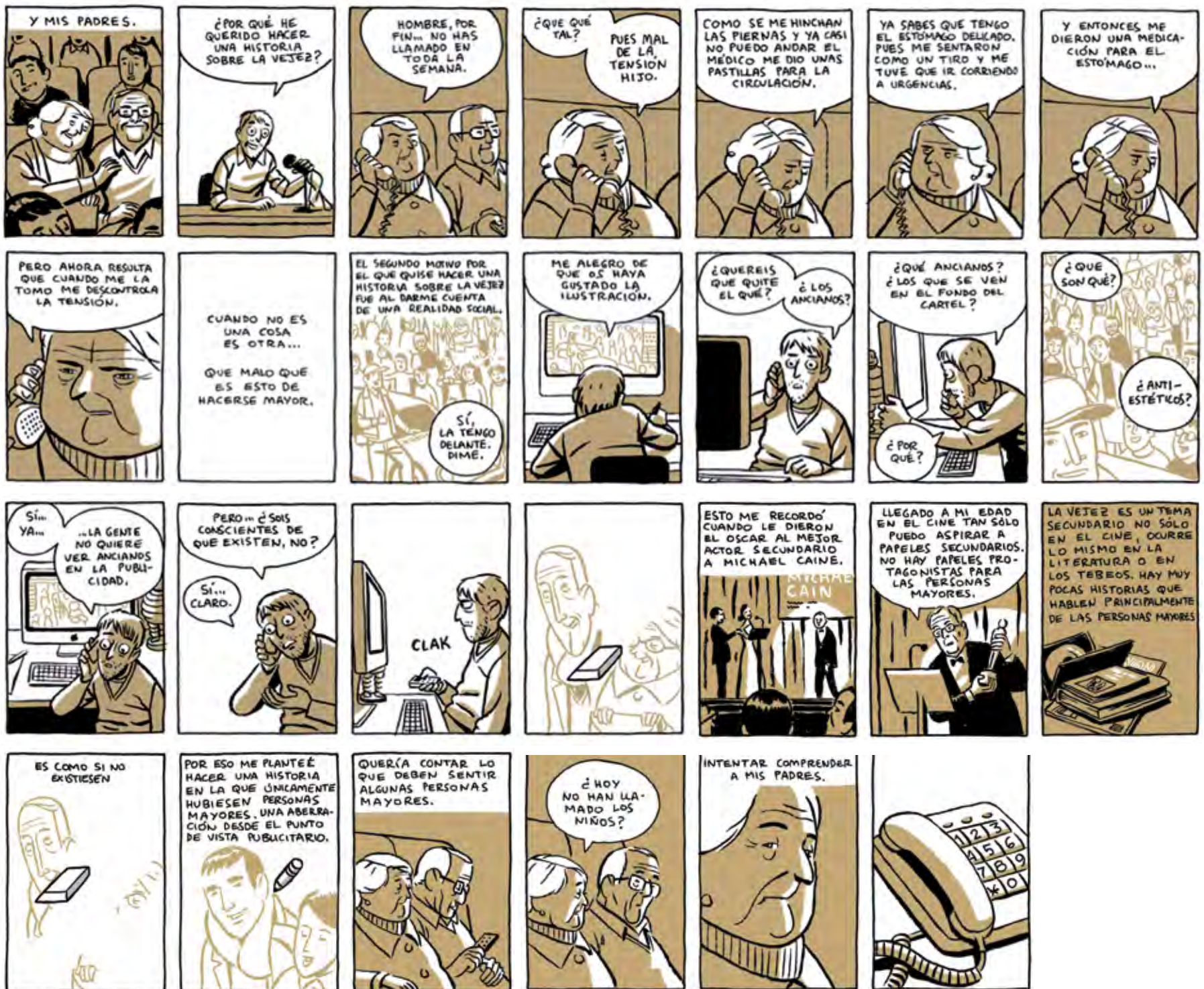


Why make a story about old-age? I guess because there are very few of them.

Cinema, television, novels, or even comics are full of stories whose main characters are children, young people or adults, but very few contain elderly people as the central characters. It would seem that old-age is a phase we don't want to see.

My parents are quite old and I wanted to know how they feel, how they see life, what do they think when neither I nor my siblings visit them as often as they'd like.





Extracto de *Emotional World Tour* (publicado por Astiberri) que cuenta como surgió el comic de *Arrugas*.  
 Extract from *Emotional world tour* (Astiberri) that tells how the comic book *Wrinkles* was born.

- ▶ Como cualquier obra, *Arrugas* nace de la necesidad de comprender. Durante medio año visité diferentes residencias de personas mayores. Allí hablé con médicos, enfermeros, ancianos y familiares. Recopilé muchas anécdotas que usé para construir *Arrugas*. Me di cuenta que en realidad cambiaba poco la forma de pensar de una persona mayor, por eso *Arrugas* acaba tratando ante todo sobre la soledad de las personas.

Durante esos meses de documentación al padre de Diego, uno de mis mejores amigos, le diagnosticaron Alzheimer. Pude ver el terrible progreso de esta enfermedad y lo doloroso que es convivir con una persona que la padece. Convertí a su padre, Emilio, en el protagonista de esta historia.

La creación de *Arrugas* me llevó cerca de año y medio y reconozco que fue una experiencia en ocasiones dura pero jamás pensé que una vez publicado pudiera darme tantas satisfacciones; comentarios emotivos de los lectores, buenas críticas, premios y hasta situaciones surrealistas de todo tipo como cortar la cinta inaugural junto al alcalde y al obispo en un pueblo italiano. Me he encontrado lectores entre la gente más insospechada.

Estaría encantado si *Arrugas* no sólo hubiera conseguido concienciar a la gente sobre un tema en el que quizá nunca había pensado sino que sirviera también para dar a conocer un medio, como es el cómic, a gente que jamás le había prestado demasiado interés.

- ▶ Like any other work, *Wrinkles* came to life through a need to understand. Over the course of six months I visited several care-homes. I spoke to doctors, nurses, the elderly and their relatives. I compiled many anecdotes which I used to build *Wrinkles*. I realised that, actually, the mindset of an elderly person changes very little, that's why *Wrinkles* is about, above all else, people's loneliness.

During those months of research, the father of one of my closest friends was diagnosed with Alzheimer. I witnessed the awful progression and how painful it is to live with a sufferer. I turned his father Emilio into the main character of this story.

It took me nearly a year and a half to create *Wrinkles* and I must admit it was, at times, a tough experience but I never imagined that after it's publication it would bring me such satisfaction: emotive comments from readers, positive reviews, awards and even some very surreal situations, like cutting an inaugural ribbon beside the mayor and the bishop of an Italian village! I have found readership in the most unsuspecting people.

I would be elated if *Wrinkles* not only makes people aware of a subject that perhaps they wouldn't have thought of, but also if it introduced a new medium, like the comic, to people who otherwise would never have given it a glance.



Extracto del comic.  
Extract from the comic book.

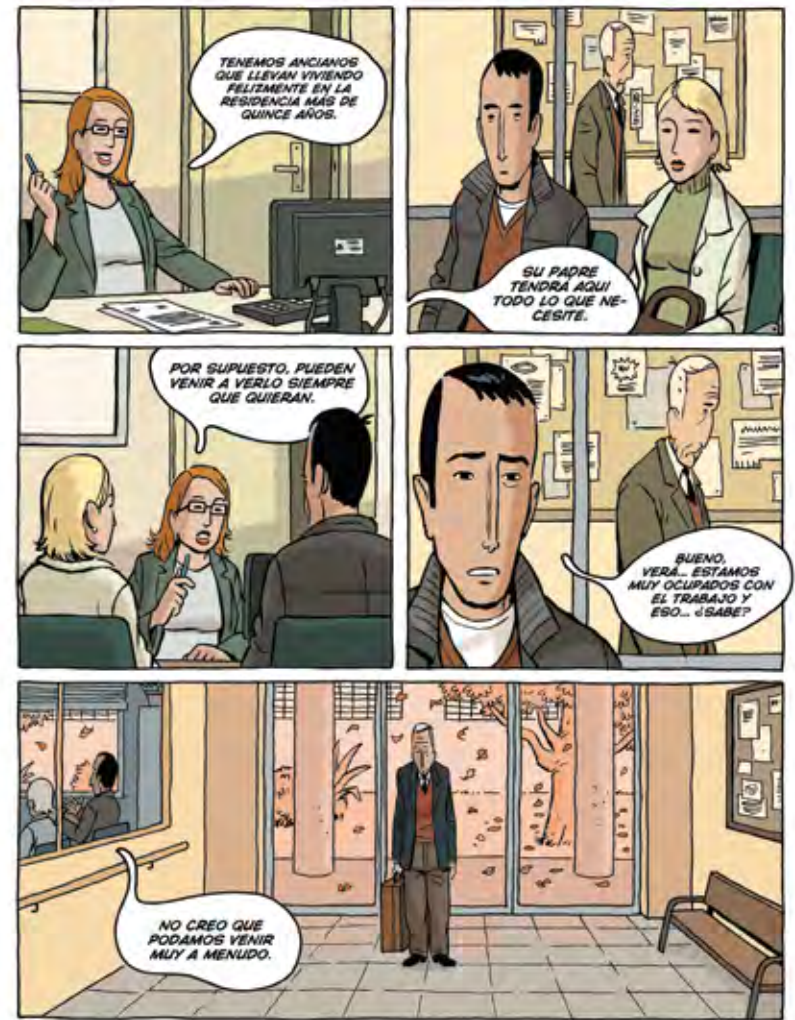
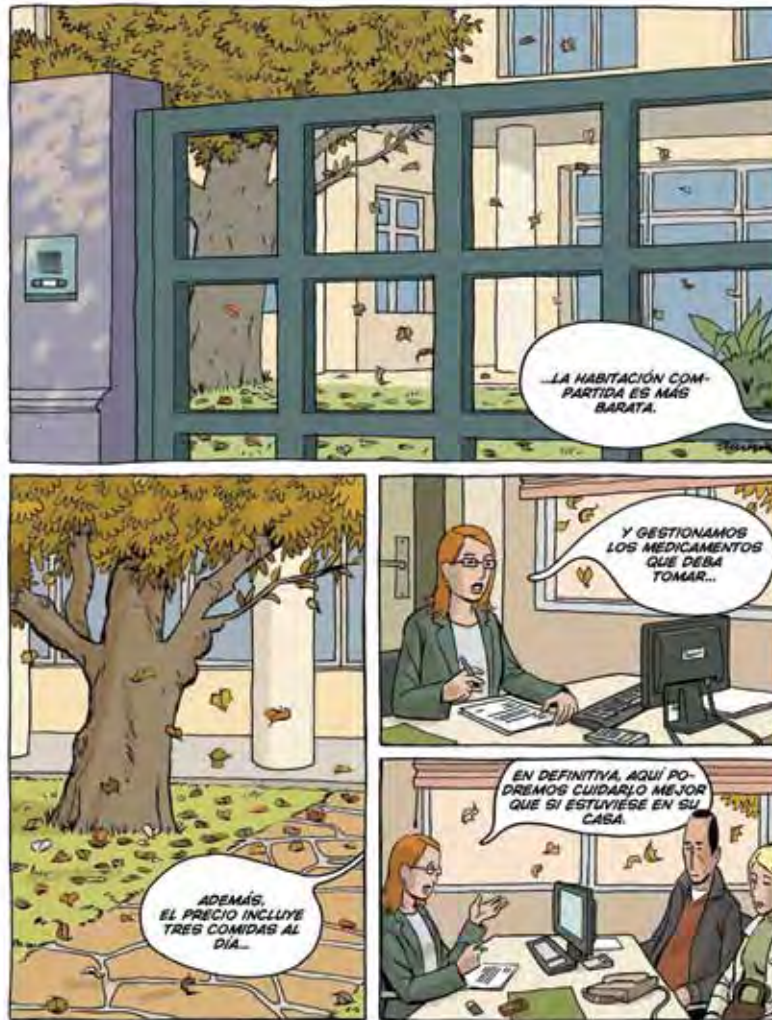


6



7

Boceto sin color del comic.  
B&W comic book sketch.



