

TFG

EN LÍNEA

PROYECTO DE ROTOSCOPIA

Presentado por **Maria del Mar Amorós Ferriz**

Tutor: **Carlos Martínez Barragán**

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

“En línea” es un proyecto de animación digital 2D de 4 minutos y medio de duración realizado con la técnica de la rotoscopia el cual tiene como escenario principal la ciudad de Lisboa y otros lugares portugueses. Con secuencias de animación mezcladas con la imagen original, este pequeño filme trata diferentes temáticas como son la incomunicación, la fragilidad de las relaciones humanas, los cambios constantes de una sociedad líquida, la desconexión y la soledad en el mundo contemporáneo. El cortometraje cuenta varias historias que empuja a una libre reflexión por parte del receptor. Los protagonistas que aparecen están sintetizados como siluetas de línea lo cual intenta provocar relación distante por parte del espectador. A la vez, este proyecto ha sido muy personal para mí ya que los temas que trata me han acompañado más que nunca en mi Erasmus y ha sido por ello que he tenido inquietud por hablar de ello.

"En línea" is a 2D digital animation project with 4 minutes and a half of duration made with the rotoscoping technique using as the main stage the city of Lisbon and other Portuguese places. With animated sequences mixed with the original image, this little film deals with different topics such as incommunication, the fragility of human relations, the constant changes of a liquid society, disconnection and loneliness in the contemporary world. The short film tells several stories that lead to a free interpretation on the part of the receiver. The protagonists that appear are synthesized as a line silhouettes which tries to induce distant relation on the part of the spectator. At the same time, this project has been very personal to me because these issues have been close to me during my Erasmus and it is for this reason that I have been anxious to talk about it.

Palabras clave: Animación, rotoscopia, redes sociales, relaciones, soledad

Animation, rotoscoping, social networks, relationships, loneliness

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a mi profesor Henrique Costa de la facultad de Belas Artes de Lisboa, con el que tuve varias asignaturas y fue un orgullo asistir a sus clases. Por todo su apoyo que recibí desde el primer día y la acogida y cercanía que me aportó en mi Erasmus.

A mi tutor Carlos Martínez Barragán por toda su ayuda y paciencia y que a pesar de las dificultades de tutorizar a distancia finalmente todo ha dado su fruto.

A Adonái Oliver por interesarse por mi proyecto y echarme una mano con la el guión y la narrativa.

A mis compañeros y amigos, Carlos, Marta, Goska, Stefan, Valéria, Jagoda, Bea y Patrícia por participar en las secuencias que filmé para las rotoscopias.

A Manuel Lagullón, a Santiago Piqueras y a Fetus Tree por colaborar en mi proyecto con su maravillosa música.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.....	5
2	OBJETIVOS Y TEMÁTICA.....	6
2.1	OBJETIVO GENERAL	6
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
3	CONTENIDO	7
3.1	NECESIDAD DE SENTIRNOS CONECTADOS CONSTANTEMENTE Y DE FEED BACK	7
3.2	VIDA PRIVADA Y VIDA PÚBLICA.....	7
3.3	RELACIONES LÍQUIDAS, RECHAZO AL COMPROMISO.....	8
3.4	CONEXIÓN Y DESCONEXIÓN.....	9
3.5	SOLEDAD CONTEMPORÁNEA	10
4	REFERENTES	11
4.1	Películas realizadas con rotoscopia (técnica completa o parcial):	11
4.2	Películas con referente visuales:	12
4.3	Películas y series relacionadas con la idea del proyecto:.....	13
4.4	Otros	15
5	TÉCNICA.....	16
6	CONSTRUCCIÓN FORMAL.....	17
7	PRODUCCIÓN	20
7.1	PRIMERA IDEA	20
7.2	PRIMERAS PRUEBAS	20
7.3	PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DEL TRABAJO.....	21
7.3.1	STORY-BOARD.....	21
7.3.2	FILMACIÓN	22
7.3.3	ANIMACIÓN	23
7.3.4	EDICIÓN	25
7.3.5	SONIDO Y MÚSICA	25
8	EXPERIENCIA PERSONAL.....	27
9	CONCLUSIONES	28
9.1	Resultado	28
9.2	Problemas surgidos.....	28
10	BIBLIOGRAFÍA.....	29
11	ENLACE AL VÍDEO	30

1 INTRODUCCIÓN

Comencé a realizar este trabajo porque tenía inquietud por la animación y realizar un proyecto de rotoscopia fue lo que más me acercó a ello, ya que es una técnica de animación que consiste en filmar unas secuencias y dibujar a modo de calco encima de cada frame. Esta técnica fue la que mejor podía adaptar a mis conocimientos de animación. En este corto de 4 minutos y medio, quiero hablar de diferentes temas todos relacionados con los vínculos humanos, las relaciones sociales, la soledad y las nuevas tecnologías. No quise reflejar un mensaje explícito, pues prefería que tuviera una libre interpretación, para que el espectador realice su propia reflexión. También, este proyecto es personal, pues que todos estos temas de los que trato han ocupado gran parte de mi vida este curso que he estado de Erasmus en Lisboa, que ha sido para mí una ciudad nueva, con personas desconocidas. Vivir una temporada en otro país y tener que adaptarte desde cero hace que valores tu alrededor, como las cosas que cambian, las cosas que no, las relaciones con tus amigos, las nuevas personas que de repente acaban formando parte de tu vida, de aprovechar el tiempo, vivir el momento, etc... por este motivo, la dependencia que tenía de las redes sociales para poder contactar con mis amigos y familiares a distancia me hizo reflexionar y valorar las relaciones que tenía con ellos y saber diferenciar lo que es real de lo virtual.

2 OBJETIVOS Y TEMÁTICA

2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo general para realizar este proyecto era hacer un cortometraje de animación en rotoscopia (3-4 minutos) que hablase sobre las relaciones sociales y vínculos humanos en el mundo contemporáneo y la influencia que tienen en ellas las nuevas tecnologías y redes sociales.

En cuanto al título, después de pensar en muchos posibles, me decanté por "En línea", que a pesar que personalmente lo veo algo típico, está muy bien relacionado con el proyecto; por una parte, hace referencia a estar conectados en las redes sociales, es decir, a estar en línea, estar on-line. Por otra parte más visual, encontramos la línea en los personajes a forma de silueta, este elemento es que aparece animado. Y por último, también se relaciona con las líneas de metro o de trenes, ya que los transportes públicos, encontramos una gran concentración de gente que su vez, sin embargo no interactúa nadie con nadie en el momento del trayecto.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos principales que forman este proyecto, son los siguientes:

- Filmar planos fijos tanto exteriores como interiores de Lisboa y Portugal. La ciudad de Lisboa, rebosa energía por cualquier parte, la gran multiculturalidad que tiene es un gozo étnico que da vida y se manifiesta en forma de música, arte y fiesta. En cambio, Portugal en general se identifica con un sentimiento más triste, más melancólico. Por ello el fado, que es la música popular, trata temas más sentidos, creando desasosiego y soledad.
- Utilizar la técnica de rotoscopia, es decir, dibujar digitalmente encima de cada frame filmado o fotografía para así crear una animación con movimientos naturales y fieles a la realidad.
- Sintetizar a los personajes que aparecen con una línea como contorno a modo de silueta vacía, buscando un personaje con el cual no empatizar y que mantenga una cierta distancia con el espectador.
- Experimentar técnicamente con el dibujo digital en relación con la propia imagen original, probando a pintar con diferentes pinceles, herramientas y probar con el color y las reservas de pintura digital.

