

TFG

**CERÁMICA TRADICIONAL ANIMADA.
SOCARRATS**

**Presentado por Silvia María Mompó Torró
Tutora: María del Carmen Poveda Coscollá**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Este trabajo consiste en la producción de cinco animaciones cuya base son los dibujos de cinco socarrats valencianos. La animación en 2D ha sido realizada a partir de la técnica en digital basada en la elaboración artesanal de los socarrats.

El corto va dirigido a todos los públicos, ya que, la clave de este trabajo es dar a conocer esta cerámica tradicional valenciana a un público más amplio. Además, podría tener la función como anuncio publicitario para un museo.

PALABRAS CLAVE: Animación experimental, cerámica, socarrats, cultura, rojo, negro, colores planos, tradicional.

ABSTRACT

This project consists of the production of an animated short movie whose base is the prints of five Valencian “socarrats”. The 2D animation was made with the digital technique based on the traditional manufacture of the “socarrats”.

The short movie is suitable for all audiences, as the purpose of it is to make public this traditional Valencian pottery to a wider audience. In addition, it can be used as an advertisement for a museum.

KEY WORDS: Experimental animation, pottery, socarrat, culture, red, black, flat colours, traditional.

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a mis padres que siempre me han
apoyado en todo momento.

A mi tutora, María del Carmen Poveda, por
ayudarme y guiarme en este trabajo a lo
largo de todo el curso.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS

3. METODOLOGÍA

4. REFERENTES

4.1. CARLES PORTA

4.2. GIANLUIGI TOCCAFONDO

4.3. VIDEO MUTO (BLU)

4.4. JAN ŠVANKMAJER

5. REALIZACIÓN DE *CERÁMICA TRADICIONAL ANIMADA. SOCARRATS*

5.1. EL DRAGÓN VOLADOR

5.1.1. *GUIÓN*

5.1.2. *DISEÑO DE PERSONAJES*

5.1.3. *STORYBOARD*

5.1.4. *ESTUDIO DE LOS SONIDOS*

5.1.5. *MONTAJE*

5.1.6. *ANIMACIÓN*

5.2. EL BARCO VELERO

5.2.1. *GUIÓN*

5.2.2. *DISEÑO DE PERSONAJES*

5.2.3. *STORYBOARD*

5.2.4. *ESTUDIO DE LOS SONIDOS*

5.2.5. *MONTAJE*

5.2.6. *ANIMACIÓN*

5.3. LA VIDA DE CIERVO

5.3.1. *GUIÓN*

5.3.2. *DISEÑO DE PERSONAJES*

5.3.3. *STORYBOARD*

5.3.4. *ESTUDIO DE LOS SONIDOS*

5.3.5. *MONTAJE*

5.3.6. *ANIMACIÓN*

5.4. LA TORRE DEL CASTILLO

5.4.1. *GUIÓN*

5.4.2. *DISEÑO DE PERSONAJES*

5.4.3. *STORYBOARD*

5.4.4. *ESTUDIO DE LOS SONIDOS*

5.4.5. *MONTAJE*

5.4.6. *ANIMACIÓN*

5.5. LA FLOR DE LIS

5.5.1. GUIÓN

5.5.2. DISEÑO DE PERSONAJES

5.5.3. STORYBOARD

5.5.4. ESTUDIO DE LOS SONIDOS

5.5.5. MONTAJE

5.5.6. ANIMACIÓN

6. TÉCNICA

7. CONCLUSIONES

8. REFERENCIAS

9. ÍNDICE DE FIGURAS E ÍNDICE DE TABLAS

10. ANEXOS

11. ENLACES

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como punto de partida profundizar en los fundamentos de la animación a través de la realización de unas animaciones experimentales.

La idea era crear un lazo de unión entre la cerámica tradicional valenciana y la animación, por ello, se pensó en el elemento más típico valenciano, este fue el socarrat. De esta forma, se llegó a la idea de que uniendo estos conceptos se podría llegar a realizar una animación no convencional.

En esta práctica artística se han podido sacar a la luz todos los conocimientos sobre animación que se tenían. Pudiendo adentrarse más a fondo en esta técnica, gracias a la ayuda de una profesional.

El primer paso en este proyecto fue la realización de los socarrats en cerámica, para ello, se tuvo que investigar su elaboración, contrastando la información en diversas fuentes. Seguidamente, una vez realizados los socarrats, se dio paso a la producción de las animaciones.

En el storyboard, se definió el encuadre que se iba a utilizar, ya que, los socarrats originales tienen un formato cuadrado y vertical. Por ello, se debieron pasar estos formatos a horizontal, dieciséis novenos. En esta parte, se pudo investigar la manera de disponer las flores en el espacio, ya que, este elemento forma parte de todas las animaciones, aunque en cada una de ellas, con un protagonismo diferente.

La producción se realizó con la técnica digital en 2D, por lo que, la animación de los personajes fue realizada con el software Adobe Photoshop, en cambio, se utilizó el software Adobe Premiere Pro para la animación de todas las flores.

También se apostó por un título para cada una de las animaciones, estos títulos son: *El dragón volador*, *El barco velero*, *La vida de Ciervo*, *La torre del castillo* y *La flor de lis*.

Estos títulos, fueron puestos teniendo en cuenta el tema principal de cada uno de ellos. Además, finalmente, se estableció un título para la animación final, llamada: *Cerámica tradicional animada, socarrats*.

La duración exacta de las animaciones va desde los ocho hasta los once segundos, finalmente el tiempo real de la animación final, la cual engloba todas las animaciones y los socarrats originales de cerámica, dura un minuto, cuarenta y tres segundos.

2. OBJETIVOS

Los objetivos planteados a lo largo del trabajo son los siguientes:

- Realizar una animación partiendo de cinco socarrats. Utilizar los paternos de los socarrats para crear pequeñas historias animadas.
- Realizar una animación de tipo experimental dado que algunas de las imágenes de los socarrats elegidos tenían una temática fantástica. Así, poder investigar en el campo de lo experimental, tanto con las figuras y movimientos, como con el sonido.
- Otorgar una historia al socarrat a partir de una imagen. Imaginar cinco historias, con las que captar la atención del espectador, a la vez que se divierte.
- Profundizar en los fundamentos de la animación. Utilizar todo lo aprendido en el Grado para poder aplicarlo en las animaciones, teniendo en cuenta los principios de la animación. A la vez que, seguir aprendiendo más conceptos para futuros proyectos.
- Unir ambas disciplinas, cerámica y animación. Además, poder pensar en innovar y utilizar la creatividad para acercar diversas disciplinas del arte.
- Actualizar y dar visibilidad a las obras tradicionales valencianas del siglo XV a través del lenguaje de la animación.
- Dar a conocer la recopilación de obras cerámicas autóctonas. Tener presente nuestra cultura y evolucionar en ella para recordar sobre todo nuestro legado artístico tradicional.

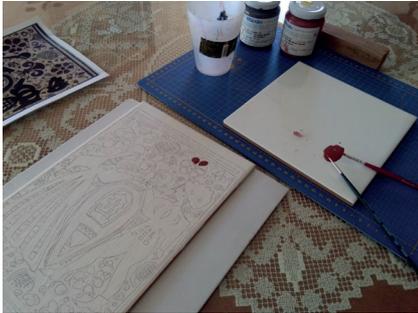


Fig. 1 Foto de la realización de un socarrat.

Fig. 2 Foto del proceso de realización de un socarrat.

Fig. 3 Foto del socarrat, *El Dragón Volador*.

3. METODOLOGÍA

Este proyecto fue realizado siguiendo una metodología de una película profesional.

En la primera fase del proyecto, se pensó en cómo iban a ser las animaciones, ya que, lo que estaba claro era que el diseño de los personajes no podía cambiar.

Antes de empezar con las animaciones, se elaboraron los cinco socarrats reales en cerámica, extrayendo antes, las imágenes anónimas del siglo XV de internet.

Por ello, el primer paso para su realización, fue pensar en los guiones de las cinco animaciones. El guion, es la parte del proyecto donde se imaginan y luego se escriben todos los movimientos que deberán hacer los personajes. Así que, se explicó brevemente cada una de las acciones, centrándose sobre todo en las principales.

Además, el guion debía de contener aspectos experimentales para que quedara divertido y formal a la vez. Fue de vital importancia, ir modificando el guion conforme se iban realizando las animaciones, ya que, se quería conseguir un toque creativo, donde el gusto personal también influyera.

A la hora de hacer las pruebas, primero se dibujó el storyboard, en el cual se mostraban todos los fotogramas clave. A partir de aquí, se realizaron las pruebas de animática, donde se pudieron ver los volúmenes de los personajes y su estructura partiendo, también, de los diseños de los personajes.

Una vez realizadas las pruebas a lápiz, se pasó a trabajar con la técnica digital. Para esta parte gráfica se empleó el software Adobe Photoshop. Con él se pudieron realizar y retocar los dibujos. Al trabajar con capas, la animación resultó más fácil de montar en postproducción.

También, se realizaron diversas pruebas de tono, en relación con el color granate, ya que, debía ser el mismo color que en el socarrat original.

Para la postproducción se empleó el software Adobe Premiere Pro. En él, se montaron todas las imágenes y se grabaron los socarrats reales para incluirlos en las animaciones. Además, se buscaron varios sonidos que dieran vida al trabajo.

Por último, se realizó el trabajo teórico, donde se pudo recopilar todo el proyecto y los pasos a seguir para su elaboración.

4. REFERENTES

Los referentes elegidos son una recopilación de diferentes artistas, cuyos trabajos más conocidos se adentran en la temática de la animación. De cada uno de ellos, se han extraído las técnicas y los ítems más relevantes para este trabajo. Centrándonos, sobre todo, en los colores, la resolución de los movimientos, los volúmenes, el sonido y la inspiración.

4.1. CARLES PORTA

Carles Porta cuenta con una larga trayectoria en el mundo de la animación, el diseño gráfico y la ilustración. Su carrera en el ámbito de la animación comienza en 1997, año en el que empieza a realizar los openings del festival de animación ANIMAC. Galardonado con numerosos premios en su carrera artística, en el 2001 realiza su primer cortometraje titulado *Francesc lo Valent*.

Sus trabajos en digital marcan una estética personal, la cual diferencia sus obras del resto. En muchas de sus animaciones destacan los colores planos, los cuales, dan paso a la experimentación de las formas. Además, su objetivo es entretener al público, llegando a un mayor número de personas a través del arte y la creatividad, ya que, la mayoría de sus trabajos se adentran en el mundo de la imaginación.

Las animaciones de Carles Porta han influenciado en este trabajo desde el punto de vista tanto pictórico como creativo, ya que, la utilización de los volúmenes para la creación de los personajes y la experimentación en los guiones, han tenido un papel muy importante en el proyecto.

Otro dato a destacar que ha sido clave para este proyecto, es su clara estética, la cual es reconocible en numerosos de sus trabajos, por ello, en estas cinco animaciones, se ha intentado crear una esencia única, cuya estética sea lo más distintiva posible.

Por otro lado, la animación experimental en las formas de sus personajes crea una relación con los dibujos elegidos para este trabajo, ya que, en las animaciones, se pueden ver formas poco convencionales y fantásticas.



Fig. 4 Cartel festival *Animac* 2014 (Carles Porta, 2014).

Fig. 5 Fotograma del opening festival *Animac* 2018 (Carles Porta, 2018).



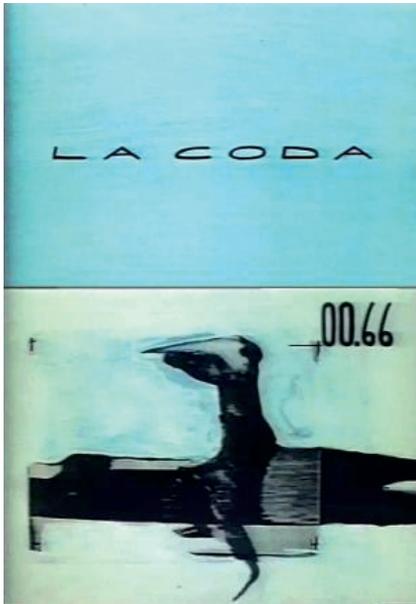


Fig. 6 Portada de la película *La Coda* (Toccafondo, 1989).

Fig. 7 Fotograma de la película *La Coda* (Toccafondo, 1989).

4.2. GIANLUIGI TOCCAFONDO

Gianluigi Toccafondo es un dibujante, pintor y cineasta italiano que se caracteriza por sus trabajos en el ámbito de la animación.

Estas animaciones con una estética pictórica, reflejan su estilo personal, el cual nos permite ver como infunde y crea el movimiento en sus pinturas. Las metamorfosis son muy comunes en sus obras, las cuales, dotan a la animación con un movimiento muy dinámico.

En 1989 realiza su primer cortometraje, aunque anteriormente hizo diferentes anuncios publicitarios. Además, Toccafondo ha dirigido siete cortos animados, de los cuales, destacar *La Coda*. Esta película, marca el inconfundible estilo de Toccafondo, utilizando mayoritariamente el blanco y el negro, para crear volúmenes y profundidades.

Los colores planos de los personajes y ambientes en *La Coda* han influenciado de manera positiva en el trabajo, ya que, la utilización de estos elementos ha ayudado a resolver muchas de las claves estéticas de las animaciones.

La experimentación en los cambios de volúmenes como son, los estiramientos de las formas que se alargan y luego vuelven a su forma, están también presentes en este trabajo. Además, destacar como las animaciones avanzan libremente a lo largo de la historia, siendo experimentales y creativas, y a la vez imprevisibles a la vista del espectador.

Otro rasgo a destacar que repercute en las animaciones, son las salidas fuera de campo de algunos elementos en diversas ocasiones. Esto indica que el formato puede ser más grande de lo que se ve en pantalla.