Aspecto final del cómic.  
Comic book final look.



El guión, recuerdos de papel

The script, paper memories

El guión, recuerdos de papel ►  
por Ángel de la cruz  
GUIÓNISTA



The script, paper memories ►  
by Ángel de la cruz  
SCRIPTWRITER

Cuando Manuel Cristóbal me mandó la novela gráfica *Arrugas* de Paco Roca, quizá no lo sabía, pero me estaba haciendo un maravilloso doble regalo. La leí del tirón, sin poder parar, sonriendo, emocionándome por momentos, enternecido y conmovido por su historia, sus personajes y, sobre todo por la habilidad y destreza con la que Paco la había plasmado en papel, tanto narrativa como gráficamente, no en vano fue merecido Premio Nacional de Cómic en el año 2008. El doble regalo lo constituían el disfrute y el crecimiento personal que, como cualquier otro lector, experimenté nada más zambullirme entre sus páginas, y la facilidad y comodidad que supondría para mí escribir la primera versión del guión, enriquecido más tarde por las magníficas aportaciones del propio autor, de Ignacio Ferreras -el director- de Rosana Cecchini, del mismo Manuel Cristóbal y de todo el gran equipo de profesionales que ha participado en la producción de este largometraje de animación.

Perhaps I wasn't aware of it at the time, but when Manuel Cristobal sent me Paco Roca's graphic novel *Wrinkles*, I was presenting myself with a double gift. I read it in one sitting - no breaks, smiling, getting emotional at times, touched and moved by the story, its characters and most of all by Paco's ability and skill putting it on paper, in both narrative and graphics, undoubtedly worthy of the 2008 National Comic Prize. The double gift lied in the pleasure and in the personal growth that I, like any other reader, felt as soon as I threw myself into its pages, and the ease and comfort I experienced writing the first draft of the script, later enriched by its very own author's magnificent contributions as well as director Ignacio Ferreras, Rosana Cecchini, Manuel Cristobal himself and the great team of professionals who have participated in the production of this animated feature film.



“A veces los personajes de animación son más reales que los de carne y hueso y el 2D nos transporta mucho más a su mundo que cualquiera de las rutilantes tecnologías 3D. Cuando sucede algo así estamos ante una obra maestra que perdura en el tiempo. Y este es el caso de *Arrugas*.”

*“There are times when animated characters seem more real than flesh and blood, and 2D transports us closer to their world than any fancy 3D technology. When something like this happens we stand in the face of a time-less master piece, and that is the case of *Wrinkles*.”*

Sergio Calvo

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE DOCTORADO E INVESTIGACIÓN UEM. [DOCTORAL RESEARCH SCHOOL MANAGER.UEM](http://DOCTORAL.RESEARCH.SCHOOL.MANAGER.UEM)

- ▶ Y es que el guión estaba escrito, era el propio cómic, tan solo había que transcribir aquellas imágenes tan expresivas, llenas de metáforas, rica en emociones y sensaciones, a diálogos y acotaciones de acción. Sin duda, es uno de los trabajos que más he disfrutado y que menos me han costado desarrollar. Para mí, ajeno al mundo de las viñetas, era como si alguien me hubiera dibujado el story-board de la película antes de escribirla, con su perfecta planificación, movimientos de cámara, encuadres, angulación, interpretaciones...

Paradojas de la vida, en el transcurso de estos dos años de producción, he visto y sufrido como en mi familia más cercana se cebaba la desgracia del Alzheimer. Y he de reconocer que tanto el cómic de Paco como el haber trabajado en esta producción, me han ayudado a afrontar con entereza y resignación esta terrible enfermedad.

Estoy seguro de que *Arrugas*, tanto en cómic antes, como ahora en película, servirán al público, no solo para entretener (primera condición de una buena película), sino para entender, comprender y, en definitiva, reflexionar e insuflar aliento a todos los que de cerca o de lejos sufran los daños de esta enfermedad.

A mí me ha servido. Una vez más, gracias por ello.

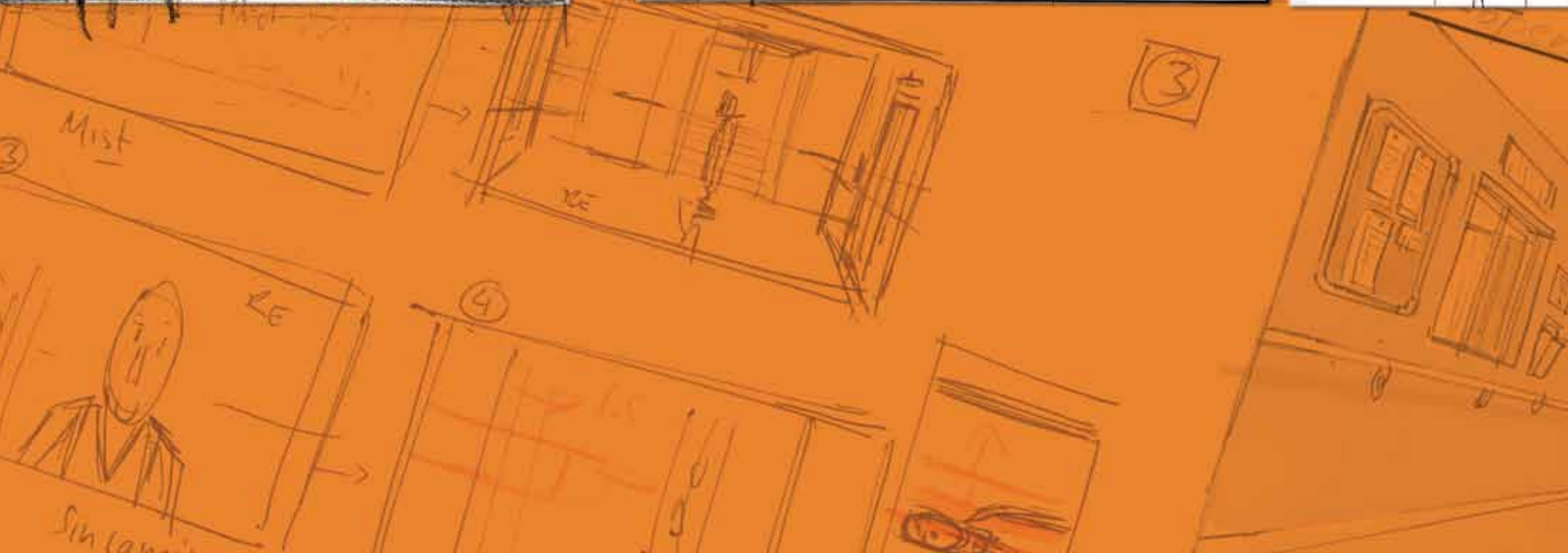
- ▶ The thing is, the script was already written, it was the comic itself and all it needed was to transcribe those very expressive images - full of metaphors, rich in emotions and sensations - to dialogue and action directions. Without a doubt, it is one of the most enjoyable jobs I've worked on and the least effort to develop. Alien to the comic world, I felt like someone had drawn the film's storyboard before writing it, including perfect scheduling, camera movements, framing, angles, performances...

One of life's paradoxes: during the two-year production I witnessed and suffered my close family being hit by the misfortune of Alzheimer. And I must admit that Paco's comic and also working on this production helped me deal with this terrible disease with integrity and resignation.

I am certain that *Wrinkles*, both in comic, first, and now in film, will help people, by being entertaining (first requisite for a good film), but also by being able to understand, appreciate and ultimately, reflect upon and breathe life into everyone, who - near and far - suffer the damages this disease generates.

It has helped me. Once more, thank you for that.

De la viñeta al plano From sketch to shot





*“Arrugas, un cómic excepcional, una película sobresaliente.”*  
*“Wrinkles, an exceptional comic book, an outstanding film”*

Gregorio Belinchón  
EL PAIS



Paco Roca

AUTOR DEL CÓMIC, COGUIONISTA Y DIRECTOR ARTÍSTICO.

COMIC BOOK AUTOR, SCRIPWRITER AND PRODUCTION DESIGNER.

- El miedo de todo autor a quien le adaptan su obra a otro medio es si será fiel a la creación original. He leído comentarios de muchos autores de novela o de cómic que echaban pestes del cine y renegaban de la adaptación hecha de su obra. La industria del cine (especialmente el norteamericano) es demasiado implacable como para detenerse en los sentimientos vanidosos de los autores de la obra original.

Cuando en el 2008, *Arrugas* obtuvo el Premio nacional de cómic, recibí algunas ofertas de directores, productores o guionistas interesados en adaptar al cine mi cómic. Todos los proyectos fueron desintegrándose silenciosamente en una fase u otra del complicado camino que es la realización de una película. Manuel Cristóbal fue uno de los que se interesó por *Arrugas*, pero a diferencia del resto, ya desde su primera llamada me sorprendió su insistencia y entusiasmo pero, a decir verdad, tampoco tenía muchas esperanzas puestas en él. Para mi sorpresa a cada llamada

telefónica suya, me contaba cómo había superado un obstáculo más; la compra de los derechos del cómic, las ayudas del Ministerio, las televisiones... Tengo que decir que no me ilusionó fácilmente y estaba seguro que Manuel, en un momento u otro, se fugaría a una isla desierta con el dinero. Pero en lugar de eso, cierto día organizó una reunión en Madrid para que conociese al que iba a ser el director de la película, Ignacio Ferreras. Había visto su estupendo corto *How to cope with death* pero no lo conocía en persona. Desde el principio, Ignacio, me cayó muy bien. Es un tipo muy reservado pero enseguida nos dimos cuenta de que compartíamos opiniones y gustos similares.

28

- Every author's fear when their work is adapted to another medium is whether it will be faithful to the original creation. I have read about many novel and comic authors berating and disowning the adaptation of their work. The film industry (especially the North American) is too relentless to stop and think about the original writer's hurt vanity.

When *Wrinkles* won the National Comic Prize in 2008, a few directors, producers and script-writers approached me with ideas of adapting the comic to cinema. Each and every project silently disintegrated at one stage or another along the complex path that is making a film. Manuel Cristobal was one of the people interested in *Wrinkles*, but what set him apart from the rest and what surprised me was his insistence and enthusiasm from the very first phone-call, but in all honesty I wasn't too hopeful of him either. To my surprise, each time he called me he'd speak of having overcome another obstacle; buying the comic rights, Ministry funding, television...

I must admit I don't get excited easily and I was certain that Manuel, at some point, would run away to a desert island with the money. But instead, he organised a meeting in Madrid to meet the film's director, Ignacio Ferreras. I had seen his fantastic short-film *How to Cope with Death* but I hadn't met him. From day one I liked Ignacio. He is a very reserved person but we both noticed straight away that we share the same opinions and tastes. We talked about comics, animation and about *Wrinkles*, naturally.



“Arrugas transmite verdad y poesía, una perfecta adaptación del cómic.”  
“*Wrinkles passes on truth and poetry, a perfect adaptation of the comic.*”

Rodrigo Mesonero  
GUIONISTA SCRIPTWRITER



Distintos vestuarios y edades para Emilio  
Different costumes and ages for Emilio

Hablamos sobre cómics, animación y por supuesto de *Arrugas*.

Hablar con alguien que va a adaptar tu obra es algo así como lo que debe sentir un padre que tiene que dejar a su hijo en manos de un desconocido. Inevitablemente miras al sujeto de arriba abajo intentando saber si tras esa apariencia inofensiva se esconde un depravado o un irresponsable, le interrogas sobre cómo piensa cuidarlo y, mientras sale ya por la puerta con tu criatura en brazos, aún le bombardeas temeroso con mil consejos y comentarios que piensas de vital importancia. Durante meses Ignacio y yo hablamos de la adaptación, sobre las cosas que se me quedaron fuera del cómic y sobre todo lo que aprendí en las múltiples charlas en las que he participado desde su publicación. Ignacio a su vez me iba contando cómo pensaba enfocar la historia, los cambios de orden en algunas escenas y lo que pensaba añadir. La verdad es que cuando vi al fin la primera animática de la película descansé aliviado al saber que mi criatura estaba en buenas manos. La pe-

lícula no sólo mantenía el espíritu del cómic sino que desarrollaba otros aspectos que ojalá se me hubieran ocurrido a mí cuando trabajaba con *Arrugas*. A partir de ahí empecé a disfrutar viendo el proceso de creación de la película.

