
THE NEVERENDING WALL.

DIARIO DE PRODUCCIÓN

DE UN CORTOMETRAJE

Silvia Carpizo y Jose Moo

Realizadores independientes

En este artículo os presentamos *The Neverending Wall*, un cortometraje de animación dirigido por Silvia Carpizo, donde una serie de murales se animan por medio de técnicas digitales 2D y su integración con imagen real. Su argumento reside en un concepto universal de lucha, como un guiño a la esencia humana y un alegato a la expresividad individual. Un solo personaje, Seele, realizará su recorrido a través de la galería más grande al aire libre del mundo, la East Side Gallery, último tramo del conocido *muro de la vergüenza*, el Muro de Berlín: 1300 metros de pared que aún se mantienen en pie.

The Neverending Wall ha sido producido gracias a las ayudas estatales del ICAA, CulturArts IVAC, y AGADIC. Fue seleccionado para representar a España en Euroconnection de Clermont-Ferrand, punto de partida para obtener coproducción alemana y ser adquirido por Movistar+.

El cortometraje ha sido realizado en la Universitat Politècnica de Valencia, gracias al convenio colaborativo del Master en Animación de la UPV y la productora gallega Abano Produccións, encabezada por Chelo Loureiro. En este artículo, su directora Silvia Carpizo y el asistente de dirección y supervisor y realizador de postproducción, Jose Moo, nos explicarán el desarrollo de este fascinante cortometraje y todas las fases de su creación.

This article introduces *The Neverending Wall*, an animated short film directed by Silvia Carpizo, where a serial of walls are animated through 2D digital techniques and their integration with live action. The plot is based on a universal concept of struggle, as a nod to the human essence and a claim to individual expressiveness. A single character, Seele, will make his way through the world's largest outdoor gallery, the East Side Gallery, the last stretch of the well-known *wall of shame*, the Berlin Wall: 1300-meters length wall still standing on foot.

The film has been produced thanks to ICAA, CulturArts IVAC, and AGADIC. It was selected to represent Spain in Euro Connection of Clermont-Ferrand, starting point to obtain German co-production and to be acquired by Movistar+.

Film production took place at Universitat Politècnica de Valencia, thanks to the collaborative agreement between Master in Animation UPV and the Galician company Abano Produccións. In this article, its director Silvia Carpizo and its assistant director, supervisor and post-production director, Jose Moo, will explain the development of this fascinating short film and all its phases of creation.



Fig. 1. Detalle de las figuras modeladas por David Osés, usadas como referencia por las animadoras 2D.

La idea de este cortometraje surgió un día cualquiera, escuchando el telediario y observando la noticia de como la ciudad de Berlín, se oponía por medio de manifestaciones al derrumbe del último tramo del Muro de Berlín aún en pie, y en el que se refleja por medio de las pinturas de la denominada East Side Gallery, toda la expresividad vivida durante el levantamiento, establecimiento y derrumbe del muro.

El proyecto pictórico de la East Side Gallery, del que parte este proyecto animado, se inició a principios de 1990, cuando un grupo de artistas internacionales trabajaron conjuntamente en un largo segmento de la pared interior del muro situada en la orilla del río Spree. Con *The Never-ending Wall* hemos querido ser partícipes de ese grito colectivo por la permanencia de un tramo que tanto significaba para los berlineses, un tramo convertido en galería de arte al aire libre, sobre un elemento de opresión y uno de los enclaves

históricos de gran simbolismo universal para el mundo occidental, y qué mejor que hacerlo a través de la animación, convirtiendo el arte efímero del muro más conocido mundialmente, en algo atemporal, vivo y de gran fuerza simbólica y visual de la mano del cine.

Como referente conceptual se partió de *Alienation* (2013), anterior cortometraje de Silvia Carpizo, en el que se experimentó con la técnica de la animación mural, es decir, utilizar pinturas ya existentes y transformarlas por medio de la animación 2D y “paperless”, en historias conceptuales, de interés social y humano, tomando como tema los murales de ESCIF. Dada la naturaleza efímera del grafiti, su relación con el medio urbano, y su honestidad libre de mecenas, lo convierten en el referente perfecto para expresar conceptos sociales con los que convivimos día a día y que pasan desapercibidos por nuestra conciencia, a veces poco reflexiva, de nuestro interior y de nuestro entorno.