4.3. VIDEO MUTO (BLU)

Video Muto es un corto realizado por el artista callejero Blu, el cual utiliza este seudónimo para ocultar su identidad. Blu expresa su arte a través de los grafitis.

Para la realización de este corto en el año 2007, el artista utilizó aerosol y rodillos de pintura. Los grafitis se hicieron en Buenos Aires, donde el grafitero residía entonces. Tal vez, esta obra suya, sea la más conocida. Fue pintada en varios muros de distintos barrios de la ciudad.

A la vez que iba pintando y borrando las paredes, Blu usaba la técnica del stop-motion para dar vida a "Muto", el protagonista, y así crear una pequeña animación.

Esta animación refleja la interdisciplinariedad de las técnicas, en ella podemos ver como el grafiti se adentra en el mundo de la animación, creando así, una obra innovadora. Con ello, el artista investiga en nuevos campos para poder expandir su obra y que llegue a un público más amplio y diverso. De igual manera, en este trabajo, se han enfocado estas cinco animaciones, donde en lugar del grafiti, ahora, es la cerámica la que se une a la animación, dando a conocer estas obras al público.

Fig. 8 Fotograma extraído del corto *Video Muto* (Blu, 2008).



Este trabajo se ha visto influenciado por la obra de Blu, ya que, el punto de partida de ambos trabajos se sitúa en otra disciplina.

Por otro lado, las tintas planas realzan más el dibujo y ayudan a diferenciar los movimientos más fácilmente. Las siluetas que plantea Blu en *Video Muto*, han condicionado este trabajo, desde el punto de vista estético, ya que, a pesar de que estos dibujos estén en 2D, buenamente, se pueden comprender sus volúmenes.

Por último, la ausencia de fondo o profundidad deja ver mejor las líneas que están en continuo movimiento, por ello, los colores planos del fondo suelen ser blancos o colores muy claros.



Fig. 9 Fotograma extraído de la película *The Last Trick* (Jan Švankmajer, 1964).

4.4. JAN ŠVANKMAJER

Švankmajer es un artista y cinematógrafo checo, sus obras son conocidas por su temática surrealista, por ello, su objetivo es adentrarse en la mente del espectador, creando en él diferentes opiniones y maneras de ver su obra.

Las técnicas que utiliza para crear sus animaciones son el stop-motion y el rodaje en imagen real. Švankmajer mezcla ambas técnicas con gran maestría, consiguiendo resultados muy creativos.

Cabe destacar su inspiración a la hora de crear una nueva animación, la cual se basa en obras de autores literarios como Franz Kafka o Edgar Allan Poe, entre otros. En este sentido, la obra de Švankmajer ha sido una gran influencia para este trabajo, ya que, la inspiración y el punto de partida proviene de la visión o la lectura de obras de otros artistas.

Además, los sonidos empleados en las animaciones de Švankmajer, como en el propio trabajo cuentan con una visión experimental, para ello, los sonidos elegidos definen los movimientos, narran las acciones y expresan los sentimientos de los personajes.

5. REALIZACIÓN DE CERÁMICA TRADICIONAL ANIMADA. SOCARRATS

Estas cinco animaciones nacieron de la idea de crear una relación más estrecha entre el pasado y el presente. Los socarrats datan del siglo XV y son utilizados sobre todo para decorar los aleros exteriores de los tejados y las entrevigas de las casas. Estas piezas de arte son muy reconocidas en todo el territorio valenciano y por ello forman parte de nuestra cultura. Sus decoraciones anónimas hacen referencia a temas fantásticos, naturalistas y heráldicos, pintados con colores planos y solamente en dos tonos, rojo y negro.

El formato puede ser tanto cuadrado como rectangular en disposición vertical. La mayoría de su producción se centra en Manises y Paterna, ya que su soporte son las placas de barro pintadas, sin barnizar y de cocción única.

Para este trabajo se han elegido cinco socarrats y se han animado, creando así una imagen animada a partir de una imagen estática popular.

El escritor George Bernard Shaw da esta definición sobre la imaginación: *“La imaginación es el principio de la creación. Imaginas lo que deseas, persigues lo que imaginas y finalmente, creas lo que persigues”*¹.

5.1. EL DRAGÓN VOLADOR

El socarrat que representa a un dragón hace referencia a aquellos animales fantásticos que son sacados en fiestas populares como: procesiones, correfocs y bailes populares.

Además, la relación entre la figura del dragón y la tradición se encuentra muy ligada con las leyendas, aún presentes en nuestra cultura. Algunos, lo relacionan con la religión, sobre todo, con la leyenda de San Jorge, el cual, mató al dragón y liberó a la princesa. Aunque otros, lo enlazan con fiestas paganas, como es el caso de los correfocs y los bailes de diablos, cuyos últimos también datan del siglo XV.



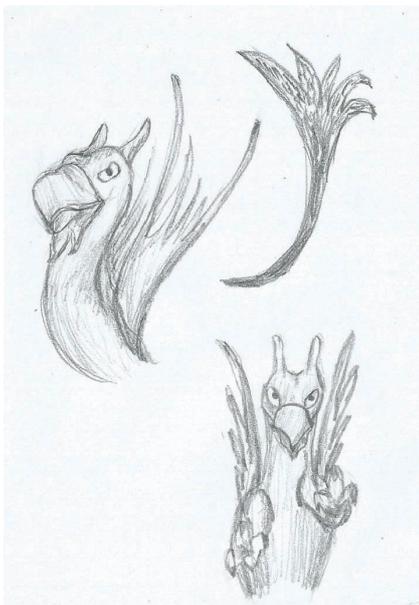
Fig. 10 *El Dragón Volador*. Fotograma 62.

¹ BERNARD SHAW, G. Cita

5.1.1. Guion

El dragón se encuentra de perfil, solo se mantiene en pie gracias a las patas traseras, de las cuales, la pata derecha se adelanta un poco a la izquierda, repartiendo el peso entre las dos. Las patas delanteras están enfrente del torso, la cola ladeada y la boca se encuentra abierta.

El dragón se prepara para rugir y sacar fuego por su boca, así que, primero echa el torso hacia detrás, llevando también el cuello y la cabeza. Seguidamente, el dragón ruge sacando fuego por su boca. Una vez acabada la acción, su cuerpo se inclina hacia delante apoyando las patas delanteras en el suelo y preparándose para salir volando. De ese modo, el ser mitológico despliega sus alas moviéndolas de arriba a abajo para volar, mientras se aleja de las flores que se encontraban a su alrededor.

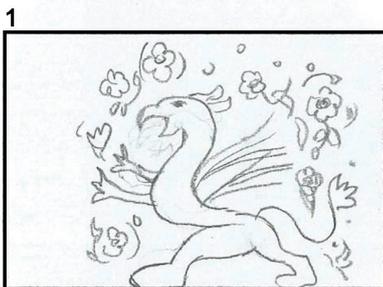


5.1.2. Diseño de personajes

El dragón es un personaje mitológico, por lo que, las pautas para crear sus movimientos eran mínimas. Las acciones que estaban claras que debía realizar eran: sacar fuego por la boca y volar.

El esqueleto del dragón se planteó como si fuera un látigo, por ello, al echar fuego por la boca, el cuerpo se estira totalmente y forma un arco. Su estructura debía ser flexible para que cada acción tuviera su momento.

Por otro lado, los volúmenes se perciben especialmente en las alas, las cuales, tuvieron que ser completamente modificadas, en el momento que echa a volar. Como consecuencia, se abrieron las alas y se les dio un poco más de cuerpo, de esta forma, el aleteo cobra mayor protagonismo.



Posición inicial del dragón



5.1.3. Storyboard

En el storyboard de esta animación, se tuvieron que combinar dos planos. El plano principal en la primera mitad de la animación es un plano normal de perfil y en la segunda parte, se utiliza un plano cenital, aunque, finalmente no llega a serlo del todo.

El dragón, es fiel a esta posición de perfil y solamente muestra la mitad izquierda de su rostro. Una vez que, cambia el ángulo de la cámara de un plano de perfil por un plano cenital, la cabeza del animal sigue en la misma posición, lo único que hace comprender al espectador que se trata de este plano, son las alas del dragón. Esta vez, se pueden ver ambas alas desplegadas.

Además, según la regla de los tres tercios, la posición del animal en el encuadre, cuando vuela agitando sus alas, se sitúa en los cuatro cuadrantes de la esquina superior izquierda, es decir, el cuerpo del animal, se encuentra situado justo en el punto fuerte o principal de esta arista. Por último, la posición del dragón cuando se encuentra volando ocupa la diagonal del mismo cuadrante.

Seguidamente, otro dato que indica que el plano es cenital, son las flores del fondo. Estas flores disminuyen cada vez más, con cada aleteo del dragón, hasta que desaparecen. Este elemento, muestra que el dragón se va alejando

Fig. 11 *El Dragón Volador*. Fragmento del diseño de personajes.

Fig. 12 *El Dragón Volador*. Fragmento del storyboard.

del suelo, creando la sensación de que vuela.

Finalmente, en este socarrat se tuvo que pasar de un formato cuadrado a uno horizontal, para ello, se amplió el espacio, dejando que el protagonista ocupase toda la pantalla, así, hubo más facilidad para realizar los movimientos, sin un marco cuadrado que limitase el espacio.

Además, se redujo el tamaño del dragón en la animación, ya que, no se quiso que su cuerpo se saliera del formato horizontal.

5.1.4. Estudio de los sonidos

El audio de la animación del dragón tuvo bastantes dificultades, pues al tratarse de ser un animal mitológico, se tuvieron que buscar audios que recordaran a este ser.

Como sonidos base, se emplearon dos: el del fuego en la chimenea y el latido de un corazón. El sonido de las brasas del fuego empezó la animación débilmente, y en el momento que el dragón escupe fuego, este sonido se intensificó, dando más protagonismo a la acción.

Otro de los audios elegidos fue el rugido de un león, ya que, este dragón tiene rasgos también de este animal, como es la cola y la forma del esqueleto.

También, se utilizaron sonidos más experimentales, como es el caso, del rebote de un balón de baloncesto junto con el sonido de una ráfaga de viento, cuando el dragón apoya sus patas delanteras en el suelo. Este último, haciendo referencia al movimiento de las alas al cambiar de posición para prepararse para volar.

Por último, se combinaron el latido de un corazón con el sonido de un folio al pasar de hoja. Además, el audio del folio se tuvo que repetir varias veces para crear la sensación de aleteo.

La animación concluye solamente con el latido del corazón, disminuyendo poco a poco su volumen.

5.1.5. Montaje

En el caso de la animación de El Dragón volador, las diferentes partes del protagonista fueron separadas por capas. Es el caso de las patas delanteras, las patas traseras, el cuerpo, la cabeza, la cola y las alas. Este modo de empleo de las capas, significó que a cada grupo le correspondiese una pista de vídeo.

Primero, se separaron las flores por capas y al montarlas, se utilizaron las herramientas de posición, rotación y escala, para colocarlas formando un par de cenefas en las esquinas inferiores de la animación. De este modo, el fuego cobra mayor protagonismo, al igual que el movimiento de las alas.

En el montaje de las flores, un dato a destacar fueron las herramientas escala y rotación, las cuales fueron claves para su desaparición en el plano. De la misma forma, se pudo crear el movimiento de las flores y su colocación en el espacio.

Seguidamente, los fotogramas correspondientes al fuego del dragón, fueron colocados en otra pista de vídeo, aunque esta parte de la animación sí



Fig. 13 *El Dragón Volador*. Detalle 01, las flores del fondo.

Fig. 14 *El Dragón Volador*. Detalle 12, las flores del fondo.

que tuvo que ser modificada por la rotación y la traslación.

Esta animación contó con veinticuatro fotogramas por segundo, aunque en algunas partes fueron añadidas algunas pausas, para así, crear ritmos.

5.1.6. Animación

En el momento de realización de la animación, se tuvieron en cuenta las posibilidades que ofrece un personaje como este, con una estructura fuera de lo común.

Así que, analizando los pros y los contras del esqueleto del dragón, se llegó a la conclusión de que lo mejor sería moverlo como si fuera un látigo. Para ello, se estiró la figura modificando su forma y luego volvió a recuperar su posición inicial, trabajando sobre todo con la columna vertebral.

El movimiento del dragón necesitó de varias anticipaciones antes de realizar sus dos acciones, por ejemplo, el momento antes de echarse hacia atrás, y cuando está a punto de empezar el aleteo para volar.

Otro elemento a destacar, son los arcos. En esta animación este ítem se ve claramente mientras el dragón echa fuego. Su cabeza recorre una trayectoria en forma de arco. En este momento de la acción, el squash y el stretch también estarían presentes a la hora de alargar el personaje creando un estiramiento más largo de lo normal en su cuerpo.

Por otro lado, la personalidad que adquiere el personaje se ve reflejada en el primer instante de su aparición, ya que, su expresión seria y formal, muestra la sensación de poder que tiene el dragón.

El artista Emery Hawkins explicaba a Richard Williams cuales son los obstáculos de la animación en esta frase:

“La única limitación en animación es la persona que la hace. Por lo tanto, no existen límites en lo que puedes hacer. Y además, ¿qué te impide hacerlo?”².

5.2. EL BARCO VELERO

La representación del barco en el socarrat significaba para la época recordar un hecho relevante en la historia. Estos hechos se referían a nuevos descubrimientos, batallas y expansión del comercio. Por ello en muchos de los socarrats no se representaban solamente un tipo de barco, sino que, se pueden ver desde cocas hasta carabelas.

Sobre todo, dejaban constancia de la importancia del puerto de Valencia.

