

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE LOS
CRÉDITOS FINALES DEL CORTOMETRAJE
DE FICCIÓN:
Solo o Cortado”**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: **Sánchez Fuertes, Adrián**

Directora: **Herráiz Zornoza, Beatriz**

Gandia, septiembre de 2017

ÍNDICE

RESUMEN	3
1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1 OBJETO DEL TRABAJO	5
1.2 OBJETIVOS.....	7
1.3 PRECEDENTES DEL PROYECTO.....	7
1.4 ESTRUCTURA DEL PROYECTO	10
2. EL CORTOMETRAJE	11
2.1 FICHA TÉCNICA	11
2.2 ANÁLISIS.....	12
3. CONTEXTO.....	14
3.1 REFERENTES	14
4. PREPRODUCCIÓN.....	25
4.1 IDEACIÓN.....	25
4.2 CREACIÓN DEL ESTILO Y LA PALETA DE COLORES.....	29
4.3 DISEÑO: SELECCIÓN Y CREACIÓN DEL MATERIAL.....	32
4.4 STORYBOARD.....	35
5. PRODUCCIÓN	40
5.1 COMPOSICIÓN Y CREACIÓN DE EFECTOS <i>Motion</i> <i>Graphics</i>	41
6. POSTPRODUCCIÓN	45
6.1 MONTAJE E INTEGRACIÓN AL CORTOMETRAJE	45
7. CONCLUSIONES.....	47
8. BIBLIOGRAFÍA.....	50
9. TABLA DE ILUSTRACIONES	51

RESUMEN

En el siguiente proyecto perteneciente al desarrollo de una pieza audiovisual, para la tesina del Máster en Postproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia, se pretende reestablecer el diseño de los títulos de crédito finales del cortometraje de *Solo o Cortado*.

Un cortometraje de comedia realizado por un grupo de estudiantes de la Universidad de Valencia para su trabajo final de grado. En la producción de éste, por falta de tiempo, no se consideró la idea de dedicarle atención al diseño de unos títulos de crédito que estuvieran fuera del patrón tradicional de letras blancas sobre fondo negro en *roll*. Por tanto, en este proyecto de diseño se extraerán ideas relacionadas con el discurso narrativo del cortometraje, la gama de colores, entre otros muchos aspectos, para crear una pieza empleando un grafismo animado aportándole continuidad y unidad al producto, en base al lenguaje de *Motion Graphics*.

Como método de trabajo se realizará un análisis de la historia del cortometraje, el género y la temática para darle el tono conveniente y contextualizar este tipo de títulos, con el estudio de investigación y visualización de referentes sobre el diseño de esta parte de la película.

PALABRAS CLAVE: Títulos crédito, Cortometraje, Postproducción, Diseño, Grafismo, Referentes, Motion Graphics

ABSTRACT

In the next project belonging to the development of an audiovisual piece, for the dissertation of the Master in Digital Postproduction of the Polytechnic University of Valencia, it is intended to reestablish the design of the final credit titles of the short film *Solo o Cortado*.

A short comedy made by a group of students from the University of Valencia for their final grade work. In the production of this one, due to lack of time, the idea of paying attention to the design of credit titles that were outside the traditional pattern of white letters on a black background in *roll* was not considered. Therefore, in this project of design will be extracted ideas related to the narrative discourse of the short film, the range of colors, among many other aspects, to

create a piece using animated graphics giving continuity and unity to the product, based on the language of Motion Graphics.

As a method of work, an analysis of the history of the short film, the genre and the theme will be done to give the appropriate tone and contextualize this type of titles, with the research study and visualization of references on the design of this part of the film.

KEY WORDS: Title credits, Short Film, Post Production, Design, Graphics, Referring, Motion Graphics

1. INTRODUCCIÓN

1.1 OBJETO DEL TRABAJO

Este Trabajo Final de Máster (TFM), es de modalidad profesional para el Máster de Postproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia, con sede en la Escuela Politécnica Superior de Gandía.

El objeto final de este trabajo es diseñar los títulos de crédito de un cortometraje realizado en el año 2016 por un grupo de estudiantes del Grado en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Valencia, para su trabajo final. Este cortometraje se titula, *Solo o Cortado* (**Senina Moreno, 2016**), una comedia protagonizada por Josep Manel Casany, Cristina García, Carlo Blanco y Begoña Sánchez. El diseño de los títulos de créditos estará basado en la animación, que nada tiene que ver con el estilo del cortometraje porque no tiene nada que ver con el mundo de la animación, pero que es un elemento clave para conseguir ese diseño con un carácter narrativo que se intenta conseguir con este proyecto, incorporándolo de esta manera, dentro de la estructura narrativa del cortometraje. Para ello es necesario hacer un análisis profundo del argumento de la historia, el género, la temática del cortometraje y una búsqueda de referentes pertinentes al objetivo que se intenta conseguir.

Pero antes de entrar en materia, hay que dedicarle un pequeño fragmento a la descripción o análisis del diseño de los títulos de crédito originales del cortometraje. Para ello tenemos que realizar una diferenciación entre los *opening credits* y los *closing credits*. Ya que, por un lado los *opening credits* sí que tienen un diseño premeditado, porque se trata de una la secuencia de planos detalle acompañado del nombre del reparto de actores en la parte inferior, establecida previamente en el guión literario y técnico del proyecto, con el fin de poner en situación al espectador. Teniendo en cuenta que con esta secuencia de imágenes, el espectador puede intuir de que puede tratar el cortometraje. Por lo tanto, se puede considerar a estos créditos como parte del discurso narrativo porque transmite un mensaje al espectador. Iván Bort, en su tesis doctoral desarrollada en la Universitat Jaume I, consideraría a estos títulos, cómo créditos de imagen real (*Live Action Credits*), exactamente en la categoría de inserción de tipos sobre planos diegéticos, que acompaña la evolución de la acción (Bort, 2012, pág. 230). Sin embargo, con los créditos de cierre sucede totalmente lo contrario, es un componente más informativo que narrativo, ya que se trata de unos títulos de crédito de texto simple en *roll* sobre fondo estático (blanco sobre negro). Como afirmaría Bort, se trata de “*un convencionalismo del inmortal blanco sobre negro en los títulos de crédito, negativo clásico del negro sobre*

blanco de la imprenta” (Bort, 2014, pág. 221). Estos títulos de crédito finales que son los que hay que volver a diseñar, están divididos en tres partes: la primera la de los nombres del reparto de actores, la segunda con una secuencia filmada que pertenece al cierre del cortometraje y la tercera con los títulos de crédito del personal técnico, etc. Por lo que nada tiene de discursivo, exceptuando la segunda parte que hay un fragmento de vídeo.

Bort defendía la idea de que los títulos de crédito son:

“las partículas narrativas integradas en la apertura- y, consustancialmente, en la clausura- de los textos audiovisuales utilizan recursos expresivos y narrativos de tal forma que se constituyen en estructuras discursivas que adquieren valor analítico independiente y estratégico, siendo de hecho el epítome de las características formales y de contenido del texto en que se introducen” (Bort, 2014, pág. 222).

Es decir, forman parte de la estructura discursiva y narrativa del relato, ya que son creadas de forma expresiva para que transmitan un mensaje o emoción al espectador, con el mismo objetivo que tiene un film, aunque haya sido un aspecto muy poco estudiado en el campo de la teoría fílmica.

Por este mismo motivo, es conveniente hacer un estudio previo para el diseño de los títulos de crédito, analizando el cortometraje en cuestión, para extraer la esencia y conseguir ideas para la realización de este proyecto. Además, también es necesario la búsqueda y análisis de referentes que se adapten a los objetivos que se quieren conseguir y al propio estilo del cortometraje, para después plasmarlo en la realización del diseño definitivo de los créditos del cortometraje de *Solo o Cortado*. Porque todo estudio o trabajo, está basado en los referentes y mucho más en cine, ya que nos inspiramos de la vida cotidiana, de nuestras vivencias, de nuestras lecturas, de otras películas que nos han marcado, de otros títulos de crédito, etc.

La decisión de hacer este tema de trabajo fue difícil de tomar, porque nunca había hecho nada de animación, ni de diseño gráfico. Pero tenía bastante claro que quería hacer algo relacionado con el campo de la imagen, por lo que pensé en coger los créditos del cortometraje de *Solo o Cortado* para diseñarlo y darle un sentido dentro de la estructura narrativa del corto. En primer lugar, porque era un trabajo ambicioso con un cartel de actores con bastante renombre en la Comunidad Valenciana. Y en segundo lugar, porque se había compuesto una banda sonora explícitamente para los títulos de crédito y esto producía que el trabajo final se quedaría un poco cojo. Debido a que la música destaca sobre los títulos de crédito finales convencionales que se han comentado con anterioridad.

Por lo que mi objeto de trabajo, va a ser trabajar los títulos de crédito como parte de la imagen de identidad y discursiva del cortometraje, pero siempre teniendo en cuenta esa BSO como referencia, creando así un equilibrio entre la banda de la imagen y del sonido.

1.2 OBJETIVOS

Los objetivos que se quieren conseguir con esta tesina son:

- Incorporar estos títulos de crédito dentro del discurso narrativo del cortometraje, creando así un producto completo, más enriquecido y con altos estándares de calidad visual. Es decir, conseguir que los créditos finales consigan transmitir lo que es la esencia del cortometraje, que tenga un mensaje similar, que tenga el mismo estilo, etc. Por lo tanto, hay que conseguir unos créditos en los que se refleje esa comicidad y ambigüedad, en cuanto a las relaciones íntimas que han podido tener los personajes del cortometraje, que realmente es de lo que consiste el guión. Es decir, desde un punto de vista ambiguo, cómico y erótico que caracterizan al cortometraje en cuestión.
- Además, otro de los objetivos es mantener la BSO compuesta para los títulos de crédito, con la duración determinada de los títulos de crédito originales. Este es un aspecto, que puede resultar complejo y a la vez un problema, a la hora de llevar a cabo el proyecto, debido a que va a determinar la animación y los movimientos de cámara, generando que la música se incorpore en el mejor punto con la imagen.
- Finalmente, otro de los objetivos de este proyecto es poner en práctica todas las habilidades y conceptos desarrollados en el Máster de Posproducción Digital para formar un proyecto audiovisual ambicioso e innovador, a pesar de las limitaciones existentes por la poca experiencia, empleando los conocimientos básicos de diseño gráfico con técnicas del lenguaje de *Motion Graphics* para dar continuidad y unidad al producto.

1.3 PRECEDENTES DEL PROYECTO

Los títulos de crédito son una parte fundamental de casi cualquier obra audiovisual, que pueden aparecer tanto al principio como al final, permitiendo relacionar el nombre de los actores con el papel que interpretan, así como con la productora, el personal técnico, el título, etc.

En los inicios del cine, con el cine mudo, no se utilizaban los títulos de crédito por el poco reconocimiento social que tenía. Incluso eran los propios actores los que no querían figurar en dichas obras, como mucho aparecía el nombre de la producción y la marca. En este período podemos hablar de los intertítulos y títulos, porque hasta que el cine no empieza a tener un mayor reconocimiento social y hasta que la tecnología del cine no se va perfeccionando, haciendo de él una industria más fuerte y consolidada, no aparecen lo que hoy conocemos como títulos de crédito. Griffith con el *Nacimiento de una nación* (Griffith, 1916), observamos unos primeros títulos de crédito con los nombres de los actores y algo más elaborados gráficamente. Pero hasta los años 60, los créditos no consiguen alcanzar su momento clave, con la aparición de la competencia entre el cine y la televisión. El cine empieza a potenciar todo aquello en que puede superar a la televisión, entre los que se encuentra el aspecto artístico de carteles y los títulos de crédito (mayor calidad de reproducción del color, superproducciones con mucho *star-system*, etc.). Surge en esta misma época la figura del diseñador de títulos de crédito, por la influencia gráfica de la televisión. Figuras como Saul Bass, Maurice Binder, Pablo Ferro... comienzan a innovar en este campo. El cine empieza a contratar diseñadores de títulos de crédito, técnicos de dibujos animados y diseñadores gráficos. Estos fueron los primeros pasos de los diseñadores de títulos de crédito, concluyendo con la figura que conocemos hoy en día, donde se les empieza a ser más reconocidos. Un buen ejemplo de ello es que en algunos certámenes como los Emmy, existe el premio a la mejor cabecera de series. Por fin los títulos de crédito son considerados como lo que son, una secuencia más dentro de la película.

“Los créditos de las obras de ficción son un elemento extradiegético, es decir, ajeno al mundo ficcional de la historia que se nos va a contar [...] Pero existe una obligada relación, por vaga que sea, entre los títulos y la narración a la que pertenece, éstos deben plegarse, aunque sea muy ligeramente, al estilo de la historia que se nos va a contar. Antes del auge del diseño en el mundo del cine ya se podían distinguir los títulos de crédito de una película de terror, del oeste o de cine negro, mediante algunas tipografías características o algunos recursos estereotipados” (Labaig, 2016, pág. 5)

Toda esta evolución se la debemos a la historia de las transformaciones tecnológicas, expresivas, estéticas o industriales que han logrado colocar al cine como una industria del espectáculo, como un medio de comunicación social con una expresión artística. Pero existe una serie de problemas, que hacen que los títulos de crédito no sean considerados como un aspecto dentro del mundo del cine, es decir, como parte de la estructura narrativa del film. Ya que, en la creación de gran parte de los títulos de crédito no suele preverse en

el diseño de producción, se suele dejar esta labor para después de la postproducción de sonido y vídeo, no suele estar plasmado en *plannings* previos, como puede ser en el presupuesto o gastos de producción. Esto conlleva a que muchas veces el presupuesto destinado a la producción de títulos de crédito sea nulo o mínimo. Como ha ocurrido en este caso con el cortometraje de *Solo o Cortado* y lo que sucede en la mayoría de proyectos similares, teniendo en cuenta que la mayoría de cortometrajes suelen ser de presupuesto bajo, y los títulos de crédito no entran en sus planes.