3 CONTENIDO

Independientemente de que este proyecto esté enfocado para una libre interpretación por parte del espectador, la estructura en sí contiene 5 temas principales, que se dividen por capítulos y componen el conjunto con el que quiero hablar sobre los cambios por las nuevas tecnologías en el mundo contemporáneo. Los temas principales son los siguientes:

3.1 NECESIDAD DE SENTIRNOS CONECTADOS CONSTANTEMENTE Y DE FEED BACK

En primer capítulo que vemos en el corto, el número 1, podemos observar un personaje sentándose en un banco que, a continuación saca el teléfono móvil para interactuar y a su lado aparece sentada una silueta blanca. Con este apartado quería transmitir la búsqueda de un feedback (capacidad de un emisor para recoger reacciones de los receptores y modificar su mensaje, de acuerdo con lo recogido) desde las redes que utiliza y una necesidad de mantenerse constantemente en contacto con otras personas que no se encuentran presentes en ese espacio. Nos aseguramos de mantenernos en contacto con estas conexiones creando muchas, independientemente como sea el vínculo con el que nos relacionamos. Como claramente señala el sociólogo polaco Zygmunt Bauman, “Cuando la calidad nos defrauda, buscamos a salvación en la cantidad. Cuando la duración no funciona, puede redimirnos la rapidez del cambio”¹

Hago aquí mención a la aplicación whatsapp o cualquiera de que permita chatear con otros individuos pues son aplicaciones de uso diario y que nos permiten la facilidad de una constante interacción por la rapidez de los mensajes y las notificaciones. “El advenimiento de la proximidad virtual hace de las conexiones humanas algo que a la vez más habitual y superficial, más intenso y más breve. Las conexiones suelen ser demasiado superficiales y breves como para llegar a ser un vínculo.”²

3.2 VIDA PRIVADA Y VIDA PÚBLICA

El segundo capítulo comienza con una imagen estática de una cámara de vigilancia rota. A continuación, una silueta entra a un cuarto de baño y se sienta en el váter, saca el teléfono móvil y de repente es transportada a una

¹ BAUMAN, Z *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos* p.82

² BAUMAN, Z *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos* p.87

plaza rodeada de gente que la fotografía y observa. A continuación, deja el móvil para coger el papel higiénico y vuelve al cuarto de baño donde se encontraba. En este capítulo quiero reflejar la necesidad que tenemos de mostrar al mundo todo lo que hacemos y vivimos indiferentemente de lo banal que esto sea, siempre que lo decoremos e idealicemos para recibir un feedback que nos haga sentir valorados. También hago mención al límite entre qué consideramos público y qué consideramos privado o íntimo, ya que cualquier imagen o pensamiento, a pesar de que sea personal, preferimos que sea expuesto a muchos observadores a que solo pueda pertenecer a nuestra propiedad.

Podemos encontrarnos esta realidad en las fotos que colgamos en Instagram, Facebook o las ideas que escribimos con los 140 caracteres que nos limita twitter. Estas redes nos permiten que algo propio pase al ámbito público con un simple click. Tan sencillo como peligroso, ya que cuando publicamos una fotografía en la red, perdemos el control de ella.

Hoy en día encontramos otro formato de difusión de fotos más adaptada al mundo líquido. Lo encontramos en Instagram, Messenger, Snapchat y Whatsapp en se nos muestra en forma de *stories*. Las *stories* o historias, son imágenes o vídeos en formato vertical que subimos a las redes y se mantienen durante 24 horas. Una serie de imágenes caducas que relatan tu día a día. No reciben ningún tipo de valoración, no reciben *likes*, en cambio, podemos ver en estas fotografías qué personas las han visto, el voyeur cazado. Esto parece crear algún tipo de morbo que hace que no podamos dejar de publicar fotos con la sencilla finalidad de hacerla pública. Gracias a este formato, y de tener un público observador, tenemos la capacidad de crearnos un personaje idealizado que mostramos. Como dice el fotógrafo Fontcuberta, *“la fotografía hasta ahora ha sido, por un lado, una forma de construir máscaras y por otro lado quitarse la máscara, una manera de autorrevelarse o de crear ciertas personalidades o ciertos avatares un tanto virtuales”*.³

La necesidad de compartir nuestra vida o lo que vemos llega a tal punto que ya no disfrutamos de los momentos que realizamos solos, necesitamos informar al mundo de cualquier acontecimiento importante para tener conciencia de que lo hemos realizado realmente.

3.3 RELACIONES LÍQUIDAS, RECHAZO AL COMPROMISO

En el capítulo número tres, aparece una escena de un barco, con el agua fluyendo en calma, la siguiente secuencia se trata de una serie de

³ FONTCUBERTA, J RTVE Creadores- Joan Fontcuberta. *La postfotografía*, junio 2013

personas en una playa, pasándose un corazón como si estuvieran jugando al volleyball. Uno de los personajes lo acaba lanzando muy lejos y este último que lo recibe cae al suelo al intentar alcanzarlo. A continuación vemos otra imagen estática, esta vez, una cabina telefónica de noche, unas escaleras mecánicas con personas subiendo y bajando a modo de secuencia transitoria, de movimiento, y finalmente una escena en el interior de un tren, donde en el panel de información de la fecha, los números han sido cambiados por signos de interrogación.

Lo que busco transmitir en este capítulo trata sobre el amor líquido, lo transitorio, lo perecedero. Una búsqueda de relaciones sin compromisos, relaciones de consumo, para obtener placer sin necesidad de depender, sufrir por la otra persona ni permanecer a largo tiempo. Una búsqueda de nuestra persona ideal, que nos hace cansarnos cuando algo nos deja de satisfacer.

“Siempre hay más conexiones posibles, y por lo tanto no es demasiado importante cuantas de ellas hayan resultado ser frágiles o inestables (...) En medio de la eternidad de esa red imperecedera podemos sentirnos a salvo de la irreparable fragilidad de cada conexión individual y transitoria.”⁴

Una red social que relacionamos con la temática de este capítulo podría decirse que es Tinder, una aplicación que nos permite conocer a nuevas personas y poder concertar citas con ellas. Se trata de una aplicación fría y totalmente superficial donde las personas que nos encontramos aparecen con descripción como si nos estuvieran vendiendo un producto en el supermercado, como si fuéramos objetos de consumo.

“El retroceso de las habilidades de socialidad se ve fogueado y acelerado por la tendencia, inspirada por el modelo de vida consumista dominante, a tratar a los otros seres humanos como objeto de consumo según la cantidad de placer que puedan llegar a ofrecer, y en términos de costo-beneficio”.⁵

3.4 CONEXIÓN Y DESCONEXIÓN

En el cuarto capítulo, vemos a un personaje escuchando música mientras espera al metro. Cuando el metro está llegando, aparece una imagen de transición de la parada de enfrente con un mapa del metro con las líneas en movimiento. El personaje entra en el metro y se sienta. Podemos observar a otro personaje sentado enfrente iniciando una canción en su teléfono móvil y a un otro que se sienta en ese vagón realizando la misma acción, así, la música de las tres personas comienza a mezclarse dando resultado a un barullo

⁴ BAUMAN, Z *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos* p.85

⁵ BAUMAN, Z *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos* p.104

molesto. De repente, este ruido para y escuchamos el sonido del metro en movimiento. Para acabar esta escena, volvemos con otra secuencia de un plano estático de una máquina expendedora en una estación con un reloj a cada lado con las agujas girando constantemente.

Como hemos comentado antes, somos seres con necesidad de estar conectados constantemente, en cambio, también somos seres solitarios. En los transportes públicos se reúne a todas horas una gran cantidad de personas que van de un lado para otro, y a pesar de este factor de concentración, es el lugar donde necesitamos desconectar de ese ambiente incómodo que nos rodea. Por ello, la función de los auriculares aparte de permitirnos escuchar música es recurso que nos posibilita encontrarnos un poco más ausentes y ajenos a toda esa gente desconocida.

