

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“La tortuga y el elefante, un proyecto de cooperación cultural”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autora: **Alba García Gómez**

Directora: **Beatriz Herráiz Zornoza**

Gandía, Diciembre de 2010

Índice

1.	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
1.1	Introducción	4
1.1.	Justificación	6
1.2.	Objetivos	8
1.3.	Hipótesis.....	9
1.4.	Metodología	10
2.	CONTEXTO.....	12
2.1.	La tradición oral y el cuento.....	12
2.2.	La animación audiovisual	14
2.3.	Cuentos y animación	16
3.	REFERENTES	19
3.1	Pintura e ilustración	19
3.2	Animación.....	23
3.3	Cómics.....	26
4.	PROYECTO PRÁCTICO	30
4.1.	Organigrama.....	31
4.2.	Preproducción	32
4.3.	Producción.....	36
4.4.	Postproducción	39
5.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIONES	45
5.1.	Cuestionario	45
5.2.	Análisis de la encuesta	46
5.3.	Conclusiones.....	50
6.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
6.1.	Bibliografía	54
6.2.	Filmografía.....	55
6.3.	Páginas Web consultadas.....	56
6.4.	Otras referencias.....	56
7.	ANEXOS	58
7.1.	ANEXO 1: Escaleta “La tortuga y el elefante”	58
7.2.	ANEXO 2: Guión Técnico “La tortuga y el elefante”	59

7.3.	ANEXO 3 : Pruebas diseño de personajes	63
7.4.	ANEXO 4 : Diseño de personajes final	65
7.5.	ANEXO 5 : Story Board	66

1. Descripción del proyecto



1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 Introducción

Este trabajo se realiza como Tesina final del Máster de Postproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia, y consta de quince créditos ECTS¹. La tipología de tesina es la tercera opción que se nos ofrecía; *desarrollo de una pieza audiovisual, cuya realización esté contextualizada teóricamente. A su vez las diferentes fases de realización deberán estar suficientemente documentadas.*²

Se realizará la adaptación audiovisual de un cuento malí titulado *La tortuga y el elefante*, enmarcado dentro del proyecto de cooperación para el desarrollo *Historias para compartir*.

La representación visual del cuento se desarrollará íntegramente con técnicas de animación. Se mezclará animación clásica, dibujando cada fotograma digitalmente, con pixilación, fotografiando elementos reales para animarlos e integrarlos posteriormente.

La estética busca la simplicidad. Los dibujos son esquemáticos, con un trazo negro, sin muchos detalles. Representan a los animales del cuento. No tienen color ni texturas especiales. Las figuras están sobre un mismo fondo de papel para acuarela, como si fuera un dibujo sobre una hoja.

Los dibujos de la animación se harán en el programa Adobe Illustrator con una tableta gráfica. Las manos y el resto de elementos reales que aparecen en el video se capturarán con una cámara fotográfica digital y después se integrarán en la composición en After Effects, buscando una buena combinación con el dibujo.

¹ Según la Comisión Europea de Educación y Formación, un crédito ECTS equivaldría a 25 ó 30 horas de trabajo, por lo que en esta tesina se estaría hablando de entre 375 y 450 horas.

² Definición extraída del dossier de normativas de tesinas del máster en Postproducción digital de la UPV.

La duración final requerida es de cuatro minutos. Intentaremos ajustarnos a este tiempo.

Para analizar los resultados, se hará un breve cuestionario a personas de diferentes países y culturas para ver si se ha logrado transmitir la historia como se pretendía.

La sonorización será realizada íntegramente por Ramón Rodríguez Mariño, compañero de la especialidad de audio, en el marco de su tesina final de máster. Sin embargo, él presentará en otra convocatoria posterior por lo que este proyecto se entregará con el sonido que hasta el momento tenga postproducido.

1.1. Justificación

Existen varios motivos que llevaron a escoger esta propuesta como tesina final de máster.

Uno de ellos es el hecho de que pertenezca a un proyecto de cooperación cultural. Resulta interesante y de gran enriquecimiento personal participar en proyectos interculturales, y muy importante si además son de cooperación al desarrollo. La organización que lo lleva a cabo se llama *Asociación Arts. Cultura y desarrollo*. Dicha entidad, en España, quiere contribuir a los procesos de integración de los colectivos de inmigrantes, promoviendo campañas de sensibilización que favorezcan el acercamiento y la comprensión de las diferentes culturas en el contexto actual.

El proyecto se llama *Historias para compartir*. Consiste en una propuesta visual-audiovisual entre dos pueblos, España y Mali, a partir de las historias que el segundo conserva. En una primera fase se rescataron fábulas, cuentos, leyendas, canciones y poemas pertenecientes a la tradición oral de Mali con la intención de representarlos después audiovisualmente. Al final del trabajo, los relatos se incluirán en un DVD donde aparecerán como texto ilustrado y como piezas audiovisuales. El proyecto pretende además un acercamiento intercultural, ya que los relatos recogidos serán representados por artistas y realizadores de España. El hecho de que una vez terminado el proyecto se pretenda difundir y hacer llegar al máximo de personas posible fue otro factor que ayudó a escoger esta propuesta como tesina.

De todos los cuentos que se nos presentaron, se escogió este por su gran potencial para representarlo audiovisualmente y porque recoge bien la esencia de las fábulas, con un mensaje moral al final. No hay que menospreciar al débil ni aprovecharse de él ya que puede ser más astuto de lo que nos imaginamos y conseguir hacer justicia, o como en este caso, vengarse cruelmente.

La elección de la animación como modo de representación se debe principalmente a tres razones.

En primer lugar, el dibujo animado permite mostrar cualquier cosa que se nos ocurra; una tortuga que cocina, animales que hablan, objetos que aparecen cuando se necesitan, etc. Con pocos materiales se pueden contar muchas cosas y se puede transmitir de forma universal ideas y conceptos. El límite lo pone la imaginación, más que los ajustados presupuestos de producción u otras dificultades. La pixilación permite mezclar realidad y ficción, hacer referencia a un narrador que cuenta la fábula como en la vida real alguien cuenta los cuentos. Y además consigue crear un fuerte contraste con las imágenes dibujadas. Gracias a las técnicas de animación se podrá desarrollar un lenguaje audiovisual universal y transmitir la idea de un cuento que se está narrando, como en su lugar de origen se transmite este relato.

En segundo lugar, la elección de este modo de representación se basa en la economía. Economía del tiempo; gracias al dibujo digital se puede duplicar las capas y hacer las pequeñas modificaciones que hay entre un fotograma y el siguiente. Esto permite reutilizar dibujos en distintas composiciones, escalarlos, rotarlos, girarlos, etc. sin necesidad de dibujarlos cada vez en una hoja de papel, escanearla, retocarla, etc. Y economía de materiales; al hacer el dibujo digital se evita malgastar papel, pues tan sólo se le haría un escaneado y se tendría guardado por años.

En tercer y último lugar, este modo de representación permite poner en práctica las destrezas adquiridas durante el año de máster, tanto en lo referente al manejo de programas (se usará Photoshop, Illustrator, After Effects, y Avid) como a la parte de guión y narrativa audiovisual. Es una buena forma de poner en práctica lo estudiado y demostrar lo aprendido durante el curso.

1.2. Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar mediante el desarrollo de esta tesina son los siguientes:

- Realizar una interpretación audiovisual de un cuento perteneciente a la cultura oral maliense.
- Investigar para descubrir un lenguaje universal mediante la imagen en movimiento, que se pueda entender en diferentes lugares sin la barrera de la lengua, haciendo hincapié en la importancia de la experimentación.
- Conseguir un lenguaje audiovisual que transmita la esencia del cuento; que alguien nos lo está contando.
- Llegar a crear un estilo propio tras una fase de documentación visual en la que se busquen referentes de ilustraciones de otros cuentos, mitos y fábulas, dentro del arte clásico y moderno.
- Aprender cómo se desarrolla un proyecto audiovisual, con todos sus procesos.
- Poner en práctica y desarrollar los conocimientos adquiridos en las asignaturas cursadas en el máster.
- Participar y contribuir en un proyecto de cooperación cultural.
- Desarrollar un producto audiovisual que pueda ser integrado en el DVD del proyecto *Historias para compartir*, y que pueda ser difundido ampliamente.
- Completar el Máster en Postproducción digital de la UPV.

1.3. Hipótesis

Con la elaboración de este trabajo se pretende demostrar las siguientes hipótesis:

- 1- Que el lenguaje audiovisual empleado es autónomo para transmitir la esencia del cuento sin necesidad de una voz en off o de diálogos entre personajes que clarifiquen las escenas. Se trata de eliminar la barrera del idioma y conseguir crear un lenguaje universal que pueda dirigirse a un grupo heterogéneo de gente de diversas culturas y países.
- 2- Que el dibujo animado es la técnica más idónea para adaptar audiovisualmente una fábula. Esta hipótesis se plantea ante la dificultad de representar de otra forma que no sea la animación a los personajes de la historia, que son animales con capacidades humanas (pueden hablar, reír e incluso cocinar).
- 3- Además, trataremos de demostrar que la combinación y el contraste entre dibujo animado y pixilación ayuda a crear otro nivel en la historia; el del narrador. Son las manos las que nos describen y cuentan la historia. Se intentará demostrar la eficacia de este recurso para transmitir el concepto de cuento que se nos está narrando.
- 4- Así mismo, se intentará demostrar la eficacia de los bocadillos en los que se inserta un video como modo de representación visual de conversaciones, que pueden transmitir también connotaciones subjetivas del personaje del cual proceden.

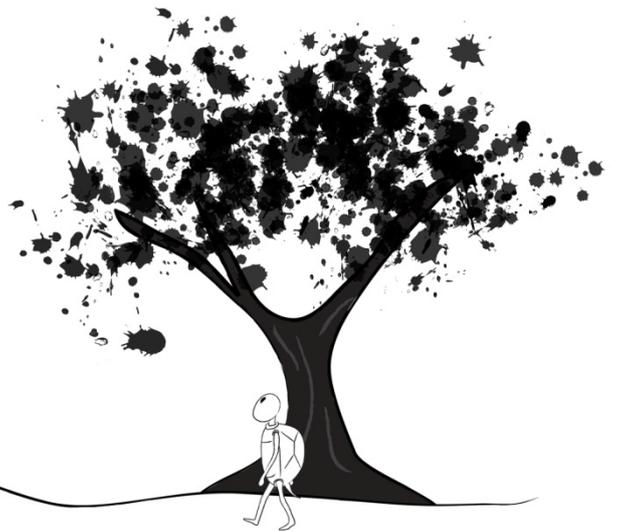
1.4. Metodología

El reto al que se enfrenta este proyecto es el de adaptar un cuento propio de la tradición oral malí, una cultura muy distinta a la nuestra, a un formato audiovisual. Además se parte de la premisa de que el lenguaje verbal no ha de formar parte de la narración, intentando crear un modo de contar universal basado únicamente en la imagen y el sonido de manera que el producto final sea un audiovisual dirigido a un público heterogéneo, de diferentes culturas y países, y que se pueda entender sin la barrera de la lengua.

Para ello, ha habido una profunda fase de documentación donde se han buscado referentes visuales, audiovisuales y documentos escritos que pudieran tener alguna relación con el proyecto. Se ha experimentado con diversas técnicas y recursos hasta ir alcanzando un estilo propio y un lenguaje eficiente.

Para comprobar la eficacia del proyecto según los objetivos e hipótesis que nos habíamos planteado al inicio, se ha desarrollado un cuestionario sencillo que se dará a personas de diferentes nacionalidades. Se les pedirá que visualicen la pieza. Los resultados de este cuestionario ayudarán a demostrar si varios de los objetivos están cumplidos y mostrarán si las hipótesis se confirman o no.

2. Contexto



2. CONTEXTO

2.1. La tradición oral y el cuento

Desde que el hombre es capaz de comunicarse y de hablar, la palabra ha sido fuente de transmisión de conocimientos. Es en ese momento en el que nace la tradición oral. Entendemos por tradición oral a *la forma de transmitir desde tiempos remotos la cultura, la experiencia y las tradiciones de una sociedad a través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fábulas, conjuros, mitos, cuentos, etc. Se transmite de padres a hijos, de generación a generación, llegando hasta nuestros días, y tiene como función primordial la de conservar los conocimientos ancestrales a través de los tiempos.*³ En muchos países, la tradición oral ha perdido el valor que tenía antaño y se ha dado protagonismo a la literatura escrita como medio más eficaz para transmitir conocimientos y cultura. Esto es, quizás, por la facilidad con que se distorsionan los relatos, a veces voluntariamente, a veces involuntariamente. El texto escrito, en cambio, es invariable, *El quijote* que leemos ahora es *El quijote* que escribió Cervantes en el siglo XVII.

En África, la tradición oral es uno de los legados más importantes del pasado. Es cultura, historia, entretenimiento, religión y herencia del conocimiento ancestral; es *la gran escuela de la vida. (...) Es capaz de ponerse al alcance de los hombres, dirigirse a ellos en función de su conocimiento, desvelarse según sus aptitudes.*⁴ Hay personas encargadas de recogerlo de sus predecesores y transmitirlo a sus sucesores, y así ha ido pasando de generación en generación hasta llegar a nuestros días. Sin embargo, la influencia del mundo occidental, donde la palabra escrita ha relegado a la tradición oral, pone en peligro su estabilidad, pues todo ese conocimiento descansa en la mente de grandes sabios, a quienes podríamos llamar, como dice Amadou Hampaté Bâ, escritor y etnólogo malí, *la memoria viva de África*. Si el trabajo de recopilación de toda esa sabiduría no se intensificara ahora, en pocos años se habría desvanecido por completo, *y con ello los insustituibles tesoros de un modo peculiar de educación - al*

³ Wikipedia, Tradición oral [http://es.wikipedia.org/wiki/Tradici%C3%B3n_oral]

⁴ HAMPATÉ BÂ, Amadou. *La tradición viviente. En: Historia general de África. Vol.1, Pag.168.*

*mismo tiempo material, psicológica y espiritual, basado en el sentimiento por la unidad de la vida- cuyas fuentes están perdidas en la bruma del tiempo.*⁵

En el caso de España, la tradición oral sigue existiendo aunque ya no tiene ese papel tan importante que conserva en muchos países de África. *Historias para compartir* es un proyecto que trata de recopilar parte de toda esa tradición oral Mali. *La tortuga y el elefante* es un cuento que hemos tomado prestado de esa *memoria viva* para hacer una adaptación audiovisual. Por ello, vamos a analizar brevemente los cuentos, como parte de la tradición oral. Concretamente, las causas y funciones que creemos que los han hecho existir y perdurar desde tiempos inmemoriales.

Geneviève Calame-Griaule dice que los cuentos son un espejo en el que la sociedad se observa, a la vez, tal cual es realmente, con su decorado y sus instituciones familiares; tal cual desea ser a través de héroes idealizados con poderes maravillosos que reparan las injusticias y hacen triunfar la virtud; en fin, tal como se teme a sí misma, (...).⁶

En los cuentos vemos reflejadas situaciones, personajes, moralejas, conceptos, etc. que antes o después podremos aplicar en la vida real. *A través de los siglos (si no milenios), al ser repetidos una y otra vez, los cuentos se han ido refinando y han llegado a transmitir, al mismo tiempo, sentidos evidentes y ocultos; han llegado a dirigirse simultáneamente a todos los niveles de la personalidad humana y a expresarse de un modo que alcanza la mente no educada del niño, así como la del adulto sofisticado.*⁷

Algunos cuentos modernos intentan proteger a los niños de conceptos negativos como la muerte y el sufrimiento. Sin embargo, como afirma Bruno Betelheim, *la vida real no siempre es agradable*, y es importante encontrar en los cuentos unas circunstancias que sean reflejo de nuestra realidad. Sólo así podrán ser útiles en el presente y prepararnos para el futuro. Sólo así cumplirán esa función que tienen de ayudar a encontrar un sentido a la realidad.

⁵ HAMPATÉ BÂ, Amadou. *La tradición viviente. En: Historia general de África. Vol.1, Pag.202*

⁶Geneviève Calame-Griaule citada en FRIBOURG, Jeanine. *La literatura ora ¿imagen de la sociedad? [on line] pp 103 y 104 <http://www.antropologiaaragonesa.org/temas/temas03.htm>*

⁷ BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Pp 10*

Así pues, los cuentos tienen un papel mucho más importante de lo que habitualmente se cree en la vida de las personas. No son mero entretenimiento infantil; son un reflejo de la sociedad y ayudan a encontrar un sentido a la vida.