El trabajo de Ignacio se fue enriqueciendo con el color de Anne y Bjarne y después con la animación de Cromosoma, la música de Nani García y el doblaje de los actores. Al ver ahora la película acabada, es como si hubiera dejado a mi hijo durante tres años con una amplia familia y ahora me lo devolvieran más alto, más listo y más guapo.

Talking to someone who is going to adapt your work must be like leaving your child with a total stranger. You inevitably look your subject up and down, trying to ascertain whether under that seemingly harmless appearance lies a depraved or irresponsible person, you interrogate your subject on how they intend to look after it, and while he walks out the door with your “baby” in arms, you still bombard him with copious amounts of advice and comments that you think are of vital importance.

For months Ignacio and I talked about the adaptation, about all the things I had left out of the comic and most of all what I had learnt at several talks I had taken part in after its publication. At the same time Ignacio told me how he would approach the story, the change in order of some of the scenes and what

he’d thought of adding. The truth is when I saw the first animated sequence of the film I felt relieved to know my “baby” was in good hands. Not only did the film keep the comic’s spirit, but it also developed other aspects which I wished I had thought of! From that moment on I started to enjoy the creative process of the film.

Ignacio’s work was enriched by Anne and Bjarne’s palette and later with Cromosoma’s animation, Nani Garcia’s music and the actors’ dubbing. Having watched the completed film, it’s like I left my child for three years with a large family and now they have returned him to me, only taller, smarter, and more handsome.

# Diseño de personajes Character design

Emilio  
poses



Yo le metería el labio para dentro, me parece que así queda "más anciano"

EMILIO

Intenta que la vista frontal sea más o menos simétrica (sin pasarse), de lo contrario puede resultar confuso para los animadores

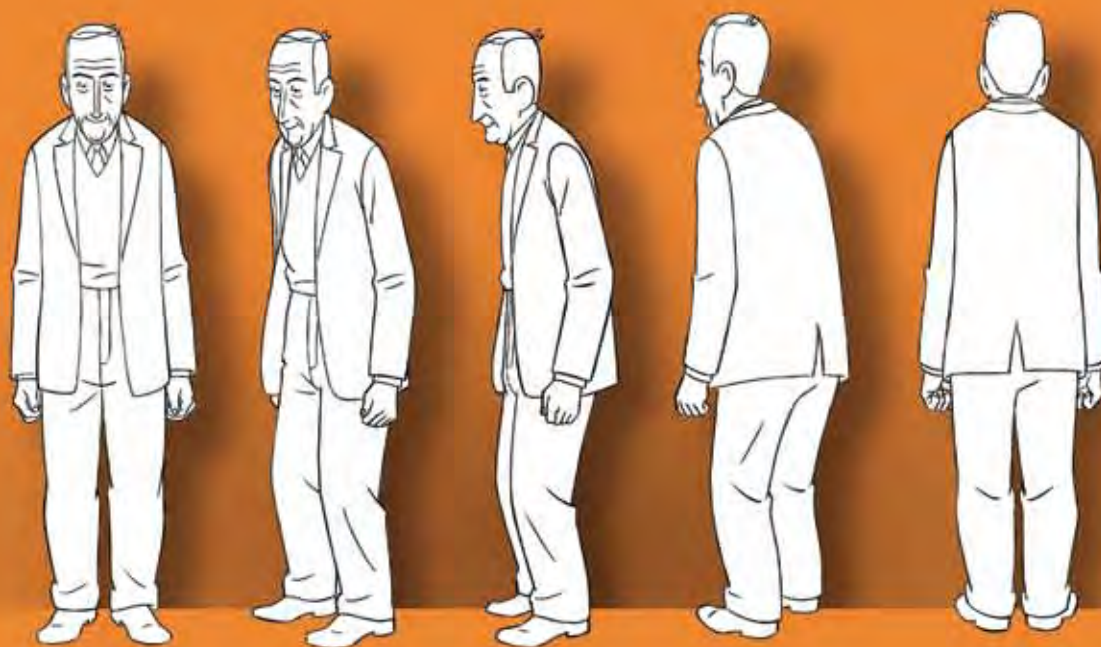
Esta línea doble me gusta mucho. ¿Dara problemas? habría que probarlo en la 1ª escena que se anime ...



Emilio

giro de Paco Roca con notas de Ignacio Ferreras  
Turnaround by Paco Roca with notes from Ignacio Ferreras