“Los celulares nos ayudan a estar conectados a los que están a distancia. Los celulares permiten a los que se conectan... mantenerse a distancia”⁶

3.5 SOLEDAD CONTEMPORÁNEA

El quinto y último capítulo es conclusivo. En esta única escena, vemos a una silueta apoyada en la barandilla del balcón utilizando el teléfono móvil. El fondo con los edificios va cambiando con diferentes luces del día, pasa de la mañana y tarde a la noche. Aquí, a nuestro personaje se le acaba la batería del teléfono y las luces de los edificios comienzan a apagarse hasta quedarse todo totalmente oscuro. Para finalizar, aparece un último título, esta vez en rojo y parpadeando dejando por sentado que la historia se vuelve a repetir pero de otra manera.

Este tema de la soledad, está compuesto como resultado de los temas que hemos hablado anteriormente: somos considerados seres sociales solitarios, en cambio necesitamos mantener un contacto permanente con el mundo, indiferentemente que este sea un mundo virtual. Consumimos las relaciones a modo de necesidad para conseguir un afecto que no provoca placer. Cuando no recibimos este feedback, nos sentimos solos en el mundo llegando a alcanzar ansiedad y depresión. El “quíete a ti mismo” ya no es suficiente. Tenemos la necesidad de compartir todo lo que hacemos o vemos con el mundo, si no hacemos esto, sentimos como si esta actividad que hemos hecho no hubiera pasado o no mereciera la pena. Llegar a este punto infelizmente significa que no somos capaces de estar solos sin sentirnos solos.

“Porque lo que amamos en nuestro amor a uno mismo es la personalidad adecuada para ser amada. Lo que amamos es el estado, o la esperanza de ser

⁶ BAUMAN, Z *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos* p.85

amados. De ser objetos dignos de amor, de ser reconocidos como tales, y de que se nos dé la prueba de ese reconocimiento. En suma: para sentir amor por uno mismo, necesitamos ser amados.”⁷

”Enfrentamos el sedentarismo con caminadores, al insomnio con pastillas, a la soledad con electrónica”⁸

4 REFERENTES

En cuanto a referentes para realizar mi animación, he recurrido a diversos autores, series y películas que me han servido tanto como referentes visuales, de temática y de uso de la técnica de rotoscopia. Estas son algunas de las principales obras que me han influido en el enfoque para mi proyecto:

4.1 Películas realizadas con rotoscopia (técnica completa o parcial):

- “Yellow Submarine” (1968), utiliza esta técnica en muchas de sus secuencias, podemos observar una gran experimentación con los colores y trazos para crear un efecto psicodélico a pesar de que se base en una imagen real.



Fragmento de la película “Waking Life” (2001)

- Dos películas de Richard Linklater, famosísimas por estar realizadas completamente con rotoscopia y de una forma minuciosa son “Waking Life” (2001) y “A Scanner Darkly” (2006). Estas dos películas se caracterizan porque el uso que se le da a esta rotoscopia es literal y fiel a la imagen real, aunque no totalmente: estilizado personajes, cambiando de técnicas y experimentando con el movimiento de las imágenes, incluyendo elementos inventados que se transforman, etc... Esto hace que la rotoscopia sea necesaria para realizar estos filmes tan particulares.
- “¿Quién engañó a Roger Rabbit?” (1988) es una película muy importante en la historia de la animación ya que fue la primera que combinaba imagen real con dibujos animados. A sí mismo, a pesar de que fue producida por Disney, aparece en ella diferentes personajes animados de Warner Bros, Disney, Universal Studios, Metro-Goldwyn-Mayer, y pudimos ver a Mickey Mouse junto con Bugs Bunny en un

⁷ BAUMAN, Z *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos* p.108

⁸ MUJICA, J *Discurso en la ONU, septiembre 2013*

mismo plano. Resultó ser una película muy cara (70 millones de dólares), pero recuperaron más del doble en taquilla.



Fragmento de la película "El caso de Hana y Alice" (2015)

- Como ya he mencionado que la utilización de la rotoscopia da mucho juego en cuanto a experimentación visual, en la película "El caso de Hana y Alice" (2015) la utilizan en un sentido más literal. Es visualmente atractiva y bonita, la fotografía está bien cuidada, en cambio, no realiza ningún tipo de experimentación con la técnica.
- "Las flores del mal" (2013) fue la primera serie anime realizada con rostoscopia, con dibujos muy fieles a la imagen real y personajes gráficamente planos.
- Otra película realizada con rotoscopia es "Vals con Bashir" (2008), en ella vemos como utiliza la técnica de una manera más simplificada, con un estilo de cuarteado muy contrastado, en tonos amarillos y tierra.

4.2 Películas con referente visuales:



Plano de Treasure Town de la película "Tekkonkinkreet" (2006)

- "Tekkonkinkreet" (2006) es una película de Michael Arias que visualmente es muy rica. Está ambientada en una ciudad oriental llamada Treasure Town, donde toda la acción se concentra en las calles y en los abundantes edificios. La urbe es el eje principal donde la historia es desarrollada. El dibujo y la fotografía son sencillamente excepcionales.
- El director Satoshi Kon, tiene, entre muchas otras obras, películas como "Paprika, el detective de los sueños" (2006), que resulta gráficamente muy agradable y con temática onírica y fantástica, "Ghost in The Shell" (1995), donde localizamos una estética oriental de una ciudad abandonada y "Perfect Blue" (1997) donde vemos una fotografía muy atractiva que juega con la confusión que tiene el personaje principal en la película.
- Sylvan Chomet, el director de "Bienvenidos a Belleville" (2003) y "El ilusionista" (2010) utiliza en sus películas una expresión gráfica admirable. Los personajes caricaturescos junto con las situaciones extravagantes que nos propone nos atraen a la vez que nos ahuyenta. La ciudad, en sus obras, también se encuentra en primer plano para el desarrollo de sus historias.



Fragmento de la película "Recuerdos del ayer" (1991)

- Otras películas que me han influido mucho visualmente, han sido las creadas por el Studio Ghibli. En ellas, la figura de la ciudad y los transportes dan consistencia a la historia, sea de fantasía o de temática más realista. En "Recuerdos del ayer" (1991), encontramos una fotografía muy interesante donde nos muestra planos en interiores de autobuses o en una estación de metro, del personaje solitario con un teléfono móvil, etc... Vemos también secuencias muy inspiradoras en "Nicky, la aprendiz de Bruja" (2014), en "El viento se levanta" (2013) y en "La tortuga roja" (2017) entre otras.

4.3 Películas y series relacionadas con la idea del proyecto:



Primer capítulo de la 3ª temporada de Black Mirror, "Caida en picado" (2016)

- Una de las series que se podría considerar más cercana en cuanto a relación con la idea de mi proyecto es "Black Mirror" (2012, Netflix), una serie británica de ciencia ficción, en la que trata el tema de cuál será la función de la tecnología en un futuro próximo, llevándola siempre a una situación dramática y pesimista. En los 13 capítulos individuales que componen la serie dividida en 3 temporadas, habla sobre diversos temas como son twitter, la privacidad en las redes sociales, los hackers, los videojuegos y la realidad virtual, el morbo mediático, la necesidad de conseguir mayor número de followers, el control de mensajes de whatsapp, la vida virtual mediante un avatar, la sustitución robótica de un ser humano, la manipulación social ideológica, la repercusión en masa en redes sociales, etc... En la serie podremos observar hasta qué límite podría ser capaz de llegar la tecnología si no le damos un uso adecuado.



