

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Máster en Postproducción Digital



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

Elaboración y diseño créditos animados del cortometraje
"Contando estrellas"

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a: Juan Rico Negueruela

Tutor/a: Blas Payri

GANDIA, 2017

A Canela, por tantas horas redactando junto a mi.

Resumen

El objeto de estudio del presente trabajo de final de máster es el análisis, preproducción y realización de los títulos de crédito animados del cortometraje “Contando Estrellas”; proyecto realizado junto a la productora audiovisual Peloki para la Asociación de Enfermos de Mastocitosis (AEDM). El análisis del trabajo se centra en dos aspectos clave de la producción, en primer lugar la expresión narrativa del fragmento, donde analizamos su capacidad para transmitir el mensaje deseado; y por otra parte los aspectos técnicos y relativos a la estética e imagen del producto en cuestión. Se exponen también las metodologías de trabajo empleadas, conocidas como animación en dos dimensiones, o falso 3D junto con el uso de imágenes flip o recortes, por sus características estéticas, debido en gran medida al componente infantil que posee el film. El software empleado para llevarlo a cabo es Adobe After Effects por su versatilidad a la hora de animar y su capacidad para trabajar con elementos multicapa, que facilitan en gran medida la labor del animador.

Palabras Clave: Realización, créditos, Mastocitosis, animación 2D, imágenes flip.

Abstract

The aim of this master's dissertation is the analysis, pre-production and realization of the animated credits of the short film "Contando Estrellas"; a project carried out together with the audiovisual producer "Peloki" for the Association of Mastocytosis Patients (AEDM). The analysis of the work focuses on two key aspects of production, first the narrative expression of the fragment, where we analyze its ability to transmit the desired message; and second the technical and the aesthetic and image of the product in question aspects. It also analyses the working methodologies employed, known as two-dimensional animation, or false 3D with the use of images flip or cuts, for its aesthetic features, largely due to childhood component of the film. The software used is Adobe After Effects for its versatility and ability to work with multi-layer elements, which greatly facilitate the animation tasks.

Keywords: Realization, credits, mastocytosis, 2D Animation, Flip images.

Índice

Resumen	4
Índice	6
1. Introducción	7
Objetivos	9
2. Conceptos y Terminología	10
3. Referentes estéticos y técnicos	12
4. Antecedentes Técnicos	16
5. Definición del producto	24
5.1 Resumen Cortometraje:	24
5.2 Características Técnicas:	25
6. Desarrollo	28
6.1 Fase creativa:	28
6.2 Fase de diseño:	33
6.3 Fase Animación:	41
7. Relación con BSO	46
8. Tipografías	49
9. Conclusiones	51
10. Bibliografía	53
11. Filmografía	54



Figura 1 Cartel “ Contando Estrellas”

1. Introducción

Esta memoria se centra en el análisis de los créditos animados del cortometraje “Contando Estrellas”, cuyo cartel podemos encontrar en la figura 1, dirigido por Josevi Guerrero, describiendo tanto el proceso de creación y producción, así como las decisiones estéticas, técnicas y narrativas que el autor de esta memoria ha tomado al realizar dicho producto.

Para comenzar cabe exponer la definición del producto que se lleva a cabo; según la Real Academia Española de la lengua los créditos son: “ pl. Relación de personas que han intervenido en la realización de una película o un programa de televisión, que aparece al principio o al final de su proyección”; pero lo que trata de realizar mediante este proyecto es dotar a este mero tecnicismo audiovisual de una dimensión narrativa y estética, siguiendo los pasos de Saul Bass, artífice de las primeras obras representativas de este tipo de producción.

Esta producción ha sido realizada para PELOKI, que en esta ocasión, y por segunda vez, se encontraba realizando un proyecto sin ánimo de lucro para la “Asociación Española de Mastocitosis” o “AEDM”.

La necesidad que se plantea al comenzar la producción de dicha obra audiovisual es la creación de un espacio ficticio basado en la diégesis del cortometraje que exponga de manera clara el origen de los acontecimientos que se desarrollan en el. Puesto que se trata de un cortometraje dirigido a un público infantil, el método seleccionado es la animación, mediante

la cual se relata cómo una niña insegura, a causa de su enfermedad, desarrolla capacidades sociales junto a su gato.

Por lo tanto, los créditos desarrollados se pueden considerar un prólogo narrativo sin el cual no se llegaría a comprender la situación inicial del film, puesto que define la relación entre los personajes principales de la historia; en esta los espectadores serán testigos de cómo “Masti” llega hasta la protagonista a manos de sus padres, quienes entregan junto al gato, un amuleto de buena suerte. A partir de ese momento la niña y el gato crecen juntos y aprenden a sobrevivir en la sociedad, hasta el momento en el que ella debe acudir al colegio. En este punto comienza el cortometraje, fusionando la imagen real con la animación de los créditos.

Puesto que se trata de un producto adherido a un cortometraje, cabe definir el mismo; “Contando Estrellas” narra la aventura de una niña enferma de Mastocitosis¹ y sus compañeros a lo largo de la ciudad, en busca de su gato “Masti”, quien desaparece al inicio de la trama. A lo largo del desarrollo de la historia, la protagonista descubrirá que su enfermedad no la hace inferior al resto, sino que la hace singular.

En cuanto a los objetivos técnicos del producto, se definen de manera adaptativa, ya que tanto el tiempo de duración como los tiempos de acción de los personajes dependen de la banda sonora, diseñada específicamente para el cortometraje.

¹ Mastocitosis: Las mastocitosis son enfermedades que tienen en común la presencia anormal de ciertas células llamadas mastocitos en un órgano o un tejido. Los mastocitos son células conjuntivas, es decir, células que forman el tejido conectivo, el principal tejido de soporte de los órganos del cuerpo humano. afectan particularmente a la piel en forma de manchas rojas o marrones ovaladas, pero también pueden afectar a diversos órganos como los riñones, el hígado y los huesos.

Definición: Salud CCM.net

Objetivos

Principales:

- Crear unos títulos de crédito adecuados basándose en sus caracteres narrativo y estético para el cortometraje “Contando Estrellas”.
- Crear continuidad estética con el resto del cortometraje, y adaptarse a la línea gráfica definida.
- Analizar el proceso y su funcionalidad

Secundarios:

- Facilitar al espectador la comprensión de la línea argumental inicial del producto.
- Definir un público objetivo al que va enfocado el producto con la finalidad de adaptarlo en la medida de lo posible a sus condiciones.
- Combinar la técnica de animación empleada con la imagen real del cortometraje.

2. Conceptos y Terminología

Grafismo Audiovisual: Hace referencia al concepto de creación de elementos visuales basados en la imagen gráfica, tipografía, movimiento y sonido para los distintos medios (Arfuch, Chaves y Ledesma, 1997, p.47 citado por Herraiz 2009). Beatriz Herraiz (2009, p.41) lo define como un arte aplicado al servicio de comunicación y la sociedad por su carácter comunicacional colectivo y social, porque, según la autora, plantea comunicaciones de entidades públicas y privadas a públicos masivos que satisfacen las necesidades a través de proyectos estéticos y funcionales.

“Las áreas principales de actuación del grafismo audiovisual son la televisión, el cine, la publicidad y los videoclips.

En cine asume la función de la comunicación de los créditos, aunque también se aplica de manera experimental en algunas secuencias de películas, proporcionando a nuevas formas de narrar. “ (Herraiz, 2009 p.41)

Este último aspecto es el que más nos atañe ya que, en el producto realizado, se trata de añadir una dimensión narrativa más allá de la norma.

Títulos de crédito: Son aquellos documentos que registran el ejercicio de un derecho privado de propiedad sobre el producto. Estos están formados por un valor específico y el aspecto técnico al que hacen referencia, y estos componentes son inseparables.

Animación: En términos generales, este arte filmico se define como:

”Técnica de filmar sucesivos dibujos, posiciones, marionetas o modelos para crear una ilusión de movimiento cuando la película es mostrada como una secuencia”

Faber Liz y Walters Helen. Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid, Ocho y medio 2004. p. 6.

Pero al tratarse de un campo tan extenso podemos encontrar gran cantidad de variantes dentro de ella. El caso que nos atañe es el de la animación digital en 2D, que se define como:

“Aquella realizada con un soporte bidimensional, en la que se encuentran las técnicas asociadas con el dibujo como la técnica de recorte(...) Puede ser construida en su totalidad por computadora o utilizar el software únicamente como herramienta para complementar la técnica tradicional.”

Furniss, Maureen., *Art in motion: animation aesthetics*. Londres, Libbey 1998
p.179

Imágenes flip:

Se trata de la forma de producción más simple, pero a la vez la más efectiva de las técnicas de impresión lenticular². Consiste en generar dos imágenes posicionadas de forma lógica en un espacio tridimensional; Se crea un punto de vista sujeto observador y, en base al ángulo de visión y la posición, se determina la forma e imagen que se ve.

Imágenes en movimiento/animación:

Se trata de una variante del efecto creado por las imágenes flip. En este caso, las imágenes en movimiento tienen un mínimo de 10 frames por segundo. La imagen de fondo se mantiene, pero las partes en movimiento se imprimen en diferentes posiciones. Por lo tanto, cuando variamos en punto de vista o cámara, damos la sensación de cambio de angulación y movimiento tridimensional; este proceso crea lo que es conocido como el 2D y medio o Falso 3D.

² La impresión lenticular permite crear efectos muy diferentes. En función del número de imágenes y la forma en que éstas se entrelazan, el resultado tendrá un aspecto u otro.

3. Referentes estéticos y técnicos

“Para el público normal los créditos son la señal de que quedan sólo tres minutos para comer palomitas. Yo aprovecho ese lapso de tiempo muerto e intento hacer algo más que simplemente listar unos nombres en los que la audiencia no está interesada. □Pretendo preparar al público para lo que viene a continuación. □Dejarlos expectantes.”□

Saul Bass (Cuevas, s.f.)

