

los **PUNTOS**
suspensivos
TE **DELATAN...**

Un cortometraje de
Elisabeth Justicia Alcocer

Tutorizado por
María Susana García Rams

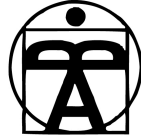


UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES





FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

LOS PUNTOS SUSPENSIVOS TE DELATAN

Una reflexión sobre la dificultad de traducir ciertos sentimientos en palabras.

Un cortometraje dirigido a todo aquel que haya jugado alguna vez con las palabras. Destinado a un público adolescente y adulto interesado en encontrar significados más allá de las limitaciones lingüísticas.

Alumna: Elisabet Justicia Alcocer

Tutora: María Susana García Rams

Valencia, Septiembre 2011

Tipología de proyecto 5.3. Ejecución de uno o varios trabajos singulares -en función de su dificultad técnica- dotados de una especial complejidad: intervención monumental, obra videográfica/infográfica, libro de artista, cómic...

ÍNDICE

8	CURRÍCULUM
12	INTRODUCCIÓN
14	OBJETIVOS
15	I. DESARROLLO CONCEPTUAL
15	I.1. Concepción de la idea.
17	I.2. La idea de la palabra.
18	I.3. Usos formales de los puntos suspensivos.

19	I.4. La animación como medio expresivo.
21	I.5. Referentes a la propuesta en animación.
25	II. METODOLOGÍA Y CRONOGRAMA
28	III. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y PROCESO DE REALIZACIÓN
29	III.1. Guión.
33	III.2. Voz en off.
33	III.3. Storyboard.
34	III.4. Animática.
35	III.5. Producción.
37	III.6. Post-producción.
37	III.7. Vídeo.
39	III.8. Audio.
40	CONCLUSIONES
42	FUENTES DOCUMENTALES
45	ANEXOS: DVD

CURRÍCULUM

Elisabet Justicia Alcocer

Nacida en Alicante, el 4 de marzo de 1984.

Teléfono: 626568237

Email: miss.sabbeth@gmail.com

Web: www.elisabbeth.blogspot.com

FORMACIÓN ACADÉMICA

2010-2011 Máster en Producción Artística (UPV)

2008-2010 1er Ciclo Licenciatura en Publicidad y RRPP (UA)

2007-2008 Especialista Profesional en Animación:Arte e Industria (UPV)

2002-2007 Licenciatura en Bellas Artes (UPV)

EXPERIENCIA LABORAL

- 2011 Plataforma per la Sobirania alimentaria, Alicante (Ilustración del folleto promocional).
- 2010 Revista *Ecoeco*, Alicante (Ilustración para la portada de la revista y colaboración con más ilustraciones para el interior).
- 2009 Revista *Alborada*, Elda, Alicante (Colaboración con ilustraciones para la revista).
- 2008 Goatxa y Sra García, Elda, Alicante (Prácticas de empresa. Diseño gráfico, gráfica publicitaria y animación web).
- 2007 Restaurante CaSento, Moncada, Valencia (Diseño y decoración del restaurante. Elaboración de colección de cuadros).
- 2005 - 2006 Carrefour S.A. Petrer, Alicante (Decoradora. Diseño de carteles del hipermercado y colocación).

ACTIVIDADES

- Abril 2011 Exposición colectiva APIV "Aventura de Paper" (Feria del libro, Viveros, Valencia).
- Enero 2011 Exposición individual de ilustración (Ibi, Alicante).
- Abril 2010 Exposición colectiva APIV "Quaderns de viatge" (Feria del libro, Viveros, Valencia).
- Marzo 2010 Exposición individual de ilustración (Elda, Alicante).

Enero 2010	Exposición individual de ilustración (Sax, Alicante).
Septiembre 2009	Selección y proyección de Cortinilla en el Festival Internacional Animadrid (Pozuelo de Alarcón, Madrid).
Septiembre 2009	Exposición individual de ilustración (Elda, Alicante).
Septiembre 2008	Selección y proyección de Cortinilla en el Festival Internacional Animadrid (Pozuelo de Alarcón, Madrid).
Mayo 2007	Animación en colaboración de actividades culturales - Foro Int. Infancia y Violencia (Centro Reina Sofía, Valencia).
Mayo 2006	Exposición colectiva "i punt" (Quart de Poblet, Valencia).
Diciembre 2005	Exposición colectiva Día Internacional de la lucha contra el SIDA "Hazte la prueba" (Sala de exposiciones Cevisama, Valencia).
Diciembre 2004	Animación para el Día Internacional de la lucha contra el SIDA (Canal de TV de la UPV, Valencia).
Junio 2002	Exposición colectiva "Hogueras Experimentales" (Sala de exposiciones Juana Francés, en colaboración con el inst. alicantino de cultura Juan Gil-Albert (Alicante).
Febrero 2001	Primer premio nacional de dibujo. Ministerio de Medio Ambiente (Dirección general de la conservación de la naturaleza).

INTRODUCCIÓN

Palabras. (Ausencia de) palabras que se presuponen sobre puntos suspensivos.

Investigar las palabras puede mostrarnos cómo utilizar la retórica de manera sutil e inteligente, facilitando así la comunicación. Impresiona el hecho de que no se pueda vivir sin hablar. Sería agradable vivir sin palabras, basando nuestra comunicación en otros canales. Cuanto más se habla, menos parecen significar las palabras, ya que éstas deberían expresar exactamente lo que se quiere decir, y eso no siempre es posible. Las palabras nos traicionan así como nosotros las traicionamos a ellas. No obstante, sentimos la necesidad de expresarnos, de comprendernos y para ello hay que pensar, y los pensamientos se enmarcan con palabras. No se piensa de otro modo, por lo tanto, para comunicar hay que hablar. Nuestro pensamiento está sujeto a nuestras palabras, no se piensa más allá de lo que se puede nombrar. Sin embargo, se siente más allá. ¿Cómo se traducen entonces estos sentimientos? Sería agradable vivir sin palabras... Oscilamos entre las palabras y el silencio al igual que oscilamos entre el pensamiento y el sentimiento. Pensar y hablar parece ser lo mismo. Está escrito por Platón¹, es una idea clásica. Uno no puede distinguir el pensamiento de las palabras que lo expresan. Un momento de pensamiento sólo puede ser captado por las palabras. Existe miedo a no encontrar la palabra exacta. Los errores producidos por no encontrar la palabra adecuada son mentiras muy sutiles.

