



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

CAMPUS DE **GANDIA**

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

"Mi corazón es patio", versos de Marcos Ana: la animación
como recurso retórico en la videopoesía.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Postproducción Digital

AUTOR/A: Cortés Somavilla, Itsaso

Tutor/a: Lengua Lengua, Ismael

CURSO ACADÉMICO: 2024/2025

Resumen

Realización de una pieza audiovisual a través de los versos de Marcos Ana, en la que se utilizan técnicas de animación cuadro a cuadro y rotoscopia que, combinadas con animación digital, son utilizadas para plasmar en imagen varias estrofas de "Mi corazón es patio". Tomando como punto de partida la libertad creativa que ofrece la animación, se hace un recorrido por las diversas fases que llevan a la consecución de la obra, desde la inspiración hasta el producto final, en la que el lenguaje visual toma gran importancia para trasladar tanto el mensaje como la emoción.

Palabras clave: videopoesía, animación, rotoscopia, Marcos Ana

Summary

Production of an audiovisual piece based on the verses of Marcos Ana. The audiovisual piece uses frame-by-frame animation and rotoscoping techniques, combined with digital animation. These techniques are used to capture in image several verses of 'Mi corazón es patio'. Taking the creative freedom offered by animation as a starting point, a journey is made through the different phases that lead to the creation of the work, from inspiration to the final product, in which the visual language takes on great importance to convey both the message and the emotion.

Keywords: videopoetry, animation, rotoscoping, Marcos Ana

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Motivación	5
3. Objetivos	7
4. Metodología	8
5. Marco teórico	11
5.1 Marcos Ana y su obra	11
5.2 Videopoesía	13
5.2.1 Concepto y características	13
5.2.2 Origen y evolución de la disciplina	14
6. “Mi corazón es patio”: desarrollo del proyecto	16
7. Preproducción	17
7.1 Referencias	17
7.2 El poema	19
7.3 Guion técnico	22
7.4 Storyboard	27
7.5 Flujo de trabajo	27
8. Producción	29
8.1 Voz en off	29
8.2 Ilustración	30
8.3 Animación	35
8.3.1 Coherencia estética	36
8.3.2 Animación cuadro a cuadro	38

8.3.3 Rotoscopia.....	39
8.3.4 Integración de animaciones	43
9. Postproducción.....	45
9.1 Montaje.....	45
9.2 Edición de sonido	46
9.3 Exportación.....	48
10. Conclusiones.....	50
11. Referencias bibliográficas	52
ANEXO I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.....	55

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Máster se realiza en el marco del Máster en Postproducción Digital del Campus de Gandía de la Universidad Politécnica de Valencia. El tema del mismo ha sido elegido en base a dos factores: los medios disponibles para la autora y su vinculación emocional y creativa con el mismo.

Cabe destacar que este TFM se ha desarrollado lejos de las instalaciones de la Universidad, en consecuencia, la creatividad ha debido adaptarse a los límites materiales con los que se contaba: un ordenador y una tableta gráfica. Este hecho ha supuesto un reto que se ha afrontado con imaginación y perseverancia en cada una de las fases.

2. Motivación

La poesía no figura entre los hábitos de lectura más comunes de las nuevas generaciones. Son pocas las personas jóvenes que se acerquen a este género de forma regular o que conozcan autoras y autores más allá de los estudiados en la educación secundaria.

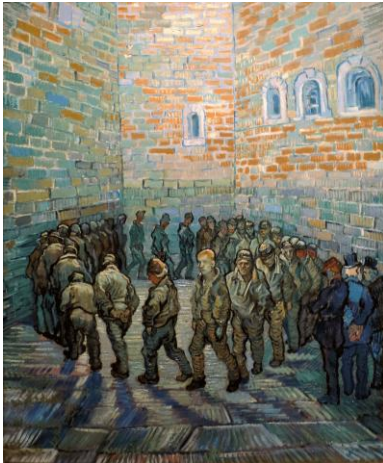
Sin embargo, para quienes logran establecer un vínculo con la poesía, esta puede convertirse en una experiencia profundamente transformadora, gracias a la intensidad emocional que transmite. Al igual que otras disciplinas artísticas como el cine o la música, la poesía se integra plenamente en el bagaje cultural de una persona, enriqueciéndolo y aportando nuevas herramientas para la creación.

Estas experiencias artísticas desempeñan un papel clave en todo proceso creativo. A través de ellas se configuran formas particulares de ver y entender el mundo, lo que permite establecer conexiones entre disciplinas, resignificando elementos ya existentes. Muchas expresiones artísticas contemporáneas se basan precisamente en este juego de referencias, rindiendo homenaje a obras anteriores o reinterpretándolas desde nuevas perspectivas.