“Los títulos de crédito son lo último para muchos directores. Ruedan, van a postproducción, ponen los efectos especiales y la música, y, entonces, cuando no queda tiempo ni dinero, se preocupan de los títulos de crédito y han de hacer, a la fuerza, algo fácil” (Cuadrado, 1994, pág. 70)

Algo que ocurre también en la promoción y en la exhibición. Porque en las películas que se emiten en las cadenas de televisión, al tratarse de un medio de comunicación de contenido rápido donde la publicidad es la que manda, cortan directamente en los créditos como si no fuera parte esencial del film. Ver películas en el monitor de televisión de casa, en una cadena, no es lo mismo porque nos arrebatamos el momento de los títulos de crédito y dado que disponemos de más distracciones al alcance que las que podemos encontrar en una sala de cine. Pero la exhibición en el cine de los títulos de crédito, tampoco se tienen muy en cuenta. Porque como muy bien afirma Josep María Rocamora en uno de sus artículos de investigación, *“Els títols de crèdit, entre la ignorancia i la glòria”* (Rocamora, 2003), los espectadores pueden entrar a la sala una vez empezada la proyección; los títulos de crédito se aprovechan en ocasiones para comer palomitas, buscar asiento, etc. Esto se traduce en una falta de atención del público durante los títulos de crédito iniciales, algo que también ocurre en los créditos finales y que es propiciado por las propias salas de cine, puesto que encienden las luces en ese momento, entran los limpiadores, etc. Además, el propio Rocamora afirma que los historiadores y críticos de cine dedican una escasa atención al estudio de los títulos de crédito.

Como afirma Iván Bort, en su artículo *“Escribir lo que no se leerá o los prolegómenos del striptease de la bailarina de cabaret”* (Bort, 2014):

“Si bien el estudio en profundidad de los títulos de crédito cinematográficos ha sido un terreno poco transitado en el campo de la teoría fílmica y se ha visto relegado a estudios más emparentados con las bellas artes y el diseño gráfico. [...] Destaca especialmente – y casi únicamente- de entre la bibliografía dedicada a este campo, desde esta óptica, y en castellano, el vistoso trabajo de Solana y Boneu (2008)[...]”

Así, los openings recogen y subvierten los recursos expresivos y narrativos propios de sus referentes cinematográficos e historiográficos para así constituirse en nuevos paradigmas discursivos” (Bort, 2014, pág. 223).

Los títulos de crédito no han sido reconocidos como lo que son, un elemento narrativo que forma parte de la diégesis del discurso del film, además de su valor estético. Así mismo, el propio Bort, los considera como una partícula extradiegética estructural. Bort, en esta cita hace referencia al libro “*Uncredited*” de Gema Solana y Antonio Boneu, donde recogen en un magnífico tomo la historia de los *opening films* y la gran variedad de títulos de crédito que nos ha dejado el campo del audiovisual.

1.4 ESTRUCTURA DEL PROYECTO

Este proyecto se ha estructurado de forma que recoja todas las partes del *workflow* audiovisual que debe tener todo diseño de trabajo; preproducción, producción y postproducción. Junto con una fase previa de investigación y estudio de referentes, que facilitará y ayudará en la ideación de lo que se va a hacer. De esta manera, el siguiente proyecto se divide en cinco capítulos.

En primer lugar, el capítulo 2 estará centrado en el cortometraje, en el cual para empezar, se elaborará una ficha técnica informativa, y en segunda instancia, se desglosará y analizará profundamente el cortometraje por secuencias, por el argumento de la historia, etc.

En segundo lugar, el capítulo 3, pertenece al estudio profundo de los referentes que han influenciado en este proyecto. Consiste en visualizar y analizar títulos de crédito de diseñadores que han servido de inspiración para conseguir el resultado final del proyecto. Para ello hay que acotar la línea de búsqueda, para encontrar proyectos con un punto de vista similar al del cortometraje. En esta fase encontramos una serie de créditos de cortometrajes con técnicas de *motion graphics*, semejante al objeto de trabajo que se intenta conseguir. Además, encontramos elementos e ideas muy interesantes en créditos que han hecho historia en el mundo del audiovisual y que hoy en día siguen siendo influyentes para futuros diseñadores; los títulos de crédito de *The Pink Panther* (**Blake Edwards, 1963**), *Monty Python’s Flying Circus* (**Monty Python, 1969**) e *Intolerable Cruelty* (**E.J.Coen, J.D.Coen, 2003**).

En tercer lugar, el capítulo 4, corresponde a la fase de preproducción del proyecto. El momento en el que se comienza a planear cómo se va a llevar a

cabo, la creación del estilo y la paleta de colores para que se construya una identidad en todo su conjunto. La ideación, el cómo surgió la idea y el por qué se quiere realizar de esta manera, también forma parte de este capítulo. Finalmente, en este capítulo se empieza a hacer un primer esbozo de cómo va a ser el resultado final, es decir, la suma de la idea con el estilo, en un mismo boceto que es el *storyboard*.

En cuarto lugar, con el capítulo 5 llega el momento de ejecutar el trabajo con la producción: selección y creación del material que se va a emplear; y la composición, integración y creación de efectos *motion graphics*. Es decir, la realización del proyecto con el software que se va a usar para el proyecto, *Adobe After Effects CC 2017*.

En último lugar, en el capítulo 6, es el momento de llevar a cabo la fase de postproducción, que consiste en montar e integrar los créditos finales con el cortometraje, con la herramienta de montaje *Avid Media Composer*.

2. EL CORTOMETRAJE

2.1 FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL: Solo o Cortado

AÑO: 2016

DURACIÓN: 8:30 min.

PAÍS: España (Valencia)

GUIÓN: Jesús Ángel Cebrián

DIRECCIÓN: Senina Moreno Pedregal

FOTOGRAFÍA: Anabel Martínez Bueno

REPARTO: Carlo Blanco; Josep Manel Casany; Cristina García; Begoña Sánchez

PRODUCTOR: Adrián Sánchez Fuertes

FORMATO: Full HD

GÉNERO: Comedia

SINOPSIS: “Domingo por la mañana. Jorge (Carlo Blanco) despierta en una habitación en la que nunca ha estado antes. Con un fuerte dolor de cabeza le es imposible recordar como ha llegado hasta allí. Pronto descubrirá que no solo ha dormido en esa cama. Ropa por el suelo,



preservativos usados y objetos sexuales encenderán las alarmas del morbo y la incompreensión por parte del protagonista.

Pero al escuchar ruido fuera de la habitación, todo cambia. ¿quién estará esperándolo? ¿Será capaz de reconocerla? ¿O tendrá que huir de aquel lugar?”

2.2 ANÁLISIS

Antes de comenzar con el proceso creativo, cabe realizar un pequeño paréntesis para elaborar un análisis del cortometraje por secuencias para así explicar las tramas que se van desarrollando para acabar construyendo el relato final, el argumento. Así conseguimos desglosar el cortometraje tanto de forma temática como discursiva, con el objetivo de diseñar unos nuevos títulos de crédito más narrativos. Por este mismo motivo, es necesario dedicar un apartado específico para conseguir esta meta. Por tanto comencemos con el análisis.

En primer lugar, aparece una secuencia de imágenes con un encuadre perteneciente al de un plano detalle para poner en situación al espectador. En estas imágenes donde vemos un pie en una cama, seguido de alguien preparando el desayuno... el espectador puede entrever que algo ha sucedido en esa cama, porque unos de los personajes se encuentra aún durmiendo, y el otro preparando el desayuno antes de que éste despierte. En esta secuencia que forma parte de la diégesis discursiva del cortometraje, aparecen los créditos de entrada con el nombre del reparto de actores y el título. Estos créditos si que han sido considerados en el plan de producción y realización, porque de hecho forman parte del guión literario y del técnico, como una secuencia más.

En la segunda secuencia, aparece el protagonista, Jorge, un joven que se encuentra una mañana durmiendo en una cama y una habitación desconocida. Se levanta confundido, se da cuenta que se halla desnudo con un látigo sin saber dónde se encuentra realmente, ni de lo que realmente sucedió la noche anterior, solo se acuerda que salió de fiesta con sus amigos. Se levanta, se viste y se encuentra una caja repleta de juguetes sexuales y preservativos. Jorge tiene miedo y curiosidad a la vez de lo que pudo suceder la noche anterior. Sale de la habitación atraído por el sonido ambiente de alguien preparando el desayuno, pero lo hace con miedo porque no sabe qué se va a encontrar en el exterior. Todo esta secuencia se realiza con una técnica narrativa de montaje que acentúa esa confusión que tiene el personaje, se trata de la elipsis temporal.

En la siguiente secuencia, el protagonista se encuentra a una persona leyendo un periódico. Jorge, no sabe de quién se trata cuando llega contento y dice: *“Buenos días nena! ¿Leyendo el periódico de hoy?”*, hasta que descubre que

tras el periódico se encuentra un señor mayor que él, Juan. A Jorge le toca vivir una situación muy incómoda en esta secuencia, en la conversación que tiene con un matrimonio moderno, mientras que le invitan a desayunar. En este diálogo con un toque promiscuo, se deja entender que algo ha sucedido la noche anterior entre el matrimonio – Juan y Mari Carmen – y el protagonista.

MARI CARMEN

Por cierto, ¿te apetecen unas magdalenas o algo?*(Ríe)* Aquí somos bastante de mojar con el café.

JORGE

(Disculpándose) No, no, que va. Si es que casi nunca desayuno.
(Risa nerviosa)

JUAN

(Curiosa) Bueno, cuéntanos. ¿Qué tal has dormido?

MARI CARMEN

(Enfadándose) Está un poco dura, ¿no? No paro de decirle a Juan que cambiemos de almohada pero él mira, erre que erre. Juan, anda, ponme un cafetito a mi también, que no he dormido en toda la noche.

Ilustración 1: Fragmento del guión literario del cortometraje *Solo o Cortado*

Jorge desesperado, intenta huir lo más rápido posible de esta situación con una patraña que se inventa. Pero cuando ya está saliendo de la casa se encuentra con una chica joven, la supuesta hija del matrimonio en la cuarta secuencia. En ese mismo momento, sucede un cambio de tornas en el argumento de la historia y Jorge decide volver a la cocina para saber si realmente había tenido algo con la chica joven y guapa.

En la quinta secuencia, se sientan los cuatro a desayunar y Iris - la chica joven - acaba diciéndole a Jorge “*Es todo un detallazo que te hayas quedado a desayunar*”. Cuando el espectador cree que todo ha acabado, con el paso a los créditos finales, y sabiendo que con quién realmente tuvo algo la noche anterior fue con Iris. Pero es en esos créditos donde aparece la secuencia final que da el cierre al cortometraje, donde Iris vuelve a abrir la incógnita y crear duda al espectador al decir: “*Entonces qué, ¿lo pasasteis bien anoche?*”. El espectador se queda con la duda de si realmente tuvo relaciones sexuales con el matrimonio, o si realmente todo era una broma pactada por la familia.

De modo que el diseño de los títulos de crédito finales tiene que tener en cuenta este hilo argumentativo, para conseguir el objetivo de unos créditos más narrativos. Además, el tono ambiguo que observamos en el diálogo del cortometraje con connotaciones sexuales se muestra de manera encubierta, pero en los créditos este significado sexual recobrará más fuerza como una cosa natural, pero siempre desde el punto de vista de la comedia. También cabe señalar que la evolución del estado de ánimo que vive el personaje a lo largo del cortometraje, jugará un papel significativo en el diseño de estos créditos. Por consiguiente, una vez tenemos analizado el cortometraje podemos comenzar con el desarrollo del proyecto.

3. CONTEXTO

3.1 REFERENTES

Los referentes son una parte fundamental en toda creación, ya que pueden ser determinantes a la hora de crear un tema o un estilo de una película. Por tanto, hay una serie de cuestiones que mueven a los creadores del audiovisual a la hora de determinar los diferentes contenidos, temáticas, estilos y finalidades. Matilde Obradors, en una de sus obras ya habla de estas cuestiones, pero ella las considera actitudes o posturas que suelen tomar los creadores y creativos, con una intención y una voluntad muy concretas. Ella clasifica estas posturas en cuatro categorías:

- Una de las cuestiones que mueven a los creadores son las cuestiones personales, traumas infantiles, cuestiones personales no resueltas, etc.
- Otra de las cuestiones es explicar historias sobre temas recurrentes de la sociedad.
- Los referentes formales y el sistema de preferencias estilísticas: *“El tema es el estilo cinematográfico que poseen, es decir que el estilo personal se convierte en el material de trabajo que se materializa en películas con temáticas diferentes en cada caso [...] Su universo y sus fuentes de inspiración son el propio cine [...] Tienen asimismo, un imaginario muy definido, construido a partir de la literatura y el cine. De hecho están muy preparados, dominan el lenguaje y la técnica cinematográfica y tienen muy claro cuáles son sus referentes cinematográficos, citan con frecuencia películas y directores”* (Barba, 2007, pág.138).
- La cuarta cuestión se refiere al desarrollo de películas con el único propósito de hacer cine como algo lúdico o simplemente como algo profesional.

En los dos primeros aspectos vemos que tienen un punto de vista más temático y de contenido, en relación con el proceso creativo de construir una obra. No obstante el tercer aspecto que es el de los referentes, es aquel en el que se centra este estudio teniendo un punto de partida más estético. Esto se debe a que es la postura que se debe tomar a la hora de empezar este proyecto de diseñar unos títulos de crédito. Obradors se refiere a los referentes, como un proceso de construcción en el que haces algo propio de algo externo que ya esté creado.

“El hecho de construir un imaginario a partir de referentes formales (literarios, cinematográficos, etc.) y de un sistema de preferencias estilísticas, para a partir de éstos elaborar un tipo de cine concreto, supo, como ya se ha dicho, hacer propio lo que es externo, apropiarse de unos imaginarios que suplantán la propia vida, corriendo el riesgo de despojar de sentimiento y emoción los productos que se crean” (Barba, 2007, pág.139).

En definitiva, se refiere a los referentes como un proceso necesario de la fase creativa a modo de inspiración, impulsos, motivaciones y deseos que hacen que se produzca una obra.

Para hacer un estudio de los referentes que se han utilizado en la reelaboración del diseño de los créditos finales de *“Solo o Cortado”*, hay que dividirlo en dos partes: los referentes de cortometrajes y referentes de diseñadores de créditos de ficciones reconocidas.

En primer lugar, al tratarse de un proyecto basado en el diseño de los títulos de crédito de un cortometraje, la primera línea de búsqueda será el visionado de cortometrajes, en especial de sus créditos. En una gran mayoría de ellos, encontramos el uso de un tipo de créditos más convencionales, que probablemente sea a causa de la falta de previsión en el plan de producción y de los presupuestos. Porque como ya he comentado anteriormente, no es un aspecto que se suela plantear en el diseño de producción, sino más bien en postproducción. Sin embargo, podemos destacar dos trabajos realizados en base al lenguaje de *Motion Graphics* que pueden ser muy útiles en esta primera fase de inspiración.