Emilio  
giro turnaround



Emilio  
bocetos sketches



► Diseño de personajes  
Character design

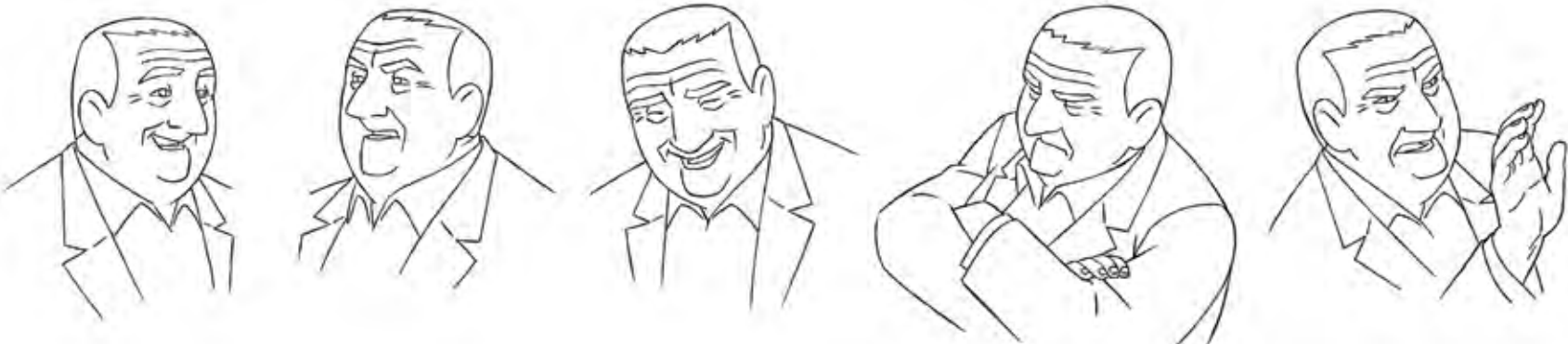
Miguel  
giro turnaround



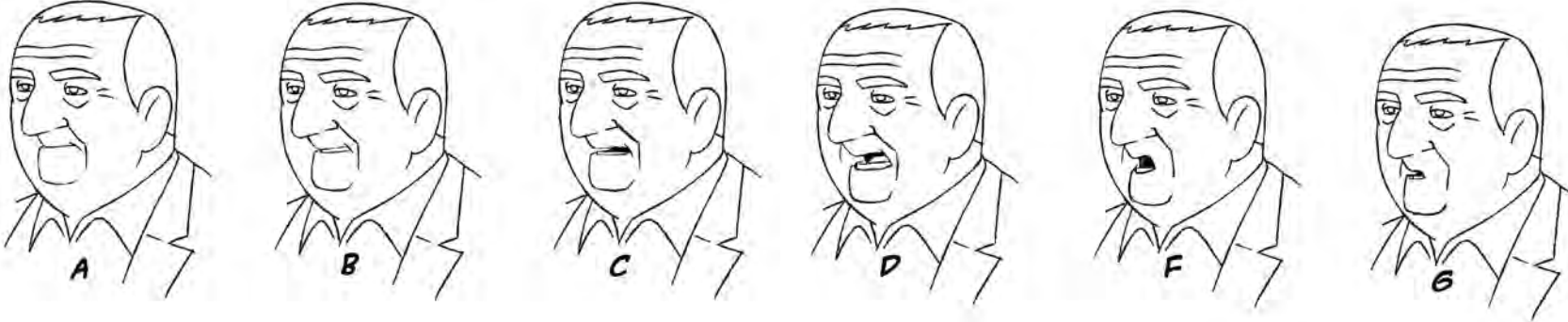
Miguel  
poses



Miguel  
poses

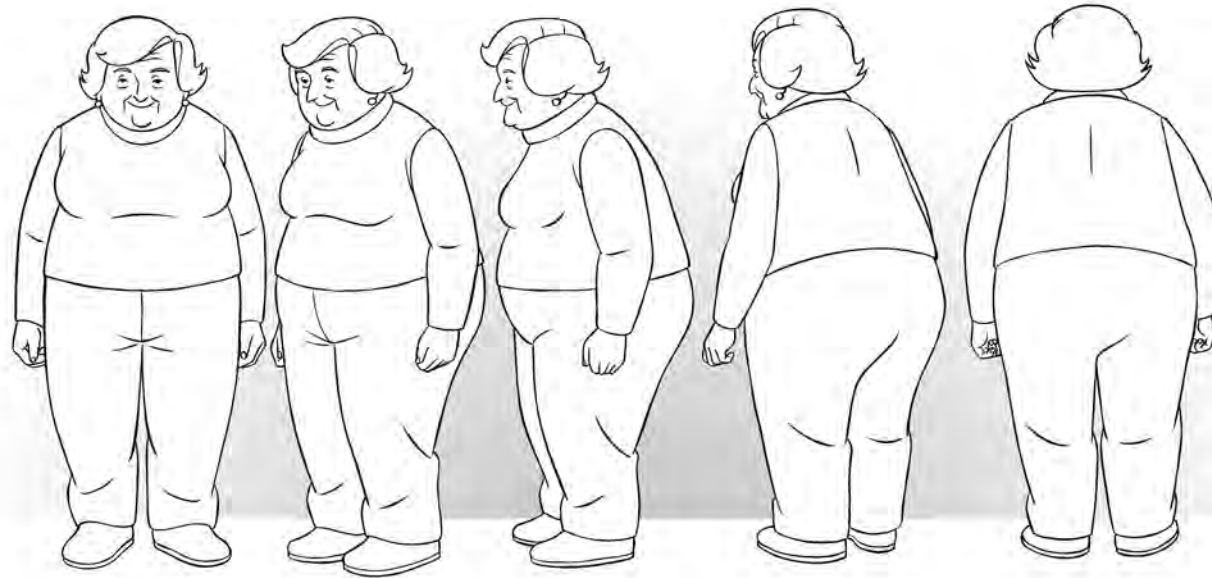


Miguel  
bocas mouths



► Diseño de personajes  
Character design

Antonia  
giro turnaround



Antonia  
poses

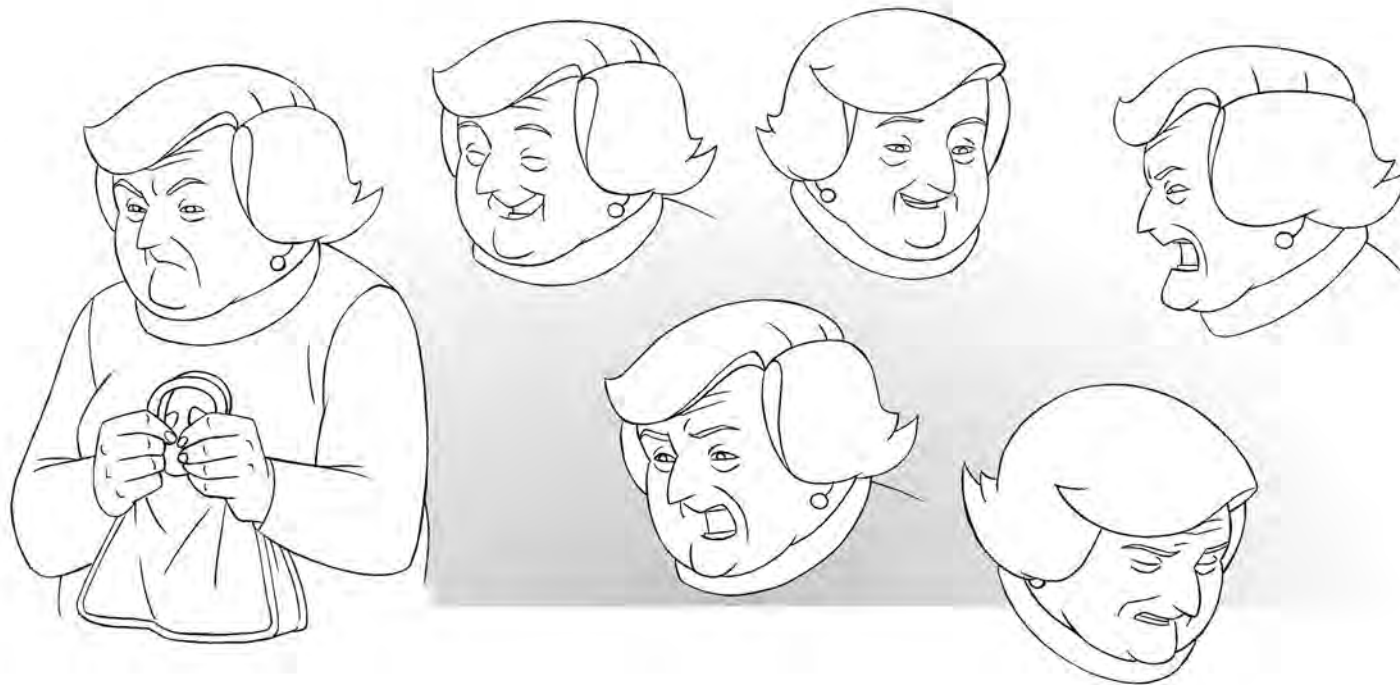
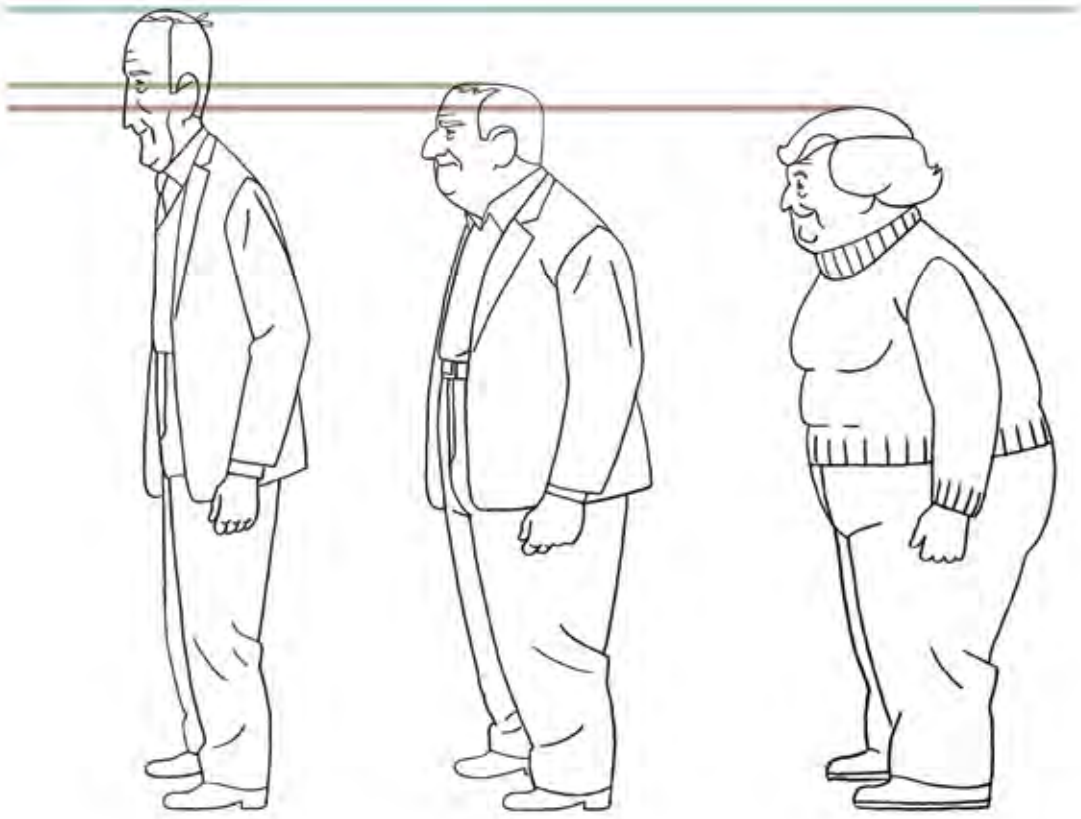
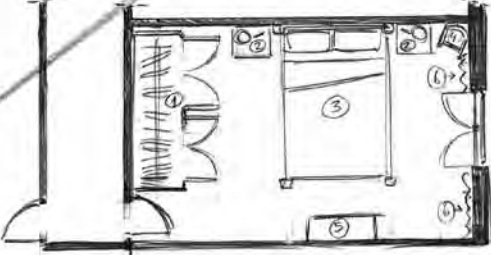


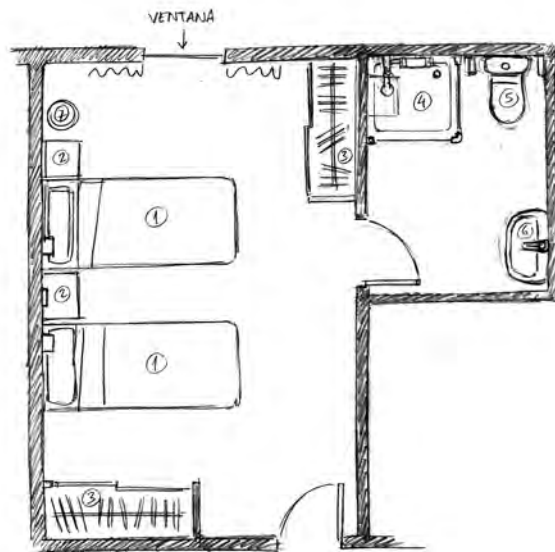
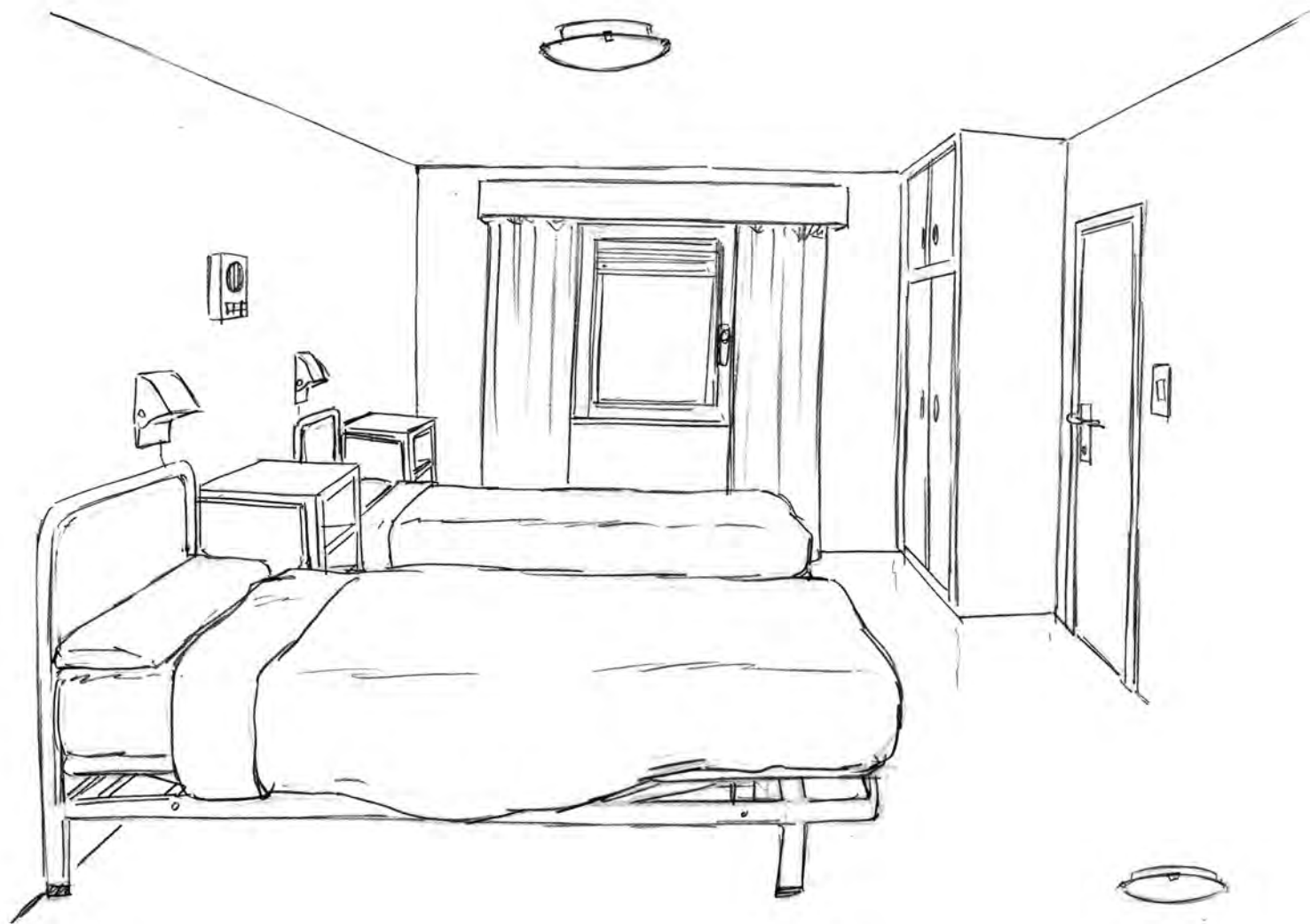
Tabla comparativa  
Comparison chart