5.2.1. Guion

El movimiento del barco es continuado, al principio de la acción se ven las flores rodeando al barco, pero rápidamente se desplazan para dar lugar a la acción. Se pueden ver como las olas cada vez son más altas, por lo que

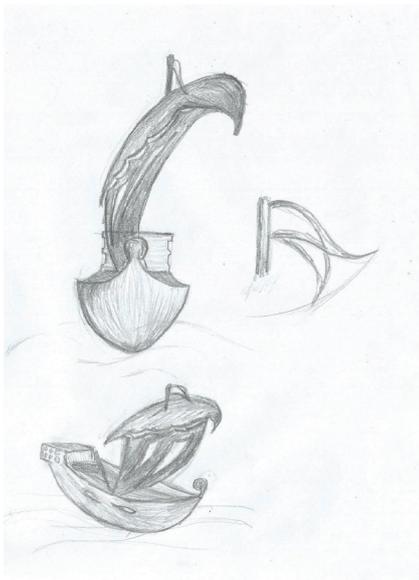
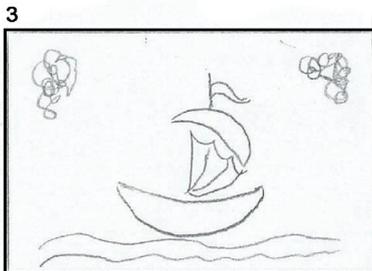
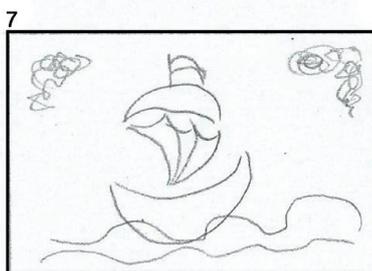


Fig. 15 *El Barco Velero*. Fragmento del diseño de personajes.

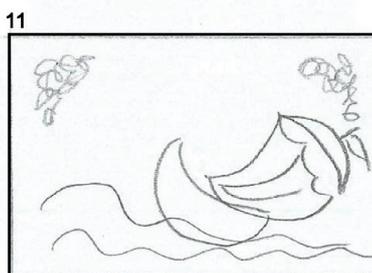
² WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*, p. 20.



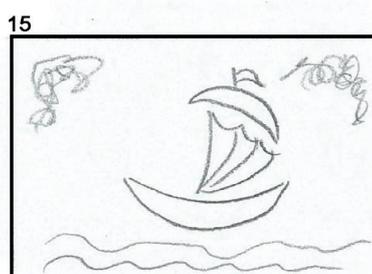
Empieza a soplar el viento



Recupera su posición



Se vuelve a inclinar a la derecha



La vela vuelve a su sitio

Fig. 16 *El Barco Velero*. Fragmento del storyboard.

Fig. 17 *El Barco Velero*. Fotograma extraído de la animación.



el barco adquiere mayor inclinación y movimiento. Por otro lado, la vela es empujada por el viento, así que, se puede ver su hinchamiento y su recuperación. Además, la bandera actúa como acción secundaria a lo alto del barco, y su movimiento es repetido.

5.2.2. Diseño de personajes

El diseño del barco es un dibujo sencillo, pero a la vez, complejo, pues, es una mezcla de varios tipos de barco de esa época.

Además, el barco no lleva a nadie a bordo, solamente es empujado por el viento gracias a su vela. Ésta se encuentra dividida en dos partes, la parte de arriba, que es donde se sujeta la bandera y la parte de abajo, la cual va unida al mástil.

El dibujo es totalmente en negro, lo cual, le da más visibilidad en relación con las olas y las flores. Su forma es peculiar por este motivo, se decidió que el movimiento de las olas también debería serlo.

El balanceo que hace el barco le da vida al personaje, aunque sea un objeto. Y el hinchamiento de la vela crea la sensación de movimiento, en concreto de que el barco está navegando empujado por el viento.

5.2.3. Storyboard

La animación del barco, también adquiere un plano de perfil, aunque, esta vez, el protagonista muestra su lado derecho, así, da a entender al espectador que la dirección del barco va hacia la derecha.

Por otro lado, este plano de perfil, además, es un plano general, el cual, muestra el barco, las olas y las flores del fondo. Este plano es abierto, ya que, por momentos, la bandera desaparece de la escena, esto da a entender que hay más espacio no visible fuera de los límites de la pantalla.

La cámara está fija en todo momento, aunque, continúa la acción del barco siguiéndole en su recorrido a través del mar.

El formato original del socarrat de cerámica, es un formato cuadrado, el cual, ha sido ampliado por los lados, para crear un formato horizontal. La colocación de las flores en las esquinas superiores ha ayudado a llenar el espacio, al igual que las olas, las cuales, se alargan hacia los lados, ocupando

los cuadrantes inferiores de la imagen.

Además, la posición del barco en el centro de la imagen resulta adecuada, ya que, este elemento es el protagonista de la historia, por ello, debe captar la atención del espectador desde el primer momento.

5.2.4. Estudio de los sonidos

Los sonidos en esta animación estuvieron bastante claros desde el principio, pues, se buscaron sonidos que recordasen a una tormenta en alta mar. Así que, se mezclaron diferentes audios relacionados con esta temática, para llegar al resultado final.

El primer sonido con el que se pensó fue el silbido del viento, ya que, es el elemento que hace que la vela de hinche y que la bandera ondee bruscamente. Además, este sonido fue la base para luego superponer los otros audios.

El siguiente elemento que se quiso representar fue la tempestad, para ello, fue necesario un sonido ruidoso, que hiciera saber al espectador que no muy lejos se aproximaba una tormenta. El audio de los truenos a lo lejos, dio sentido al movimiento de balanceo del barco y al oleaje del mar.

El último sonido empleado fue el agua, este elemento no podía faltar, ya que es el sonido que más resuena en el momento que el barco choca contra las olas. Este sonido, modificó el audio de la tormenta, ya que, tenía demasiado ruido, por lo que, el agua asentó el sonido base junto con el viento.

5.2.5. Montaje

El montaje de la animación del barco fue bastante dificultoso, pues, al estar los dibujos descompuestos por capas, se tuvieron que crear diferentes pistas de vídeo para visualizar todos los fotogramas de la animación. Para ello, cada pista de video recopiló cada parte o elemento del barco, por ejemplo: en la pista uno, la base del barco; en la pista dos, la vela de abajo; en la pista tres, la vela de arriba; en la pista cuatro, la bandera; en la pista cinco, las olas; y en las demás pistas cada flor o hoja perteneciente al fondo.

Así, se pudieron corregir algunas partes sin que afectara a todo el conjunto. Además, algunos de los fotogramas, se pusieron en bucle, como es el caso de la bandera, la cual ondea gracias al movimiento ocasionado por el viento.

Otro elemento clave, donde el montaje tuvo vital importancia, fue el movimiento de las olas, ya que, se tuvieron que rotar en el sentido que iba el barco. Al igual que las olas, las velas también tuvieron que ser rotadas, para así darles más inclinación y que simulasen el movimiento del barco.

Por último, las flores fueron montadas una por una, ya que, para cambiarlas de posición se tuvieron que separar. Esta vez, este elemento de la animación se dispuso en el espacio de forma que no molestara, a la hora de que el barco y las olas empezasen sus acciones.

Esta animación fue realizada con veinticuatro fotogramas por segundo, ya que, muchos de sus elementos fueron colocados en bucle, esto facilitó la extensión de la animación en cuanto al tiempo.

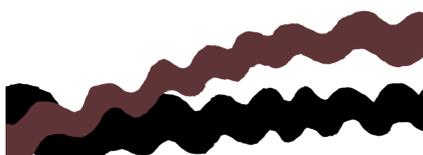


Fig. 18 *El Barco Velero*. Fotograma 01, olas.

Fig. 19 *El Barco Velero*. Fotograma 30, olas.

Fig. 20 *El Barco Velero*. Fotograma 39, olas.

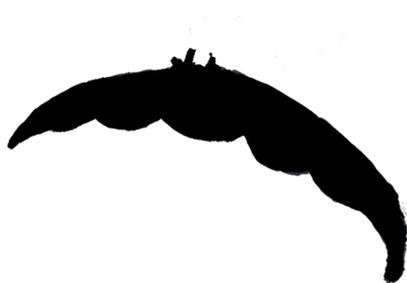
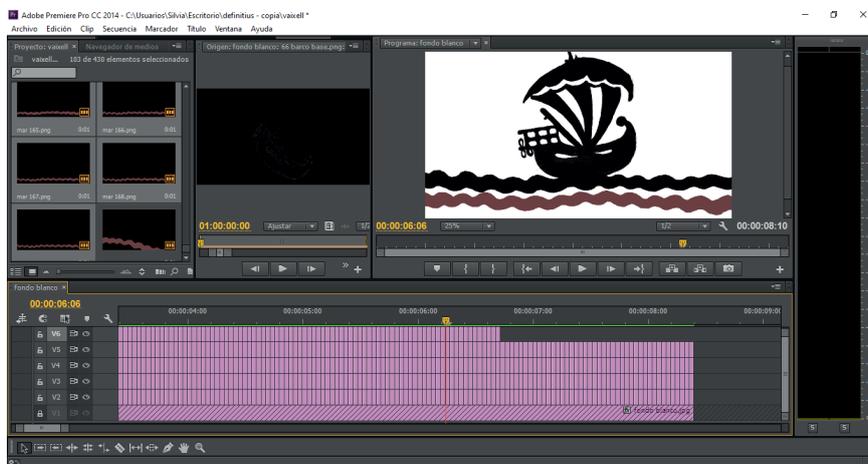


Fig. 21 *El Barco Velero*. Fotograma 10, vela superior.

Fig. 22 *El Barco Velero*. Foto del montaje de la animación en Premiere.



5.2.6. Animación

En la animación del barco influyen varios factores, los cuales, dotan de vida a este objeto. Además, las olas fueron un gran apoyo a la hora de crear los movimientos, siguiendo los principios de la animación.

Por una parte, se hizo uso de la exageración, sobre todo con las olas, pues, este elemento debía simular un movimiento muy agitado. Las olas fueron ampliadas y superpuestas entre sí, esto daba la sensación de una tormenta marítima.

El balanceo del barco crea trayectorias curvas, las cuales, dan una apariencia más natural. Estos arcos, se relacionan también con la forma de las olas, en cuya estética se ven las formas de las ondas.

Gracias al timing, se pueden observar distintos ritmos a lo largo de la historia. En este caso, se puede ver como en el punto medio de la animación hay una aceleración, donde los movimientos son más rápidos y bruscos. Al finalizar, el barco va desacelerando, terminando con un movimiento más pausado.

Como dijo el animador Hill Titla, quien reflexiona sobre crear diferentes pesos en sus animaciones:

“El punto no es que meramente restriegues un lápiz, sino que tienes peso en tus formas: has de hacer lo posible por expresar esa sensación. Para mí es una lucha y soy consciente de ello todo el tiempo”³.



Fig. 23 *La Vida de Ciervo*. Fotograma 01, prueba de la animación.

5.3. LA VIDA DE CIERVO

El socarrat del ciervo simboliza el momento de la caza, por ello el ciervo se encuentra de perfil, recostado en el suelo y con la cabeza completamente recta mirando al frente.

Como podemos observar en varios socarrats, la caza estaba muy presente en la sociedad de aquella época, ya que, en otros dibujos se pueden ver representados diversos tipos de animales como: liebres, perdices, pavos...

³ WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*, p. 259.

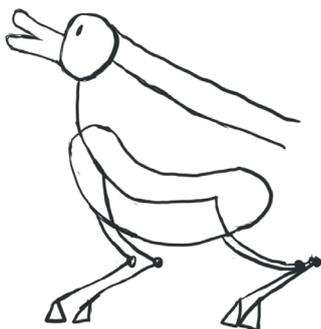


Fig. 24 *La Vida de Ciervo*. Fragmento del diseño de personajes.

Fig. 25 *La Vida de Ciervo*. Animática.

5.3.1. Guion

Se puede ver el ciervo recostado en el suelo de perfil. Una vez que las flores de su alrededor se colocan en la parte inferior del recuadro, el animal procede a levantarse. Primero, levanta su parte trasera y luego las patas delanteras. De repente, el ciervo se da cuenta de que delante suyo hay una flor, así que, se prepara para comérsela y una vez engullida, la mastica detenidamente.

La acción es continuada con el movimiento de su cola, demostrando la felicidad del ciervo.

5.3.2. Diseño de personajes

Ciervo es un ciervo, como su propio nombre indica, el cual vive rodeado de diferentes plantas. Su posición es estática y se encuentra recostado, por lo que, lo primero que se pensó fue en levantarlo.

Los volúmenes del animal son diferenciados por estos vaciados de la silueta, en ellos se pueden ver las formas que crean las extremidades, así como, el hocico, la boca y los ojos.

El rostro del ciervo es muy cambiante a lo largo de la animación, ya que, se ha querido dotar de emociones. Al principio, en la imagen original, el animal no expresa nada, es más, parece estar asustado, así que, se le tuvo que cambiar la expresividad para crear un ambiente más divertido, moviéndole la cola y cerrándole los ojos.

Otro aspecto a destacar del ciervo, fueron las astas de cuernos. Este elemento es un tanto fantástico, por lo que su cambio es mínimo, solamente se inclinan creando un poco de perspectiva y amplitud en el espacio.

5.3.3. Storyboard

El plano utilizado para esta animación es el de perfil, aunque, el protagonista parece estar mirando a la cámara. Es un plano general que continua la imagen por el margen superior, esto se puede ver en las astas del protagonista, las cuales, sobresalen un poco por arriba del plano.

Se trata de un plano de perfil, ya que, de este modo, es más fácil disponer la flor al lado del ciervo, sin que la tape, así, se puede observar mejor la acción.

Por otro lado, en los primeros fotogramas de la historia, cuando el ciervo aún se encuentra recostado, según la regla de los tres tercios, su cabeza se sitúa en el punto fuerte de la esquina superior izquierda y su cuerpo en los dos puntos fuertes inferiores. Esto, da más dinamismo y equilibrio a la imagen.

Además, se apostó por ampliar el formato cuadrado del socarrat original, creando así un formato horizontal. Para este cambio, fue esencial la disposición de las flores del fondo en el espacio, por ello, se colocaron una al lado de otra en la parte inferior, simulando estar en un campo lleno de plantas.



