

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“La chèvre et Bataman, interpretación audiovisual de un cuento maliense”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autora: **Sara Fort Rico**

Directora: **Beatriz Herráiz Zornoza**

Gandia, Diciembre de 2010

1. PUNTO DE PARTIDA	2
1A. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
1A. 1. INTRODUCCIÓN	2
1A. 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, <i>HISTORIAS PARA COMPARTIR</i>	3
1A. 3. LA CHÈVRE ET BATAMAN	4
1B. HIPÓTESIS	6
1C. OBJETIVOS	7
1D. METODOLOGÍA	8
2. CONTEXTUALIZACIÓN	9
2A. LOS CUENTOS, MEDIO DE EXPRESIÓN ORAL DE LA CULTURA	9
2B. LOS CUENTOS EN ÁFRICA Y EN ESPAÑA	11
2C. REPRESENTACIÓN DEL CUENTO EN EL CINE	13
2D. ANIMACIÓN	15
2E. FOTOMONTAJE	21
3. PROYECTO PRÁCTICO. LA CHÈVRE ET BATAMAN	22
3A. PREPRODUCCIÓN	22
3A.1. GUIONIZACIÓN	22
3A.2. RECURSOS NARRATIVOS	30
3A.3. DISEÑO DE LOS PERSONAJES	34
3A.3. DISEÑO DE LOS ESCENARIOS	46
3A.4. GUIÓN TÉCNICO	59
3A.5. STORY BOARD	67
3B. PRODUCCIÓN	73
FIGURA 46. PRUEBAS DE ANIMACIÓN DE LA CABRA. <i>LA CHÈVRE ET BATAMAN</i> .	74
3C. POSTPRODUCCIÓN	75
4. CONCLUSIONES	81
5. REFERENCIAS	83
5.A. BIBLIOGRAFÍA	83
5.B. FILMOGRAFÍA	84
5.C. WEBS	84
5.D. CONFERENCIAS	85

1. PUNTO DE PARTIDA

1a. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1a. 1. INTRODUCCIÓN

*La tradición oral es un verdadero museo viviente,
que viste de carne y de color el esqueleto del pasado*

Joseph Ki-Zerbo

La tradición oral es una importantísima fuente de conocimiento que cabe conservar y preservar en el contexto de globalización que vivimos en el que la individualidad de las culturas podría verse amenazada.

La presente tesina se incluye en un proyecto de intercambio cultural que tiene como objetivo, precisamente, la conservación del patrimonio oral de la cultura maliense y española que, hasta el momento, no tenían ninguna base tangible sobre la que permanecer en el tiempo.

Así, en este trabajo se realiza una interpretación en forma de cortometraje animado de un cuento perteneciente a la cultura oral de Mali. El relato en cuestión se titula *La chèvre et Bataman* y se basa en una leyenda que explica el origen por el cual las cabras temen al agua.

Es un pretexto con el que se pretende demostrar el poder de la imagen en cuanto a lenguaje universal, entendido como herramienta de unión entre las culturas participantes. Además, se defenderá la fuerza de la escenografía como recurso narrativo.

El trabajo arranca de una transcripción al castellano del cuento e implica, por tanto, todas las fases de desarrollo de un proyecto audiovisual, desde su guionización hasta su postproducción, experimentando, en todo momento, con la potencia de la imagen en movimiento y todos los recursos narrativos estudiados a lo largo del Máster¹

¹ Máster en Postproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia.

1a. 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, *HISTORIAS PARA COMPARTIR*

Esta tesina forma parte del proyecto *Historias para compartir* desarrollado por la Asociación Arts. Cultura y Desarrollo, creada en 2009. Dicha asociación, en España, quiere contribuir a los procesos de integración de los colectivos de inmigrantes, promoviendo campañas de sensibilización que favorezcan el acercamiento y la comprensión de las diferentes culturas en el contexto actual.

Concretamente, este proyecto es una propuesta audiovisual de intercambio cultural entre España y Mali (cuna de la cultura oral africana), mediante el cual se han rescatado historias, cuentos, leyendas, canciones, poemas, todos pertenecientes a la cultura oral maliense, que los estudiantes españoles debemos representar en lenguaje audiovisual. Los objetivos que se persiguen son: promover el encuentro entre diferentes culturas a través del arte, fomentar el acercamiento de la cultura a la población en todas sus facetas, promover la movilidad y colaboración entre artistas españoles y de países en vías de desarrollo y, en definitiva, favorecer la integración y conocimiento de otras realidades culturales.

El proyecto nace con la vocación de compartir. Con la intención de poner en común conocimientos tomando como referente los relatos transmitidos de forma oral en estas dos culturas. Así, los estudiantes entramos en un proceso de inmersión cultural y sensibilización con la situación actual del otro país.

Historias para compartir no pretende enfocarse desde el punto de vista nostálgico sino que, pretende destacar la importancia de la cultura oral en nuestras vidas intentando aportar nuevas dimensiones artísticas para su conservación y enriquecimiento.

El proyecto se materializará posteriormente en un libro DVD que reunirá las historias en texto escrito, ilustradas y en formato audiovisual.

1a. 3. LA CHÈVRE ET BATAMAN

Centrándonos en nuestro papel en *Historias para compartir*, pretexto para el desarrollo de esta tesina, cabe decir que supone, ante todo, una satisfacción personal al permitirnos participar en un proyecto de cooperación y colaboración en términos culturales. Nuestra aportaciónn consiste en una interpretación y posterior representación audiovisual de la leyenda *La chèvre et Bataman* que habla del origen del temor de las cabras al agua.

Tras la lectura de los diferentes cuentos que la asociación Arts, Cultura y Desarrollo había recogido en sus expediciones a Mali, se ha elegido esta leyenda atendiendo a la dificultad que supone de partida la representación del hecho fantástico en el que se basa. Esto supone un reto desde el punto de vista de la narración audiovisual que permitirá fundamentar y probar las hipótesis planteadas en esta tesina.

Partiendo de una transcripción al castellano del cuento, nuestra labor consiste llegar a realizar un cortometraje de aproximadamente 4 minutos. Las premisas marcadas para la elaboración del audiovisual se centran en cuestiones de duración (deberá tener una extensión de entre 3 y 4 minutos) pero además, se debe intentar potenciar al máximo la imagen como vehículo de expresión evitando así el uso del lenguaje verbal por no crear conflictos lingüísticos a la hora de su visualización futura. Las técnicas con las que se puede elaborar son totalmente libres.

El proyecto supone todo un reto desde el punto de vista narrativo, como ya se ha comentado, pues implica salvar las diferencias culturales que existen entre los países implicados con la fuerza de la imagen en movimiento. Así, con la ayuda de los todos los recursos que aporta el lenguaje audiovisual se intentará demostrar su capacidad en cuanto a lenguaje universal que será el que favorecerá la comprensión de nuestro producto final a todo el mundo.

Por otra parte, se ha considerado que la animación es el mejor género para representar este tipo de relatos pertenecientes al mundo de la fantasía. Así, las principales técnicas empleadas serán: el *stop motion* para el que se diseñarán y crearán muñecos articulados con base de alambre, la animación de recortes de

elementos puramente digitales y la pixilación que será la base de las expresiones de los personajes de trapo.

La realización se llevará a cabo en croma, ampliando las posibilidades de postproducción que se centrará en el tratamiento de las distintas fuentes de imagen y su composición final.

En la postproducción se emplearán las aplicaciones informáticas vistas a lo largo del Máster como son: Photoshop, Illustrator, After Effects y Avid.

Cabe decir, por último, que la sonorización correrá a cargo de Héctor Merino Navarro, estudiante del mismo Máster en la especialidad de Postproducción Digital de sonido, coincidiendo también con su proyecto de tesina de finalización del máster.

1b. HIPÓTESIS

En esta tesina se persigue, principalmente, probar dos hipótesis:

En la primera hipótesis trataremos de demostrar si el uso de un lenguaje universal asegura el correcto entendimiento de la historia.

En segundo lugar, se quiere confirmar la funcionalidad de la escenografía como recurso narrativo. Una escenografía muy particular en la que se combinarán elementos procedentes de la naturaleza con otros puramente digitales.

1c. OBJETIVOS

Las metas que nos hemos marcado con este proyecto son las siguientes:

- Desarrollar un proyecto audiovisual a partir de la interpretación de un cuento maliense, desde su guionización hasta su postproducción.

- Aprender cómo se desarrolla un producto audiovisual en todas sus fases.

- Estudiar del lenguaje audiovisual, entendido como universal, y sus formas de expresión. Transmitir los valores implicados en el relato maliense a partir de la experimentación con la imagen en movimiento.

- Trabajar la narración desde la escenografía. El cortometraje tendrá un estética muy particular que sigue la premisa de utilizar elementos naturales, orgánicos, reciclados, combinados con diferentes elementos gráficos digitales.

- Aproximación a las técnicas tradicionales de animación (básicamente, *stop motion* y pixilación) y su posterior combinación con otras técnicas digitales de composición (fotomontaje, entre otras). Así, se pondrán en práctica las nociones teórico-prácticas vistas durante el Máster con aplicaciones como After Effects, Illustrator, Photoshop y, montaje final con Avid.

1d. METODOLOGÍA

Desarrollo eminentemente práctico de un proyecto audiovisual que parte de un relato oral transcrito al castellano. Para ello, se ha seguido la siguiente metodología:

- Selección del cuento a representar.
- Búsqueda de referentes. Material escrito y audiovisual que pudiese aportar la documentación necesaria para la comprensión del cuento, primeramente, y su representación en un segundo lugar.
- Contextualización e interpretación del cuento.
- Adaptación del cuento a un producto audiovisual. La historia adquiere forma de guión.
- Desarrollo del audiovisual (preproducción, producción y postproducción) basado en la práctica del ensayo – error, en la experimentación, hasta llegar a conseguir los objetivos marcados.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.a. LOS CUENTOS, MEDIO DE EXPRESIÓN ORAL DE LA CULTURA

La tradición oral son los cimientos sobre los que se sustentan todas las culturas, antes de que el hombre transformara los sonidos en símbolos visuales. La oralidad era el instrumento con el que las diferentes generaciones se transmitían los conocimientos que habían adquirido a lo largo de su vida, un legado importantísimo en la evolución de las civilizaciones y, en definitiva, en el saber humano.

Los cuentos y leyendas son algunos de los formatos en los que la oralidad expresa mediante mundos fantásticos algunas de estas sabidurías. Son, en algunos casos, metáforas del comportamiento humano que nos conectan con arquetipos sociales planteándonos alegorías de actitudes adecuadas. Por ello, debemos considerar el cuento en relación con su medio, en relación con la situación en que se crea y en la que vive para poder interpretar su significado acertadamente.

Por norma general, el cuento se origina en la vida. Pero una leyenda o un cuento maravilloso, como es el caso, refleja la vida corriente pero a menudo en un universo mágico o metafórico. Todo lo que procede de la realidad queda relegado a un segundo plano. Al respecto, añade Vladimir Propp en *Morfología del cuento* (1985) que

el cuento maravilloso es relativamente pobre en elementos pertenecientes a la vida real. Frecuentemente, se sobreestima el papel de la realidad en la creación del cuento. Sólo podemos resolver el problema de la relación entre el cuento y la vida a condición de no olvidar la diferencia entre el realismo y la existencia de elementos procedentes de la vida real. No podemos, a partir de los cuentos, sacar conclusiones inmediatas sobre la vida. Pero, el papel de la realidad en las transformaciones del cuento es muy importante.

Pero, por otra parte, Víctor Montoya –escritor, periodista cultural y pedagogo boliviano- añade en su artículo *El origen de los cuentos*:

En el mundo del cuento todo es posible, pues tanto el transmisor como el receptor saben que el cuento es una ficción que toma como base la realidad, pero que en ningún caso es una verdad a secas.

Es por ello que, una de las premisas con las que partimos es la de representar la realidad pero no necesariamente ceñirnos a ella dando rienda suelta al imaginario. Nuestra interpretación de *La chèvre et Bataman* intentará huir de la mimesis como tal para profundizar en un universo recreado que, incluso, en ocasiones, tienda a lo abstracto.

Como se ha dicho, el saber se perpetúa gracias a la transmisión oral generacional pero, debemos tener en cuenta que, se encuentra circunscrito en los límites de la memoria. Los cuentos no tienen forma definitiva ni única, sino fluctuante y variada: a la versión creada por el primer narrador, generalmente anónimo, se agregan los aciertos y torpezas de otros narradores que, a su vez, son también anónimos. El narrador interpreta el mensaje y lo difunde desde una visión particular. Si bien se siguen las líneas principales, una de las características de la transmisión oral radica en la intangibilidad de lo dicho, por tanto, los relatos cambian su forma atendiendo a quien sea su narrador. El cuento varía y se desarrolla a lo largo del tiempo, su forma depende de quién y cuándo lo cuente. La cultura oral tradicional se escribe en la memoria, se re-escribe en el recuerdo y se difunde por repetición-audición.

Ante ello, *Historias para compartir* se propone conservar estas historias en formato audiovisual, potenciando la cooperación entre los países implicados, no sólo a través de las historias sino también de todo lo que las rodea (conocimientos, vivencias, moralejas) para completar la memoria colectiva.

Cabe destacar que el cuento desarrolla la imaginación, recrea situaciones fantásticas y plantea situaciones anecdóticas, de ahí que encuentre su sentido en su función de entretenimiento.

2.b. LOS CUENTOS EN ÁFRICA Y EN ESPAÑA

La literatura oral en África negra es de suma importancia ya que constituye la difusión del saber, la cultura, las costumbres, los usos, el pensamiento la filosofía africanos meditante una retórica centrada esencialmente en la memoria, el elocutio y la pronunciatio. Es, además, un literatura que ha cumplido la función de preservar y traducir la identidad africana².

Se estima que en África existen más de 250.000 mitos, leyendas y cuentos populares. La mayoría transmitidos oralmente. Concretamente Mali, país implicado en el proyecto, es uno de los países con más tradición oral de África. Tiene una rica tradición artística, musical y racial con un gran legado que se extiende por un amplísimo territorio a ambas orillas del río Níger. Podemos encontrar una gran diversidad cultural que abarca la influencia tuareg en el norte, el pueblo Dogón en la parte occidental o la bambara, la más abundante. De hecho, existen especialistas de la palabra cuyo papel consiste en conservar y transmitir los hechos del pasado, los llamados *griots*. Se trata de individuos polifacéticos y de múltiples talentos que se encargan de las relaciones intraétnicas de la sociedad donde desarrollan su actividad. Un *griot* es un genealogista, historiador, consejero, portavoz, animador, en definitiva, una profesional de la palabra y con gran habilidad oratoria.