Suponer que quien conoce puede realmente interpretar y que la

¹ PLATÓN. *Fedro, o de la belleza*. Madrid. Ed. Aguilar. 1982. *El Fedro* es un diálogo platónico posterior a *La República* que presenta muchas afinidades temáticas con *El banquete*. Es de la penúltima fase de la obra de Platón y fue escrito en el año 370 a. C.

interpretación es acierto, sería la única forma de alentar para poner palabras en lugar de puntos suspensivos. No obstante, esta posibilidad se presenta como utópica. Los puntos suspensivos liberan momentáneamente el dilema, amplían la libertad en la comunicación al no encadenar, en primera instancia, los pensamientos con palabras. Sin embargo, esta figura es un arma de doble filo, pues en una comunicación multilateral supone un riesgo para el correcto entendimiento entre las partes.

Todas estas cábalas se han querido recoger en este proyecto, cuyo objetivo primario es exponer esta conjetura entre palabra y pensamiento.

OBJETIVOS

A. GENERALES

1. Realizar un cortometraje de animación de calidad, con el que exponer la complejidad de la palabra en la comunicación de los sentimientos. Para ello, se utiliza el uso de los puntos suspensivos como nexos narrativos. Otro objetivo vinculado a esto es mostrar la dificultad de asignar ciertas palabras a algunos conceptos inmateriales del espíritu humano.
2. Difundir el corto en concursos, festivales y certámenes, del audiovisual tanto nacionales como internacionales.

B. ESPECÍFICOS

1. Desarrollar los conocimientos adquiridos en las asignaturas del Master de Producción Artística, aplicándolos de la manera más apropiada en la concepción y desarrollo del cortometraje.
2. Conseguir una abstracción estética propia y atractiva para el espectador, que adquiera sentido gracias al uso de la imagen-metáfora, conseguida mediante la técnica de animación dibujada, apoyada en la metamorfosis y en el guión narrado en voz en off.
3. Aunar sonido y animación para que formen una unidad y, de este modo, la narración envuelva a la imagen para transmitir correctamente el concepto del corto.
4. Despertar el interés del espectador para que se adentre en el cortometraje y sea capaz de interpretar el final de la historia de forma subjetiva, ya que se presupone un final abierto.

I. DESARROLLO CONCEPTUAL

I.1. CONCEPCIÓN DE LA IDEA

La concepción de los puntos suspensivos como expresión simbólica del dilema entre palabra y pensamiento es la culminación de una necesidad personal que tuvo que recorrer un largo camino antes de ser satisfecha.

Desde un principio se esbozó una protagonista femenina para el cortometraje. Este personaje caracterizaba una necesidad de expresión frustrada, un silencio obligado por alguna carencia o imposibilidad en la transmisión de palabras. La protagonista padecía una suerte de afonía simbólica.

En este punto, sin embargo, se puso de relieve la cuestión primaria: había que responder el por qué no conseguía articular los pensamientos y traducirlos a palabras. Para documentar y tratar de encontrar una razón a esta afonía se buscaron causas metafóricas o fisiológicas. En ese momento se contempló la posibilidad de que la protagonista padeciera algún trastorno o disfunción. Surgió entonces la afasia²: la pérdida o trastorno de la capacidad del habla por diversas razones, relativas al área del lenguaje en el cerebro. Tras estudiarla detenidamente, esta variable se antojaba imprecisa y demasiado vaga, ya que existían diversos tipos de afasia, que afectaban a diferentes regiones y habilidades y tenían diferentes consecuencias. Introducirse más en ello era alejarse diametralmente de la idea principal: la dificultad de traducir los pensamientos en palabras.

En este punto hubo una nueva revisión del dilema palabra-pensamiento en su concepción más pura. Se plantearon nuevas cuestiones sin

² Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua española*. Vigésima segunda edición. 2001. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=afasia

resolver. ¿Sirven las palabras para clarificar los pensamientos o para cercarlos y sesgarlos? ¿Qué pasa con aquellos pensamientos o sentimientos que no tienen la palabra exacta que los represente? El propio proyecto se complicaba, ya que existía la posibilidad de que la barrera entre pensamiento y palabra fuera insalvable como para incluso abordarla y concluirla satisfactoriamente en este trabajo.

Para superar esta coyuntura se recurrió a la revisión de literatura clásica que pudiera esclarecer el dilema y el estancamiento de la idea. El autor clave fue Platón que, sobre todo con Fedro y su apología a la retórica, ayudó a guiar el proyecto. Las cuestiones, lejos de resolverse, evolucionaban, haciendo surgir otras preguntas. Si la conversión de pensamientos en palabras era una tarea ardua, ésta multiplicaba su dificultad si existía la necesidad de transmitir esta traducción a un receptor, ya que se luchaba también con su capacidad de interpretación. Ésta dependía de variables como las condiciones de recepción, el pleno entendimiento de las palabras utilizadas, etc. Sin embargo, existía la conciencia de la imposibilidad de vivir sin palabras. Algo tan voluble, aparentemente etéreo y efímero como las palabras significan cosas, conducen a acciones³. Por tanto, no pueden obviarse. Pero se planteaba la posibilidad de que, en ocasiones, más que una ayuda, constituirían un riesgo en la comunicación; sobre todo si ésta se daba entre dos personas.

Se necesitaba entonces un símbolo o figura capaz de albergar todas estas dudas. Un símbolo o figura que otorgara la responsabilidad interpretativa al receptor y liberara de esa carga al emisor. Un símbolo o figura que pudiera establecer incluso un juego retórico entre las partes. Después de revisar metáforas y recursos lingüísticos se recurrió a los puntos suspensivos como la mejor opción. Esta figura, en uno de sus

³ *“Puesto que el poder de las palabras se encuentra en que son capaces de guiar las almas [...]”* PLATÓN. 1982. Opus cit. P. 57.

posibles usos, constituye un contenedor de palabras e ideas que se suponen sin ser puestas. El emisor cede la responsabilidad al receptor. El dilema entre pensamiento y palabra se diluye aparentemente al volcarlo en unos puntos suspensivos, hay un traspaso de poder a través de esta figura.

Para poder transmitir esta idea se escribió una pequeña trama que justificara un juego con puntos suspensivos, cuyo trasfondo albergaría la eterna batalla entre pensamiento y palabra. Por ello y para no perder la esencia de la idea principal, el final del cortometraje se dejó escrito también con puntos suspensivos.

I.2. LA IDEA DE LA PALABRA

La idea de la palabra según Platón es de suma importancia, ya que se utiliza la palabra como fuente primordial de conocimiento y comunicación. La palabra es un organismo vivo y canal mediante el cual se transmite esa semilla inmortal, que induce a la memoria a captar las ideas que son auténticas.