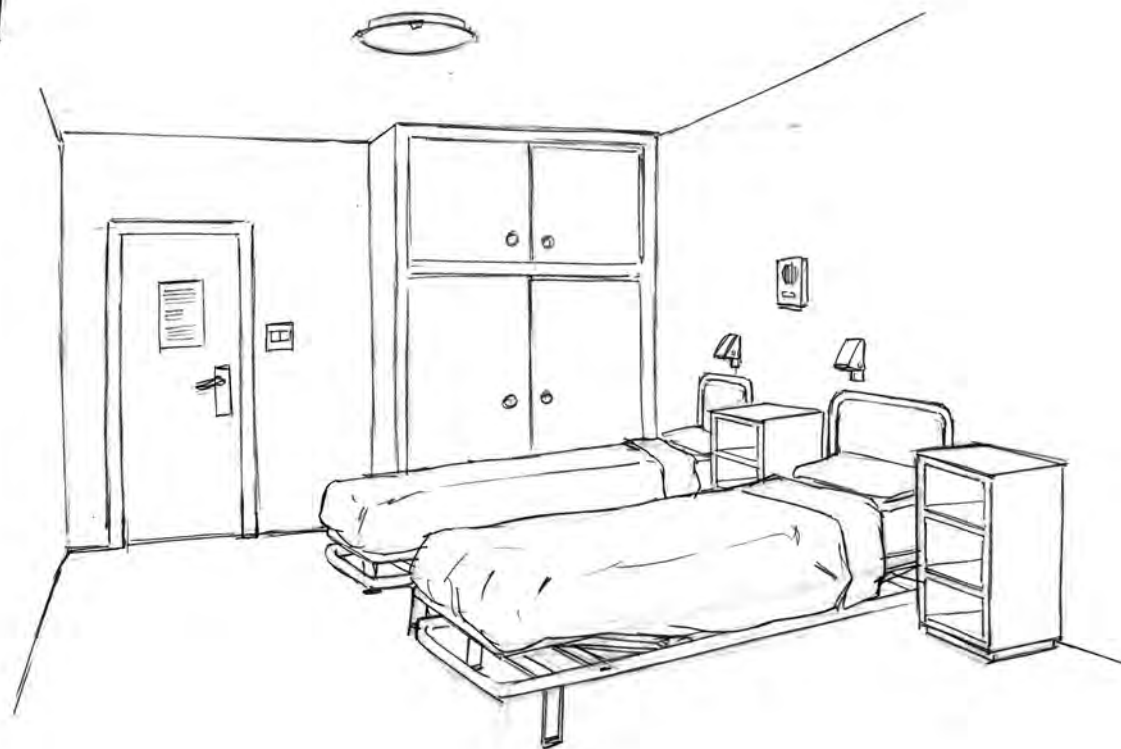
# Diseño de fondos Set design



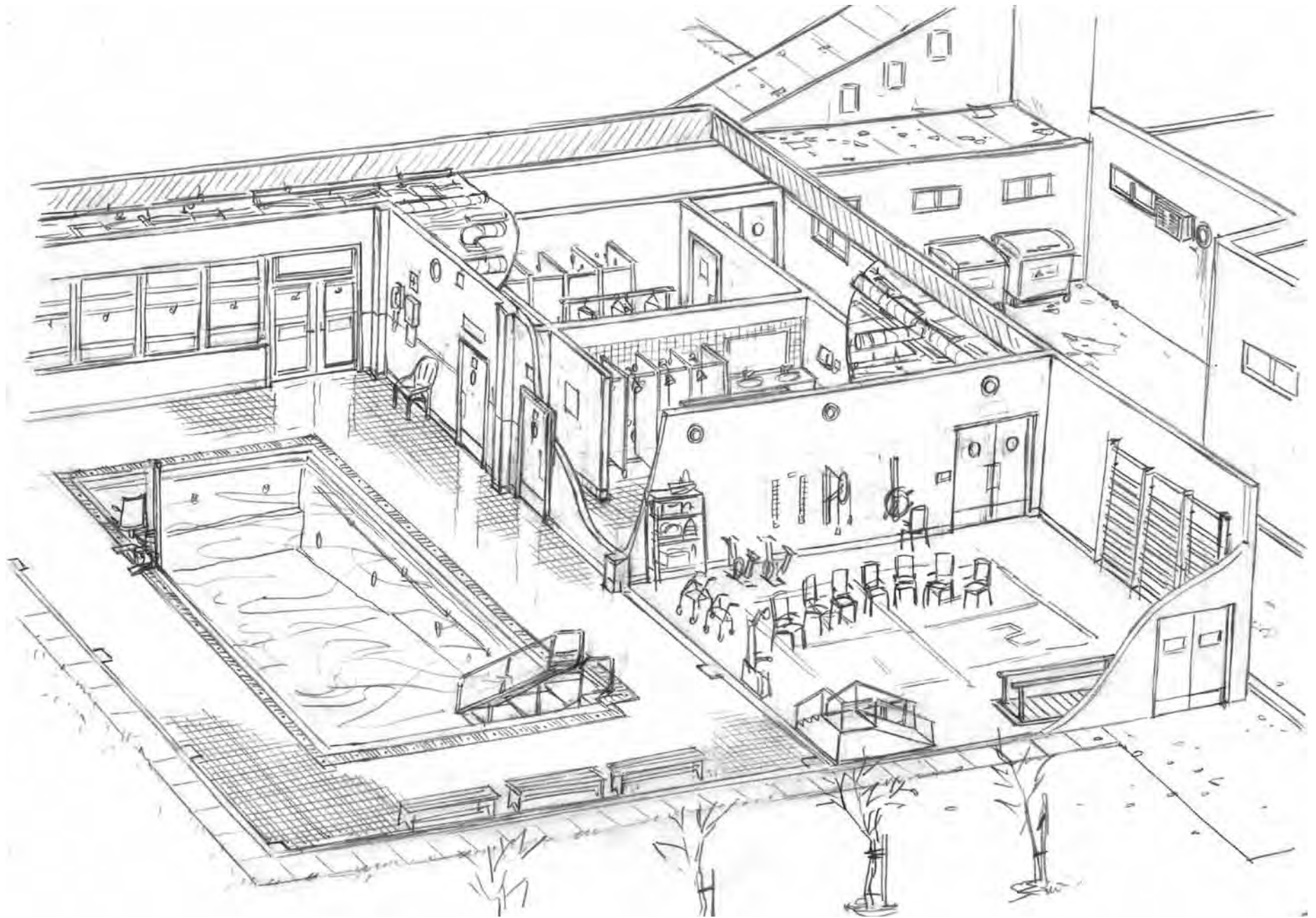
- ① ARMARIO
- ② MESILLA DE NOCHE
- ③ CAMA
- ④ SILLA
- ⑤ COMODA
- ⑥ CORTINA

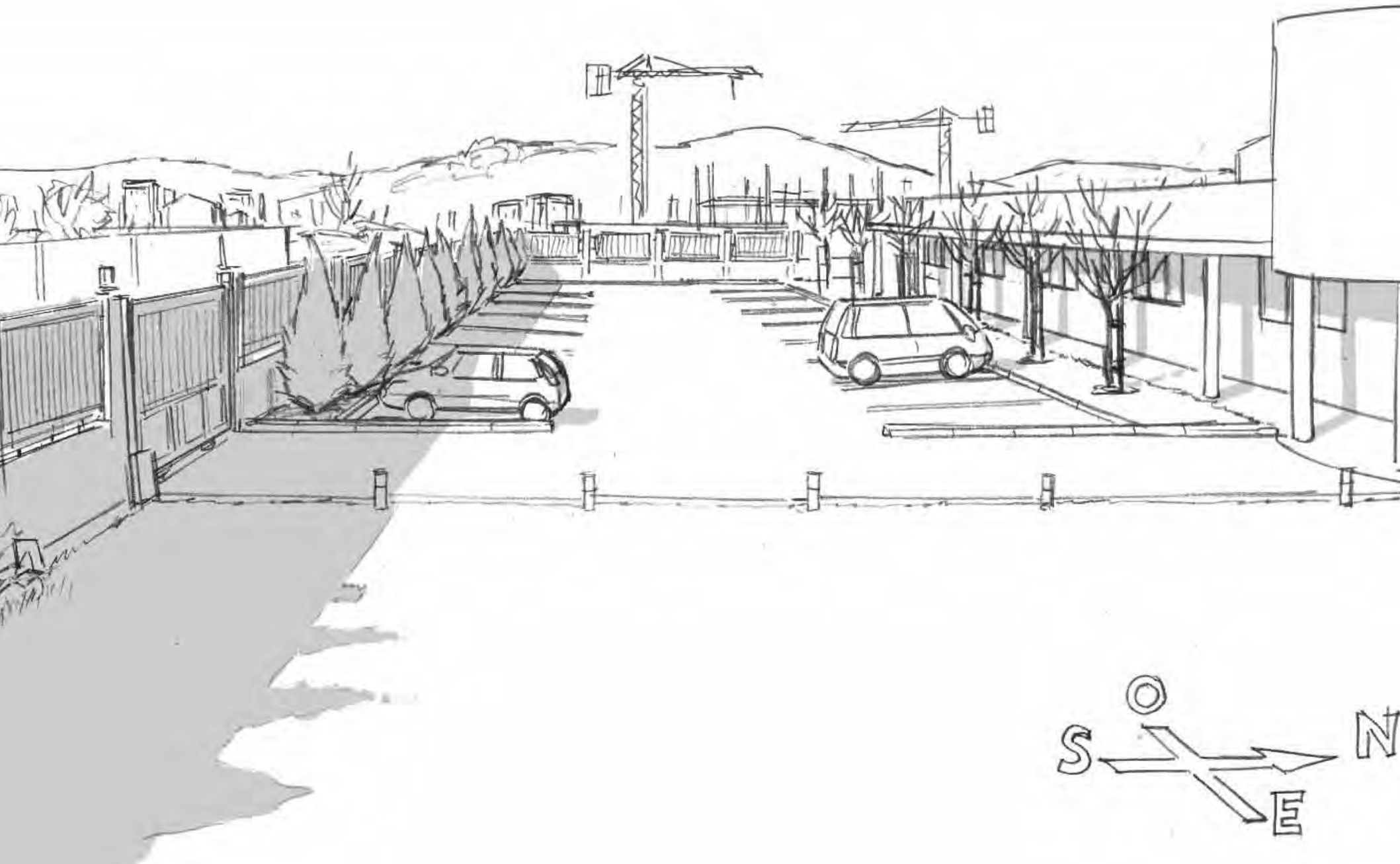


- ① CAMA
- ② MESILLA DE NOCHE
- ③ ARMARIO
- ④ DUCHA
- ⑤ RETRETE
- ⑥ LAVABO
- ⑦ PAPELERA



► Diseño de fondos  
Set design





# Estudio de color Colour design

► Anne Hoffman & Bjarne Hansen  
ARTISTA GUIÓN DE COLOR  
COLOUR SCRIPT ARTISTS

Ignacio tenía una visión muy sólida de las atmósferas y nos pasó un resumen muy detallado incluyendo la hora del día y bastantes sutiles variaciones en el tiempo atmosférico. El nivel de detalle inicialmente nos preocupó un poco, porque estábamos acostumbrados a trabajar con más libertad, sugiriendo la atmósfera y la luz a través de nuestras pinturas. La localización principal en sí misma era también un reto: ¿cuántos ambientes puedes lograr en unos pasillos con colores pastel iluminados por fluorescentes y aun así dejar claro que fuera hay un día nublado con llovizna? Mirando hacia atrás, fueron esas limitaciones las que nos obligaron a descubrir el verdadero potencial de esas localizaciones. Según pasábamos más tiempo con el proyecto, los personajes crecieron tanto que los viejecitos empezaron a sentirse muy reales. Esperamos que nuestro trabajo les diera una digna estancia y un hogar.

42

Ignacio had a very solid vision of the moods and supplied us with a detailed briefing including time of day and quite subtle weather variations. The level of detail initially worried us a bit, because we were used to having more liberties, suggesting the mood and light through our paintings. The main location itself presented a challenge as well: how many different and interesting moods can you achieve in neon-lit clean hallways with pastel coloured walls and still have it somehow apparent that outside we have an overcast day with drizzle? Looking back though, it was these limitations that pushed us to discover the true potential of these locations. As we spent more time on the project, the characters grew on us so much so that the old guys started to feel very real. We hope that our work gave them a worthy stage and home."





”Una de las películas españolas más logradas, de cualquier género, de los últimos años.”