Desde el origen del cinematógrafo se han empleado tarjetas con rótulos para introducir las presentaciones de los films mudos, con la finalidad de hacer conocer al espectador desde el título de la película hasta la productora y equipo técnico que la realiza; además de como forma de remarcar el inicio y final de la obra, puesto que en los orígenes no existía un espectador especialista que es capaz de comprender ciertos aspectos técnicos del producto. Más adelante, con la introducción del cine mudo, dichas tarjetas eran usadas para transmitir diálogos y argumentos.



Figura 2: Saul Bass, New York Studio Working in The Shining (1979)

Este hecho se mantuvo durante una época, hasta que, con la llegada de la televisión, los estudios se vieron obligados a implementar el desarrollo del séptimo arte, que veía su audiencia disminuir.

Parte de este aumento del prestigio, ligado a un orquesta de cámara que acompañaba las secuencias, así como la apertura de cortinas y largas secuencias de apertura, fueron creadas para otorgar una dimensión al cine que la televisión no fuera capaz de alcanzar.

Para más datos históricos sobre el desarrollo del grafismo audiovisual en las secuencias cinematográficas consultar Herráiz Zornoza (2009).

Más concretamente, en lo referente al desarrollo de las técnicas que se emplean en el proyecto que nos atañe, cabría destacar a un conjunto de autores, por su innovación y creación de escuela: El primero a destacar es, por supuesto, Saul Bass, quien es considerado como uno de los grandes introductores del grafismo en el cine y a quien podemos encontrar en la figura 2, trabajando en su estudio; este creaba pequeños cortometrajes que resumían el argumento de la propia película para involucrar desde el primer momento al espectador. “El eje del trabajo de Bass se basa en la síntesis, en plasmar la esencia de la idea, y para ello utiliza los elementos reduciéndolos al mínimo irreductible” (Herraiz, 2009, p. 136).

A finales de los años 50 las secuencias iniciales de los films habían obtenido ya un gran valor, por lo que podemos encontrar un gran muestrario del diseño e ilustración contemporáneos. Las secuencias de apertura de Saul Bass, principal referente del proyecto, y Maurice Binder son algunos de los mejores ejemplos, y han inspirado a muchos imitadores que extendieron su estilo por los medios audiovisuales.

Bass, que trabajó con grandes directores como Martin Scorsese o el maestro del suspense, Alfred Hitchcock, dejó un amplio muestreo de trabajos como pueden ser: El hombre del brazo de oro, Con la muerte en los talones, West side story, Ocean's Eleven, Anatomy of a murder & Casino.

Por otra parte cabría destacar el trabajo de autores como David Hall o Robert Cahen, quienes aportan una dimensión añadida al uso de las tipografías; “sus creaciones se manejan con fines expresivos los elementos tipográficos, la imagen, el movimiento y desde luego el sonido;

también analizamos algunas creaciones de animadores como Raimund Krumme o Jonathan Hodgson, cuyos cortometrajes también contemplan el uso expresivo de la tipografía.” (Herraiz, 2009 p.39)

Actualmente podemos encontrar gran cantidad de autores que defienden la teoría de que existe un gran número de películas cuyos títulos de crédito resultan casi más interesantes que el propio contenido del film, un ejemplo de esto es Diego Cuevas; se ha creado una escuela de grafistas audiovisuales que han continuado con la labor de los autores citados previamente, dando lugar a grandes obras.

Un claro ejemplo de esto son las expuestas a continuación en el ranking realizado por Diego Cuevas (s.f.) en Jotdown, de las cuales destacamos:

Destino final 4 (2009)

“Para la cuarta entrega de aquella franquicia de documentales sobre la fabricación de embutido adolescente llamada Destino final, a sus creadores se les ocurrió que sería bonito homenajear a las tres anteriores películas en la introducción para así contentar a la legión de fanboys, y de paso exprimir durante los créditos el formato 3D que se antojaba algo escaso en el montaje final. Encargaron la secuencia a la agencia PIC”

Monstruos, S.A. (2001)

“La gente de Pixar tiene una elegancia innata y de ello dejan buena muestra los estilismos de sus cabeceras y créditos finales. Para Monstruos, S.A. diseñaron una presentación de dibujos animados en 2D de sabor añejo, adornada con una melodía de jazz y aprovechando un elemento de la trama, las puertas interdimensionales, como colorida ruta de viaje para criaturas variadas.”

Psicosis (1960)

“Saul Bass cobrando lo suyo por una secuencia en la que el minimalismo es la clave. Realizada para una de las obras maestras de Hitchcock, consta de líneas que se desplazan por la pantalla sin cruzarse entre ellas ni variar su desplazamiento y el título del film recibiendo cortes psicópatas. Sencillez y funcionalidad que acompañadas de la icónica melodía sitúan al espectador en el tono perfecto.”

Además de estas, existe una enorme cantidad de ejemplos similares que pueden consultarse en el post de Cuevas.³

³ Enlace Ranking olvida la película:
<http://www.jotdown.es/2012/02/olvida-la-pelicula-mira-los-creditos-100-titulos-de-credito-que-merecen-un-vistazo-i/>

4. Antecedentes Técnicos

El referente más notable en la creación del producto que nos atañe es el impulsor de los títulos de crédito como elemento narrativo en el cine, Saul Bass, y sus creaciones similares a los créditos de “Anatomía de un asesinato”, como vemos en la figura 3.

“La característica más llamativa es la síntesis, que Bass lleva a su punto más extremo, dando al conjunto un aspecto expresionista(...) Los elementos gráficos son escasos pero todos ellos son el leí motive del film, aparece aquí un recurso retórico que se utilizará en el grafismo de títulos de crédito venidero, se trata de la metáfora, el objetivo de Saul Bass es tratar de simbolizar y sintetizar en pocos minutos la película entera, con unos títulos que estén completamente relacionados con el argumento que presentan. Lo que realmente consiguió con su método detrabajo fue elaborar una metáfora que representara todo aquello que la película iba a ofrecer al espectador ⁴”

(Herraiz, 2009, p. 136)



Figura 3: Fotograma de los títulos de crédito iniciales de Anatomy of a Murder
(Preminger, EEUU, 1959)

⁴ RAFOLS, RAFA. COLOMER, ANTONI (2003, 104). *Diseño audiovisual*. Gustavo Gili Diseño.

En el caso concreto de “Contando Estrellas” no se emplea exactamente la misma técnica definida previamente por la Doctora Herraiz, pero gran si cantidad de los componentes citados; como pueda ser la síntesis visual o la utilización de elementos de “Leitmotiv” a lo largo del desarrollo.

En cuanto a la función de resumen que Bass aplica a sus creaciones, tampoco vemos una gran representación de dicho elemento en la producción, puesto que en nuestro caso la narrativa debe contar la historia previa al momento de la diégesis filmica.

Por otra parte, el referente técnico estipulado por Josevi Herrero y que se ha tomado para realizar los títulos de crédito de “Contando Estrellas” es una obra maestra dentro del mundo de los créditos animados, “Catch me if You Can”, dirigida por Steven Spielberg y realizados por Oliver Kuntzel y Florence Deyga. En la figura 4 encontramos un ejemplo de estos.

En estos vemos un claro tributo a las producciones de Saul Bass; sus creadores declaran en una entrevista:



Figura 4: Fotograma de los créditos iniciales de “Catch me if you can” (Steven Spielberg 2002)

“About the conception of the sequence: The Saul Bass aesthetic clearly served as a jumping off point of some kind of elements(...) Was Bass- inspired”.⁵

Olivier Kuntzel.

En estos podemos observar un estilo marcado por las figuras planas y la bidimensionalidad, que recuerdan a las empleadas anteriormente por Bass en “Anatomy of a murder” (ver figura 3) y que crean un universo sencillo pero dotado de gran carga narrativa.

La simplicidad del concepto, lejos de restar calidad al producto, evoca al espectador a una época anterior, en la que este tipo de grafismo podía encontrarse en gran cantidad de lugares y películas; además de facilitar la lectura del resto de elementos que los componen, como vemos en la figura 5.



Figura 5: Capturas fotogramas créditos “Catch me if you can” (Steven Spielberg 2002)

⁵ “Sobre la concepción de la secuencia: La estética de Saul Bass sirvió como punto de partida de algunos elementos(...) Estaba Bass-inspirada”

Olivier Kuntzel

Los movimientos de los personajes están a su vez simplificados, para crear una sensación estática y no restar protagonismo al concepto que realmente debe ocupar la pantalla, los títulos de crédito en sí. El referente fue definido previamente, por Josevi Guerrero, director del corto, junto con el resto de equipo técnico, incluyendo producción y grafismo, quienes guiaban la estética del cortometraje.

De estos fueron tomados la gran mayoría de referencias; en primer lugar la estética del movimiento al caminar y al realizar acciones, poco elaborada, mecánica y plana. También la disposición de los “backgrounds” o fondos, basados en degradados con colores suaves y lavados que a su vez permitieran un contraste eficiente para con las figuras protagonistas, con el fin de facilitar la diferenciación de los mismos y guiar al espectador por unas localizaciones fácilmente intuibles pero a su vez indefinibles.

La aparición de los textos del referente principal no fue empleada, ya que se consideró que se trataba de un elemento muy representativo de “catch me if you can” y que , por lo tanto, podría provocar confusiones asociativas a dicha película; por lo que se diseñó un sistema para las apariciones de dichos textos, basándose en el movimiento de los personajes y las diferentes cámaras que se encuentran a lo largo de los 30 segundos que dura el producto final.