Pero, todos estos cuentos y leyendas africanos no tienen una base tangible sobre la que permanecer en el tiempo. No existe una memoria escrita como tal en la que se recojan todos estos conocimientos. Por ello, creemos tiene tanta relevancia la misión que se ha propuesto la asociación Arts, Cultura y Desarrollo con el proyecto *Historias para compartir*.

En España, la transmisión oral de los cuentos también fue una práctica común aunque, con el avance de las tecnologías, actualmente, este medio de difusión no tiene tanta fuerza como en la cultura africana. En nuestra cultura, los avances tecnológicos –cine, Internet, videojuegos, etc.- ponen a nuestro alcance un sinnúmero de posibilidades con las que transmitir este tipo de saberes por lo que la cultura oral

² *Evolución de la literatura africana de expresión francófona: de la oralidad a la escritura*

de la que hablamos está quizás siendo amenazada. No deja de ser positivo que los avances de los que se hablaba se pongan al servicio de la memoria perpetuando, de una manera u otra, historias con raíces en lo oral que, es evidente, son efímeras, aunque, la esencia en la que se fundamenta la transmisión oral sí se pierde. La capacidad de imaginación al oír el relato oral de un cuento tiende a acotarse al tener frente a nosotros una representación del mismo. Sin embargo, pese a que asumimos cierta pérdida en cuanto a la capacidad imaginativa del espectador, las historias pasan a tener un formato tangible sobre el que permanecer a lo largo del tiempo y esto es tremendamente positivo.

2.c. REPRESENTACIÓN DEL CUENTO EN EL CINE

Enlazando con la idea de llevar los cuentos orales a otros medios de difusión más tangibles de los que se ha hablado en el apartado anterior, encontramos en el cine un medio de transmisión audiovisual de los cuentos y las leyendas.

Son muchos los referentes literarios, en general, que encontramos en las bibliotecas y que posteriormente se han lanzado a la gran pantalla. La adaptación de guiones literarios a formatos audiovisuales es una práctica muy habitual aunque, no siempre, bien aceptada por el público. La libertad imaginativa que tenemos al leer una novela y dar rienda suelta a su representación visual obviamente, se acota al llevar al cine estas historias. En este momento, ponemos cara a sus protagonistas y los situamos en espacios más concretos que pueden o no guardar parecido con los que previamente podíamos habernos imaginado. Si bien, como decimos, en el caso de la transmisión oral de los cuentos supone un afianzamiento de los mismos en la cultura al pasar a un formato palpable con el que permanecer en el tiempo.

Centrándonos en el mundo del séptimo arte, encontramos en el cine de animación un género con el que el cuento encuentra un gran aliado.

El cine de animación [...] nos hace tangible la mediación funcional de lo real que supone el cine así como el peso simbólico que nos remite a los universos de sentido con los que se construye una cultura.³

Una cultura de la que los cuentos forman parte de manera activa.

Debemos considerar el cuento en relación con su medio, en relación con la situación en que se crea y en la que vive⁴.

El cine de animación, con la capacidad de dar vida a elementos que por naturaleza no la tienen, sumerge al espectador en un mundo de fantasía en el que cualquier hecho por ilusorio que sea queda justificado. Esta es una de las principales

³ *Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación.* Manuel Galiano León.

⁴ *Las transformaciones de los cuentos maravillosos.* Vladimir Propp.

características por las que se ha elegido el género de la animación cinematográfica para representar el cuento *La chèvre et Bataman*.

Según Manuel Galiano León, autor del libro *Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación*,

El cine de animación [...] nos presenta una abigarrada gama de temas, historias, problemáticas y mensajes. Todos comparten la esencia de presentar concepciones y miradas acerca del mundo construidas en un momento histórico por una cultura pero que multiplican su capacidad representacional ante públicos de otras culturas y otros momentos ajenos al de su producción.

Existen referencias de cuentos que han sido llevados a la gran pantalla sobre todo por productoras como Walt Disney, Pixar y Dreamwords. Películas como *Blancanieves* –basada en el cuento de los hermanos Grimm–, *Alicia en el país de las maravillas* –del escritor Lewis Carroll–, *Pinocho* –a partir de la novela homónima de Carlo Collodi–, o *Cuento de Navidad*, entre otras, son algunos ejemplos. Su aceptación por parte del público prueba que el género de la animación es eficaz en cuanto a la representación audiovisual de este tipo de relatos.



Figuras 1 y 2: Ejemplo de cuento llevado a la gran pantalla. *Pinocho* y *Balncanieves* y *los siete enanitos*, Walt Disney.

2d. ANIMACIÓN

Como se ha comentado, la animación es un género cinematográfico que dota de sensación de movimiento a cuerpos que en origen carecen de esa virtud trabajando la imagen cuadro a cuadro. Como dice el animador escocés MC Laren la animación es

esa sutil diferencia que hay entre un cuadro y otro y que sólo depende del animador

Una diferencia que, según la teoría de la persistencia retiniana es posible pues

el ojo humano tiene la especial característica de guardar en la retina. [...] De ahí que, si el animador mueve cuadro a cuadro un objeto estático [...] y lo va filmado imagen por imagen, el resultado será la ilusión de movimiento.

Se cree que este género es el más apropiado en la realización del cortometraje objeto de esta tesina pues nos permite controlar los movimientos de los personajes y diseñar el universo de fantasía en el donde tenga lugar el espacio proffilmico.

Así se apuesta por el *stop motion*, la pixilación y la animación de recortes como principales técnicas para desarrollar la versión audiovisual del cuento *La chèvre et Bataman*. Por otra parte, la técnica del fotomontaje aportará ideas al trabajo de postproducción final que consistirá en componer todas las fuentes de imagen obtenidas hasta ese momento. Pese a que en la explicación del proyecto práctico de *La chèvre et Bataman* –tercer apartado de este volumen– se explicarán las aplicaciones prácticas de todos los referentes en los cuales se ha basado el audiovisual final, dedicamos en este epígrafe unas líneas a la contextualización de dichas técnicas.

Stop motion

Nace en 1898 y consiste en dar vida a un objeto de origen inanimado. Se toman fotografías de un objeto haciendo ligeros cambios en el mismo entre cada toma para que, al reproducirse todas estas imágenes como una serie continua, se obtenga la ilusión de movimiento.

Entre sus pioneros se encuentra el cineasta ruso Ladislaw Starewicz, es un referente ineludible en esta técnica. Descubrió en la animación un medio ideal para desarrollar su desbordada imaginación, su habilidad técnica y su destreza como titiritero. Así, con *Lucanus Cervus* (1910), se convierte involuntariamente en un pionero de la animación de marionetas.

España cuenta con los trabajos de Segundo de Chomón quien en 1908 realizó en París *El hotel eléctrico*. Esta película recoge buena parte de su repertorio de trucos, muchos de los cuales continúan resultando sorprendentes hoy en día.

A nivel europeo, aparece la figura de Jan Svankmajer, un artista matérico y animador de quien hablaremos posteriormente. Su influencia en la presente tesina es ineludible pues, como ya se explicará, el arte matérico -del que Svankmajer es un precursor- supone en *La chèvre et Bataman* un referente en cuanto a la creación de la escenografía. La materia transmite sensaciones por sí misma y, en este trabajo, se experimentará su poder como recurso narrativo.

Pero, también, merece unas líneas Tim Burton quien con su peculiar estilo contribuye a potenciar la técnica del *stop motion*. Sus películas llenan las salas de proyecciones y han contribuido positivamente a consagrar esta técnica de animación. La estética de sus personajes ha influido en los rasgos de los muñecos de alambre de realizados para este proyecto de tesina. Esto se explicará con más detalle en el apartado del diseño de los personajes.



Figura 3. Personaje de *Pesadilla antes de Navidad*, Tim Burton, 1993.



Figura 4. Personaje de *La chèvre et Bataman*. La Cabra.

Para finalizar, cabe remarcar que el *stop motion* es una técnica que, actualmente, tiene un sitio ya consagrado en otros espacios como la publicidad o en el mundo de los videoclips donde supone un todo un reclamo.

La calidad corpórea de los objetos que los dota de texturas y volúmenes realistas así como, la posibilidad de que cualquier objeto pueda convertirse en protagonista de la animación son algunas de las principales ventajas que mueven a las productoras a decantarse por este tipo de animación. En el caso concreto de *La chèvre et Bataman* ha sido la materialidad la principal característica que ha motivado a la práctica de esta técnica como se explicará más adelante.

Pixilación

Es una variante del *stop motion* que utiliza como base para la animación a personas reales.

Esta técnica que consiste en fotografiar imagen por imagen a personas cuyos movimientos son absolutamente controlados por el cineasta⁵.

Norman McLaren fue el pionero de este tipo de animación, que empleó en su famoso corto *A Chairy Tale*. Animador escocés y director de cine reconocido por sus trabajos en el National Film Board of Canada. Es famoso por sus experimentos con la imagen y el sonido, al dibujar directamente sobre la película, incluso la banda sonora, o raspando el celuloide para provocar nuevos sonidos ópticos, explorando aspectos que posteriormente fueron de suma importancia para la industria cinematográfica. Muchos trucos, efectos y estilos de animación que hoy estamos habituados a ver, tanto en el cine como en la televisión, fueron el resultado de los experimentos que realizó a lo largo de toda su vida: pintar sobre celuloide, la pixilación, animación con foto fija de seres humanos, la *slow motion*, el filme estereoscópico, etc. Muchas de ellas, dedicadas a mostrar las metamorfosis de una figura en el tiempo.

La pixilación supone una solución perfecta en cuanto al tema de las expresiones en *La chèvre et Bataman*. Se opta por la integración de imagen real para dotar de

⁵ Animación, la magia en movimiento. Vivienne Barry (pág. 44)

expresiones a los muñecos de alambre. ¿Quién mejor que actores para expresar son sus gestos las emociones que sienten los protagonistas? No es una innovación puesto que esta técnica ya se ha usado en ocasiones anteriores –como se muestra en las figuras 5 y 6 - pero, es una buena solución en cuanto a la representación de emociones se refiere.



Figura 5. Annoying orange ⁶

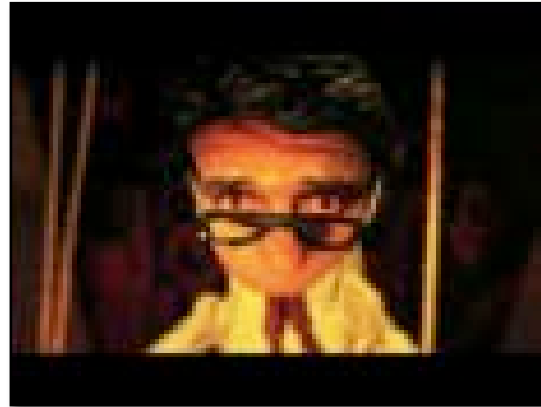


Figura 6. Frame videoclip *J'ai pass le temps*. Carlos Lascano.

Gracias a la utilización de expresiones reales en *La chèvre et Bataman* se consigue:

- relacionar a Gundo con la Cabra. Es extraño ver a una cabra con ojos de mujer (personalización de un animal) y esto hace que se active la recepción por parte del espectador que se cuestionará internamente acerca de este elemento y, posteriormente, lo relacionará con los ojos de la Flor Cabra y Gundo. Así el paralelismo a tres bandas entre la Cabra, la Flor Cabra y Gundo se evidencia desde el punto de vista de la imagen. Si a ello le sumamos los efecto sonoros del balido, la asociación será completa.

- dotar de mayor realismo a los personajes.

- experimentar, en definitiva, con la imagen en movimiento y las posibilidades que nos brinda la postproducción.

⁶Imagen perteneciente a la serie web de comedia *Annoying orange* creada por Dane Boedigheimer.

Se pretende que los principales personajes tengan ojos y boca de personas reales. Para ello, tras una selección de los se les realizarán cuantas fotografías se crean necesarias para captar las sensaciones que queramos que transmitan la Cabra y Gundo de un lado y, por otro, Bataman.



Figura 7. Ejemplo rasgos faciales con pixilación. Asimilación personajes.

La chèvre et Bataman.

Animación de recortes.

Es una técnica única para producir animaciones usando caracteres planos. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes que posteriormente se mueven dando vida al personaje.

Destaca en la utilización de esta técnica la figura de Michel Ocelot. En sus filmes *Las aventuras de Gédeon* (1976), *Los tres inventores* (1980) o *Princes et princesses* (2000) donde da buena muestra de ello.



Figura 8. Ejemplo de animación de recortes. *Los tres inventores*, M. Ocelot, 1980.

Figura 9. Ejemplo animación de recortes. *Las Aventuras de Gédeon*, M. Ocelor, 1976.

Esta técnica que se empleará en el diseño de El Marabú, como se detallará en profundidad en el apartado del diseño de los personajes, éste nace de un recorte de tela maliense. Así, sus movimientos se han realizado íntegramente en After Effects dando vida a cada una de las partes que compone al animal: cuerpo, patas, pico, ojos, alas.

2e. FOTOMONTAJE

La composición multicapa es una de las principales tareas en la fase de postproducción. En esta última etapa del proyecto se aunarán todas las fuentes de imagen generadas con las técnicas de animación que ya se han comentado, buscando una correcta integración de las figuras y los fondos.

Para tal composición final, se ha tenido como referente la técnica del collage o fotomontaje que la Real Academia de la Lengua Española define como

La composición fotográfica en que se utilizan fotografías con intención artística, publicitaria, etc.

Podríamos considerar que para la integración de la píxilación y el *stop motion* en los rostros de los personajes responde a esta técnica de composición. La estética que se conseguirá en las caras de Bataman, Gundo y la Cabra combina, gracias al fotomontaje, imágenes procedentes de diferentes fuentes que actuarán como un híbrido que dotará de expresiones a dichos personajes. Es un intento por personalizar a los muñecos de trapo con estructura de alambre.

El fotomontaje adquirió importancia como vía de expresión artística después de la I Guerra Mundial. Fue el movimiento Dadá quien utilizó este término por primera vez para referirse al hecho de recortar o yuxtaponer fragmentos de diversa procedencia sin respetar las unidades de textura, estilo y espacio. El fotomontaje lo reivindicaron dos grupos dadaístas berlineses. Por un lado, Raoul Hausmann y Hannah Höch y por otro, George Grosz y John Hertfield.