2.2. La animación audiovisual

Hoy en día, la animación es una técnica muy utilizada para diferentes fines. Quizás el más conocido siga siendo el de dirigirse a un público infantil, con películas y teleseries. Sin embargo, si nos fijamos bien, encontramos animación en publicidad, cabeceras de programas, ráfagas, videoclips, videojuegos, páginas web, chats (emoticonos animados), videos corporativos, teléfonos móviles, programas informáticos, etc. Encontramos animaciones incluso en los informativos, que en ocasiones se valen de ellas para explicar las noticias y simular escenarios, recorridos o situaciones que no se pueden grabar o que no serían tan claros de otra forma. Vemos un ejemplo de animación con plastilina en un videoclip (**figura 1**) y en publicidad (**figura 2**).



Figura 1. Frame del videoclip *Arroz pegao*.2004



Figura 2. Frame spot *Play-Doh* de Sony Bravia. 2007.

Esta multiplicidad de medios y el creciente aumento de sus usos se debe a las grandes ventajas que aporta, así como al avance de la tecnología, que ha facilitado su desarrollo y uso.

Ventajas como la representación simbólica. Por ejemplo, un punto en un mapa puede ser un coche, un avión, una persona, que nos muestra una trayectoria. No necesitas grabar el avión, el coche o la persona para transmitir el mensaje que quieres (mostrar esa trayectoria). Esta representación simbólica conlleva un ahorro económico y una simplificación de la producción.

Otra ventaja es la libertad creativa. Se pueden diseñar los personajes como se quiera, no hay por qué conformarse con el físico del actor, y en última instancia la actuación no depende de ellos mismos, si no del animador. Es un proceso más controlable, aunque no menos complicado. Se pueden crear escenarios con infinidad de recursos y estilos. Se puede recrear cualquier cosa imaginable.

La animación permite, como en el caso de este proyecto, dar voluntad y vida propia a cualquier objeto o animal, existente o extinto. Sin técnicas de animación esto sería muy difícil, si no imposible. Gracias a esta facultad, las animaciones son llamativas. El espectador no está acostumbrado a ver en la vida real ese tipo de cosas, y es más fácil captar su atención.

Existen muchos tipos de animación, cada una con unas técnicas diferentes. Siguiendo la clasificación de Vivienne Barry, podemos dividir la animación audiovisual en bidimensional y tridimensional. Dentro del primer grupo habría técnicas como los dibujos animados, siluetas, papeles recortados, rotoscopia, animación de fotografías y collages, pintura sobre vidrio, etc. En el grupo de la animación tridimensional, también llamada *stop motion*, encontraríamos la animación de objetos y muñecos de diferentes materiales, pixilación, pizarra de alfileres, etc. En su libro, Vivienne Barry describe y explica estas técnicas. A continuación se citan las definiciones que da de animación de dibujos y Pixilación, pues son las técnicas que se emplearán en el proyecto práctico:⁸

La técnica del dibujo animado consiste en dibujar cuadro tras cuadro las fases de movimiento necesarias, para ir produciendo la ilusión de los movimientos de los personajes y fondos. Estos dibujos pueden estar realizados sobre papeles o transparencias según la elección del artista.

La pixilación es una técnica que consiste en fotografiar imagen por imagen a personas (...). Se trata de una animación que simula los movimientos de la realidad pero que no llega a ser perfecta, ya que ningún ser humano puede conservar su postura por mucho

⁸ BARRY, Vivienne. *ANIMACIÓN La magia en movimiento*. Editorial Peuhén. Chile, 2010. Consejo Nacional de la cultura y las artes. Fondo de fomento audiovisual.

tiempo sin moverse. El resultado es un tipo de movimiento tosco y especial. Se podría decir que una pixilación es una animación de muñecos hecha con personas.⁹

2.3. Cuentos y animación

Los cuentos a menudo se pueden caracterizar por sus sucesos fantásticos y mágicos, así como por sus personajes irreales. Príncipes encantados, animales con facultades humanas, metamorfosis increíbles, etc. Por ello, la animación audiovisual ha sido desde sus inicios el mejor modo de representación de este tipo de historias.

Existe una gran variedad de adaptaciones audiovisuales de cuentos tradicionales. Sin duda, los referentes más conocidos son los de productoras como Walt Disney, Warner Bros, Dreamworks o Pixar. Títulos como *La sirenita*, *Los tres cerditos*, *Blancanieves y los siete enanitos*, *La cenicienta*, o *Pulgarcita* han sido adaptados para un público infantil con gran éxito.

Sin embargo, también se han hecho adaptaciones de cuentos tradicionales para un público más adulto. Un divertido ejemplo es *Red Hot Ridding Hood* (1943), donde los personajes se rebelan frente al narrador, pues no quieren repetir la misma historia una y otra vez. El narrador cede, y recomienza la historia de un modo muy diferente. Los personajes adoptan nuevos roles, muy estereotipados en la época. (**Figuras 3 y 4**)



Figuras 3 y 4. fotogramas de *Red Hot Ridding Hood*. 1943

⁹ BARRY, Vivienne. *ANIMACIÓN La magia en movimiento*. Editorial Peuhén. Chile, 2010. Consejo Nacional de la cultura y las artes. Fondo de fomento audiovisual. Pags 29 y 44.

La gran cantidad de cuentos animados audiovisualmente que se pueden encontrar hoy en día demuestra la eficacia de la animación como modo de adaptación de cuentos y fábulas. La animación en 3D es una de las técnicas más explotadas en estos momentos.

3. Referentes



3. REFERENTES

3.1 Pintura e ilustración

A lo largo de la historia, y también desde la prehistoria, muchos artistas se han nutrido de sucesos, mitos o leyendas para plasmarlos en sus obras. Desde la representación de escenas cotidianas hasta leyendas de monstruos y héroes que forman parte de la fantasía.

En este proyecto también se está representando un cuento, y en varios momentos se muestra una escena dentro de otra. Por ello se han buscado referentes que narren historias para ver qué recursos utilizan. Referentes que no se limiten a representar un instante, si no que en una misma escena recojan varios momentos o claves del relato que permiten al observador cuidadoso reconstruir y entender la historia.

Uno de los ejemplos más antiguos lo encontramos en las pinturas rupestres prehistóricas, como las de las cuevas de Altamira (España) y Lascaux (Francia) (15.000 – 12.000 A.C.), que *son consideradas, por algunos historiadores, como el origen de las películas de animación ya que en ellas se intentaba narrar acontecimientos a través de imágenes dibujadas en secuencias. La repetición, en las imágenes, de los mismos bisontes con poses ligeramente diferentes o de toros con seis patas o con dos colas, sugería el movimiento, en una época en que no había otros medios estilísticos ni técnicos de representarlo.*¹⁰ Encontramos pues el recurso de representar varias veces a los personajes para hacer avanzar las historias que querían transmitir. Y también encontramos el deseo de transmitir movimiento al dibujar animales con más patas de las que tienen en la realidad; se podría decir que superponían los dibujos en capas como si fueran frames, mostrando las patas que varían entre una imagen y otra, logrando transmitir sensación de movimiento, como se muestra en la reproducción de la **figura 5**. Algo que nos puede recordar al esquema de proporciones de Leonardo Davinci (1452-1519), ese famoso dibujo de un hombre en un círculo, con cuatro piernas y cuatro brazos (**Figura 6**).

¹⁰ BARRY, Vivienne. *ANIMACIÓN La magia en movimiento*. Editorial Peuhén. Chile, 2010. Consejo Nacional de la cultura y las artes. Fondo de fomento audiovisual. Pag.13

Ante estas imágenes, el observador sería capaz de crear en su mente la "animación", entendiéndola esta como "esa sutil diferencia que hay entre un cuadro y otro y que sólo depende del animador"¹¹.

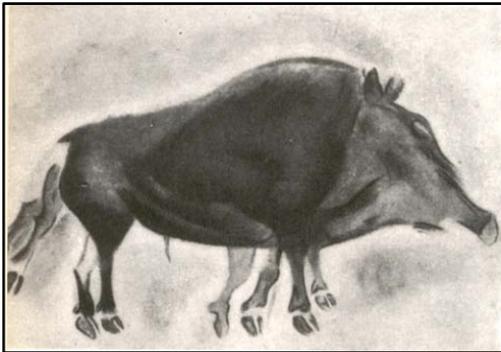


Figura 5. Reproducción de pintura rupestre de Altamira

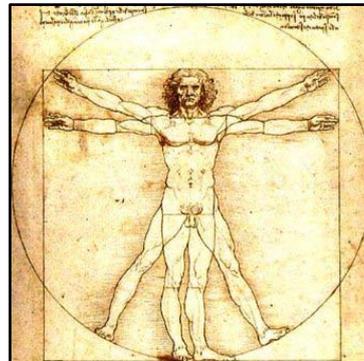


Figura 6. Esquema de proporciones de L. Davinci

Otros pueblos antiguos también trataron de narrar historias a través de diferentes manifestaciones artísticas, teniendo un único espacio. *Los bajorrelieves de Asiria representan un intento de organizar diferentes fragmentos consecutivos de un evento, en el mismo espacio*¹².

Una estrategia muy interesante es la de representar en los diferentes planos de la composición las etapas del relato que representan. Un admirable ejemplo lo podemos encontrar en *Las Hilanderas* de Velázquez (1657). Este cuadro, como se ve en la **figura 7**, nos cuenta el mito de Aracne, recogido en el libro de *Las Metamorfosis* de Ovidio. Velázquez nos cuenta el relato de adelante hacia atrás; en un primer término vemos a las protagonistas de la historia compitiendo en la confección de un tapiz, en un segundo término las vemos debatiendo ante el resultado de la competición, y en el último término, casi en el centro del cuadro, se ve el desenlace del mito.

El mismo recurso ya lo empleó años antes El Greco (1541 - 1614) en su lienzo *El martirio de San Mauricio* (1580-82). En esta obra encontramos la figura de San Mauricio en un primer término a la derecha, justo en el momento de decidir si efectúan el sacrificio. En los planos del fondo se desarrolla el martirio y volvemos a ver la figura de San Mauricio y sus generales.

¹¹ McLAREN, Norman, citado en *ANIMACIÓN La magia en movimiento* de Vivienne Barry. Pag.7

¹² BARRY, Vivienne. *ANIMACIÓN La magia en movimiento*. Pag.13



Figura 7. *Las hilanderas*, 1657. Velázquez.

La religión católica ha sido un tema recurrente durante siglos en el arte. La iglesia siempre ha tenido ese afán de transmitir para adoctrinar. Desde la edad media, donde la mayoría de la población era analfabeta, necesitó apoyarse en imágenes y esculturas que reflejaran lo que los curas predicaban. Por ello, nos deja muchos ejemplos de narraciones en pintura y escultura, sobre todo en murales, trípticos y retablos.

En los frescos de la iglesia superior de San Francisco, en Asís, Giotto (1267- 1337) nos cuenta la vida del santo del mismo nombre en veintiocho episodios pintados en tres de las cuatro paredes del templo. El observador que recorre el edificio va reconstruyendo la historia de la vida del santo.

En la Cartuja de Miraflores encontramos un tríptico flamenco de Juan de Flandes (1465-1519). En la **figura 8** vemos como el autor nos muestra, a modo de viñetas, la crucifixión de Cristo. Aunque cada segmento representa una escena diferente, existe una continuidad en la imagen; los colores, la línea del horizonte, la situación de los personajes, etc. Esta continuidad da unidad a los segmentos, a la historia que narran,

aunque sean independientes y representen distintos instantes, juntos conforman un relato.



Figura 8. Tríptico Flamenco de Juan de Flandes. (S.XV).

Dentro de las iglesias a menudo encontramos retablos que nos muestran en cuadrículas, formadas por cuerpos y calles, acontecimientos de la vida de personajes relacionados con el mundo cristiano; la Virgen, algún santo, Jesús, etc. Existen ejemplos de muchas épocas, ya que estas obras eran comunes en la decoración de los templos.

Un ejemplo de narración pictórica similar al empleado por Giotto lo encontramos en las paredes del Palacio Nacional de México D.F. Son los murales de Diego Rivera (1886-1957). Esta obra pintada entre 1929 y 1945 va representando escenas de la historia de México. Así, muestra los indígenas, la conquista, la revolución mexicana, etc. Nuevamente, el observador que camina por el edificio va reconstruyendo la historia con las imágenes que ve, esta vez la historia del país.

También en México encontramos un referente interesante que data de siglos atrás. Son los códices mexicas y otros códices precolombinos que utilizaban los antiguos indígenas para testimoniar su cultura. En muchos de ellos podemos encontrar a los personajes dibujados en dos zonas de la hoja, y pequeñas huellas que los unen marcando el camino recorrido. Puede verse un ejemplo en las **figuras 9 y 10**. Cuando

los personajes hablan, un simbolito aparece ante sus bocas representando la palabra. En algunos incluso encontramos algo parecido a bocadillos como si mostraran los pensamientos o conversaciones. Obviamente es difícil interpretar estos documentos tan antiguos sin investigarlos a fondo, pero ese no es el objetivo de este trabajo. Siquiera la idea que nos sugiere al verlos nos es suficiente y nos nutre como referente.



Figuras 9 y 10. Códice Boturini. Folios 3 y 11 respectivamente. S.XVI (Wikipedia) .

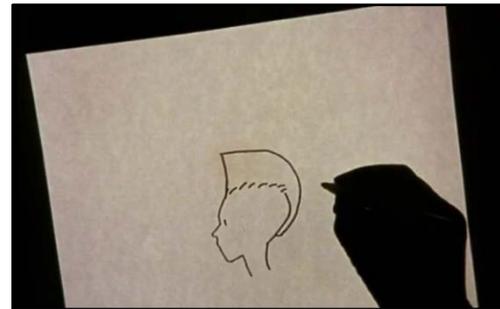
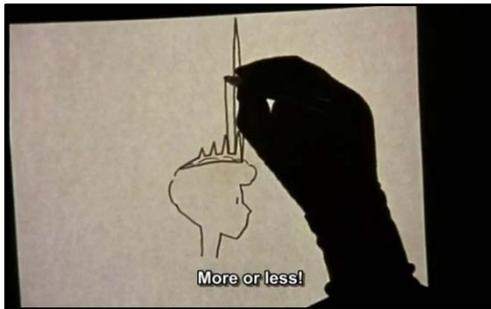
3.2 Animación

En este apartado se han buscado referentes de animaciones audiovisuales que por su estilo, lenguaje audiovisual, temática o recursos pudieran servir como inspiración para la tesina. Así, se han visualizado animaciones mudas, piezas en blanco y negro o con poco color, y otras obras relacionadas con cuentos y con África.

A continuación se citan algunos títulos con ejemplos de las ideas que nos han aportado, recursos que nos han llamado la atención o similitudes que se han encontrado con la idea que se tenía para la adaptación.

Han servido de referente las animaciones de Michel Ocelot, especialmente en *Kirikú y la bruja* (*Kirikou et la sorcière*, 1998), ambientada en África, y en *Prince et princesse* (Príncipe y princesa, 2000). En esta última obra se ha encontrado un recurso que ya se tenía pensado emplear en *La tortuga y el elefante*; un personaje que crea con sus manos. En nuestro caso, las manos dibujan la aldea e introducen la animación. En el

caso de Ocelot, son las manos de unos de los personajes que diseñan para convertir sus dibujos en realidad, como vemos abajo en las **figuras 11 y 12**.



Figuras 11 y 12 *Prince et princesse*, Michel Ocelot, 1989.

Otro recurso interesante en esta obra se encuentra en la forma de marcar el paso del tiempo en el cuento de Hatshepsut. Utiliza el barco del dios Ra cruzando el cielo para simbolizar el paso de un día a otro (**Figura 13**). En *La tortuga y el elefante* la luna y el sol también marcan el paso del tiempo en la escena en que Sama roba la sopa.



Figura 13. *Prince et princesse*, Michel Ocelot, 1989.