Figura 6: Fotograma créditos iniciales “Amor para siempre” (Oops Studio 2007)

Por otra parte también se plantearon referentes más actuales, como es el caso de “Amor para siempre” creado por “Oops Studio” (figura 6). En estos podemos encontrar la bidimensionalidad previamente mencionada pero dotada de una dimensión de color más adecuada para contextos infantiles, como el que nos atañe.

Y como último referente, aunque en menor medida debido a la calidad superior de los dibujos empleados, como vemos en la figura 7, así como por la estética moderna que aporta, los créditos de “Capitán América soldado de Invierno”, de Tom Holland. De nuevo por la simplicidad de sus figuras y por el uso de las sombras de las mismas como un elemento de acción. La aparición de los textos del producto final se creó basándose en este referente; mediante un movimiento suave aparecen por un lateral de la pantalla y se sustentan sobre algún elemento gráfico de peso.



Figura 7: Fotograma créditos finales *Capitán América, Soldado de invierno* (Tom Holland 2014)

4.1 Referentes Estilísticos

En cuanto a los referentes estilísticos, debe tenerse en cuenta el hecho de que “Contando Estrellas” está basado en un libro llamado “La constelación pica-pica”, cuya portada encontramos en la figura 8, y que a su vez pertenece a una colección de libros temáticos. Por lo tanto, la estética de los personajes viene en gran medida definida por las descripciones que la autora realiza en dichos libros. Además, la entrega anterior de dicha colección, “Se vende varita mágica” ya había sido realizada previamente por el director, y se emplearon los mismos actores, lo cual definía y marcaba más la estética.



Figura 8: Portada primera edición “La constelación pica-pica” (Isabel de Ron, 2012)

El diseño de los personajes, por otra parte, fue creado uniendo el concepto estético que la autora de los libros define junto con la propia figura de los actores que interpretan a los personajes, acercando ya al espectador hacia el universo diegético creado por el equipo, incluyendo elementos representativos que los hiciera reconocibles como fuera el mechón azul de pelo de la protagonista, el pelo del padre o las rayas amarillas sobre naranja que porta el gato. Todo esto con la intención de que la similitud entre ambos fuera la mayor posible. Este proceso fue llevado a cabo con la colaboración de Alain Enrico Battaglia Pedrotti, grafista y dibujante.

A continuación se exponen los personajes reales con sus representaciones gráficas para facilitar la asociación de los mismos en las figuras 9 a 12.



Figura 9: Federico Aguado-Padre



Figura 10: Cristina Perales- Madre

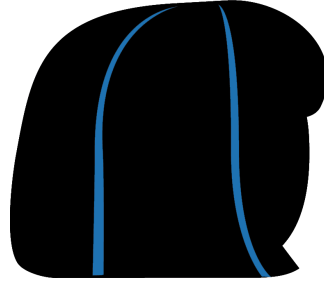


Figura 11: Candela Illán- Niña



Figura 12: Masty-Gato

5. Definición del producto

En este apartado de la memoria vienen definidos tanto los aspectos narrativos del cortometraje “Contando Estrellas”, y los créditos realizados para este, como los aspectos técnicos referentes a sus dimensiones temporales y gráficas. También se incluyen las características del proyecto en el momento de su exportación, ya que de estas dependen en gran medida las dimensiones y opciones de animación seleccionadas.

5.1 Resumen Cortometraje:

“Paula ha creado un canal de Youtube donde ha decidido que va a ir contando aquellas aventuras con las que se encuentre en su recorrido, dando a conocer enfermedades poco frecuentes, como hace un año, cuando ayudó a su madre con la enfermedad del lupus. Con este canal quiere ayudar a muchas más personas.

Violeta es su primera protagonista, una niña de su edad, once años, que tiene mastocitosis y que además es nueva en el colegio.

Violeta no acepta bien su enfermedad, oculta en su cuerpo unas marcas que le ocasiona la dolencia, tiene picores constantes y le genera malestar. Sus padres, preocupados, están siempre pendientes de ella. Su gato, Masty, es su mundo y todo su apoyo.

Pero este mundo está a punto de desmoronarse cuando de repente, desaparece Masty. Y no sólo eso, Masty desaparece con un colgante que ella le había puesto y que era un regalo muy especial de su madre. Un amuleto valioso para protegerla de la enfermedad.

Esta fatal circunstancia, hace sentirse insegura a Violeta y le repercute en su día a día. La tristeza intentará apoderarse de ella.

Paula con el apoyo de su hermano Alex y de un amigo especial, conocedor de las respuestas a todas sus preguntas, ayudarán a Violeta a recuperar la confianza, incluso a reconciliarse con su hermanastro Rubén.

Una vez más, Paula nos ayudará a comprender mejor una enfermedad, la mastocitosis, recorriendo un camino lleno de aventuras, amor, valores y humanidad hasta encontrar el camino a seguir, contando estrellas.”

Jose García Herrero.

5.2 Características Técnicas:

En esta sección de la memoria quedarán expuestos los aspectos técnicos estipulados por el equipo de producción y dirección de “Contando Estrellas”, así como las necesidades espacio temporales que recibió el redactor de esta memoria para llevar a cabo el producto en cuestión: En primer lugar cabría exponer las especificaciones técnicas del propio producto. Esto incluye la duración del mismo, que debía ajustarse, inicialmente a 1 minuto, pero que por decisiones del director y necesidades del guión, se redujo a 30 segundos. De estos, hay que tener en cuenta que los 3 segundos iniciales no contiene contenido narrativo puesto que presentan el cortometraje; y los 3 finales, debido a que funcionan como nexo de unión con la historia de los personajes reales, tampoco. El tiempo diegético que se desarrolla en la pequeña línea argumental de los créditos es de aproximadamente unos 3 años; desde el descubrimiento de la enfermedad de la niña, cuando cae en depresión y sus padres le entregan a Masty junto a su collar, hasta la entrada de la protagonista a su nuevo colegio, punto donde comienza el cortometraje. Para llegar a este punto se emplean varias elipsis temporales no definidas, puesto que el tiempo total de la historia es difuso, no específico.

En lo referente a la configuración de procesamiento, y debido a que el producto final está destinado a ser emitido en salas de cine, incluida la Filmoteca de Valencia (concretamente la Sala Berlanga) donde fué presentada, tiene las siguientes características, que podemos encontrar en la figura 13:

- Calidad del procesamiento Óptima
- Resolución completa en tamaño HD 1920x1080
- Velocidad de fotogramas 25 FPS debido a que debe coincidir con el resto del cortometraje.
- Formato de exportación QuickTime Movie
- Canales de exportación RGB+Alpha, debido a la necesidad de transmitirle a montador del cortometraje la información de transparencia, para su posterior ensamblaje.
- Color premultiplicado (con mate)
- Profundidad de color en millones de colores
- Codec de video: DVC PRO HDp25fr 4:4.2

Configuración de procesamiento

Composición "COMP FINAL"

Calidad:	Óptima	Uso de proxy:	No utilizar proxy
Resolución:	Completa	Efectos:	Ajustes actuales
Tamaño:	1920 x 1080	Definidores solo:	Ajustes actuales
Caché de disco:	Sólo lectura	Capas de guía:	Todos desactivados
		Profundidad de color:	Ajustes actuales

Muestreo de tiempo

Fusión de fotogramas:	Sí para capas verificadas	Velocidad de fotogramas	
Procesamiento del campo:	Desactivado	<input checked="" type="radio"/> Utilizar velocidad de fotogramas de la comp. 24,00	
Disminución 3:2:	Desactivado	<input type="radio"/> Utilizar esta velocidad de fotogramas: 25	
Desenfoque de movimiento:	Sí para capas verificadas		
Espacio de tiempo:	Sólo entorno de trabajo		

Inicio: 0:00:00:00
Fin: 0:00:50:12 Personalizar...
Duración: 0:00:50:13

Figura 13: Configuración de procesamiento

Por otra parte, los títulos que debían ser incluidos en el producto son los expuestos a continuación:

Una producción de PELOKI para AEDM y FEM

María De Paco

Jaime Pujol

Cristina Perales

Federico Aguado

Paula Elena Ramos

Javier Mendo

Yeray Martínez

Patricia Sánchez

Min Hai Hu

con la Introducción de Candela Illán

con la Colaboración Especial de Emilio Gutiérrez Caba

Fotografía

Boro Corberá

Sonido

Pedro Aviñó

Arte

Marta Rubio

Montaje

Vicente Ibáñez

Imprescindibles:

Música

Josué Vergara

Producción Ejecutiva

Ana Flores

Inma Burguera

Dirigido por Josevi García Herrero

6. Desarrollo

El desarrollo del producto se llevó a cabo en tres fases. La duración de las mismas viene definida por el conjunto de acciones realizadas en cada punto de la producción, siempre teniendo en cuenta la fecha de entrega del mismo:

6.1 Fase creativa:

“El uso de los cuatro elementos, imagen gráfica, tipografía, movimiento y sonido y el carácter de dependencia, van a definir la gran mayoría de las manifestaciones gráficas audiovisuales”

Herraiz, 2009, pág 41

En este punto se llevó a cabo la planificación tanto estética como técnica de los diferentes elementos que componen la diégesis, y que, según el párrafo citado de la doctora Herraiz, definen el producto audiovisual en cuestión. Para esto fueron implicadas dos personas más: Josevi Herrero, director del corto, y Allain Battaglia Pedrotti, grafista y diseñador, quien realizaría las pruebas de color mostradas en la figura 14. Este proceso se lleva a cabo a lo largo de cuatro sesiones en las que ambos, junto al creador de esta memoria, definieron el producto a llevar a cabo.

En esta primera fase la toma las riendas el director del corto, transmitiendo al equipo de trabajo las sensaciones que pretende mostrar al público, así como las diferentes acciones que deben verse representadas para comprender la historia previa al corto.