El dadaísmo y el surrealismo exploraron el subconsciente, los estados oníricos y los aspectos absurdos del lenguaje.

3. PROYECTO PRÁCTICO. *LA CHÈVRE ET BATAMAN*

La realización de este proyecto se ha llevado a cabo en tres fases: preproducción, producción y postproducción. A continuación se detallan las tareas llevadas a cabo en cada una de las etapas.

3a. PREPRODUCCIÓN

3a.1. GUIONIZACIÓN

La primera tarea en la transformación del cuento en un cortometraje es la guionización donde el lenguaje verbal adopta un formato audiovisual.

La transcripción del cuento original se adjunta a continuación.

CUENTO ORIGINAL

Cuenta la leyenda que había un hombre llamado Bataman del cual se hablaba por todos lados lo bueno que era, hasta los animales estaban enamorados de él.

Al lado de casa de Bataman, se encontraba una familia que tenía unas cabras, una de las cuales estaba tremendamente enamorada de Bataman. Cuando lo veía aparecer cambiaba su forma de andar para que Bataman se fijara en ella, pero el chico nunca lo hacía.

Un día, la cabra fue a hablar con un Marabú para que le ayudara y, el Marabú le dijo:

-¿Tu sabes porque Bataman no te ama?, porque no eres humana. Yo te transformaré en una joven hermosa, Bataman se fijará en ti y te hará en su esposa.

La cabra amorosa aceptó la proposición pero, el Marabú le advirtió:

-Mi proposición implica no atravesar jamás un río.

El animal aceptó porque estaba muy enamorada de Bataman. Así pues, el Marabú la transformó en una preciosa joven y la llamó Gundo, que significa secreto, el secreto que existía entre el Marabú y la cabra.

Bataman se fijó en ella y se casaron. Tuvieron hijos, muchos hijos. Eran muy felices.

Pero, un día, la hermana pequeña de Bataman se iba a casar y Gundo tenía la obligación de ir a la boda con Bataman, su marido. Comenzaron el camino hacia la boda juntos. Sin embargo, justo a la entrada del pueblo se toparon con un pequeño río. Gundo se paró bruscamente al recordar lo que le dijo el Marabú. Bataman, que no entendía nada, la llamaba para que cruzara el río con él. Gundo rehusaba pero Bataman insistía. Gundo rehusaba, Bataman insistía. Gundo rehusaba, Bataman insistía!!!

Y finalmente, Gundo aceptó. Hacía tanto tiempo que podría haber desaparecido el maleficio, que se dispuso a cruzar con su marido.

A penas entró en el agua comenzó a transformarse. Primero las patas, luego todo su cuerpo se cubrió de pelo. Gundo empezó a llamar a su marido pero, todas las palabras que salían de su boca eran BEEEEEE, BEEEEEEEEE, BEEEEEE.

Bataman que no entendía nada. Gundo se dio a la fuga.

Bataman la buscó y preguntó a la gente pero, nadie sabía nada.

Esta es la razón por la cual a las cabras no les gusta el agua.

A partir de este relato se centra el trabajo en su adaptación.

La narración se articulará en base a una macrohistoria que englobará la historia de *La chèvre et Bataman*, la cual pasará a actuar como una microhistoria, pese a ser el discurso principal.

Se pretende aportar una idea, en cierto modo personal, a la narración audiovisual que se ha propuesto al inicio. Una idea que se desarrollará tanto en los créditos de apertura como en los del final, a modo de estructura paralela y que, actuando como

macrohistoria, representará de manera simbólica lo que supone el proyecto *Historias para compartir*.

Se adelantó al inicio de esta tesina que los principales difusores de los cuentos, tanto en las culturas occidentales como en las africanas, son los mayores pues, ejercen como testigos y guardianes del tiempo. En nuestro caso personal, recordamos los momentos en los que nuestros abuelos nos cogían en brazos y nos acunaban en una vieja mecedora mientras nos narraban cuentos y historias fantásticas. Una experiencia generalizada en nuestra cultura. Y es ese ambiente el que, precisamente, se pretende recrear en los dieciséis primeros segundos del cortometraje. Un travelling virtual desvelará una atmósfera cargada de simbolismo que el espectador deberá saber interpretar.

Todos los elementos que integran esta primera imagen son recursos narrativos con los que se pretende adentrar al espectador en el mundo del imaginario de los cuentos. Así, al mismo tiempo, se consigue hacerlo partícipe del proyecto *Historias para compartir* –se recuerda, nace con un fin de cooperación- y espectador de la representación audiovisual de la leyenda de *La chèvre et Bataman*.

Así pues, en la macrohistoria que se desarrollará en los créditos se verá como unas letras que actúan como hojas que cuelgan de unos árboles, serán llevadas por el viento (canal de difusión del lenguaje oral en el que se inspira *Historias para compartir*) hasta formar el título del cortometraje. Esta acción se reforzará con una travelling virtual que acabará desvelando la presencia en escena de una mecedora que se balanceará llevada por el impulso del viento (lenguaje oral). Esta mecedora es la que se ha comentado anteriormente.

La textura utilizada en el fondo y sobre la que se proyectan todos estos recursos narrativos corresponde con la tela con la que se ha confeccionado el vestuario de Bataman. Se quiere revelar desde el comienzo que la textura es una característica importante en la estética de este audiovisual.

Estos mismos recursos se utilizarán en los créditos finales. Desde el punto de vista de la narración la historia se articulará en una estructura paralela entorno a la microhistoria que se pasa a detallar.

Tras analizar la leyenda original objeto de representación, destacamos cinco puntos clave en su representación audiovisual:

- Introducción. Presentación de los protagonistas de la historia y planteamiento del conflicto: Una cabra está tremendamente enamorada de un joven maliense, Bataman, quien no se rinde a sus encantos, precisamente, por su condición de animal. Un Marabú será testigo de este rechazo.
- Punto de giro. El Marabú convertirá en mujer al animal para que Bataman se fije en ella con la condición de que ésta no atravesase ningún río. Si Gundo (la mujer) incumpliese dicha condición, volvería a su estadio original (cabra).
- Desarrollo. Bataman y Gundo se enamoran y formalizan su relación de amor.
- Punto de giro. Un día, la pareja emprende un camino en el que tropiezan con un río que deberán atravesar.
- Desenlace. Gundo, haciendo caso omiso a la condición que establecía el conjuro, se adentra en el río y, de nuevo, pasa a ser una cabra. Explicación de la leyenda en la que se basa la historia.

La dificultad de en la representación audiovisual de la historia radica, principalmente, en los cambios socioculturales que identifican a la cultura maliense y a la española. El reto es en conseguir que la historia pueda ser comprensible en las sociedades de ambos países aunque, de partida, se trate de una historia ajena a la cultura occidental. Además, nos encontramos con un relato fantástico en el que suceden transformaciones atípicas que dificultan, más si cabe, la comprensión a través únicamente de la imagen. Dos personajes con formas físicas muy distintas –una cabra y una mujer- representan en espíritu al mismo.

Por todo ello, se optará por el empleo de diferentes recursos en la narración que encaminen al espectador hacia una correcta comprensión. Diferenciamos los recursos narrativos que hacen referencia al propio lenguaje (metáforas, condensaciones del tiempo, elipsis) y los recursos visuales de los que forma parte la escenografía y, en general, el tratamiento de la imagen; aunque, no obstante son recursos que se complementan para alcanzar un mismo fin.

El momento de la transformación de la cabra en mujer es clave en la historia. Es la acción que marca un cambio en la narración de los hechos pues el espectador deberá asumir que el protagonista del cuento ha pasado de ser físicamente un animal a ser una mujer. Una metamorfosis fantástica y alejada totalmente de la realidad que hará que el espectador tenga que descifrar las claves intrínsecas en la puesta en escena para comprender aquello que se narra en lenguaje audiovisual.

Se ha optado por una **metáfora**, quizás difícil de comprender en un primer momento pero, bastante resolutiva, en nuestra opinión, pues permite alejarse de la representación literal y experimentar con el lenguaje universal que supone la imagen –principal objetivo de esta tesina–.

En el nudo de la historia, Bataman y Gundo se enamoran y empiezan una relación. Ésta se desarrollará audiovisualmente a través de una **condensación del tiempo**. En los cuatro minutos que dura la pieza audiovisual se pretende mostrar un afianzamiento de la pareja. Para ello, tomando como referente el inicio de la película de Pixar *Up* (2009, Pete Docter, Bob Oeterson), se resume la relación de la pareja en cuatro momentos clave: se conocen, se enamoran, se casan y tienen un hijo. Esta evolución temporal se reforzará con elementos de la escenografía que cambiarán su estado (envejecerán) acorde con el transcurso de los minutos.

Se producirá un paralelismo entre dos escenas que reforzará esta condensación del tiempo. Dichas escenas tendrán en común tanto la acción como la localización pero, diferirán temporalmente. Una característica que los elementos que formarán parte de la escenografía tratarán de remarcar.

Un punto de giro en la historia situará a los protagonistas frente a un río. Gundo deberá tomar una decisión si lo atraviesa podría arriesgar su condición de mujer. Un **flashback** recordará al espectador esta circunstancia. Recordaremos la metáfora que relacionaba a Gundo y la Cabra con unas flores.

El desenlace desvelará al espectador la relación de todos los personajes. Además, una inscripción explicará la leyenda representada. En este caso el uso del lenguaje verbal ha sido imprescindible.

La adaptación resultante ha sido la siguiente

A_ CREDITOS INICIALES

Árboles de los que cuelgan letras a modo de hojas que son arrastradas por el viento hasta llegar a formar el título del cortometraje *La chèvre et Bataman*.

Vemos una mecedora que se balancea al ritmo del viento. Es un elemento externo a la propia historia y que contribuye a crear coherencia en la apertura y cierre de la misma.

B_ SEC. INICIAL Exterior/Amanece

Amanece un nuevo día en el poblado.

Bataman está trabajando en el campo. Aparece la cabra, el animal está enamorado de Bataman y lo intenta seducir. El chico hace caso omiso de las insinuaciones de la cabra que se queda desolada y sola en la escena cuando Bataman le da la espalda.

Un Marabú es testigo de la escena.

C_ SEC. TRANSICIÓN 1

Atardece en el poblado.

D_ SEC. NOCHE ESTRELLADA y CONJURO

La cabra está llorando tras el rechazo de Bataman. Las estrellas la acompañan pero, de repente, algo fuera de campo llama su atención. Aparece el Marabú ante el cual la cabra se rinde desconsolada.

El Marabú sabe el porqué del rechazo del joven al animal y es que, precisamente su condición de animal es la que hace que Bataman no se fije en ella.

El Marabú inicia un conjuro gracias al cual la cabra se convertirá en mujer con la condición de que ésta no deberá atravesar ningún río. Si lo hiciese, dejaría de ser mujer y volvería a su condición original: cabra.

Esto se llevará a cabo a través de una metáfora. El Marabú cogerá un pelo de la cabra que convertirá en una flor colorida que representará a la joven Gundo. Esta flor, se sumergirá en un río hecho con bolitas de papel y se hundirá. Del mismo, emergerá una flor que guardará una relación de forma con la anterior pero, los colores darán paso a las texturas con la que se ha creado la cabra. Esta nueva flor, que representa la cabra, tendrá sus mismas expresiones lo cual permitirá al espectador reconocer e interpretar más fácilmente esta representación.

E_ SEC BATAMAN DA UNA FLOR A GUNDO

Bataman y Gundo empiezan una relación amorosa. Bataman da una flor a la joven.

El Marabú presencia la escena.

F. SEC. BICICLETA

Los protagonistas dan un paseo en bici. Gundo va sentada detrás de cara al espectador mientras que, Bataman es quien dirige el vehículo.

El Marabú los observa desde un árbol.

G. SEC. BATAMAN PONE PULSERA A GUNDO

Gundo es sorprendida mientras recoge frutos de un árbol por Bataman quien le dará una pulsera en señal de su amor.

El Marabú entrará en campo y actuará como transición con el siguiente plano en el que desde un plano detalle de la mano de los protagonistas se abrirá hasta un plano general que nos permitirá contextualizar la escena. El espectador descubrirá que los jóvenes se han casado.

H. SEC. BICI 2

Guardando paralelismo con la escena F, Bataman y Gundo realizan de nuevo un paseo en bicicleta. Pero, en esta ocasión, la trayectoria que recorren es la inversa. Ahora, Gundo da la espalda al espectador mostrándole su bebe. La presencia de este nuevo miembro en la familia denota el paso del tiempo y el afianzamiento de la pareja.

(ELIPSE temporal en la que vemos ya al bebé con ellos)

I. SEC. FINAL

Nuevo día.

Bataman y Gundo inician un viaje. Bataman lleva la iniciativa. Llega a un río y lo atraviesa pero, de repente, percibe que Gundo no está junto a él. Ella se ha detenido para no atravesar el río. Bataman la anima pero, ella no cede. Gundo recuerda (flashback) la condición que le expuso el Marabú al convertirla en mujer: no podría atravesar ningún río o de lo contrario volvería a su condición de cabra. Sin embargo, la joven, haciendo caso omiso de su recuerdo, confía en seguir siendo una mujer. Avanza para reunirse con su marido cuando, se convierte en cabra. Bataman la mira sorprendido.

J. SEC. FINAL

Cierre con estructura paralela.

De nuevo vemos la mecedora del inicio. Sobre el mismo fondo que en los créditos iniciales aparece la inscripción: *La légend dit que c'est à l'origine que les chèvres aient peur de l'eau.* Aparecerán subtítulos que traduzcan esta inscripción al español.