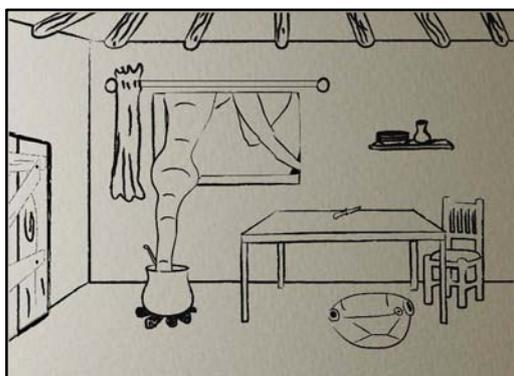
En animaciones que no recurren a una lengua para facilitar la transmisión del relato, como en algunos episodios de *La Pantera Rosa* (1964) o de *Mafalda* (1993), se puede hablar de exageración de movimientos y gesticulaciones por parte de los personajes que ayudan a transmitir sus sentimientos o intenciones. Por ejemplo, en las **figuras 14 y 15** vemos cómo el padre de Mafalda señala el vaso y la botella de soda con cara de

enfado. No hace falta que diga lo que está pensando; simplemente con los gestos se expresa a la perfección.



Figuras 14 y 15 Mafalda, adaptación de Juan Padrón.

En este proyecto también se intenta exagerar algunas acciones o gestos para facilitar su comprensión. Muchas animaciones, mudas o no, utilizan este recurso. Por ejemplo, cuando el elefante bebe la sopa de los calderos, se ve cómo va subiendo por el interior de la trompa, pues esta aumenta su tamaño (**figura 16**). También cuando la tortuga ve que se han bebido su sopa, hace un gesto de enfado y venganza a la vez (**figura 17**).



Figuras 16 y 17, ejemplos de exageraciones. Fotogramas de *La tortuga y el elefante*. Elaboración propia.

En cuanto a la estética, se han buscado referentes de dibujos sencillos y con pocos colores. Así, han influido filmes como *Persépolis* (Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi, 2007), y cortometrajes como *Hungu* (Nicolas Brault, 2008), *How wings are Attached to the Backs of Angels* (Craig Welch, 1996) o *Silent Touch* (Tomeck Ducki, 2010). Todas estas obras tienen predominio del blanco y negro y dibujos sencillos, algunos de ellos recuerdan bastante a los recortables de *Prince et princesse* de Michel Ocelot.

3.3 Cómics.

Un referente importante para esta tesina es el cómic, puesto que se toman prestados varios recursos y fórmulas propias de este lenguaje narrativo.

Entendemos por cómic a la narración de una historia mediante viñetas, personajes, escenarios y bocadillos. Éste último recurso es el que nos ha servido para expresar los "diálogos" de los personajes del cuento de forma audiovisual, sin emplear un idioma para transmitirlos.

La Real academia define al bocadillo como: *en grabados, dibujos, caricaturas, chistes gráficos, tebeos, etc., espacio, generalmente circundado por una línea curva que sale de la boca o cabeza de una figura, en el cual se representan palabras o pensamientos atribuidos a ella.*

El bocadillo es un recurso muy útil para hacer avanzar el relato ilustrado. Además, según la forma que se dé a la línea puede transmitir sentimientos, estados de ánimo, modo del habla, etc. En la **figura 18** se muestran algunos ejemplos gráficos:

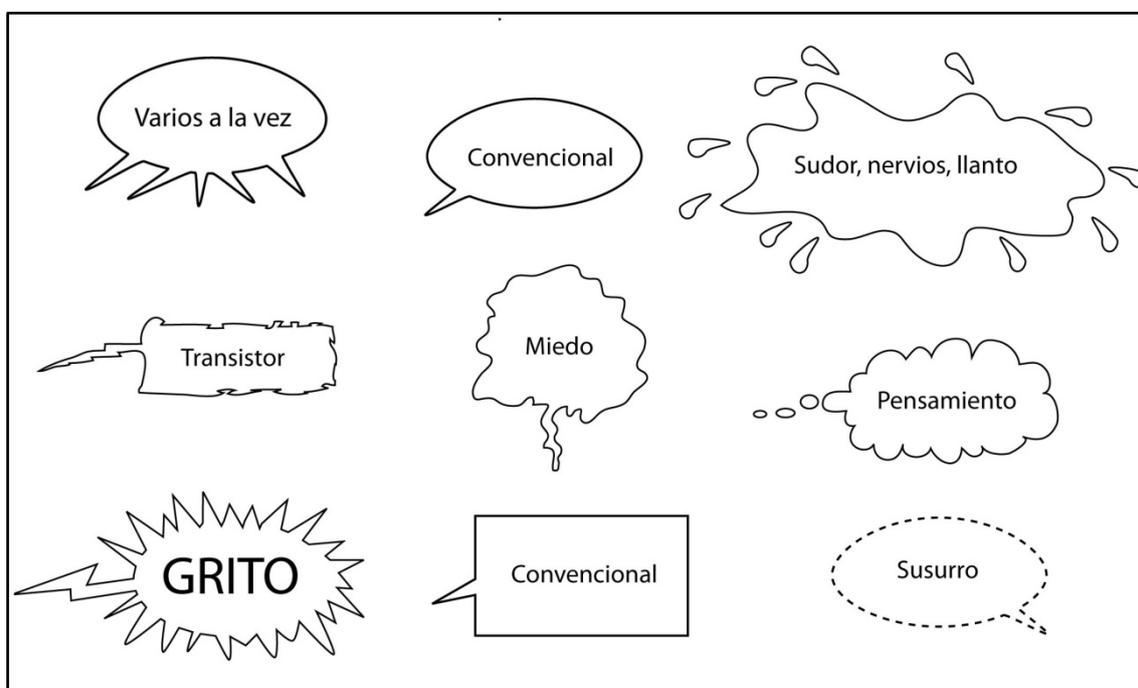


Figura 18. Elaboración propia.

En el proyecto se pretende transmitir la subjetividad del personaje, pero en lugar de hacerlo mediante la forma del bocadillo, se hará mediante el dibujo, que se deforma beneficiando al hablante. Así, cuando la tortuga dice que va a matar al elefante, ella es mucho más grande de lo que es en realidad, y tiene un cuchillo enorme. Cuando las águilas le responden que el elefante la pisoteará, ella es más pequeña que la pata del paquidermo.

Uno de los autores de cómics que más ha influido es Quino. En varias de sus viñetas encontramos bocadillos donde aparece dibujado el pensamiento o lo que dicen los personajes en lugar de usar un texto, como generalmente se usa en los cómics. Pueden verse ejemplos en las **figuras 19 y 20**. Es exactamente lo que se va a hacer en este proyecto; ilustrar en bocadillos los diálogos, en este caso mediante videos, evitando la palabra tanto escrita como oral (**Figura 21**).



Figura 19 y 20. Ejemplos de viñetas de Quino.

El bocadillo no es el único recurso narrativo se ha tomado prestado del cómic. Cuando un personaje se enfada, se sorprende o tiene una idea, a veces aparecen rallas, bombillas u otros símbolos encima de sus cabezas. También las líneas, llamadas cinéticas o de movimiento, ayudan a expresar la trayectoria en que se desplazan

personajes y objetos, o simplemente vibraciones. En la **figura 20** vemos varios ejemplos de estas líneas de movimiento. En el caso de *La tortuga y el Elefante*, cuando ésta ve su caldero vacío aparecen unas líneas alrededor de su cabeza al mismo tiempo que la tortuga se hace grande. El recurso de las líneas tiene un doble uso; remarcar la sorpresa e incredulidad de la tortuga y ayudar a percibir el ligero aumento de tamaño del personaje. Quizás este recurso no es tan universal como pudiera parecer a quien sí está acostumbrado a verlo, pero su introducción no dificulta el entendimiento de la escena para las culturas que no lo estén, y ayuda en aquellas que sí se ha visto más a menudo (**Figura 22**).

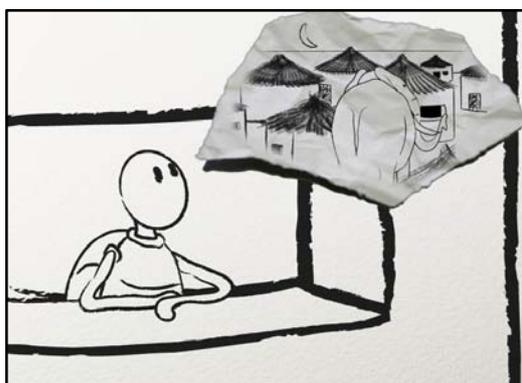


Figura 21. Ejemplo de bocadillo. Fotogramas de *La tortuga y el elefante*. Elaboración propia.



Figura 22, ejemplo de líneas cinéticas. Fotogramas de *La tortuga y el elefante*. Elaboración propia.

La exageración de gestos y expresiones es un recurso que se ha empleado, y que se encuentra tanto en cómics como en dibujos animados, como hemos comentado en el apartado anterior. También en la **figura 20** se aprecia la exageración en las expresiones de los personajes, que logra transmitir su estado de ánimo.

La fusión es otro recurso del cómic que consiste en imitar el *zoom* de una cámara. En el cómic, se simplifica mediante un acercamiento o alejamiento de viñetas simultáneas. También este recurso aparece en este proyecto cuando la tortuga sale de casa y la cámara se acerca a ella yendo de un gran plano general a un plano entero y acto seguido a uno medio. Los planos son de muy corta duración, dando golpes visuales y centrando al espectador en lo importante de la escena. Luego vuelve al gran plano general y vemos al personaje avanzar.

4. Proyecto práctico



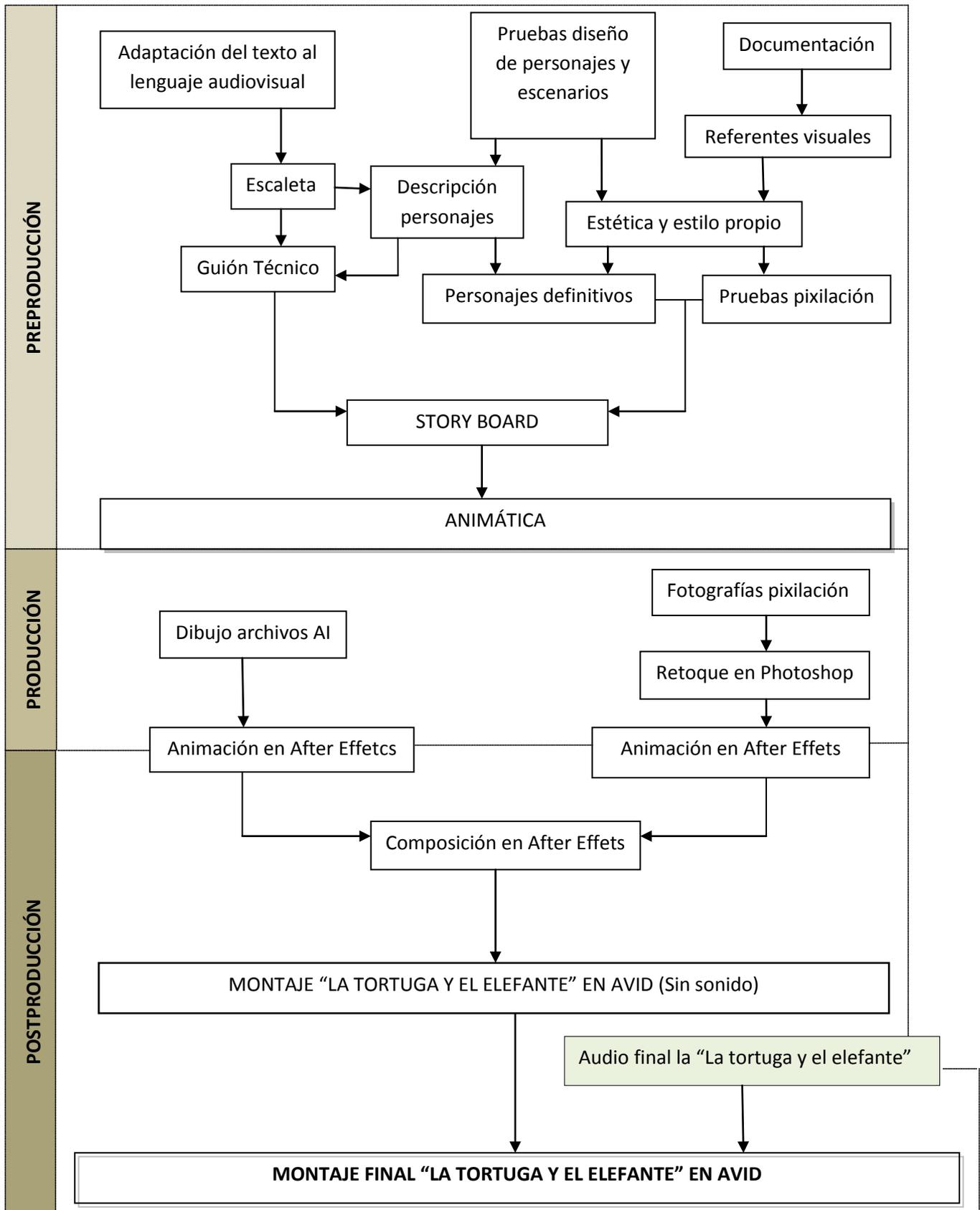
4. PROYECTO PRÁCTICO

El desarrollo práctico del proyecto se ha dividido en 3 grandes etapas; preproducción, producción y postproducción. En cada una de estas etapas se aplicarán conocimientos adquiridos en diferentes asignaturas del máster.

A continuación se muestra la estructura de este apartado en un organigrama. En él se puede ver claramente la cronología de cada una de las fases del desarrollo del proyecto práctico, así como la simultaneidad cuando la hay, y la interacción de unos procesos con otros. Esta interacción o influencia viene marcada con flechas.

Las tres etapas del desarrollo vienen marcadas a la izquierda del organigrama con color de fondo marrón. En cuadros de texto con fondo blanco están el resto de fases . En cuadro de texto con fondo verde, está marcada la aportación del audio final, que no forma parte de este proyecto.

4.1. Organigrama



4.2. Preproducción

Para la preproducción se tendrán en cuenta los conocimientos adquiridos sobre todo en tres asignaturas del máster; *La narración en la postproducción, estrategias de creatividad hermenéutica del guión audiovisual* y *Grafismo cinematográfico*.

El punto de partida es el texto escrito del cuento. A continuación se expone tal y como fue recibido:

La tortuga y el elefante

Era se una vez, una tortuga que tenía la costumbre de preparar una salsa todas las noches preparaba para comerla por la mañana con pan bien fresco.

Una mañana, la tortuga no encontró nada en la olla, hizo como si no pasara nada y preparó otra, así tres veces se dio cuenta de la desaparición de la salsa.

Entró en cólera y se propuso investigar sobre el ladrón de la salsa. Le preguntó a sus vecinos si habían visto algo anormal últimamente, y sus vecinos corroboraron que habían visto a Sama el elefante cerca de la olla.

La tortuga se sabiendo quien había robado su salsa volvió a su casa se armó con un cuchillo que escondió tras su caparazón y partió en busca del elefante.

Cuando estaba en el camino se cruzó con las águilas, les contó su historia y les confió su intención de poner fin a los días de Sama el elefante. Las águilas al saber el propósito de su amiga, la Tortuga, la intentaron disuadir diciéndole que una tortuga no podría combatir a un elefante, ¡es una locura!

La tortuga no tuvo en cuenta sus consejos y continuó su camino, se cruzó con la gacela, quien llegó a la misma conclusión que las águilas, tras haber escuchado la historia de la Tortuga, ¡es una locura!

La tortuga alzó las espaldas y continuó su camino hasta Sama el elefante en persona.

-Querida pequeña sobrina... comenzó el paquidermo,

- ¿Qué haces por aquí tan enfadada?

- ¿No lo sabes acaso? Replico la tortuga encolerizada

- No, dijo Sama, no tengo ni remota idea, yo solo se que últimamente alrededor de tu casa he comido una excelente salsa!

- ¡Justamente viejo pillo! ¡He venido a matarte, especie de truhan, así no comerás mas salsa de nadie

El elefante rompió a reír y engulló a la tortuga. Precipitada sin miramientos en el estómago del monstruo, la tortuga sacó su cuchillo de su caparazón y cortó al agresor su intestino.