Estudiar y conocer a Fedro nos conducirá a escribir palabras portadoras de simientes de otras palabras, que perduran en el tiempo y resisten el olvido. Piensas, escribes, comunicas; y así quedará en la memoria del receptor.

Los hombres alcanzan el conocimiento de las formas mediante la actividad dialéctica. Esto hace posible el hecho de extraer la esencia de las cosas y ponerla al servicio del conocimiento. La retórica, entonces, ayuda con la capacidad que le otorga al lenguaje para persuadir a los hombres. Sin embargo, sabiendo que el arte de las palabras queda

dañado en su raíz. ¿Cómo sabemos si somos hábiles para encontrar las palabras exactas?. Cualquier retórica que con ella se construye, no conduce sino a la apariencia. Es por ello, que las palabras pueden convertirse en un pálido reflejo al pretender traducir el verdadero sentimiento.

Los conceptos pueden ser alumbrados y alimentados de significados, ya sea por la retórica o por cualquier forma de arte que pueda manipular el lenguaje o la escritura, y a través de los mismos, ayudados por la facilidad de comprensión del oyente. Es en este momento cuando se corre el enorme riesgo de tergiversar esos conceptos, ya que todo se confía a ser leído como corresponde. La traducción no siempre es acertada y el riesgo, entonces, es mayor.

I.3. USOS FORMALES DE LOS PUNTOS SUSPENSIVOS

Por lo que respecta a los usos formales de los puntos suspensivos, La RAE (Real Academia Española de la Lengua) define los puntos suspensivos como:

Signo de puntuación formado por tres puntos consecutivos (...) —y sólo tres—, llamado así porque entre sus usos principales está el de dejar en suspenso el discurso⁴. No obstante, este signo tiene varios usos gramaticales, tales como indicar la existencia de una pausa transitoria en el discurso o interrumpirlo cuando el receptor conoce lo que se esconde tras esos puntos suspensivos. El uso que puede vincularse con mayor fidelidad al que se usa en este cortometraje es el que la RAE acoge con la siguiente definición: Cuando, por cualquier otro motivo, se desea dejar el

⁴ Real Academia Española. 2001. Opus Cit, <http://buscon.rae.es/dpdI/SrvltConsulta?lema=puntossuspensivos>

enunciado incompleto y en suspenso: *Fue todo muy violento, estuvo muy desagradable... No quiero seguir hablando de ello.*⁵

I.4. LA ANIMACIÓN COMO MEDIO EXPRESIVO

La animación es por naturaleza, un procedimiento basado en el desglose del movimiento en acciones secuenciadas imagen a imagen, para crear con su reproducción ordenada una nueva realidad. La cadencia de cada imagen puede variar según el soporte. En el caso de cine o vídeo será de veinticuatro a veinticinco veces por segundo respectivamente.

El dibujo en la animación consiste en fijar las imágenes en movimiento, representar la trayectoria del mismo, las líneas de acción y la coreografía de un personaje animado. La animación clásica aúna la habilidad del dibujo profesional con técnicas muy depuradas de interpretación. Tradicionalmente se ha creído que la combinación de estos dos factores es el mejor modo de aplicar el dibujo a la animación (véanse los logros conseguidos por el estudio Disney). Sin embargo, actualmente, podemos apreciar que existen otros modos de aplicar la animación y en los que sigue funcionando el dibujo.

En obras como *Fantasia* (1940) se puede observar un mayor grado de abstracción inspirado en las bellas artes y en el diseño gráfico. Por ello, se ha elegido esta técnica artística para la realización del cortometraje. De este modo, gracias a la animación se puede explotar una nueva perspectiva en el mundo del dibujo y ampliar su vocabulario, teniendo en cuenta el estilismo de la animación clásica, pero sin olvidar que hay otros enfoques y otros procesos en los que el dibujo es esencial e intrínsecamente distinto.

⁵ Ibidem, <http://buscon.rae.es/dpdI/SrvltConsulta?lema=puntossuspenivos>

Una de las características más importantes de estos enfoques y procesos es el modo en el que el dibujo ayuda a pensar en la estructura narrativa y facilita la visualización de ideas y conceptos.

La idea de uno de los principales animadores de la época dorada de Disney, Ollie Johnson (1912-2008): “No ilustres palabras o movimientos mecánicos. Ilustra ideas o pensamientos, con actitudes y acciones”⁶, da a entender que en la animación dibujada a mano, es tan importante la reflexión durante el proyecto, como la ejecución de fases de acción gráfica bien expresadas técnicamente.

Gracias a la aportación de este animador, se amplía la definición del concepto de animación que se tenía anteriormente. Así pues, animar consiste en ver, recordar, proponer una interpretación y delinear conceptos al mismo tiempo que dibujar. Por lo tanto, el dibujo, para cualquier clase de animación, es un lenguaje de expresión completo.

Una de las más famosas definiciones del concepto de animación vino de la mano de Norman McLaren, un influyente fundador del departamento de animación de National Film Board de Canadá. McLaren confesó en una ocasión:

La animación no es el arte de varios dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada frame es mucho más importante que lo que existe en cada frame. La animación es, por lo tanto, el arte de manipular los huecos invisibles que yacen

⁶ Nota extraída de la conferencia *El proceso de la animación*, de Ollie Johnston. Traducida por Ernesto Pfluger. <http://www.animation.dreamers.com>

entre los frames.⁷

Esta declaración abre todo un abanico de posibilidades en el arte animado. De este modo, la experimentación se convierte en un requisito fundamental del dibujo en la animación, pues da lugar a una gran variedad de resultados.

El dibujo se forma y se transforma, gracias a la animación, convirtiendo las ideas en líneas de interpretación y de expresión personal. En palabras de Paul Wells⁸: “*La animación es la copia impresa de la memoria psicológica*”.⁹

I.5. REFERENTES A LA PROPUESTA EN ANIMACIÓN

Tras el visionado y análisis de multitud de cortometrajes de animación durante la Licenciatura de Bellas Artes y el Master de Producción Artística, y entre todos, algunos de estos filmes animados y varios autores en concreto, han influido especialmente en la realización y el estilo de *Los puntos suspensivos te delatan*.

⁷ Georges Sifianos publicó una carta que le escribió McLaren en 1986, en la cual explica su propio significado. La fecha en la que McLaren hizo esta declaración es desconocida, pero es probable que hiciese dicha mención durante los años cincuenta. Apareció en la publicación de André Martín, *Les cinéastes d'animation face au mouvement* (Poitiers Imprimerie Daynac, n.d.) y *Cinema 57* (1957), y fue reeditada en varias publicaciones más recientes.