3a.2. RECURSOS NARRATIVOS

Los principales recursos narrativos con los que se afrontará este audiovisual son los siguientes:

Métafora

En el instante del conjuro, el Marabú tomará un pelo de la cabra que transformará en una flor de colores, ésta será la representación figurada de la chica (que se llamará Gundo –secreto en Bamako-) en la que se va a convertir el animal para poder seducir a Bataman. A continuación, se pasará a ver a pantalla completa la condición que el Marabú expondrá a la Cabra para que el hechizo al que la ha sometido no se vuelva en su contra y la devuelva a su estado original –cabra-. Aquí, la representación será totalmente figurada pues veremos como la flor de colores se sumerge en el río (formado por bolitas de papel que rotarán sobre ellas mismas intentando simular la corriente del agua) y se hundirá. De él emergerá una flor que guardará relación de forma con la anterior pero, con la diferencia de que, en esta ocasión, la flor será de las mismas texturas empleadas en la configuración de la Cabra –pana marrón y beig-. Además, para hacer más evidente la relación de esta segunda flor con la Cabra a la cual representa, se la dotará de las mismas expresiones que tenía el animal. Así, se verá que cuando la flor Cabra emerge del río adquiere los mismos ojos y boca que previamente habíamos visto en la Cabra. Todo ello queda reforzado, más aún si cabe, con el audio de un balido que contextualiza al personaje. El apoyo del audio es vital para completar el sentido de la imagen. Se permite al espectador asociar más fácilmente todos los elementos con sus referentes y, aunque a estas alturas de la historia sea difícil comprender el sentido global de la misma, posteriormente, el transcurso de los hechos, lo hará más efectivo.

Como resultado de esta metáfora se han establecido dos mundos en el espacio profílmico: el que corresponde a la realidad, que es en el que mueven los personajes, y el metafórico, del que participan las flores. En ningún momento se entremezclan estos mundos, es decir, si hablamos en términos simbólicos utilizamos sólo a las flores como protagonistas. Si, por el contrario, relacionamos a

la Cabra con Gundo, sólo ellas son las que aparecen en plano. Nunca flores, Gundo y la Cabra compartirán encuadre.

Condensación del tiempo y elipsis

Las secuencias E, F, G y H forman parte del nudo de la historia. Representan, como decíamos, los cuatro momentos clave en la relación de Bataman y Gundo: se conocen, mantienen un noviazgo, se casan y tienen un hijo.

Este recurso narrativo permite hacer llegar al espectador la idea de una evolución en la relación entre los jóvenes, únicamente mostrando ciertos momentos puntuales que son, no obstante, muy representativos. Como ya se comentó en líneas anteriores, un recurso muy bien logrado en la película de animación que Pixar llevo a la gran pantalla en 2009, *Up*. La serie de elipsis que constituyen los primeros minutos de la película son toda una declaración de intenciones. Muy pocas películas, y menos de animación, han sido capaces de transmitir tantos sentimientos en tan poco tiempo hecho que atrapa y cautiva para el resto del metraje. Otro ejemplo en el mundo de la animación, en este caso mediante la técnica *stop motion*, lo encontramos en el joven director Carlos Lascano en su cortometraje *A short love story*, que, además, nos ha servido de referente en cuanto a la creación de los personajes y la escenografía a partir de materiales orgánicos; pero, de ello se hablará posteriormente.



Figura 10. Ejemplo de condensación del tiempo en *a short love story*, Carlos Lascano.

En el caso de *La chèvre et Bataman* debemos destacar además, un paralelismo entre dos de estas escenas en el que se hace patente el paso del tiempo más aún si cabe. Una misma acción comienza en una escena y termina en otra –no contigua en términos de montaje- en la que la escenografía refuerza ese transcurso en la línea temporal.

Concretamente, nos referimos a las secuencias E y H en las que los protagonistas darán un paseo en bici.

Pasamos de ver en la secuencia E a unos jóvenes Gundo y Bataman que se dirigen a la izquierda de nuestras pantallas a la secuencia H, donde los protagonistas realizan el trayecto a la inversa. Esta última secuencia supone un cierre en cuanto a que se concluye la acción iniciada en la secuencia E, los personajes vuelven de su paseo. Pero, además, esto nos sirve como excusa para posicionar a Gundo dando la espalda al espectador. Así, nos permite ver su dorso donde lleva un bebé. La pareja tiene descendencia. Ha aumentado la familia. Se suma a la condensación del tiempo otro recurso narrativo más; la elipsis. Mostrando momentos puntuales somos capaces de comprender que ha habido una evolución en la relación de los jóvenes.

Por lo que respecta a la escenografía, vemos como el árbol ha envejecido –antes era de color azul celeste mientras que ahora, es azul más oscuro- y está poblado de hojas que, incluso, empiezan a caer.

Como decíamos el montaje en paralelo de estas secuencias (Pudovkin) nos permite comprender el transcurso en la historia.

Flashback

Se recurre a esta técnica narrativa en la secuencia final en la que Gundo recuerda la condición del conjuro que le realizó el Marabú.

La postproducción será la encargada de dotar de un valor añadido a esta imagen para que se entienda el corte temporal en el discurso profílmico que supone el recuerdo de un hecho ya pasado.

Leitmotiv

El Marabú es quien actúa de leitmotiv pues aparece reiteradamente como testigo. Siempre está en los momentos clave de la relación entre Gundo y Bataman.

Creemos necesario en la narración audiovisual de esta leyenda la incorporación de un testigo que conozca la relación de la pareja desde sus orígenes, cuando Gundo era Cabra. El hecho de que el Marabú cumpla esa función justifica su aparición en escena y además, soluciona el problema que plantea el cuento original con la

conversación entre el Marabú y la Cabra -como ya se ha comentado, se intenta huir del lenguaje verbal-. Así, siendo conocedor del porqué de los lloros de la Cabra, el Marabú procede directamente a realizar el conjuro.

El Marabú actúa en nuestra interpretación del relato original como cómplice además de, motor del encantamiento.



Figura 11. Ejemplo de leitmotiv. *La chèvre et Bataman.*

3a.3. DISEÑO DE LOS PERSONAJES

La creación de los personajes, sin duda, ha sido uno de las fases más laboriosas en la realización de este cortometraje. Los principales personajes son 4: Bataman, Gundo, la Cabra y el Marabú aunque, también, aparecen réplicas de la cabra para poblar el escenario con rebaños.

En el caso de la Cabra y del Marabú, la libertad a la hora de diseñar sus formas era más amplia. Sin embargo, Bataman y Gundo pensamos que debían ser una mimesis de las formas humanas reales para hacer más comprensible la historia.

Bataman, Gundo y la Cabra son muñecos de alambre que nos permiten realizar animación *stop motion* mientras que, el Marabú es un personaje puramente digital que nace de un recorte de tela procedente de Mali que se ha compuesto en Photoshop e Illustrator y, posteriormente, se ha animado con After Effects.

La documentación ha sido básica en todo momento para poder comprender la historia pero, en el caso del diseño de los personajes, ha sido especialmente interesante en la creación del **Marabú**. Las informaciones recabadas aportaban datos muy dispares en cuanto a qué es realmente este personaje. Por una parte, la Real Academia Española de la Lengua define Marabú como:

Ave zancuda, semejante a la cigüeña, de metro y medio de alto y tres metros y medio de envergadura, cabeza, cuello y buche desnudos, plumaje de color negro verdoso en el dorso, ceniciento en el vientre y blanco y muy fino debajo de las alas, pico amarillo, grande y grueso, y tarsos fuertes de color negruzco. Vive en África, donde es considerado como animal sagrado por los servicios que presta devorando multitud de insectos, reptiles y carroñas, y sus plumas blancas son muy apreciadas para adorno.

Por otra, otras fuentes consultadas lo definen como un *líder espiritual y máxima autoridad en estas poblaciones; como un brujo o, incluso, un adivino.*

Con todo, habían características comunes en todas las informaciones que nos podían llevar a crear un personaje místico, mágico y con apariencia de pájaro. El hecho de que el Marabú sea un *leitmotiv* implica el diseño de un ave no excesivamente grande para posibilitar su aparición como mero testigo en algunas escenas sin llegar a quitarles protagonismo a Bataman y Gundo (**figura 11**).

Así, con la intención de diferenciar este personaje del resto, se barajó la posibilidad de que el Marabú fuese un elemento puramente digital. Y, siguiendo con la premisa estética del cortometraje, se optó por diseñarlo a partir de un recorte de tela de Mali. La animación en este caso sería a partir de una composición digital a base de recortes compuestos a partir de la digitalización del retal.

Se ha conseguido, finalmente, un ave que vuela, puede caminar y parpadea. En conjunto un ser viviente totalmente reconocible que ha dotado de continuidad a la historia.



Figura 12. Retal tela Mali



Figura 13. Diseño Marabú.

La chèvre et Bataman.

La **Cabra** es uno de los personajes principales que debía conectar con el espectador y simpatizar con él, transmitirle sus sentimientos y hacerlo partícipe de la historia.

Psicológicamente, es un animal muy enamorado, sensible y frágil. Sufre de desamor hasta que aparece un Marabú que la convierte en mujer, una atípica transformación en persona –Gundo–.

Físicamente, se trata de una representación figurada de una cabra real. La apariencia que ha adoptado la Cabra persigue tener rasgos comunes con las cabras tradicionales pero, al mismo tiempo, pretende alejarse de las mismas para no caer en tópicos. Esto es, si bien por una parte tenemos una cabra con características habituales: pelos y cuernos, por otra, la forma de su cara tiende a ser triangular, sus patas son largas y estilizadas y, sus pies se alejan de las típicas pezuñas de este tipo de animales, siendo, en este caso, más cercanos a la forma de los pies humanos. En general, tiende a ser fina y esbelta, pronunciando sus líneas. Esto recuerda, de alguna manera, a algunos personajes diseñados por Tim Burton en sus animaciones. En el caso de este director, sus personajes principales tienden a ser tímidos, con una complexión pálida y alocado cabello negro, altos y estilizados, de extremidades finas y alargadas. Además, los rostros de sus muñecos suelen ser muy expresivos con grandes ojos y bocas pequeñas.

El diseño de este personaje partía con la premisa de guardar similitudes entre el animal y Gundo para facilitar al espectador medio la relación que hay entre ambas figuras. Para ello, se pensó que debían tener rasgos comunes que, aunque en un primer momento pasasen desapercibidos, sí pudieran ser asociables si se analizase la imagen con detenimiento. El principal recurso, sin duda, en este sentido, ha sido el uso de expresiones reales para ambos rostros mediante la técnica de la pixilación. Pese a que en la pieza audiovisual adjunta tan sólo haya algunos ejemplos que ilustren este detalle, la pieza audiovisual finalizada tendrá expresiones reales pertenecientes a una misma persona que dotarán tanto a la Cabra como a Gundo de ojos y boca. Aunque posteriormente, en el apartado correspondiente a la postproducción, se analizarán más detalladamente las tareas

de composición, cabe destacar que la imagen final de estos dos personajes integra dos fuentes de imagen distintas: por una parte las fotografías procedentes de la animación en *stop motion* de los muñecos y, por otra, la animación mediante la técnica de la pixilación de las expresiones reales que, por guardar coherencia con la historia, se realizarán a una mujer africana.

Internamente, la Cabra está diseñada con un esqueleto de alambre que va desde los cuernos hasta la cola, a modo de columna vertebral, que permite articular al animal. Por otra parte tenemos las patas y los pelos, los cuales tienen una estructura interior de alambre que facilita su manipulación y contribuye, junto con las expresiones, a naturalizar el movimiento del animal. Externamente, vemos dos texturas: pana beig para la piel y pana jaspeada en tonos más oscuros para el pelaje. Esta segunda tela es la que comparten la Cabra y Gundo, que tiene también el pelo así.

Diseño Cabra sin pelos

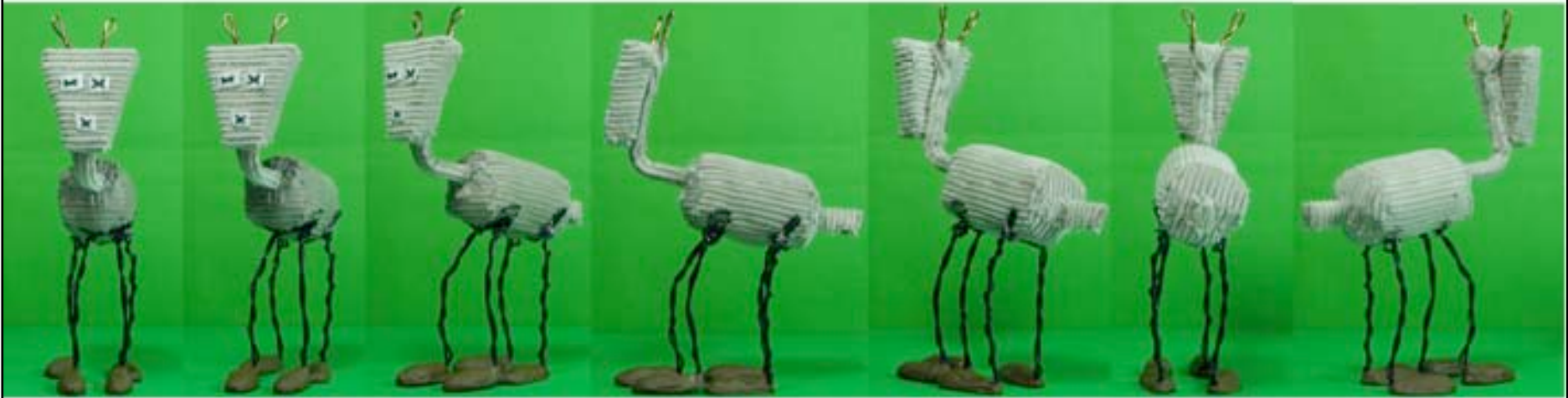


Figura 14. Diseño cabra sin pelos. *La chèvre et Bataman.*



Figura 15. Diseño cabra con pelos. *La chèvre et Bataman.*

Gundo es una joven chica maliense, esbelta, delgada. Llamen especialmente la atención sus ojos (los mismos que los de la Cabra). Se ha convertido en mujer gracias a un conjuro por estar con Bataman. Su nombre, precisamente, significa 'secreto', el que guardan ella⁷ y el Marabú. Será feliz a su lado. Su único sufrimiento es que no puede atravesar ningún río, de lo contrario, volvería a ser cabra.

De estructura de alambre, Gundo es un personaje totalmente articulado. Piernas, brazos, manos, dedos con esqueleto flexible para recrear lo más fielmente posible los movimientos de una mujer. Se trata de un muñeco de 25 x 5'5 cm. forrado de tela. Su pelo y el de la Cabra, como ya se ha dicho más arriba, son comunes con el objetivo de que el espectador los reconozca y relacione. Del mismo modo, que sus expresiones y las del animal pertenecen a una misma mujer. Mediante la variante del *stop motion*, la pixilación, se realizarán series de fotografías a una mujer africana real mientras reproduce los gestos que debieran expresar los personajes. Posteriormente, se compondrán con las imágenes resultantes de la animación *stop motion* de los muñecos. Su vestuario (pañuelo y vestido) se ha confeccionado acorde con la cultura a la que pertenece –la africana- ayudando en la correcta contextualización espacial de la historia. Hay que tener en cuenta que el estilo naïf de los fondos hace que no puedan ubicarse en un espacio concreto (son en algunos casos recreaciones abstractas) y, el hecho de que los personajes tengan la piel negra y que su vestuario se aproxime al que usualmente visten estas gentes, nos permite, cuanto menos, localizar la historia en un país africano.