Sama aturdido de dolor se acurrucó a los pies de un árbol y murió. La tortuga pudo entonces salir gloriosa con su venganza cumplida.

La tortuga encontró junto a los restos del elefante a sus amigos las águilas y las gacelas y a los otros animales de la sabana.

Propuso entonces a cada uno de ellos coger la cantidad de carne que quisieran. Los animales felicitaron a la tortuga y agradecieron su generosidad, puesto que los animales sufrían a menudo la maldad del elefante.

No se puede juzgar a la gente por sus apariencias, puesto que ella es a menudo embustera. ¿Quién podía imaginar que una tortuga podía matar a un elefante?

A partir de este material se empieza a trabajar en paralelo en varios aspectos.

Por un lado se inicia la **adaptación del texto al lenguaje audiovisual**, creando una escaleta y en una fase más evolucionada un guión técnico.

Con la escaleta (**Anexo 1**) se estructura el relato en secuencias y escenas. Se hace un primer ajuste al tiempo que queremos que dure el video. Por ello se decide eliminar la repetición de la tortuga cocinando su sopa y mostrarlo sólo el tercer día. Después, la tortuga explicará a los otros personajes que el elefante se ha bebido tres sopas que ella preparó.

El guión técnico (**Anexo 2**) es una concreción del lenguaje audiovisual, con un desglose de los planos y sus movimientos si los tienen, y una aproximación a la duración final del audiovisual. Para evitar usar diálogos en las escenas con conversaciones, y conseguir realmente que el video pueda dirigirse a un público heterogéneo, se decidió introducir bocadillos. En lugar de escribir textualmente lo que los personajes dicen, se reproducirán videos que representen lo que el personaje está explicando.

Por otro lado, se trabaja en la **búsqueda de una estética y estilo** propios. Se van haciendo pruebas de diseño de personajes y escenarios, con diferentes técnicas y

estilos. Así, se hacen prototipos de papel recortado, animaciones en After Effects, dibujos a mano, personajes en 3D, pruebas con texturas, con objetos, etc. Se da pie a la **experimentación** y a la imaginación. Se trata de encontrar el modo de animación idóneo para representar una fábula. Se busca la imagen visual final. (**Anexo 3**)

Para facilitar el diseño de personajes y el desarrollo del guión se hace una ficha de cada uno de ellos con datos y descripciones que se quiere que tengan. Así, al tratar de representarlos se tendrá más en cuenta esas particulares que se quieren transmitir:

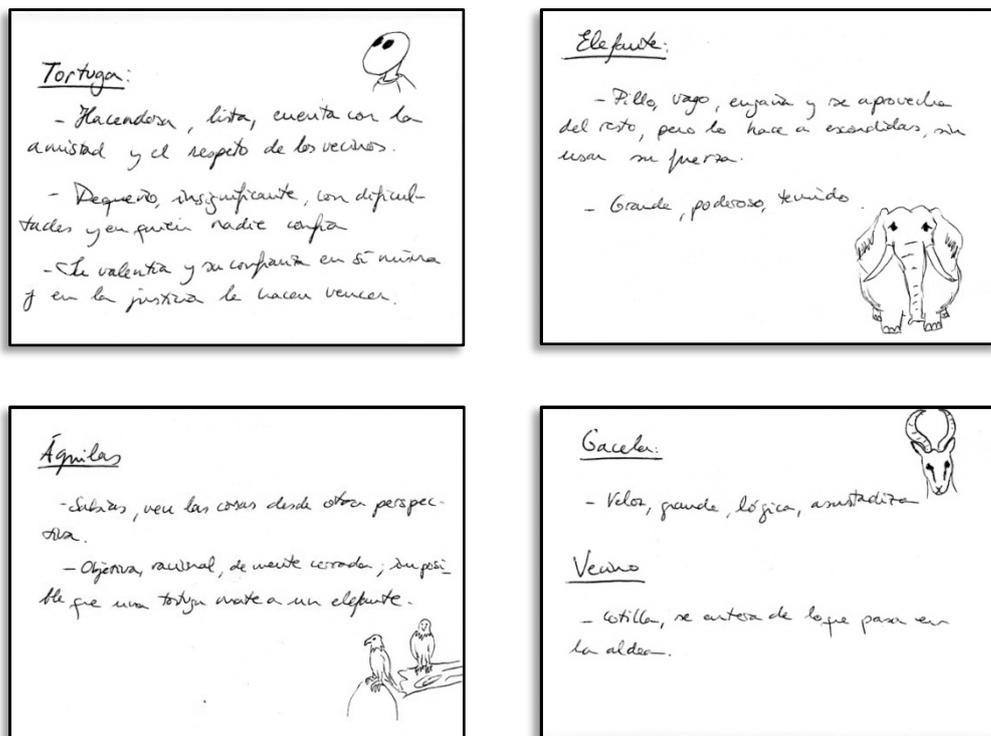


Figura 23. Fichas de los personajes. Elaboración propia

Paralelamente a estas actividades se busca **documentación**, referentes visuales, técnicas artísticas, artesanías de diferentes culturas, ejemplos de trabajos similares (prácticos y teóricos), etc., que van aportando ideas. Estos referentes ayudan a concretar el lenguaje audiovisual y hacen evolucionar los diseños iniciales o bien ayudan a descartarlos. Se va concretando la idea y el estilo. La fase de documentación se hace principalmente a través de internet. Se buscan imágenes, autores, fragmentos de películas o animaciones, referencias a libros, artículos, otras tesis etc. También se pide ayuda al tutor y a otras personas que tengan conocimiento del tema y puedan ayudar recomendando libros u otros trabajos. Igualmente se acude a bibliotecas y

librerías en busca de tomos relacionados con la tesina. Se tratará de conseguir ejemplares o copias de los documentos que puedan sernos útiles para el desarrollo del proyecto.

Una vez definida la **idea final** se puede seguir adelante. Esta idea consiste en mezclar un dibujo sencillo hecho en animación clásica (dibujando cada fotograma digitalmente), y mezclarlo con un personaje externo al relato, hecho con pixilación. Este personaje, anónimo, es el que narra y dirige la historia. Se busca crear un fuerte contraste entre las imágenes de pixilación con el dibujo animado del cuento para transmitir el concepto de historia que se está narrando. En este punto los personajes y escenarios definitivos ya están definidos.

El siguiente paso es elaborar el Story Board y la Animática. El **Story Board (Anexo 4)** nos muestra una idea visual más clara de los planos del guión técnico y de las acciones internas de los cuadros. Se dibujará en Illustrator los diferentes planos y se juntarán en un mismo documento para tener una imagen visual del guión. La **Animática** da un paso más; nos permite ver si los planos que habíamos previsto en el guión técnico funcionan o no, y nos da además una aproximación más cercana a la duración final del producto. Para realizarla, se toman imágenes del Story Board, dando a cada plano la duración que creemos que tendrá en la versión final y haciendo los movimientos de cámara que procedan en cada caso.

Al acabar la animática se hace manifiesto que el tiempo, que ya se calculaba muy ajustado, sobrepasa del límite. Por ello, se decidió modificar en la adaptación el fragmento del encuentro con las águilas y la gacela. En esta versión, la tortuga se encuentra con todos los animales a la vez y hablan juntos.

4.3.Producción

Una vez se tienen claros los personajes, escenarios, planos, transiciones, etc., se comienza a animar.

En esta fase se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas del máster de *La composición multicapa avanzada, Grafismo cinematográfico, Grafismo televisivo y Efectos digitales*.

Lo primero es dibujar todas las capas que se necesitarán para hacer los movimientos previstos. Las capas se dibujarán en Adobe Illustrator organizadas en archivos según movimientos de personajes. Así, habrá archivos como por ejemplo “tortuga anda.ai”, “tortuga bosteza.ai”, etc. El dibujo se realizará con una tableta gráfica, periférico que nos facilita enormemente el trabajo, pues es mucho más preciso que un ratón. Se dibujarán en capas los elementos de la composición que tengan algún movimiento, haciendo las pequeñas modificaciones que hay entre unas y otras (**Figura 24**). Así, al importar el archivo al After Effects, tan sólo habrá que secuenciar las capas de los elementos a animar, mientras que los fondos u otros dibujos estáticos adquieren la duración de la composición.

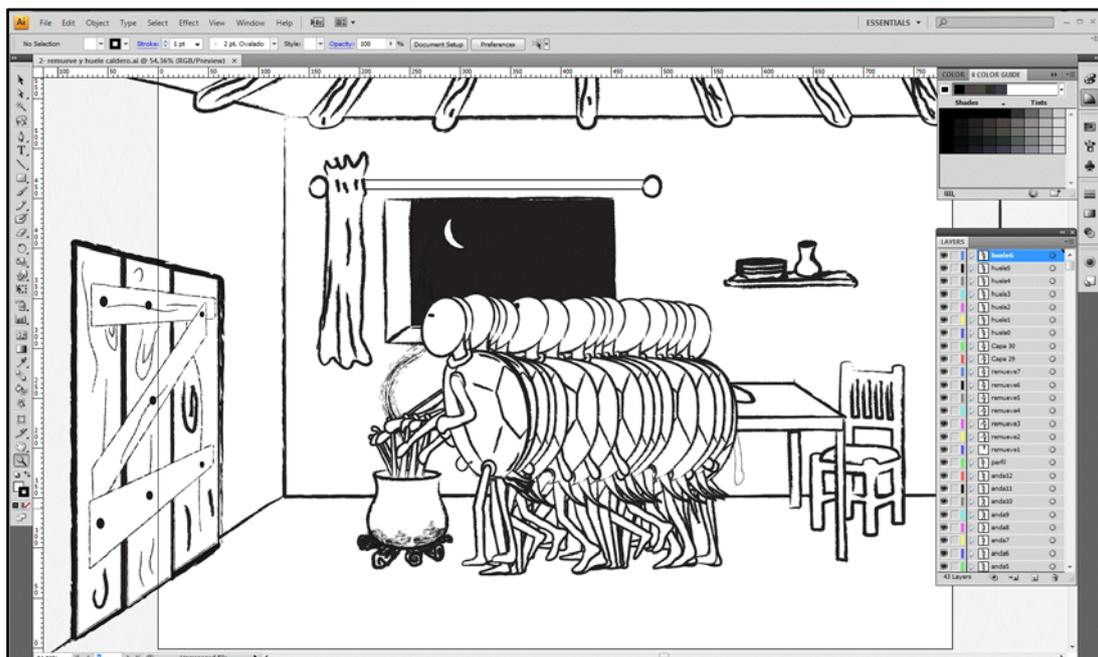


Figura 24. Trabajando en Illustrator. Elaboración propia.

Si la composición es complicada y hay varios elementos que se mueven a la vez (por ejemplo dos personajes), se dibujarán por separado en archivos .ai con un mismo fondo que sirva como referencia y después se juntarán en una composición en After Effects.

Los archivos de Adobe Illustrator serán composiciones vectoriales a 72 dpi, en RGB+Alpha y por lo general tamaño PALD1/DV con píxeles cuadrados (788 x 576) para que luego el formato coincida con el tamaño PAL(720 x 576) en el que se quiere exportar el proyecto. En determinados casos en que se quieren hacer movimientos de cámara (travelling) la composición será de un tamaño mayor para poder animar la capa sin problemas en After Effects.

Se utilizará un pincel de la biblioteca del programa que imita al trazo del carboncillo y diferentes grosores del trazo según las necesidades.

Los elementos que se animan o que aparecen al frente de otros tendrán un relleno blanco para poder animarlos sobre otras capas o composiciones y que no se vea lo que hay por debajo.

Para los bocadillos se han fotografiado bolas de papel arrugado con una cámara digital de 10 megapíxeles. Se ha hecho sobre un croma, abriendo, cerrando y girando para que dé la sensación de que entra rodando en determinadas escenas. (**Figura 25**)



Figura 25. Bocadillo en croma. Elaboración propia.

Las imágenes, una vez retocadas en Photoshop (niveles, brillo y contraste) , se han importado al After Effects y se ha creado una secuencia de cinco segundos. Para limpiar el croma, se han usado los siguientes efectos en este mismo orden:

- *Color Range*
- *Simply Chocker*
- *Channel blur*
- *Spill Supresor*

También se ha usado máscaras para eliminar otros elementos de la imagen, como las patas del trípode. Finalmente se ha ajustado el tamaño de la composición inicial a PAL.

En el caso de las fotografías de las manos, se sigue el mismo proceso que en el de los bocadillos para hacer las fotos, pero se limpia el croma en Phoshop (**figura 26**). El motivo principal es que en la imagen aparecen elementos con tonos verdes que hubieran dado problemas en el After Effects, como el lápiz, la pulsera, el tomate o la zanahoria. Para eliminar el verde en Photoshop se utilizan varias herramientas; la *varita mágica*, el *lazo*, el *selector por rango de color* y la *goma de borrar*.

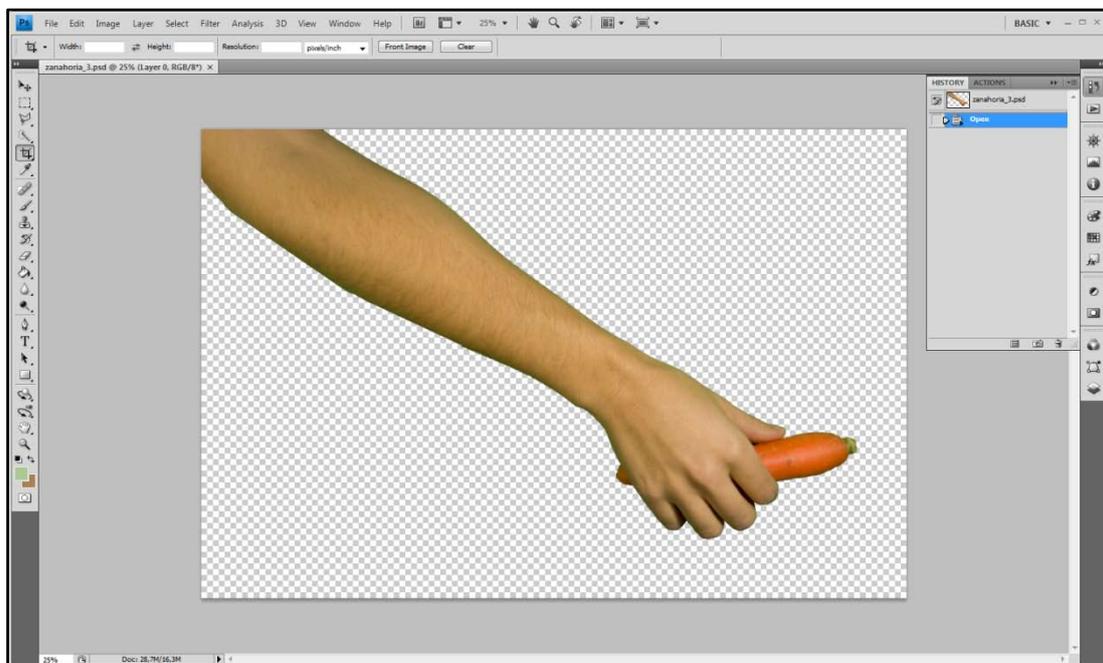


Figura 26. Trabajando en Photoshop. Elaboración propia.

Los archivos se irán animando en After Effects para comprobar que los dibujos están bien hechos y se crea la sensación de movimiento. En caso contrario, se corregirán los archivos añadiendo, modificando o eliminando capas. Las secuencias de fotografías se suman a éstas composiciones y se adaptan a ellas. Así, la duración de cada toma no es siempre la misma, y en ocasiones se rota o se escala la composición para alcanzar una mejor integración.