*“One of the most accomplished Spanish films, from any genre, of recent years.”*

Neil Young

THE HOLLYWOOD REPORTER

► Estudio de color *Colour design*





► Estudio de color *Colour design*





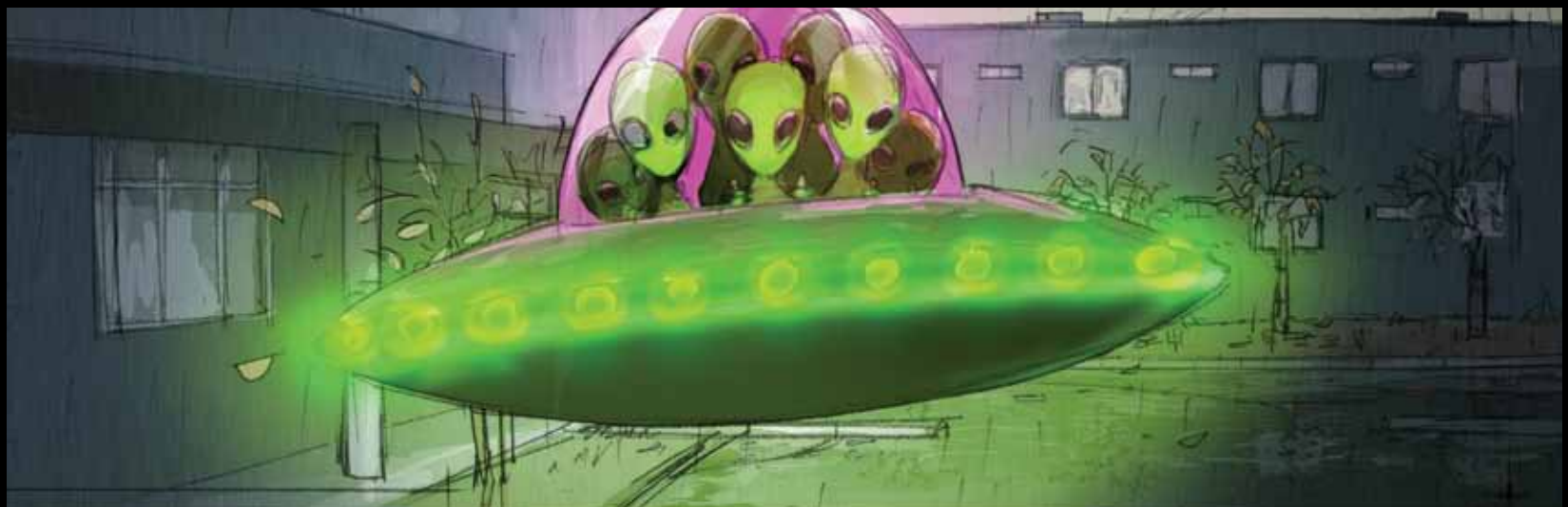
► Estudio de color *Colour design*





► Estudio de color *Colour design*





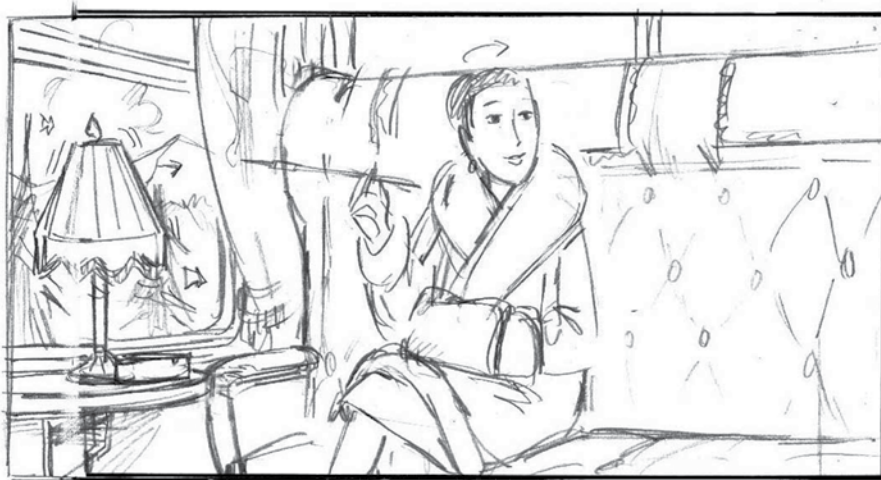
# Storyboard

Seq. 3 Esc. 10 Panel: 111



52

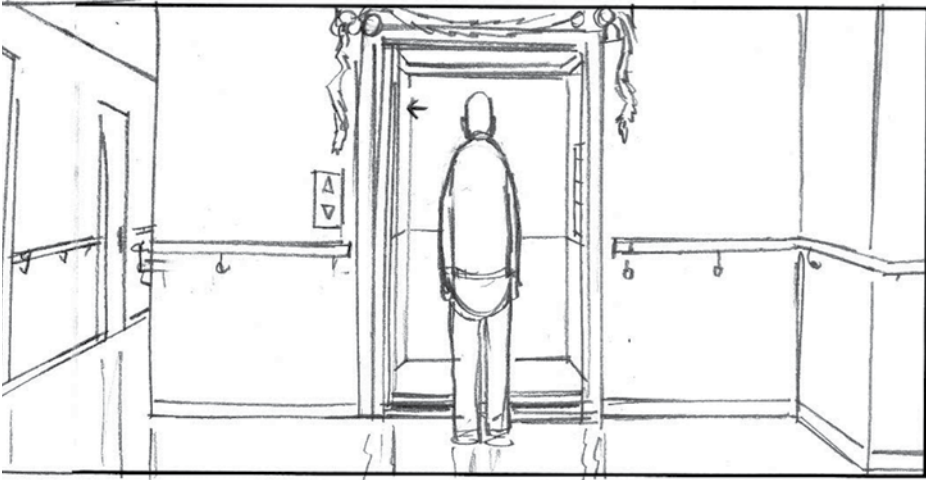
Seq. 16 Esc. 20 Panel: 212



toc toc! + SFX - door opening.

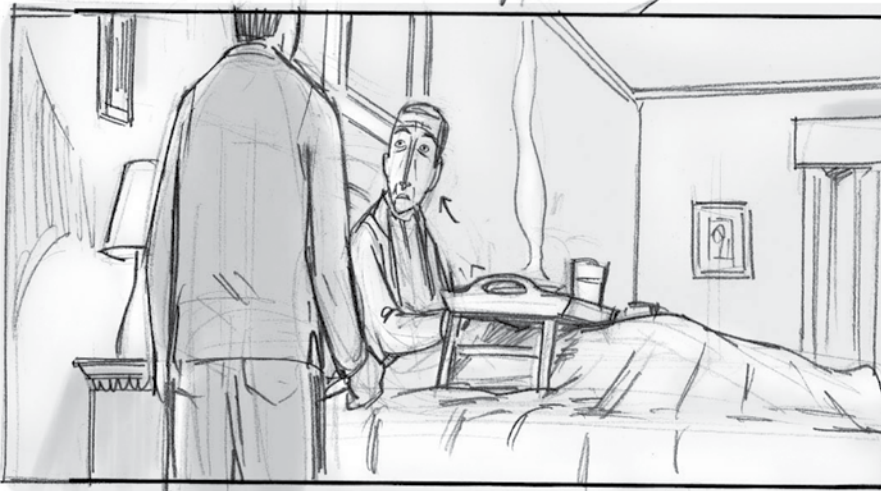


• Seq. 27 Esc. 50 Panel: 111

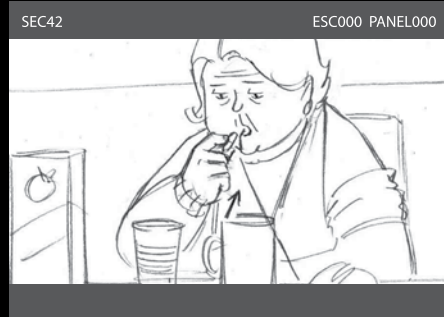
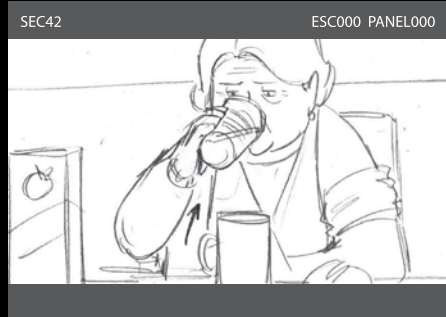


• Seq. 1 Esc. 00 Panel: 111

*drift* →



► Storyboard



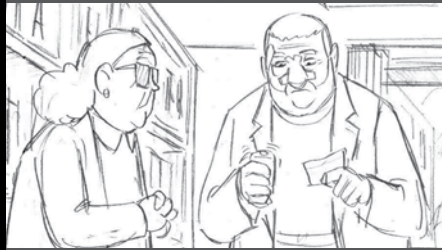
SEC42

ESC40 PANEL1/1



SEC42

ESC50 PANEL1/4



SEC42

ESC50 PANEL2/4



SEC42

ESC50 PANEL3/4



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



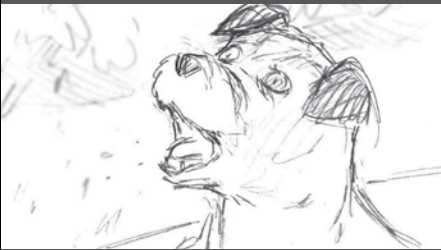
SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000

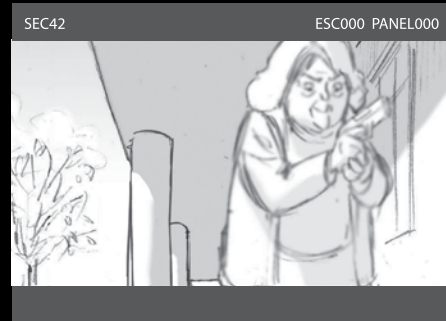
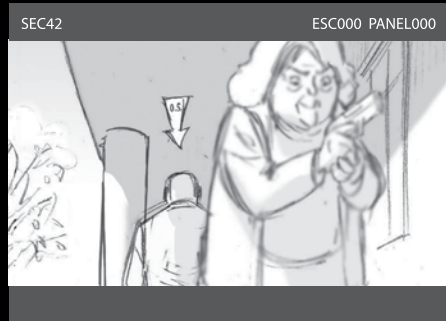


SEC42

ESC000 PANEL000

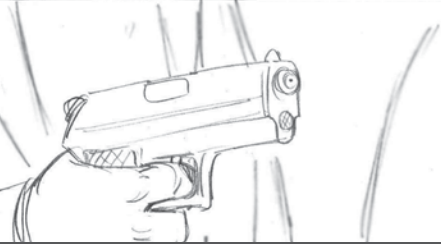


► Storyboard



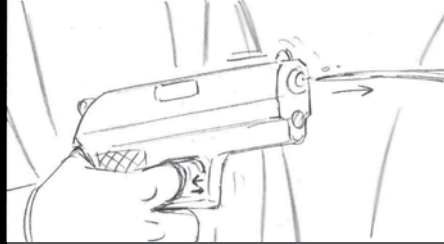
SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



SEC42

ESC000 PANEL000



# Animación Animation

► Baltasar Pedrosa

DIRECTOR DE ANIMACIÓN ANIMATION SUPERVISOR

Siempre me he sentido atraído por la animación de personajes realistas. Así pues, esta película era una buena opción de trabajo aunque, a su vez, también ha resultado ser un desafío: El equilibrio adecuado. Si queríamos ser fieles a la esencia de la obra original de Paco y a su fantástico diseño de personajes (de gran sobriedad pero a su vez muy ricos en expresividad, profundidad e integridad), debíamos animar a sus personajes con la tranquilidad que suele acompañar a la madurez pero manteniéndolos consistentes, creíbles, con carisma... debían comunicar y llegar al espectador de igual manera que lo hizo el cómic en el que se basa el proyecto. Ignacio me pidió que teníamos que ser capaces de poder expresar con una pausa o un movimiento limitado lo que los personajes estaban sintiendo o pensando. Es una película llena de sutilezas. La acción de la película es transmitir emociones.

Mi tarea como supervisor es la de controlar los diferentes procesos dentro del departamento de animación: Layouts de animación, Rough animación, Clean-up, Intercalación, Efectos y revisión final. Debía evitar animaciones exageradas, fuera de contexto o estilo gráfico y mantener el tono de los personajes a lo largo de toda la película. También soy el interlocutor del director con el equipo de animadores: una especie de "negociador" que debe conseguir que el equipo siga y respete las premisas marcadas por el director. Hemos tenido la suerte de trabajar con "un jefe", Ignacio, muy inspirador. Su opinión creativa y su experiencia como storyboarder (planificó personalmente todo el storyboard de la película) y experto animador ha sido un recurso muy valioso para todos.