Ilustración 2: Créditos cortometraje “Aguardiente”¹

Este es un ejemplo que coincide con la propuesta de este proyecto, ya que se trata de unos créditos finales de un cortometraje aplicando técnicas del lenguaje de *motion graphics*, y además, incorpora elementos de cocina que tiene cierta vinculación con el estilo de *Solo o Cortado*. Se pueden coger varias ideas de este modelo para adaptarlo a nuestro proyecto. Es una idea sencilla y atractiva, en el que coge elementos característicos del cortometraje para animarlos y que interactúen con la tipografía. Se trata de una propuesta muy simple y sencilla, ya que se trata de un fondo con un elemento animado, jugando paralelamente con la animación de la tipografía. El fondo va cambiando a lo largo de los créditos para que no se haga muy monótono el estilo, porque si estás prestando atención siempre al mismo sitio, fácilmente la mente y la mirada del espectador puede perder la atención de ese punto de interés. Pero con el cambio de fondo y los movimientos de cámara, se evita que se produzca esto porque se desvía la atención del espectador a varios lugares o fondos. Es el propio diseñador el que se encarga de dirigir la atención del espectador.

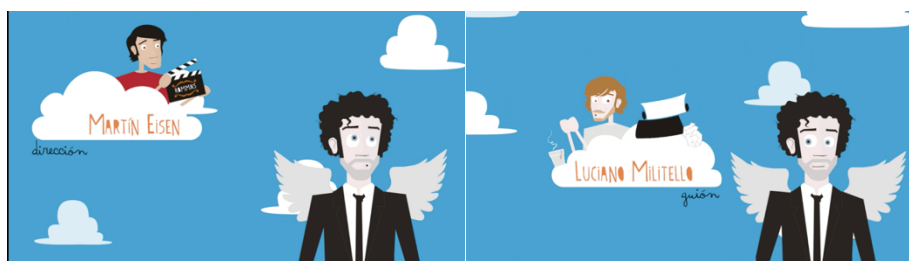


Ilustración 3: Créditos cortometraje “Hasta que mi muerte nos separe”²

Estos créditos de los hermanos Palacios, están desarrollados con las mismas técnicas que el anterior pero con métodos y animaciones mucho más sencillas, ya que solo aparecen animados las alas, los ojos y la nubes con los nombres del equipo técnico, todo con un ritmo constante. La repetición de las mismas acciones y animaciones a lo largo del diseño, hacen de él una idea simple, monótona e incluso aburrida. Esta idea se podría considerar para realizar algo

¹ Villavicencio, V. (2013). *Créditos Cortometraje Aguardiente*. (M. Suárez Lekuona, A. E. Pérez Bastida, Productores, & Neko Films) Recuperado el 25 de Febrero de 2017, de Vimeo: <https://vimeo.com/46904053>

² Palacios, B., & Palacios, I. (2012). *Créditos del cortometraje "Hasta que mi muerte nos separe"*. (P. Musella, Productor) Recuperado el 25 de Febrero de 2017, de Vimeo: <https://vimeo.com/26654093>

parecido, para la parte de los créditos del cortometraje del reparto de actores, puesto que tiene una duración demasiado reducida como para hacer animaciones más elaboradas, y que así desvíen la atención de lo que verdaderamente importa que es el nombre de los actores.

Estos dos tipos de créditos son de los pocos que se han podido encontrar que se alejan más de la convencionalidad pero sus características son similares a lo que se pretende lograr en este proyecto.

En segundo lugar, dado que se han encontrado pocos referentes en el mundo de los cortometrajes cabría hacer un pequeño estudio de los referentes con cierto reconocimiento en el mundo de la ficción. Se trata del análisis de los títulos de crédito de *The Pink Panther*, *Monty Python's Flying Circus* e *Intolerable Cruelty*.

En primer lugar se va a analizar *La Pantera Rosa*. Friz Freleng fue el encargado de diseñar a la propia pantera rosa y sus títulos de crédito. Se trata de un animador estadounidense conocido por diseñar varios personajes legendarios del mundo de la caricatura: Speedy Gonzalez, Porky Pig, Sam Bigotes, Piolín, etc. Tras abandonar Warner Bros en 1962, Freleng decidió fundar su propia compañía de animación, llamada De-Patie Freleng Enterprises, donde produjo a la mítica Pantera Rosa. Freleng tuvo el reconocimiento de algunas organizaciones de cierto prestigio, como la *Academy of Motion Picture Arts & Sciences*, *Motion Picture Screen Cartoonist's Guild*, *British Film Institute* y la *International Animated Film Society*. Además, en 1985, tanto Friz Freleng y Chuck Jones, fueron galardonados por el *Museum of Modern Art* por un trabajo sobre el cine y el arte de la animación con el que fijaron las bases que siguen vigentes hoy en día. En 1980, regresó a la compañía de *Warner Bros* para dirigir especiales de televisión como *Looney Bugs Bunny Movie*, *Daffy Duck's Fantastic Island*. En resumen, Friz Freleng se le puede considerar como uno de los grandes referentes del mundo de la animación y la caricaturización.

La Pantera Rosa es una saga de films similares, que se inició en 1963 con su primera película dirigida por Blake Edwards, con el mítico y exitoso personaje de dibujos animados diseñado por *De-Patie Freleng Enterprises*, como se ha comentado en el anterior párrafo. Un personaje bastante exprimido en la historia del cine, pero sin embargo en esta película el personaje animado solo es protagonista en los títulos de crédito iniciales, puesto que no es una película de dibujos animados. Ya que tenemos a David Niven, Peter Sellers, Capucine, Robert Wagner y Claudia Cardinale en el reparto de los papeles principales. Pero este personaje icónico de los títulos de crédito será recordado por mucho tiempo,

ya que protagonizará todos los créditos de la saga, y además, se ha creado una serie de animación dedicada expresamente a este personaje.

Los títulos de crédito comienzan con un *zoom in* hacia una joya roja brillante, con la intención de introducirnos en otro mundo, en un mundo de fantasía. El fondo inicial de este nuevo universo, es como si fuera la textura del propio diamante. Aparece la caricatura de la pantera fumando un cigarrillo tranquilamente, pero con la entrada de la tipografía se asusta y se ve sorprendida. Aquí ya podemos observar la relación que va a tener la tipografía del texto con la animación del personaje, como si fuera algo que aparece realmente en ese escenario.

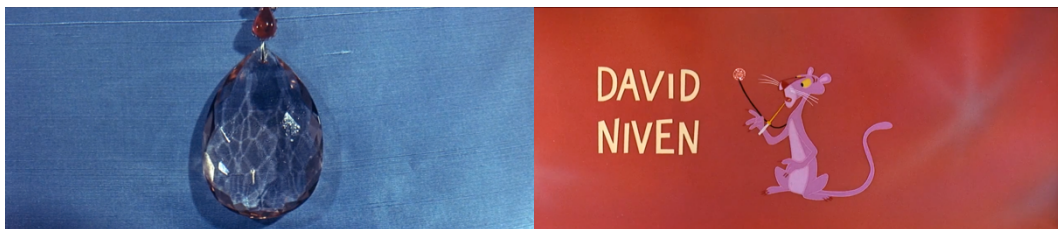


Ilustración 4: Secuencia de imágenes de los *openings* de "The Pink Panther"³

Además, cuando aparece el título se observa como la propia pantera es la que termina de completar el nombre, que de repente se hacen más grandes cayendo sobre el personaje como queriendo aplastarla o capturarla. También aparecen otros personajes caricaturizados como es el caso del detective, que aparece justo bajo el nombre de unos de los personajes del film, mostrando al público que ese actor es el que interpreta el papel de detective en la búsqueda de resolver el misterio. El fragmento en el que la pantera rosa trata de limpiar sus huellas, refuerza el mensaje hacia el espectador de que la pantera es posible que sea la que el detective está tratando de capturar. Esta idea también es reforzada cuando aparece el guante señalando las pistas que debe seguir el detective.

³ Jurow, M. (Productor), & Edwards, B. (Dirección). (1963). *The Pink Panther* [Película]. Reino Unido; Estados Unidos: United Artists.



Ilustración 5: Secuencia de imágenes de los *openings* de “*The Pink Panther*”

La parte de los créditos de la música y de la dirección de fotografía, se enfatiza con la animación de lo que sucede en ese mismo instante, como la ropa que usa la pantera, como si de un director de música se tratase. En este mismo momento, podemos ver reflejada la idea de la pantera poniéndose en el papel de otros personajes para pasar desapercibido y no ser capturado, ya que vemos como de repente le atrapan. Además, en alguna ocasión vemos a la pantera atrapada en el marco de la pantalla como si estuviese en una cárcel. Incluso cuando se produce el cambio de fondo en blanco después del título del film, vemos como es el propio fondo el que le empuja a salir. Vemos como la Pantera en varias ocasiones hace hincapié en su nombre y su figura, remarcando que es el icono de la firma de la película. El carácter de este personaje, es un poco travieso y gracioso, por lo que se podría entender que se trata de una comedia. En una de sus últimas travesuras, vemos como construye el nombre del director del film de forma errónea en una de sus trastadas, pero de repente aparece la mano acusadora con una pistola para que colocara bien la tipografía. Finalmente, la pantera le roba la pistola, pero aún así acabó disparándose a sí misma con la intención de resaltar a la audiencia que al final siempre se acaba capturando al villano.

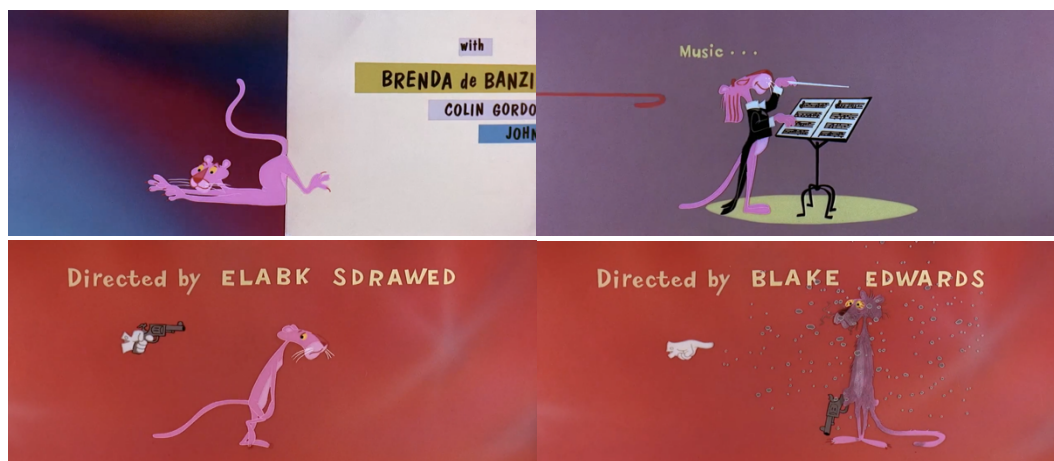


Ilustración 6: Secuencia de imágenes de los *openings* de “*The Pink Panther*”

La música de estos títulos de crédito también juegan un papel fundamental, pero con una doble vertiente: BSO y efectos. En primer lugar, como guía del ritmo de la animación y los movimientos, ya que en varias ocasiones los movimientos y las torpezas de la pantera con la tipografía (como es el caso del título del film) van acompañados de sonidos. En segundo lugar, porque la banda sonora se convierte en leitmotiv, ya que el público cuando escucha la música la relaciona de forma inmediata a la película y al personaje de la pantera. Además, se trata de un tema de jazz que encaja a la perfección porque se adecúa al estilo y a los colores de los créditos; alegres, con cierta diferenciación de clases, debido a que el jazz en aquella época se escuchaba en determinados locales nocturnos.

The Pink Panther, es un gran modelo a seguir como referente ya que recoge varios elementos interesantes para el proyecto de *Solo o Cortado*. Ya que se trata de unos créditos bastante narrativos, porque tiene relación con el argumento y la historia del film. Y además, la interacción de los personajes con la tipografía es un elemento muy atractivo que puede ser interesante como referente.

En segundo lugar, se va a analizar la serie británica de *Monty Python’s Flying Circus* creada e interpretada por el propio grupo de humoristas que da nombre a la serie. Esta serie tuvo una duración de 45 capítulos divididos en cuatro temporadas y fueron emitidos desde 1969 a 1974 por la cadena de televisión BBC. Aunque ha sido varias veces reemitida en diferentes países. No se trataba de una serie con una historial lineal, sino que se conoce como una serie compuesta por *sketches* con un rasgo de crítica social en algunas ocasiones, pero siempre desde el punto de vista del absurdo total.

Terry Gilliam, uno de los componentes del grupo de comediantes *Monty Python*, es el propio diseñador de los *openings* de la serie. Comenzó como el animador

de las obras de este grupo, pero finalmente acabó convirtiéndose en un miembro integrante de pleno derecho porque llegó a interpretar varios papeles. Ha sido actor, animador, comediante, director, productor, guionista, pero en este análisis solo nos vamos a centrar en su vida y su conocimiento en la animación. De hecho su carrera comenzó como animador y dibujante de tira en una revista satírica. Más tarde, se trasladó a Europa para colaborar en la serie británica de los *Monty Python's*, con el diseño de los créditos de entrada. Gilliam, hizo un gran trabajo con estos títulos de crédito recogiendo a la perfección la idea de la serie. Ya que el aspecto surrealista de sus animaciones contribuyó enormemente a la apelación que querían conseguir los Python.

Estos títulos de crédito con un estilo artístico retro y satírico, comienzan con una música muy circense acompañado de la voz de un locutor anunciando la serie, el espectáculo, como si entráramos en un teatro o un circo. La banda de la imagen comienza con unas rosas floreciendo y creciendo, hasta que la flor se abre para dar paso a la tipografía perteneciente al título de la serie. Las flores las podemos relacionar o comparar con el encendido de los focos en un espectáculo para dar paso a la función. Seguido de tres *zooms out* consecutivos, donde observamos que las flores están enraizadas en la cabeza de un señor abatido, que posteriormente es aplastado por el mítico pie de Gilliam que creo para los Monty Python. La idea que probablemente quería transmitir con esta animación es la de una sociedad -las flores- que está encerrada en una ideología -señor abatido-, que debe romperse de inmediato para evolucionar -pie que cae del cielo-, que va muy acorde a la crítica social de la serie. Esta idea se mantiene en mayor o menor medida en los *openings* de las cuatro temporadas. En la segunda temporada se mantiene totalmente, pero en la tercera y en la cuarta se reinventa con otra temática u otro punto de vista, como la de un mecanismo de fontanería que va creciendo y conectándose, o el de una colmena -sociedad-. Este fragmento pertenece al inicio o la primera parte de los créditos, que termina justo con el pie que cae del cielo para aplastar esta idea. La segunda parte, consta de figuras sociales, políticas y artísticas de la sociedad deformadas y animadas de manera grotesca y satírica, acorde al género y la temática de los *sketches*. Para ello empleaba las figuras de personajes originales aerografiados, fotografías de la época victoriana deformadas, animadas etc. A parte de las deformaciones, la manipulación del tamaño de las figura era también una importante herramienta cómica que empleo con bastante acierto.