Las directrices de Herrero parten de una situación en la que el espectador debe empatizar con la protagonista, que se siente aislada y triste, creando de este modo una curva emocional positiva; hasta la entrada del gato, que destaca a nivel visual y aporta luz y color a la presentación, debido en gran medida a sus características estéticas basadas en formas suaves y delicadas, además de un color cálido, y atrayente dentro de la frialdad de la diégesis planteada.. A partir de este momento, la sensación de felicidad que se debe transmitir ha de aumentar de manera exponencial, dejando la historia en un punto neutro para la niña y el gato.



Figura 14: Pruebas de color Alain Battaglia Pedrotti

Inicialmente se creó un guión técnico, donde se definen las diferentes acciones que se iban a llevar a cabo para representar lo definido anteriormente; este documento se expone a continuación:

“00:01

-VENIMOS DE PAULA HABLANDO A CÁMARA

00:04

-Fundimos a cielo donde aparecen estrellas y el título

00:06

-Del cielo y del título, brillan tres estrellas y zoom sobre el brazo de Violeta, la cámara retrocede mostrándonos a la niña sobre la cama triste.

00:10

-Por la puerta entran los padres con una cesta de la que sale la cabeza de “Masty” . Zoom sobre el gato y la niña que se acerca.

00:15

-La madre le pone un colgante de estrella a la niña, la estrella brilla. Ella coge al gato en brazos y con mucha felicidad y alegría, giran cogidos de patas y manos.

00:18

-Estos giros se convierten en ellos dos patinando (con patines de ruedas) divertidos siendo pequeños.

00:23

-Ambos caen al suelo patinando y riendo, y de ahí entran líneas que forman un metro pintado en una pared. Los dos se miden viendo que ya han crecido.

00:27

-De pronto suben por el metro cuál escalera y llegan al cielo estrellado del principio. Saltan de estrella en estrella persiguiéndose. Las estrellas que pisan. brillan.

00:30

-Finalmente, ella se detiene, el gato salta y ella que sostiene una mochila abierta, deja que el gato se coloque dentro y saque la cabeza. Ella se coloca la mochila en la espalda.

FUNDIMOS CON IMAGEN REAL “

Además de definir la narrativa y la estética del producto, a lo largo de las sesiones citadas anteriormente, se decidió cuál sería la técnica de animación a emplear; finalmente, tras valorar una animación más compleja, e incluso el 3D, el equipo se decantó por lo que se conoce como animación en falso 3D.

Este tipo de animación viene definida por los profesionales de la animación 2D de la siguiente manera:

"La animación con recortes involucra la producción de animaciones con personajes en 2D, decorados y escenarios hechos de materiales recortados tales como los empleados por Saul Bass en sus primeras obras papel, cartón o tela. Los animadores, dividen a los personajes en sectores pequeños, juntan las piezas recortadas individualmente y las van moviendo un paso a la vez, capturando cada una con una cámara de cine capaz de tomar cuadros individuales, para crear la ilusión de movimiento."

Animación digital 2D 2014

Las formas bidimensionales hacen que los movimientos fluidos y suaves, como cuando se alejan o se acercan a la cámara, sean particularmente difíciles de lograr. Cualquier detalle aplicado a una forma recortada limita el ángulo en el cual el animador puede tomar un cuadro de ella. La animación de recortes por lo general se utiliza para historias mudas que duran por lo general unos cinco minutos o menos.

A continuación se exponen las piezas o recortes iniciales creados para los créditos animados de "Contando Estrellas" en las figuras 15 a 17:



Figura 15: Piezas Niña

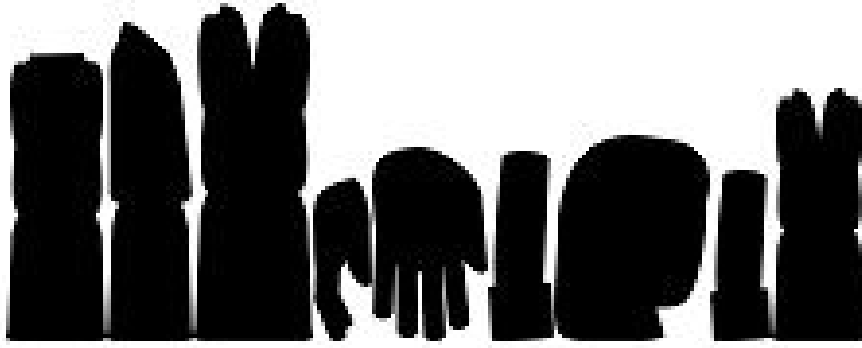


Figura 16: Piezas Madre



Figura 17: Piezas Padre

La principal ventaja de la animación de recortes es que requiere de muchos menos dibujos que la animación tradicional. El animador puede usar un sólo dibujo y dividirlo en fragmentos, para representar el movimiento que de otra manera requeriría de varios cientos de dibujos. Los animadores pueden diseñar ellos mismos las piezas que van a recortar, por lo que el alcance del contenido de la animación está limitado solamente por su imaginación.

Ha de tenerse en cuenta que dichas piezas deben tener información de canal "alfa" o transparencia, que permita incluir elementos de "background" para componer la diégesis.

6.2 Fase de diseño:

La segunda fase de preproducción de los créditos animados de contando estrellas se centra en la creación de los recursos estéticos necesarios:

En primer lugar se definen los personajes; estos son representados mediante sombras a contraluz, claramente definidas (inspiradas en las formas esquemáticas que podemos encontrar en los créditos de "Catch me if you can") , pero que incluyen elementos representativos de cada personaje; de esta manera se ayuda al espectador a identificar fácilmente a los mismos, permitiendo que se centre en el desarrollo de los acontecimientos. Un claro ejemplo de esto es el mechón de pelo azul que caracteriza a la protagonista, como podemos observar en la figura 15; o las formas y tramas que forma el pelo de "Masti" que observamos a continuación en la figura 18, que representa la evolución de la figura del mismo.

Las formas de dichos personajes, por otra parte, tienen un carácter estético que linda con lo caricaturesco; como se puede observar, dichas figuras no respetan la relación entre las dimensiones de las partes del cuerpo. Esto se debe a que el diseñador, Allain Battaglia, apoyado por Josevi herrero y yo mismo, decidió dar un aspecto infantil, como se ha mencionado previamente, ya que considero que era lo más atractivo para el público al que va dirigido el cortometraje.

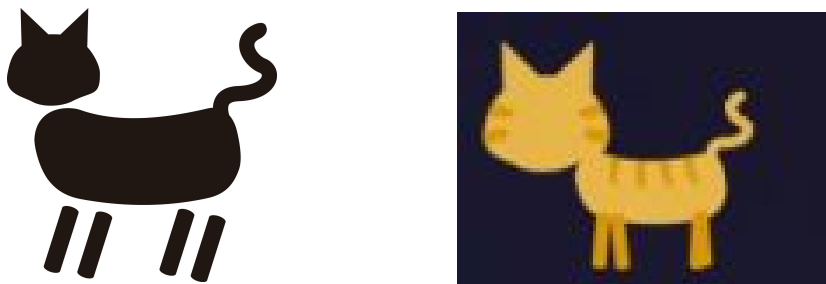


Figura 18: Imagen lateral "Masti" Inicial/Final

Por otra parte, las figuras de los padres de la niña, quienes tienen un papel introductorio o de “destinador” (que se verá representado a lo largo del cortometraje) fueron creadas con la mayor similitud posible a los actores reales que interpretan a los personajes, de nuevo introduciendo elementos representativos, como son el pelo o la forma en la ropa que llevan.

Destinador: Figura que otorga el objeto de deseo al “actante” o protagonista del relato clásico, y que encomienda la tarea a llevar a cabo.

Begoña Siles Ojeda, profesora de la universidad UCH CEU.
Concepto original de Lucien Tesnière

Estas figuras solo fueron creadas en su forma horizontal puesto que no se requería de su aparición de otra manera.

Originalmente se pretendía crear una ilusión de espacialidad, que remarca el faso 3D previamente mencionado, entre el “background” y las figuras que aparecen a lo largo de los créditos, pero esto requería que se añadiese una pequeña cortina de luz tras cada uno de los personajes, lo que entorpecía la animación y creaba una asociación de los mismos hacia figuras divinas, por lo que finalmente, y en pos de obtener un buen resultado en la animática, se variaron los tonos que formaban las figuras de los personajes para que resaltaran por sí mismos sobre el escenario.