Primer plano de BoJack Hoseman (2014)

- Otra de las series que he tomado como referente es otra serie de Netflix llamada "BoJack Horseman" (2014). Esta comedia dramática de animación es una muy interesante crítica social que trata temas de la sociedad contemporánea de modo exagerado y explícito, llegando a los límites del humor bizarro sin perder una estructura sofisticada e inteligente en la narrativa. BoJack, el protagonista, es un caballo actor televisivo retirado que vive con su compañero Todd en su casa en Los Angeles. El hecho de que Diane, una joven escritora se interese por su vida hace que vuelva a revivir situaciones y recontrarse con personas que cambiará su sedentaria vida. Lo interesante de esta serie, a pesar de que trate temas como "Black Mirror" de tecnología y repercusión social en las redes, también se centra principalmente en el estado anímico de nuestro caballo protagonista, viviendo como una figura

social conocida valorada por su antiguo trabajo pero con falta de afecto por personas que él realmente quiere y necesita. Su forma de actuar acaba siendo impulsiva y errónea por todos los factores de aprobación ajena que le persiguen en su día a día, convirtiéndose en un ser solitario, depresivo con necesidad de compañía real o simplemente alguien que le escuche.



Escena donde Shinji Ikari se encuentra solo en el metro. De la serie Neon Genesis Evangelion (1995)

- Otra serie de animación muy conocida que he tomado como referente se llama “Neon Genesis Evangelion” (1995). En este anime, a primera vista nos puede parecer una historia futurista sobre robots gigantes que luchan contra seres extraños que pretenden destruir la ciudad donde viven. En cambio, el mensaje que se transmite con el desarrollo de la trama, es más profundo. Shinji Ikari, el protagonista, es un joven al que le asignan ser el responsable de manejar un Eva (uno de los robots gigantes), y él debe asumir por toda la presión social que supone salvar a toda la humanidad de un posible ataque. Shinji es un muchacho inseguro en sí mismo, depresivo y con falta de afecto. Él sabe que realmente no quiere asumir esa responsabilidad, pero la búsqueda de la aprobación de su padre, que lo abandonó cuando era un niño, es lo que hace que finalmente ceda a pesar de sentirse utilizado por todos. Como podemos comparar, Shinji Ikari y BoJack Horseman, el protagonista de la serie mencionada anteriormente, comparten una actitud similar; todos los que los rodean sienten atracción por estos personajes a por ciertos intereses o por su función social, en cambio, sufren una presión constante. A pesar de encontrarse siempre rodeados, se sienten solos y deprimidos anímicamente.

- “Girls” (2012 HBO) es una comedia dramática dirigida y protagonizada por Lena Dunham. En esta historia conocemos a cuatro amigas veinteañeras que conviven y sufren experiencias de la vida, tanto amorosas, laborales y familiares. Es una buena crítica al mundo contemporáneo y a los problemas y situaciones que nos enfrentamos cuando somos jóvenes.



Fragmento de la película “Her” (2013)

- Una de las películas que quiero incluir a esta lista es “Her” (2013), en ella, el protagonista se acaba enamorando de un sistema operativo lo cual abre en debate qué consideramos como amor real. Aquí trata muy bien el tema de los vínculos que creamos de forma virtual.
- Por otra parte, el director de cine Charlie Kaufman, nos acerca a las inseguridades del amor con sus películas “Olvídate de mí” (2004),



Fragmento de la película "The Lobster" (2015)

"Cómo ser John Malcovichk" (1999) y "Anomalisa" (2014) donde en general trata como cuestión la dificultad de enamorarse de la persona adecuada y la dificultad que exige el desenamorarse.

- Otro director que es preciso mencionar aunque no comparta tantas similitudes con mi proyecto es Yorgos Lanthinos. Sus películas "Alps" (2011) "Canino" (2009) y "The Lobster" (2015), a pesar de su esencia extravagante y la extraña incomodidad que nos ofrece, hablan de cuestiones muy humanas. Con sus personajes fríos y singulares, nos crea una distancia entre ellos y el espectador, dificultándonos empatizar, aunque los temas que trata como el amor, la muerte, la ausencia de un ser querido y la relación con otras personas nos hace sentirnos identificados de una forma entristecida.

4.4 Otros



Una de las ilustraciones de Flavita Banana

- De forma paralela, aparte de las películas y series, también he tenido como referente en cuanto al tema visual a ilustradores como John Holcroft, Jean Jullien o Steve Cutts que realizan diseños e ilustraciones donde nos muestran una sociedad pesimista inundada por las nuevas tecnologías y los cambios producidos debido a un mal uso de estas.
- Por otro lado, también he seguido la obra de la joven ilustradora Flavia Álvarez, más conocida como Flavita Banana y de Anastasia Bengoechea (Monstruo Espagueti) que reflejan en sus ilustraciones interesantes reflexiones sobre el amor, el desamor, las relaciones líquidas y las nuevas tecnologías.
- Por último, destacar al ilustrador coreano Daehyun Kim, por sus ilustraciones sencillas en blanco y negro que reflexiona sobre la compleja conexión del ser humano con su interior y con la conciencia colectiva e individual.



Ilustración de Daehyun Kim

5 TÉCNICA



Koko the Clown, el primer personaje rotoscopiado de la historia(1919)



Rotoscopia para "Alicia en el País de las Maravillas" (1951)

En cuanto a la rotoscopia, es una técnica que consiste en filmar una imagen o elemento real y posteriormente redibujar cada frame para así crear una animación. Fue originaria a principios del siglo XX por Max Fleischer, junto a su hermano, uno de los primeros creadores de los dibujos animados, como Betty Boop o Koko The Clown, el primer personaje rotoscopiado de la historia. Max fue el creador del rotoscopio, una máquina que proyectaba las imágenes sobre un escritorio transparente y permitía calcar frame a frame el video real para así poder crear la animación. Para la figura de Koko, vestía a su hermano de payaso y lo filmaba para obtener esta referencia para su película. Lo que se conseguía con esta forma eran movimientos naturales, proporciones y tiempos adecuados.

Poco a poco esta técnica se fue difundiendo y perfeccionando. En los años 30 fue adoptada por Walt Disney que la utilizó por primera vez en su película "Blancanieves y los siete enanitos" y en muchas de sus famosos filmes animados.

Así mismo, esta técnica fue aplicada a muchos efectos especiales en el cine, que se transformó como recurso para crear máscaras y crear capas de imágenes. De esta forma, se empleaba para recortar partes de un fotograma y superponer con otras tomas. La rotoscopia abrió un campo de posibilidades para realizar muchos recursos visuales, sustituir fondos, cambiar de lugar a los personajes, eliminar objetos innecesarios en una escena, etc...

Hoy en día, junto con los avances tecnológicos y las nuevas técnicas de animación, efectos especiales se realizan con CGI (imágenes generadas por ordenador), pero la base sigue siendo la misma, la captura de movimiento real. Ya no con rotoscopia manual pero sí con sensores y emisores que capturan el movimiento real del actor y los envía directamente a una máquina que los traduce. No decimos que la rotoscopia ha quedado obsoleta, pero sí que el coste y el tiempo de trabajo empleado que supone no renta a la hora de realizar series o filmes realizados completamente a rotoscopia.⁹

Para este proyecto, he utilizado esta técnica porque me parecía básica y se adaptaba a mis habilidades de animar y porque para mi proyecto, necesitaba una referencia de imagen o vídeo real. He realizado esta animación en digital, con tableta gráfica utilizando 6 frames por segundo, pues con 12 hubiese sido el doble de trabajo y debido a que el movimiento de la animación y los personajes era bastante moderado podía tener buena adaptación. Me interesé

⁹ <http://www.efectohd.com/2008/01/el-arte-de-la-rotoscopia-un-poco-de.html>

por esta técnica porque la fotografía y vídeo siempre me han acompañado a lo largo de la carrera y me ha interesado la intervención de dibujo sobre imagen. A la vez, la imagen es por excelencia lo referente de lo plástico.