Ilustración 7: Secuencia de imágenes de los *openings* de “*Monty Python’s Flying Circus*”⁴

En tercer lugar, la película de *Intolerable Cruelty*, dirigida y coescrita por los hermanos Coen, se trata de un film norteamericano de género comedia romántica negra, estrenada en el año 2003. Se trata de una película donde un abogado con mucho prestigio en Los Ángeles, Miles Massey, especialista en casos de divorcio, el letrado siempre ganaba hasta que se cruza en su camino una mujer, Marilyn, una caza fortunas que es desenmascarada por el propio Miles en un proceso judicial de divorcio. Como consecuencia de ello, Marilyn lo pierde todo, pero no se rinde y decide pagarle con la misma moneda. Por lo que se sumergen en una trama de tácticas sucias, engaños y una atracción evidente, que concluye con los dos casados y sin separación de bienes.

Jon Maichel Thomas, es el diseñador de estos títulos de crédito. En el año 2003, se mudó con su mujer a Nueva York para buscar nuevas oportunidades. Fue entonces cuando consiguió una primera entrevista de la productora Big Film Design. Randy Balsmeyer, su fundador, es un renombrado diseñador de títulos de crédito, que ha colaborado con su firma en varias secuencias de títulos de películas de los hermanos Coen. Se trataba de una empresa formada por un pequeño grupo de diseñadores talentosos y colaborativos, donde cada vez que se planteaba un proyecto, ellos participan presentando una serie de ideas y propuestas. De aquí surgió el vínculo de Maichel Thomas y los hermanos Coen, porque acabó formando parte del elenco de los diseñadores de Big Film Design y presentando su proyecto de diseño de la película *Intolerable Cruelty*, delante

⁴ Davies, J. H., MacNaughton, I. (Productores), & Python, M. (Dirección). (1969). *Monty Python's Flying Circus* [Serie TV]. Reino Unido.

de ellos. Se les informaba a todos de que trataba la película y cada uno de ellos presentaba una idea para el proyecto, más o menos desarrollada. La propuesta de Maichel Thomas estaba inspirado en los típicos cupidos de las tarjetas de felicitación para San Valentín, como una imagen icónica, para transmitir la esencia del film. La idea de Jon fue la que causó una mejor impresión, ya que fue la idea finalmente seleccionada. En ella se recoge muy bien la ironía y la comicidad que tanto caracteriza a la película. En resumen, de aquí surgió la idea de crear una secuencia basada en la historia, pero desde un punto de vista del mundo de uno cupidos traviesos que espían a las parejas en pleno cortejo, arreglan los corazones rotos y escriben acuerdos pre-nupciales a prueba de fallos.

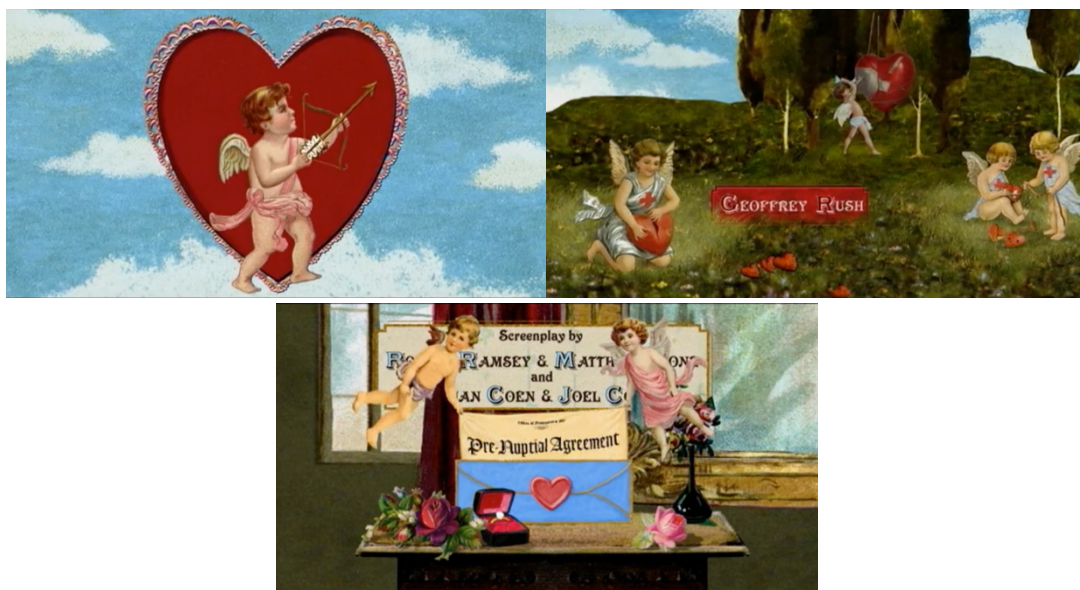


Ilustración 8: Secuencia de imágenes de los *openings* de “*Intolerable Cruelty*”⁵

La secuencia de los títulos de crédito de entrada a esta película, tiene forma de cuento de animación en 2D, donde se representa las relaciones sentimentales entre las parejas con metáforas visuales y narrativas, junto con los cupidos intentando hacer su función, mejor o peor, pero intentándolo. Aparecen los cupidos trabajando alrededor de las parejas, que al parecer están en plena cita, interpretando situaciones que se suelen vivir en este tipo de relaciones sentimentales; como la escritura del nombre de la pareja en un árbol (pero en este caso ponen *wife*, que simboliza a la mujer dentro del matrimonio, la pedida de mano, etc. Además, al final aparecen escribiendo un escrito, que son acuerdos pre-nupciales para que no venga una caza fortunas como Marilyn, la

⁵ Coen, J., Coen, E., Grazer, B. (Productores), Coen, E., Coen, J. (Escritores), Coen, J., & Coen, E. (Dirección). (2003). *Intolerable Cruelty* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.

protagonista de la película. La canción que usan de fondo es de Elvis Presley, *Suspicious Mind*. Probablemente, de la época de esta canción escogen para crear el estilo de los créditos, ya que tanto la tipografía como los gráficos tienen un cierto estilo del siglo pasado (s.XX). Las animaciones de los gráficos y los personajes son sencillos, con interpolaciones temporales y de movimiento, junto con movimientos de cámara sobre el espacio que es lo que mayormente predomina en todo su conjunto, exceptuando el roto del corazón del título del film.



Ilustración 9: Secuencia de imágenes de los *openings* de “*Intolerable Cruelty*”

A modo de conclusión, después del análisis de los créditos de los dos cortometrajes, más estos tres últimos de obras más reconocidas en el mundo del audiovisual, observamos unos ciertos rasgos narrativos en cada uno de ellos. Ya que la secuencia de títulos de entrada, mayormente se realizan para establecer unas expectativas y captar al público, antes de que comience el film. En alguno de ellos, como en estos últimos de *Intolerable Cruelty*, nos cuentan toda la trama argumentativa, pero sin desvelarnos el final de la historia como en algunos casos. Porque con el uso del mundo ficticio de cupido, que nada tiene que ver con la historia real, se crea como una historia nueva cogiendo la esencia del discurso narrativo del film. Pero en los créditos de *Solo o Cortado* al tratarse de los títulos de cierre, la intención es realizar una síntesis del transcurso de la historia que va viviendo el personaje a lo largo del cortometraje, porque ya no hay nada que desvelar. En cambio, en algunos *openings* como el de la película *Atrápame si puedes* (**Steven Spielberg, 2002**), observamos este tipo de intención porque cuenta de lo que realmente va la historia y lo que va a suceder.

En definitiva, para acabar con este apartado de referentes, podemos afirmar que de los títulos de crédito de los cortometrajes se pueden captar las ideas y las técnicas empleadas como influencias. De los títulos de crédito de la *Pantera Rosa*, se puede adaptar a modo de inspiración, la creación de un personaje animado y la interacción con la tipografía de los títulos. Por otro lado de los *Monty Python's*, se puede recopilar el estilo, la forma de llevar lo cómico a un extremo grotesco y la idea del cine como espectáculo, que se ve reflejado en las flores

del inicio de esta serie, como ya he analizado con anterioridad. Para finalizar, de los títulos de crédito de *Intolerable Cruelty* podemos recoger influencias en su estilo, en las técnicas de la animación, la narratividad de estos créditos y la forma de llevar la historia a otra historia paralela, como es la del trabajo de los cupidos, siguiendo el mismo argumento o trama.

4. PREPRODUCCIÓN

En esta primera fase del workflow audiovisual, lo dividiremos en cuatro subapartados: la ideación, la creación del estilo y la paleta de colores, el diseño y selección del material y el storyboard.

4.1 IDEACIÓN

La fase inicial a la hora de llevar a cabo un proyecto, es la del *brainstorming*. La lluvia de ideas, es un proceso bastante largo hasta que se logra conseguir la idea definitiva que se quiere conseguir. Esta etapa suele estar relacionada con la búsqueda de referentes como método de inspiración.

Para explicar este primer paso, hay que separar en tres partes los títulos de crédito que se van a rediseñar. Una primera parte de créditos, con el elenco de actores. Una segunda parte que pertenece al cierre y a la resolución de la trama del cortometraje, que obviamente no requiere ser rediseñada. Y, en tercer lugar, la parte de los créditos del personal técnico que está realizado en *roll*.

En un primer momento, la idea que surgió era la de hacer un retrato de cada uno de los personajes con posturas como en la foto del cartel del cortometraje, con la pared de la ventana de la cocina real dibujada de fondo, para la primera parte de los créditos. En ese mismo fondo, en la ventana, se crearía el paisaje de una ciudad con rascacielos con nubes en movimientos como el referente del cortometraje *Hasta que mi muerte nos separe*. Además, en estos rascacielos se encendería y se apagarían las luces de las ventanas al ritmo de la música. Los bocetos de los personajes se animarían con interpolación de movimiento de ojos y brazos.

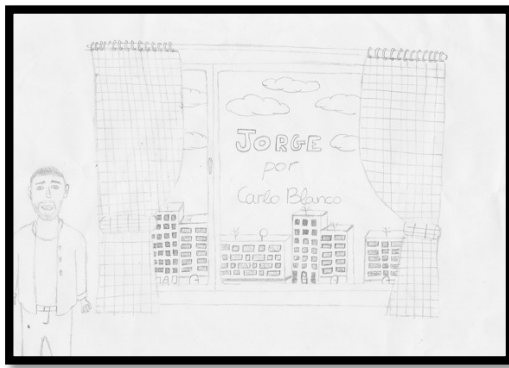


Ilustración 10-11: Boceto de la primera idea para los créditos y el cartel oficial del cortometraje

En la tercera parte, la idea era que los créditos aparecieran con técnicas de animación, a través de la interacción de figuras y gráficos de utensilios de cocina, acorde a la trama del cortometraje. Ya que, mayormente la trama discursiva sucede en una cocina en pleno desayuno. Serían unos créditos inspirados o basados en el referente del cortometraje de *Aguardiente*. Pero existe un problema para hacer este tipo de créditos, porque la música está diseñada para un tipo de créditos en roll con un ritmo más rápido. Por lo que sería prácticamente imposible mantener la BSO de los créditos. Ya que para realizar unos créditos parecidos al de *Aguardiente* se necesita un margen de cinco segundos aproximadamente del texto estático para poder ser leído por el ojo humano. Por lo que sería más factible, hacer un tipo de créditos en *roll*, pero con una animación de fondo, para poder respetar esa música compuesta expresamente para los créditos originales con una duración determinada.

Esta sería una buena idea si se pudiera respetar la BSO en su totalidad y si tuvieran un carácter más narrativo que es lo que se quiere conseguir con el nuevo diseño. Porque al seguir el estilo de los créditos de *Aguardiente*, si que aparecerían elementos característicos del cortometraje, como son los utensilios de cocina, pero no transmitiría ningún mensaje al espectador, más allá de que se trata de un cortometraje de comedia que sucede en un desayuno.

Por esta razón, se apostará por una idea más narrativa, que recoja más elementos que se puedan analizar y relacionar con el cortometraje, y así, el espectador pueda sacar interpretaciones sobre ello. Por este mismo motivo, y por la idea de retratar a los personajes (algo complejo si no se ha realizado este tipo de dibujos con anterioridad), se decidió replantear la idea y de esta manera surgió el planteamiento definitivo.

La idea era potenciar la ambigüedad que caracteriza al cortometraje, respecto al tema de las posibles relaciones sexuales entre los personajes. El sexo, en el guión, aparece como una palabra tabú ya que aparece encubierta en el diálogo que hay entre los personajes con muchas connotaciones sexuales. Por tanto, la idea es fortificar este aspecto de manera evidente. Tanto que los juguetes sexuales, que solo aparecen en un plano en todo el cortometraje, van a jugar un papel fundamental en los créditos finales.

Por otro lado, la intención es hacer unos créditos con un carácter narrativo, para así formar parte de la estructura discursiva del cortometraje. De hecho, cogiendo como referente los créditos de *Intolerable Cruelty*, vamos a crear unos créditos donde se cuente la historia como si fuera un cuento. Para ello se ha hecho previamente un buen análisis del cortometraje de *Solo o Cortado*.

Por lo tanto, la idea de contar la historia del cortometraje en los propios créditos finales, debe de tener la misma estructura, la misma trama y la misma esencia. Así mismo la representación que se va a hacer de esto, es través del boceto de la ropa interior de cada uno de los personajes. La única ropa interior que vemos en el cortometraje, son los calzoncillos de Jorge. Por lo que el boceto del calzoncillo de Jorge, será diseñado fielmente. Pero en el resto se realizarán en base al vestuario que llevaban los personajes: el color de ropa, el estilo, etc. El estilo de la ropa interior también vendrá determinado por la edad del personaje.

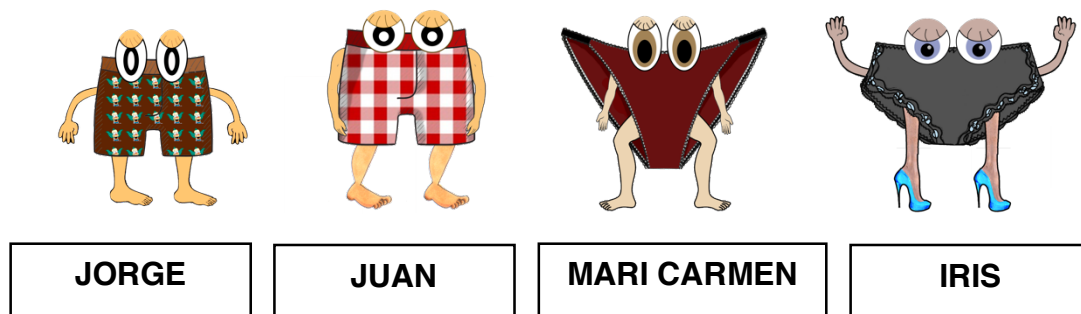


Ilustración 12: Bocetos originales de los personajes para los créditos

Además, en estos bocetos observamos una relación en la gama cromática de la ropa interior del matrimonio, para remarcar la relación que había entre ellos en los propios títulos de crédito.