I've always felt drawn to the animation of realistic characters. So, this was a great choice of film for me, although, at the same time, it has turned out to be a quite a challenge: the weights are evenly balanced! To be faithful to the core of Paco's original work and to his fantastic character design (frugal but at the same time wealthy in expressiveness, depth and integrity), we had to animate his characters with a kind of serenity that normally comes with age but also keeping them coherent, credible, charismatic... they had to communicate to the spectators and reach them in the same way the comic did. Ignacio said we have to be able to convey what the characters are feeling or thinking with a pause or a limited movement. It's a film full of subtleties. The film's action is to transmit emotions.

My job as supervisor is to control the different processes within the animation department: animation layouts, Clean-up, Insertion, Effects and final edit. Always avoiding exaggerated, out-of-context animation and watching out for clashes in graphic style as well as matching the characters' tone throughout the entire film. I am also the director's liaison with the animation team: a kind of "negotiator" whose task it is to get the team to follow and respect the director's premise. We've been fortunate enough to work with a very inspiring "boss", Ignacio, whose artistic opinion and experience as a story-boarder (he personally scheduled the entire film's story-board) and expertise in animating has been a hugely valuable resource for everyone.





El sonido de la vida The sound of life



El sonido de la vida ►  
por Nani García  
COMPOSITOR



*Arrugas* demuestra ser una historia bien contada. Un tema universal que nos afecta a todos por igual y que consigue ser tratado de forma equilibrada. Con esta reflexión como trasfondo intenté incorporar una partitura a la película que, si bien no está muy presente en frecuencia y cantidad de tiempo durante la cinta, sí es cierto que cada vez que aparece tiene un papel protagónico que la perfila como un personaje más en la trama. Obedece a un orgánico (piano, arpa, celesta y cuerda, acordeón por momentos) muy sencillo pero que creo que aporta la misma claridad y calidez narrativa que las imágenes. Solo en momentos muy especiales se interrumpe esa atmósfera que los dibujos, la historia y la música crean para delinear ciertos momentos de suspense incidental. Todo muy ponderado, reflexionado y matizado, gracias al estupendo trabajo de interacción que Ignacio, el director, tuvo a bien hacer conmigo. Y qué decir de la sección de la Real Filarmonía de Galicia, institución en la que tengo grandes amigos y en la que sigo haciendo nuevas amistades cada día. La sonoridad del Auditorio de Galicia. ¡Qué bien suena esa sala con esa gente! Importantísimo el papel de Diego García el joven director que nos echó una mano para superar las dificultades de la sesión de grabación, lo mismo que Nicolás, ¡qué gran tipo!

Por último, quiero dejar constancia del trabajo de mi gran amigo y compañero de fatigas Javier Ferreiro del que se que siempre estará ahí para cuando lo necesite. *Quid pro quo*, en fin que ¡me lo pase bomba!

The sound of life ►  
por Nani García  
COMPOSER

*Wrinkles* proves it is a well-told story. A universal subject that affects every single one of us equally, and *Wrinkles* pulls it off in a well-balanced manner. With this in mind, I incorporated a score that, whilst not overly present in frequency and quantity of time during the film, it is fair to say that when it does appear it has a starring role and thus becomes another character in the plot. It follows a sequence (piano, harp, celesta and string, accordion at times) a simple sequence that I believe provides the same clarity and narrative warmth as the images. The atmosphere created by the drawings, the story, and the music is only interrupted at very poignant moments to outline incidental suspense. It's all been pondered, thought through, and blended together thanks to the splendid interaction that Ignacio, the director, saw fit to have with me. What can I say about the Galician Royal Philharmonic's section? I have great friends and more in the making in the Orchestra. The sonority in Galicia's Auditorium! How good does that hall sound with those people in it! Diego Garcia, the young conductor, plays an important role as he helped us overcome the obstacles we encountered at the recording session, and Nicolas too, what a great guy!

Finally, I would like to mention the work of my great friend and partner in crime Javier Ferreiro who I know will always be there when I need him. *Quid pro quo*, so anyway I had a blast!



*Arrugas* la película, un coctel de vida

*Wrinkles* the film, a cocktail of life



# Arrugas la película, un cóctel de vida *Wrinkles* the film, a cocktail of life

► Ignacio Ferreras  
DIRECTOR Y GUIONISTA DIRECTOR & SCRIPTWRITER

*Arrugas* es un cómic singular, un cómic que no busca huir o reinventar la realidad sino acercarse a ella tal como es. Y es una realidad difícil, quizá en apariencia desagradable, temible, quizá también llena de lecciones importantes que todos debemos aprender tarde o temprano.

*Arrugas* la película intenta sobre todo ser fiel a esta realidad a la que Paco se acerca en su cómic. Para ello hemos tenido que arriesgarnos a hacer las cosas de un modo distinto al habitual, improvisar prácticamente un nuevo diseño de producción, ingeniárnoslas para trabajar con medios limitados que nos permitieran mantener la libertad creativa necesaria para no desviarnos de la obra original.

Es pronto para decir si el experimento ha sido un éxito o no. Yo por mi parte tengo grandes esperanzas, quizá excesivas, quizá ingenuas, de que *Arrugas* la película sea un éxito. De que haya sabido acercarse también a esa realidad a la que se acercó el cómic y de que incluso llegue a tocar esa realidad, que llegue, aunque solo sea un poco, a influenciar esa realidad de la que partió. Si algún día en alguna residencia un anciano recibe una visita que no hubiese recibido si *Arrugas* no hubiese existido, la película, el experimento, habrá sido para mí un gran éxito. Quién sabe, es posible que ese anciano en esa residencia en ese algún día, sea yo.



64

*Wrinkles* is a unique comic, a comic that does not intend to run away from or re-invent reality but to move towards it, just as it is. And it is a tough reality, unpleasant even, awful in appearance, but it's also full of important lessons that sooner or later we all must learn.

Above all, *Wrinkles* the film tries to be faithful to the reality that Paco approaches in his comic. To achieve this, we have had to take risks by doing things differently to how we'd normally do them, practically improvising new production designs, making-do with limitations which at the same time allowed us to hold on to the creative freedom required to not stray from the original work.

It's still too soon to say whether the experiment was successful or not. I have my own excessive, perhaps naïve hopes that *Wrinkles* the film will be a success. And that it has moved closer to the reality in the comic and might even touch it. If it manages, even minimally, to influence the reality from where it came from, if some day, in some care-home, an elderly person has a visitor he otherwise wouldn't have had if *Wrinkles* hadn't existed, then the film, the experiment, would, for me, have been a huge success. Who knows, the elderly person in that care home could be me some day.



“Es difícil encontrar una joya de la animación que consiga, además de brillar, hacernos sentir en cada fotograma.  
Cine nuevo y fresco que a buen seguro se convertirá en un clásico”

*“It’s hard to find a gem in animation that, as well as shining, also succeeds in making us feel every single still.  
New, fresh cinema that will undoubtedly become a classic.”*

Carlos Biern  
PRODUCTOR



GUIÓN ÁNGEL DE LA CRUZ, PACO ROCA, IGNACIO FERRERAS, ROSANNA CECCHINI BASADO EN EL CÓMIC ARRUGAS DE PACO ROCA PUBLICADO POR DELCOURT, ASTIBERRI DISEÑO PERSONAJES PACO ROCA  
MÚSICA NANI GARCÍA / SUPERVISIÓN DE ANIMACIÓN BALTASAR PEDROSA / DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAVID CUBERO / SONIDO CARLOS GARCÍA, DIEGO S. STAUB / DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN HELENA FORTONY  
PRODUCCIÓN EJECUTIVA DANI MARTÍNEZ, MARÍA AROCHENA, ÁNGEL DE LA CRUZ, TONO FOLGUERA, TONI MARÍN / PRODUCCIÓN MANUEL CRISTÓBAL, ENRIQUE AGUIRREZABALA, ORIOL IVERN  
DIRIGIDA POR IGNACIO FERRERAS

► CRÉDITOS CREDITS

DIRECCIÓN DE VOCES (Voice directing) Emilio Miguel Antonia Xoán Nuera Emi Maite Xoán niño (Xoan child) Dolores Ramón "el locutor" (Ramon commentator) Sol Rosario Martín Agustín Pellicer Esteban Eugenia Okupa (squatter) Voz en las escaleras (voice in stairs) Mujer asistida 1 (assisted woman 1) Mujer asistida 2 (assisted woman 2) Hombre asistido 1 (assisted man 1) Enfermero Xoanxo (Xoanxo nurse) Monitora gimnasia (gym teacher) Médico (doctor) Directora (Manager) Enfermero Sastre (Sastre nurse) Auxiliar (assitant) Modesto niño (Modesto child) Dolores niña (Dolores child) Amiga 1 (friend 1) Amiga 1 (friend 1) Anciana (old woman) Zurdo (left-handed) Emilio niño (Emiliochild) Niños colegio (school children)	Charo Pena Tacho Gonzalez Álvaro Guevara Mabel Rivera Raúl Dans Montse Davila Chelo Díaz Isabel Vallejo Carolina Vázquez Xermana Carballido Paco M. Barreiro Ana Maciñeiras Charo Pena Xavier Perdiz Antonio Rey Miguel López Varela Antón R. Olmos Ana Lemos Carolina Vázquez Matías Brea Isabel Vallejo Charo Pena Antonio Rey Óscar Fernández Beatriz Garcia Andrés Bellas Isabel Vallejo Antón R. Olmos Yamilé Lavín J. Ángel Rosado "Gelos" Ana Lemos Montse Davila Isabel Vallejo Ana Maciñeiras Matías Brea Chelo Díaz Carolina Vázquez Charo Pena Ana Lemos	AUXILIAR DE PRODUCCIÓN (Production runner) MERITORIA (intern) GUIÓN (Script)  DEPARTAMENTO DE ARTE (Art Department)  DIRECTOR ARTÍSTICO (Production Designer) COLOR SCRIPT (Color script)  DISEÑADOR DE MODELOS (Model designer) DISEÑADOR DE PROPS (Props designer)  LAY OUT DE FONDOS (Set layouts)  CLEAN UP DE FONDOS (Set clean up) DISEÑO COLOR DE FONDOS (Set color design)  STORYBOARD (Storyboard) ANIMATIC (Animatic)  DEPARTAMENTO DISEÑO GRÁFICO (Graphic design department)  SUPERVISOR DE ANIMACIÓN (Animation Supervisor)  ESTUDIOS ANIMACIÓN (Animation Studios)  DIGITAL 360  Preparación animación (Animation preproduction) ANIMADORES (Animators)  12 PINGÜINOS COORDINADOR (Coordinator) ANIMADORES (Animators)	Rebeca Núñez Longueira Carolina Torii Germano Ángel de la Cruz Ignacio Ferreras Paco Roca Rosanna Cecchini  Paco Roca Anne Hofmann Bjarne Hansen Carlos Arroyo Albert Rodríguez Xavi Socias Jesús Gracia Albert Rodríguez Joan Massip Albert Rodríguez Ali Garousi Eila Rigau Montse Sanz Ignacio Ferreras Ignacio Ferreras Rosanna Cecchini  Adriana Perón  Baltasar Pedrosa  Xavi Cristobal Jordi Corbella Mireia Hernández  Manuel Sirgo Fernando Ollero Francisco Quilez Jesús Barbero José M. Serrano Juan Antonio Manuel Díaz Miguel Angel Nacho Custodio Rodrigo Rodríguez
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN (Line producer)  JEFA DE PRODUCCIÓN (Production Manager) AYUDANTES DE PRODUCCIÓN (Production Assistants)	Helena Fortuny Manuel Cristóbal Mariam Seoane Anna Lorenzo Javier Francisco García Jordi Claveras Lucia Veiga López Xavi Cristobal		