Un ejemplo de esta dinámica es la forma en que la autora de este TFM conoció la obra de Marcos Ana. Fue a través de la música, de la mano del músico sevillano de rock Poncho K, en cuya canción *El ojo en el ladrillo* (2010) se recitan, hacia el final, los primeros versos del poema *Mi corazón es patio* (Ana, 2011).

Estos versos, cargados de simbolismo, siempre han remitido a quien escribe estas líneas a la escena del patio carcelario en la película *La naranja mecánica* (1971) de Stanley Kubrick.

Curiosamente, el propio Marcos Ana (2007) menciona que Rafael Alberti, amigo cercano del poeta, asociaba esos mismos versos a la pintura de Van Gogh en la que un grupo de presos camina en círculo dentro del patio de una prisión —*La ronda de los presos* (Van Gogh 1890)— obra que, de acuerdo con Ortiz y Piqueras (1995), sirvió como inspiración para la mencionada escena de Kubrick.



*Figura 1. La ronda de los presos
(Van Gogh, 1890)*



Figura 2. La naranja mecánica (Kubrick, 1971)

Este tipo de coincidencias pone en relieve cómo las influencias artísticas a las que las personas están expuestas a lo largo de su vida inciden en la manera de imaginar, crear o reinterpretar el mundo. De ahí que, a la hora de seleccionar un tema que vinculase a la autora emocional e intelectualmente, la idea surgiese en forma de imagen: la de unas siluetas girando en un patio con paredes de ladrillo, acompañadas por los versos de Marcos Ana.

3. Objetivos

El objetivo principal de este TFM, además de reivindicar la figura de Marcos Ana como poeta indispensable en la lucha por la libertad, es la de explorar la capacidad para resignificar cuando se trabaja sobre una obra existente, y cómo afecta en ello todo nuestro conocimiento artístico multidisciplinar.

En particular, se pretende investigar cómo la animación, entendida no solo como técnica visual sino también como recurso retórico, puede enriquecer la experiencia poética, de forma que la videopoesía compuesta sobre versos preexistentes puede amplificar la carga simbólica y emocional del poema original.

Existe una clara “tentativa de seducción a través de la emocionalidad de las imágenes” (Di Marchis, 2005), en el que la retórica no sólo se utiliza con el fin de persuadir al espectador, sino que se busca conmoverlo a través de la conjugación de imagen y sonido.

Se busca resignificar lo existente, vinculando la poesía de Ana con su vida y su contexto histórico, añadiendo matices y referencias a otras disciplinas artísticas, así como a lo publicado otros autores sobre su obra. En palabras de Speziale (2020), se trata de realizar un “aporte particular a la memoria colectiva de nuestra sociedad contemporánea” por medio de la videopoesía.

Por último, este trabajo también se plantea como una fórmula para acercar la obra de Marcos Ana a las nuevas generaciones, ya que el cambio de lenguaje puede romper los prejuicios que existen hacia un formato clásico como es el de la poesía tradicional.

4. Metodología

La poesía ha sido, a lo largo de la historia, un medio privilegiado para la expresión emocional, política y estética. En un mundo cada vez más mediatizado y visual, surge la necesidad de explorar nuevas formas de presentar y experimentar la poesía. En este contexto, la videopoesía abre un campo fértil para la experimentación artística y la revalorización del lenguaje poético.

El presente trabajo se afronta desde una visión interdisciplinar de la creación poética en la actualidad —en particular de la videopoesía— proponiendo la animación como herramienta crítica, estética y expresiva.

Para comenzar, se ha realizado una búsqueda de referencias en las que la animación fuera usada como herramienta para trabajar la videopoesía. Así, obras como “*The Peace of Wild Things*” by Wendell Berry (Wang, 2020) han servido como punto de partida para desarrollar la propuesta visual de este TFM.



Figura 3. “*The Peace of Wild Things*” by Wendell Berry (Wang, 2020)

Una vez analizadas las opciones con las que se contaba para desarrollar el proyecto, y elegida la fórmula para el desarrollo de la pieza —que sería una conjugación de animación cuadro a cuadro, rotoscopia y animación digital— se procedió a buscar referencias visuales para dar forma a la estética de la obra. Para ello, se utilizó la aplicación *Pinterest*, a través de la cual se creó un *moodboard* que recogería toda la inspiración que se tomaría como guía en el proceso de ilustración.