Por lo tanto, la historia irá en torno a estos personajes -la ropa interior- como los cupidos de los títulos de crédito de *Jon Maichel Thomas, Intolerable Cruelty*.

Para llevar a cabo este rediseño, primero hay que estructurar los créditos entorno a la historia. En la primera parte de los créditos, que es el perteneciente al elenco de actores, tiene una duración de unos 10 segundos. Dado el periodo de tiempo, lo único que se puede hacer es presentar a cada personaje con su ropa interior correspondiente, para que así, el espectador lo relacione con el personaje del cortometraje y con el actor. Esta presentación se va a potenciar con una luz *spot*, como si fuera de un foco que está apuntando al personaje. Además, el propio foco aparecerá en pantalla, para reflejar el concepto del cine como espectáculo, que podemos ver representado también en el inicio de los créditos de *Monty Python's Flying Circus*. Este elemento evidencia el espacio *Off* de Casetti y Federico Di Chio, en *Cómo analizar un film* (Casetti & Di Chio; 2007), en el cual hacen una pequeña subdivisión en cuanto al espacio cinematográfico. Es decir, la intencionalidad del autor con el espacio que entra dentro del plano y el que deja fuera, etc. El primero de los ejes a los que se refieren estos autores, es el espacio *On/Off* que se puede analizar desde el punto de vista de la colocación del encuadre y su determinabilidad. Es decir, todo ese espacio que queda fuera del encuadre (espacio no percibido; espacio imaginable y espacio definido), que en este caso, ese espacio que se considera como espacio *Off* que suele estar fuera del encuadre, se incluye dentro del espacio en *On*, para conseguir mostrar ese cine como espectáculo (pasa a formar parte del espacio *On*). Además, la cortina de la cocina jugará un papel fundamental en esta parte como telón, para evidenciar el cine como espectáculo y remarcar que se trata de la presentación de los personajes creados para los títulos de crédito (la ropa interior).

En cuanto a la tercera parte de los créditos finales, la idea es construir el espacio de la localización del cortometraje en 3D. Donde la ropa interior del protagonista, Jorge, irá avanzando por el espacio y en cada una de las habitaciones se va a ir encontrando cada vez más incómodo. Entrará en una primera habitación donde se encontrará dos o tres juguetes sexuales. Seguido a esto, decide ir directamente a la cocina. Una vez la ropa interior del personaje se introduce dentro de la cocina, se con una mesa repleta de utensilios y comida necesaria para un desayuno. El personaje irá avanzando y tras estos objetos se encontrará con situaciones desagradables con el resto de personajes que provocará que quiera salir "volando" de allí, con la ayuda del personaje de ropa interior que pertenece a Iris, que es la que desvela el mensaje o lo sucedido en el cierre del cortometraje. De hecho será el propio Jorge el que acabé apagando la luz para dar fin a la función (cine como espectáculo). Todo esto, con los créditos del personal técnico con el método de *roll*. Por lo que la pantalla se dividirá en dos partes por la mitad; la parte derecha con los títulos de crédito y la parte izquierda donde se centrará la atención de las animaciones. Por lo tanto, los movimientos de cámara y el espacio *On/Off* del encuadre está totalmente pensado y planeado por el diseñador o director.

A modo de resumen, la intención con estos títulos de crédito es el de contar la historia que le ha sucedido a Jorge, representar lo intimidado que se siente al vivir esa situación tan incómoda (con la ropa interior de su personaje), potenciando los aspectos de índole sexual, y a su vez, mostrar lo que es el concepto del cine como mundo del espectáculo, para evidenciar que se trata de una historia representada.

4.2 CREACIÓN DEL ESTILO Y LA PALETA DE COLORES

Para llevar a cabo un proyecto desde cero, siempre la primera fase de trabajo que se suele realizar es el *brainstorming* que forma parte de la ideación. Pero al tratarse de la reelaboración de una parte de un proyecto, como es el caso de los títulos de crédito, hay una serie de elementos como es el estilo y la paleta de colores que ya están predefinidas. Sin embargo puede existir una variación porque los colores y el diseño tiene una intencionalidad expresiva o comunicativa por parte del diseñador. Obviamente, el diseñador tiene un cortometraje o una película de base, por lo que tiene que seguir con coherencia el uso de la gamma cromática predefinida para que se adapte bien como parte de la diégesis. En cambio, existen títulos de crédito, como es el caso de los referentes de la *Pantera Rosa* y *Intolerable Cruelty*, que tienen su propio estilo fuera de la película. Pero esto no quiere decir que no tenga relación, porque sí existe una relación argumentativa pero con su propio estilo.

Con los créditos de *Solo o Cortado* se pretende seguir la misma estructura narrativa y la gama de colores del cortometraje, para crear una identidad corporativa en todo su conjunto, pero creando en él, un propio estilo. Tratando de resaltar la ambigüedad que hay entre el sexo y las relaciones sentimentales que ha podido haber entre los personajes. En el cortometraje, se refleja de forma más implícita con los diálogos (“*a mí me gusta mojar, con el café claro*”), pero en los créditos se va a intentar ser más explícito respecto al tema del sexo.

En cuanto a la selección de colores, este aspecto si que va a seguirse fielmente a la paleta de colores del cortometraje. A la hora de seleccionar dicha paleta, las cortinas con estampado a cuadros rojos y blancos, fue determinante. Ya que determinaron la gama cromática y la elección del *atrezzo* que se iba a utilizar.



Ilustración 13: Fotografía del técnico de foto-fija del cortometraje

Para la selección de esta paleta de colores ya se tuvieron en cuenta los aspectos sobre la semiótica del color, ya que se trata de un tipo de lenguaje que forma parte de la comunicación del diseño gráfico. El color tiene dos naturalezas: la física del color y la psicología del color. Es decir el color como algo natural del mundo visible y el color como productor de significantes sobre el espectador.

“El color es una propiedad de las cosas del mundo; un fenómeno luminoso, una sensación óptica (es la explicación físico-fisiológica). Pero que incluye significantes diversos en el mundo de las imágenes funcionales y el diseño. Y, por supuesto, incluye a su vez resonancias psicológicas” (Costa, 2008, pág.57)

La función psicológica de los colores, es un concepto estudiado profundamente por Goethe⁶, en tres de sus obras, elaborando así, un informe de los efectos que tienen los colores sobre el individuo, las connotaciones psicológicas. Aunque no ha sido considerado como un estudio científico, porque se trata de un campo confuso, que no se puede demostrar científicamente.

El color rojo y el blanco son dos colores que combinan armónicamente, pues el rojo es un color potente que contrasta bien con el blanco. Asimismo, el color rojo simboliza la pasión, elemento muy presente en la historia, y el blanco se asocia con la pureza, la inocencia. De este modo, la intención es jugar mediante los colores con el sentido ambiguo del cortometraje. La dualidad blanco/rojo representa la duda que marca la relación entre los tres protagonistas: ¿son Mari Carmen y Juan un matrimonio sexualmente liberal que se ha acostado con Jorge? ¿O simplemente muestran un actitud inocentemente cariñosa y paternal hacia el “amiguito” de su hija? A estos dos colores que identificaban el corto, se decidió sumarle un tercer color para darle más matices. Un tono anaranjado, que representa un carácter acogedor, cálido, para contrastar la sensación de

⁶ *Teoría de los colores* (1805), *Materiales para la historia de la teoría de los colores* (1810), *Tratado sobre los colores entrópicos* (1820)

incomodidad que vive el protagonista en el desayuno con el matrimonio. También encontramos matices ocres y marrones en el mobiliario de la cocina, que evoca un lugar confortable, todo lo contrario a como se siente el protagonista en ese mismo lugar. Además, la ropa interior de Jorge, el protagonista, es marrón que es el color masculino por excelencia. Aunque si realmente tuvo relaciones sexuales con la pareja, puede que perdiera su masculinidad una vez se quitara los calzoncillos. A parte de estos colores preestablecidos por la dirección artística del cortometraje, en el diseño de sus créditos se ha añadido dos colores más para el diseño de estos títulos de crédito, el azul, que lo podemos visualizar en algunas de las prendas del vestuario de los personajes en el cortometraje, y el amarillo, que lo encontramos en la luz que entra de la ventana y la luz que desprende las bombillas de la habitación. El amarillo y la escala de grises relacionado con la procedencia y el nivel de luminancia, respectivamente.

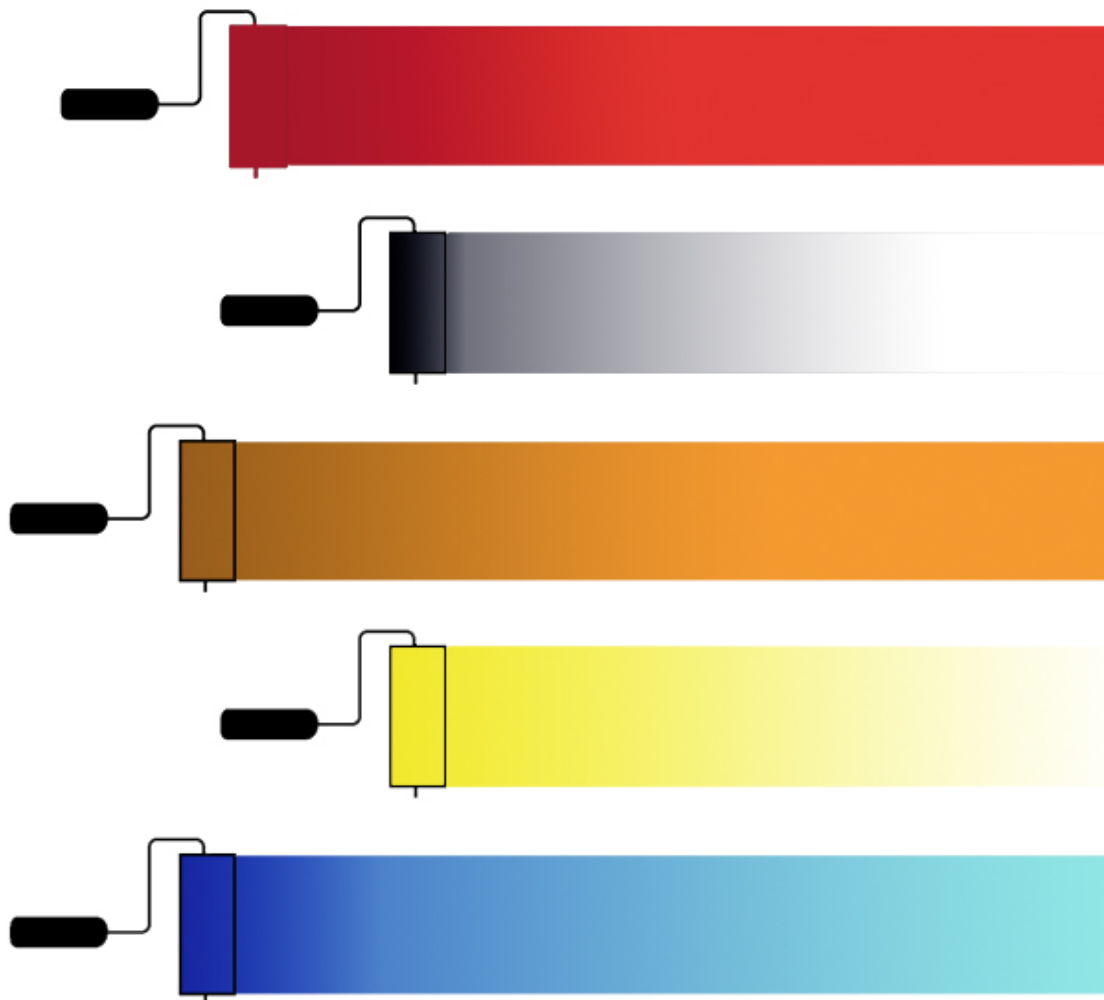


Ilustración 14: Paleta de colores para el diseño de los títulos de crédito

En cuanto al color, se ha pretendido que la gama cromática se corresponda fielmente con la del cortometraje, ya que la cromática realista y el color naturalista, es el que mejor se adapta al objetivo de este proyecto. Ya que, *“cuando las imágenes y las ilustraciones se presentan de este modo, los colores son percibidos como el atributo natural de las cosas coloreadas”* (Costa; 2008; p.64). Esto se debe a que esta es la mejor forma de representar el argumento de la historia en los títulos de crédito. Cuanto más fiel sea el color a la realidad, más fácil será para el espectador reconocer las figuras y los gráficos representadas del mundo visible.

4.3 DISEÑO: SELECCIÓN Y CREACIÓN DEL MATERIAL

Antes de comenzar con la composición y la realización de los títulos de crédito, debemos bocetar y crear el material que se va a utilizar a la hora de componer y animar en el software de Adobe After Effects. Para ello debemos tener en cuenta que estamos diseñando para el gusto y placer del ojo humano, como argumenta Joan Costa en *Diseñar para los ojos* (Costa, 2008). Porque al igual que escribes un texto con palabras y con un patrón común, en el campo del diseño gráfico, está compuesto por imágenes, textos y colores, asociando estas imágenes como mensajes o impulsos fisiológicos en los cuales el ojo se desliza al placer de mirar.

Costa, defiende en su libro que cuanto *“más icónica o más figurativa sea una imagen, más fácil será para el espectador captar y asociar la imagen con un mínimo esfuerzo o una casi nula capacidad de abstracción”* (Costa, 2008, pág. 22).

“En este sentido, percibir imágenes es reconocer formas, colores, texturas y efectos de sensualidad que ya conocíamos por nuestras experiencias en el mundo empírico de la realidad visible; o que retenemos en la memoria a través de una especie de matriz muy general que Aristóteles llamó universalía, y que los semióticos designan con el término de esquemas icónicos que existen en la mente. Así que la percepción icónica (a diferencia de la percepción de formas abstractas o de un texto impreso) consiste en reconocer formas que ya hemos visto en la realidad, o en las otras imágenes (cultura visual)” (Costa, 2008, pág. 22).