6 CONSTRUCCIÓN FORMAL

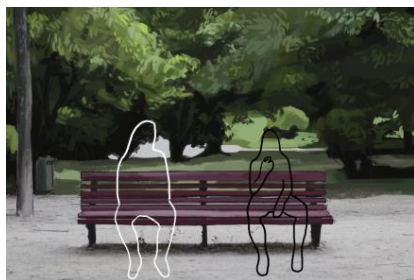
En este punto voy a hablar de todo lo respecto a lo visual. Estéticamente buscaba en mi proyecto imágenes visualmente ricas pero a la vez simples, sin abusos de detalles, intentando hacer una síntesis de lo real. Que fuera dibujo directamente de la rotoscopia, hizo que los fondos tuvieran gran fidelidad con la imagen, dificultándome poder experimentar con el dibujo, en cambio, los trazos y los colores me gustaron así que seguí pitando todo con este estilo. En algunas escenas vi interesante realizar reservas del dibujo digital con la imagen original, creando así una mixtura entre ambas, esto ocurren en la escena del banco, donde el suelo de tierra es imagen original, el suelo de la famosa Praça do Comercio de Lisboa, el agua en movimiento del río Tajo es vídeo original. El fondo de la imagen estática de la cabina telefónica también es la propia fotografía, en la escena de las escaleras automáticas fui borrando frame por frame parte de las escaleras dejando bajo el vídeo original descompuesto en targa. En la secuencia del interior del metro, el exterior de las ventanas y el otro vagón también es la propia fotografía sin pintar. En la escena final, donde uno de los personajes está sosteniendo el móvil en frente de varios edificios, está dibujada por encima de las ventanas y el balcón, reservando elementos como las ventanas. Finalmente, para los créditos, introduje directamente el vídeo original del exterior de la ventana con los cables en movimiento con una capa encima del vagón de metro pintado. Me hubiese gustado reiterar este recurso en más secuencias, para haber creado un ambiente más uniforme, en cambio, en algunas escenas era muy difícil la reserva de fondo porque era vídeo con movimiento o algunos personajes del vídeo original se movían dificultando así poder aprovechar la imagen.



Secuencia en Praça do Comercio

El conjunto visual, en general, es homogéneo; respeta los colores originales de la imagen, las composiciones cuidan la simetría y proporciones de los puntos e fuga, los trazos de los pinceles son muy similares o los mismos en muchas imágenes. Es cierto que varía la línea y la mancha en las diferentes escenas, algunas imágenes tienen una línea constructiva más pesada y en otras, la mancha y los volúmenes son los que construyen los elementos, en cambio, todas las secuencias en conjunto, tanto animadas como estáticas, no pierden la cohesión visual.

Elegí la línea para la construcción de los personajes porque es un elemento primario, simple, que tiene mucha fuerza de significado y de consistencia. No es preciso incluir más detalles para crear un personaje móvil. La silueta hace



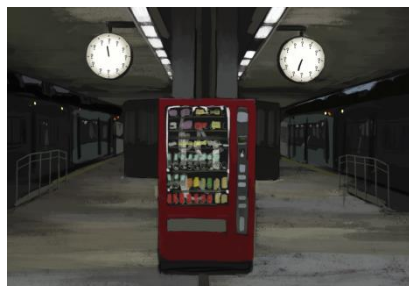
Personajes de línea blanca y línea negra

que el personaje se convierta en un ser impersonal y vacío, sin permitirnos la manera de empatizar con él. Por eso me gustaba la idea del hueco, el vacío interior que interactúa con la temática del proyecto. Las siluetas negras que aparecen, son los personajes que realizan la acción principal de cada capítulo. Los personajes con línea blanca, representan las conexiones virtuales, aparecen cuando varios personajes del corto sacan sus móviles para una posible interacción con ellos. Las siluetas no son iguales en todo momento, a veces son más vibrantes, otras, más detalladas, otras con un aspecto andrógino. En varias escenas, como en la subida por el túnel o en la secuencia del grupo en la playa jugando al volley, las figuras interactúan entre ellas, apareciendo, o desapareciendo o introduciéndose unas en otras, para crear así una sensación de soledad.

En varias secuencias, he incluido en la animación, loops para realizar vibraciones de intensidad en las luces o en elementos con movimiento constante, como en las hojas de los árboles del parque, las farolas, las luces del metro, etc... lo que hace que imágenes estáticas o con poco movimiento, se adapten al conjunto animado.



Secuencia estática de una cabina telefónica



Secuencia estática de una máquina expendedora

Encontramos a la vez, varias secuencias estáticas de transición, como vemos en la imagen de la cámara de vigilancia fracturada y apoyada en el muro, que estaría relacionada con lo observado, lo público y privado, que es de lo que hablamos en la secuencia sucesiva de la silueta en el baño. Más tarde encontramos un barco anclado en el río, sobre aguas en movimiento. Esto hace referencia a las siguientes secuencias de movimientos fluidos, como relación a la vida líquida, vida cambiante. Encontramos en ese mismo capítulo una imagen de una cabina telefónica. Un elemento actualmente ya obsoleto por la llegada de los aparatos necesarios y vitales como son los smartphones. Con esa imagen, algo melancólica, quería reflejar algo así como una comunicación olvidada. A continuación, llegamos a la secuencia simétrica de escaleras mecánicas (otra transición de movimiento donde vemos a personajes subir y bajar en diferentes direcciones), y otra secuencia en el interior de un vagón donde en el marcador de fecha y parada, aparecen varios símbolos de interrogación, animada con movimiento creando el efecto de interferencia. Esta escena, junto a otra que aparece posterior, que se trata de una máquina expendedora en medio de un andén de tren, con un reloj a cada lado (estos también con símbolo de interrogación en vez de números), están relacionadas con el paso del tiempo y la desorientación mental, o qué dirección o camino tomar en nuestras decisiones. Otra imagen relacionada, aparece entre la escena de la silueta sentada con los cascos iniciando una canción y la misma silueta entrando al metro. Esta imagen crea una transición de la llegada del metro a esa estación. También podemos observar cómo se mueven las líneas de color del mapa informativo en la pared del metro, como balanceándose al



Última escena, donde vemos la luz del fondo cambiando por las horas del día

ritmo de la música. En la última escena del proyecto, podemos observar también el paso del tiempo, cuando el personaje se encuentra apoyado en la barandilla del balcón con el teléfono móvil en la mano. Se trata de la filmación del mismo plano en distintas horas del día. Pasa de la mañana, a la tarde y con un cambio brusco, a la noche. En este punto, volvemos con las luces parpadeantes de las ventanas que se ven a la distancia. Estas luces blancas, las podemos relacionar con las siluetas de línea blanca, o como hemos señalado antes, las conexiones virtuales. En esta escena final, aparece una luz roja parpadeante en el móvil que significa que la batería del teléfono se agota. Cuando sucede y queda en negro, de manera progresiva, las luces del edificio van poco a poco apagándose creando un ambiente oscuro, que finalmente se apaga por completo y se vuelve negro pretendiendo así crear sensación de soledad.