SIFIANOS, George. “21 The Definition of Animation: A Letter from Normal McLaren”. *Animation Journal* 3, 2. Spring 1995. P. 62-66.

⁸ Director de la Academia de Animación de la Escuela de Arte y Diseño de la Universidad de Loughborough.

⁹ WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. *Dibujo para animación*. Barcelona. Ed. Blume. 2010. P. 24.



Fig. 1. Secuencia de frames extraída de la película *Hail Mary*.

A este respecto destacamos a Maureen Selwood (*Flying Circus*, 1995, *Hail Mary*, 1998, *Drawing Lesson*, 2006), por su forma de tratar el dibujo y la metamorfosis de las formas, para crear un discurso visual muy interesante, mediante el movimiento y la transformación, lo que se ve reflejado en algunos planos de nuestro cortometraje (Fig. 1). Al igual que la línea de acción y la vibración del trazo del dibujo han sido inspirados por el característico estilo del dibujo animado de Joanna Quinn (*Girls Night Out*, 1987).



Fig. 2. Secuencia de frames extraída de la película *Die Kreuzung*.

Raimund Krumme es otro de los referentes y sus famosos trabajos *Seiltänzer* (*Funambulista*, 1986) y *Die Kreuzung* (*La intersección*, 1991) han sido importantes ejemplos en los que nutrirse. La ausencia de escenarios y fondos, el uso del papel en blanco como base para una animación creada únicamente con tinta negra, y el gran control que muestra experimentando con las perspectivas, han sido muy tenidos en cuenta a la hora de decidir la estética y la composición del storyboard del

corto (Fig 2). Por otro lado, también han influido considerablemente los trabajos como: *Diario* (2000), de Vuk Jevremovic, por el tratamiento gráfico y el uso del lápiz, con un movimiento muy enérgico del trazo en movimiento; y *Thought of You* (2010), de Ryan Woodward, cuya metamorfosis en las formas ha sido de gran interés para este proyecto (Fig. 3). En un principio también se pensó en algunas obras de autores como J. Hodgson y Joanna Priestley, característicos, entre otras cosas, por el uso de la tipografía en sus cortometrajes. No obstante, se desechó esa idea, aunque existen varios planos en el proyecto donde aparecen palabras animadas.



Fig. 3. Secuencia de frames extraída de la película *Thought of you*.

Con todo, el trabajo cada vez se fue centrando más en conseguir una sucesión de imágenes que apoyaran o complementaran al texto. Por este motivo, se tomó como otro gran referente el último trabajo de la artista española Isabel Herguera, *Ámar* (2010). En este corto animado predomina la historia narrada en voz en off (locución hecha por la misma autora), que es acompañada por toda una labor de animación de personajes y fondos que apoyaban dicha historia (Fig. 4). Pese a que en *Los puntos suspensivos te delatan* no aparecen personajes, se ha tenido muy en cuenta la forma de tratar el texto y la modulación de la voz que utiliza Isabel Herguera para acompañar su historia. En este corto se observa un tratamiento exquisito de las formas, que corresponden perfectamente a cada palabra narrada.



Fig. 4. Secuencia de frames extraída de la película *Ámar*.

Por último, y pensando exclusivamente en la carga de las historias y los finales, más o menos abiertos, aparecen en las inspiraciones los guiones y temas tratados por Suzie Templeton (*Dog*, 2001, *Peter and the Wolf*, 2006). La obra de esta animadora y escritora de cine, ha sido de gran influencia a la hora de trabajar el guión del cortometraje, eligiendo un tema complejo, un final abierto y una ambigüedad que pretende llamar la atención del espectador. Con ello se pretende conseguir que sea él mismo quien rellene los puntos suspensivos que se le ofrecen, con la interpretación del final que más le seduzca en el momento del visionado.

II. METODOLOGÍA Y CRONOGRAMA

El Máster en Producción Artística (con la especialidad en Arte y Tecnología) ha sido visto como una oportunidad de adquirir conocimientos y aprovecharlos para desarrollar un proyecto final que beba de cada una de las asignaturas cursadas.

La línea de intensificación de dibujo siempre ha sido prioritaria en mi formación académica y, como tal, ha seguido presente en las asignaturas elegidas del presente Máster. Considero que es muy importante conseguir un desarrollo de la formación artística-plástica a través de las representaciones formales y estructuras bidimensionales. Por ello, siempre he creído que el dibujo es un componente básico en mi formación y así, se ha hecho presente en los proyectos desarrollados en cada asignatura.

Uno de los objetivos principales de este año ha sido conseguir una especialización en diversos campos relacionados con el dibujo y la imagen. Ámbitos afines tanto en la rama de la imagen digital (asignatura *Efectos visuales en la post-producción* y *Fotografía industrial y publicitaria*), como en la adaptación del estudio del dibujo a los avances tecnológicos actuales (*Diseño y comunicación creativa*, *Diseño editorial* y *Diseño y creación artística*).

La realización de un cortometraje de animación como trabajo final de Máster siempre ha estado presente en la mente. Por ello, se han cursado las tres asignaturas relacionadas con la animación que se ofertaban: *Animación para la difusión científica, promoción y publicidad*, *Movimiento en la animación artística y experimental*, en la que se investigó sobre las posibles técnicas a utilizar en el cortometraje y *Animación: de la idea a la pantalla*, donde se desarrolló la animática del futuro proyecto.

Tras descubrir que el dibujo ofrece imágenes de muchos tipos y que detrás de cada imagen existe una historia privada que esta imagen, de algún modo, cuenta, fue sencillo enfocar el TFM hacia un cortometraje de animación.

CRONOGRAMA:

Partes del proyecto y fechas para su realización:

- Idea: Noviembre – Diciembre de 2010
- Guión: Febrero de 2011
- Story-board: Marzo de 2011
- Animática: Abril – Mayo de 2011
- Voz en Off: Abril – Junio de 2011
- Animación: Mayo – Julio 2011
- Tratamiento digital de las imágenes: Julio – Agosto 2011
- Edición y sonorización: Agosto 2011
- Memoria y maquetación: Junio – Septiembre 2011

Debido a la complejidad de algunas de las partes del TFM, como la concreción de la idea, la búsqueda de la información para reflejar exactamente el problema tratado o la traducción del texto en imágenes animadas, y a la realización de los proyectos de cada asignatura durante el curso, el cronograma sufrió algunos cambios:

La fecha para la grabación de la voz en off definitiva fue pospuesta hasta el final debido a las numerosas pruebas realizadas anteriormente con la locutora.