Platón, el alumno predilecto de Aristóteles, seguía con su teoría a través del *Mito de la Caverna*, como método de aprendizaje para conocer la idea del mundo visible y del mundo inteligible. El mundo visible comienza con los cavernícolas

atados o atrapados en una cueva, donde solo ven sombras reflejadas en la pared de enfrente reflejadas por los objetos que pasan por detrás del fuego que hay en la cueva de al lado. Los cavernícolas no conocen de qué se puede tratar, porque nunca habían salido al mundo visible, no habían visto más allá que la cueva donde habitaban. Un cavernícola, que le entra la curiosidad consigue desatarse y escapar de ese mundo de ignorancia y decide salir al exterior, conoce los objetos que eran reflejados, los árboles del exterior de la cueva, etc. Por lo que al haber subido de nivel y al haber conocido la idea del mundo visible, puede volver a la cueva y podría reconocer las sombras de estos objetos visibles que retenemos a través de la memoria y de nuestras experiencias.

Por tanto, por parte de los diseñadores es difícil abstraerse de estos referentes visuales que tenemos en la mente obtenido por la experiencia previa, para crear seres imaginarios. Ya que, *“ni el dibujante ni el espectador pueden prescindir de los referentes mentales universales de los que nos servimos para poder imaginarlos”* (Costa, 2008, pág. 23). El espectador, cuando ve un diseño gráfico imaginario o icónico, intuitivamente busca en su composición un referente visual en el mundo de los objetos sensibles. Además, en este mundo de lo imaginario existen unos patrones o esquemas universales (así les llama Costa), para representar y reconocer cosas que jamás hemos visto como una sirena, un marciano, un fauno. Todo está creado por suposiciones y conjeturas, respecto a estos seres, creados por la sociedad.

Así que, a la hora de crear y seleccionar los materiales que se van a utilizar en el diseño de los títulos de crédito de *Solo o Cortado*, va a ir muy ligado a esto. Considerando que se trata de unos títulos de crédito basados en sujetos reales, los elementos gráficos tienen que estar basados en estos referentes visuales del mundo real.

En primer lugar, para el bocetado de la ropa interior de los personajes se escogió unos modelos cogidos de internet para luego dibujarlo en Adobe Illustrator. Para el modelo de calzoncillo, prácticamente es del mismo tipo, lo único que les diferencia es el estampado. El estampado de Jorge, es fiel al que se pone en la primera secuencia del cortometraje tras los títulos de entrada, unos calzoncillos marrones con el estampado de Krusty el Payaso de la serie de los *Simpsons* (Matt Groening, 1998). Por otro lado, el estampado de Juan, pertenece al elemento más característico de la dirección artística, ya que el estampado de la cortina es explotado y potenciado en el *atrezzo* con servilletas, etc. Realmente no sabemos como serán los calzoncillos de Juan, solo sabemos que lleva un pijama con camiseta blanca y estampado a cuadros de tonos azules y blancos. Se podría haber puesto un estampado parecido al pantalón, pero para remarcar que es el marido de la ropa interior de la mujer, que será de color rojo, igual que

el camisón que lleva la actriz en el cortometraje. Además, como veremos con posterioridad en el siguiente apartado, este estampado del calzoncillo será un elemento clave a la hora de crear efectos de diseño animado. En tercer lugar, la ropa interior de Mari Carmen, tiene un estilo similar al camisón que lleva el personaje en el cortometraje, rojo granate con encaje negro. En último lugar, la ropa interior de la joven Iris, tiene un estilo más juvenil para diferenciarlo con el de Mari Carmen, y además, un color azul celeste como la camisa que lleva en el vestuario del cortometraje. Los brazos y las piernas, pertenecen a modelos buscados por internet para usarlas como base en su boceto, porque no todo el mundo es bueno dibujando manos y pies. Por otro lado, los ojos están compuestos por figuras circulares en cada capa, formando el parpado (media circunferencia), el ojo, el iris, la pupila, etc. Teniendo en cuenta que luego para el movimiento de ojos en la creación de efectos, es necesario tener dividido cada parte por capas.

Respecto a los elementos de *atrezzo*, era necesario tener bocetos de utensilios de cocina y objetos sexuales. Para ello, se buscaron dibujos y modelos en internet, para luego hacer un boceto propio siguiendo el estilo del cortometraje con la misma gama de colores: tazas blancas, platos blancos con el borde rojo, servilletas con el estampado a cuadros de la cortina, una caja de cereales marca “Solo o Cortado”, etc. El estilo tenía que respetarse fielmente. Además, si queremos potenciar esa ambigüedad, en cuanto a las connotaciones sexuales, algunos de estos utensilios incorporan explícitamente elementos sexuales, cómo por ejemplo, la botella de leche, donde las dos vacas que se encuentran sonriendo hacia el mismo punto se les coloca un pene y permite así, cumplir este objetivo. Además, los objetos sexuales que aparecen están sacados directamente de internet haciendo una búsqueda exhaustiva, para que fuesen más realistas.



Ilustración 15: Bocetos originales del atrezzo para los créditos finales

Los escenarios y el espacio en 3D, son creados en la herramienta de After Effects con algunas paredes formadas por capas de sólido, techo con capa de sólido también y un suelo de madera, sacado de internet (Google Imágenes). En cambio, para las paredes de las puertas y las de la cocina, han sido diseñadas en un software específico (Adobe Illustrator) con una tableta gráfica, siendo fiel en mayor o menor medida a la localización en la que transcurre la historia: una pared con una ventana, las cortinas con el estampado que marca la identidad del cortometraje, la encimera, el jarrón de flores; otra pared donde figura el electrodoméstico compuesto por el horno y la vitrocerámica; y finalmente una pared con la puerta entreabierta.

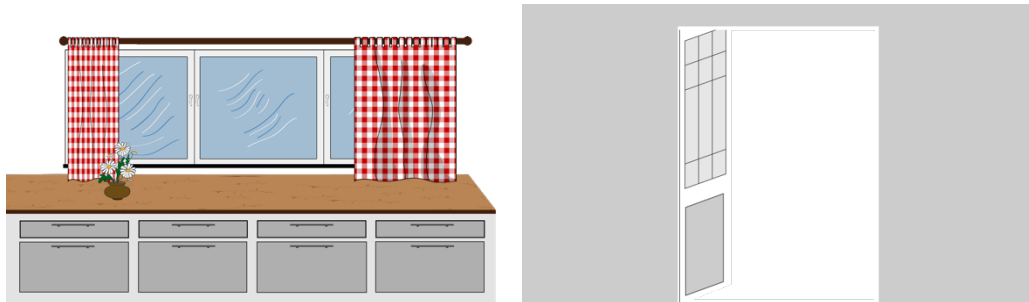


Ilustración 16: Bocetos originales de los fondos que se usarán como escenario

4.4 STORYBOARD

El *storyboard*, es una parte fundamental para la fase de preproducción de cualquier proyecto audiovisual. Porque se trata de una técnica gráfica para planificar el trabajo de un audiovisual. En la obra del “*Diseño audiovisual*” de Rafael Ràfols y Antoni Colomer, se le dedica un fragmento al diseño del *storyboard* en la fase preproducción:

“En él se visualizan los diferentes momentos por los que atraviesa la imagen en movimiento, especialmente los momentos clave. En un storyboard las imágenes se disponen correlativamente y pueden incluirse indicaciones sobre el movimiento de algunos elementos que intervienen en la imagen y sobre los sonidos que la acompaña. Es una previsualización de un proyecto antes de empezar su proceso de materialización. [...] Por ejemplo, en el caso de la preparación de una grabación en la que interese precisamente destacar el sentido gráfico de la imagen, es importante que la persona que haga la toma tenga muy claro qué se le pide, lo específico de la demanda. El storyboard es una técnica que puede servir a los distintos especialistas que intervienen en un proyecto” (Ràfols & Colomer, 2003, pág. 60).

Es el método en el que se representa la idea de forma gráfica, a través del boceto de las viñetas que pertenecen a cada plano, en orden cronológico acorde al guión.

Como hemos mencionado con anterioridad, los títulos de crédito de “Solo o Cortado” se dividen entre partes, por lo que el *storyboard* también tendrá esta estructura:

◆ PARTE 1:



COMPOSICIÓN 1 00:00:00 – 00:01:02

Pared fondo blanco – aparecen unas “Z” en la parte derecha del encuadre

*Seguido de un movimiento de cámara – travelling hacia la derecha hasta encontrarnos con la ropa interior de Jorge (siguiente composición)



COMPOSICIÓN 2 00:01:02 – 00:05:11

Jorge se despierta y la tipografía aparece de izquierda a derecha con un luma matte.

Jorge mueve los brazos como despezándose. Aparece un preservativo en el nombre de Jorge (con la textura de un pene), que sale y entra al ritmo de la música.

*Travelling derecha (Composición 3)



COMPOSICIÓN 3 00:05:11 – 00:09:17

Aparece la tipografía de la misma manera que en la composición anterior. Al igual que sucede con el preservativo que aparece, pero en este caso en la “J”.

El personaje de Juan, parpadeará y moverá los ojos mirando a un lado y a otro.

*Zoom in: al estampado del calzoncillo para cambiar de escenario (Composición 4)

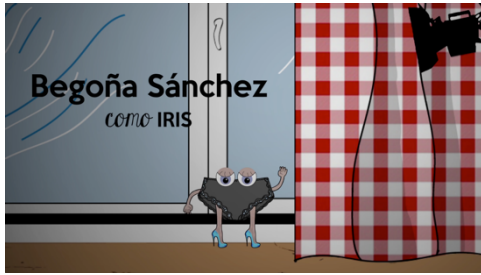


COMPOSICIÓN 4 00:09:17 – 00:14:02

La tipografía aparece con un luma matte de izquierda derecha, excepto la parte inferior que va apareciendo tras el paso de la vagina.

La ropa interior aparece tras la cortina de derecha a izquierda y cuando la vagina se coloca entre las piernas, los brazos de Mari Carmen intentan taparse.

*Scale “x”: para cerrar la cortina y dar paso al siguiente personaje.



COMPOSICIÓN 5 00:14:02 – 00:17:07

La tipografía aparecerá en su sitio, tras la retirada de la cortina como “telón”.

El personaje aparece andando de izquierda a derecha hasta el telón, que levanta la mano para saludar y desaparecer tras la cortina.

*Scale “x”: para cerrar la cortina como telón y dar paso a la función (parte 2 de los créditos finales).

*Transiciones

◆ PARTE 2:

00:17:08 – 00:33:05



◆ PARTE 3:



COMPOSICIÓN 6 00:33:06 – 00:35:06

Plano inicial

El personaje de Jorge aparece de espaldas por la izquierda y se dirige hacia la otra habitación.



COMPOSICIÓN 7 00:35:06 – 00:37:05

De repente se queda parado porque algo se ha encontrado.

*Travelling frente derecha: traspasando la pared



COMPOSICIÓN 8 00:37:05 – 00:41:06

Jorge se encuentra ante este escenario, mira hacia la derecha y sale corriendo del susto.
 *Travelling derecha: hacia la siguiente puerta



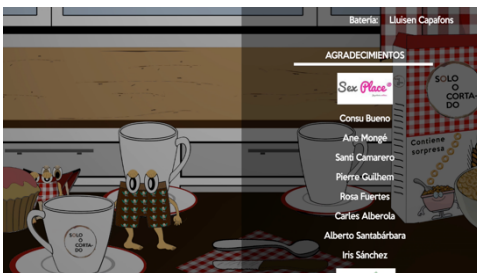
COMPOSICIÓN 9 00:41:06 – 00:45:06

Jorge se para con miedo a lo que se puede encontrar tras la puerta parpadea y decide entrar.
 *Travelling + fundido: traspasando la pared para cambiar de escenario



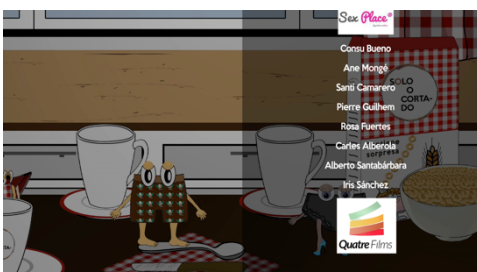
COMPOSICIÓN 10 00:45:06 – 00:53:08

Jorge se encuentra sobre la mesa con los utensilios de cocina un tanto peculiares. Decide caminar para investigar hacia la derecha.
 *Travelling derecha



COMPOSICIÓN 11 00:53:08 – 00:55:08

Jorge se encuentra a los personajes del matrimonio teniendo relaciones sexuales (donde Mari Carmen es el sujeto activo).
 Cuando llega a su altura disminuye el paso y decide ir con los ojos cerrados.
 *Travelling derecha (sigue el mismo movimiento que en la composición anterior)



COMPOSICIÓN 12 00:55:08 – 00:56:15

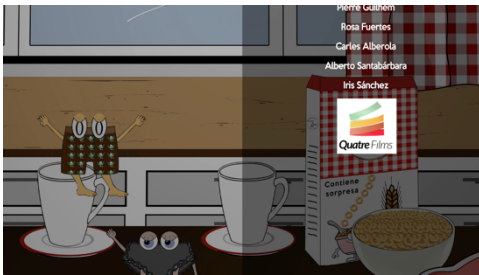
Jorge ve llegar a una braguita joven por la derecha y decide colocarse en el extremo de la cuchara.
 Esta braguita llega, le saluda y es cuando le recuerda lo que realmente paso la noche anterior (cuando Iris le dice: "Entonces qué, ¿lo pasasteis bien anoche")
 *Travelling derecha (sigue el mismo movimiento que en la composición anterior)



COMPOSICIÓN 13 00:56:15 – 00:56:24

Tras desvelarle lo sucedido, la braguita decide saltar hacia el otro extremo de la cuchara y ayudarle a salir cuanto antes de este lugar, volando haciendo de balancín.

*Travelling derecha (cuando llega a este punto el travelling se acaba)

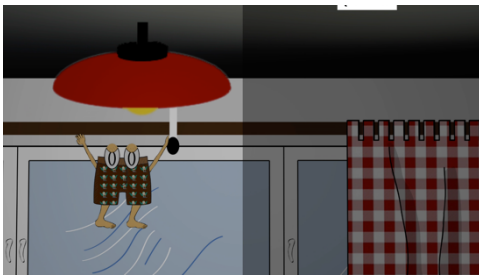


COMPOSICIÓN 14 00:56:24 – 00:57:24

Jorge asustado y con miedo, se le dilatan las pupilas y mueve los brazos y las piernas por el miedo a volar.

Mientras que Jorge sale volando, la braguita joven, Iris con el brazo y con mucho cachondeo se despide de él.

*Travelling up (cuando la braguita joven se coloca en el otro extremo de la cuchara)



COMPOSICIÓN 14 00:57:24 – 01:01:23

Jorge desesperado se agarra del cordón/interruptor de la lámpara. Apagando la luz y dando fin al espectáculo.