Fig. 26 *La Vida de Ciervo*. Detalle de las flores del fondo.

Fig. 27 *La Vida de Ciervo*. Fotograma extraído de la animación.



5.3.4. Estudio de los sonidos

El audio de esta animación empieza con el sonido del canto de las cigarras, de hecho, esto hace entender al espectador que la acción se sitúa al aire libre, en concreto, un campo.

A continuación, las cigarras moderan su volumen, trasladando la atención a la flor y el ciervo, por ello, esta acción perteneciente a cuando el ciervo se come la flor, debía tener un sonido que describiera este momento. Este sonido elegido, fue el de un tambor o pandero, a pesar de ser muy corto, crea un ambiente más divertido en la historia.

La animación, concluye con el audio de una arpa, la cual da paso al movimiento de la cola del ciervo. Este sonido alegre y poco común, dota a la historia con un sentido más experimental, el cual, cuadra con su estética.

Por ello, en esta animación la curiosidad adquiere un gran protagonismo, sobre todo, en los sonidos utilizados. Como dijo Walt Disney:

“Las ideas proceden de la curiosidad”⁴.

5.3.5. Montaje

Para el montaje de esta animación, solamente hizo falta una pista de vídeo, para su montaje, ya que, en la producción de los fotogramas se hicieron los dibujos definitivos.

Para esta animación hizo falta la separación y distribución de las flores en el espacio, las cuales, fueron una parte fundamental de la historia. Las flores fueron separadas por capas y se dispusieron en el espacio conformando el primer plano, en la parte inferior. Además, fueron movidas una por una hasta llegar a su destino.

La animación del ciervo se realizó con doce fotogramas por segundo, así, el protagonista tuvo más ritmo, el cual, ayudó a la hora de entender toda la animación, sobre todo sus acciones. Por consiguiente, algunos fotogramas se colocaron en bucle, como es el caso del movimiento de la boca y la cola.

⁴ DISNEY, W. Cita

5.3.6. Animación

En la animación del ciervo, el comportamiento del protagonista ha sido clave para marcar ritmo a la historia. El acting muestra los sentimientos del animal en cada momento.

El animal nos cuenta su historia solamente con las acciones que lleva a cabo y su expresión. Es decir, se puede ver al ciervo indiferente al principio, luego despierta su lado curioso y por último muestra su felicidad moviendo su cola. La mayoría de las acciones son reflejadas a través de sus expresiones faciales.

Además, la exageración en algunos de los movimientos, como es el masticado, crean un punto de atención al espectador, reforzando la idea de que el ciervo estaba hambriento.

Por otra parte, la animación secundaria de su cola, le dan más fluidez a la animación, indicando la alegría que siente el personaje.

El animador Emile Cohl nos enseña este pequeño truco de la animación: *“No hagas lo que una cámara puede hacer. ¡Haz lo que una cámara no puede hacer!”*⁵.

5.4. LA TORRE DEL CASTILLO

El socarrat que representa una torre con dos pájaros y dos mujeres en el interior, está relacionado con los castillos del territorio y las murallas de las ciudades. Muchos de estos edificios eran construidos por familias adineradas y simbolizaban poder y buena fortuna, ya que, en el siglo XV se construyeron infinidad de torres para así, proteger las ciudades de las conquistas.

5.4.1. Guion

El socarrat muestra una torre con dos pájaros a cada lado, dentro de la torre, en las puertas de la entrada se pueden ver dos mujeres, una en cada puerta.

Las mujeres son las primeras en iniciar el movimiento, junto con las flores que desaparecen cayendo por la parte inferior del recuadro. Ambas doncellas, hacen malabares con las pelotas que sostienen, una vez acaban con el juego, son los pájaros quienes se preparan para la segunda acción.

Cada uno de los pájaros, saca de un lado una cerilla con una pequeña llama de fuego, y seguidamente la acercan a los triángulos que hay en la parte más alta de la torre.

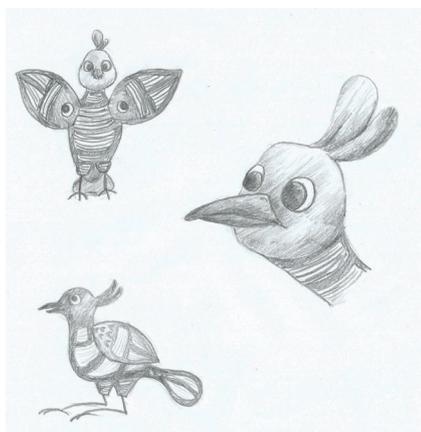
Es entonces, cuando los triángulos se convierten en fuegos artificiales, saliendo disparados hacia el cielo. Al explotar los dos primeros cohetes, las mujeres se asustan y cambian su posición. Más tarde, explotan los otros dos cohetes y se vuelven a asustar cambiando otra vez de posición. Mientras, las flores caen por la parte superior, haciendo referencia a los fuegos artificiales.



Fig. 28 La Torre del Castillo. Fotograma 12, torre.

Fig. 29 Foto del socarrat, La Torre del Castillo.

⁵ WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*, p. 16.

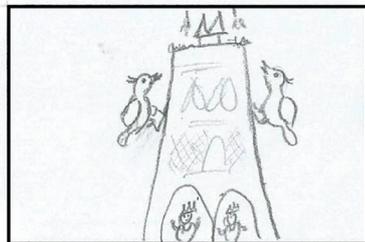


6



Los pájaros empiezan su acción

10



Salen disparados los cohetes

14



Caen las flores

5.4.2. Diseño de personajes

La Torre del Castillo tiene diferentes personajes, aunque, ambos son bastante similares. El diseño del dibujo tiende a la simetría, ya que podemos ver dos pájaros y dos mujeres situados casi en las mismas posiciones.

Las mujeres son diferenciadas por sus rasgos faciales y el color de su pelo. En cambio, el ropaje es el mismo, ambas llevan puesto un vestido negro de manga larga bastante ancho. Es en el vestido, donde se aprecian los volúmenes, ya que, las dos doblan un poco sus rodillas, como si estuvieran sentadas.

Estos personajes tienen un rostro feliz, aunque, finalmente cambian de expresión y posición varias veces, mostrando diferentes expresiones.

En cuanto a los pájaros, el diseño es complejo y aunque los dos se asemejen, un pequeño rasgo en sus alas, los diferencia.

Al principio se les ve muy calmados, pero cuando se deciden, sacan su cara más divertida, haciendo alguna que otra travesura.

Estos personajes se componen de tres colores: negro, rojo y el color del fondo. Esto, es una manera de representación de las plumas, ya que, la textura con colores planos hubiera sido un tanto difícil de realizar.

5.4.3. Storyboard

En este socarrat, el plano es contrapicado, ya que, la estructura de la torre crea la forma triangular en la parte superior, esto se debe a la perspectiva. En cambio, las dos mujeres y los pájaros parecen no estar en contrapicado.

Las mujeres se encuentran en un plano medio, ya que, solamente se les ve de cintura hacia arriba, y su posición es de tres cuartos.

En cambio, los pájaros están en un plano general de perfil, pues, cada uno muestra un lado de su cuerpo y miran hacia la torre. Además, su tamaño no cuadra con los demás elementos, ya que, son demasiado grandes y no están en perspectiva.

La simetría está presente en toda la historia. Por otro lado, en la composición se pueden apreciar dos triángulos. El primero, el que forma la torre en perspectiva, y el segundo sería un triángulo invertido formado a partir de la unión de los pájaros y las mujeres.

Por último, el formato vertical del socarrat de cerámica se tuvo que modificar por uno horizontal para la animación. Por lo que, se separaron las flores, haciéndolas desaparecer por el margen inferior. Luego, para que volvieran a entrar en la imagen, se pensó que al caer por la parte superior podrían ocupar todo el espacio vacío de cada lado, colocándose finalmente en el suelo, dibujando dos cenefas.

5.4.4. Estudio de los sonidos

El audio elegido en esta animación mezcla diferentes sonidos que, a la vez, dan a entender diferentes acciones de la historia.

Al comienzo se escucha un tambor, el cual, indica que algo va a suceder a continuación. Este sonido es bastante común en el entorno del circo o en

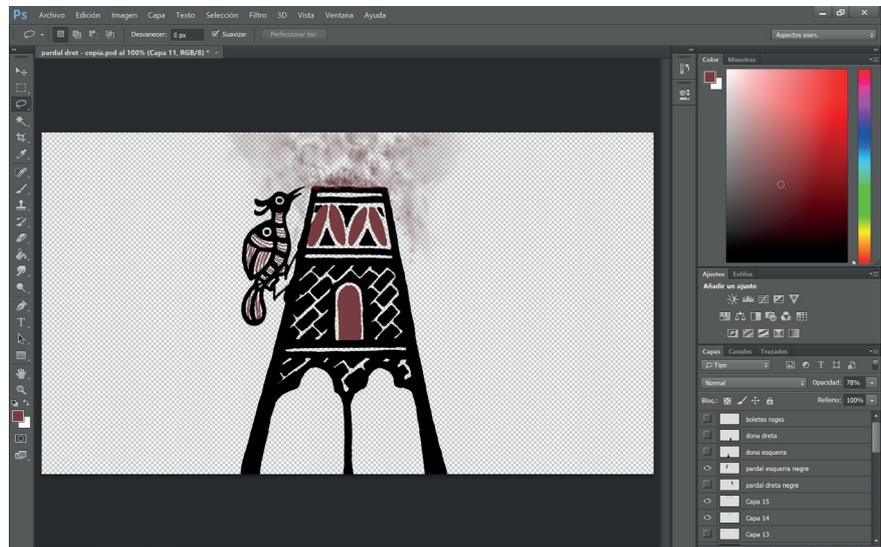
Fig. 30 *La Torre del Castillo*. Fragmento del diseño de personajes.

Fig. 31 *La Torre del Castillo*. Fragmento del storyboard.



Fig. 32 *La Torre del Castillo*. Fotograma 10, mujer de la derecha.

Fig. 33 *La Torre del Castillo*. Foto de la producción y la técnica en Photoshop.



algunas actuaciones. Fue elegido para dar paso a la actuación de las mujeres con los malabares. El sonido del tambor finaliza con un platillo, el cual, indica el principio de la acción.

Mientras, los pájaros aumentan su volumen, dando la sensación que se comunican entre ellos, el piar de los protagonistas adquiere una relevancia, que a la vez indica que empieza la acción de los pájaros.

Seguidamente, se escucha el audio de una cerilla en combustión. Además, en esta parte se recupera el sonido del fuego utilizado anteriormente en la animación del dragón, para alertar al espectador de que se trata de fuego.

Para el sonido de los fuegos artificiales, se buscó un sonido real, el cual, dio más credibilidad a la escena, aunque, también se apostó por el sonido de una explosión para recalcar la acción.

5.4.5. Montaje

La animación de *La Torre del Castillo* necesitó una gran cantidad de capas de vídeo. Por ello, primero se exportó el vídeo con las acciones de los personajes, y seguidamente, se colocaron y se distribuyeron las flores.

En este caso, esta animación secundaria tuvo gran relevancia, ya que, las flores conforman una parte fundamental de la historia.

Este elemento sale del plano por la parte inferior para volver a caer por la parte superior, por esa razón, fue necesario sacar del plano estos elementos, poco a poco.

Esta animación se realizó con veinticuatro fotogramas por segundo, aunque en muchas de sus partes estos fotogramas se tuvieron que alargar hasta doce por segundo, para que así, que el guion de la historia se pudiera entender mejor. Por ello, se crearon ritmos y pausas, y detrás de una acción empezó la otra.

Para esta animación el montaje fue clave en este aspecto, ya que, se necesitaron varias pruebas hasta llegar al resultado final.



Fig. 34 *La Torre del Castillo*. Fotograma 40, mujer de la izquierda.

5.4.6. Animación

La Torre del Castillo, está realizada con la técnica pose a pose, ya que, los movimientos se encuentran separados y agrupados mediante keyframes.

La historia cuenta con cuatro personajes agrupados en grupos de dos. Cada grupo expresa sus acciones de una manera distinta.

Por ejemplo, una vez, realizada la acción de los pájaros, los cohetes de los fuegos artificiales salen del plano explotando fuera de la vista del espectador. Aquí, es donde la imaginación del espectador y su creatividad interfieren, creando en su mente la parte que no se ve.

Además, en esta puesta en escena, también, se puede ver la reacción en cadena de las acciones y sus consecuencias, las cuales, influyen en las dos mujeres. Ambas, se muestran asustadas al escuchar explotar los fuegos artificiales.

Las mujeres son exageradas en los últimos frames de su animación, cambiando de morfología y haciendo más evidente la situación. Por ello en el acting, todas sus expresiones mostraron los sentimientos y las debilidades.

5.5. LA FLOR DE LIS

Este socarrat está representado con un tema heráldico. Aunque no son tan comunes, estos estaban dedicados expresamente a una familia, por ello, los representados son un matrimonio sujetando el emblema de su familia, el cual es la flor de lis que encabeza un escudo.

Además, la flor de lis es considerada símbolo de la realeza francesa desde la Edad Media y es también uno de los símbolos más populares en las heráldicas junto con el león, el águila y la cruz.

5.5.1. Guion

En el socarrat se ve un matrimonio sujetando el emblema de su familia, una flor de lis. Ellos llevan vestimentas de la época feudal y entre los dos se puede ver un escudo en forma de gota invertida.

La acción empieza con un estirón de la mujer para quitarle la flor al marido, así que, el hombre hace lo mismo y estira la flor hacia su lado. Seguidamente, empieza una pelea entre los dos para ver quién es el que se queda con la flor de lis, estirando los dos cada vez más fuerte.

Finalmente, caen al suelo de espaldas, y la flor se rompe en dos, quedándose cada uno con el trozo que sujetaban en sus manos.