A continuación, se realizó un guión técnico que recogiese los elementos visuales que acompañaría en pantalla los versos recitados. A su vez, se plasmó todo el desarrollo visual del proyecto en un *storyboard*, para continuar con la creación diversos bocetos que contribuirían a tomar decisiones acerca de las formas, los colores y los trazos a emplear.

Una de las cuestiones más conflictivas en el proceso de producción fue la de la voz en off, ya que el reto no sólo consistía en encontrar una voz acorde a la contundencia emotiva del poema, sino también a la forma de grabarla, puesto que, como ya se ha mencionado, los medios con los que se contaba eran limitados. La voz en off, además, debía ser uno de los primeros elementos a obtener, ya que toda la obra se construiría en base a ese estímulo sonoro.

En esa búsqueda, se contactó con Tomás Galindo, quién, a través de su página web (<https://www.poesiarecitada.com>), da voz a diversas poesías y cuentos, “Mi corazón es patio” entre ellos. Galindo aceptó la propuesta de participar en el proyecto y con este método se solventó el problema de la grabación de la voz en off.

La siguiente tarea consistió en seleccionar una música acorde al tono de la parte hablada. Para ello, se utilizó la página *Freesound.org*, que también se utilizaría posteriormente en la búsqueda de efectos de sonido.

La selección del flujo de trabajo fue una de las partes más complejas de la fase de preproducción. La autora ya se había enfrentado a la realización de una pieza en rotoscopia en una de las asignaturas del máster y recordaba la cantidad de tiempo que exige una animación de esas características.

Por ello, se buscaron las herramientas y técnicas que simplificasen el proceso de ilustración y animación lo máximo posible, eligiendo para ello la suite de Adobe, en particular los programas Photoshop y After Effects. Finalmente, el montaje final se desarrolló en Adobe Premiere, mientras que el sonido se editó en Adobe Audition.

En lo que respecta al marco teórico, la investigación se desarrolló de manera simultánea a la creación del proyecto. Esta dinámica permitió que ciertos aspectos de la vida del Marcos Ana se integraran progresivamente en la propuesta visual de la obra. Al mismo tiempo, los análisis teóricos sobre la videopoesía ofrecieron a la autora nuevas ideas para desarrollar un proyecto más expresivo y personal.

5. Marco teórico

En este apartado se presentarán brevemente los dos pilares que sustentan el presente TFM.

En primer lugar, se analizará la vida y obra Marcos Ana, puesto que su historia y el entorno sociopolítico en el que se enmarca *Mi corazón es patio* son fundamentales en el desarrollo del trabajo.

En segundo lugar, se definirán los principios teóricos que cimentan la videopoesía, disciplina en la que se enmarca la obra que acompaña esta memoria, para finalizar exponiendo las técnicas de animación que sustentan este trabajo: cuadro a cuadro, rotoscopia y animación digital.

5.1 Marcos Ana y su obra

Fernando Macarro Castillo, conocido como Marcos Ana, pasó veintidós años y siete meses en prisión, represaliado por el franquismo. Nacido en 1920 en Alconada, provincia de Salamanca, era hijo de jornaleros. Su nombre artístico surge como un homenaje a sus progenitores, al combinar los nombres de ambos.

Militante comunista, fue condenado dos veces a pena de muerte por el régimen franquista. Finalmente le fueron conmutadas por 60 años de prisión. El mismo día en que tuvo conocimiento de que continuaría con vida, escribió su primer poema en la pared de su celda:

Dos veces vino la muerte,

y dos se fue arrepentida.

Dicen que marchó ofendida

porque no doblé mi frente.

¡Por eso dejó mi vida!

Mi corazón es patio es uno de sus poemas más conocidos y está dedicado a María Teresa León. La historia detrás de esta dedicatoria evidencia la dura vida que llevó el poeta durante su cautiverio.

Según cuenta el propio Marcos Ana (2007), María Teresa León le hizo llegar al penal de Burgos, donde pasó gran parte de su condena, un jersey tejido por ella misma para soportar el frío invierno burgalés y le pidió que le contase algo sobre su vida. Él respondió con un poema breve, que sería precursor del que conocemos en la actualidad, escrito en un papel de fumar y que sacaría clandestinamente de la cárcel en un tubo de pasta de dientes:

*Mi vida,
os la puedo contar en dos palabras:
Un patio.
Y un trocito de cielo
por donde a veces pasan
una nube perdida
y algún pájaro huyendo de sus alas.*

Pero Ana no era el único que escribía entre los muros del penal de Burgos: poetas como José Luis Gallego o Luis Alberto Quesada, entre otros, también estaban encarcelados en él. Este ambiente propició un terreno fértil para la colaboración y la creación poética, al punto de que, según Ducellier (2013), llegó a conocerse como la “Universidad de Burgos”.