El tratamiento digital de las imágenes fue menor, debido a un mayor número de dibujos realizados directamente con la tableta gráfica, evitando así un escaneado y retoque posterior. Por lo tanto, se vio aumentado el tiempo utilizado para la animación y reducido el tiempo de tratamiento posterior.

III. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y PROCESO DE REALIZACIÓN

En la realización de este cortometraje como Trabajo Final de Master se pretende presentar al dibujo, no sólo como mediador, sino como facilitador de ideas.

El dibujo en este corto es una herramienta para dar forma a una idea a través de una estrategia expresiva, gráfica o ilustrativa. Se utiliza, por tanto, para reflejar la abstracción conceptual de la palabra. La concepción del uso del dibujo se contrapone, por ejemplo, al estilo clásico de los famosos estudios Disney, que dan prioridad al retrato de la personalidad y la convicción a través del dibujo.

La animación sigue siendo la base de la mayor parte de los trabajos que, actualmente, se piensan ya cubiertos por el desarrollo informático. Es por ello que, en este cortometraje, se pretende ensalzar el poder del dibujo llevado a la pantalla con el mínimo retoque digital.

El trabajo realizado reúne técnicas de dibujo y una ayuda audiovisual básica para el montaje y la post-producción.

El dibujo puede simplificar y complicar, reducir y ampliar una idea y, en cualquier contexto, puede servir para definir lo que podría entenderse como la arquitectura narrativa. Bien se presente ésta como una premisa visual, un personaje, un entorno, el punto de vista o la perspectiva (ya sea material o metafórica) y, sobre todo, la forma de expresión. Por ello, en este proyecto, se juega con una potente imagen en movimiento acompañada de una narración en voz en off, que permitirá al espectador captar la relación entre la psicología de la práctica creativa y sus aplicaciones técnicas.

III.1.GUIÓN

El guión está formado por un texto que posee una estructura narrativa interna y una jerarquía, basada en la causa-efecto, con un orden temporal cronológico pero abstracto, es decir, no situado en un tiempo concreto.

Por otro lado, la historia narrada posee unas distribuciones formales que permiten avanzar la acción del cortometraje. De este modo, el texto se divide en cuatro párrafos principales y una parte final. Cada párrafo contiene un núcleo temático interno y se ancla con el siguiente por un enlace de forma y fondo.

El primer párrafo, que da inicio al corto, busca introducir y situar la historia. El corto pretende mostrar una parte concreta de una historia más extensa. El primer párrafo sirve para que el espectador pueda crear una línea temporal imaginaria y una situación previa a la expuesta al corto. Se podría hablar, por tanto, de un inicio en *media res*¹⁰. Para evidenciar lo expuesto anteriormente se utilizan diversos recursos gramaticales: “Siempre me confundiste con tus cartas”.

Además, se introducen los puntos suspensivos como protagonista y conductor de la acción: “Y con lo mucho que te gustaba acabar ciertas frases con puntos suspensivos”; y se expone la dependencia emocional que provocan en el emisor del texto: “Aquella, en realidad, que yo quería que te apeteciera a ti”.

El núcleo temático del primer párrafo sirve como pretexto para introducir el del segundo: “Convertías esta figura en una costumbre. En un juego divertido”. En este punto, los puntos suspensivos establecen una suerte de pasatiempo entre emisor y receptor. Con este juego, en el que es

¹⁰ Es una técnica literaria donde la narración se inicia en mitad de la historia, en vez de en el comienzo.

otorgado el poder al emisor, se pasa al tercer párrafo.

En el tercer párrafo hay un punto de giro respecto a su predecesor. Este cambio también condiciona la historia. Si antes se desprendía ilusión y poder, ahora éste se le ha quitado y hay miedo por una posible interpretación errónea, por el riesgo que en realidad supone completar los puntos suspensivos: “Me obligabas a decidir”, “Así me controlabas”. Cabe destacar que, a lo largo de los párrafos, la dependencia emocional entre emisor y receptor cambia de cariz al igual que la historia. Así, ahora el emisor se hace consciente de esta dependencia: “Y, en el fondo siempre deseaba que lo que me dictaba la cabeza hubiera coincidido con el trazo de tu mano.”

El último núcleo temático se da en el cuarto párrafo, en el que el emisor incluye al receptor y expone las consecuencias del juego establecido con los puntos suspensivos: “No, no me gustaba este juego. Pero no podía dejar de jugar”. En este último párrafo el emisor se reprocha la adicción a los puntos suspensivos y, al final, da un giro e incluye al receptor en su misma situación: “La verdad es que nadie tenía el control”. De este modo, se precede a las líneas finales, que constituyen el final abierto del cortometraje.

La frase final, enmarcada entre puntos suspensivos a propósito, resume lo que se quiere transmitir a lo largo del corto: cómo los puntos suspensivos obligan al lector a suponer, arriesgándose, por tanto, a una interpretación correcta o errónea siempre que dependa de las intenciones comunicativas de un emisor previo.

El espectador se convierte entonces, sin quererlo, en el protagonista del corto, una figura vicaria del receptor, al tener que interpretar qué se quiere decir con la sentencia final. Esto supone un riesgo, ya que el sentido personal que se le dé al corto puede cambiar por completo la historia.

Guión:

Siempre me confundiste con tus cartas. Y con lo mucho que te gustaba acabar ciertas frases con puntos suspensivos. Adorabas terminar sin terminar, dejando que mi imaginación completara los huecos de papel en blanco que olvidabas a propósito. Tres sencillos puntos, tan moldeables que podían tomar cualquier tipo de forma, aquella que a mí me apeteciera en ese momento. Aquella, en realidad, que yo quería que te apeteciera a ti. Los puntos suspensivos contribuían a nublar tu halo de misterio. Así no me lo dabas todo. Así guardabas lo que tú querías en cada momento. Me obligabas, entonces, a escribir las líneas y a leer entre ellas. Y así teníamos otra excusa para abrir de nuevo el buzón. Un día más.

Convertías esta figura en una costumbre. En un juego divertido. Un juego que parecía divertido. Una constante lucha por vencer, por transformar partes mudas en palabras. Un continuo diálogo basado en la incertidumbre. Lograbas difuminar el significado de los puntos suspensivos. Y dejabas que yo se lo diera. Me dabas el poder de elegir. Bien o mal. Correcto o incorrecto. Pero no importaba. Yo elegía. Yo tenía la ventaja. Yo ponía y quitaba a mi antojo. Yo tenía el poder. El poder de sorprenderte. De dirigir el rumbo.