Fig. 2. El grafiti más conocido de la East Side Gallery, *Bruderkuss* (*Beso entre hermanos*), en la actualidad.

Teniendo cerrado el qué y el cómo con el concept de la obra, el siguiente paso fue contextualizar *The Neverending Wall*, comenzado así el guion literario. El primer guion, donde se contaba la historia a través de diez emociones, no acaba de encajar dentro del lenguaje cinematográfico, por lo que le dimos una vuelta, usando una estructura típica de tres actos, principio, nudo y desenlace. *The Neverending Wall* es la historia de Seele, un personaje universal, el alma que vehicula nuestra historia, la de todos los espectadores, recorriendo nuestras emociones tras un acontecimiento traumático, porque en el curso de la Historia nuestra humanidad se ha transmitido en su máxima expresión a través del arte, plasmándose en un muro interminable...

01

Organizando el trabajo en equipo

Partiendo de este guion literario, se da paso ya a las fases de preproducción y producción. Para ello y como ya se sabe, en toda producción cinematográfica es imprescindible planificar el flujo de trabajo, y cuáles serán los plazos de realización: todo debe tener una fecha concreta de comienzo y de finalización, y en el caso de *The Neverending Wall*,

al haber recibido ayudas estatales, los plazos deben cumplirse porque una vez que se conceden, el reloj ya no se detiene.

La producción se ha organizado por departamentos. En primer lugar, las fechas las controla el departamento de producción, con la productora ejecutiva Chelo Loureiro a la cabeza, y con la colaboración de Silvia Carpizo en Valencia y de Álvaro Suárez en Berlín. Después, el peso de la organización y decisiones finales recae en el departamento de dirección —Silvia Carpizo y Jose Moo—, encargado de finalizar, desarrollar, ordenar y establecer la idea, trasladando el guion literario a un guion técnico en el que se especifican los recursos que se usarán para contar la historia. En este guion técnico se anotan todos los elementos que deben aparecer en cada plano: animaciones secundarias, efectos visuales, música, Foley, movimientos de cámara, etc.

El departamento de animación —dirigido por MCarmen Cambrils— es el encargado de trasladar esta preproducción al lenguaje animado, y el departamento de arte —encabezado por Duna Tàrrega— se ocupa tanto de no perder el estilo de nuestro personaje, como de no perder la esencia de los grafitis. Finalmente, el departamento de postproducción, encabezado por



Fig. 3. Parte de la East Side Gallery en la actualidad.

Jose Moo, ha dado el acabado final a la obra, tal como se verá una vez sea estrenada en salas. Otros departamentos que han formado parte del equipo han sido el de música y sonido, encabezado por Nani García, componiendo desde Galicia en paralelo a la producción.

Adicionalmente, *The Neverending Wall* ha contado con el privilegio de tener su propia tipografía, con Miguel Anxo Varela, como diseñador del grafismo, tipografía que se empleará para cartelismo, créditos y demás soportes editoriales de la obra.

Esta organización por departamentos, y el trabajo en continua comunicación, han permitido finalizar *The Neverending Wall* en los plazos marcados.

02

El protagonista: Seele

Lo primero que nos preguntamos al diseñar el protagonista fue: ¿qué queremos contar con él? Seele, nuestro personaje, debía nacer tras la imposición de un elemento de opresión (el muro de Berlín), y su objetivo principal, a través de toda la película, es buscar una salida, ya que el muro en sí es el antagonista de este recorrido.

Llegar al diseño definitivo de Seele fue costoso. Tras varios meses, la diseñadora de personajes Duna Tàrrega, junto con la directora, llegaron al diseño final, pasando por muchas pruebas de estilo. Lo más complicado de todo fue diseñar la cabeza: tener un modelador en volumen del calibre de David Osés ayudó mucho a definir su carácter. David diseñó varios bustos con la cabeza del personaje y diferentes expresiones que servirían de apoyo a las animadoras, no solo para su animación, sino también para referenciar las luces que inciden en él y que le aportan tridimensionalidad.