La interrelación con otros autores fue una constante en la vida y la obra de Marcos Ana: Luis Alberto Quesada dedicó su poema *Vientos del alma* a José Luis Gallego y *El patio carcelario* a Marcos Ana (como respuesta a *Mi corazón es patio*), al tiempo que Marcos Ana dedicó *Canto a la Libertad* a José Luis Gallego.

La libertad le llegó a Ana a los 41 años, gracias a una amnistía que lo sacó de prisión tras toda una juventud entre rejas. Este TFM pretende ser un reconocimiento a su obra y a su

lucha, así como a la de todos los poetas que se dejaron la vida —literal o figuradamente— en la defensa de la libertad.

5.2 Videopoesía

5.2.1 Concepto y características

Konyves (2011) define la videopoesía como un género de poesía ilustrado en una pantalla, cuya particularidad radica en la yuxtaposición de imágenes, texto y sonido basada en un tiempo específico. Hace hincapié en la simultaneidad de la experiencia expresada en palabras, cuyo significado está mezclado con la imagen y el sonido.

Según Collins (2011), el vocablo, más el sonido y la imagen constituyen los tres elementos básicos en la videopoesía que a su vez “necesitan de: 1) un texto-escrito, creado por el autor; 2) un texto-para-ver, que el lector captura y aprehende, y 3) elementos pansemióticos que incluyen una dimensión visual y otra fónica, además de la verbal.” (p.1)

Corral (2014), por su parte, plantea que esta dimensión simbólica multisensorial modifica la actitud del receptor hacia una globalidad en la recepción. De esta forma, el lector evoluciona en “lectoespectador”, extendiendo sus funciones hacia una totalidad receptiva, que define como sinestesia.

Esa forma de retórica, que no sólo compone sobre la palabra, sino que resignifica la misma a través de los símbolos visuales, es la que se pretende construir en el presente trabajo, ya que la conjugación de elementos semióticos da lugar a una narrativa nueva, que, si bien toma como punto de partida un poema preexistente, trabaja sobre él para crear un nuevo nivel de significación.

5.2.2 Origen y evolución de la disciplina

Si bien el término videopoema es relativamente reciente y su desarrollo coincide en el tiempo —a finales de los años 60— con la era de la democratización de la creación audiovisual a través del vídeo, existen manifestaciones anteriores que, según Gorzkowicz (2024), desempeñan un papel crucial en la conformación del género.

En sus palabras, resulta imprescindible hacer mención al Dadaísmo, liderado por Tristan Tzara y Marcel Duchamp, y a su evolución natural, el Surrealismo, cuya teoría fue formulada por André Breton y que encontró su expresión cinematográfica en Luis Buñuel y Salvador Dalí. Durante este período, la poesía fue reconocida como un elemento de los actos performativos audiovisuales, y el cine en sí mismo fue elevado a la categoría de arte poético.

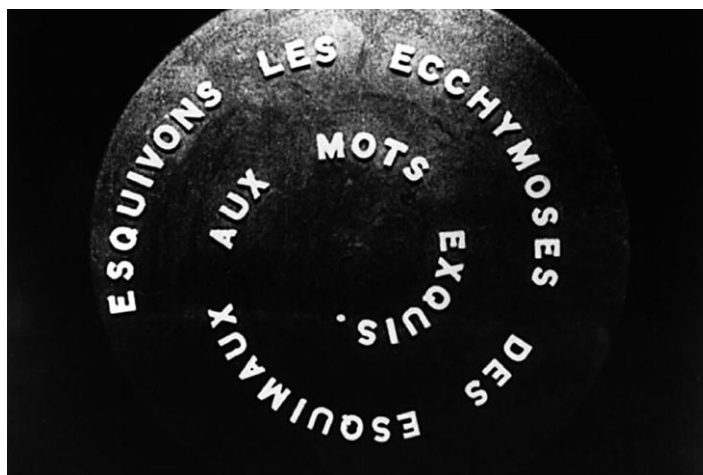


Figura 4. *Anémic Cinéma* (Duchamp, 1926)

La actividad artística de estos pioneros fue continuada por creadores experimentales como el grupo internacional *Fluxus* o Dick Higgins, quien acuñó el término *intermedia* para describir las actividades artísticas interdisciplinarias que entablan un diálogo entre géneros (Gorzkowicz, 2024).

Sin embargo, el concepto de videopoesía requiere, por su naturaleza, la existencia del vídeo para materializarse. El abaratamiento de los costes de producción, gracias al desarrollo de

esta tecnología, impulsó una rápida proliferación de artistas que comenzaron a trabajar en este formato.