En cuanto a los elementos de “background”, estos están compuestos por un conjunto de elementos simples que figuran de manera metafórica una ubicación:

El primer elemento que los conforma es un degradado suave cuyos colores compositivos varían dependiendo del momento del día que tratan de representar. Se decidió que fueran de esta manera porque se consideró que crear un fondo plano con figuras poco elaboradas podría ser excesivamente plano, lo que restaría atractivo al producto. De esta manera se crearon cuatro fondos en degradado para representar dichas ubicaciones;

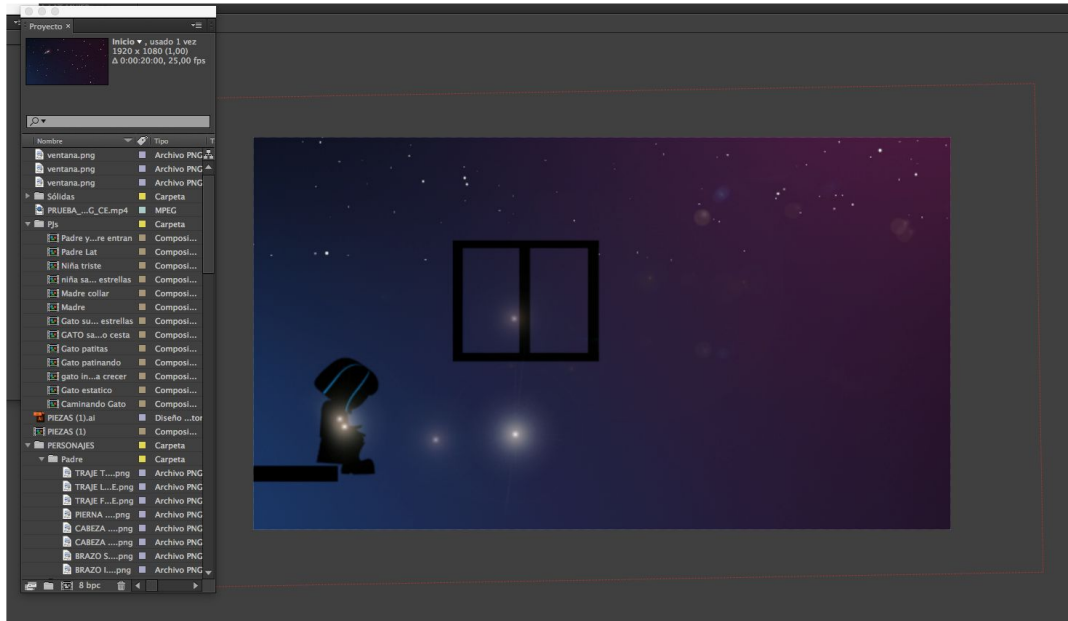


Figura 19: Habitación con degradado y objetos representativos

Además de su función localizadora, los fondos degradados sirvieron como elementos de transición temporal y espacial entre los momentos y lugares en los que se desarrollan los acontecimientos; una clara representación de esto lo podemos encontrar en la figura 19, donde el degradado nos traslada del parque al cielo.

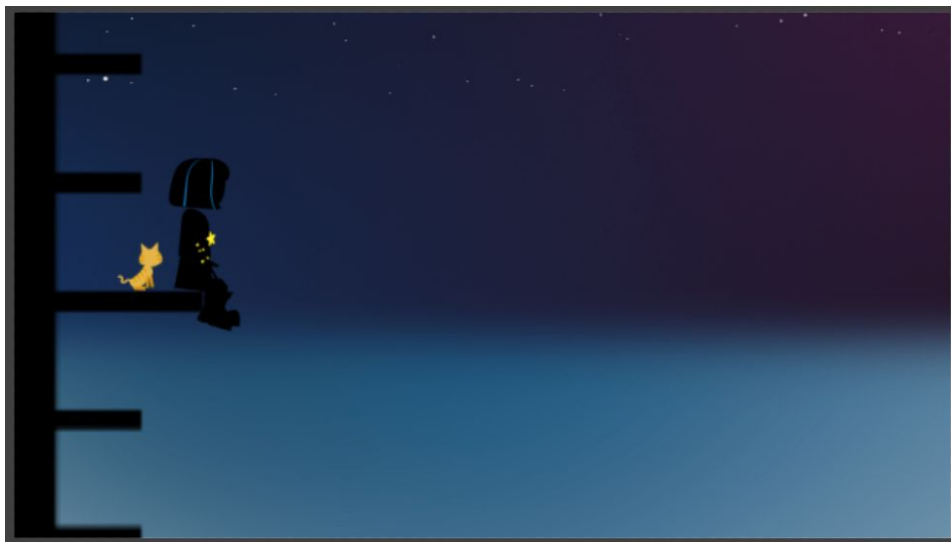


Figura 20: Transición entre la tierra y el cielo mediante degradados

Como podemos observar en la figura 20, mediante una fusión de ambos degradados, se simula un ascenso de la niña y el gato hasta el cielo, donde interactúan con las estrellas. Empleando esta técnica se consigue orientar fácilmente al espectador, que reconoce con facilidad la transición de la noche al día y de la tierra a las estrellas, mientras se crea un espacio ficticio tridimensional por el que puede moverse; además, la suavidad de dichos elementos, unido a la intervención de los personajes facilita la lectura de los créditos propiamente dichos, en contraste con el fondo.

En cuanto a los colores seleccionados, estos vienen definidos previamente por el equipo de producción, y podemos encontrar la continuidad de la línea gráfica en todos los elementos de merchandising del cortometraje, desde la cartelería a las camisetas y eventuales tazas, como podemos encontrar en la figura 21.



Figura 21. Cartel promocional Contando estrellas (2016)

La introducción o aparición de los nombres del equipo técnico y los actores tiene un gran peso en la composición, por lo que se valoraron varias opciones: En primer lugar la introducción de los textos como elementos diegéticos, es decir, mediante objetos que aparecen en el contexto, desarrollar la aparición de estos; también se valoró la idea de colocarlos como parte del mobiliario en la habitación y en el parque, de manera que formaran parte de la realidad de los personajes. Y por último, se pensó en colocarlos de manera externa y destacable para remarcar su importancia, dándoles el protagonismo que requerían.

Tras unas semanas de estudio y planificación con el material, se optó por combinar dos de las propuestas: los textos aparecen interactuando con los elementos del mobiliario diegético pero tienen una textura que los hace destacar, poniéndolos en un primer plano visual para el espectador.

Otro elemento a destacar es la selección de colores para los mismos créditos. Puesto que estaban situados en una capa destacable, debían seguir la misma línea:

Para realizar dicho contraste se colocaron los distintos grafismos en una capa superior, donde la luz de las estrellas y el sol no las afectara, mostrándolas de esta manera como elementos ajenos a la diégesis del prólogo.

Obviamente, para poder hacerlos destacar, se requerían una serie de colores que resaltaran sobre los tonos oscuros del Background. Como se muestra en la figura 22, los tonos resultantes son una gama de colores muy amplia, puesto que en cada ubicación se emplea uno, con unas características propias del grafismo de cartelera; todos parten de un tono desaturado o lavado que se inclina hacia las temperaturas de color frías (alrededor de 6000°K). Esta última decisión se basó en la tendencia colorística actual, que destaca por sus tonos fríos y azules suaves.



Figura 22.: Gama de colores créditos

A continuación se exponen las piezas elaboradas para la animación de los créditos, en las figuras 23 a 25; estas componen la totalidad de la diégesis, tanto en lo referente a los objetos inanimados como los seres que en ella aparecen.

Como se puede observar, todas mantienen una relación de tamaño, claramente marcada y definida por la regla que las acompaña, y que sirve de guía a la hora de diseñar los objetos.



Figura 23: Piezas definitivas 1

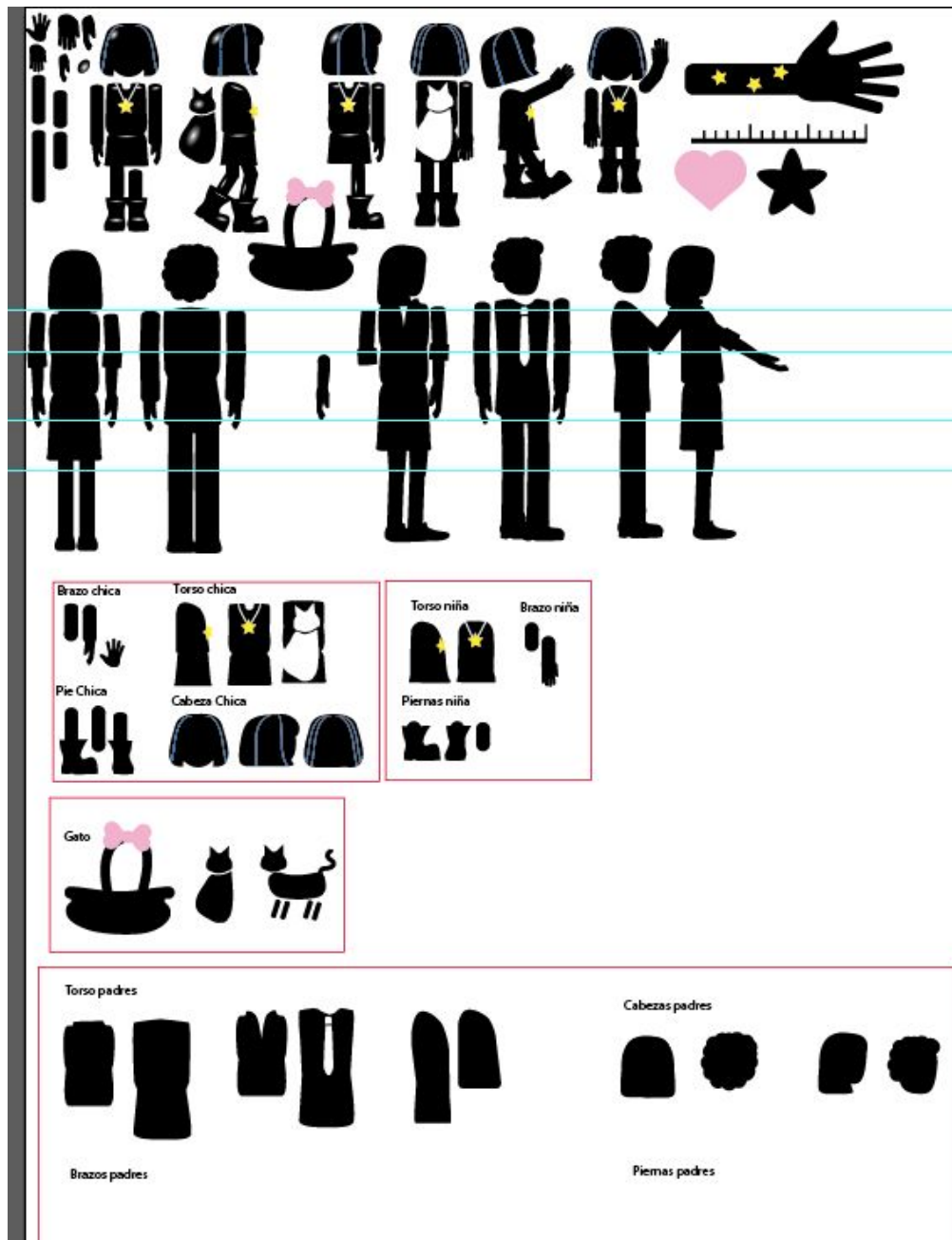


Figura 24: Piezas definitivas 2



Figura 25: Piezas definitivas 3

6.3 Fase Animación:

En esta última fase, conclusiva a nivel de producción, se llevaron a cabo los ensamblajes de las distintas piezas preparadas en la fase previa (técnicamente conocido como “riggeado”), así como la animación de los movimientos de los personajes y su entorno.