En cuanto a los títulos de los capítulos, he utilizado la enumeración romana porque el número I, II y III son similares a las líneas de nivel de batería. Cuando se acaba la batería en el móvil de la última escena y se apaga la pantalla, vuelve a aparecer de nuevo el número I, esta vez en color rojo y parpadeante, como una batería con poca carga. Me he decidido por este orden ascendente y conservando los números IV y V porque de haberlo hecho de manera inversa (tendría sentido ya que la batería termina por acabarse) hubiese confundido al espectador con el orden numérico, y así, cuando vuelve a aparecer el número I, da a entender que la historia comienza de nuevo de una forma diferente.

Para los créditos, elegí un vídeo que había grabado en un tren, donde aparece una ventana y a través de ella, unos cables eléctricos que pasan mientras ondean con el movimiento del tren. Con este vídeo, quería dar un sentido metafórico a los cables, relacionándolo con diferentes caminos que se cruzan o conexiones transitorias.



Fondo del interior del metro realizado para el capítulo IV

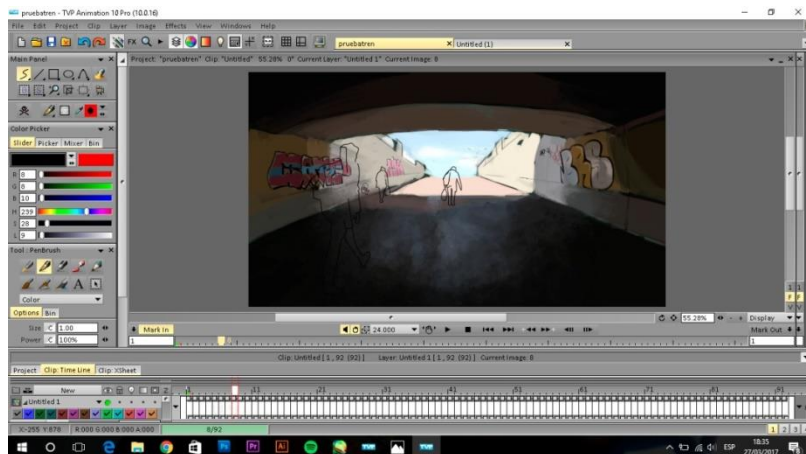
La figura de los transportes públicos es esencial en la ciudad de Lisboa, allí nos encontramos trenes, autobuses, tranvías, barcos y elevadores, y como ya he comentado anteriormente, son lugares de paso, que se caracterizan por la concentración de personas que hacen uso de estos, en cambio, esto no nos hace seres sociales si no al contrario, nos produce necesidad de evitar cualquier contacto visual con desconocidos. Son elementos de transición en constante movimiento con una atmósfera hostil e incómoda.

7 PRODUCCIÓN

7.1 PRIMERA IDEA

Comencé a realizar este proyecto sin ninguna idea concreta, sabía que quería hablar sobre las relaciones humanas y los nuevos cambios afectados por las redes sociales pero no tenía ninguna idea segura para el corto, por lo que comencé a filmar planos por la ciudad de Lisboa. En un principio, me interesaba mucho la idea de capturar imágenes a turistas fotografiando la ciudad, los lugares de interés y los monumentos, haciéndose *selfies*, etc... más tarde, a personas en transporte público, en la calle o con amigos utilizando el móvil. Así poco a poco comencé a tener un pequeño esbozo de la idea y de algunos planos que me podrían servir para la animación. Tenía claro que no quería meter un personaje protagonista ni que fuera un corto totalmente preparado, buscaba más filmar escenas que me iba encontrando día tras día, a modo de realizar después una serie de secuencias que incitaran a la reflexión. Más tarde, después de valorar diversas ideas, me di cuenta que la mejor forma de presentación que tenía este proyecto era en formato de cortometraje, ya que es con lo que más familiarizada estoy en cuanto al mundo audiovisual y me parece un formato con fácil difusión, así que comencé a pensar en realizar un guión más sólido, que no solo fuera evocativo, si no, que contara diversas historias.

7.2 PRIMERAS PRUEBAS



La primera prueba que hice es la escena inicial del corto, donde aparecen varias siluetas subiendo y bajando por una cuesta. Realicé esta escena como prueba para ver cómo quedaba la línea como dibujo en los personajes, también así para observar cómo funcionaba los diferentes ritmos al caminar de diferentes personas, una anciana, un hombre, un joven, una

niña... con la ayuda de varios frames del vídeo pude pintar todo el fondo para poder dejarlo como imagen estática para así poder animar solo los elementos móviles. Finalmente, como me gustó el acabado la utilicé para el proyecto. Pensé que era buena idea comenzar con esa escena ya que podemos ver claramente el paso de siluetas individuales vacías, que van desapareciendo unas con otras y al final se queda una solitaria hasta el final del recorrido.

7.3 PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DEL TRABAJO

7.3.1 STORY-BOARD



Story-board ordenado a partir de las secuencias definitivas

La metodología que llevé a cabo fue la siguiente: En primer lugar, comencé a grabar secuencias por la calle o en los transportes públicos de forma más espontánea e intuitiva. Me interesaba grabar muchos planos para poder recurrir a ellos más adelante. Poco a poco, cuando fui desarrollando la idea del corto y comenzando con un guión más claro, creé un story-board para poder ir desarrollando mejor el guión. Este story-board se trataba de varias tarjetas con diferentes planos que ya había grabado o de escenas que me interesaban incluir en el corto, que yo iba moviendo a modo de ordenar la

historia. Agrupaba las diferentes tarjetas dependiendo de la temática o de la cohesión en cuanto a transiciones. Durante el proceso, fui descartando e incluyendo nuevas tarjetas para finalmente conseguir el resultado deseado.

7.3.2 FILMACIÓN

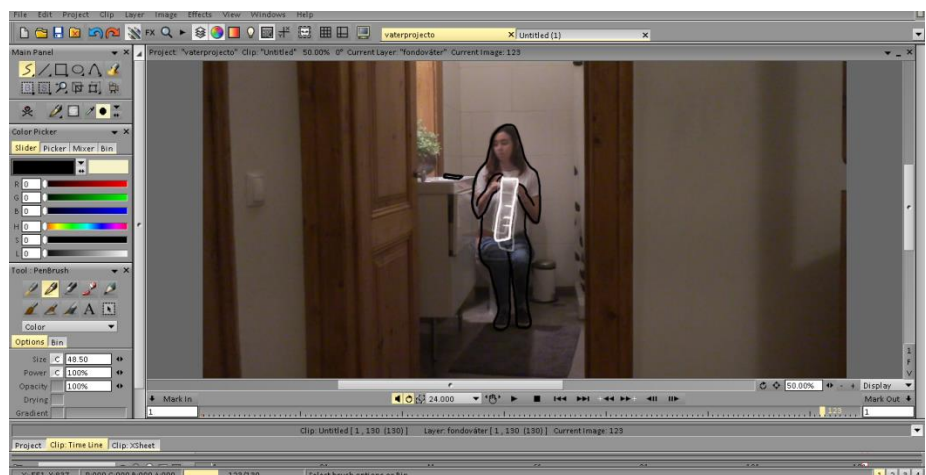
Comencé a filmar con mi cámara Canon Legria Mini X, una videocámara con un micrófono estéreo a los dos lados de la lente que se asemeja a una grabadora y resulta muy discreta. Las primeras grabaciones fueron sobre todo a turistas, a gente haciéndose selfies o utilizando los móviles mientras se encontraban rodeados de amigos. Filmé muchas secuencias espontáneas que me encontraba por la calle o en transportes públicos con la idea de que me pudieran servir para mi proyecto y para tener escenas de referencia. Más tarde, cuando ya tenía varias escenas pensadas para incluir en el guion, comencé a buscar situaciones para grabarlas. También fotografié con mi cámara réflex Canon 600D algunas imágenes que podían servir también como elementos de transición o que tuvieran una carga metafórica para la historia, por eso comencé a fotografiar también elementos como una cabina telefónica, una cámara de vigilancia rota, máquinas expendedoras, relojes, buzones, etc... La mayoría de planos que aparecen en el corto, los filmé de manera espontánea, sin ninguna preparación, y fui adaptando el guión a lo que ya había grabado. Más tarde, también tuve que recurrir a una grabación de personajes más preparada, donde compañeros o yo misma, actuábamos realizando los movimientos que harían los personajes de la animación. Por ejemplo, en la escena del interior del vagón del metro, donde aparecen tres siluetas escuchando música, tuve que grabarme a mí misma tres veces con un trípode, ya que hubiese sido muy difícil grabar esa escena en el propio metro, por la cantidad de gente que hay siempre y por el constante movimiento del vagón que hubiese dificultado mucho en cuanto al dibujo posterior a rotoscopia. Para la segunda escena de una persona sentándose en un banco también fue preparada, ya que la imagen del banco era una fotografía estática.