Pero me equivocaba. No tenía ese poder. Y, en realidad, no me gustaba. No me gustaban porque, con ellos, me convertía en autora de la mitad de tus cartas. Sin tinta dibujaba mis ilusiones

uniendo tres sencillos puntos. Sin tinta plasmaba mis pensamientos en tus huecos. Creabas un camino y te parabas para que yo decidiera qué desvío tomar. Me obligabas a decidir. A suponer. A caminar. A elegir las palabras. Así me controlabas. Y yo rellenaba tus partes vacías con mis deseos. Y, en el fondo siempre deseaba que lo que me dictaba la cabeza hubiera coincidido con el trazo de tu mano.

No, no me gustaba este juego. Pero no podía dejar de jugar. Y sé que, en el fondo, a ti tampoco te gustaba. Te escondías detrás de los tres puntos. Y no lo hacías sólo para controlarme. Los usabas como una coraza, como un seguro. Me dabas a elegir para que fuera yo la que se expusiese. Abrías así mis cajones. Poco a poco. Yo escogía las palabras. Y tú limitabas el riesgo. Yo daba los significados. Y tú escapabas de la sorpresa. Según tú, yo tenía el control del juego. Dejabas que yo pensara que esa era la verdad. Y la verdad es que nadie tenía el control. La verdad era que las cartas, que lo eran todo, no eran casi nada.

Ahora, sin embargo, estás aquí. Te miro a los ojos. Me miras. En silencio. Y ya no me pregunto qué quisiste decir en aquellas cartas. Ahora sobran las palabras.

...Los puntos suspensivos te delatan...

III.2.VOZ EN OFF

La locución es, junto con la imagen, otro de los elementos principales de este cortometraje. Debido a la complejidad temática a la que se enfrenta el proyecto, se ha optado por el uso de un trazo característico en el dibujo, de una sola tinta y composiciones predominantemente abstractas. Esta decisión impulsó la elección de una voz con unos matices tímbricos especiales, capaces de envolver toda la imagen.

La dicción, la interpretación y las características formales de la voz, incluyendo el tono, timbre e intensidad, fueron los parámetros primarios que se tuvieron en cuenta para elegir la protagonista de la locución. La voz finalmente escogida es una voz femenina, dulce pero madura, capaz de interpretar los diferentes estados emocionales por los que pasa la protagonista.

III.3.STORYBOARD

Gracias al storyboard conseguimos una traducción visual del guión. Esta traducción puede ilustrar fielmente la narración o apoyar la historia. Se trata, por lo tanto, de un guión visual.

El desarrollo de esta parte de la pre-producción facilitó la definición de la imagen del cortometraje. El storyboard, por tanto, se convierte en una manera de crear nuevas ideas visuales y narrativas que acompañan la otra unidad principal del proyecto, el texto.

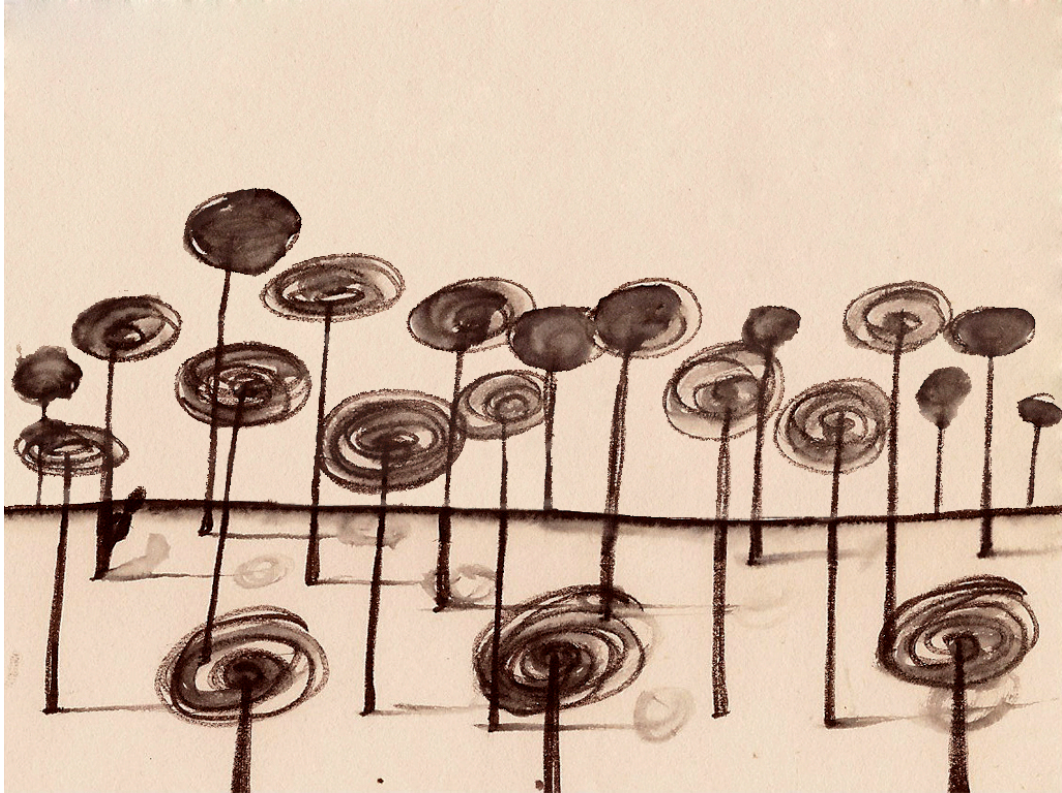


Imagen correspondiente al storyboard de *Los puntos suspensivos te delatan*.

Las imágenes que componen el storyboard hacen hincapié sólo en lo gráfico y funcionan como un ente individual y, a su vez, complementario a la descripción escrita (voz en off).

III.4.ANIMÁTICA

La síntesis capturada de las imágenes del storyboard, ajustadas a la pista de audio preliminar que narraba el guión, dieron lugar a la animática.

Esta versión de prueba de la animación, fue ajustada a los tiempos del audio, previamente adaptado a su correspondiente timeline (línea temporal). De este modo, se definió con mayor exactitud la traducción visual que acompañaría al texto.

Este último paso de la pre-producción sirvió para descubrir si la historia funcionaba, ver los planos que habría que alargar o acortar, añadir o suprimir y comprobar si la voz en off, pensada en un principio como única unidad de audio, necesitaría algún apoyo extra.



Imagen extraída de la animática de *Los puntos suspensivos te delatan*.