*Travelling up (finaliza cuando llega a la altura de la lámpara)



COMPOSICIÓN 15 01:01:23 – 01:03:18

Logo de la Universidad de Valencia (colaboradora del material técnico empleado)

*Transición fundido



COMPOSICIÓN 16 01:03:18 – 01:06:06

Logo del cortometraje

*Transición fundido

*Transiciones

5. PRODUCCIÓN

Es la fase en la que se desarrolla en mayor o menor medida, todo lo trabajado en la fase previa de preproducción. Donde las ideas empiezan a tomar una forma.

“Es la fase creativa en la que las ideas toman un forma concreta, es el momento en que las palabras dejan paso a las imágenes y a los sonidos” (Ràfols & Colomer, 2003, pág. 61).

En este proceso, a pesar de realizarse por partes, se tiene que tener una visión global de todo su conjunto, para saber si todo está saliendo como se desea.

“Si todo lo que va produciéndose paralelamente avanza hacia el mismo objetivo” (Ràfols & Colomer, 2003, pág. 61).

En la mayoría de producciones existen distintos profesionales que se encargan de distintas faenas, unos se encarga de la imagen y otros del sonido, pero el método de trabajo tiene que estar bien relacionado.

“El trabajo por separado de la imagen y el sonido comporta una decisión previa sobre la duración exacta del producto final, de manera que los ritmos visuales y musicales se ajusten a él, y poco a poco se vayan acoplando también entre sí” (Ràfols & Colomer, 2003, pág. 61).

Por lo tanto, en este proyecto, aunque el diseño de la BSO se hizo acorde a la banda de imagen de los títulos de crédito anteriores, se tiene que tener muy en cuenta para el rediseño de esa banda de imagen. La música va a ser dominante en este flujo de trabajo, porque no se ha producido paralelamente para el mismo proyecto. Ya que este es un proyecto que sale de otro proyecto, pero donde los elementos que la conforman siguen teniendo la misma relación. Por lo que hay que considerarlos y tenerlos en cuenta.

Para este proyecto de animación, en su fase de producción, es necesario hablar de la composición y creación de efectos *Motion Graphics*.

5.1 COMPOSICIÓN Y CREACIÓN DE EFECTOS Motion Graphics

Una vez se tiene diseñado y recopilado todo el material, el siguiente paso es trasladarlo al software de composición, realización de gráficos en movimiento y efectos especiales, Adobe After Effects CC 2017.

En primer lugar, al igual que sucede con la realización cinematográfica, se debe construir los espacios donde se va a desarrollar la acción. Por lo tanto, en la realización del diseño gráfico y la animación sucede lo mismo. Se comienza con la composición del espacio o plató virtual en el modo 3D del software. A diferencia del diseño en 2D, se le añade una nueva coordenada, el eje Z, que sirve para dotar de profundidad a la imagen. Cuando modificamos el valor del eje Z, observamos que aumenta de tamaño cuando se aumenta de valor y disminuye cuando ésta se reduce. Porque estamos desplazándolo por la profundidad de campo de la cámara.

“Es importante recordar que las coordenadas X, Y y Z no son relativas solamente a la geometría del entorno sino también a cada objeto individual. Por ello, el movimiento de un cubo sobre su eje X podría producir la impresión de que el objeto se desplaza adentro y afuera de la pantalla, según la orientación de la vista principal. A veces vemos la línea del eje Z dispuesta horizontalmente a través de la pantalla en lugar de alejarse del plano de superficie de la pantalla. Ello es debido a que es posible reorientar todo el espacio virtual en relación con el plano de visión” (Crook & Beare, 2017, pág. 83).

El siguiente paso es el de colocar los elementos en el espacio, es decir, situar el *atrezzo* en el escenario. Aunque en este caso, primero se realizó los movimientos de cámara para visualizar cuales son los espacios que queremos mostrar y destacar. Seguido a estos movimientos, se colocó el *atrezzo* en la encimera de la cocina, en el suelo de la primera habitación con los juguetes sexuales, los utensilios de la mesa de la cocina, etc. Estos movimientos de cámara, se realizarán con una sola cámara creando *keyframes* en las propiedades pertinentes. Para la primera parte de los créditos se utiliza una misma cámara y con tan solo modificar los valores del eje X con *keyframes*, conseguimos el efecto deseado. En cambio, para el zoom hacia el calzoncillo del señor mayor, se modifica los valores del eje Z. Por otro lado, en la segunda parte los movimientos de cámara se realizan acorde a la música, cuando acaba un fragmento de melodía, en cuento vemos una ruptura de la melodía y el ritmo, se produce este movimiento. Casualmente sucede aproximadamente cada dos segundos. En

estos movimientos se animan las propiedades tanto de posición, como de orientación para conseguir el encuadre deseado.

La decoración o *atrezzo*, como son figuras estáticas no requieren animación, en cambio, la cafetera requiere la incorporación de dos efectos digitales de *Action Essentials* para representar o simular que el café se está haciendo en el fuego de la vitrocerámica. Para ello se debe elegir bien los efectos digitales de este paquete, para que esté acorde a la situación. Para incorporarlos en el escenario es necesario hacer un *luma matte* para eliminar el fondo y quedarnos con el efecto, y así ubicarlo en su lugar correcto modificando las propiedades de posición (x,y,z), de escala y de orientación.

Una vez tenemos el escenario, los movimientos de cámara y el *atrezzo* colocado, llega el momento de proporcionar la iluminación a nuestra composición. En el software de After Effects podemos encontrar varios tipos de luz; *spot*, *point*, *parallel* y *ambient*. En este proyecto se ha utilizado los tipos de luces de *spot* y *point*, porque eran los que más se acordaban a la situación. La luz tipo *spot*, sirve para iluminar un punto en concreto, como si de un foco se tratase, en el cual podemos elegir el tipo de angulación o amplitud del haz de luz, la intensidad, tono de color de la luz, las sombras, etc. Para la primera parte, se ha empleado este tipo de iluminación para apoyar esa presentación de los personajes, como si viniera del foco para representar la idea del cine como espectáculo. Además, el color elegido para este tipo de luz, es un tono blanco amarillento, para simular el tipo de iluminación que proporcionaría un foco cuarzo o de bombilla de tungsteno (3.200K), ya que lo que se busca realmente es jugar con las temperaturas de color. Para la segunda parte, este tipo de luz, lo podemos encontrar en las ventanas para simular el tipo de iluminación que entraría desde las ventanas. Un foco con un tono azul más amplio y un pequeño foco de color amarillo para hacer de luz proyectada por el sol. Pero la luz más empleada en la segunda parte es la *point*, para hacer de luz proyectada desde las lámparas de la casa.

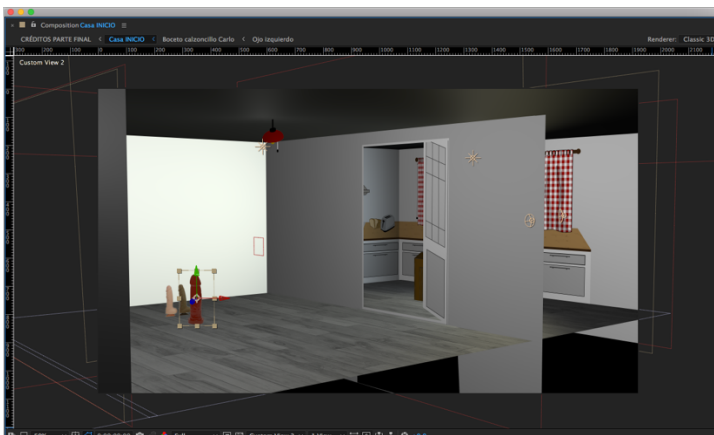
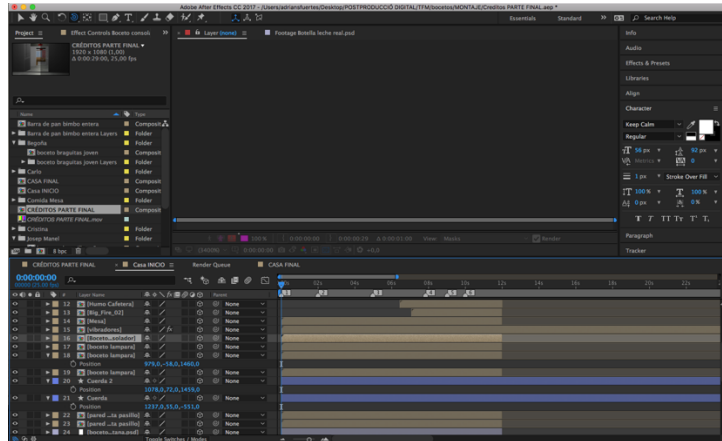


Ilustración 17: Software en *Custom View* para colocar el escenario, *atrezzo* e iluminación

Ilustración 18: Software pantalla de la línea de tiempos, capas con sus propiedades, etc.



Como ocurre en el teatro, en el cine y en cualquier espectáculo, una vez se tiene el escenario montado llega el momento de la acción y en este proyecto llega el momento de animar. Como la mayoría de la animación estará centrada en los personajes y con ello creemos conveniente explicar las técnicas de animación, empleadas que son interpolaciones temporales, de movimiento y *rigging*, para mover a estos personajes. Las interpolaciones son técnicas sencillas de animación, que surgió con el paso a la animación digital.

“El método consiste en crear dos imágenes, una para cada extremo del movimiento en cuestión. Estas dos imágenes serán los fotogramas clave, y el ordenador crea automáticamente los pasos intermedios” (Crook & Beare, 2017, pág. 108).

Lo mismo que decir que coges una propiedad de una de imagen y crear dos fotogramas clave (*keyframes*), uno de inicio y otro de cierre con *frames* intermedios, en los cuales el ordenador calculará y creará todas las posiciones intermedias de la interpolación. Existen varios tipos de interpolación, la de movimiento, la temporal y la de forma. La interpolación de movimiento es de las más sencillas, ya que consta de poner el objeto en una posición inicial en un primer fotograma y ponerlo en la posición final unos fotogramas después. La interpolación, calcula todas las posiciones intermedias para crear el movimiento. De manera predeterminada, la velocidad del movimiento es constante, ya que es calculado automáticamente por el ordenador. Pero existen unos asistentes de velocidad, que modifica esta interpolación temporal: *easy ease*, *easy ease in*, *easy ease out*. Que sirven para suavizar las transiciones entre una trayectoria y otra del movimiento. *Easy ease*, se ha utilizado en la segunda parte de los créditos para hacer una pequeña parada cuando se encuentra a la ropa interior del matrimonio teniendo relaciones sexuales tras la magdalena (cuando se acerca al *keyframe assistant* decrece y crece de forma progresiva. *Easy ease in*, sirve para suavizar el final de un movimiento o trayectoria con un *descrescendo* progresivo. *Easy ease out*, sirve para suavizar el principio de un movimiento o

trayectoria con un *crescendo* progresivo. Estos asistentes se han empleado para el inicio y el final de los pasos que dan los personajes. Por otro lado, el *rigging*, es un tipo de animación que consiste en crear articulaciones y movimiento interno a los personajes y objetos modelados.

“El esqueleto digital, o rig, se crea de manera parecida a las armaduras empleadas en los muñecos de stop-motion profesional. Consiste en una serie de huesos conectado por articulaciones que pueden moverse de maneras y en direcciones controladas. El rig reside en el interior del modelo y los huesos están asociados a distintas áreas del objeto poligonal. Cuando se hace mover el rig, el modelo poligonal se mueve en consecuencia. De este modo, el modelo puede ponerse en diversas posturas” (Crook & Beare, 2017, pág. 89).

En este proyecto, se han realizado técnicas de *rigging* con el *plug-in* de Duik. Una vez se tiene la trayectoria de los personajes con la interpolación de movimiento, llega el momento de poner huesos y articulaciones a los personajes de la ropa interior. Pero para ello, previamente tiene que estar dibujado por capas para que cada miembro del cuerpo sea independiente, para así crear los huesos y las articulaciones necesarias, tales como brazos, piernas, cuerpo, etc. Esta técnica se ha usado para hacer que los personaje anden de forma natural, doblando las rodillas y sobre todo para simular el salto que realiza Iris para hacer volar a Jorge, porque es necesario articular las rodillas.

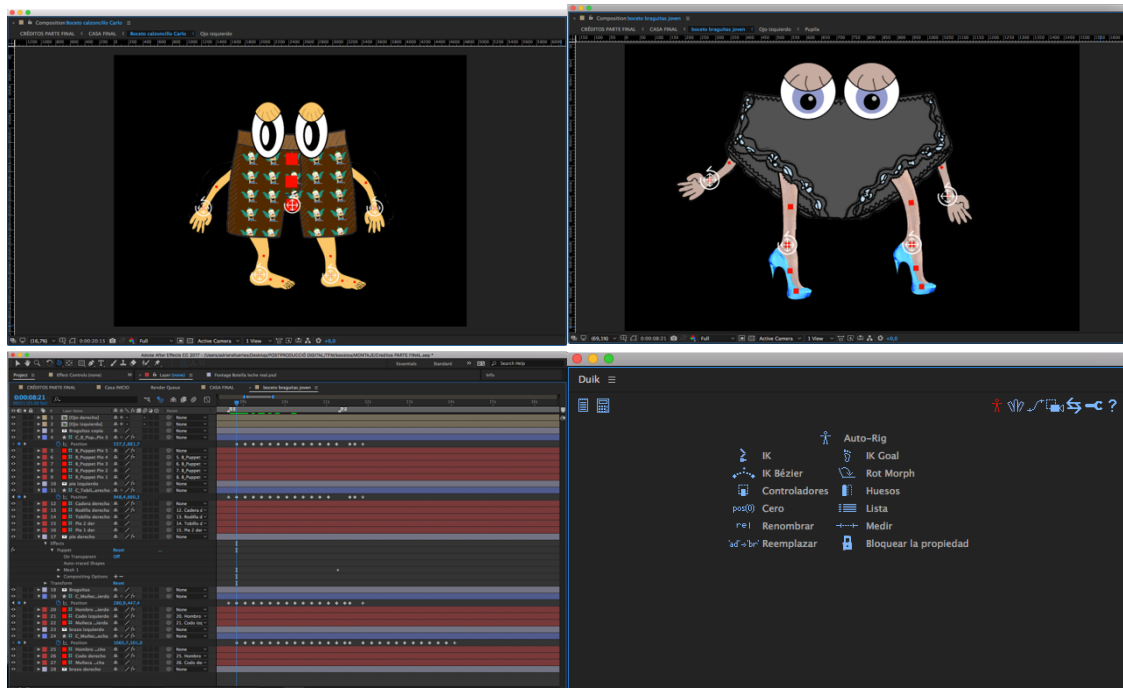


Ilustración 19: Realización de *rigging* con el *plug-in* Duik

Para finalizar, la tipografía, también forma parte de la composición como forma gráfica. Por ello explicaremos las técnicas que se han realizado. La tipografía, es la misma que se usó en el cortometraje, porque forma parte de la identidad corporativa y forma parte del estilo que se debe seguir a la hora de rediseñar los títulos de crédito. Las técnicas empleadas para la entrada de estos créditos, es el *luma matte* para crear una máscara de capa con un sólido, seguido de una interpolación de movimiento de izquierda a derecha para la primera parte de los créditos (elenco de actores). Además, en los créditos del personaje de Jorge, en el nombre del protagonista aparece una textura diferente al del resto con la técnica de *matte luma inverted* para que el negro de la tipografía se rellene con la imagen de la capa superior. En cambio, para la tipografía de la segunda parte, se producen con la técnica de *roll* a mitad pantalla. Se crearon las capas de texto y con una capa de objeto nulo emparentado con todas las capas de texto, se crea una interpolación de movimiento de arriba abajo para crear esta técnica. Además, esta técnica en la segunda parte ocupando mitad pantalla, influenciará en la composición porque la acción debe estar centrado en la otra parte de la pantalla para mostrarlo y destacarlo al espectador.