En un cortometraje donde participaban seis animadoras todas las manos debían animar un único diseño, por lo que se tuvo que practicar el diseño definitivo ya desde la fase de preproducción para conseguir homogeneidad. La supervisora de arte revisó constantemente el diseño, teniendo en cuenta que los cánones de estilo encajaran a la perfección con la plantilla original, creando cartas de expresiones que eran el *guión emocional* del personaje, tanto facial como corporalmente.

Para llegar a este diseño había un referente claro, y este es el Expresionismo alemán, en las vertientes de la pintura y el cine concretamente,

como el arte de Kirchner, Steger, Max Pechstein, o películas como *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene (1920) o *Nosferatu* de Murnau (1922), porque su estética sugiere emociones, y precisamente esto es lo que debía ser nuestro personaje, emoción pura: su linealidad naturalmente anatómica tiene que llegar al espectador, conmoverle. Seele es existencialista y subjetivo. Seele significa “alma” en alemán y en cierto modo es lo que es, esencia humana: no tiene género, su estructura ósea nos sugiere un esqueleto que todos poseemos independientemente de nuestra envoltura; sus manos son largas y delgadas, nos habla con ellas aunque no tiene voz ni emite sonidos; su rostro es neutral, recordando a las máscaras que solo expresan a través de la mirada, y viste un abrigo, prenda que no evidencia ninguna jerarquía social pero que lo identifica como ciudadano, y lo arropa intensificando sus movimientos, ya que su falta de cromatismo dificultaría distinguir sus acciones si no llevara algún tipo de vestimenta.

En su camino, Seele interactúa con elementos que formarán parte de la animación secundaria, elementos que también han sido sometidos a un estudio de props exhaustivo, como espadas, paraguas, gorros y sombreros; elementos naturales como explosiones de bombas, látigos, alambres, lluvia, etc. Algunos props, sin embargo, no se ven en la obra final, pero fueron ideados para formar parte del universo de Seele, un complejo personaje que tiene la difícil tarea de identificarse con todos los futuros espectadores.

03

El entorno de la acción: los grafitis

Uno de los retos de este proyecto era animar los grafitis y ser fiel a la obra original del artista, manteniendo la esencia de la pintura para no perderla en ninguna parte del proceso de tra-

tamiento de la imagen. Era importante ver la obra original en el fotograma final, y no un conjunto de sus componentes. Para ello hemos tenido que separar digitalmente todos los elementos que más tarde se animarían en 2D — usando Photoshop— o en postproducción.

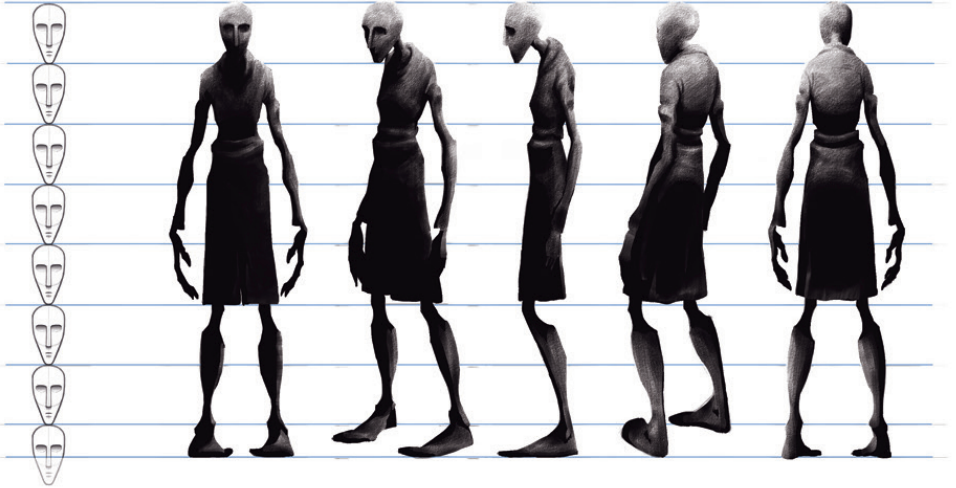
Ya en el guion técnico, la directora indicaba qué se debía animar, aunque en la gran mayoría de las pinturas se tuvieron que desglosar todos sus componentes, ardua tarea que duró varios meses. Este cometido se realizó sobre fotografías facilitadas por la East Side Gallery, una serie de panorámicas que se tomaron en 2009, justo después de la primera vez que se restauraron los murales. Al ser obra urbana, estas pinturas sufren constantes modificaciones por parte de otros grafiteros y están siendo restauradas nuevamente en la actualidad, por lo que las fotografías de 2009 proporcionaban la referencia más fiable para diseñar los escenarios de nuestro cortometraje y desglosar todos sus elementos.