Una vez conseguida la sincronización deseada entre imágenes y audio y ajustada al tiempo deseado (3'30"), la animática se dio por finalizada.

III.5.PRODUCCIÓN

La producción en animación es el proceso de creación de imágenes consecutivas que creen la ilusión de movimiento, utilizando el estilo de animación ya establecido previamente, en nuestro caso gráfico.

Durante este proceso, y a pesar de las abstracciones gráficas que aparecen en algunos planos, se mantiene una integridad en el estilo del dibujo. De este modo, se mantiene la perspectiva personal que conlleva un cortometraje de autor.

Esta unidad en el estilo le otorga, también, un valor simbólico y original, gracias al cual, se dota a la animación de significado y efecto.

El proceso de producción de un cortometraje de esta clase se centra, por lo tanto, en la propia animación. En este proyecto en concreto, ha consistido en la realización de un dibujo tras otro manteniendo el estilo y respetando el ritmo marcado por el audio grabado previamente. Es importante establecer esta estructuración jerárquica entre ambas partes ya que, como se ha citado anteriormente, la representación visual es un apoyo a la historia narrada.



Imágenes correspondientes al cortometraje *Los puntos suspensivos te delatan*. La imagen de la derecha ha sido creada de forma analógica. La imagen izquierda, por el contrario, fue dibujada con un medio digital.

La realización de los dibujos ha sido alternada utilizando la misma técnica con herramientas diferentes. Algunas partes de la animación han sido creadas de forma analógica, utilizando tinta sobre el papel para un escaneado posterior. Otra gran parte de los dibujos, sin embargo, han sido realizados con un medio digital (tableta gráfica), para ahorrar tiempo en la post-producción y el tratamiento de dichas imágenes. A pesar de

esto, la apariencia del cortometraje no se ha visto alterada ya que, tanto los dibujos analógicos como los digitales guardan el mismo estilo en el trazo y en el uso de la tinta sobre el papel. Por lo tanto, el resultado visual es, aparentemente, el mismo.

III.6.POST-PRODUCCIÓN

La imagen en movimiento es el medio por el que se expresa el cortometraje de animación. Conseguir esto es, por tanto, la finalidad del proceso de post-producción.

Durante la estructuración de las imágenes y el audio se elige el procedimiento y el estilo que mejor se adapta para expresar el contenido que se espera con dicho proyecto.

Teniendo en cuenta que este conjunto de imágenes va acompañado por el audio, toda la edición de la imagen es ajustada al texto narrado haciéndola coincidir con la línea temporal correspondiente.

Este proceso puede verse como el más minucioso y contenido de todo el proceso de realización, pero es, a la vez, el más importante para conseguir una perfecta adecuación imagen-texto.

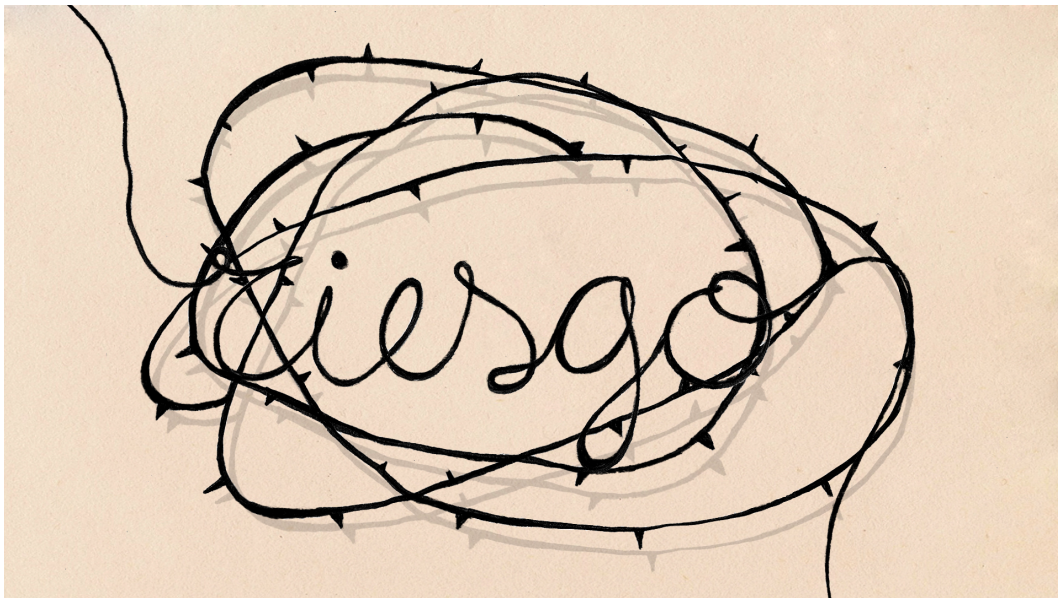
III.7.VÍDEO

La edición de las imágenes empieza con el escaneado de las mismas, una vez terminado el proceso de animación a mano.

Tras el escaneado, se equilibran todas las imágenes tanto en color y tamaño para evitar los saltos de luz y movimientos indeseados. Este

retoque digital supone un trabajo sencillo aunque laborioso debido a la multitud de imágenes a retocar. Éste consiste, únicamente, en unificar todos los dibujos antes de comenzar el montaje definitivo.

El siguiente paso para la edición de las imágenes es el montaje. Para ello se tiene en cuenta el *timing* del cortometraje y las pautas marcadas por la voz en off. El ajuste, por lo tanto, ha de ser preciso ya que el vídeo supone un apoyo a la narración y existen imágenes que ilustran ciertas palabras de dicho texto.



Frame extraído del cortometraje *Los puntos suspensivos te delatan*, haciendo referencia a un momento exacto de imagen-texto que ilustra fielmente lo que narra la voz en off.

Gracias al programa de edición Adobe Premiere, conseguimos un vídeo que consta de todos los originales escaneados respetando el ritmo de la animación y el *timing* antes mencionado. En una posterior edición con After Effects se consiguieron algunos efectos de *travelling*, *zoom out*, *zoom in* y otros efectos de vídeo vistos en el corto y no generados en la primera animación.

III.8.AUDIO

Al obtener una pista de audio definitiva con la voz en off, en la que la entonación, el timbre y la interpretación eran los correctos, se ajustaron los demás efectos sonoros. Existen varios sonidos de apoyo para enfatizar algunas partes del texto o acompañar ciertas escenas de la animación. Estos efectos son añadidos en post-producción una vez terminada la edición de imágenes y la locución.