⁷ Siguiendo con la clasificación de los roles que adquieren los personajes en los cuentos maravillosos realizada por R.M. Vollkov, Gundo sería la víctima de un encantamiento.



Figura 16. Diseño Gundo. *La chèvre et Bataman.*



Figura 17. Diseño Gundo. Pruebas atrezzo y movimientos. *La chèvre et Bataman*

Bataman es un joven maliense, muy trabajador y admirado. Su carácter y su físico han hecho que incluso una cabra se enamore de él. Pese a que al principio del cortometraje actúa como un antagonista, ha rechazado a la Cebra con la que, en un primer momento, podría haberse identificado el espectador. Posteriormente, su papel en la historia pasa a ser positivo, situándose al lado de la protagonista. Si no hubiese sido por Bataman, este cuento como tal no tendría sentido. Él es quien motiva la transformación de la Cebra en Gundo y quien, al final, se sorprende junto con el espectador de la transformación de la chica en Cebra.

Al igual que Gundo, es un personaje completamente articulado. Su fisonomía es similar a la de la joven.



Figura 18. Bataman. *La chèvre et Bataman.*



Figura 19. Diseño Bataman. *La chèvre et Bataman.*

Deberíamos incluir en este apartado a las flores que aparecen en la secuencia del conjuro y que nos ayudan, a través de una metáfora, a representar la condición que acepta la Cabra al transformarse en Gundo. Tenemos, en este sentido, dos personajes más, una flor que hemos nombrado como **Flor colorida** -es la que representa a Gundo- y otra, que llamaremos **Flor cabra**-es el animal.



Figura 20. Flor Cabra y Flor Gundo. *La chèvre et Bataman*.

Ambas flores tienen igual forma y lo que las diferencia es su textura. En el fondo representan a un mismo interior –el de la Cabra- pese a que su apariencia física es distinta –Cabra / Gundo-. La flor colorida nos remite con su textura cargada de color a la alegría con la que vive Gundo al poder estar con Bataman. En cambio, los colores apagados de la flor cabra –que se corresponden con las texturas empleadas en el diseño del muñeco- se asocian con su tristeza por seguir siendo animal. Quedará de manifiesto que la flor cabra es una metáfora del animal cuando le aparecen los ojos y la boca que ya habíamos visto en la Cabra y, a nivel de audio, escuchemos un balido.

3a.3. DISEÑO DE LOS ESCENARIOS

Uno de los puntos clave en la realización del cortometraje está en la escenografía. El estilo que se ha perseguido pretende combinar lo manual, lo orgánico, lo natural con lo puramente digital y hacer que, de esta convivencia, resulte un producto completo con gran carga significativa desde el punto de vista semiótico.

La hipótesis que defendemos se centra precisamente en demostrar la importancia que los recursos narrativos, en especial la escenografía, tienen en la narración audiovisual.

Los elementos que constituyen los fondos y los decorados donde se mueven los personajes mezclan texturas orgánicas, procedentes de la naturaleza, como pueden ser las cuerdas, esparto, semillas, legumbres, hojas naturales, papeles reciclados, madera, etc. con otras que nacen directamente de la tecnología.

La integración figura y fondo ha sido el objetivo a alcanzar para conseguir una perfecta armonía en el espacio profílmico. Adelantar que, todos los personajes han sido grabados en croma y en la fase de postproducción ha sido donde se ha llevado a cabo la integración de todos los elementos que componen la imagen final.

El **estilo naif** podría ser una referencia directa en cuanto al diseño de los escenarios. Este estilo pictórico que nace en Francia en el siglo XIX con artistas como Henri Rousseau (1844-1910), el 'aduanero', alude a la ingenuidad y espontaneidad. Se trata de una corriente artística seguida por genios autodidactas que centran su atención en el uso de colores fuertes, contrastados, brillantes y que, ajenos a grandes conocimientos técnicos, no hacen un uso correcto de la perspectiva, intentando alejarse de los convencionalismos. Resultan obras donde se aprecia pintura detallista, minuciosa y de gran potencia expresiva.

A continuación tenemos unos ejemplos en los que podemos ver la relación directa del estilo naif en *La chèvre et Bataman*.



Figura 21. *Mujer paseando en un bosque exótico*, Henri Rousseau, 1905.



Figura 22. Ejemplo escenografía naif. *La chèvre et Bataman*.

No obstante, podríamos decir que tenemos dos tipos de fondos: los puramente naif en los que no ubicamos a los protagonistas en un espacio real, directamente reconocible y comparable con la realidad; y, los que persiguen una contextualización espacial.

Dentro del primer grupo encontramos, por ejemplo, la escena D -donde tiene lugar el conjuro- o la E -donde Bataman da una flor a Gundo-.



Figura 23. Escenario secuencia D, *La chèvre et Bataman*.



Figura 24. Escenario secuencia E, *La chèvre et Bataman*.

En ninguno de los dos casos se pretende que el escenario robe importancia a los personajes y, por tanto, se da mayor libertad en la creación de los espacios. No existen límites geográficos, la acción puede desarrollarse en cualquier lugar.

Ahora bien, sí hay escenarios en los que importa ubicar a los personajes como por ejemplo en la escena inicial o en la final—para contextualizar— y es, en esos casos, en los que se ha optado por crear cierta idea de perspectiva.



Figura 25. Escenario secuencia B,
La chèvre et Bataman.



Figura 26. Escenario secuencia I,
La chèvre et Bataman.

Es importante en la escena final mostrar un río que divida en dos la imagen para acentuar la distancia que separa a Bataman de Gundo. El río es una amenaza para la chica, un límite que la aparta del joven, un cambio en definitiva. Es el elemento crucial de la leyenda que explica el porqué, según la cultura maliense, las cabras temen al agua. Por ello, tiene esa presencia en el escenario final.

La corriente artística que se basa en la materia investigando con su potencial estético, el llamado **arte matérico**, es otro de los referentes en los que se sustenta la configuración de los fondos. Esta tendencia estilística es contraria a la abstracción del arte conceptual y de la geometría perfecta. Son base de sus creaciones elementos como la arena, la madera, el serrín, el vidrio, etc. Los artistas actúan sobre la obra pero, la obra en sí por sus texturas ya transmite significado. El colorido puede ser muy variado.

Destaca la figura de Svankmajer (Praga, 1934) como artista matérico y animador. En sus obras utiliza materia muy dispar que puede llegar a ser, incluso,

desagradable por su extravagancia. Realiza películas en *stop motion* con máquinas, figuras de arcilla, muñecas antiguas, esqueletos de animales, vegetales, carne, entre otras muchas cosas. Cabría mencionar su cortometraje *Dimensions of dialogue* (1982) pieza integrada por tres actos, en cada uno de los cuales se exponen situaciones alegóricas de la imposibilidad de consenso y acuerdo en los intercambios simbólicos humanos. Destaca la escena en la que unos cuerpos humanos de arcilla se funden en una masa hasta perder su forma original pero, sin perder en ningún momento expresividad. Los cuerpos juegan con sus volúmenes y se forman y deforman reproduciendo un diálogo sin utilizar la palabra. Es evidente en este cortometraje, que supone sólo un ejemplo en la obra de este genial artista, la capacidad de la materia y del lenguaje audiovisual para expresar hechos surrealistas y llegar a conseguir que el espectador interprete lo que ha visto. Sería otro tema de análisis si esa interpretación corresponde con el mensaje o la experiencia que el artista pretendía difundir.

Svankmajer ha sido un modelo de inspiración para cineastas como los hermanos Quay So Tim burton, del que ya se ha hablado.



Figuras 27 y 28, Ejemplo de arte matérico en el cine. *Dimensions of Dialogue*, Svankmajer, 1982.

Concretamente, en la realización de la escenografía del cortometraje en el que se sustenta esta tesina, se han empleado materiales como: cuerdas de distintos tipos, esparto, telas, maderas, frutos secos –pistachos, nueces-, semillas, legumbres – arroz de varias clases, lentejas-, arena, especias –pimentón, curry, cominos, orégano-, pasta, etc. Todos con particularidades en cuanto a sus formas y colores que han enriquecido la estética. Como se ha visto en Svankmajer, la materia orgánica de por sí ya dice mucho, tiene un pasado, es simbólica en esencia y hace

posibles nuevas experiencias sensoriales. En este caso, se quiere transmitir la sensación de artesanía -en cuanto manufactura se refiere el término- contraponiéndolo con lo digital. Por un lado, lo matérico representaría a la cultura africana y por otro, lo digital a la occidental por su avance en cuanto a tecnologías. Pero, además, cabe remarcar que gracias a la digitalización de algunos materiales provenientes de la región de Mali, básicamente fotografías de tejidos, algunos elementos originariamente naturales han sido la base de diseños para la escenografía realizados íntegramente por ordenador –como en el caso del Marabú.



Figura 29. Retal de tela de Mali.

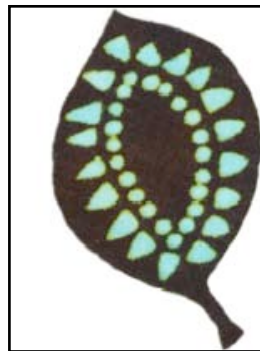


Figura 30. Ejemplo elemento digital creado a partir de textura natural.

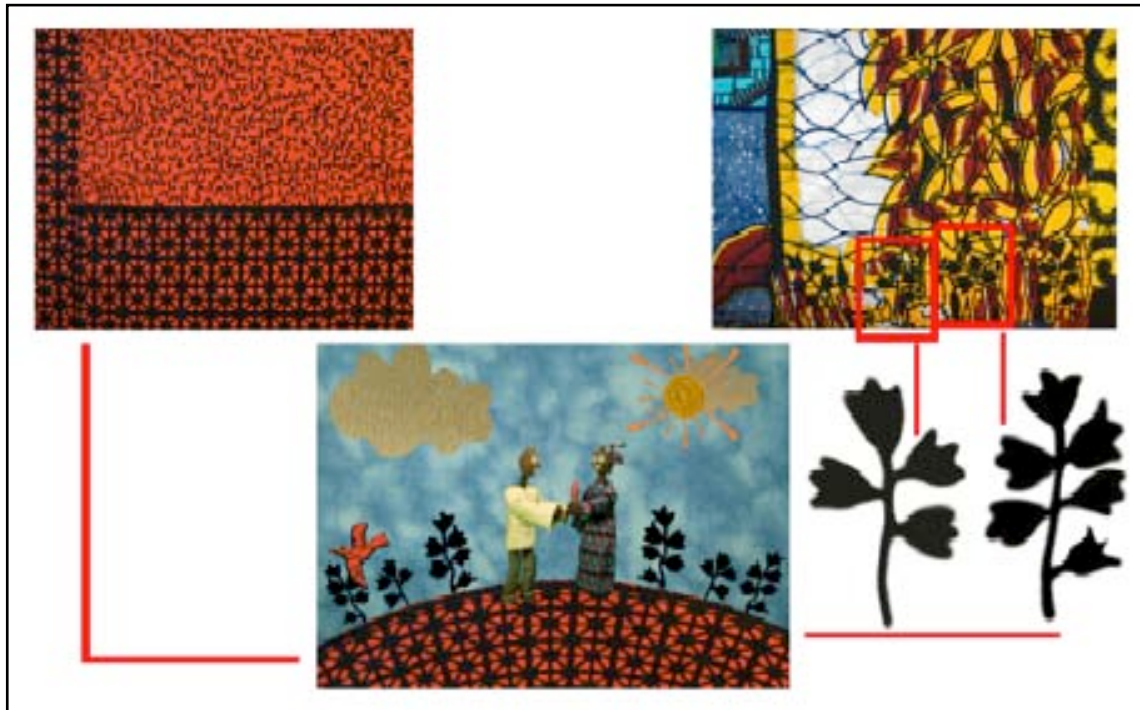


Figura 31. Ejemplo de composición digital a partir de retales procedentes de Mali.

Pero, también ha habido elementos diseñados manualmente para el cortometraje. Se ha querido dar volumen a algunos elementos. Veamos cuáles han sido:



Figura 32. Sol, rayo y luna. *La chèvre et Bataman*

Para la realización tanto del sol como de la luna se ha utilizado una estructura de alambre que se ha forrado de lana amarilla –en el caso del sol- y azul –para la luna-. Además, se ha realizado un rayo, siguiendo la misma técnica, que ampliará las posibilidades de la animación del Sol que se llevará a cabo digitalmente.

Otro de los elementos diseñados para completar los escenarios han sido los árboles. Partiendo de una única estructura de cinco ramas con cuerpo de alamabre y piel de distintos tipos de cuerdas, se han creado digitalmente una amplia variedad de árboles con diferentes tonalidades para poderse integrar en los fondos. La estética final podría vincularse a la perseguida por Tim Burton.

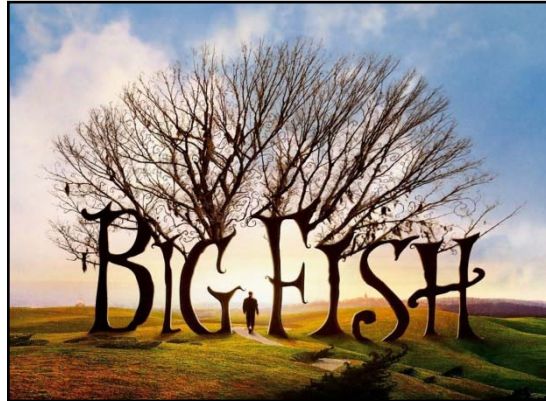


Figura 33. Ejemplo de estética de la escenografía de Tim Burton en *Big Fish* - detalle del árbol- , Tim Burton, 2003.



Figura 34. Árbol de cuerda. *La chèvre et Bataman*.



Figura 35. Plantilla de árboles forma 3. *La chèvre et Bataman*.