Filmación de rotoscopia para la escena en el interior del metro

7.3.3 ANIMACIÓN

Para animar las escenas tuve que realizar una serie de pasos a forma de método. En primer lugar, filmaba las escenas en 1080 x 1920. Utilizaba el programa Adobe Premiere Pro para ajustar el vídeo recortarlo a mi gusto y lo exportaba como Targa (imágenes) a 6 frames por segundo. Luego comenzaba a dibujar el fondo, ya que era necesario para ajustar el video encima y hacerte una idea de cómo quedaría acabado. El fondo lo dibujaba con el programa Adobe Photoshop y con la ayuda de mi tableta gráfica Wacom Intuos Pro. Utilizaba varias imágenes sacadas de la exportación del video para poder realizar la imagen sin problema de que algún elemento móvil tapara una parte de atrás. Para pintar los fondos, creé varias capas, unas para las líneas y otras para las manchas, así poco a poco y con una imagen real al lado, comencé a pintarlo. Utilicé la herramienta cuentagotas para copiar los colores de la imagen para la mayor parte del coloreado, aunque también añadí colores propios para darle mejor apariencia a algunas zonas. Cuando acababa el fondo, lo guardé en PNG y lo incluí en la misma carpeta con el video exportado en Targa. A continuación, para la animación, utilicé el programa TV Paint que mi profesor de la universidad me recomendó porque es un programa básico pero muy completo en cuanto a pinceles para dibujar, capas para poder realizar la animación, permitía poner un papel cebolla personalizado, fondos estáticos, etc... En este programa comenzaba con la capa del fondo de pintura digital, encima, añadía el vídeo exportado en targa, para realizar la rotocopia y encima añadía una tabla con frames en blanco para dibujar encima de la imagen. Dependiendo de si la secuencia fuera más compleja o más simple iba añadiendo las capas necesarias. También recurrí mucho a realizar loops, que se trata de repetir una serie de frames cuando por ejemplo el personaje está realizando el mismo movimiento durante un tiempo, para reducir esfuerzo de trabajo.



Animación a rotoscopio, dibujando encima de cada frame con el programa TV Paint

A continuación, elegía un pincel que se adecuaba bien a la línea de contorno que quería conseguir, un pincel opaco que me permitiera jugar con diferentes presiones en la anchura de la línea. Con esta herramienta iba dibujando frame por frame sobre la capa en blanco, que se situaba encima de la imagen original. Cuando llevaba una serie de frames dibujados, comprobaba con la previsualización el tiempo del movimiento y cómo iba quedando en cuanto a tiempo. Para esto ocultaba la capa de las imágenes originales. Después de realizar todos los dibujos, eliminaba la capa de las imágenes en Targa y cuando la animación estaba completa, exportaba todas esas imágenes en PNG y las guardaba en una subcarpeta de la principal de la secuencia. A continuación, para montar y acabar la escena animada, utilizaba de nuevo Adobe Premiere Pro, creaba la escena con los ajustes necesarios e importaba las imágenes PNG en serie. Luego, modificaba el tiempo en frames por segundo, a 6, como antes había trabajado y añadía la secuencia al proyecto para comprobar que todo funcionaba correctamente. Finalmente lo exportaba en H.264 formato .mp4 y lo añadía en una carpeta junto con todas las rotoscopias ya acabadas.



Escena original de la secuencia del capítulo III donde se pasan un corazón

En muchas de las secuencias también realicé unas animaciones paralelas con Adobe Photoshop para que por ejemplo, imágenes estáticas tuvieran movimiento. En la escena del banco en el parque, realicé un loop en la zona de los árboles, coloreé encima con capas con muy baja opacidad, que se iban repitiendo dando sensación de movimiento de las hojas por el viento. También realicé este tipo de loop con algunas de las luces artificiales que aparecen, como en el metro, en la imagen de la cabina telefónica o en la escena final donde las luces del edificio de en frente comienzan a apagarse, para esa sensación de vibración de los focos. Realicé este pequeño loop con las imágenes originales en Adobe Photoshop y luego las importé en TV Paint creando un fondo con movimiento constante.

7.3.4 EDICIÓN

Para la edición final de la animación, volví a utilizar el programa Adobe Premiere Pro. Comencé importando todas las secuencias animadas en rotoscopia y las imágenes estáticas, que fui agrupando y ordenando como tenía decidido en mi story-board. Separé cada una de las secuencias como por capítulos y las fui recortando con la finalidad de adaptarlo para que mantuviera un ritmo entre unas escenas y otras. Para diferenciar cada una de las historias, probé a nominarlas con números romanos y el resultado fue de mi agrado, ya que en la escena final, cuando el personaje se queda sin batería, aparece el número I pero esta vez en rojo y parpadeando, recordando la icónica única línea de cuando nuestro móvil está quedándose sin batería.

No me fue necesario recurrir a postproducción, ya que el resultado de todas las animaciones ya estaba acabado sólo varié un poco el contraste y el color a la escena de los créditos, ya que los cables que aparecen a través de la ventana es vídeo original. Añadí efectos de transición para que algunas secuencias no aparecieran tan bruscas

7.3.5 SONIDO Y MÚSICA

Una parte esencial de la edición de la animación era añadir el sonido. Hasta entonces solo había trabajado con las rotoscopias en silencio por lo que añadirle la sonoridad aportaría fuerza a las secuencias. Recuperé todas las secuencias filmadas originales y desvinculé el audio del vídeo para así añadirlo a las animaciones correspondientes. Para varias secuencias como la primera de la gente subiendo por la salida del túnel, el barco, las escaleras mecánicas o la espera al metro, conservé el sonido original de las propias escenas. En cambio, para otras escenas, como la secuencia del banco o el aseo, no me sirvieron, así que no tuve otra opción que grabar el sonido con mi videocámara. Así que realicé efectos Foley caseros. Así que para la escena del aseo, coloqué la videocámara grabadora en el suelo, y con la referencia del vídeo de animación, comencé a recrear los mismos pasos, pisando desde suelo hasta alfombra, bajándome los pantalones y sentándome en el váter y desenrollando el papel higiénico hasta cortarlo. El sonido de orinar lo añadí después junto al murmullo de la gente en la plaza, ya que es difícil grabarlo todo de una. Para la escena de la silueta sentándose en el banco de un parque, conseguí el sonido de las pisadas en la arena golpeando suavemente la cámara con un rollo de papel de cocina. Hice esa prueba para experimentar pero resultó acertada. Para otras escenas, reutilicé audios de otros vídeos que ya había grabado, como el sonido ambiente de pájaros que coloqué en escenas al aire libre para crear un ambiente más natural.