Uno de los puntos más importantes al separar todos los elementos fue tratar el borde que se creaba en estas nuevas capas. Este no debía ser cortante, y solo debía contener la pieza que se iba a animar.

Al separar los personajes del grafiti se creaba un vacío en la imagen, por lo que en cada pintura teníamos que inventarnos ese fragmento del fondo. En la mayoría de grafitis se podía realizar fácilmente clonando los mismos elementos de la pintura, pero en los casos extremos, donde teníamos que inventarnos mucho fondo, el departamento de Arte lograba un acabado igual al del estilo del grafiti, empleando pinceles digitales y paletas de colores que se acercaran a la pintura original.

Los archivos de imagen se convertirían en documentos con capas separadas, con todos los elementos disgregados y ordenados en carpetas. Era muy importante tenerlos bien nombrados y ordenados bajo un patrón para poder componer y animar más rápidamente en postproducción.

The Neverending Wall



© Abano Produções Copyright

Fig. 4. "Line" up de Seele.

The Neverending Wall

Props



© Abano Produções Copyright

Fig. 5. Concept Art. Diseño de props.



Fig. 6. El equipo de *The Neverending Wall* al completo, de izquierda a derecha y de arriba a abajo: María Pulido, Duna Tàrrega, Silvia Carpizo, Jose Moo, MCarmen Cambrils, Lucía Sancho, Larisa Bumb, Chelo Loureiro y Rosa Milán.

04

Animando el conjunto

El departamento de animación de *The Neverending Wall* ha seguido el flujo de trabajo usual en cualquier estudio de animación 2D tradicional, realizando digitalmente cada fase —marcar poses claves, intermedios, asistencia, y color— con el programa ToonBoom.

En primer lugar, Silvia, la directora, realizó un *guion de emociones*, que junto a las acciones que describía el guion literario, dotaban a Seele de vida en cada pintura. Silvia, junto a la supervisora de animación, MCarmen Cambrils, concretaron los actos y timing de cada plano.

Las animadoras que formaron este proyecto (MCarmen Cambrils, Duna Tàrrega, Rosa Milán, María Pulido, Lucía Sancho y Larisa Bumb) dieron vida a Seele, en la mayoría de los casos, desde el mismo "blocking" (poses clave), pasando tanto por la supervisión de animación como por la de arte, donde Duna Tàrrega señalaba las correcciones que se debían hacer al personaje.

El volumen que conseguimos en el fotograma final se creó con la luz que también debía animarse sobre el personaje. Para ello se diseñó un guion lumínico que fuera en consonancia con la narración y que integrara la figura en el espacio de las

pinturas. Se utilizaron diferentes tipos de luz dependiendo del trazo o factura de las pinturas y del sentido narrativo que se quería dar a la escena.

Durante todo el proceso debíamos tener en cuenta también cuestiones técnicas, como realizar las panorámicas a 25 fotogramas por segundo —que es el doble de fotogramas que se suele estimar en animación 2D—, o tener en cuenta el contacto de nuestro personaje con los elementos del mural. Este punto era muy importante, ya que en ocasiones Seele tenía el cuerpo tanto delante como detrás de los elementos de la pintura, por lo que se debía despiezar para que fuera posible componerlo en postproducción.

Por otra parte, se debía dar vida al mismo grafiti. Animar cien caras, veinte máscaras con tubos y sus respectivos ojos, o un animal de cuatro piernas, cinco colas y dos cabezas, es siempre un reto. Era importante mantener el espíritu de la obra original en el fotograma final, y no un conjunto de sus elementos moviéndose, tarea complicada cuando se desea dar vida a sus personajes, generar profundidad, o incluir contacto con un elemento externo, como nuestro personaje. Manteniendo las proporciones, colores, bordes, texturas, conseguimos nuestro objetivo satisfactoriamente.