4.4.Postproducción

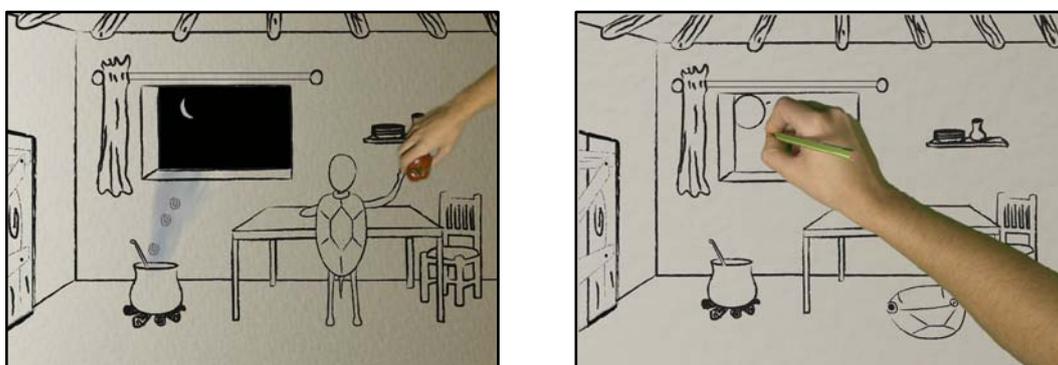
En esta fase se aplicarán conocimientos adquiridos en la asignatura *La composición multicapa avanzada* así como de *La edición no lineal*. Pero además, en este proceso a menudo se han replanteado ideas iniciales y se han hecho cambios del guión y story original que aparecen en los **Anexos 2 y 5**, por lo que también hay que considerar los conocimientos adquiridos en *La narración en la postproducción* y en *Análisis de los recursos narrativos sonoros*. Algunos de estos cambios son, por ejemplo, el tambalearse de la tortuga cuando duerme, que anuncia que algo va a pasar, o la nube con la lluvia, que llena una escena algo vacía, y hace pensar que la tortuga camina durante más tiempo. Otro cambio importante ha sido la escena del interior del elefante, que aparece en la escaleta, se eliminó del guión para simplificar la producción, y en esta última etapa se hizo evidente que era necesario reintroducirla, pues si no esa última escena quedaba muy larga y monótona.

En cuanto al trabajo práctico, las composiciones se hacen por escenas en After Effects, importando los archivos Illustrator y Photoshop ya creados. Algunas composiciones ya están hechas, pues en la fase anterior se han ido animando para comprobar su buen funcionamiento. Se tratan por un lado las composiciones de dibujo, que se exportan en secuencia TGA con canal alfa por escenas. Será necesario quitar el relleno de los dibujos de Illustrator que lo tengan haciendo un *track mate de Luma*¹³. En estos casos

¹³ Track mate es un efecto que permite aplicar la información de alfa o luma a otra capa que esté por debajo. En este caso, al duplicar una capa y aplicarle el efecto, puedo hacer que cada pixel se vuelva transparente en función de la cantidad de luz que tenga. Lo blanco se hace totalmente transparente, lo negro se mantiene opaco.

también será necesario hacer un ajuste de niveles, puesto que el trazo negro del dibujo pierde intensidad.

Por otro lado se hacen las composiciones de aquellos elementos que tengan textura o color; las manos, las nubes, el humo y las verduras. La composición final se hace en otro proyecto de After Effects donde se importan las secuencias TGA de los dibujos, los fondos y el resto de elementos con color o textura. Las composiciones serán tamaño PAL D1/DV con píxeles cuadrados (788 x 576), RGB. Dibujos y animación por pixilación se integran y se adaptan los movimientos, buscando la fluidez. Podemos ver unos ejemplos en las **figura 27 y 28**.



Figuras 27 y 28. Ejemplos de composición de dibujo y pixilación. Fotogramas de *La tortuga y el elefante*. Elaboración propia.

En la primera escena se ha hecho que el dibujo vaya apareciendo como si la mano lo dibujara. Para ello, se ha creado un sólido blanco que se ha superpuesto a esta capa, y con la herramienta borrador del After Effects se ha ido quitando el sólido con el modo "write on" para que desvelara la capa inferior. Con este modo, la velocidad del trazo es la velocidad a la que se haga en el momento de dibujarlo. Se ha elegido este modo porque, aunque sea menos uniforme, es más real. Para el blanco que aparecía en los bordes del trazo, se le ha aplicado un modo de fusión a la capa; *Shilouette Alpha*. Al terminar el dibujo, la opacidad del sólido se baja al 0%, y la mano mueve el papel mostrando el resto de la aldea. Con esto, se consigue además que el dibujo acabe de tomar cuerpo.

También en esta escena se ha introducido un efecto de humo. Esto está conseguido con un el efecto *CC Particle Sistem II* aplicado sobre una imagen en alfa de humo. En la **figura 29** podemos ver la imagen original y la imagen distorsionada con el efecto.

A este efecto se le han modificado todos los parámetros para ir creando un humo a nuestro gusto, y se le ha aplicado finalmente el efecto *CC Twister* para conseguir una sensación de giro. Además, al anidarlo sobre las composiciones en las que aparece, se ha ido ajustando su movimiento con *Mesh Warp*, y con la ayuda de máscaras se ha limitado a la zona donde se quería que apareciera.



Figura 29. Creación de humo en After Effects. Elaboración propia

Una vez acabadas todas las escenas del cuento en Alfa, se les pondrá un fondo que se adecúe a los movimientos de cuadro. Además, se compondrá la imagen final con las secuencias de fotos hechas a las manos. Es necesario hacer un nuevo ajuste de color para integrar perfectamente las imágenes digitales con las reales. Se utilizan varios de los efectos de After Effects cada uno aplicado en las capas que lo necesitan; *Photo Filter*, *Levels*, *Change to Color*, *Hue saturation*, *Color Balance* y *CC Toner*.

Otro efecto que se ha creado es el de la lluvia. Éste se ha hecho con *CC Rain* de After Effects, aplicado a un sólido negro. Se han ajustado los parámetros para conseguir una lluvia con la densidad, orientación y opacidad deseadas. A las nubes, además de aplicarles una corrección de color con algunos de los efectos ya nombrados, se les ha generado una sombra para darles volumen, como puede verse en la **figura 30**.

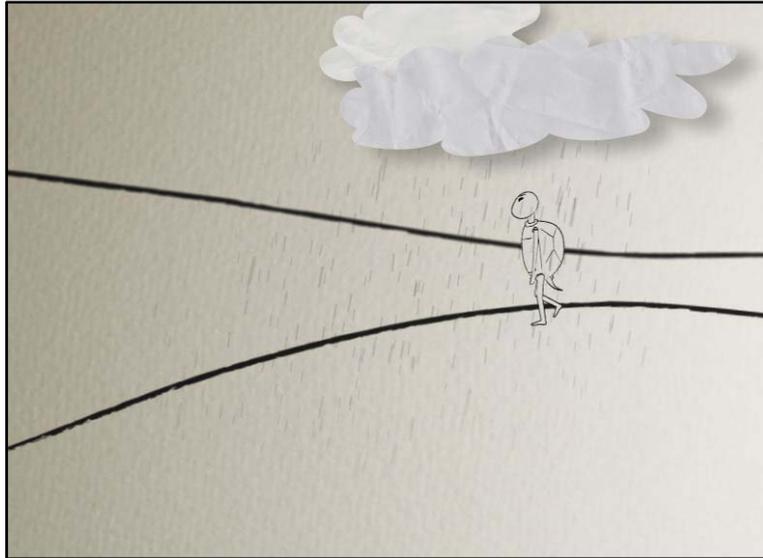


Figura 30. Lluvia. Fotogramas de *La tortuga y el elefante*. Elaboración propia.

Para los créditos iniciales se ha escogido la tipografía *Bradley Hand ITC* por ser parecida a la letra hecha a mano (**figura 31**). Se ha animado con el *Stroke* como si se estuviera escribiendo en el momento. Sin embargo, en esta ocasión no aparece la mano escribiendo. Es una introducción a cómo va a ser la narración, sin desvelarlo aún. Los créditos desaparecen con un movimiento lateral hacia la izquierda, quedando fuera de cuadro. Este es otro guiño a la narración, que utiliza este recurso para redirigir la mirada del espectador. En este caso nos mete en la historia, y al final, con el mismo movimiento, nos saca devolviéndonos a los créditos, ya finales.

Para los créditos finales, la tipografía elegida es *Cordia New*. En este caso, el movimiento que nos saca de la historia y nos lleva a los créditos los hace la mano que nos ha ido narrando la historia (**figura 32**).

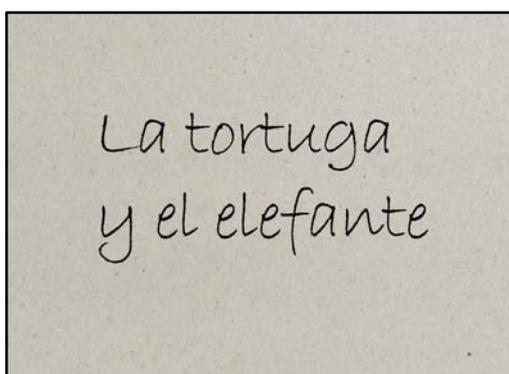


Figura 31 y 32. Créditos iniciales y finales respectivamente

El montaje final, cuando se reciba el audio definitivo, se hará con Avid, ajustando los cortes y las velocidades en caso necesario, generando el montaje final que se enviará para publicar en el DVD de *Historias para compartir*.

5. Análisis de los resultados y conclusiones



5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIONES

5.1. Cuestionario

Para un análisis más objetivo del proyecto, se ha decidido elaborar una pequeña encuesta. Se ha pedido a un grupo de personas de diferentes países y culturas que visualicen una vez el video y respondan a seis preguntas simples. Con sus respuestas, podremos evaluar si nuestro trabajo ha cumplido varios de los objetivos iniciales, como la creación de un lenguaje universal mediante la imagen en movimiento, que se pueda entender en diferentes lugares sin la barrera de la lengua, o conseguir transmitir la esencia del relato oral; que alguien nos lo cuenta. También sabremos si se han transmitido correctamente otros detalles menos importantes, como dónde sucede la historia. En el cuento no lo dice. Desde un primer momento se ha supuesto que sucedía en África, pues el cuento viene de Mali, y eso es lo que se ha intentado reflejar, pero es tan solo una suposición.

Las preguntas son las siguientes:

- 1 · Resume brevemente la historia
- 2 · ¿Dónde crees que se desarrolla la historia?
- 3 · ¿Cuántas veces ha robado el elefante a la tortuga?
- 4 · ¿Cuál crees que es el significado de las manos? ¿Quién crees que es este personaje?
- 5 · ¿Cuál crees que es la moraleja de la historia?
- 6 · ¿Crees que los bocadillos son un recurso lo suficientemente claro para transmitir los diálogos de los personajes?

La encuesta se ha enviado a través de internet (*Facebook* y correo electrónico) a un total de 60 personas, de 20 países distintos, de todos los continentes. Se les enviaba un link a *Youtube* donde podían ver el video, aún sin audio para no interferir en el análisis de la imagen.

5.2. Análisis de la encuesta

Las respuestas obtenidas provienen de 20 personas de 11 países diferentes; Rusia, Alemania, República Checa, México, España, Francia, Argentina, Italia, Polonia, Portugal y Cavo Verde. Aunque sean menos respuestas de las esperadas, no dejan de ser representativas de diferentes culturas, por lo que se tomarán sus respuestas como válidas.

Para el análisis de las preguntas se han interpretado como positivas aquellas que respondían lo que se esperaba transmitir con el cuento, y como negativas aquellas que respondían otra cosa.

Con la primera y la quinta pregunta, se quiere comprobar si el espectador ha entendido bien la historia.

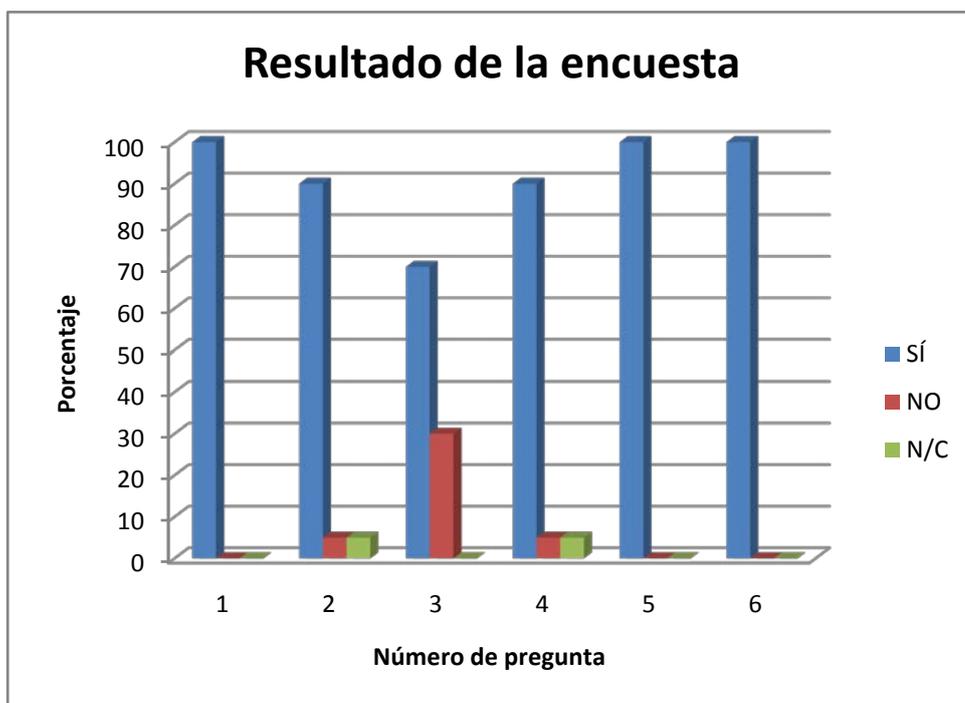
Con la segunda pregunta se pretendía saber si se ha conseguido que el espectador sitúe la historia en el continente deseado; África. Para la mayoría, los Baobabs han sido determinantes.

Con la tercera, si éste ha entendido detalles más precisos. En concreto cuántas veces robó el elefante a la tortuga. Según el cuento original, el paquidermo ya le había robado en dos ocasiones. Es en la tercera vez cuando ésta decide salir en busca de venganza. Las dos primeras veces se omiten en la narración, pero se hace referencia a ellas en los bocadillos.

La cuarta pregunta sirve para valorar si se ha transmitido la sensación de cuento narrado, de historia que se cuenta, como ocurre en la tradición oral.

La última pregunta pedía una opinión concreta sobre la validez de un recurso que se ha empleado en varias ocasiones, el bocadillo.

En el **gráfico 1** podemos ver los resultados obtenidos para cada pregunta, clasificados en porcentajes como positivos (SÍ), negativos (NO) y las abstenciones (N/C) cuando las hubo.



PREGUNTAS:

- 1 · Resume brevemente la historia
- 2 · ¿Dónde crees que se desarrolla la historia?
- 3 · ¿Cuántas veces ha robado el elefante a la tortuga?
- 4 · ¿Cuál crees que es el significado de las manos? ¿Quién crees que es este personaje?
- 5 · ¿cuál crees que es la moraleja de la historia?
- 6 · ¿Crees que los bocadillos son un recurso lo suficientemente claro para transmitir los diálogos de los personajes?

Gráfico 1. Elaboración propia

Como se puede observar en la gráfica, el 100% de los encuestados ha respondido como se esperaba a las preguntas 1 y 5. Esto quiere decir se ha logrado crear un lenguaje eficaz, independiente de la palabra, que consigue transmitir de forma

autónoma la historia. Todos han entendido la esencia del cuento y han encontrado varias moralejas.

La pregunta 6 pedía a los encuestados su opinión sobre los bocadillos como forma de transmitir los diálogos, evitando usar así la palabra en un idioma concreto. Todos los encuestados han estado de acuerdo en que era un buen recurso, lo suficientemente efectivo.

Sin embargo, en la tercera pregunta parece que no en el 100% de los casos los bocadillos han sido claros. Algunos sólo creyeron lo que vieron, y no lo que la tortuga decía en sus bocadillos. El 30% de los encuestados afirma que el elefante sólo había robado una vez, mientras que el 70% interpreta correctamente los bocadillos y asegura que hubo 3 robos. La confusión en esta pregunta puede deberse a una falta de atención por parte del espectador, o quizás realmente no esté tan bien explicado como se pensaba. Los resultados de la encuesta, sin embargo, apuntan hacia la primera opción, pues la mayoría consigue entender lo sucedido en la historia.