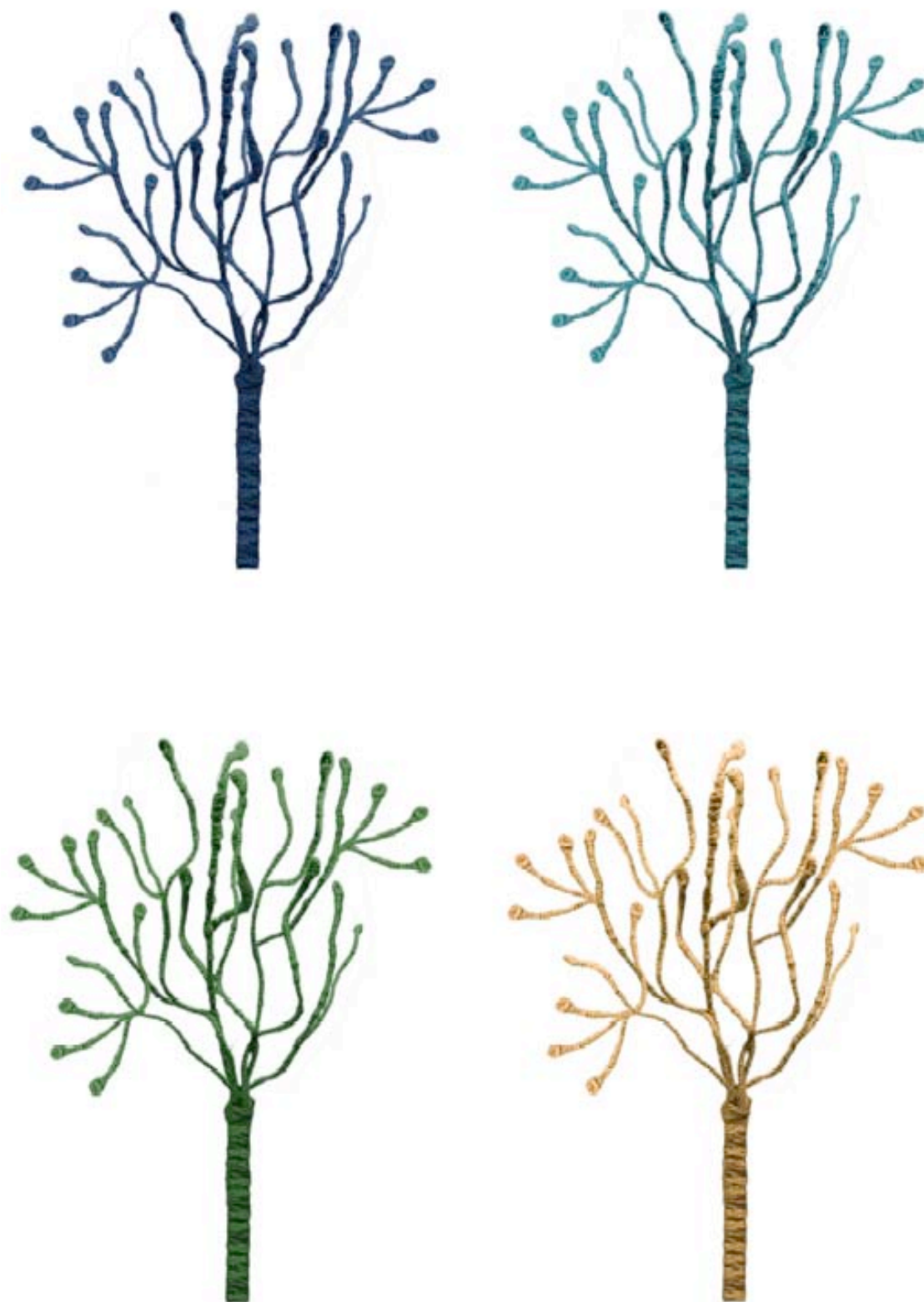


Figura 36. Plantilla de árboles forma 2. *La chèvre et Bataman.*

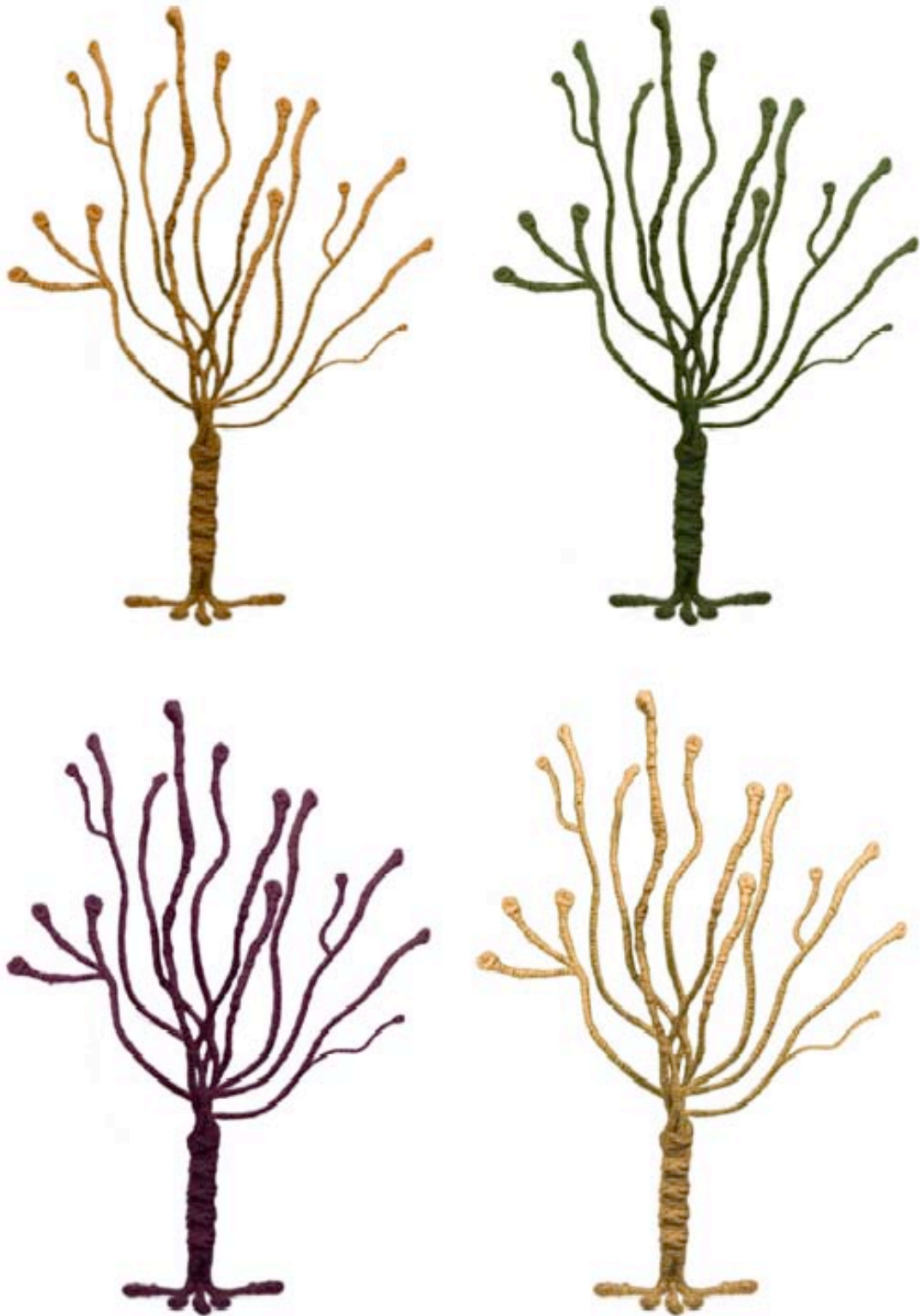


Figura 37. Plantilla de árboles forma 3. *La chèvre et Bataman.*



Figura 38. Diseño de cabañas. *La chèvre et Bataman.*

Para el escenario inicial en el que se pretende representar un poblado de Mali que contextualice la historia, se han realizado diversos modelos de cabañas. Finalmente, se ha optado por uno de los diseños y, al igual que con los árboles, se han realizado réplicas para completar la escena. Tras un sencillo trabajo de postproducción basado principalmente en el retoque de color, se ha generado una estampa con diferentes modelos de cabañas.

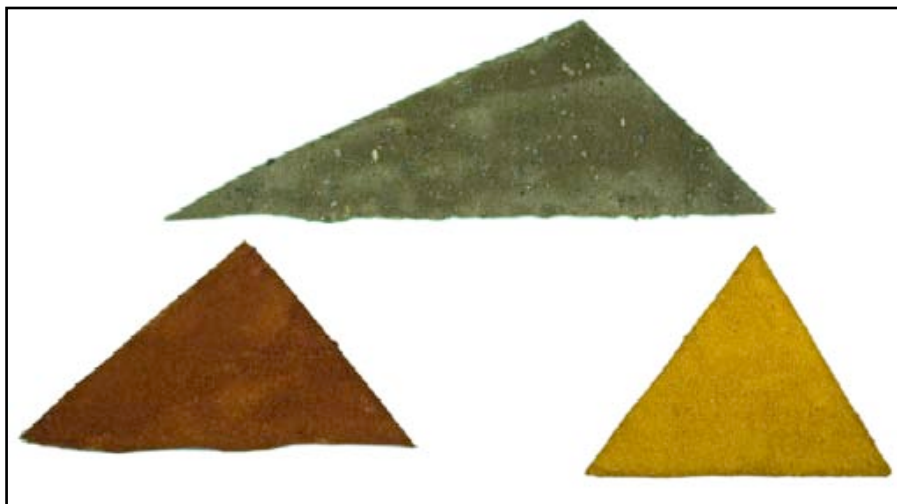


Figura 39. Diseño de montañas con especias (pimentón arena y curry).

La chèvre et Bataman.

Las montañas tienen la función de generar perspectiva. Se utilizan sobre todo en los escenarios en los que se pretende recrear escenarios amplios. Se han realizado hasta un total de seis montañas con elementos como: café soluble, arena, pimentón, curry, tela. De todas ellas, estas son unas muestras. Su textura y, sobre todo, sus colores son sus principales rasgos.



Figura 40. Detalle de la mecedora. *La chèvre et Bataman*.

Su función es proyectar sobre un fondo –el de los créditos- una simbología, como ya hemos explicado. Es un elemento de la escenografía muy importante y que hay que cuidar. Su realización ha sido muy minuciosa. Es otro de los elementos que pensamos que por su estilizada figura así como, sus remates arqueados se aproxima a la estética timburniana.

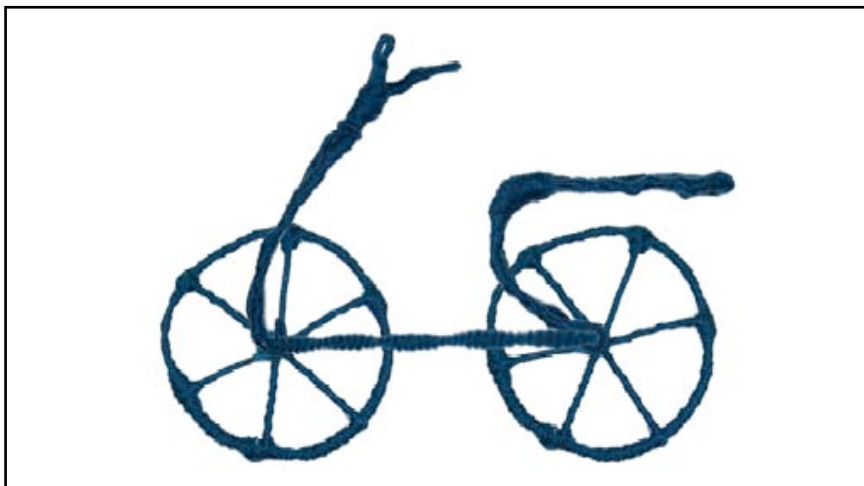


Figura 41. Diseño de la bicicleta. *La chèvre et Bataman*.

Es un elemento que aportará dinamismo en la narración. Aparecerá en las secuencias Fy H. Se trata de un grupo de piezas realizadas individualmente a partir

de alambre moldeado y forrado de lana azul. Rueda delantera, rueda trasera, sillín, volante, que se han digitalizado y puesto a punto para el ensamblaje final que se realizará en postproducción. Es un vehículo que se ha animado digitalmente.



**Figura 42. Diseño de escenarios,
base para la secuencias F y H.
*La chèvre et Bataman.***

El fondo de la secuencia F y H se ha realizado manualmente. Es el ejemplo más visible de arte matérico en el cortometraje. Los elementos base que se han utilizado en su diseño son: espaguetis integrales, espaguetis de trigo, lentejas, diferentes tipos de telas, cáscaras de pistachos... Todos con volúmenes y texturas muy particulares que configuran un paisaje imaginario sobre el que Bataman y Gundo realizan un paseo en bici.

El género de la animación y, más aún, el de la fantasía permiten representar historias alejadas de la realidad. Por ello, debemos ser conscientes de que cada elemento que aparece en la imagen forma parte de ella y se tiene que cuidar hasta el más mínimo detalle para que, en conjunto, el resultado sea satisfactorio. Las técnicas de postproducción de las que disponemos permiten hacerlo y debemos sacarles el máximo partido.