Para comprender correctamente el proceso llevado a cabo, cabe definir el concepto de “rigg”, que “son sistemas de cadenas de huesos y objetos de control, con o sin características interactivas, que sirven para definir deformaciones sobre un objeto geométrico.”

Foro3D 2017

La forma más adecuada para llevarlo a cabo en el software que se empleó es mediante expresiones en las características de las piezas; es decir, crear uniones de selectores parentales⁶ que asocian el movimiento de unas piezas con otras, permitiendo incluir texto de programación para variar dicha relación. En la imagen 26 podemos observar el proceso técnico llevado a cabo para realizar una relación parental.

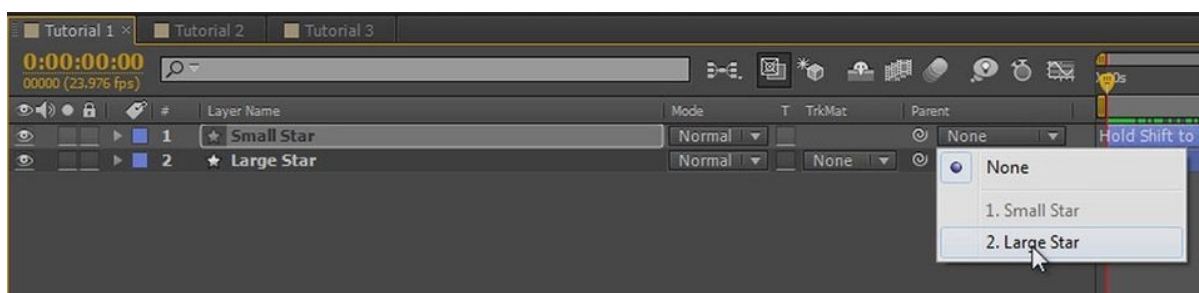


Figura 26: Ejemplo relación parental After Effects
(*Surface Studio, Adobe After Effects Basics Tutorial – Parenting
January 2014,*)

⁶ Los controles parentales permiten controlar fácilmente una cantidad de capas vinculándolas a un padre común, asociando las distintas propiedades de la capa. Esto es muy útil para el seguimiento de movimiento y para administrar efectos visuales más complejos.

Definición: <http://www surfacedstudio.com/tutorials/adobe-effects-basics-tutorial-parenting> (Enero 2014)

Este proceso debe realizarse de la manera más minuciosa posible, puesto que define la capacidad de movimiento de los personajes en cuestión, así como la estética cinética⁷. En este caso se realizaron los “riggs” en la mitad de las articulaciones, puesto que se pretendía obtener un movimiento muy mecánico y simple, como viene indicado en el apartado de referentes estilísticos; por lo tanto, como podemos observar en la imagen 27, la relación de movimiento entre, por ejemplo, un brazo y su pieza de unión al cuerpo era de 0,5, provocando que con un 100% de movimiento de la mano en un arco o parábola, el antebrazo se movía un 50%.

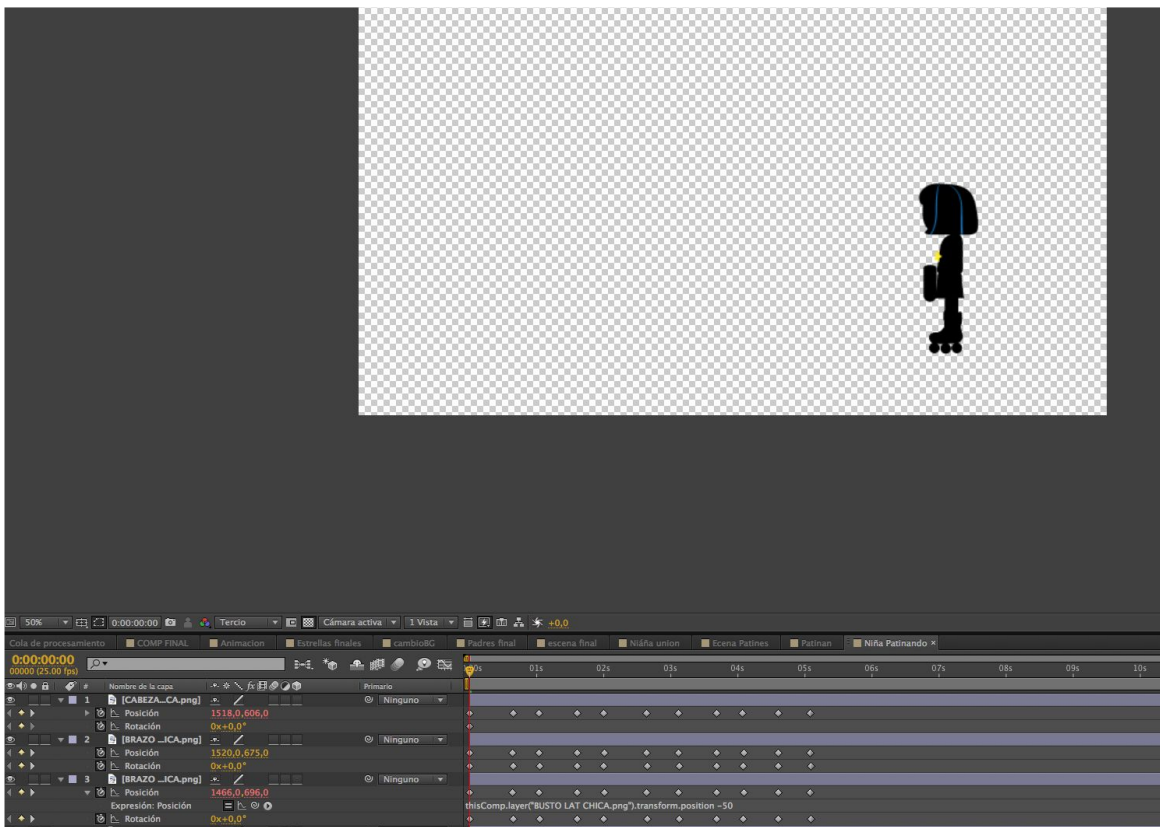


Figura 27: Relación Riggs niña

Esta técnica es conocida comúnmente como el movimiento del “monigote”, y resulta especialmente atractiva para niños, por lo que casaba perfectamente con el contexto en el que fue creado “Contando estrellas”. El único personaje al que le fueron realizados “riggs” más complejos fué al gato, puesto que sus movimientos introducen elementos gráficos como títulos de crédito, y toman un protagonismo mayor al inicio. Un claro ejemplo de esto lo

⁷ Hace referencia a la forma de realizar movimientos de los personajes; puede ser realista, infantil o esquemática como en el caso del proyecto que se trata.

encontramos al ver a “Masty” saltar de la cesta donde los padres de la protagonista lo traen hacia ella, generando la aparición del título de Cristina Perales y haciendo desaparecer el de Jaime Pujol (figura 28).



Figura 28 : Efecto aparición/desaparición créditos mediante el movimiento de “Masty”

Una vez realizado dicho proceso, comenzó la animación propiamente dicha; esta se encontraba sujeta a la banda sonora, realizada por Josué Vergara específicamente para el cortometraje y sus créditos.

Para llevar a cabo la narrativa de los créditos de “Contando Estrellas” se seleccionó al personaje del gato “Masty” como guía para el espectador. La imagen comienza con un cielo estrellado donde aparece el título del cortometraje, mientras vemos como la constelación pica-pica tilila (la forma de dicha constelación viene referenciada claramente en los libros de Isabel; las estrellas que la conforman, de repente generan un destello y viajan hacia el brazo de la niña, creando así una relación directa entre las manchas de la niña, provocadas por la enfermedad, y los astros. Ella levanta la cabeza, y entonces aparece nuestro guía, “Masty”; acompañado por los padres, levanta a la niña del suelo con una mirada, dándole esperanza, y llevándola hacia su madre, quien le entrega el símbolo de seguridad y confianza que buscaran a lo largo del cortometraje. Un destello intenso aparece por la ventana, dando a entender al espectador que amanece, tanto en la realidad física donde habitan como en la mente de la propia niña, que había pasado años en la oscuridad por la Mastocitosis.

Este es un punto de inflexión, puesto que la niña y el gato comienzan a pasarlo bien y a disfrutar de la vida, creciendo juntos y explorando el mundo. Tanto es así que acaban saltando de estrella en estrella, mostrando así al espectador una nueva forma de ver la vida por parte de ella. Finalmente vemos como ambos llegan al colegio, junto a sus padres, donde deberán separarse y comenzará la trama del corto.

Los movimientos de los personajes en los distintos contextos, como se dice previamente, debían ajustarse a la rítmica y los distintos sonidos asociativos incluidos en la BSO. Un claro ejemplo de esto es la aparición de “Masty”, y junto a él, la línea suave de violines realizando un pizzicato⁸ que le acompaña.

A su vez, la banda sonora ayuda al espectador a comprender la situación emocional de la protagonista; mediante la creación de fragmentos en clave menor al inicio y la adhesión de líneas instrumentales que llevan poco a poco la pieza hacia una armonía más alegre, es fácil comprender la evolución anímica de la niña, de un estado de depresión hasta una sensación feliz y confiada. Esta evolución se muestra en la figura 29.