P_238-239 - Posing study

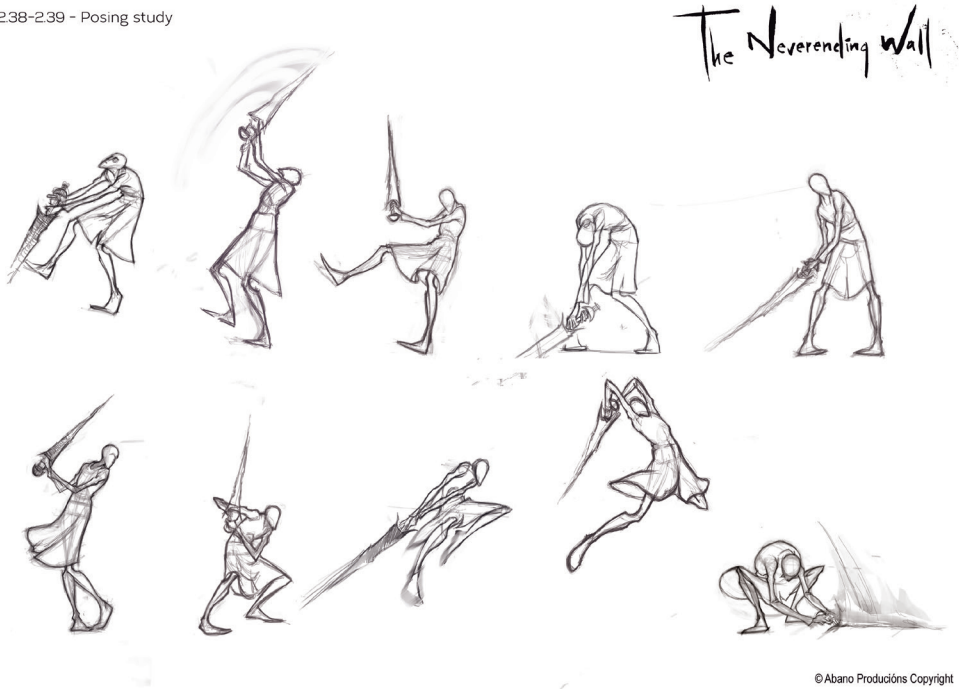


Fig. 6. Concept Art. Estudio de movimiento de Seele.



Fig. 7. Concept Art. Diseño de expresiones de Seele.

05

Composición digital

Una vez tenemos todos los elementos que van a ir en el fotograma es hora de divertirse y componer. Muchos son los aspectos que toca la postproducción en esta obra. Primero, y no menos importante, las cámaras. Este cortometraje no solo es una obra en sí misma, sino un conjunto de obras, por lo que la cámara debía servir no solo para que el espectador viera la acción del personaje, sino también la pintura, que le afectase el grafiti por completo. Por ello intentamos que cada mural se viera por completo, aunque las mismas fotografías nos ponían límites. Ellas y su tamaño también dictaron cuán cerca podíamos estar, y por lo tanto los tipos de planos que usaríamos.

En cuanto al personaje, necesitó ser tratado en cada plano, lo que incluyó igualar el color negro de la silueta al tono más negro del grafiti para que no esté visualmente separado de la pintura. También tuvimos que darle volumen a las luces, difuminando el borde que separa el personaje en sombra del personaje iluminado, de forma que creamos una luz más blanda que dio forma a Seele. Estos aspectos dependieron en gran medida del grafiti en el que estaba. Dotando de luz dura los grafitis más planos y de luz blanda los más pictóricos, la textura de la luz variaría.

Para acabar, las animaciones se integraron completamente en la pintura. Para ello ha colaborado con nosotros el fotógrafo Juan Luis Viciano, que ha extraído las texturas del muro de hormigón de todas las fotografías de forma que encajan a la perfección con la imagen empleada en postproducción. Es importante colocar una textura para darle sombras y los huecos propios de la pared, y otra que genere los típicos brillos de la pintura spray.



Fig. 9. Fases del proceso de animación y composición de un plano del cortometraje, desde su "blocking" inicial hasta su resultado final.