Todos los que contestaron a la cuarta pregunta coinciden en que las manos son el narrador, por lo que concluimos que se ha conseguido transmitir con éxito la sensación de historia que se está narrando, logrando hacer ese paralelismo con la tradición oral de la que proviene el cuento. Es decir, en la tradición oral el narrador siempre está presente, personado, narrando la historia. El oyente se mete en la historia y se la imagina. Las manos que van apareciendo en el cuento son como el narrador que va contando, están ahí y las vemos. En la tradición escrita, en cambio el narrador no está con la persona que lee la historia. Existe, pero no la está compartiendo en ese mismo instante con su público.

La pregunta 2 ha sido respondida según lo esperado en un 90% de los casos. La mayoría, en sus encuestas, comentan que los Baobabs y el estilo de las cabañas les hace situar la historia en África. Como habíamos comentado antes, dónde sucede la historia no es tan relevante, pues ni tan siquiera en el cuento se ubica. Pero al haber una intención de transmitir el origen del cuento, se decidió hacer esta pregunta. Como puede verse en el gráfico, la mayoría de los encuestados ha localizado donde pretendíamos el cuento.

En general, las respuestas de la encuesta muestran que ha habido un buen entendimiento del video. La gran mayoría de los encuestados ha respondido como se esperaba a las preguntas planteadas.

5.3. Conclusiones

Para poder desarrollar las conclusiones trataremos de dar respuesta a las hipótesis iniciales.

- 1- Que el lenguaje audiovisual empleado es autónomo para transmitir la esencia del cuento sin necesidad de una voz en off o de diálogos entre personajes que clarifiquen las escenas. Se trata de eliminar la barrera del idioma y conseguir crear un lenguaje universal que pueda dirigirse a un grupo heterogéneo de gente de diversas culturas y países.

El video final ha conseguido transmitir la trama del cuento original -sin haber usado voz en off ni diálogos- a un grupo de personas de culturas muy distintas, por lo que podemos concluir que lo hace a través de un lenguaje autónomo, independiente de la palabra.

- 2- Que el dibujo animado es la técnica más idónea para adaptar audiovisualmente una fábula. Esta hipótesis se plantea ante la dificultad de representar de otra forma que no sea la animación a los personajes de la historia, que son animales con capacidades humanas (pueden hablar, reír e incluso cocinar).

En la fase de preproducción se han encontrado infinidad de referentes de animaciones que adaptan cuentos y fábulas de este tipo. En este caso, la animación ha permitido dotar a los personajes de todas aquellas facultades que tenían en la historia original, convirtiéndose en la técnica idónea para adaptar audiovisualmente este cuento.

- 3- Además, trataremos de demostrar que la combinación y el contraste entre dibujo animado y pixilación ayuda a crear otro nivel en la historia; el del narrador. Son las manos las que nos describen y cuentan la historia. Se intentará demostrar la eficacia de este recurso para transmitir el concepto de cuento que se nos está narrando.

Los resultados de la encuesta confirman esta hipótesis; se consigue transmitir el concepto de cuento, gracias a las manos que dibujan en un libro y que van dirigiendo la historia cual narrador en el relato oral. La mezcla de dibujo animado y pixilación ha servido para crear un metalenguaje donde un narrador extradiegético dirige la historia de los personajes del cuento.

- 4- Así mismo, se intentará demostrar la eficacia de los bocadillos en los que se inserta un video como modo de representación visual de conversaciones, que pueden transmitir también connotaciones subjetivas del personaje del cual proceden.

El recurso del bocadillo ha servido para solucionar el problema que conllevaba la premisa de evitar usar un idioma en concreto, tanto de forma oral como escrita. Éste ha demostrado ser eficaz como modo de representación visual de conversaciones, y ha sido valorado positivamente por el 100% de los encuestados. Además, ha permitido deformar la *realidad hablada* para transmitir esas connotaciones del *hablante*.

La realización de este proyecto ha sido de gran enriquecimiento personal y profesional.

Por un lado nos ha acercado a la cultura malí; a su modo de vida, geografía, costumbres y sobre todo a la tradición oral, de la que desconocíamos su importancia. Ha permitido participar en un proyecto de cooperación cultural para el desarrollo, *Historias para compartir*, y próximamente será editado y publicado en un DVD de manera que podrá difundirse ampliamente.

Por otro lado, ha permitido aprender cómo se suceden e interactúan las etapas del desarrollo de un proyecto audiovisual, desde la concepción de la idea hasta la próxima publicación en un DVD. Mientras que las asignaturas del máster han aportado una formación en el aprendizaje de herramientas y teorías, este proyecto ha sido un buen modo de aplicar esos conocimientos a un caso práctico, reforzando su aprendizaje y obligando a buscar alternativas a problemas que han ido surgiendo durante su proceso y que no se tenían previstos.

También ha servido para realizar una interpretación audiovisual de un cuento Malí con un estilo propio, desarrollado tras una profunda fase de investigación y sobre todo experimentación.

Gracias al esfuerzo realizado durante los últimos meses, se han conseguido superar esos retos a los que nos enfrentábamos al principio del proyecto, en el planteamiento de la tesina.

6. Referencias bibliográficas



6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6.1. Bibliografía

BARRY, Vivienne. *ANIMACIÓN La magia en movimiento*. Editorial Peuhén. Chile, 2010. Consejo Nacional de la cultura y las artes. Fondo de fomento audiovisual.

BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Colección Biblioteca de bolsillo. Barcelona: Editorial Crítica, 2000.

BLÁQUEZ, J. M. *Mitos clásicos en la pintura moderna*. Revista *Anales de Historia del Arte*, vol. 10, pp. 247-281. 2000.

CHILLÓN, Albert. *La urdimbre mitopoética de la cultura mediática*. Revista *Anàlisi*, vol. 24, pp. 121-159. 2000.

FRIBOURG, Jeanine. *Literatura oral, ¿Imagen de la sociedad?*. Revista *Temas*. IAA, 1987, 319 pp [http://www.antropologiaaragonesa.org/temas/temas03.htm] Páginas 101 a 117.

HAMPATÉ BA, Amadou. *Aspects of african civilization (Person, Culture, Religion)*. Paris: Présence Africaine, 1972. [http://www.es.eupenn.edu/~rabii/toes/BaAspectsCh1.html]

HAMPATÉ BA, Amadou. *La tradición viviente*. En: Historia general de África. Vol.1 (J.Kizerbo, Director). UNESCO. París, 1982.

HERRÁIZ, Beatriz y LLORET, Nuria. Dossier del proyecto *Historias para compartir*. Asociación Arts. Cultura y Desarrollo, 2010.

PROPP, Vladimir. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos, 2008.

PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Colección Bolsillo. Madrid: Fundamentos, 2000.

QUINO. *Todo Mafalda*. Lumen, 2000.

QUINO. *Esto no es todo*. Lumen, 2001.

RODRIGUEZ ALMODÓVAR, Antonio. *Los cuentos de tradición oral en España. (Acerca de su variabilidad sistemática y su sentido)*. Revista de Occidente, nº 91, Diciembre 1988. [http://www.aralmodovar.es/gestion/archivos/los_cuentos_de_tradicion_oral_en_espana.pdf]

SANGRO COLÓN, Pedro. *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Salamanca: Universidad Pontífica de Salamanca, 2000.

WILLETT, Frank. *Arte Africano*. Barcelona: Ediciones Destino S.A., 1999.

6.2. Filmografía

Arroz Pegao. Videoclip. 2004. César Díaz Meléndez

Aubade. Animación. 2007. Dir. Pierre Bourrigault

El rey león. The lion King. Animación. 1994. EEUU. Dir. Roger Alles y Rob Minkov.

El libro de la selva (The Jungle book). Animación. 1967. EEUU. Dir. Wolfgang Reitherman (Disney).

How wings are Attached to the Backs of Angels. Animación. 1996. Canadá. Dir. Craig Welch.

Hungu. Animación. 2008 Canadá. Dir. Nicolas Brault.

Kirikou y la bruja (Kirikou et la sorcière). Animación. 1998. Francia, Bélgica, Luxemburgo. Dir. Michel Ocelot.

La pantera rosa (The pink panther). Animación TV. 1964. EEUU. Dir. Blake Edwards.

Mafalda. Animación TV. 1993. España. Dir. Juan Padrón.

Persépolis. 2007. Animación. Francia. Dir. Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud.

Play-Doh. Colour like no other. 2007. Animación. Sony.

Príncipes y princesas (Princes et princesses). Animación. 1989. Francia. Dir. Michel Ocelot.

Red hot ridding hood. Animación. Estados Unidos. Metro-Goldwyn-Mayer. Dir. Tex Avery.

Silent Touch, Animación. Reino Unido. 2010. Dir. Tomeck Ducki.

6.3. Páginas Web consultadas.

Arte historia. [<http://www.artehistoria.jcyl.es/genios/cuadros/1697.htm>]

Biblioteca digital de Castilla y León.

[<http://bibliotecadigital.jcyl.es/i18n/consulta/registro.cmd?id=10946>]

Dibujos para pintar.

[http://www.dibujosparapintar.com/curso_de_dibujo_comics_recurso_narrativos]

DRAE, Diccionario de la Real Academia Española. [<http://rae.es/rae.html>]

El cine. [http://elcineysusorigenes.blogspot.com/2010_05_01_archive.html]

El nacimiento del cine. En: El rincón de Bender

[http://www.rinconbender.com/nacimiento-cine/historia/jabalí_altamira]

European Commission Education & Training. [http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-policy/doc48_en.htm]

Los mejores anuncios de televisión.

[<http://www.losmejoresanunciosdetelevision.com/2007/10/04/nuevo-anuncio-de-sony-bravia-play-doh>]

Red hot ridding hood.

[http://www.metacafe.com/watch/2309761/red_hot_riding_hood]

Series Yonkies. [<http://www.seriesyonkis.com/>]

Youtube. [<http://www.youtube.com>]

Wikipedia. [<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>]

HD movie blog. [<http://www.hdfullmovies.com/sony-bravia-bunny-ad-color-like-no-other>]

6.4. Otras referencias

Conferencia *Grangel Studio* en el Instituto Valenciano del Audiovisual y la Cinematografía Ricardo Muñoz Suay, Día Internacional de la Animación. (28/10/2010)

7. Anexos



7. ANEXOS

7.1.ANEXO 1: Escaleta “La tortuga y el elefante”

Nota: los diálogos se han sustituido por bocadillos donde se ilustra la conversación.

SEC. 1. DESCUBRIMIENTO DEL PROBLEMA. Interior casa Tortuga

Escena 1. Introducción. Panorámica de la aldea y zoom in a la casa de la tortuga.

Escena 2. Interior casa. Al fondo se ve una ventanita por la que asoman la luna y las estrellas. Dentro hay apenas una olla humeante, una mesita con algo de verduras, cuchillo, cuchara, y la tortuga cocinando. La tortuga olfatea satisfecha en dirección a la olla, y se va a dormir.

Las estrellas y la luna pasan rápidamente por la ventana (aceleración del tiempo). Se paran.

Escena 3. Sama mete la trompa por la ventana y se bebe la sopa. Amanece.

Escena 4. Tortuga descubre que han robado su sopa, se enfada, se arma y se va.

SEC.2 BÚSQUEDA DEL CULPABLE. Exterior aldea/campo

Escena 5. Tortuga pregunta a su vecino con un bocadillo: la olla vacía tres veces. Éste le dice que ha sido Sama (bocadillo escena de por la noche cuando Sama está en la aldea,)

Escena 6. Tortuga se encuentra con 2 águilas y les pregunta por Sama (bocadillo Sama bebiendo 3 calderos y ella con el cuchillo lista para matarlo). Las águilas responden con el bocadillo de la pata de Sama pisando a la Tortuga. Se encoge de hombros se despiden y se va

Escena 7. Tortuga se encuentra con la gacela y le pregunta por Sama (bocadillo Sama bebiendo 3 calderos y ella con el cuchillo lista para matarlo). La gacela responde con el bocadillo de Sama jugando al golf con su trompa y mandando a la tortuga al cielo. Se encoge de hombros se despiden y se va.

Escena 8. Tortuga va caminando. Pies de humanos la adelantan rápidamente.

SEC.3 DESENLACE. Exterior debajo de un árbol

Escena 9. Tortuga llega a donde está Sama. Se pone de pie con los brazos en Jarra, enfadada. Bocadillo imaginación: Trompa de Sama bebiendo la sopa (escena 2). Sama se relame y asiente. La tortuga le hace el gesto de que le va a matar (pasa la pata por el cuello) Sama se ríe de ella y cuando se calma un poco la coge con la trompa y se la mete en la boca.

Escena 10. Interior Sama. La tortuga saca el cuchillo y empieza a cortar/ Exterior. Sama pone mala cara y se echa al suelo. La tortuga sale por un agujero que hace en la panza del elefante. Los animales que la habían ayudado a encontrar al agresor aplauden y comienzan a comerse al elefante. La tortuga sonríe triunfante.

7.2.ANEXO 2: Guión Técnico “La tortuga y el elefante”

Duración aproximada = 4’01”

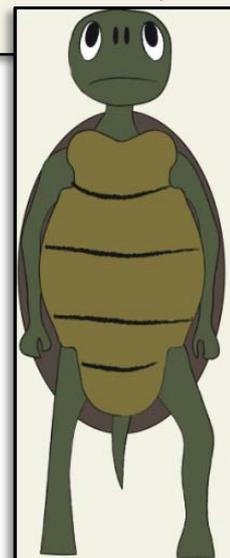
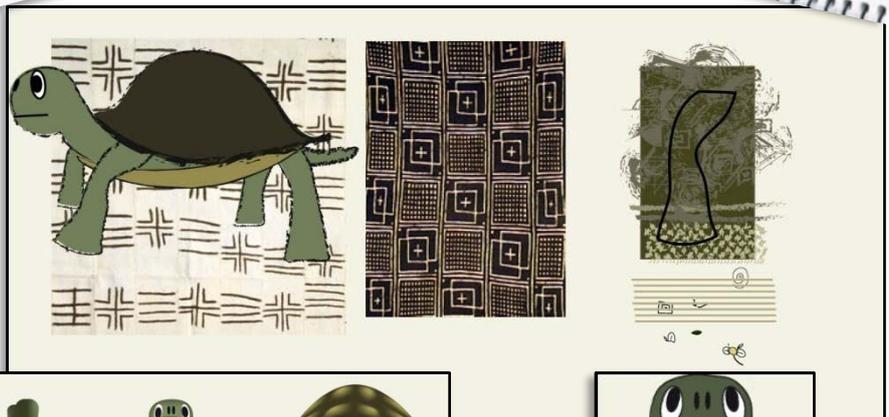
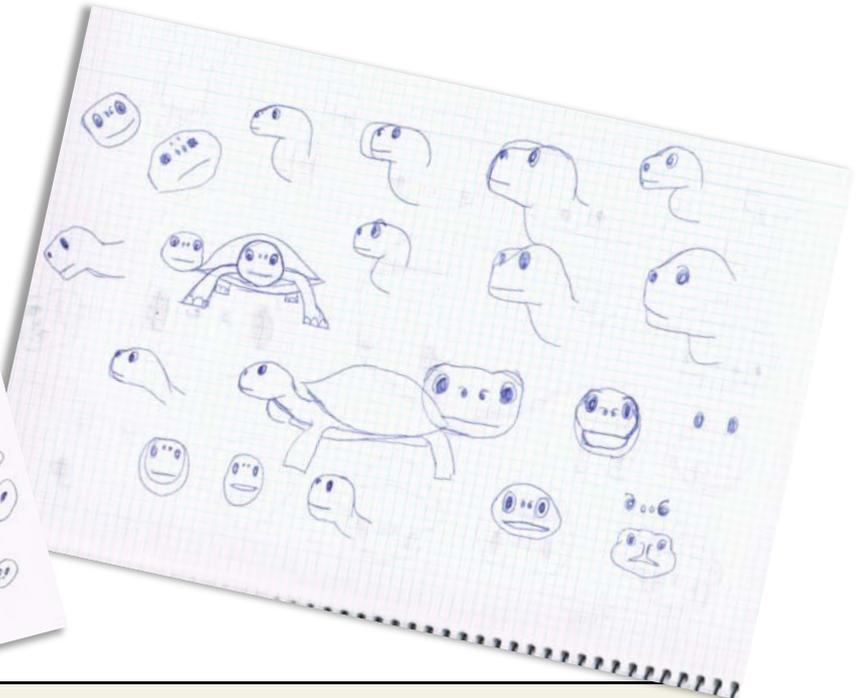
SEC.	ESC.	PLANO	IMAGEN	SONIDO	SEG.
		1 GPG	Manos meten un cuaderno con el título en la portada. Abren el libro y queda encuadrada la hoja en blanco.		10
1	1	2 GPG a 3 PE casa	Exterior aldea noche (se ve la luna) Mano dibuja la aldea. “Mueve” la hoja empujándola hacia la izquierda, como si hiciera una panorámica. Vemos una ventanita que humea. Ligero zoom in hacia la ventana, encuadrando la casa		20
1	2	4 PG	Interior casa tortuga Vemos la tortuga en PG de espaldas. Esta está cocinando su sopa. El humo que sale del caldero es el que habíamos visto desde fuera por la ventana.		4
1	2	5 PM	Tortuga cocinando La mano da verduras a la tortuga, cuando esta las coge se transforman en dibujo. Las corta y los trocitos van saltando al caldero.		4
1	2	6 PD	Caldero (cenital o frontal) Se ve salir el humo y caer alguno de los trozos que corta la tortuga		3
1	2	7 PE	La tortuga acaba de cocinar, remueve la sopa y olfatea satisfecha. La luna asoma por la ventana. La Mano dibuja un gorrito de dormir a la tortuga. Esta se despereza y sale de cuadro. Encadenado a imagen con la luna avanzada.		42
	3	8 PG a	Entra trompa por la ventana y se bebe la sopa.		