Durante este proceso de edición es importante ajustar tanto el vídeo como el audio para conseguir así el trabajo de post-producción deseado. Esta correcta estructuración de las partes son las responsables del resultado obtenido.

CONCLUSIONES

Todos los proyectos comienzan con una idea o un estímulo concreto, necesitan una sensación generadora, la inspiración que da lugar a un proceso creativo. Ese preciso momento es el que muestra la dificultad, antes mencionada, de asignar palabras a ciertos conceptos, impulsos o sentimientos.

El obstáculo comunicativo a superar en ese punto, fue la transición entre la sensación previamente generada y la posterior representación de la misma de forma verbal o visual. Fue precisamente esa dificultad la que generó la idea para el cortometraje, cuyo análisis y búsqueda de fuentes de información referidas a dicho tema fueron de gran importancia a la hora de concretar el proyecto.

Se descubrió que el proceso creativo en animación estaba estrechamente relacionado con el modo en que se visualizaba la idea y con la técnica y el proceso con que se desarrollaría. Gracias a la facilidad que ofrece el dibujo para formar parte, de una manera más formal o improvisada, del proceso creativo, fue sencillo elegir esta técnica. El dibujo se vinculaba de este modo a la decisión de realizar un cortometraje de animación cuyo objetivo fuera transmitir la dificultad de la asignación de palabras y su ausencia representada en puntos suspensivos.

La presión que supuso el corto plazo de tiempo para la ejecución del proyecto fomentó la buena organización y la realización de un cronograma con una correcta disposición de pautas de trabajo. Gracias a este método se pudo llevar a cabo todo el proceso de trabajo cumpliendo las fechas estipuladas.

La realización del cortometraje ha supuesto todo un reto personal, tanto

desde la germinación de la idea hasta la elección de la técnica adecuada para su reproducción. Por otro lado, todo el proceso permitió una inmersión profunda en el dilema palabra-pensamiento y la aparente incapacidad de traducir ciertos conceptos o sentimientos en palabras o imágenes. Al finalizar el cortometraje, esta disyuntiva sigue presente y dichos conceptos o sentimientos no pueden más que acotarse o esconderse tras unos puntos suspensivos. Ser consciente de esta limitación lingüística no ayudará a que la comunicación sea menos arriesgada, pero dará herramientas para que los receptores encuentren significados más allá de las palabras.

FUENTES DOCUMENTALES

- ABGANO, Nicolás. *Historia de la filosofía*. Barcelona. Ed. Hora S.A. 1994. ISBN: 84-85950-06-2
- ARISTÓTELES. *Retórica*. Madrid. Alianza Editorial. 2002. ISBN: 84-206-3642-8.
- FIELD, Syd. *El manual del guionista*. Madrid. Plot Ediciones. 1996. ISBN: 9788486702281.
- FELDMAN, Simón. *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona. Ed. Gedisa. 1997. ISBN: 84-7432579-X.
- FURNISS, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. England. John Libbey & Co Ltd. 2008. ISBN: 0861966635.
- GADAMER, Hans-Georg. *Arte y verdad de la palabra*. Ed. Paidós. 1998. ISBN: 84-493-0543-8.
- HENRARD, Florence. *Sortie de bain*. Francia, 1994. 4'06". Dibujo. <http://www.youtube.com/watch?v=QNLjsfk8Auk>
- HERGUERA, Isabel. Trailer *Àmar*. España, 2010. 8'. <http://www.youtube.com/watch?v=boIVJ9vO8OY>
- HODGSON, Jonathan. Web del autor. <http://www.hodgsonfilms.com> (Referente estético. Uso de la tipografía, planos y colores).
- JAMESON NOTODOFILMFEST, Festival de cortometrajes <http://www.notodofilmfest.com> (Visionado de cortometrajes durante el proceso

- de guión/idea).
- JEVREMOVIC, Vuk. Web del autor <http://www.vukjevremovic.com>
(Referente estético, movimiento, lápiz).
 - KRUMME, Raimund. *Seiltänzer (Funambulista)*. Alemania, 1986. 9'45".
35 mm, Dibujo. <http://www.youtube.com/watch?v=aXl46Ena9Ks>
 - KRUMME, Raimund. *Die Kreuzung (La intersección)*. Alemania, 1991.
9'36" 35 mm, Dibujo. <http://www.youtube.com/watch?v=CbtK7Yol-jc>
 - MAYORAL, José Antonio. *Figuras Retóricas*. Barcelona. Ed. Síntesis
S.A. ISBN: 84-7738-218-2.
 - PLATÓN. *Fedro, o de la belleza*. Madrid. Ed. Aguilar. 1982. ISBN:
950-011-004-0.
 - PILLING Jayne and Society of Animation Studies. *A Reader in Animation
Studies*. London. Published by John Libbey & Co Ltd. 1999. ISBN:
1864620005.
 - PILLING, Jayne. *2D and Beyond*. U.K. Published by RotoVision S.A.
2001. ISBN: 2-88046-445-5.
 - PRIESTLEY, Joanna. Web de la autora. <http://www.primopix.com>
(Referente estético y uso de la tipografía animada).
 - QUINN, Joanna. Web de la autora <http://www.berylproductions.co.uk>
(Estética, lápiz y movimiento).
 - SEGER, Linda. *Como convertir un buen guión en un guión excelente*.
Madrid. Ed. RIALS, S.A. 2000. ISBN: 9788432127243

- SELWOOD, Maureen. Web de la autora. <http://maureenselwood.com>
(Referente estético. Dibujo y línea).

- SUAREZ GUEVARA, Ana B. “La idea de la palabra según Platón”. Quito, Junio de 2006. Monografías.com S.A. <http://www.monografias.com/trabajos36/la-palabra-platon/la-palabra-platon.shtml>

- TEMPLETON, Susie. Web de la autora <http://www.suzietempleton.com>
(Historias, guión, planos y escenarios).

- TOBIAS, Ronald B. *20 Master Plots (and How to Build Them)*. Cincinnati, Ohio. Ed. Writer’s Digest Books. Cincinnati, Ohio. 1993. ISBN: 0898795958.

- WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. *Dibujo para animación. Barcelona*. Ed. Blume. 2010. ISBN: 978-84-8076-867-3.

- WOODWARD, Ryan. Web del autor. <http://ryanwoodwardart.com>

- WOODWARD, Ryan. *Thought of you*. EEUU, 2010. 3’05”. <http://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw>

ANEXOS: DVD

CONTENIDO DEL DVD

Cortometraje de animación *Los puntos suspensivos te delatan*. España, 2011. 3'30". Trabajo de Final de Máster 2010/2011.