Fig. 10. Desglose de uno de los grafitis a partir del grafiti original, separando todos sus elementos y el fondo para su animación

06

Para finalizar

La animación es un proceso lento y costoso pero su resultado siempre merece el esfuerzo. Cuando se forma parte de un proyecto de tal envergadura, el equipo técnico-artístico que lo conforma es importantísimo, y cada uno de los miembros es una pieza imprescindible para que el equipo alcance su máximo potencial. En el proceso experimentamos numerosas emociones: de la alegría a la indecisión, de la indecisión a la decisión, de los nervios a la templanza, etc. Pero nunca hay que olvidar que la animación como obra cinematográfica es un trabajo realizado con entusiasmo, perseverancia y voluntad, que tiene que gustarte y disfrutarla mientras la haces; si no, la frustración se evidencia en el resultado.

La animación, que no tiene límites artísticos, ha posibilitado trasladar a la pantalla de cine pinturas reales: el trabajo de un grupo de muralistas concienciados con su historia, como los pintores de la East Side Gallery, y el apoyo de los mismos para la realización de este cortometraje, ha constituido un recurso muy valioso.

El mensaje de *The Neverending Wall* nos abarca a todos, y todos nos sentiremos identificados con lo que se nos muestra, ya que nos habla de lo único que básicamente somos, humanos. Nos habla de cómo nos sentimos ante la opresión y cómo cada uno conseguimos la solución a ese caudillaje mental o físico.

Queremos que nuestro cortometraje tendrá una fuerte proyección en festivales de temática experimental, social, política o sobre derechos humanos, llegando a un gran público para comunicar un bello mensaje de esperanza o simplemente de tolerancia, transmitido irónicamente desde un elemento de control como es un muro: el muro más conocido mundialmente, más repudiado, pero no por ello el único, ya que los muros, nuestros muros nunca cesaran de levantarse y derribarse... interminablemente.

The Neverending Wall ha significado muchas cosas, como perseverancia y retos técnicos y artísticos. El proyecto, a medida que crecía, tenía a su vez altos muros que hemos tenido que saltar, sintiendo una gran satisfacción al lograrlo. Creemos firmemente en *The Neverending Wall* y estamos orgullosos de lo conseguido.

A la escritura de estas líneas se está completando la postproducción, y esperamos con ganas lanzarlo para que el público lo disfrute y empatice tanto con nuestro personaje como con el mundo que rodea a *The Neverending Wall*.

© Del texto: Silvia Carpizo, Jose Moo.

© De las imágenes: Silvia Carpizo, Abano Producciones, East Side Gallery.



Biografía

Silvia Carpizo es licenciada en Historia del arte, cursó el Máster de Animación de la UPV, donde realizó su primer corto de animación, *Alienation* (2013), ganador de varios premios y seleccionado en más de 90 festivales nacionales e internacionales, y con el que descubrió la animación como la disciplina que engloba sus dos grandes vocaciones que le acompañan desde niña: el lenguaje cinematográfico y el dibujo. Ha experimentado con diferentes técnicas de animación, pero la que ha hecho propia es la animación mural, donde combina la animación 2D experimental con grafitis ya existentes, con temática conceptual y de gran impacto social en su narración. También ha participado en el proyecto colectivo *El gato baila con su sombra* (María Lorenzo, 2012), y dirigido *Without Breath* (Sin respiro, 2015) fue seleccionado por la Cátedra Internacional Arte y Enfermedades de la UPV para su exhibición en numerosas muestras europeas de arte contemporáneo. *The Neverending Wall* (2016) es su primer trabajo como realizadora y productora con apoyo cultural institucional y cinematográfico.

Web: www.theneverendingwall.es

E-mail

silviacarpizo@gmail.com



Biografía

José Manuel Olmos Orduña nace en Valencia en 1986. Mientras cursa Ingeniería Técnica Informática en la Universitat Politècnica de València muestra un gran interés por el cine, por lo que decide continuar sus estudios son el Máster en Posproducción Digital de la UPV. Comienza a trabajar en publicidad y rueda cortometrajes de ficción hasta que descubre el mundo animado a través del Máster de Animación de la UPV. Durante su realización colabora en varios proyectos de cortometraje como postproductor. En la actualidad trabaja como ayudante de dirección y postproductor en el cortometraje *The Neverending Wall*.

Web: www.josemoo.com

E-mail

hola@josemoo.com