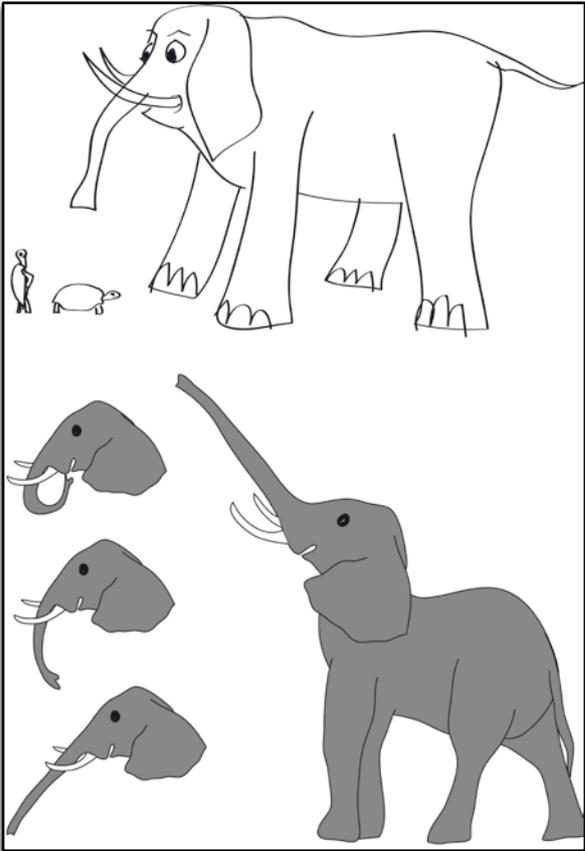
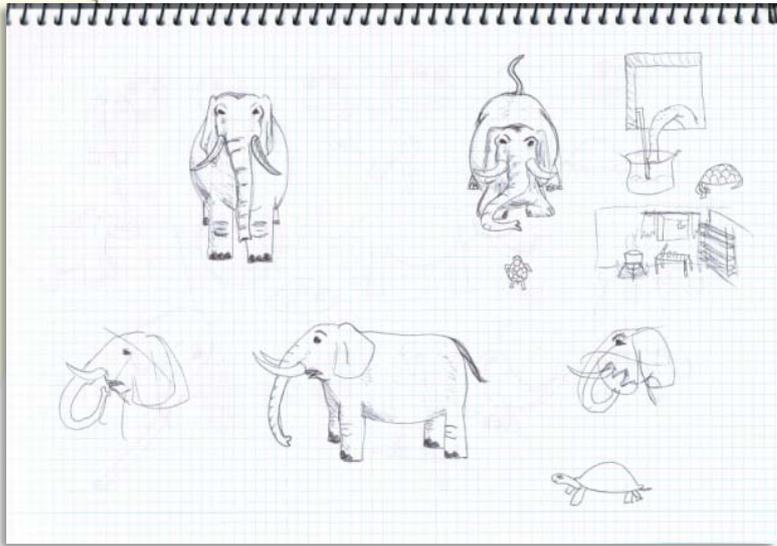
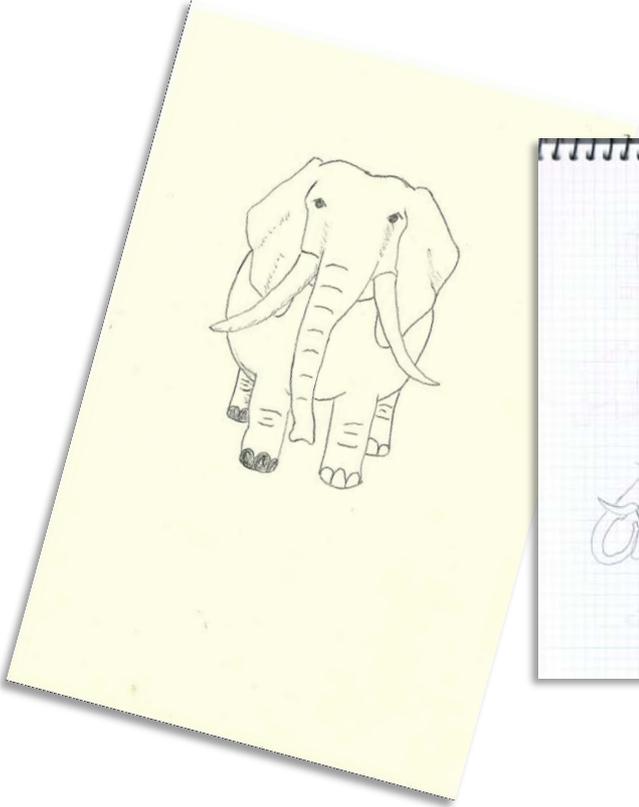
	4	9 PM a 10 PMC a 11 PG	Mano con un dedo empuja la luna fuera de la ventana y dibuja un sol. La tortuga entra en la cocina, ve que no está su sopa y se cabrea mucho. Coge el cuchillo y camina hacia la puerta.		
2	5	12 PG	Exterior casa tortuga. La tortuga abre la puerta		1
2	5	13 PE	Tortuga en la puerta cabreada.		1
2	5	14 PP	Tortuga en la puerta cabreada. Se gira y comienza a caminar.		4
2	5	15 PG	Sigue caminando hasta que se encuentra con su vecino. Se para delante de él.		4
2	5	16 PM tortuga	De la tortuga sale BOCADILLO 1 donde se le ve preparando su sopa y luego cogiendo el caldero vacío, 3 veces. La tercera vez se ve además el gesto de venganza.		13
2	5	17 PM vecino	Sale BOCADILLO 2 donde se ve la aldea con la luna y el Elefante paseando		9

2	5	18 PM tortuga	Tortuga con BOCADILLO 3 : entra la tortuga con el cuchillo y mata al elefante que está con las 3 sopas que le ha robado.		4
2	5	19 PE vecino	Cara de asustado. Se despide.		3
2	5	20 PG	Tortuga sigue caminando y deja al vecino Va caminando pero el dibujo de la aldea no continúa, si no que se acerca blanco. Cuando está la tortuga con fondo blanco la mano pinta un paisaje. Sigue avanzando por un paisaje con gacelas y montañas al fondo. Se encuentra con dos águilas y una gacela. Se para		35
	6				
2	6	21 PP tortuga	Sale un bocadillo de la tortuga con el elefante dentro y 3 calderos. El elefante se los bebe con la trompa. La tortuga entra y le clava el cuchillo.		5
2	6	22 PG Águilas	Bocadillo águilas: : la tortuga con el cuchillo y la pata de elefante que cae desde arriba y la aplasta		6
		23 PAN a gacela			
		24 PP Gacela	Bocadillo: elefante juega al golf con la tortuga		4
3	7	25 GPG	Tortuga camina por otro paisaje. Pies de humanos la adelantan.		15
3	8	26 GPG	Sama al fondo se pasea y se rasca. Entra en PP la tortuga, desenfocada. Cambia el foco y la tortuga asiente; ha		12

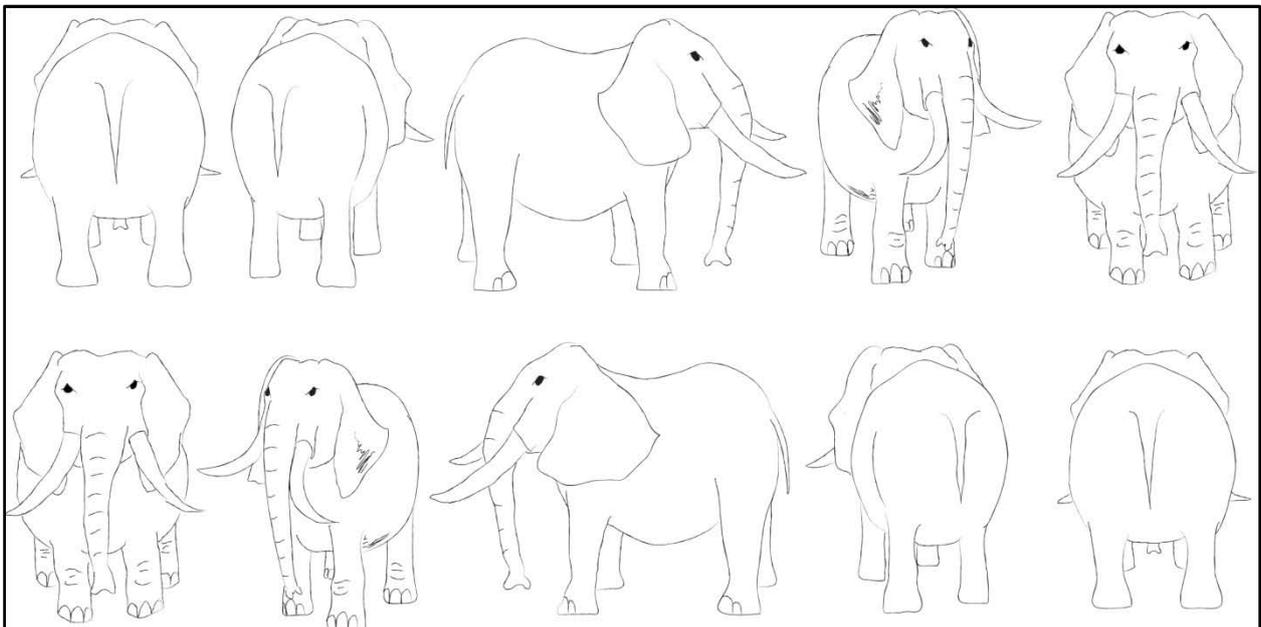
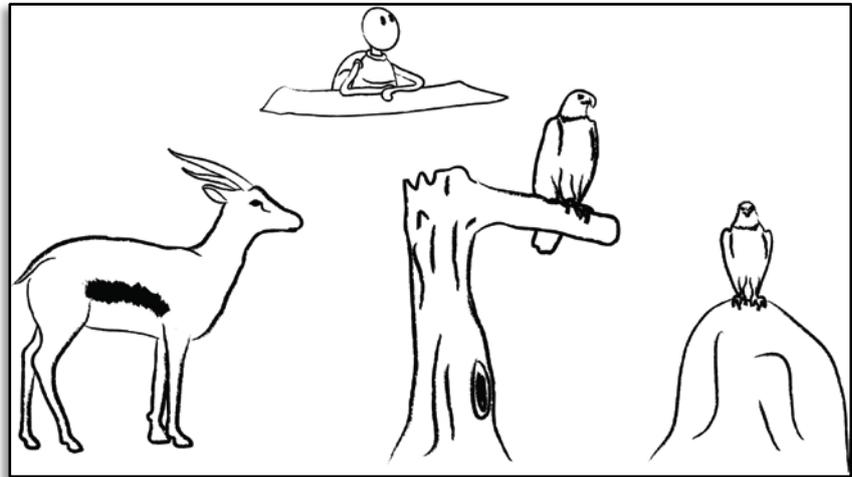
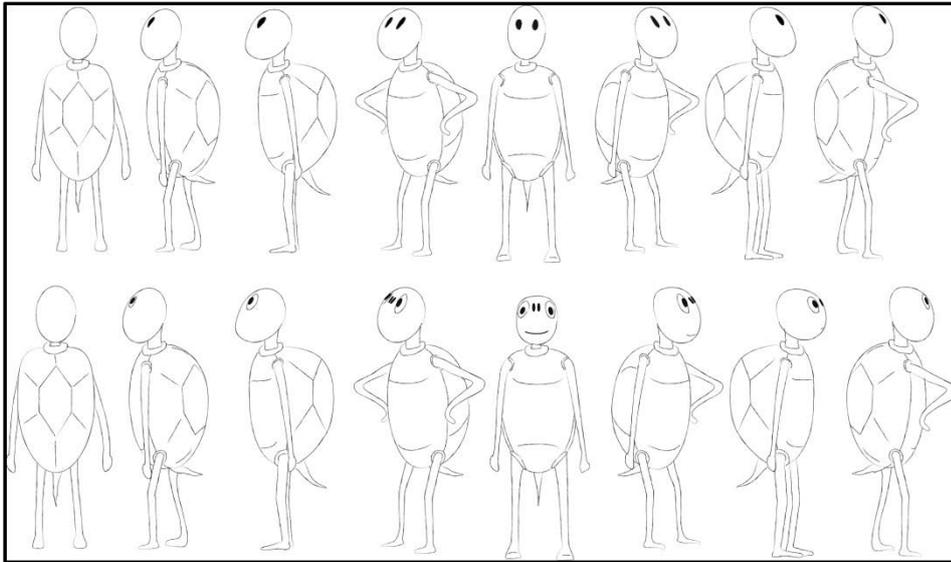
			encontrado su objetivo		
3	8	27 GPG	Vemos a Sama de perfil frente a la tortuga.		3
3	8	28 PG	Vemos a Sama de perfil frente a la tortuga. Bocadillo tortuga: sama con 3 calderos y ella que le mata Bocadillo elefante: se come a la tortuga Tortuga ataca elefante Elefante se come tortuga Se encuentra mal y cae al suelo La tortuga sale y llegan las águilas a celebrar la victoria. Mano pasa página.		40
		PG	Mano arrastra el papel introduciendo los créditos finales		

7.3.ANEXO 3 : Pruebas diseño de personajes

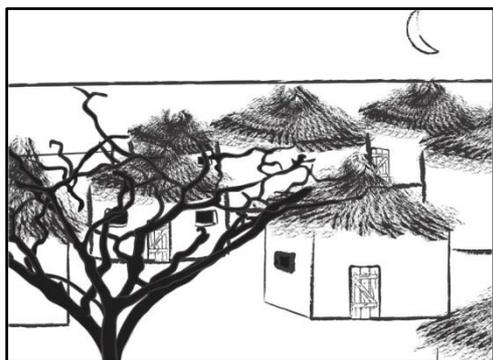




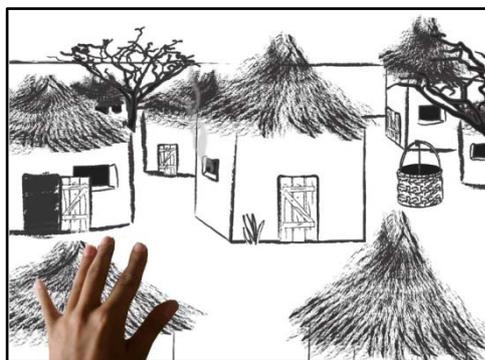
7.4.ANEXO 4 : Diseño de personajes final