3a.4. GUIÓN TÉCNICO

SECUENCIA	PLANO	ENCUADRE	ACCIÓN	AUDIO	TIEMPO
A_ Créditos iniciales	a1	Panorámica horizontal	Las letras colgadas de los árboles se desplazarán, acompañadas de la panorámica, como llevadas por el viento y formarán, finalmente, el nombre del cortometraje <i>La chèvre et Bataman</i> .		16''05
B_Inicial/Exterior/Día	b1	PG del poblado	Amanece un nuevo día, desaparece la Luna y sale el SOL. Aparecen unas cabras.		52''
	b2	PD SOL	SOL radiante		4''12
	b3	PEnteroBataman	BATAMAN trabaja		2''13

	b4	PSubjBataman	Cosecha		1''10
	b5	PEnteroBataman	BATAMAN trabaja		2''08
	b6	PSubjBataman	Cosecha		2''22
	b7	PEnteroBataman	BATAMAN trabaja y aparece la CABRA		1''11
	b8	PP Cabra	La CABRA intenta seducirlo y le lanza un beso al aire		2''08
	b9	PEnteroBataman y Cabra	La CABRA se aproxima a BATAMAN reclamando su atención. Pasa volando el MARABÚ que es testigo de la escena		2''13
	b10	PP Cabra	La CABRA insiste con sus besos		2''08
	b11	PEnteroBataman y Cabra	BATAMAN se marcha dejando sola a la CABRA		3''05

	b12	PP Cabra	La CABRA rompe a llorar	2''21
C_Transición1/Exterior/Atardece	c1	PG Campos	Se encogen los rayos del SOL y desaparece. Aparece la LUNA	10''
D_Conjuro/Exterior/Noche	d1	PG La CABRA SENTADA de FRENTE	La CABRA está muy triste y sola. Lloro	2''
	d2	PD Estrellas	ESTRELLAS parpadean	2''24
	d3	PG Cabra	Oye algo fuera de campo. Se levanta desconcertada. La CABRA de frente mira hacia los lados (primero derecha–movimiento acompañado de un gesto de enfado con la boca hacia la izquierda-, después a la inversa). Aparece el MARABÚ. La CABRA rompe a llorar. El MARABÚ desaparece de campo. Volverá volando para robarle un pelo a la CABRA y realizar un conjuro. Sacude el pelo y	15''09

			transforma a la cabra en una FLOR COLORIDA.		
	d4	PG Conjuro	Unas bolitas de papel formarán unas ondas que representarán un río. De él sale un pez (grafismo) dando un salto. Unas gotas de agua (también en grafismo) acompañan el movimiento del pez que desaparece de plano. Aparece la FLOR COLORIDA reproduciendo la trayectoria que seguiría la pierna de la chica si fuese a atravesar el río. La flor se hundirá y emergerá en su lugar una FLOR CABRA a la que le saldrán por encadenado expresiones	Balido de la Flor cabra	17''22
e_Flor/Exterior/Día	e1	PG	GUNDO está acicalándose y entretenida con unas flores. BATAMAN que la ve, decide regalarle una flor. Ella se sorprende y alegra. Los jóvenes comienzan una relación. El MARABÚ los ve.		11''12
F_Bicicleta/Exterior/Día	f1	PG	BATAMAN y GUNDO dan un paseo en bici. El MARABÚ, reposado en un árbol, presencia la		4''08

			escena		
G_Pulsera/Exterior/Día	g1	PG	GUNDO está cogiendo frutos de un árbol y se agacha para dejarlos en un cesto		2''20
	g2	PSUBJETIVO Gundo	La cesta se va llenando		2''07
	g3	PG	GUNDO continúa su trabajo		8''01
	g4	PSubjGundo	La cesta se llena		2''07
	g5	PG	GUNDO continúa recogiendo frutos cuando BATAMAN aparece detrás y le tapa los ojos para darle una sorpresa. GUNDO toca las manos de BATAMAN. Se gira para comprobar que es él. BATAMAN le enseña una pulsera y se la pone		8''03
		TRANSICIÓN	Pasa el Marabú en primer plano y cubre la escena		5''14

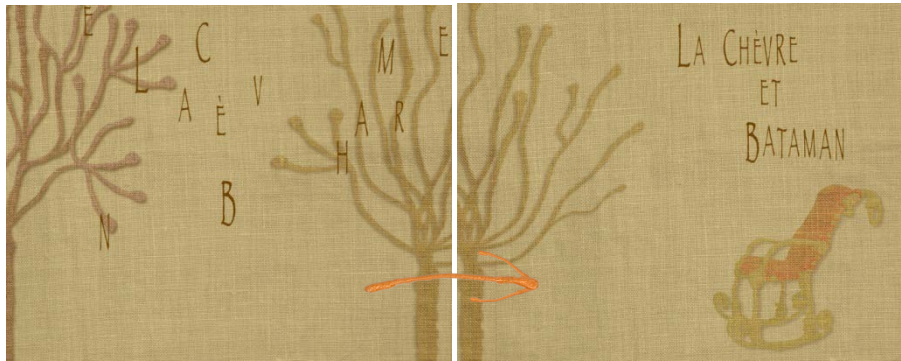
	g6	PD Manos Gundo y Bataman	Zoom out hasta PG dónde descubrimos a GUNDO y BATAMAN en un nuevo escenario. Se han casado	8''07
H_Bicicleta2/Exterior/Noche	h1	PG	Cae hoja del árbol que ha envejecido. Se atardece y el SOL da paso a la LUNA, cambia la luz. BATAMAN y GUNDO van en bici – recorrido a la inversa-. GUNDO va de espaldas y nos permite ver a su bebe, a quien trata de calmar.	14''11
I_Final/Exterior/Día	i1	PG	BATAMAN camina, va delante y atraviesa el río. GUNDO se detiene cuando llega a la orilla. El chico, al ver que ella se ha quedado detrás, la anima a pasar.	7''05
	i2	PD Mano Bataman	La anima a pasar	5''21
	i3	PG	BATAMAN la anima pero ella no se atreve a cruzar. Acompaña el gesto con una mirada y una sonrisa de calma.	1''24

	i4	FLASHBACK	GUNDO recuerda el conjuro Plano d4 con tratamiento de color de la imagen		7"06
	i5	PP Gundo	GUNDO con expresión de desconcierto		1"24
	i6	PD Conjuro	FLOR COLORIDA en el conjuro con expresiones		2"
	i7	PG	BATAMAN se sorprende cuando en el lugar donde estaba GUNDO aparece una cabra. Se lleva las manos a la cabeza		2"
	i8	PEntero Cabra	Rostro de decepción y desubicación al volver a su estado original: cabra!		1"20
	i9	PP Bataman	BATAMAN no da crédito, alucina		1"24
	i10	PG	Plano de relación BATAMAN / CABRA		3"05

J_Créditos finales		PG	Sobre el mismo fondo donde se había formado el título del cortometraje al inicio, se forma la leyenda: <i>La légenddit que c'est à l'origine que les chèvresaientpeur de l'eau</i>		
--------------------	--	----	--	--	--

3a.5. STORY BOARD

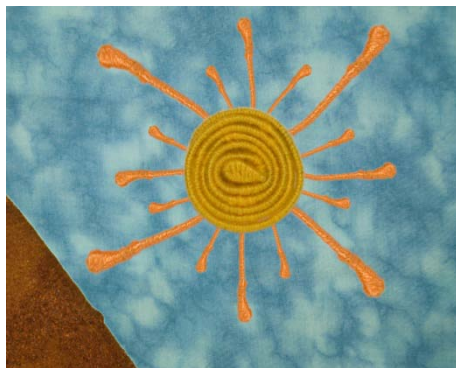
STORY BOARD La chèvre et Bataman



a1. Travelling



b1. PG del poblado



b2.PD sol



b3. PEntero Bataman



b4. PSubj Bataman



b5. PEntero Bataman



b6.PSubjBataman



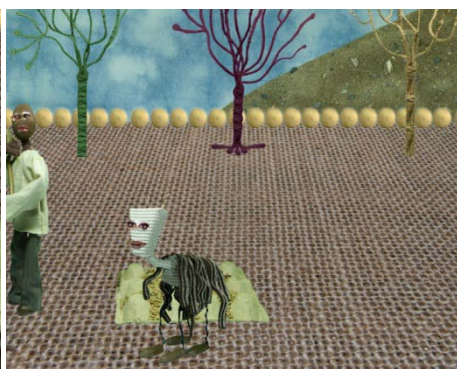
b7. PEntero Bataman / Cabra



b8. PP Cabrab9. PEntero Bataman / Cabra



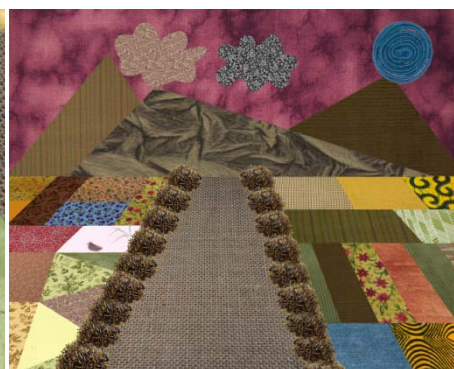
b10. PP Cabra



b11. PEnteroBataman / Cabra



b12.PP Cabra



c1. PG Campos



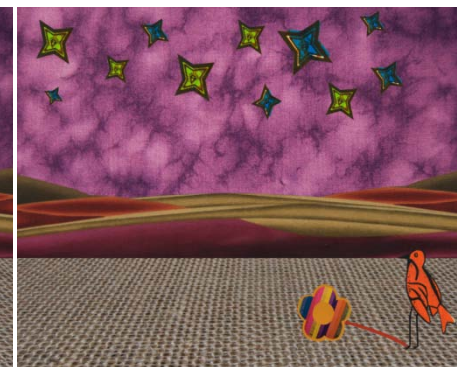
d1.PG La CABRA



d2.PD Estrellas



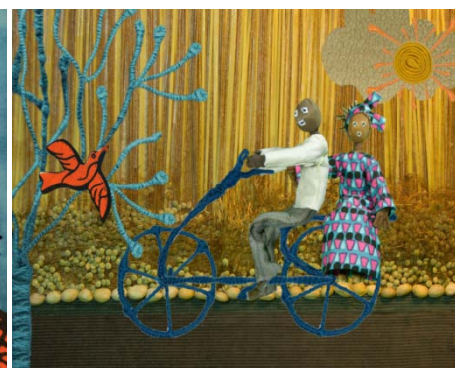
d3.PG



d4. PG Conjuro



e1.PG



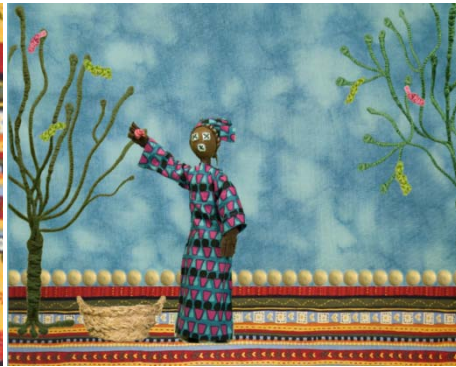
f1.PG



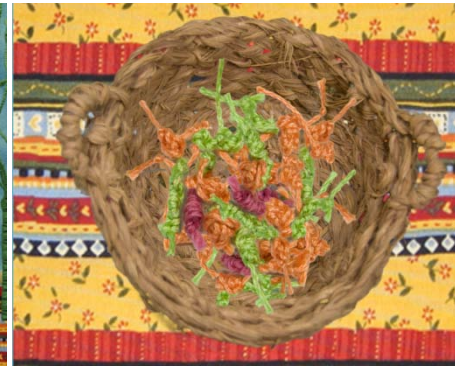
g1.PG



g2. PSubj Gundo



g3.PG



g.4 PSubj Gundo



g5.PG



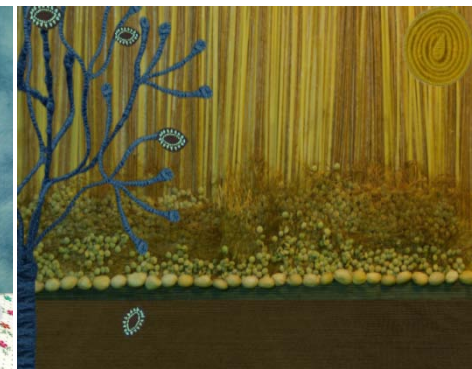
TRANSICIÓN (mov. diagonal)



g6. ZOOM OUT de PD manos a PG Bataman y Gundo



h1. PG





h1. PG



i1. PG



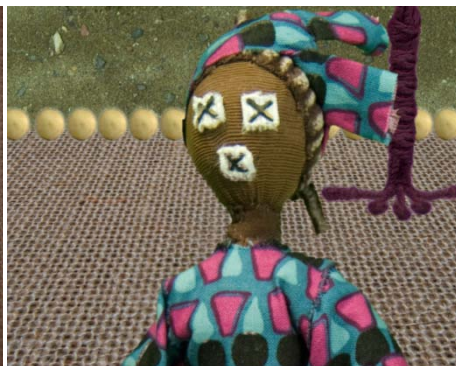
i2. PD manos Bataman



i3. PG



i4. FLASHBACK



i5. PP Gundo



i6. PD Cconjuro



i7. PG



i.8 PEntero Cabra



i.9 PP Bataman



i10. PG



j. PG

3.b. PRODUCCIÓN

La producción ha sido un proceso lento y no siempre satisfactorio. La animación mediante *stop motion* es un proceso muy tedioso al cual había que sumar la realización en croma.

Cualquier movimiento del personaje fuera de nuestro control ha supuesto volver a repetir la toma. Teniendo en cuenta que los muñecos construidos para este cortometraje no son profesionales, aunque se han realizado cuidando al máximo los detalles, es evidente que la grabación no ha sido nada fácil. Además, a pesar de que se ha intentado animar muy sutilmente los muñecos, el movimiento de los personajes, finalmente, no es lo fluido que nos hubiese gustado. Sin embargo, pensamos que funciona. Hay determinadas escenas como, por ejemplo, la de la bici en la que el pedaleo de Bataman se ajusta bastante a la realidad. En esta escena en concreto, para explotar al máximo las posibilidades que nos ofrece el croma, se ha grabado cada parte del cuerpo del personaje individualmente. Esto es: pierna1, pierna2, cuerpo + brazo1 y, brazo2 de Bataman. Al diseñar la bicicleta ya se habían preparado las piezas que la componen individualmente para facilitar el trabajo de la postproducción de todos los elementos.



Figuras 43 y 44. Ejemplo de utilización de peanas en el rodaje. Escena
La chèvre et Bataman.

La grabación en croma ha sido una técnica gracias a la cual se han podido poner en práctica las nociones aprendidas a lo largo del Máster en cuanto a la eliminación de fondos. Ha supuesto una solución rápida que nos ha permitido tener total libertad para ubicar en el espacio a los muñecos.



Figura 45. Ejemplo de animación de una secuencia en *stop motion*. Bataman camina. *La chèvre et Bataman*.

El rodaje, pese a todos los problemas surgidos, ha sido una experiencia de provecho en la que se ha hecho patente la dificultad que entraña dotar de vida a elementos que no la tienen por naturaleza. Además, nos ha permitido experimentar tratando de facilitar el trabajo de postproducción posterior.



Figura 46. Pruebas de animación de la Cabra. *La chèvre et Bataman*.

3.c. POSTPRODUCCIÓN

La realización de este cortometraje ha intentado explotar al máximo los recursos aprendidos a lo largo del Máster en aplicaciones como Illustrator, Photoshop y AfterEffects.