5.5.2. Diseño de personajes

Esta animación nos muestra como protagonistas una mujer y un hombre. Ambos, tienen una estética muy parecida, con la nariz alargada y amplias vestiduras.

El diseño de la mujer es sencillo, en él se pueden diferenciar fácilmente los ropajes y el pelo, aunque sea una silueta negra.



Fig. 35 *La Flor de Lis*. Fragmento del diseño de personajes.



Fig. 36 *La Flor de Lis*. Fotograma extraído de la animación.

En el pelo lleva un casquete, el cual, le cubre parte de la cabeza, aunque, por un lado, se le puede ver una larga trenza. Su expresión es indiferente, pero cuando empieza a estirar la flor, la cara le cambia, mostrando su enfado.

En cuanto a sus ropajes, en la parte superior se puede ver que lleva puesto una camisa blanca con volantes y collares, encima lleva puesto un vestido negro de manga larga, con vuelo y pliegues en la falda.

Este personaje es muy competitivo y tiene un carácter muy fuerte, el cual, se demuestra a lo largo de la animación.

En cuanto al diseño del hombre, él es más pasivo, aunque cuando se da cuenta de la situación reacciona igual que la mujer.

Él lleva barba y en su cabeza se puede ver un turbante, el cual, la cubre totalmente, sin dejar que se vea su pelo.

Sus ropajes son de la Edad Media, esto se puede saber gracias a los volúmenes de sus mangas. A diferencia de la mujer, el hombre lleva puesta una camisa con faldón. Además, para la parte de abajo lleva unas mallas negras y de calzado unas botas.

5.5.3. Storyboard

Esta animación muestra un plano general de la imagen con los protagonistas de perfil a la cámara, aunque el cuerpo se encuentre limitadamente, mirando al frente. Al igual que, el prop utilizado, en este caso, la flor de lis.

Es un plano cerrado, ya que, los protagonistas no salen de los límites de la pantalla, por ello, las flores del fondo se colocan creando dos cenefas curvas, para cerrar la imagen.

La imagen no muestra la línea del suelo, ya que, se sobreentiende, gracias a los fotogramas finales, donde tanto el hombre como la mujer acaban cayendo al suelo.

Finalmente, el formato vertical del socarrat se cambió por un formato horizontal, con el que los espacios en blanco son rellenados con las flores del fondo. Además, estas cenefas ocupan la esquina superior izquierda y la inferior derecha formando una diagonal.

Otro elemento que permite ver la horizontalidad de la animación es la propia acción, ya que, al estirar, los personajes se acercan más a los bordes laterales, esto no se hubiera podido realizar con un formato vertical.

5.5.4. Estudio de los sonidos

En esta animación, se ha experimentado mucho con el audio. Los sonidos elegidos son poco naturales, aun así, retocando las pistas del audio se ha podido llegar al resultado final esperado.

El sonido que entra en acción en primer lugar, es el de un antiguo disco rayado, este elemento inicia la composición de las flores del fondo, en el espacio. Se buscó este peculiar sonido, ya que, debía dar lugar al inicio de la acción.

En cuanto al momento de la acción principal, es decir, cuando cada personaje estira hacia sí mismo, el audio tenía que contener un toque humorístico y no convencional. Por ello, se utilizó el sonido típico de una antigua máquina de paintball. Su timing cuadraba bastante bien con la acción, y su sonido agudo recordaba la entonación de la voz.

Por último, el sonido que hace una galleta con textura crujiente al ser mordida, sirvió como desgarre de la flor, ya que, se necesitaba la sensación de que este elemento se rompía.

Además, para las caídas al suelo de los personajes, hizo falta un audio que no desentonase con los dos primeros, para ello, se usó un sonido realizado digitalmente, el cual, es empleado en muchas caídas de los dibujos cartoon.

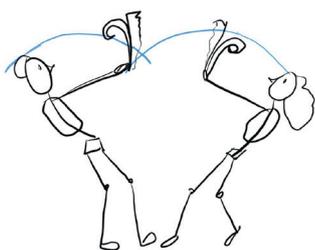


Fig. 37 La Flor de Lis. Animática.

Fig. 38 La Flor de Lis. Fragmento del diseño de personajes.

5.5.5. Montaje

Para el montaje de esta animación se tuvieron que hacer varios grupos de fotogramas, ya que existen dos personajes. Se agruparon los fotogramas del personaje del hombre en una pista de vídeo y los de la mujer en otra pista de vídeo. Esto ayudó a crear un movimiento más dinámico entre los dos.

Además, el prop utilizado, el cual pertenece a una flor de lis, fue deformado en su producción para que más tarde encajase en la fase del montaje. Tuvo que ser modificado frame a frame para que mantuviera el ritmo de la historia.

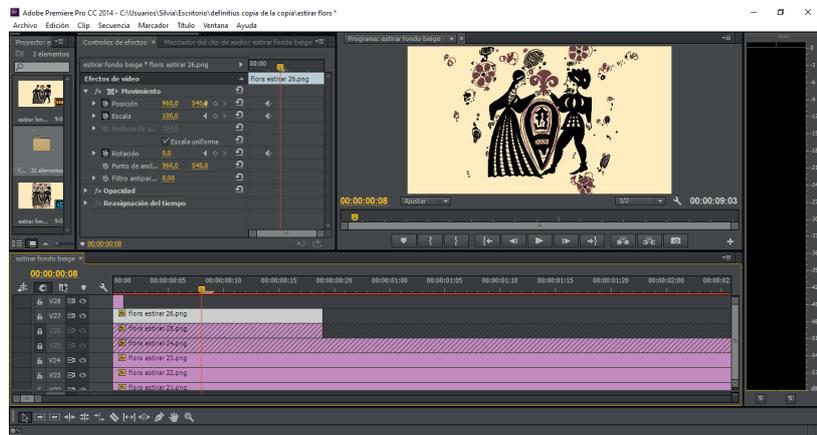
Como consecuencia, esta animación, está realizada con veinticuatro fotogramas por segundo. Por lo tanto, fue un tanto complicado combinar ambos movimientos de los protagonistas. Aunque con las pausas, las acciones quedaron más fluidas.

Otro ítem a destacar fueron las flores del fondo, en este caso, las flores no podían influir en la acción de los personajes, por ello, con ellas se crearon dos cenefas en forma ovalada, las cuales, cerraban el encuadre. Este elemento, fue distribuido en el espacio gracias a las funciones de posición y rotación en el espacio.



Fig. 39 La Flor de Lis. Diseño del prop.

Fig. 40 La Flor de Lis. Foto del montaje de la animación en Premiere.



5.5.6. Animación

En esta animación hay muchos aspectos a destacar, como son las anticipaciones, los arcos, el timing, la exageración y, sobre todo, el acting de los personajes.

Milt Kahl reflexiona sobre la animación diciendo:

“Nuestra animación difiere de la de cualquier otro porque es creíble. Las cosas tienen peso, los personajes tienen músculos y les damos la ilusión de realidad”⁶.

En primer lugar, al tratarse del movimiento de estiramiento, la mujer y el hombre necesitan de anticipaciones, esto ayuda a visualizar mejor la acción de estirar.

En segundo lugar, los movimientos en forma curva vienen dados por las trayectorias del cuerpo de los personajes, en ellos, se puede ver como su cuerpo recorre un arco cada vez que el otro personaje estira hacia sí mismo. Finalmente, se crea un punto de tensión, el cual forma un arco con sus cuerpos.

Además, el timing ha estado muy trabajado en toda la animación, empezando de manera más moderada y concluyendo con acciones más agudas y rápidas. Esto también, influye en las personalidades de los personajes, los cuales, cambian sus rostros y la posición de sus cuerpos conforme se va desarrollando la historia. Al principio, se observan dos rostros con expresión indiferente, pero poco a poco esto va cambiando, y es cuando se ven dos caras enfadadas y competitivas.

Y, por último, se puede ver la exageración en el elemento de la flor de lis que sujetan los dos. Este prop varía su tamaño a lo largo de la animación, cambiando su forma. En este caso, la flor se estira como si de un material flexible estuviera hecha. Finalmente, se rompe en dos mitades haciendo saber al espectador que también es frágil. Es evidente la exageración de la flor, sobre todo, en los momentos en los que estiran los dos personajes a la vez.

⁶ WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*, p. 5.

6. TÉCNICA

La técnica empleada para el trabajo ha sido el dibujo digital en 2D. Para ello, ha sido necesario un software, en este caso Adobe Photoshop, para la realización de los dibujos.

Aunque, la animación 2D digital se realice mediante en ordenador, su elaboración es equiparable a la de la animación tradicional, ya que, el proceso es el mismo. También, debe señalarse que, esta técnica, actualmente, cuenta con muchos más recursos gracias a los programas informáticos especializados en ella.

La animación experimental es una rama de la animación cuyo objetivo es transmitir una idea de manera heterodoxa. Por consiguiente, el artista, puede expresar de manera libre sus conceptos, empleando la técnica o técnicas que más lo desee.

Ya que el concepto básico de este proyecto es lo experimental, se han querido mezclar dos técnicas para su presentación. Se han unido las animaciones 2D en digital con el vídeo. Combinando, ambos formatos para su mejor comprensión y finalidad.

En primer lugar, se empezó a trabajar a partir de una foto del socarrat original. Con esta referencia, se pudieron extraer los dibujos con el mayor grado de similitud. Seguidamente, se separaron los diferentes elementos que conformaban los dibujos en diversas capas.

De este modo, las diferentes partes de los personajes y el entorno fueron montadas en la postproducción, uniendo todas las capas, para así también, poderlas modificar.

Por otra parte, las animaciones fueron realizadas fotograma a fotograma con el software Adobe Photoshop, así que, lo primero fue realizar todos los fotogramas clave. Es necesario tener en cuenta, la importancia de estos fotogramas, para la posterior creación de los intermedios. Para ello, también, fue necesario intercalar el trabajo de producción con el de postproducción.

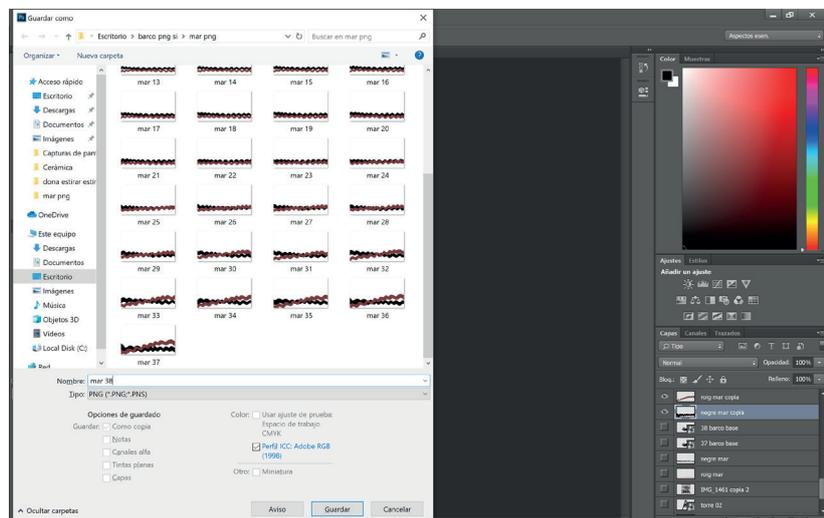


Fig. 41 Foto del guardado de las imágenes en Photoshop.

En cuanto a la técnica utilizada dentro de la modalidad de lo digital, se apostó por seguir con la estética visual de los socarrats originales. Se utilizaron colores opacos con pequeños rasgos que recordaran a las pinceladas originales.

Además, el guardado de los dibujos en formato png fue bastante útil para la reutilización de algunos fotogramas, sobre todo, los que tenían un movimiento en bucle. La ausencia del fondo en las capas de los personajes, facilitó las diferentes pruebas realizadas para el color del fondo.

El aprendizaje de las diferentes técnicas artísticas se ve explicado en este concepto por el artista Pablo Picasso y en el cual, también establece el animador Art Babbit su metodología:

“Aprende las reglas como un profesional, para que puedas romperlas como un artista”⁷. (Pablo Picasso).

“¡Inventar!” Cada regla en animación existe para romperse, si tienes la inventiva y curiosidad por ver más allá de lo que existe. En otras palabras, “Comprendan las reglas, y después aprendan cómo romperlas”⁸. (Art Babbit).

Por otro lado, se encuentra la realización de los socarrats originales. Estos fueron hechos expresamente para las animaciones y aunque la técnica es muy diferente a la creación de una animación, su modo de elaboración también influye en el resultado final del trabajo.

Para hacer los socarrats de cerámica, es necesario saber la técnica con la que se realizan. Para ello, se necesitan unas losas de barro, engobe negro, rojo y blanco, plantillas con el dibujo y carboncillo en polvo.

Los socarrats cuentan con plantillas, las cuales se perforan con un punzón, se ponen encima de la losa y se pasa un saquito con carboncillo en polvo para que el dibujo se quede marcado. Finalmente se pinta con el engobe rojo y negro.

Para hacer estos socarrats, como no se contaba con las plantillas de los dibujos ni el saquito de carboncillo, se tuvo que emplear papel vegetal y papel de calco para su elaboración. Así, el resultado fue el mismo, aunque con una técnica más renovada.



Fig. 42 Foto del socarrat *El Barco Velero*.

Fig. 43 *La Flor de Lis*. Fotograma 01, flores del fondo.

⁷ PICASSO, P. Cita

⁸ WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit*, p. 114.

7. CONCLUSIONES

Abordar este proyecto con una mirada experimental ha significado adentrarme en un concepto de animación diferente al que estoy acostumbrada, el cual, ha servido para reflexionar sobre la cantidad de opciones que existen en esta disciplina.

Realizar cinco animaciones ha sido una tarea difícil y costosa, aunque, a nivel personal, el poder analizar los diferentes movimientos y jugar con los sonidos, ha sido una oportunidad para investigar en este campo.