7.5.ANEXO 5 : Story Board



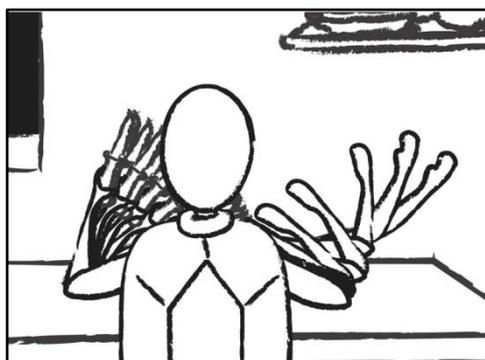
1-PG aldea. Mano mueve la hoja. Pasa a



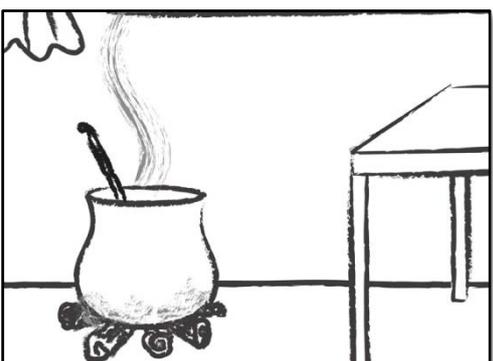
2-PG aldea, casa de la tortuga. Zoom in a casa



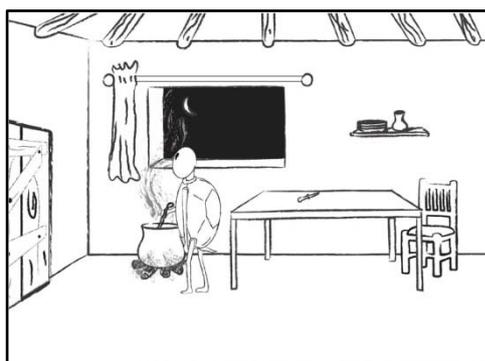
3-PG interior casa, tortuga cocinando



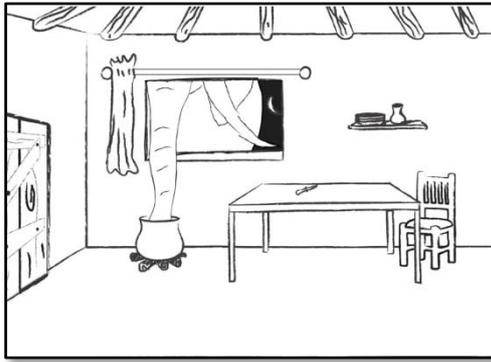
4- PM interior casa, tortuga cocinando



5- PD caldero



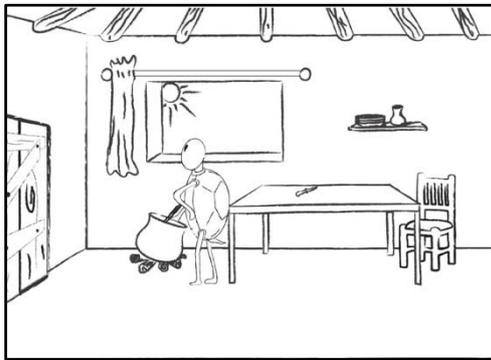
5-PG interior casa, tortuga cocinando. Mano dibuja gorro y se va a dormir.



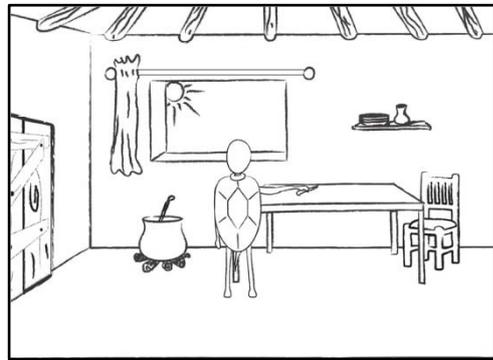
6-PG interior casa, elefante bebe sopa



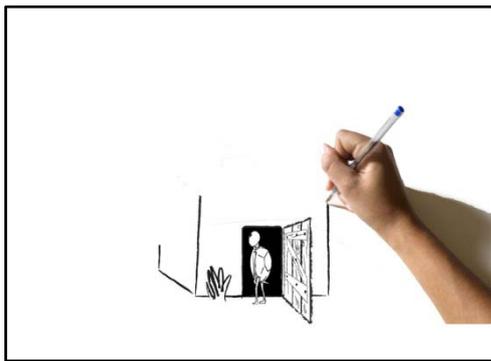
7-PM interior casa, Tortuga ve que no está la sopa.



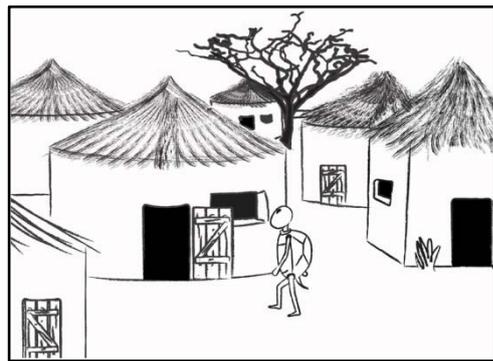
8-PG interior casa, Tortuga ve que no está la sopa.



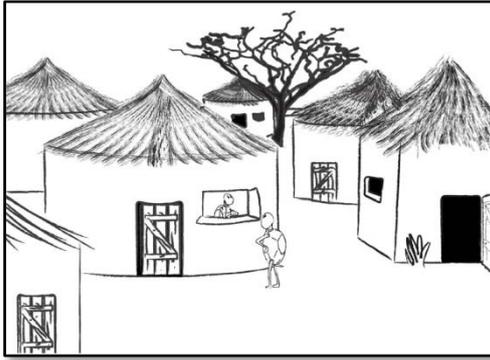
9-PG interior casa, Tortuga coge cuchillo y sale.



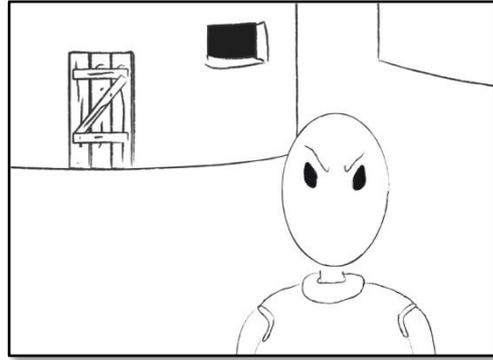
10- PG Exterior casa, Tortuga sale enfadada.



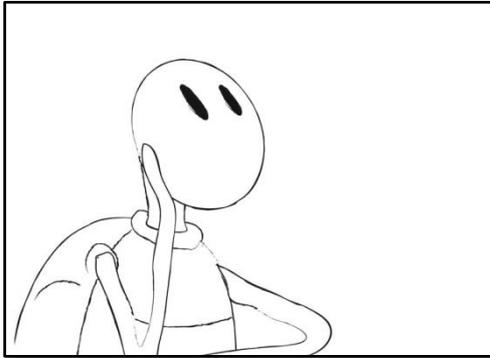
11- PG Aldea, Tortuga camina.



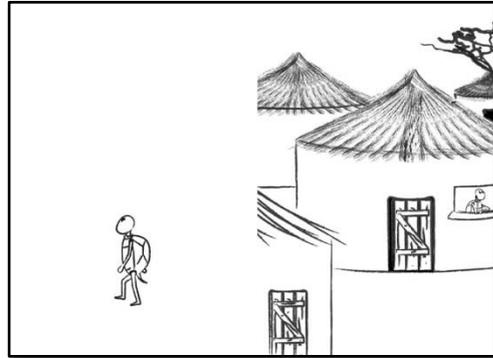
12- PG Aldea, Tortuga encuentra vecino.



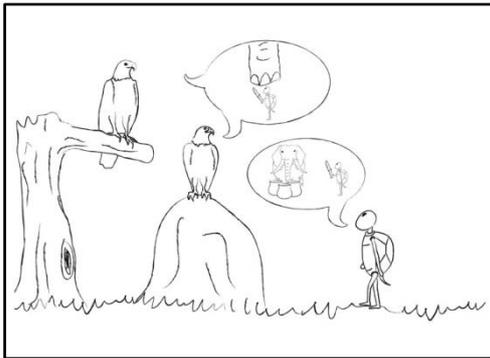
13-PP Tortuga pregunta al vecino.



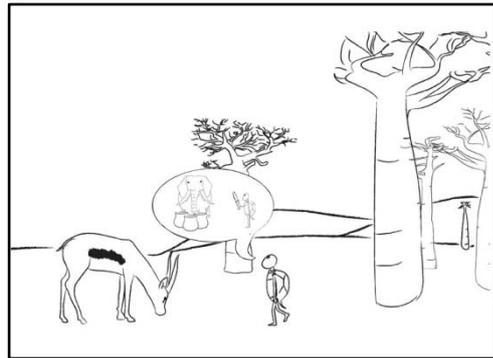
14-PP Vecino contesta a tortuga.



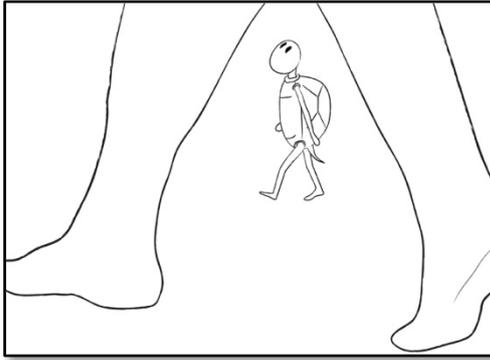
15-PP Tortuga camina en busca del elefante.



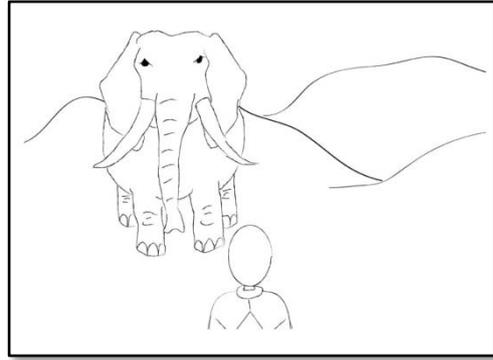
16-PG Tortuga encuentra águilas y habla con ellas.



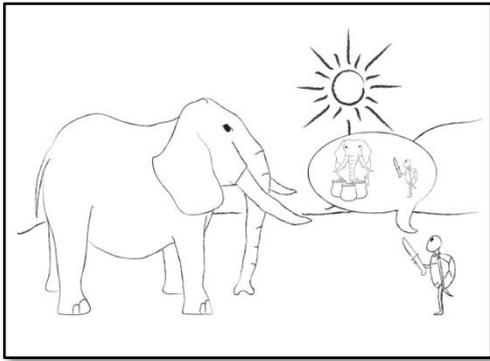
17-PG Tortuga encuentra gacela y habla con ella.



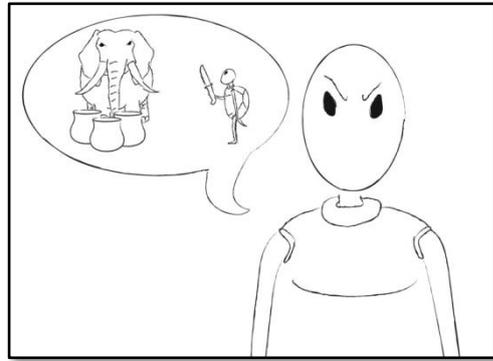
18-PG Tortuga camina en busca del elefante.



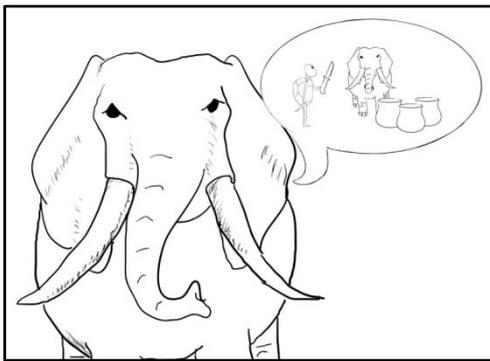
19-PG Tortuga encuentra a Sama.



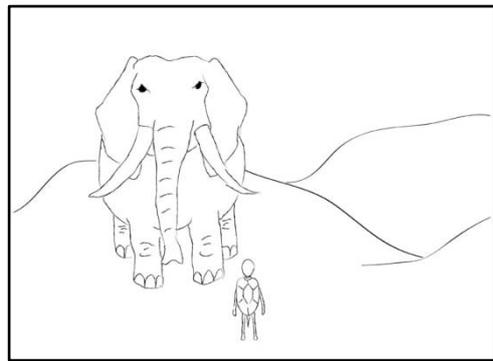
20-PG Tortuga y elefante.



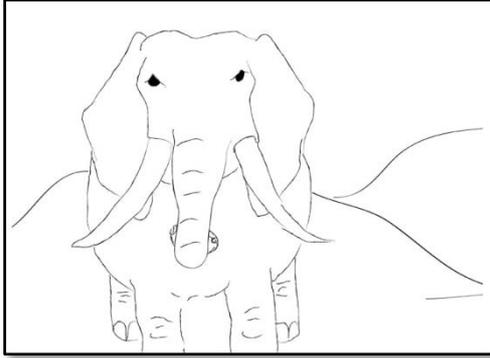
21-PP Tortuga se queja a Sama y le amenaza.



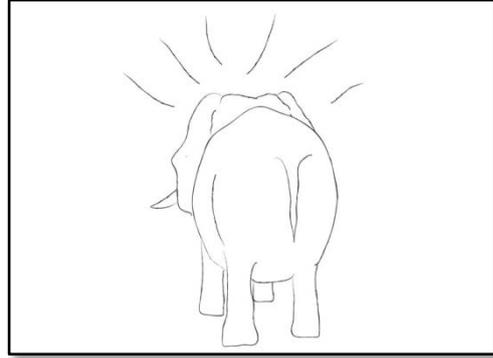
21-PM Elefante se mofa.



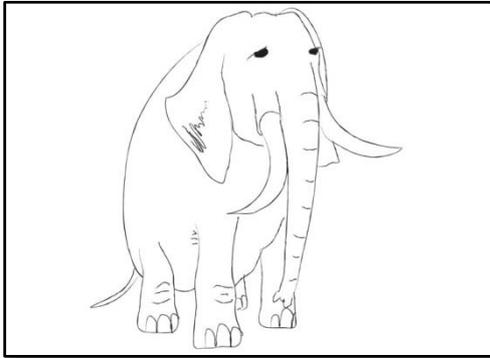
22-PG Tortuga y elefante.



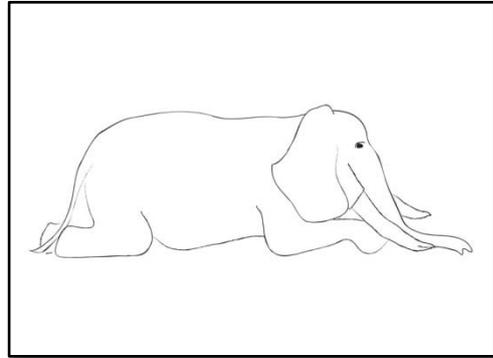
23-PE Sama se come a la tortuga y se gira.



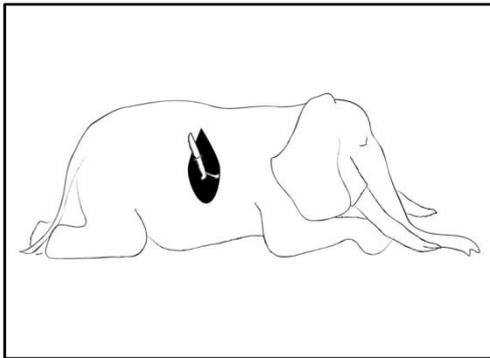
24-PG Sama se siente mal



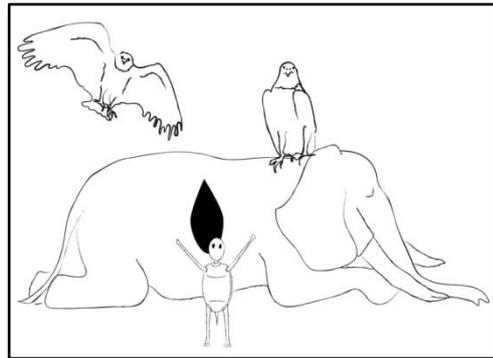
25-PE Sama se cae.



26-PG Sama tumbado.



27- PG Tortuga sale de Sama



28 PG Tortuga celebra su victortia-venganza.