6. POSTPRODUCCIÓN

Para finalizar este proyecto es necesario pasar por la fase de postproducción, para montar e integrar los créditos al cortometraje, porque se han realizado y se han diseñado por separado. Es la última fase del proceso de producción de un proyecto audiovisual, donde se proporciona toda una unidad en su conjunto.

6.1 MONTAJE E INTEGRACIÓN AL CORTOMETRAJE

En el montaje de este proyecto, se ha hecho en base a la música diseñada para los títulos de crédito anteriores. La realización de este rediseño, obviamente se han producido en base a esta BSO, pero para la primera parte de los créditos que tenían una duración de 10 segundos, ahora en el rediseño, por cuestiones de animación y de legibilidad de la tipografía, dura 17 segundos. Por lo que se ha tenido que coger la canción y ampliarla, duplicando ritmos y fragmentos para que acabará justo en el punto que existe una ruptura en la melodía para dar paso a la segunda parte de los créditos, en la que aparece una secuencia de cierre del cortometraje. Por otro lado, viendo el inconveniente que ha sucedido con la primera parte, en la última con los créditos del equipo técnico se va a seguir la misma técnica en *roll*, para hacer coincidir con la BSO. Además, la idea de

apagar la luz por parte del protagonista justo al final de la animación para evidenciar el final de la función - cine como espectáculo - hace que la parte de los logos de las universidades y el logo del cortometraje, coincida en el momento exacto de los créditos originales. Lo que facilita el proceso del montaje e integración de los créditos al cortometraje, porque la BSO de los créditos era el mayor *handicap* en este proyecto.

Para esta fase de montaje e integración, se ha usado la herramienta de edición no lineal de Avid Media Composer, perfecta para este tipo de trabajos.

“Un programa de edición es también un programa de imagen final y por ello es necesario realizar el render de las imágenes para poder convertir todo el flujo de las distintas imágenes en una sola. Cuando el resultado se da por bueno, el trabajo debe volcarse a algún tipo de soporte para su almacenaje, transporte y emisión” (Ràfols & Colomer, 2003, pág. 71).

Por lo tanto, tras todo este proceso de producción se puede pasar a la distribución, promoción y emisión del proyecto.

7. CONCLUSIONES

Una vez finalizado este proyecto procederemos a realizar una valoración. En primer lugar, podría hacerse referencia a los objetivos planteados en el capítulo introductorio, ya que es satisfactorio para mí, poder afirmar que se han cumplido todos los propósitos que se perseguían en este proyecto y más aún teniendo en cuenta la existencia de una mayor o menor dificultad en algunos momentos. Dicho lo anterior, considero que lo más positivo de todo este proceso en él se iban cumpliendo todas metas ha sido el de no desistir a pesar de los inconvenientes que como se ha dicho con anterioridad se iban encontrando por el camino. En definitiva, esto significa que no me he rendido y que he buscado en todo momento la mejor solución para resolver las adversidades.

Acorde con esta idea, resulta apropiado decir que es justo con este tipo de proyectos en los que se aplica una conducta proactiva y se pone a prueba el poder de autosuperación. Considerando todo lo anterior precisamente como cualidades esenciales que cualquier técnico en postproducción digital debe recurrir. Es por ello que la experiencia adquirida con este trabajo despierta que hace cada día ame más todo lo que hago y para lo cuál he recibido formación por sentir pura vocación, ya que la perfección no existe porque siempre hay algo que se puede mejorar o perfilar, teniendo en cuenta que el conformismo no es una cualidad lo suficientemente compatible con la mayoría de los campos profesionales, pero sobre todo del audiovisual. Rara vez el proceso de trabajo llevado a cabo por un profesional (especialmente del sector audiovisual) finaliza con una primera versión del proyecto ya que la visualización de éste ayuda a la hora de encontrar aspectos para mejorar.

La idea de diseñar e incorporar estos nuevos títulos de crédito dentro de la estructura y del discurso narrativo del cortometraje, ha supuesto crear un producto audiovisual mucho más completo. Esto se ha cumplido gracias a la realización de un exhaustivo análisis del corto con el fin de capturar la esencia y poder entender cómo se debía plasmar en los créditos finales. Siguiendo con esta idea, pero desde el punto de vista de cómo hacerlo, ha sido necesario realizar una búsqueda de referentes que han servido como medio de inspiración para llegar a conseguir la idea que mejor se adaptaba a nuestro objetivo. Definitivamente este fue un proceso muy gratificante y satisfactorio, debido a que analizando los trabajos de otros diseñadores se podía contemplar las técnicas y mecanismos que emplean para conseguir unos créditos narrativos que transmitan un mensaje similar al del relato audiovisual al que pertenece. Realmente está fue la fase que estableció las bases al proyecto, considerando

que se trata de un proceso previo al de ideación y realización. En definitiva la idea a realizar surgió de estos dos análisis.

Por otro lado, respecto al proceso de realización hay que decir que ha sido igual de satisfactorio, o incluso más, ya que era la primera vez que me enfrentaba a un proyecto de animación y diseño. Me enfrentaba a una carrera de fondo porque empezaba de cero, por ese mismo motivo ha sido para mí el doble de gratificante, dado que cada paso que daba en el proceso me sentía realizado y satisfecho. Porque para mí cada paso que daba era como un logro. Pero sobre todo este estado de satisfacción surgía cuando se interponía un problema que había que resolver, para conseguir los objetivos establecidos.

En relación con los problemas que fueron surgiendo a la hora de desarrollar el proyecto, cabe destacar el inconveniente de tener una BSO preestablecida para los títulos de crédito originales, porque supuso una limitación a la hora de trabajar. En la primera parte de los créditos, el periodo de tiempo de la canción cuando se presenta el nombre de los actores y el personaje que interpretan es muy reducido, lo que hacía imposible hacer unos créditos animados como los del resultado final. No obstante con un pequeño tratamiento y retoque de la música con bucles y repetición de ritmos, el problema estaba solucionado. En la tercera parte de los créditos - del equipo técnico y agradecimientos - la mejor solución era hacer unos tipos de crédito en *roll* con animación de fondo. Por otra parte, también me resultó complicado la sincronización de las piernas cuando andan los personajes animados, porque tenía que ser lo más fiel a una persona andando. Por lo que para comprobar el movimiento de piernas más natural posible, me dispuse a andar por la habitación y a fijarme en cómo podía ser el movimiento que se da al realizar un paso, y observé que los seres humanos empezamos a mover la segunda pierna en el segundo paso cuando la primera ya está posicionada al frente.

Lo único que considero cierto es que todos estos problemas y el trabajo en sí, no hubieran podido ser afrontados si no hubiera recibido la formación necesaria que me ha aportado este Máster en Postproducción Digital, aprendiendo de auténticos profesionales. En él he adquirido las competencias profesionales para poder afrontar el mundo laboral, como bien pueden ser técnicas como: *luma matte*, interpolaciones, composición 3D, *rigging*, etc. Por ese mismo motivo, creo que este proyecto es la guinda del pastel que se ha ido construyendo durante un año de aprendizaje a fondo para conseguir este perfil profesional. Avanzando en este razonamiento, es necesario realizar una valoración del resultado final, ya que a pesar de la poca experiencia y las limitaciones que ello conlleva, se ha conseguido un producto de animación de altos estándares de calidad. Además, el objetivo principal que era hacer unos títulos de crédito más narrativos vemos

que se ha podido cumplir por varios aspectos que hacen de estos títulos un producto más completo y característico: el uso de unos personajes de ropa interior, mostrar el cine como espectáculo y mostrar el recorrido emocional del protagonista ya que esta es la trama principal del cortometraje. Llegados a este punto, podemos afirmar que el diseño de estos títulos de crédito se incorporan perfectamente a la estructura del cortometraje y hacen de él, como se ha dicho en repetidas ocasiones, un producto más completo y enriquecido. Esto se debe a que los títulos de crédito finales han sido tratados y producidos de la misma manera, o mejor dicho, al mismo nivel que el propio cortometraje, como si de un rodaje se tratase, que es como se debería llevar a cabo este trabajo en todas las producciones audiovisuales. Aunque inicialmente y por desgracia este aspecto no fue considerado en el plan de producción del proyecto del cortometraje, como sucede en la mayoría de ocasiones debido a las limitaciones presupuestarias y a la escasez de tiempo.

Para concluir después de experimentar este gratificante estado de satisfacción, como ya he comentado en reiteradas ocasiones en estas conclusiones, considero que este trabajo supone un excelente punto de partida para poder desarrollar las capacidades adquiridas, y además, junto a mi inquietud y ambición por seguir creciendo y aprendiendo, conseguiré que este proyecto no sea el último, sino el principio de muchos.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Barba, M. O. (2007). *Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Universitat de Valencia. Servei de publicacions.
- Bort, I. (2014). Escribir lo que no se leerá o los prolegómenos del striptease de la bailarina de cabaret. En E. J. Camilo, & F. J.-T. (coords.), *Narrativas (Mínimas) Audiovisuales* (Vol. Colección [encuadre], pág. 368). Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Bort, I. (2012). *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas*. (T. d. Gómez-Tarín, Ed.) Castellón: Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universitat Jaume I.
- Camilo, E., & Gómez-Tarín, F. (2014). *Narrativas (mínimas) audiovisuales*. Shangrila.
- Coen, J., Coen, E., Grazer, B. (Productores), Coen, E., Coen, J. (Escritores), Coen, J., & Coen, E. (Dirección). (2003). *Intolerable Cruelty* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Costa, J. (2008). *Diseñar para los ojos* (Vol. 2ª ed). Barcelona: Costa Punto Com.
- Crook, I., & Beare, P. (2017). *Fundamentos Del Motion Graphics : Principios Y Prácticas De La Animación Gráfica*. Barcelona: Promopress.
- Cuadrado, N. (11 de Octubre de 1994). "Saul Bass, el hombre que sabía demasiado". *ABC*, pág. 70.
- Jurow, M. (Productor), & Edwards, B. (Dirección). (1963). *The Pink Panther* [Película]. Reino Unido; Estados Unidos: United Artists.
- Herráiz Zornoza, B. (2008). *Grafismo audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias*. Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València, Departamento de escultura, Valencia.
- Labaig, F. (2006). *Acerca de los títulos de crédito*. Recuperado el 06 de 07 de 2017, de paperback nº4. ISSN 1885-8007: <http://www.paperback.es/articulos/labaig/creditos.pdf>
- Palacios, B., & Palacios, I. (2012). *Créditos del cortometraje "Hasta que mi muerte nos separe"*. (P. Musella, Productor) Recuperado el 25 de Febrero de 2017, de Vimeo: <https://vimeo.com/26654093>
- Davies, J. H., MacNaughton, I. (Productores), & Python, M. (Dirección). (1969). *Monty Python's Flying Circus* [Película]. Reino Unido.
- Ràfols, R., & Colomer, A. (2003). *El diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili, D.L.

- Rocamora, J. M. (2003). Els títols de crèdit: producció, disseny i realització. *Trípodos* (15).
- Solana, G., & Boneu, A. (2007). *Uncredited: Diseño gráfico y títulos de crédito*. Barcelona: Index Book.
- Villavicencio, V. (2013). *Créditos Cortometraje Aguardiente*. (M. Suárez Lekuona, A. E. Pérez Bastida, Productores, & Neko Films) Recuperado el 25 de Febrero de 2017, de Vimeo: <https://vimeo.com/46904053>

9. TABLA DE ILUSTRACIONES

<u>Ilustración 1:</u> Fragmento del guión literario del cortometraje <i>Solo o Cortado</i>	13
<u>Ilustración 2:</u> Créditos cortometraje “ <i>Aguardiente</i> ”.....	16
<u>Ilustración 3:</u> Créditos cortometraje “ <i>Hasta que mi muerte nos separe</i> ”.....	16
<u>Ilustración 4:</u> Secuencia de imágenes de los <i>openings</i> de “ <i>The Pink Panther</i> ”.....	18
<u>Ilustración 5:</u> Secuencia de imágenes de los <i>openings</i> de “ <i>The Pink Panther</i> ”.....	19
<u>Ilustración 6:</u> Secuencia de imágenes de los <i>openings</i> de “ <i>The Pink Panther</i> ”.....	20
<u>Ilustración 7:</u> Secuencia de imágenes de los <i>openings</i> de “ <i>Monty Python’s Flying Circus</i> ”.....	22
<u>Ilustración 8:</u> Secuencia de imágenes de los <i>openings</i> de “ <i>Intolerable Cruelty</i> ”.....	23
<u>Ilustración 9:</u> Secuencia de imágenes de los <i>openings</i> de “ <i>Intolerable Cruelty</i> ”.....	24
<u>Ilustración 10-11:</u> Boceto de la primera idea para los créditos y el cartel oficial del cortometraje.....	26
<u>Ilustración 12:</u> Bocetos originales de los personajes para los créditos.....	27
<u>Ilustración 13:</u> Fotografía del técnico de foto-fija del cortometraje.....	30
<u>Ilustración 14:</u> Paleta de colores para el diseño de los títulos de crédito.....	31
<u>Ilustración 15:</u> Bocetos originales del atrezzo para los créditos finales.....	35
<u>Ilustración 16:</u> Bocetos originales de los fondos que se usarán como escenario.....	35
<u>Ilustración 17:</u> Software en <i>Custom View</i> para colocar el escenario, <i>atrezzo</i> e iluminación.....	43
<u>Ilustración 18:</u> Software pantalla de la línea de tiempos, capas con sus propiedades, etc.....	43
<u>Ilustración 19:</u> Realización de <i>rigging</i> con el <i>plug-in</i> Duik.....	45