Por otro lado, intentar otorgar a un patern cerámico una historia, ha sido todo un reto donde el factor clave ha sido la creatividad. Esta animación innovadora en el ámbito de la cerámica tradicional se puede utilizar para crear vínculos más estrechos entre este arte autóctono y el público. Así también, dar a conocerlo a un público más joven y variado, a través de lo digital.

Gracias a este trabajo con los socarrats usando el lenguaje de la animación, se han podido aplicar los conocimientos obtenidos en el Grado durante estos últimos cuatro años. Los conocimientos aportados por las diferentes asignaturas cursadas, no solamente de animación, sino de todos los ámbitos, han servido como base para la realización de estas animaciones.

Además, utilizar una metodología profesional, ha sido muy útil a la hora de seguir un procedimiento y un desarrollo serio en todo el proyecto.

Este proyecto sirve para dar a conocer la cerámica valenciana. Además, podría formar parte de un anuncio publicitario sobre un museo, el cual recoja en su fondo, varios socarrats, ya que en muchas localidades de Valencia, esta cerámica está muy presente en su cultura. De todos modos, este trabajo también, se podría subir a diferentes plataformas digitales, como son las webs de los museos o las diversas redes sociales.

Aunque la idea principal del proyecto era un tanto diferente al principio, los cambios aportados han servido para mejorar y aprender. Además, gracias a este trabajo de final de grado, personalmente, se han podido incrementar los conocimientos sobre animación y continuar en este ámbito del arte. A nivel personal, este trabajo me ha servido para enriquecer mi portfolio profesional. Ha sido de gran ayuda para decidir enfocar mis estudios de postgrado en esta dirección. Espero continuar dando vida a muchos más proyectos personales y evolucionar en mi faceta como artista.

8. REFERENCIAS

AUDIOVISUALES

ANDERSON, W. (dir.) *Isla de perros* [película]. Estados Unidos. 2018.

BLU. (dir.) *Big Bang Big Boom* [cortometraje]. Italia. 2010.

BLU. (dir.) *Video Muto* [cortometraje]. Argentina. 2008.

MONFÉRY, D., DISNEY, W. & DALÍ. *Destino* [cortometraje]. Estados Unidos. 2003.

PORTA, C. (dir.) *Híbrid. Opening Animac 2014* [cortometraje]. España. 2014.

PORTA, C. (dir.) *La mà de l'artista. Opening Animac 2015* [cortometraje]. España. 2015.

PORTA, C. (dir.) *Music. Opening Animac 2018* [cortometraje]. España. 2018.

ŠVANKMAJER, J. (dir.) *Dimensions of Dialogue* [cortometraje]. Checoslovaquia. 1982.

ŠVANKMAJER, J. (dir.) *The Last Trick* [cortometraje]. Checoslovaquia. 1964.

TOCCAFONDO, G. (dir.) *La Coda* [cortometraje]. San Marino: Arte France Développement, 1989.

MONOGRAFÍAS

BLAIR, P. (1980). *Cartoon Animation*. Estados Unidos: Collectors S.

COTTA VAZ, M. (2019). *El Arte de Disney, Buscando a Nemo*. Estados Unidos: Prisanoticias Colecciones.

COTTA VAZ, M. (2019). *El Arte de Disney, Los Increíbles*. Estados Unidos: Prisanoticias Colecciones.

GIMENO GIL, R. (2016). *Socarrats de Paterna*. España: Ramón Gil Gimeno.

HALL, M. (1997). *Iniciación a la cerámica*. Estados Unidos: Acanto Ediciones.

MATTESI, M.D. (2006). *Force, Dynamic Life Drawing for Animators*. Estados Unidos: Elsevier.

MUYBRIDGE, E. (1907). *The Human Figure in Motion*. Reino Unido.

STANCHFIELD, W. (1990). *Gesture Drawing for Animation*. Estados Unidos.

THOMAS, F. & JOHNSTON, O. (1981). *The Illusion of Life*. Estados Unidos: Disney Animation. Abbeville Press.

WHITAKER, H. & HALLAS, J. (1981). *Timing for Animation*. Estados Unidos: Focal Press.

WILLIAMS, R. (1999). *The Animator's Survival Kit*. Reino Unido: Faber & Faber.

PÁGINAS WEB

BLU. Blu Web [consulta: 2020-03-12] Disponible en: <<http://blublu.org/b/>>

GRÁFFICA MAGAZINE. [consulta: 2020-05-03] Disponible en: <<https://graffica.info/>>

LLEIDA, ANIMAC. Web Festival Animac [consulta: 2020-03-16] Disponible en: <<http://www.animac.cat/>>

ONDA, MUSEU DEL TAULELL. [consulta: 2020-02-26] Disponible en: <<https://www.museoazulejo.org/es/home.php>>

PORTA, C. Carles Porta Web [consulta: 2020-03-12] Disponible en: <<https://www.carlesporta.com/>>

VALENCIA, MUSEO NACIONAL DE CERÁMICA Y ARTES Suntuarias “González Martí” [consulta: 2020-02-26] Disponible en: <<http://www.culturaydeporte.gob.es/mnceramica/home.html>>

9. ÍNDICE DE FIGURAS E ÍNDICE DE TABLAS

Fig. 1 Foto de la realización de un socarrat.	8
Fig. 2 Foto del proceso de realización de un socarrat.	8
Fig. 3 Foto del socarrat del <i>Dragón Volador</i> .	8
Fig. 4 Cartel del festival <i>Animac 2014</i> (Carles Porta, 2015).	9
Fig. 5 Fotograma del opening para el festival <i>Animac 2018</i> (Carles Porta, 2018).	9
Fig. 6 Portada de la película <i>La Coda</i> (Toccafondo, 1989).	10
Fig. 7 Fotograma extraído de la película <i>La Coda</i> (Toccafondo, 1989).	10
Fig. 8 Fotograma extraído del corto <i>Video Muto</i> (Blu, 2008).	11
Fig. 9 Fotograma extraído de la película <i>The Last Trick</i> (Jan Švankmajer, 1964).	11
Fig. 10 <i>El Dragón Volador</i> . Fotograma 62.	12
Fig. 11 <i>El Dragón Volador</i> . Fragmento del diseño de personajes.	13
Fig. 12 <i>El Dragón Volador</i> . Fragmento del storyboard.	13
Fig. 13 <i>El Dragón Volador</i> . Detalle 01, las flores del fondo.	14
Fig. 14 <i>El Dragón Volador</i> . Detalle 12, las flores del fondo.	14
Fig. 15 <i>El Barco Velero</i> . Fragmento del diseño de personajes.	15
Fig. 16 <i>El Barco Velero</i> . Fragmento del storyboard.	16
Fig. 17 <i>El Barco Velero</i> . Fotograma extraído de la animación.	16
Fig. 18 <i>El Barco Velero</i> . Fotograma 01, olas.	17
Fig. 19 <i>El Barco Velero</i> . Fotograma 30, olas.	17
Fig. 20 <i>El Barco Velero</i> . Fotograma 39, olas.	17
Fig. 21 <i>El Barco Velero</i> . Fotograma 10, vela superior.	18
Fig. 22 <i>El Barco Velero</i> . Foto del montaje de la animación en Premiere.	18
Fig. 23 <i>La Vida de Ciervo</i> . Fotograma 01, prueba de la animación.	18
Fig. 24 <i>La Vida de Ciervo</i> . Fragmento del diseño de personajes.	19
Fig. 25 <i>La Vida de Ciervo</i> . Animática.	19
Fig. 26 <i>La Vida de Ciervo</i> . Detalle 04, las flores del fondo.	20
Fig. 27 <i>La Vida de Ciervo</i> . Fotograma extraído de la animación.	20
Fig. 28 Fig. 28 <i>La Torre del Castillo</i> . Fotograma 12, torre.	21
Fig. 29 Foto del socarrat, <i>La Torre del Castillo</i> .	21
Fig. 30 <i>La Torre del Castillo</i> . Fragmento del diseño de personajes.	22
Fig. 31 <i>La Torre del Castillo</i> . Fragmento del storyboard.	22

Fig. 32 <i>La Torre del Castillo</i> . Fotograma 10, mujer de la derecha.	23
Fig. 33 <i>La Torre del Castillo</i> . Foto de la producción y la técnica en Photoshop.	23
Fig. 34 <i>La Torre del Castillo</i> . Fotograma 40, mujer de la izquierda.	24
Fig. 35 <i>La Flor de Lis</i> . Fragmento del diseño de personajes.	25
Fig. 36 <i>La Flor de Lis</i> . Fotograma extraído de la animación.	25
Fig. 37 <i>La Flor de Lis</i> . Animática	26
Fig. 38 <i>La Flor de Lis</i> . Fragmento del diseño de personajes.	26
Fig. 39 <i>La Flor de Lis</i> . Diseño del prop.	27
Fig. 40 <i>La Flor de Lis</i> . Foto del montaje de la animación en Premiere.	27
Fig. 41 Foto del guardado de las imágenes en Photoshop.	28
Fig. 42 Foto del socarrat <i>El Barco Velero</i> .	29
Fig. 43 <i>La Flor de Lis</i> . Fotograma 01, flores del fondo.	29

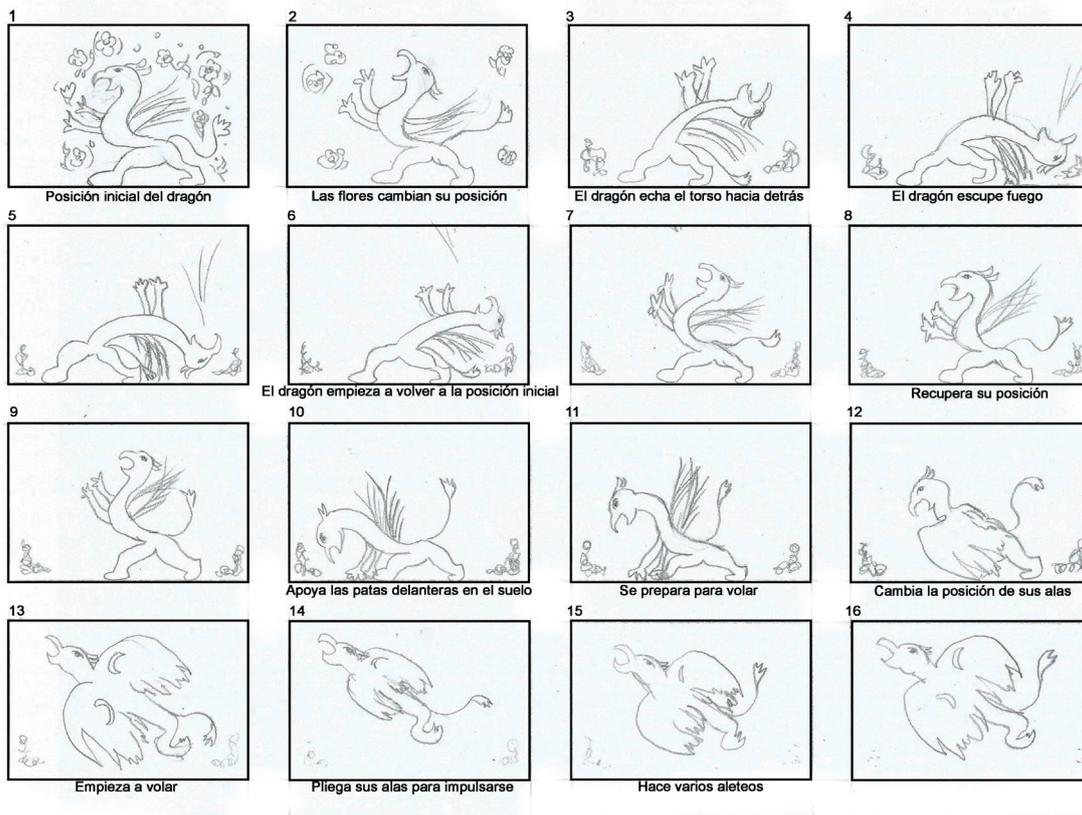
10. ANEXOS

En el siguiente apartado, se han incluido las imágenes pertenecientes al storyboard, el diseño de personajes y los socarrats de cerámica que se han realizado para este proyecto.