Efecto Foley casero

En cuanto a la música, necesitaba varios temas para la escena del metro donde tres personajes llevan cascos y comienzan a escuchar música uno detrás de otro, necesitaba crear un efecto de barullo, de mezcla extraña de diferentes músicas. Por lo que contacté con un amigo, Manuel Lagullón, que quiso colaborar con su trabajo en mi proyecto y me ofreció las canciones de su grupo llamado Fetus Tree. Las canciones que aparecen son Candle, Keep Floating y Eighteen Roses. También contacté con otro amigo, Santiago Piqueras, que también quiso colaborar y utilicé las canciones de The Wait y Stop de su trabajo llamado Newiew Project. Una de ellas, la utilicé en unas secuencias transitorias, comienza en la cabina telefónica y acaba en el metro con el panel luminoso donde aparece una fecha con interrogantes.

Para la escena final, donde la silueta está apoyada en el balcón, añadí un audio que grabé directamente de una radio en un viaje en un viaje en coche donde podemos escuchar un fado, música tradicional portuguesa por excelencia. El fado es una música popular muy sentida, triste y llena de saudade, es decir de ese sentimiento de añorar algo o a alguien, que nos provoca melancolía a la vez que una sensación placentera del recuerdo. Al grabarla este audio en el coche, no puedo acordarme de qué canción se trata, pero ha parecido buena idea incluirla ya que también se encuentra como entrecortada por las interferencias.

En los créditos, le pedí de nuevo a mi amigo Manuel Lagullón que me grabara un tema instrumental, buscaba algo tranquilo. El resultado fue una versión con el contrabajo de una canción de Atahualpa Yupanqui llamada “Guitarra dímelo tú”.

En cuanto a la edición del audio, coloqué transiciones en la mayoría de escenas para que el sonido apareciese de una forma suavizada. A la vez, subí y bajé el volumen del audio para crear una heterogeneidad en el conjunto.



Secuencia descartada (prueba con el personaje coloreado)

8 EXPERIENCIA PERSONAL

Como ya he señalado en anteriormente, este trabajo ha sido un proyecto muy personal para mí, irme a estudiar a un país extranjero y tener que adaptarme a la forma de vida, al idioma, a conocer a nuevas personas ha sido un reto beneficioso. He pasado de ser una persona dependiente de otras e insegura a ganar seguridad y confianza en mí misma. Al encontrarte en una situación nueva para ti, fuera de tu zona de confort, no te queda otra que aprender a sacar tu instinto de adaptación.

La suerte que tuve al elegir Lisboa como destino fue que es una ciudad muy cálida y activa, llena de diversidad cultural, extranjeros y personas que se encuentran en la misma situación que tú, así que es muy fácil relacionarse con la gente. Después de un par de meses viviendo allí, me sentía como una más. Con el idioma tampoco tuve problema y poco a poco podía conversar en portugués con facilidad.

También, la gente que te rodea es una pieza fundamental en esta situación, ya sean las personas de tu entorno más familiar y amigos que dejas en tu tierra como los compañeros y las personas nuevas que conoces en el destino. Las redes sociales como Facebook o whatsapp, pasan a formar una parte indispensable para poder comunicarte con personas a distancia, sin embargo, a pesar que estas herramientas sean un instrumento muy sencillo para estar conectados, no hace que estas conexiones sean sólidas. A la vez, también son creadoras de malinterpretaciones y malentendidos en las conversaciones y tensiones por no responder al instante estado en línea o no poder hablar cuando estamos sin wifi. Una larga lista de inconvenientes.

Uno de los factores que me influyó mucho a la hora de realizar este proyecto, fue comenzar mi Erasmus con una relación sentimental a distancia y a mitad del curso, ambos decidimos dejar esta relación por lo que ya he comentado antes de los inconvenientes de comunicación por redes sociales entre otras cosas. Fue una temporada dura, donde me encontraba insegura y sola, había perdido uno de los pilares fundamentales de mi vida en el que confiaba todo hasta entonces. En cambio, después de un poco de tiempo de recuperación, uno siempre aprende. Uno aprende en confiar en sí mismo, en no depender de nadie, en dejar atrás temas banales ajenos y centrarse en lo que uno quiere. Lisboa, se convirtió para mí en un espacio de aprendizaje y de desconexión del lugar y de las personas de donde yo había venido. Fue una experiencia sin duda excepcional.

En cuanto a la parte académica, gracias al programa Erasmus, tuve la suerte de poder experimentar y elegir las asignaturas que fueran de mi agrado,

aunque por otra parte, mi facultad tenía carencias en cuanto a instalaciones y recursos tecnológicos. Pero en general, aprecié mucho más el ambiente universitario de allí, cálido, empático y con mucho compañerismo.

9 CONCLUSIONES

9.1 Resultado

Podría decir que en general estoy satisfecha con el resultado final del proyecto. Ya había realizado otros cortos pero fue de animación bajo cámara y stop-motion, por lo tanto este es mi primer trabajo hecho por animación digital. Quería experimentar esta técnica ya que tenía los medios necesarios y varias asignaturas como ambientación de concept art o dibujo digital que me permitían adaptarlas a un proyecto libre, así que elegí hacerlo de animación a rotoscopia para que me resultara más fácil para mí ya que podía partir de un propio referente directo como es el vídeo y la fotografía. Me costó bastante dar con la idea y comenzar el proyecto ya que no tenía claro qué era lo que buscaba, pero poco a poco y con ayuda de mi profesor fui avanzando. Para mí fue todo un reto ya que nunca había animado de esta forma y el programa TV Paint, con el que animé la gran mayoría de secuencias, era totalmente nuevo para mí. Recibí ayuda de profesores y amigos en cuanto a consejos sobre idea, pero todo el trabajo de animación lo realicé yo sola sin ayuda externa. Al tratarse de un proyecto ambicioso, el resultado podría haber mejorado de haber realizado este trabajo con mejor organización y haber tenido un mayor conocimiento en cuanto a la hora de animar y haber enfocado las ideas con un guion más sólido e ideas más acertadas que las que he propuesto, pero en general, estoy contenta porque me siento cómoda al identificarme con mi proyecto.

9.2 Problemas surgidos

El mayor obstáculo con el que me encontré principalmente, fue la mala organización tiempo para realizar el proyecto que me obligó a adaptarme al espacio que tenía. Así mismo, también me topé con problemas emocionales, es decir, situaciones agobio y de ansiedad, pero fueron en circunstancias puntuales y sin ninguna tipo de gravedad. También tuve algún problema de torpeza en cuanto a animar por la inexperiencia y por la gran cantidad de trabajo que un corto de animación conlleva.

10 BIBLIOGRAFÍA

Z. BAUMAN, Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos, 2003

Z. BAUMAN, Vida líquida, 2005

T. TODOROV, Vivir solos juntos, 2011

G. ORWELL 1984, 1949

A. ESPINOSA El mundo amarillo, 2008

DOCUMENTALES

SALVADOS, Conectados 19/02/17

R. GNUTTY, In the Same Boat, 2016

RTVE CREADORES, Joan Fontcuberta. La Postfotografía, 13/06/13

V. ARAÚJO. Eco, Ser o estar, vídeos da Coleção Berardo, 2017

ENLACES WEB

<http://www.pixelaco.com/se-crean-los-efectos-sonido-cine/>

<http://culturainquieta.com/es/inspiring/item/11363-las-redes-sociales-son-la-trampa-de-la-modernidad-individualista.html>

<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>

<http://www.efectohd.com/2008/01/el-arte-de-la-rotoscopia-un-poco-de.html>

11 ENLACE AL VÍDEO

<https://vimeo.com/227234069>