Un elemento que hace destacar dicha relación entre la banda sonora y la narrativa del producto es el ya mencionado anteriormente amanecer que entra por la ventana, destacado por la entrada de la sección de cuerdas más grandes (chelos y contrabajos); la combinación de ambos elementos genera en el espectador la sensación previamente definida, que refuerza en gran medida la historia que nos atañe, pero esto será desarrollado más a fondo en el apartado correspondiente⁹.

⁸ Modo de producir el sonido en algunos instrumentos de cuerda que consiste en puntear las cuerdas o pellizcar las mismas con la punta de los dedos.

⁹ Apartado Relación BSO

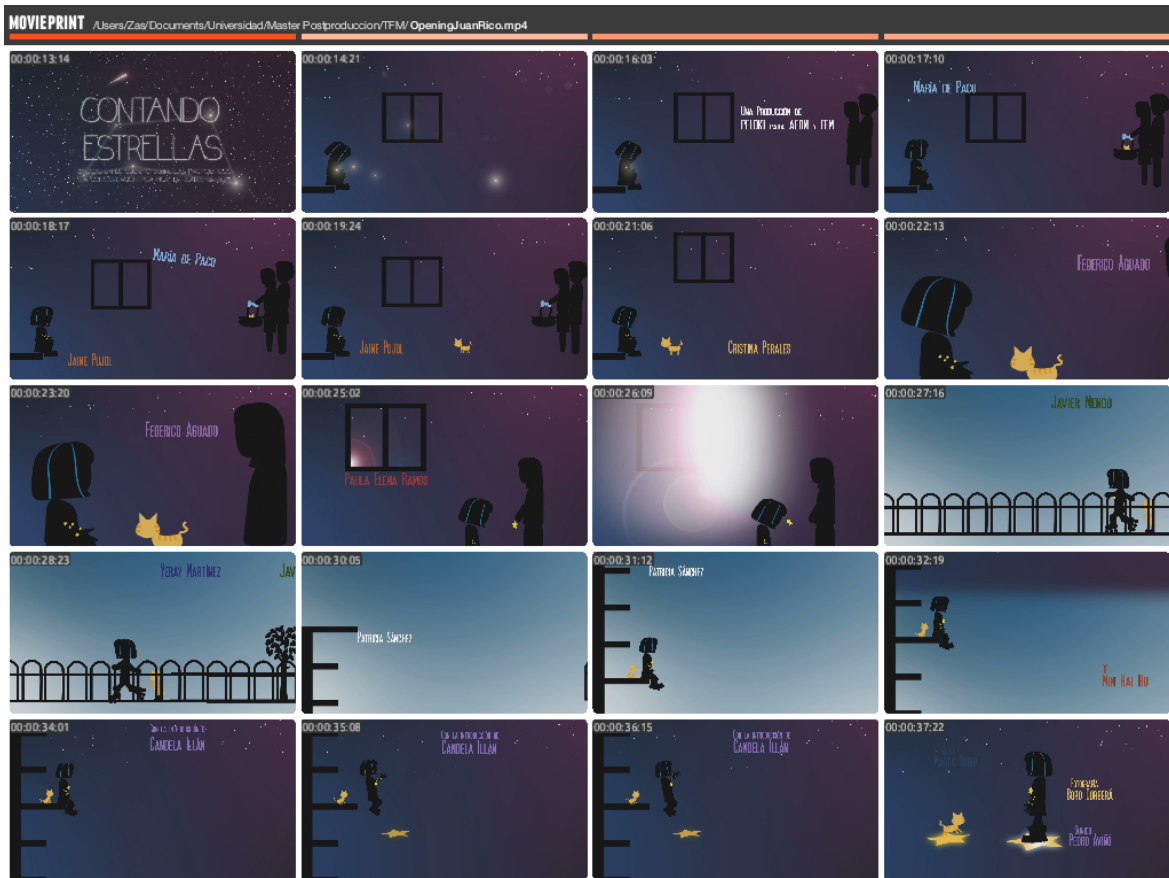


Figura 29: Movimientos clave animación

7. Relación con BSO

En este apartado se va a analizar la relación que existe entre los diversos movimientos de los personajes y la banda sonora. En primer lugar cabría mencionar que todo el proceso de animación fue llevado a cabo teniendo en cuenta las diferentes líneas armónicas creadas por Josué Vergara, autor de la banda sonora, para crear una congruencia semántica y temporal con los movimientos. Josué Vergara es un compositor criado en Suiza, donde realiza sus estudios musicales, hasta que en 1993 entra en el “Collège de Saussure” donde se especializa. A lo largo de los años ha conseguido una enorme cantidad de premios que lo remarcen como un gran autor, pero los más destacables son los obtenidos en Estados Unidos, donde es nominado 3 veces consecutivas a los “Hollywood Music in Media Awards” y el GMA (“Global Music Award”).

La relación de la trata este apartado reside inicialmente en los aspectos estéticos más intrínsecos de cada personaje, puesto que desde un inicio se pretendió asociar algunos instrumentos a personajes. Previamente, en el apartado de desarrollo se menciona la relación entre los violines en “pizzicato”, que aparecen a los pocos segundos de iniciarse la BSO, y “Masty”, el gato de la protagonista; esta asociación pretende recalcar y a la vez mostrar al espectador la gracilidad de los movimientos del gato, lo que nos acerca más al espacio diegético del producto; y a su vez, esta asociación del gato con un elemento tan sutil pero a la vez tan cargado de narrativa, refuerza la relación semántica entre dicho personaje y su línea tímbrica. Existen más ejemplos como este, como puede ser, de nuevo en la primera escena, cuando el gato aparece en la cesta junto a los padres; podemos apreciar que justo en el momento en el que este personaje saca la cabeza hay un guiño en el que una flauta travesera, en una de sus octavas más altas, realiza una sucesión de tres notas que resultan muy infantiles y simpáticas, creando de nuevo una asociación semántica con el gato y atribuyéndole esas características narrativas.

También vamos a encontrarnos elementos de la banda sonora que refuerzan los cambios en la narrativa del producto, como pueda ser el *crescendo* que se aprecia en la línea de percusión, concretamente en la sección de metales, en el momento en el que la luz entra por la ventana y cambia la escena. Esta manera de recalcar la transición ayuda al espectador a ubicarse

especialmente, e introduce la nueva línea que acompaña a la secuencia desde ese momento, mucho más viva y alegre.

Por otra parte, existen elementos de la banda sonora que a priori no pretenden acompañar narrativamente a los personajes, pero que de una forma sutil ayudan al espectador a entender las situaciones. Para ejemplificar esto podemos tomar el caso de la entrada lateral de la madre cuando va a entregar el colgante a la protagonista. En este momento se escucha una línea de percusión muy suave que acompaña el movimiento de la madre; se trata de unas corcheas repicadas en una caja muy levemente, que nos muestran un avance en el aspecto narrativo de la escena y que nos ayudan a comprender que la historia va a tomar un nuevo rumbo, más animado y entusiasta.

A continuación se expone el análisis diacrónico de los créditos animados de “Contando Estrellas”, con su pertinente descripción:

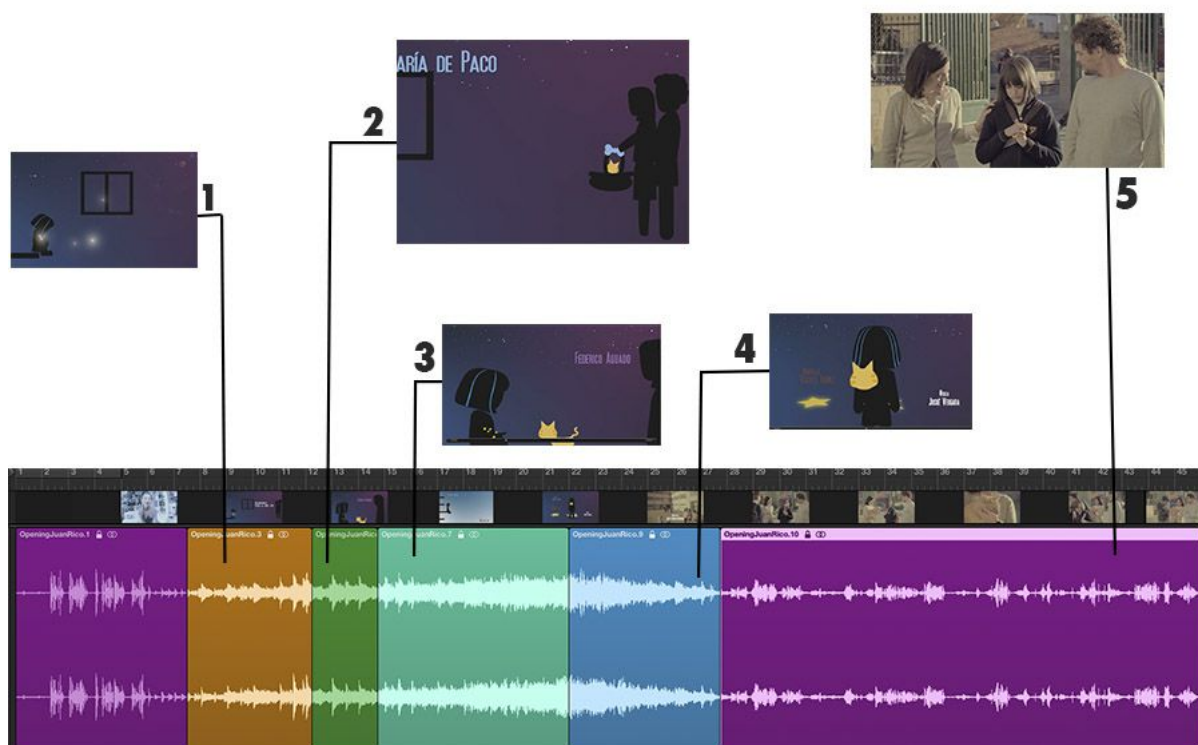


Figura 30: Análisis Diacrónico créditos *Contando Estrellas*

Como podemos observar en la figura 30, la secuencia puede dividirse en 6 fragmentos según la relación entre los elementos visuales y la banda sonora. En primer lugar, sin número puesto que se trata de un producto realizado por el equipo de rodaje de AEDM y no compete al contenido de esta memoria, podemos ver la breve introducción que realiza la protagonista de la saga. Inmediatamente después de finalizar este fragmento, comienza la animación con la escena del título flotando en las estrellas, que nos lleva al fragmento 1. En este la música, leve y muy suave, acompaña a una niña entristecida y cabizbaja; esta línea armónica continúa hasta que la pequeña cabeza del gato hace resonar una flauta travesera, dando paso a una sección donde la música comienza el “crescendo emocional” definido en las secciones previas de esta memoria.