STORYBOARD

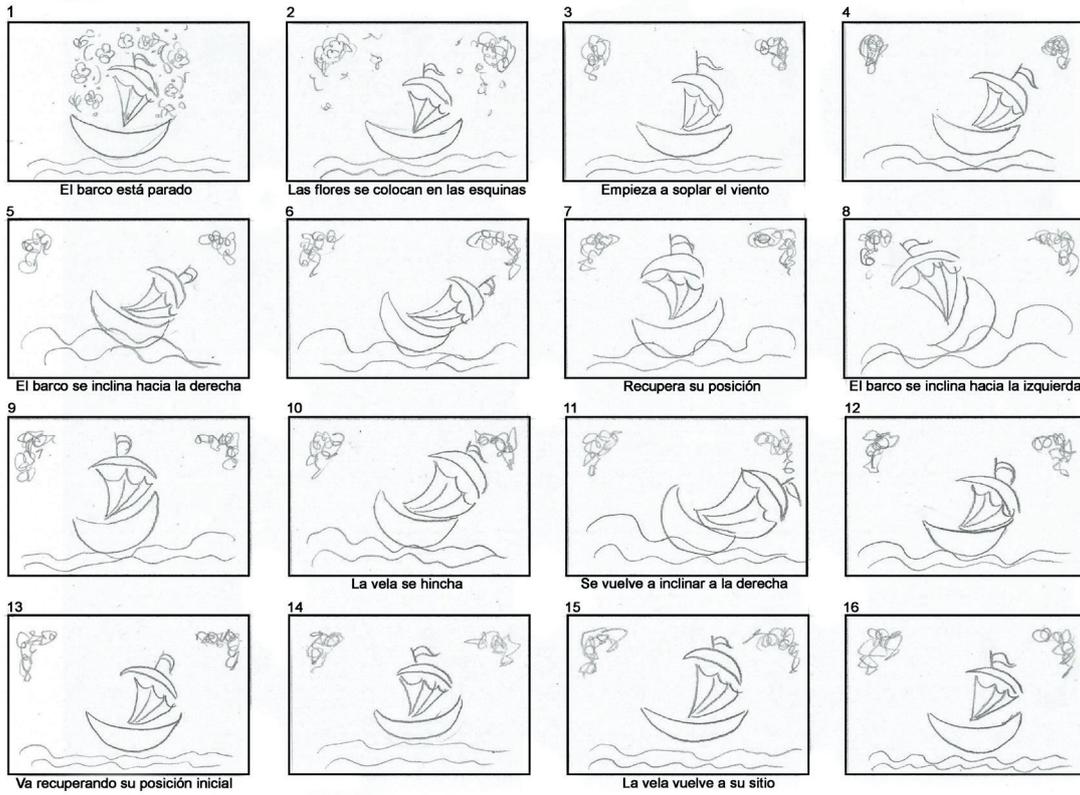
STORYBOARD: *EL DRAGÓN VOLADOR*

Pág. 01/05



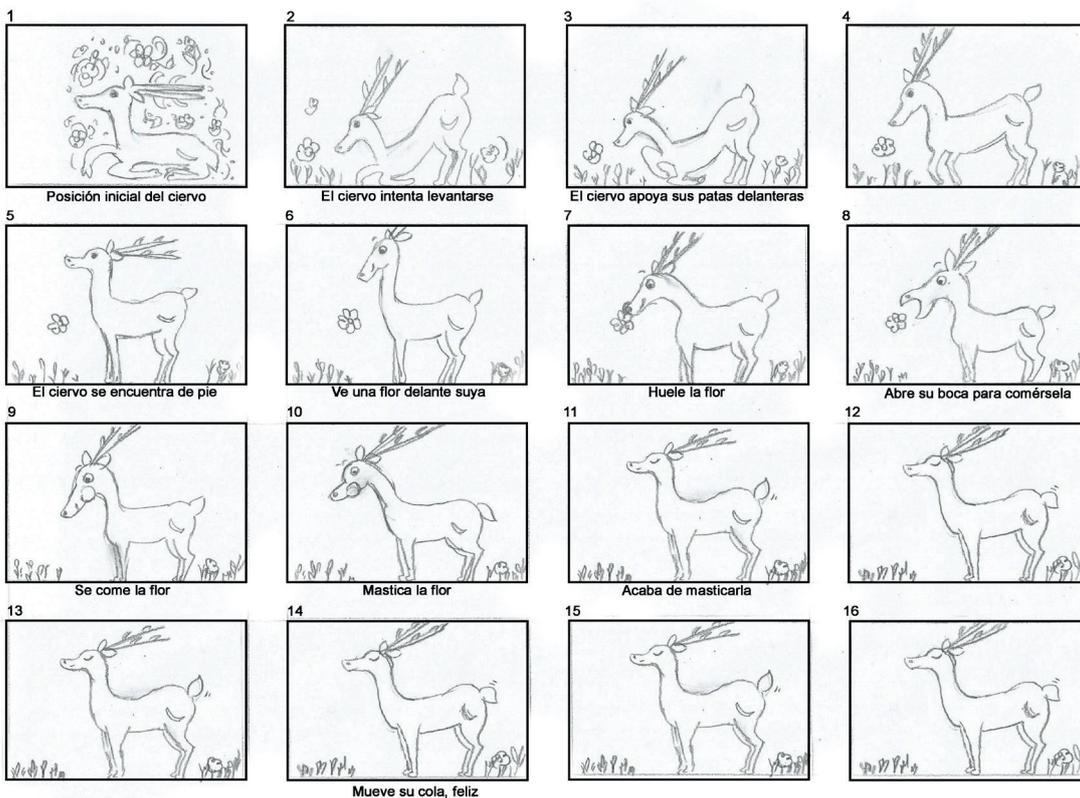
STORYBOARD: *EL BARCO VELERO*

Pág. 02/05



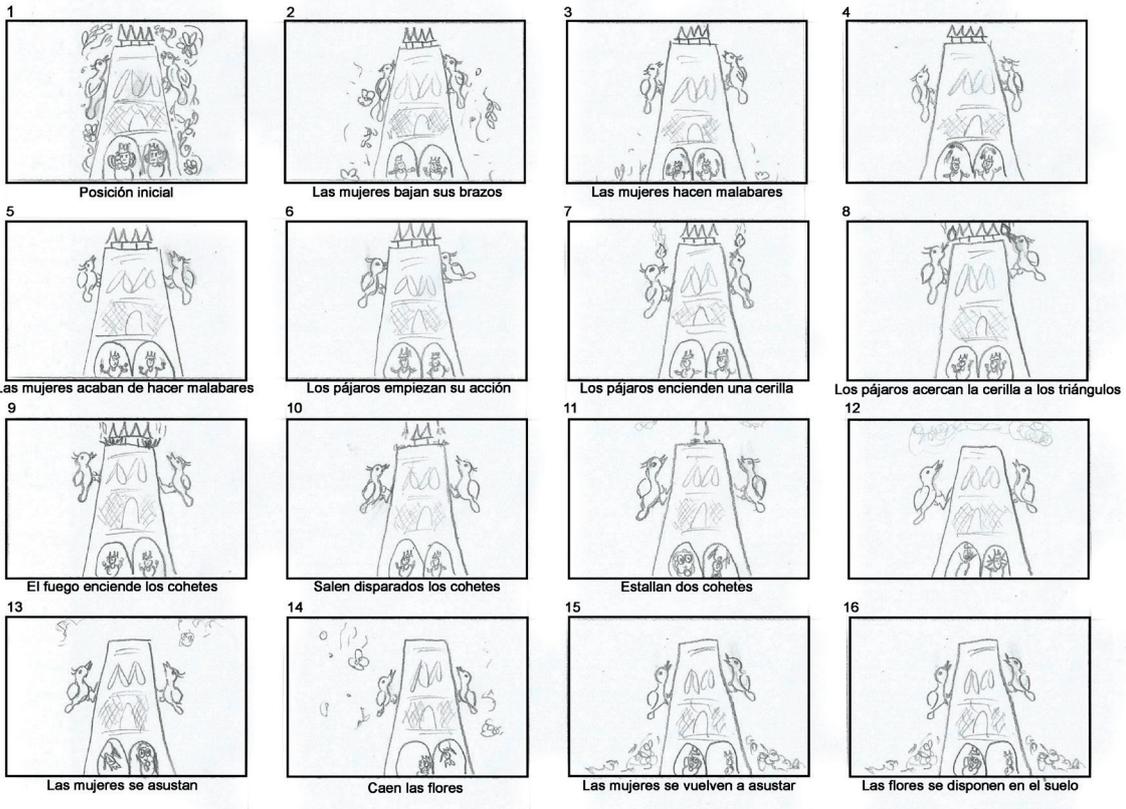
STORYBOARD: *LA VIDA DE CIERVO*

Pág. 03/05



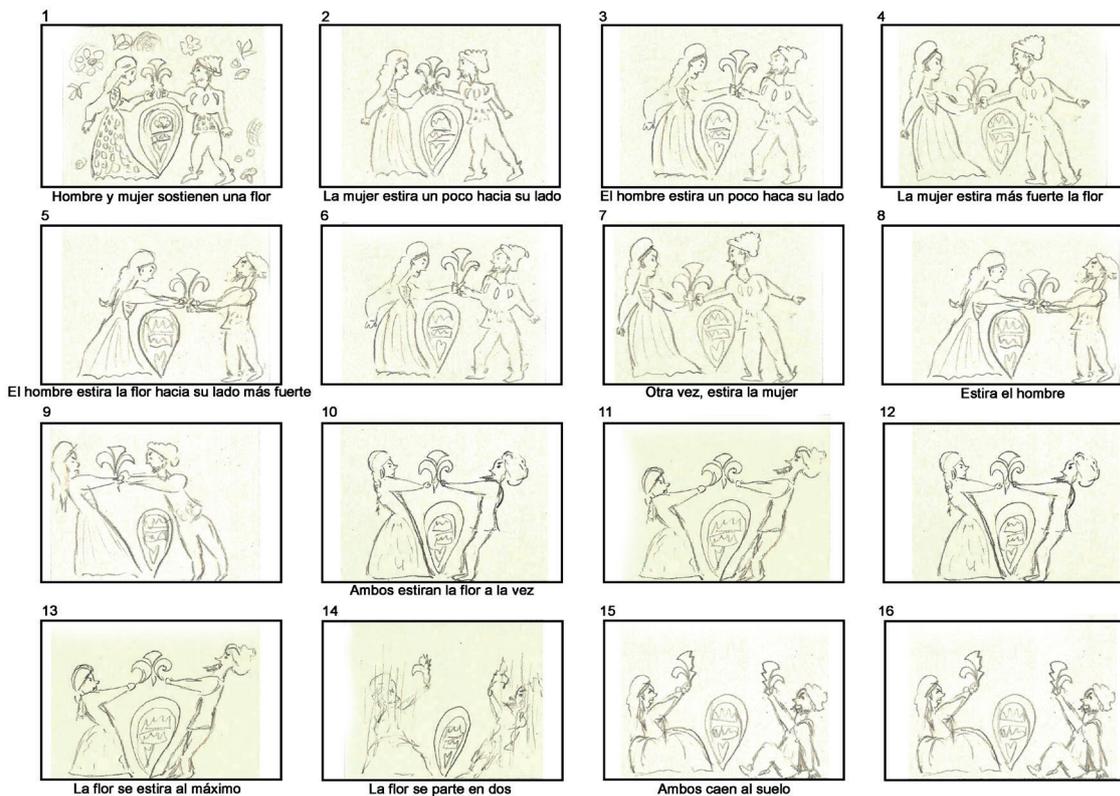
STORYBOARD: *LA TORRE DEL CASTILLO*

Pág. 04/05



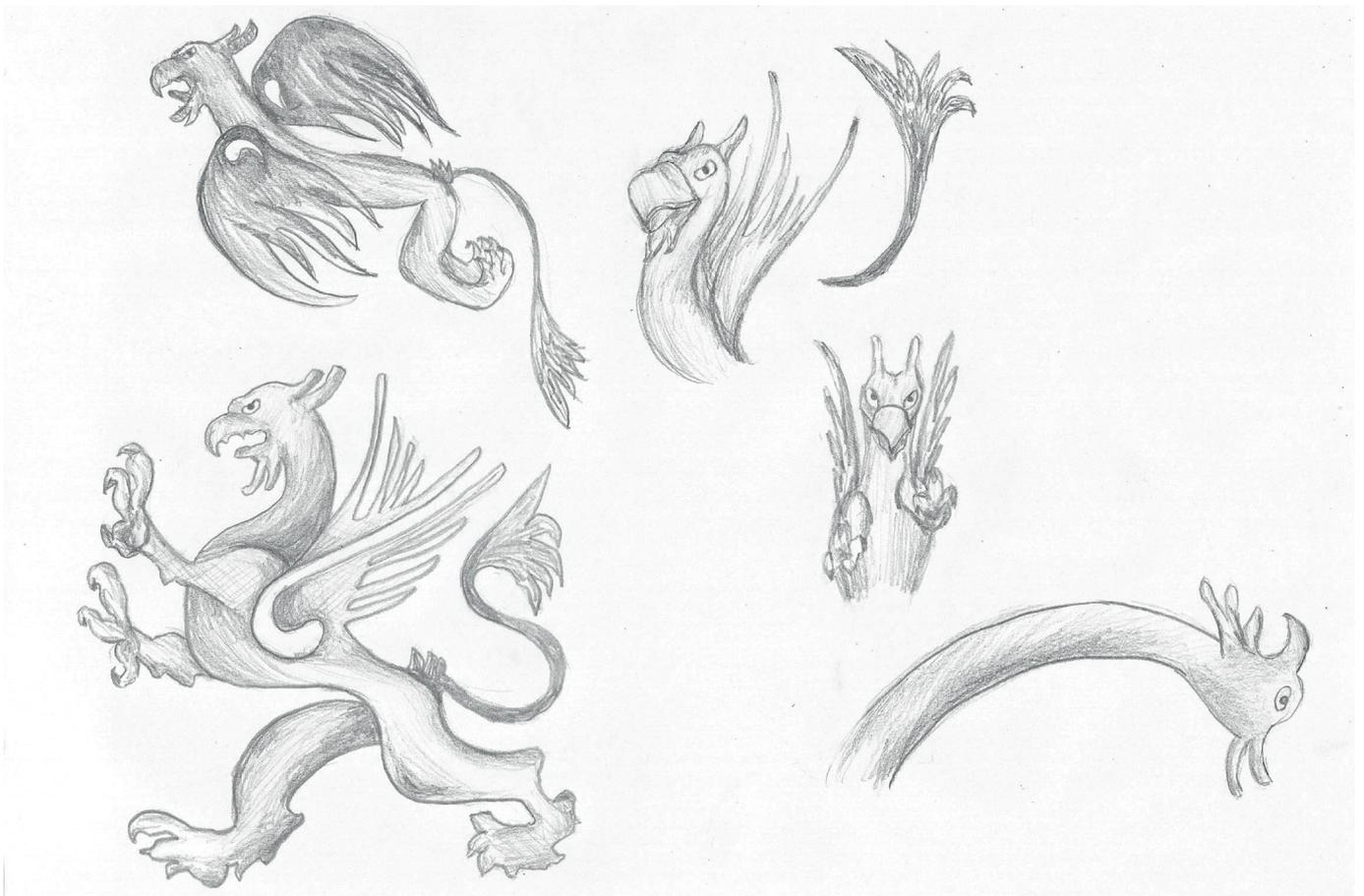
STORYBOARD: *LA FLOR DE LIS*

Pág. 05/05



DISEÑO DE PERSONAJES

EL DRAGÓN VOLADOR



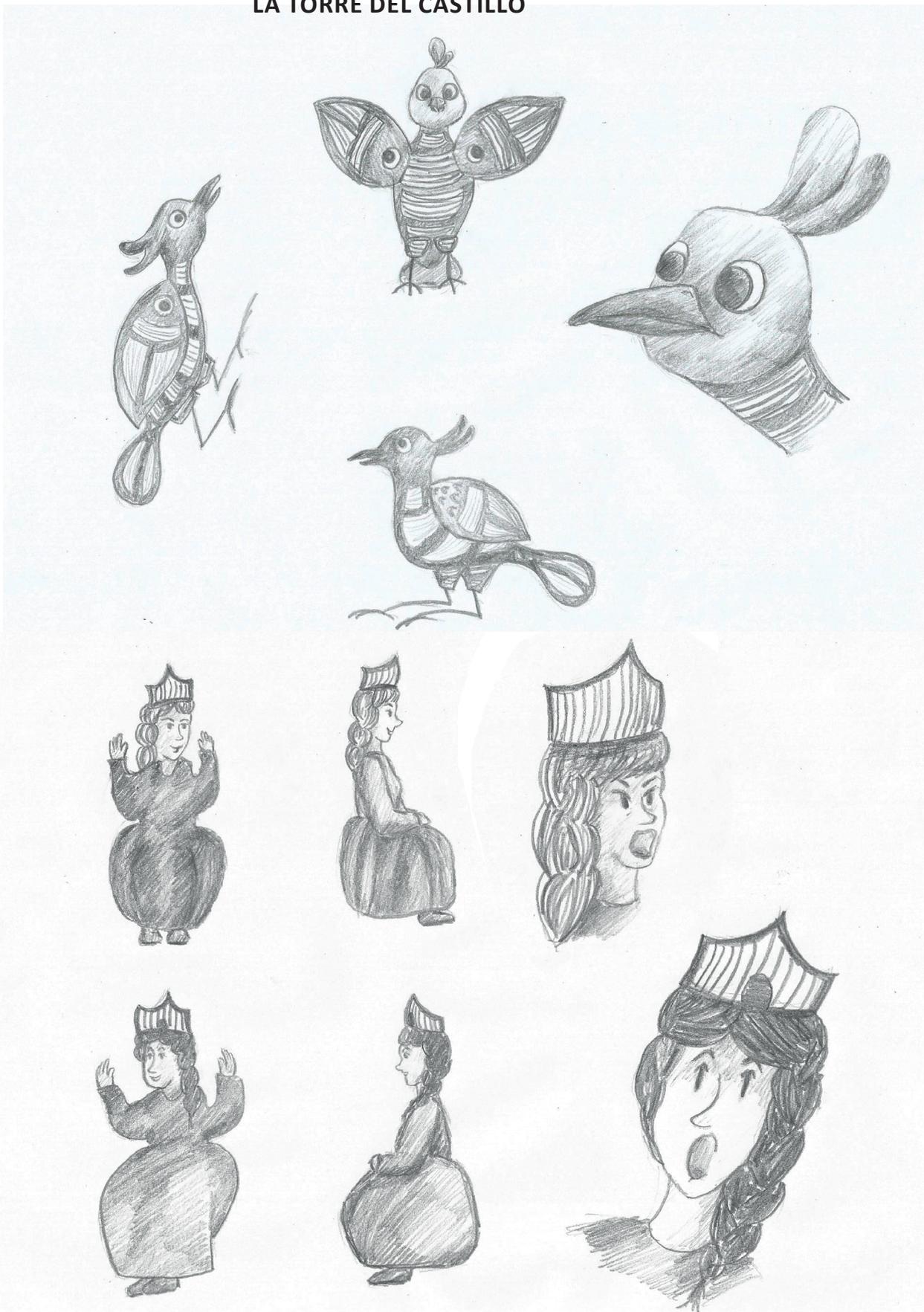
EL BARCO VELERO



LA VIDA DE CIERVO



LA TORRE DEL CASTILLO

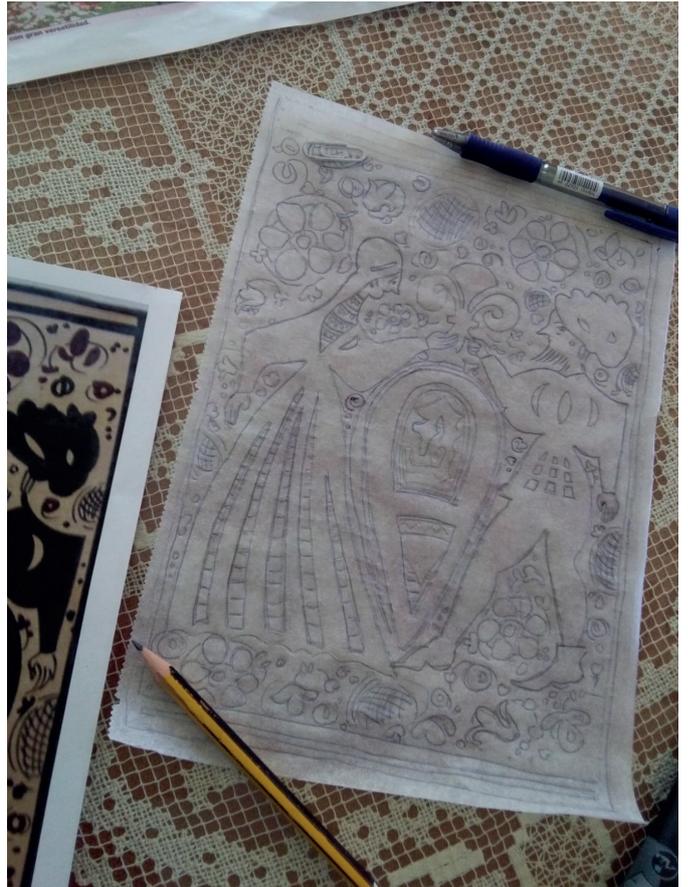
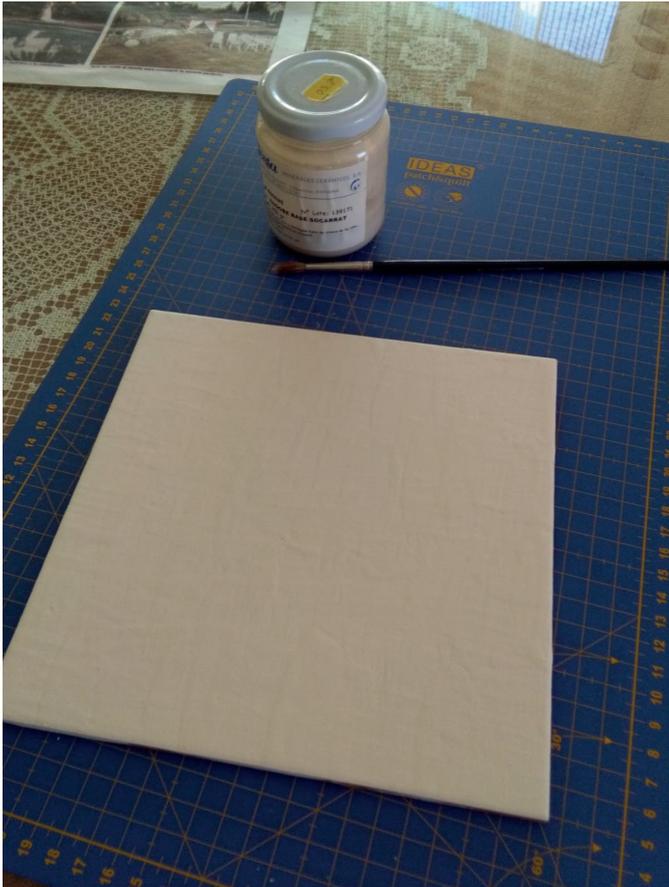