► CRÉDITOS CREDITS

ASISTENCIA ANIMACIÓN (Animation assistants)	Diana Anesteva Esther Huete Joaquín Quiles Juan Manuel Maya García Yolanda Velasco	ANIMACIÓN CLEAN UP (Animation clean up)	Romy García Warren Romero Zaldy Zuño
INTERCALACIÓN (Inbetween)	Angel Poblete Ester Camacho Juan Lopez Marco Antonio María de la o Cominero Mercedes Claver Miguel Angel Rodríguez Miguel Lopez Vanesa V. Salamanques		Anabeth Cruz Boy Aguasito Cathy Gamboa Cherry Mendoza Dennis Manalo Edward Sugcang Erick Villegas Jason Batronel Jennifer Gibaga Joel Octavo Joel Reblora Kiko Cruz Mike Abella Phil Fabros Raul Pacle Roderick Reyta Romeo Rimando Romy Soria
SCANNER (Scanner)	M <sup>a</sup> Jose González Valentina Roberta		Eduardo Mendoza Eleuterio San Juan James Castillo James Ordovillas Leah Bellodo Lloyd Joseph Salao Marlon Yñiguez Reny Singson Rey Miraballes
COLOR (Color)	Adolfo Fraile Ivo Ayuso Roberto Benito		Aladen Palma Chona Narandan Danny Julao Darvin Viray Dindol Orosa Dong Bagos Edward Donor Ernesto Siriban Frederick Guevarra Gil Ceroriales Jollie Vitto Mila Delos Santos Prince Paluay Rommel Guballa Sharon Melendres Tito García
TOP DRAW ANIMATION STUDIO		INTERCALACIÓN (Inbetween)	
DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN (Production department)	Cherry Cruz Elias Balboa Mike Cariño Othel Salinas Lean Lagonera Ric Jamlig Jun Taupa Nato Adube Sonny Yabut Kiko Cruz Romy Soria		
DIRECTOR DE ANIMACIÓN (Animation Supervisor)		ANIMACIÓN COLOR (Color animation)	
SUPERVISOR (Supervisor)			
PRUEBA DE LÍNEA (Line test)			
EDITOR DE PRUEBA DE LÍNEA (Line test editor)			
CONTROL CLEAN UP (Clean up control)			
CONTROL INTERCALACIÓN (Inbetween Control)			
ANIMACIÓN LAYOUT (Animation layout)	Dennis Manalo Reny Singson Abe Legazpi Alexander Ferraris Ariel Villar Charles Tongol Jerry Santiago Nato Manzano Nonoy Lustria Noriel Israel Oliver Regoniel Pat Ejercitado Peddie Claricia Rey Pedragosa Rhon Arabiana Rommel Santiago		

► CRÉDITOS CREDITS

DIGITAL 360			
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (Director of photography)			
COMPOSICIÓN (Compositing)	David Cubero Carlos Fraile Llorenç Esteve Patxi Casteras Jordi Fernández Marc Portell Jordi Farrera Edu León Óscar Márquez Carlos Alejandro Marc Gibert Cristian Silva Willy Nuez Samuel Molina		
EFFECTOS ESPECIALES (Special FX) JEFE DEPARTAMENTO 3D (3D department manager) ANIMADORES 3D (3D animators)			
DIRECCIÓN TÉCNICA (Technical director) ASISTENCIA TÉCNICA (Technical assistance) JEFE DE POSTPRODUCCIÓN (Postproduction manager)			
MONTAJE (Editing)	Dani Zacarías Gemma Gassó		
MUSICA (Music)	Nani García		
MUSICA INTERPRETADA POR (Music performed by)			
DIRIGIDA POR (Conducted by) GRABACION ORQUESTA (Orchestra recording)	Real Filharmonía de Galicia Diego García Auditorio de Galicia por la unidad móvil de Estudios Bruar Javier Ferreiro Nani García		
MUSICA PRODUCIDA (Music Producers)			
ESTUDIO DE GRBACION Y MEZCLA (Recording and mixing studio)			
TECNICO DE SONIDO (Sound technician) ASISTENTE DE GRABACION (Recording assistant) MERITORIO DE GRABACION (Recording runner) AFINADOR PIANO (Piano tuning) MUSICOS (Musicians)	Estudios Bruar, A Coruña Javier Ferreiro Nicolás Vieitez Diego Constenla Tygran Pogorosian		
PIANO (Piano) CELESTA, PROGRAMACION, TECLADOS Y BATERIA (Celesta, programming, keyboards and drums) ARPA (Harp) GUITARRA (Guitar) CLARINETE (Clarinet) CONGA (Conga) FLAUTAS (Flutes)	Nani García		
SONIDO (Sound)	Nani García Alba Barreiro Tito Calviño Roberto Somoza Javier Ferreiro Xan Cerqueiro		
FOLEY ARTIST (Foley Artist) MEZCLA FOLEY (Foley mixing)	Cinemar Films  Miguel Barbosa Diego S. Staub		
		DISEÑO SONORO (Sound design) MONTAJE DE SONIDO (Sound editing)	Javier Pato Carlos García Miguel Barbosa Carlos García Diego S. Staub Carlos García Cinemar Films Javier Pato Charo Pena Cinemar Films Cristina Martínez Cristina Martínez Raquel G. Rodríguez
		MEZCLA (Mixing)	
		ESTUDIO DE MEZCLAS(Mixing studio) GRABACIÓN VOZ (Voice recording) DIRECTORA DOBLAJE (dubbing supervisor) ESTUDIO DE DOBLAJE (dubbing studio) PRODUCCIÓN DOBLAJE (dubbing production) PRODUCCIÓN SONIDO (sound production)	
		DIRECTORA MAKING OF & EPK (Making of and EPK director)	Rebeca Núñez
		JEFE DE CUENTAS (accountant manager) CONTABILIDAD (accounting)	Itziar Español Lola Lao GP Asesores Jordi Mendoza José Antonio Suarez Javier Aragonés Blanca Barba Jean-Baptiste Babin Pascal Guerrin
		CONTROLLER (controller) ASESORÍA JURÍDICA (legal consultancy)	
		EDITORA CÓMIC (comic book editing company)	Guy Delcourt Productions, 2007 París, France
		DISTRIBUIDORA CÓMIC ESPAÑA (comic book distributor in Spain)	Astiberri Ediciones
		VENTAS INTERNACIONALES (internacional sales)	Marina Fuentes
		BEBÉS DE PRODUCCIÓN (production babies)	Jacobo G. Arochena Mateo Cristóbal Bosco Cristóbal Gael Staub Biel Fraile Cornelius

## ► CRÉDITOS CREDITS

### AGRADECIMIENTOS (SPECIAL THANKS)

Alberto Moyano	Françoise Philibert de Foy	Miguel Angel Albaladejo	Escola de Imaxen e Son
Alex De la Iglesia	Gema de la Cruz	Miguel Angel Benzal	de La Coruña
Alfonso Cabaleiro	Gerardo Herrero	Miguel Angel Vivas	MPXA
Alfonso Martínez Martínez	Gerardo Michelín	Miguel Anxo Fernández	GP Asesores
Alfonso Pato	Gonzalo Martin	Miguel Anxo Prado	Tourline
Álvaro Curiel	Gonzalo Visedo	Montse Besada	AON
Ana Núñez	Gregorio Belinchón	Neil Young	Otii Planet
Ana Rodríguez Cristóbal	Gualberto Baña	Núria Montserrat	El Patito Editorial
Ana Ros	Guillermo Tellado	Ofelia Requejo	Audiovisual SGR
Ana Sánchez Nieta	Gustavo Ferrada	Olga Pereda	Residencia San Marcos
Andrés Barbé	Ignacio Benedeti	Oscar Portillo	(Santiago de Compostela)
Ángel Suanzes	Ignasi Guardans	Pablo López	
Ángeles González Sinde	Irene Ortega	Pablo Martínez Barahona	
Antonio Ferreras	Javier García Burgos	Pablo Vázquez	
Anxo Quintanilla	Jesús Hernández	Paula Pons	
Avraham Pirchi	Joana Chilet	Pedro Martin	
Beatriz De Armas	John Hopewell	Pedro Pérez	
Beñat Beitia	Jordi Muray	Pepe Barba	
Blanca Clavijo	José Antonio De Ory	Petra Cristóbal	
Breatice Nouh	José Antonio Municio	Pilar Comesaña	
Camilo Franco	José Antonio Suarez Lozano	Pilar Cortés	
Carlos Romeu	José Fernández	Pilar Rodríguez	
Carlos Antón	José Garasino	Pilar Yebenes	
Carlos Cuadros	José Garcia Hernández	Pedro Medina	
Carlos del Amor	José Luis Cienfuegos	Peter Bradshaw	
Carlos Fernández	José Luis Farías	Raquel Silvestre	
Cecilia Gallegos	José Luis Rebordinos	Rafa Cabrera	
Cesar Antonio Molina	Juan Rubio Olazabal	Rafa Sánchez	
Charo Albuquerque	Juan Carlos Fernández Fasero	Rafa Sánchez Jiménez	
Chelo Loureiro	Juan Carlos Tous	Rafael Lambeca	
Chusa López Monjas	Juan José Cercadillo	Ricardo Álvarez	
Cristina Bouzas	Juliette Mathieu	Ricardo Arochena Candame	
Cristina Palomeras	Koldo Landaluce	Ricardo Arochena Romero	
David Martos	Laureano Domínguez	Roc Alabern	
Daniel Roldán	Luisa Cecchini Fraser	Sara Brito	
David Rubín	Madre Superiora Residencia San Marcos	Silvia García	
Denise O'Dell	Manuel Mejjide	Susana Serrano	
Dolores Ben	Manuel Rodríguez Villasante	Victorina Libertad Díez Ramón	
Eduardo Galán	Mar Abadín	Xose Zapata	
Eloísa Rodríguez Cristóbal	Mar Mato	Xurxo González	
Eloísa Villar	Maria Jesús Del Barrio		
Eloy Pernas	Maria Jesús Móra		
Encarna Candame	Mario Real		
Eva Cebrián	Marisol Romero		
Fabia Buenaventura	Mark Albela		
Familia de Doña Rosa Lema	Marta González		
Federico Marin	Marta Rodríguez Cristóbal		
Felicidad Cristóbal	Maruja Lavandeira		
Fernando Tarancón	Mathew Turner		
Francisco Calvelo	Maximilio Ofelio		

"Una de las Pelicula españolas más logradas, de cualquier género, de los últimos años."

*"One of the most accomplished Spanish films, from any genre, of recent years."*

Neil Young

THE HOLLYWOOD REPORTER

"...es divertida, es triste, es dulce, es desgarradora, brillante."

*"...It's funny, it's sad, it's sweet, it's heartbreaking. It's brilliant."*

Peter Bradshaw

*"Arrugas un comic excepcional, una película sobresaliente."*

*"Wrinkles, an exceptional comic book, an outstanding film"*

Gregorio Belinchón

EL PAIS

# Arrugas

## Wrinkles

Arrugas nació como cómic de las manos de Paco Roca. Su trayectoria ha sido arrolladora con múltiples premios internacionales entre los que destaca el Premio Nacional de Cómic en España. En poco tiempo ha sido capaz de enamorar con sus palabras, con sus sentimientos y con su bondad a través de una galería de personajes que nos contaban una historia de amistad, de soledad y de ganas de vivir. Ahora gracias a la animación se ven trasladados al cine en Arrugas bajo la dirección de Ignacio Ferreras. Este libro cuenta ese viaje, un viaje que tiene como destino final 89 minutos de un periplo único, que en cierto modo nos cambiará la forma de ver la vida.

*Wrinkles was born as a comic book written by Paco Roca. Its career has been overwhelming with multiple international awards among which stands out the Spanish national comic book award. In a very short time it has been able to seduce us with its words, its feelings and its kindness through a gallery of characters that tells us a story about friendship, loneliness and a thirst for life. Now thanks to animation these characters are adapted into a film, Wrinkles, directed by Ignacio Ferreras. This books tells this journey, a journey whose final destination is a unique voyage that in certain way, will change the way we see life.*

Pilar Yébenes

[www.arrugaslapelicula.com](http://www.arrugaslapelicula.com) [www.wrinklesthefilm.com](http://www.wrinklesthefilm.com)

@arrugaslapelicula



MATERIAL PROMOCIONAL, PROHIBIDA SU VENTA PROMOTIONAL MATERIAL, NOT FOR SALE