El siguiente punto de variación en la música, la sección 3, comienza con la transición de la ventana, cuando la luz da paso a un fundido blanco y traslada al espectador, mediante una elipsis temporal, a una etapa posterior donde los dos protagonistas juegan juntos. En este punto podemos observar como la música ha crecido en cuanto a las sensaciones que transmite, provocando en el espectador una sensación de ternura mayor, más próxima a los personajes. Durante el desarrollo de esta sección se van añadiendo diferentes líneas armónicas e instrumentos.

Finalmente, tras caminar por las estrellas, los personajes llegan al punto final de la historia, momento en el que la imagen se fusiona con la realidad. Desde el inicio de esta sección, la número 4, vemos como la música ya no tiene un carácter ascendente, sino que comienza a descender, para llevar al espectador suavemente hasta la primera escena del cortometraje y no provocar un cambio brusco en la diégesis.

Para concluir, la sección 5 hace referencia a la propia imagen del corto donde comienzan a desarrollarse los acontecimientos.

8. Tipografías

“Algunas secuencias cinematográficas recurren a la tipografía más allá de su función puramente referencial, como las que introduce la directora Julie Taymor en sus de sus películas. Las experiencias de estos y otros muchos artistas que introducen la tipografía en sus creaciones, potencian las cualidades expresivas de estos cuatro elementos y abren nuevos caminos y universos creativos, pero hay que diferenciar entre estos usos y aplicaciones y el que supone la producción mayoritaria de grafismo audiovisual. Es necesario, pues otro parámetro que nos ayude a estrechar más el límite y a definir mejor el término, y esta propiedad del diseño gráfico en general y del grafismo audiovisual en particular, la encontramos en su carácter de subordinación a la comunicación, ya sea un producto a promocionar, una información que ofrecer o una atención que reclamar”

(Herraiz, 2009 p.40/41)

En el proyecto que nos atañe, el uso de las tipografías no tiene una aplicación directa sobre la narrativa, en el sentido de que no existe una deformación visual de las letras que componen los títulos de crédito, puesto que estas resultan ser estáticas; pero sin embargo sí que podemos encontrar una dimensión narrativa en las mismas, si nos fijamos en la manera en que estas aparecen.

Por ejemplo, en el caso previamente mencionado en el apartado de desarrollo del producto, en la fase de animación, el uso del gato como elemento de transición entre dos títulos introduce en la diégesis los títulos de crédito, es decir, aparecen como parte del universo filmico; más adelante, en la secuencia en el parque, los créditos aportan sensación de movimiento mediante un desenfoque horizontal aplicado sobre las mismas y una entrada lateral a gran velocidad en oposición al movimiento de los protagonistas, donde podemos observar una clara representación de la dimensión que Herraiz menciona en el párrafo anterior.

Y de la misma manera actúan cuando la joven protagonista y el gato ascienden a las estrellas en las escaleras mecánicas, donde los títulos de crédito aparecen generando un movimiento opuesto

al de los protagonistas que evidencia dicho ascenso, apoyado en gran medida por el degradado de colores que se menciona en el apartado oportuno.¹⁰

En cuanto a las tipografías empleadas, estas vienen definidas por el equipo de producción de PELOKI:

Para los nombres del equipo técnico se emplea:

- SF MOVIE POSTER:

ASDFGHJKLQERTYUIOPZXCVBNM,.1234567890!ZXCVBNM,:>!"·\$%%&/()

Para definir las responsabilidades de cada miembro del equipo, se facilitaron varias opciones, que se emplean de manera sistemática:

- SF MOVIE POSTER CONDENSED-OBLIQUE:

ASDFGHJKLÑ QWERTYUIOP ZXCVBNM,.-ZXCVBNM.:1234567890!""·\$%&/()=?

- SF MOVIE POSTER CONDENSED:

QWERTYUIOPÀSDFGHJKLÑ +ZXCVBNM,.->ZXCVBNM:._AS DFG1234567890!"·\$%&///()=//

- SF MOVIE POSTER CONDENSED-BOLD OBLIQUE:

ASDFGHJKLÑ QWERTYUIOP ZXCVBNM,.-ZXCVBNM.:1234567890!""·\$%&

¹⁰ Apartado Desarrollo, concretamente en la fase creativa

9. Conclusiones

“My initial thoughts about what a title can do was to set mood and the prime underlying core of the film’s story, to express the story in some metaphorical way. I saw the title as a way of conditioning the audience, so that when the film actually began, viewers would already have an emotional resonance with it.”

Saul Bass (1995)

La elaboración de unos títulos de crédito que van más allá del simple tecnicismo cinematográfico aportan al universo del cortometraje una dimensión narrativa que favorece el entendimiento de la situación de la diégesis, como el propio Bass defendía, además de crear una relación de los personajes con el espectador antes incluso de que la historia comience a fluir. A lo largo del desarrollo del producto y la memoria, el redactor de esta ha podido comprobar cómo el valor del producto en cuestión aumentaba en gran medida cuando la pequeña secuencia se incluía en el cortometraje.

El proceso ha sido llevado a cabo junto a una productora audiovisual profesional, como se dice al inicio de la memoria, trabajando sin ánimo de lucro para la asociación AEDM, lo que ha dotado al proyecto de una dimensión emocional, ya que ha servido como vehículo para ayudar a niños y adultos que padecen una enfermedad que actualmente carece de cura. Por otra parte, el hecho de que se tratase de un trabajo junto a una productora ha servido como experiencia para conocer los distintos flujos de trabajo empleados en el sector profesional, los cuales resultan muy eficientes y de gran ayuda, como se define a lo largo de la memoria. Sin embargo, esta característica también ha implicado dificultades destacables, como pueda ser la necesidad de adaptar todo el trabajo, especialmente en lo referente al “timming” y el estilo, a las peticiones del director Josevi García Herrero; y por otra parte a la propia banda sonora, que, como se menciona en el apartado “relación con BSO”, fue diseñada con anterioridad. Estas particularidades del trabajo reafirman la idea de que es necesario desarrollar una capacidad creativa acotada a unas características específicas, puesto que en la gran mayoría de las ocasiones el producto a desarrollar viene definido por un agente externo; y no solo eso,

sino que un profesional de lo audiovisual debe ser capaz de coger esas condiciones y, empleando sus propios medios, hacer crecer la idea; un espacio acotado puede ser muy agobiante a la hora de trabajar, salvo que se use en favor propio.

Para concluir, los conocimientos del mundo laboral y del funcionamiento de una empresa del sector que el redactor de la memoria ha adquirido tienen un gran valor, además de suponer un punto de partida para el mismo; esto unido al hecho de que en el proyecto participaran actores de renombre, como Emilio Gutiérrez Caba o Federico Aguado, supone un pequeño impulso para la carrera profesional del mismo.

10. Bibliografía

Arfuch, L., Chaves, Norberto & Ledesma, M.(1997). Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos. Paidós, Estudios de comunicación: España.

Cuevas, Diego (s.f.). Olvida la película: 100 títulos de crédito que merecen un vistazo. Jot Down, Contemporary Culture Mag. Recuperado 11/2016 de <http://www.jotdown.es/2012/02/olvida-la-pelicula-mira-los-creditos-100-titulos-de-credito-que-merecen-un-vistazo-i/>

Faber Liz y Walters Helen. Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940. 2004

Furniss, Maureen., Art in motion: animation aesthetics. Londres, Libbey 1998

Herráiz Zornoza, Beatriz Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero recursos y estrategias (2009)

Hull, D., Pettifer, S. R., & Kell, D. B. (2008). Defrosting the digital library: bibliographic tools for the next generation web. PLoS Computational Biology,

Martínez, R. (2007). Biblioteca Digital: conceptos, recursos y estándares. Buenos Aires: Alfagrama.

<http://annys.com/screenshots/saul-bass-title-sequences/>

<http://www surfacedstudio.com/tutorials/adobe-effects-basics-tutorial-parenting>

<http://dplenticular.com/es/proceso/animacion/>

<https://bloglasombraproducciones.wordpress.com/2013/05/08/el-arte-de-los-titulos-de-credito/>

/

<http://www.cinepremiere.com.mx/top-20-los-mejores-creditos-iniciales.html>

<https://es.wikipedia.org>

RAE <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

11. Filmografía

Anderson, David (Dirección) & Miller, Preston (Diseño gráfico) (2013). Enemy within. USA. 18m. <http://www.imdb.com/title/tt0052561>

Preminger, Otto, 1959, título y datos de producción, <http://www.imdb.com/title/tt0052561>

Oops Stuido: <https://www.youtube.com/watch?v=S-8SrD0P-7Y>