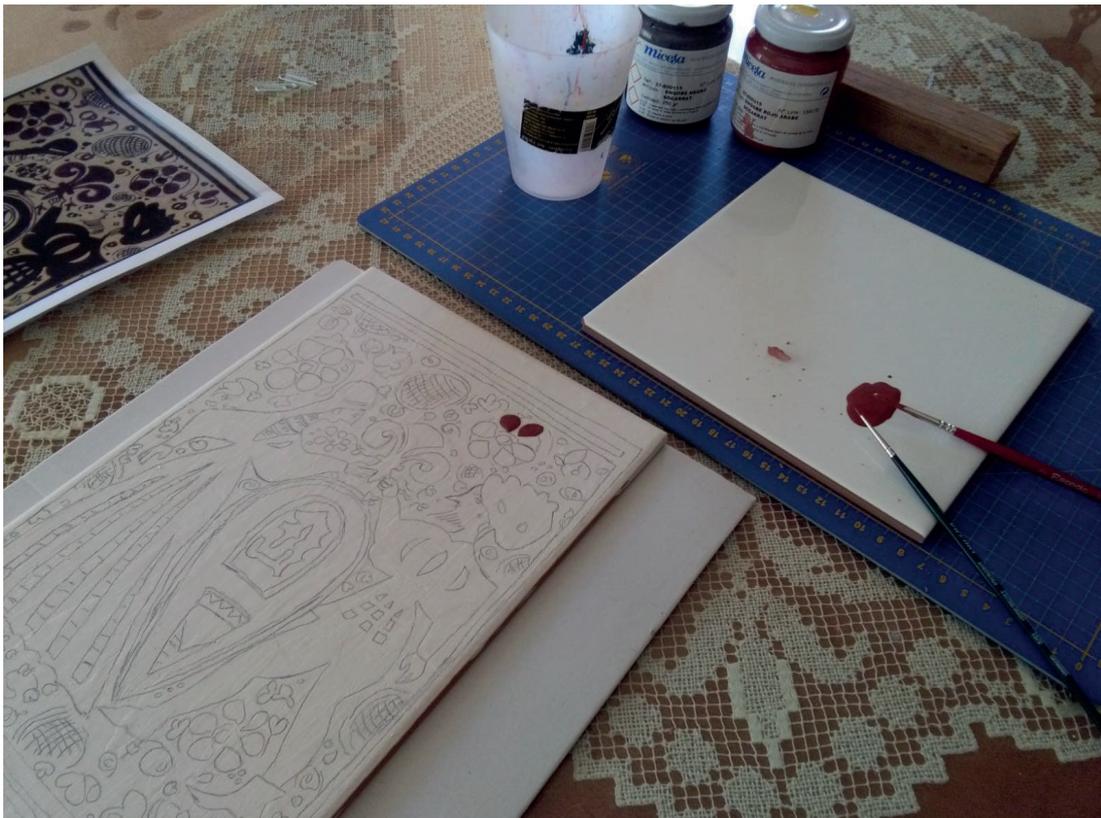
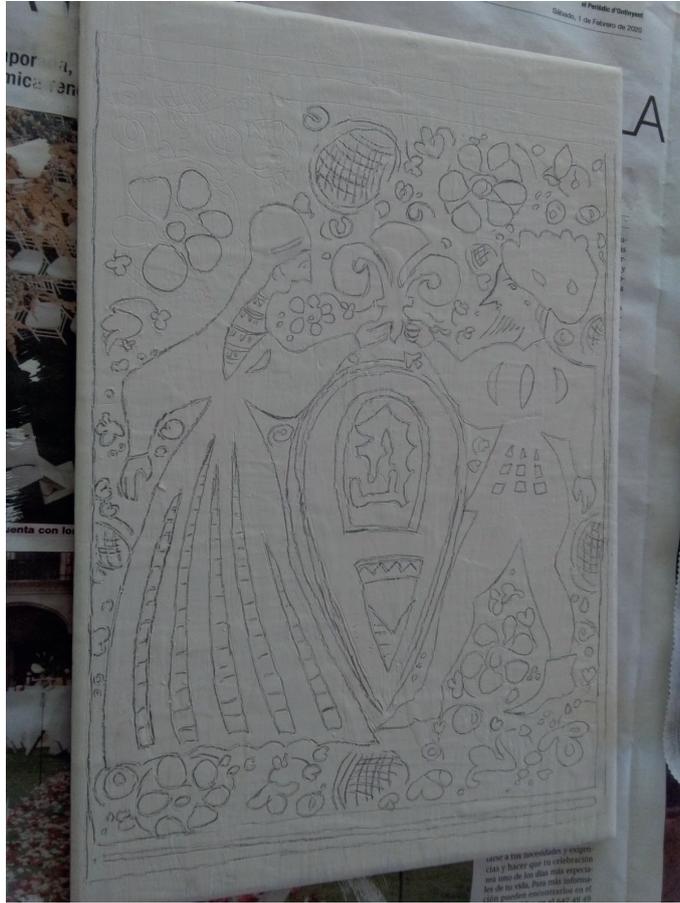
LA FLOR DE LIS



SOCARRATS DE CERÀMICA

PROCESO DE ELABORACIÓN







SOCARRATS DE CERÀMICA

RESULTADO FINAL







11. ENLACES

ENLACE ANIMACIÓN FINAL

<https://vimeo.com/432877535>

Contraseña: TFG

ENLACE ANIMACIÓN: EL DRAGÓN VOLADOR

<https://vimeo.com/432882857>

Contraseña: TFG

ENLACE ANIMACIÓN: EL BARCO VELERO

<https://vimeo.com/432885657>

Contraseña: TFG

ENLACE ANIMACIÓN: LA VIDA DE CIERVO

<https://vimeo.com/432888107>

Contraseña: TFG

ENLACE ANIMACIÓN: LA TORRE DEL CASTILLO

<https://vimeo.com/432890287>

Contraseña: TFG

ENLACE ANIMACIÓN: LA FLOR DE LIS

<https://vimeo.com/432893168>

Contraseña: TFG