Pese a que nos encontramos ante un producto inacabado puesto que pertenece a un proyecto que a día de hoy aún está en fase de desarrollo, podemos ver ya el estilo audiovisual que adquirirá la pieza final acabada.

El trabajo principal en cuanto a la postproducción residía en la integración de todas las fuentes de imagen de las que disponíamos (personajes, fondos, atrezzo), tratando de que, en conjunto, resultase una escena totalmente creíble. Hacer que los elementos, que habían sido grabados individualmente, actuasen como un todo en el que figura y fondo avanzasen de la mano.

Las herramientas de las que nos hemos valido en la fase de postproducción de este cortometraje han sido las siguientes:

Eliminación de croma

Ha sido un proceso más complicado de lo que pensábamos iba a ser. En alguna ocasión, se ha producido contaminación del croma en el vestuario de los personajes principales y se ha tenido que recurrir a cromar escenas completas de una forma manual, con Photoshop, tratando de salvar los brutos de las animaciones ya realizadas. No obstante, ha supuesto un trabajo gratificante puesto que nos ha permitido llevar a cabo una labor de postproducción delicada que ha dado buenos resultados.

En general, la utilización del croma ha sido muy positiva.

Trackeo, rastreo de movimiento y fotomontaje

Los personajes, como ya hemos explicado, adoptarán expresiones pertenecientes a personas reales que se registrarán mediante la técnica de la pixilación. Para poder llevar a cabo la integración de las expresiones en los muñecos de trapo se les ha provisto de puntos de track. Posteriormente, registraremos el movimiento que sigan dichas marcas para poderse lo aplicar a los ojos y las bocas.

Actualmente, se han incluido a modo de ejemplo, algunas fotos fijas a los personajes para facilitar la comprensión de la historia. Como ya se ha dicho en anteriores apartados, las expresiones tienen una gran carga simbólica a la hora de relacionar a los personajes. Éstos ejemplos permiten ver en qué consistirá el trabajo de postproducción final.

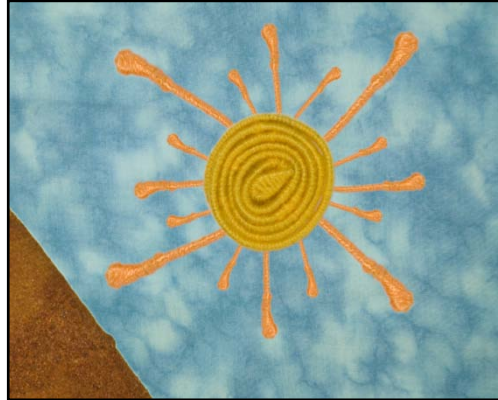


Figura 47. Detalle de la estética final. Ejemplo de rastreo de movimiento con puntos de track. *La chèvre et Bataman*.

Animación digital

Algunos ejemplos donde se ha llevado a cabo la animación puramente digital son:

Sol radiante



**Figura 48. Ejemplo de animación en After Effects,
*La chèvre et Bataman.***

Para ello, se han cromado la fotografías originales –sol y rayo- en Photoshop para poder controlar mejor los parámetros.

Posteriormente, se han duplicado los rayos para tener muchas réplicas a partir de un único rayo. Se quería representar el Sol africano y por ello, eran necesarios muchos rayos.

Se ha jugado con las propiedades básicas del AfterEffects: escala, posición, rotación hasta conseguir una animación viva, divertida y coherente con la acción real que quería representar.

Nubes y flores negras.



**Figura 49. Ejemplo de tratamiento de la imagen en Illustrator,
*La chèvre et Bataman.***

Las nubes y de las flores negras (**figura 31**) nacen en Illustrator.

En el caso de las nubes, se han diseñado y se les ha aplicado una textura mediante una máscara de recorte. Así se han llegado a diseñar hasta un total de 8 nubes, todas ellas de distintos tipos de tela. Desde el After, las hemos animado para que dotasen de vida a la escena en la que se integraban. Para ello nos hemos valido del wiggle en el atributo posición.

Las flores, por su parte, han sido calcadas a partir de un retal de tela procedente de Mali (figura 26), respetado así las formas. En AfterEffects, la *puppettool* ha permitido animarlas.

Pez y gotas de agua

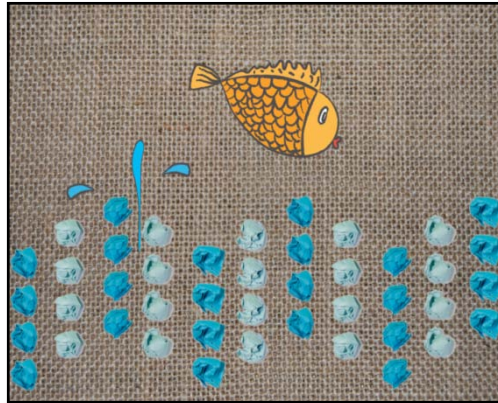


Figura 50. Ej. de animación de dibujos en Illustrator. *La chèvre et Bataman.*

Tanto el pez como las gotas de agua son ejemplos en los que se ha llevado a cabo la animación de dibujos tradicional pero, en formato digital. Esto es, se ha modificado cada frame en Illustrator mediante el uso de capas. Así, se ha conseguido un movimiento fluido de dichos elementos. Las gotas se agrandan y se empequeñecen reproduciendo el rebote del pez en el agua, acentuando su trayectoria. El pez mueve las escamas, los ojos y la boca exagerando el salto.

Parpadeo de las estrellas



Figura 51. Ej. de animación de recortes en Photoshop. *La chèvre et Bataman.*

Las estrellas son recortes de un retal procedente de Mali. Se han recortado sus formas en Photoshop y se han diseñado los ojos cerrados para que pudiesen reproducir el movimiento del parpadeo. Un montaje veloz de estos recortes da vida a los ojos de las estrellas.

Composición multicapas en la secuencia de la bici

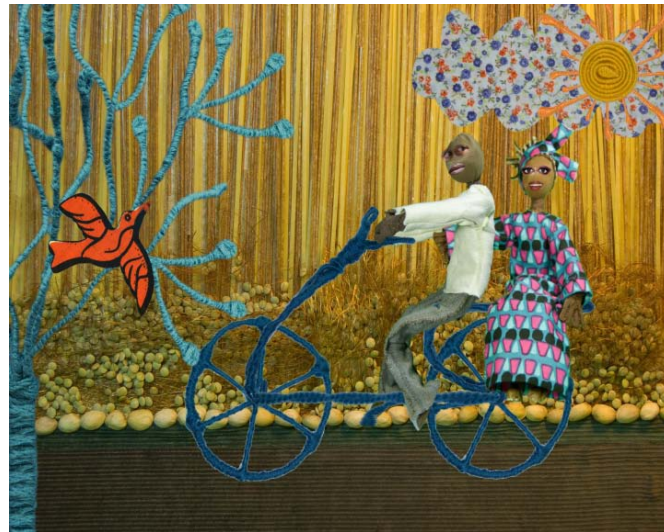


Figura 52. Ejemplo de composición multicapa. *La chèvre et Bataman*.

Esta escena, en concreto, esconde un arduo trabajo de postproducción en el que, para conseguir la imagen final ha habido que tratar muchas fuentes de imagen. La siguiente figura es sólo un ejemplo del trabajo de postproducción en el cuerpo de Bataman. Cada parte de su cuerpo se ha animado y grabado individualmente y en postproducción se deben unir.

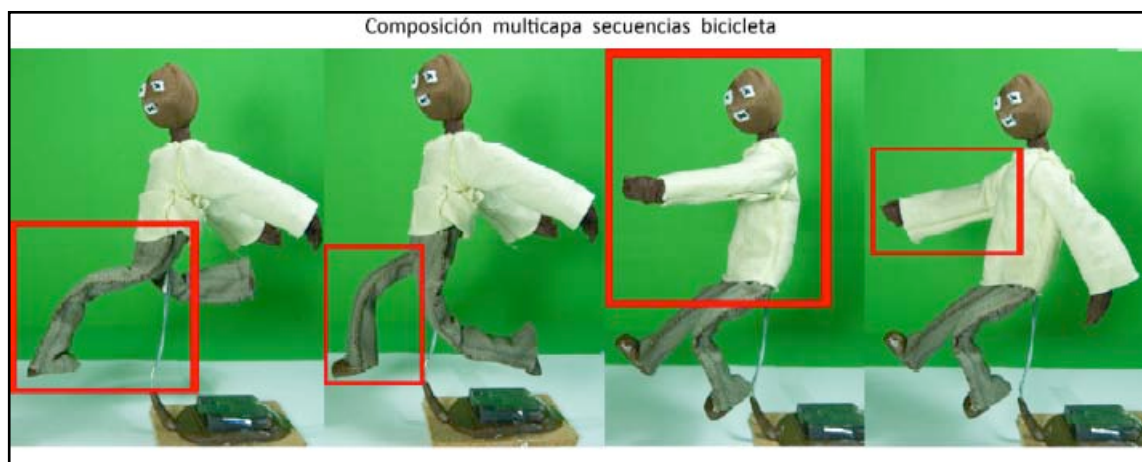


Figura 47. Rodaje secuencia pedaleo. *La chèvre et Bataman*.

A ello debemos sumar la bicicleta y Gundo. Una correcta ordenación de las capas y sincronía de los movimientos –tanto de Bataman como de las ruedas- dará la sensación de que los personajes mueven la bicicleta con el impulso de sus pies.

4. CONCLUSIONES

Como decíamos al inicio, las diferencias culturales entre la sociedad maliense y la española son evidentes y, dificultan ya de partida, la comprensión del cuento. Al fin y al cabo, el cortometraje que hemos realizado es una interpretación personal de una leyenda perteneciente a la tradición oral maliense. Por tanto, no tendría por qué ser fiel al cuento original.

Se ha demostrado, como nos planteábamos en la primera hipótesis, que el lenguaje audiovisual es un lenguaje universal.

Así mismo, la eficacia de la escenografía como recurso narrativo en esta adaptación audiovisual demuestra la segunda hipótesis que nos planteábamos al principio. Nos referimos a la capacidad que, consciente o inconscientemente, consigue remitirnos a recuerdos o transmitirnos sensaciones, emociones, etc. Todos los materiales que configuran la escenografía llevan consigo una serie de connotaciones. Por ejemplo, las telas malienses con sus colores y diseños nos remiten fácilmente a África. Los materiales reciclados o reutilizado, como es el caso de los cartones de los huevos utilizados como huerta en la escena inicial, nos pueden recordar al uso que normalmente le damos en la vida real y que contrasta con el que aquí se le da. Este tipo de elementos ya tienen connotaciones por ser lo que son (en un uso común y cotidiano) y por estar dónde están reubicados (en esta adaptación audiovisual) en contextos fuera de lo normal. Las obras de Svankmajer son un buen ejemplo, capaces de conseguir que el espectador sienta a través de sus creaciones a pesar de pertenecer, en su mayoría, al terreno de lo surrealista.

El espectador medio de cine tiene asimilado el lenguaje audiovisual y, en ocasiones, llega a ser un agente pasivo ante la gran pantalla. Debemos potenciar las capacidades de la imagen como medio de transmisión y entretenimiento para convertirlo en un espectador activo capaz de descifrar los códigos implícitos en la imagen. Nada en la escena es casual, todo tiene una intencionalidad. Se busca crear un entendimiento del mensaje entre el emisor y el receptor a través del lenguaje audiovisual. Es, en este sentido, en el que entendemos el lenguaje de la imagen en movimiento como universal.

Por último, me gustaría remarcar, a nivel personal, la satisfacción que ha supuesto el haber trabajado en un proyecto de cooperación cultural como Historias para compartir.

Quedan muchas investigaciones por hacer en el campo de la imagen. La experimentación permite llegar a desarrollar un lenguaje que, como hemos demostrado, tiene capacidad universal. Se convierte pues en una gran potencia con la que las diferentes culturas tienen la posibilidad de comunicarse. La imagen es lenguaje universal.

5. REFERENCIAS

5.a. BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ MARTÍNEZ, Teresa. *Aproximación a los cuentos iniciáticos Peul de Amadou HampatéBâ*. Universidad de Zaragoza.

BARRY, Vivienne. *ANIMACIÓN La magia en movimiento*. Editorial Peuhén. Chile, 2010. Consejo Nacional de la cultura y las artes. Fondo de fomento audiovisual.

BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Colección Biblioteca de bolsillo. Barcelona: Editorial Crítica, 2000.

BILBAO RICHTER, BERTHA, *De la narrativa ficcional a la producción audiovisual*.

CARRASCOSA, Cruz. *Los cuentos africanos sobre metamorfosis, o la frontera invisible entre realidad y ficción*. Universidad de Chieti-Pescara.

CHILLÓN, Albert. *La urdimbre mitopoética de la cultura mediática*. Revista Anàlisi, vol.24. 2000.

GALIANO LEÓN, Manuel. *Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación*.

PROPP, Vladimir. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos, 2000.

PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Colección de bolsillo. Madrid: fundamentos, 2000.

MARTÍN NÚÑEZ, *Representación en el cine de animación: reflexiones en torno al concepto de mimesis*. Jornades de foment de la investigació. Universitat Jaume Jaume I.

SANGRO COLÓN, Pedro. *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca, 2000.

5.b. FILMOGRAFÍA

Kiriku y la bruja (Kirikuet la sorcière). Animación. 1998. Francia, Bélgica, Luxemburgo. Dir. Michel Ocelot.

Kiriku y las bestias salvajes. Animación. 2005. Francia. Michel Ocelot, Bénédicte Galup.

Persépolis. Animación. 2007. Francia. Dir. Marjane Satrapi y Vicent Parouud.

Los mundos de Coraline. Animación. 2009. Estados Unidos. Dir. Henry Selick.

A short lovestory. Animación. 2008. Dir.: Carlos Lascano.

La leyenda del espantapájaros. Animación. 2005. Dir.: Carlos Lascano.

J'aipas le temps. Videoclip. Dir.: Carlos Lascano.

Up, Animación. 2009, Estados Unidos. Dir.: Peter Docter.

5.c. WEBS

Real Academia de la Lengua Española

[<http://www.rae.es/rae.html>]

El cine de animación

[<http://www.uhu.es/cine.educacion>]

5.d. CONFERENCIAS

Conferencia Grangel Studio en el Instituto Valenciano del Audiovisual y la Cinematografía Ricardo Muñoz Suay, Día Internacional de la Animación.