Así, tal y como expone Tremlett (2021), la creación del que se considera el primer videopoema de la historia se produjo poco después de la llegada al mercado de dos innovaciones clave: la cámara Super 8 de Eastman Kodak en 1965 y la Sony Portapak, la primera cámara de vídeo analógica, en 1967.

Este videopoema, creado por el portugués Ernesto Manuel De Melo e Castro en 1968, tiene por nombre *Roda Lume* y en él experimenta con la tipografía y las formas animadas, combinándolas con la palabra sonora.



Figura 5. *Roda Lume* (De Melo e Castro, 1968)

Posteriormente, artistas como Gianni Toti contribuirían a la experimentación en el género, fusionando elementos de poesía, cine y arte electrónico. Así surgiría la *poetrónica*, “neologismo acuñado por Gianni Toti que funde en una misma palabra poesía y electrónica y que designa una identidad, un crearse en conjunto de la poesía y de las articulaciones del lenguaje consentidas de la exploración del vídeo como medio.” (Lischi, 2001).

La videopoesía, aún hoy, es una disciplina en desarrollo y en perpetuo estado de experimentación. Esto se debe, en gran parte, a su naturaleza profundamente multidisciplinar, que permite explorar una amplia gama de enfoques creativos.

6. “Mi corazón es patio”: desarrollo del proyecto

Este proyecto ha sido desarrollado siguiendo las distintas fases de producción propias de la industria audiovisual. No obstante, la autora se enfrentó a ciertas dudas a la hora de ubicar las etapas de ilustración y animación dentro del proceso creativo del TFM.

Estas fases, que habitualmente se integran en la postproducción de un producto audiovisual convencional, adquieren en este caso un papel central, ya que la propia naturaleza del proyecto se fundamenta en la ilustración y la animación. Por ello, se ha optado finalmente por enmarcarlas dentro de la fase de producción.

El desarrollo de este trabajo se ha llevado a cabo entre finales de 2024 y mediados de 2025, abarcando todo el proceso, desde idea inicial hasta la sonorización final de cada detalle del proyecto. Si bien todas las fases han requerido dedicación, la mayor carga de trabajo ha recaído en la parte de ilustración y animación. La técnica del dibujo cuadro a cuadro ha implicado un alto grado de constancia y disciplina, convirtiendo cada plano en un ejercicio de paciencia.

Pero más allá del reto técnico, este proceso ha supuesto también un espacio de crecimiento personal y creativo. Dibujar cada imagen, una tras otra, ha sido no solo una tarea exigente, sino también una forma de conectar profundamente con la historia que se quería contar, de traducir emociones en trazos, y de construir una narrativa visual que, a pesar del esfuerzo, ha resultado enormemente gratificante.

A continuación, se presenta un recorrido detallado por las tareas, procesos y metodologías que han dado forma al proyecto.

7. Preproducción

En esta fase se abordarán todos aquellos elementos previos al proceso productivo propiamente dicho.

En particular, se detallará la búsqueda de inspiración, así como la recopilación de recursos visuales y sonoros. Asimismo, se incluye en esta etapa la investigación sobre el flujo de trabajo más adecuado para el desarrollo del proyecto.

Aunque todos estos aspectos están estrechamente relacionados con la producción, requieren una preparación previa que permita afrontar la siguiente fase con metodologías ya definidas, garantizando así coherencia y fluidez en la ejecución del proyecto.

7.1 Referencias

Tal como se expuso en el apartado de motivación de este Trabajo de Fin de Máster, la idea que actuó como detonante del proyecto surgió a partir de unos versos de Marcos Ana, combinados con la potente imagen de los presos caminando en círculos en el patio, extraída de *La naranja mecánica* (Kubrick, 1971).

A partir de esta inspiración, el proceso creativo se inició con una búsqueda exhaustiva que permitiera a la autora trasladar una escena cinematográfica a un proyecto de animación.

Al tratarse de una imagen en movimiento, desde el primer momento se tuvo clara la intención de recurrir a la técnica de la rotoscopia como recurso principal para representar dicha escena.

La autora ya había trabajado previamente con la rotoscopia en la asignatura de *Grafismo Audiovisual* del Máster, por lo que era consciente de la elevada carga de trabajo que implica el dibujo cuadro a cuadro que esta técnica requiere. Por ello, desde el inicio se procuró definir un estilo de ilustración que fuera sencillo, estéticamente atractivo y viable para su repetición a lo largo del proyecto.

En ese contexto, se comenzó a elaborar un *moodboard* mediante la aplicación Pinterest, en el que se fueron recopilando referencias para la construcción del estilo visual.

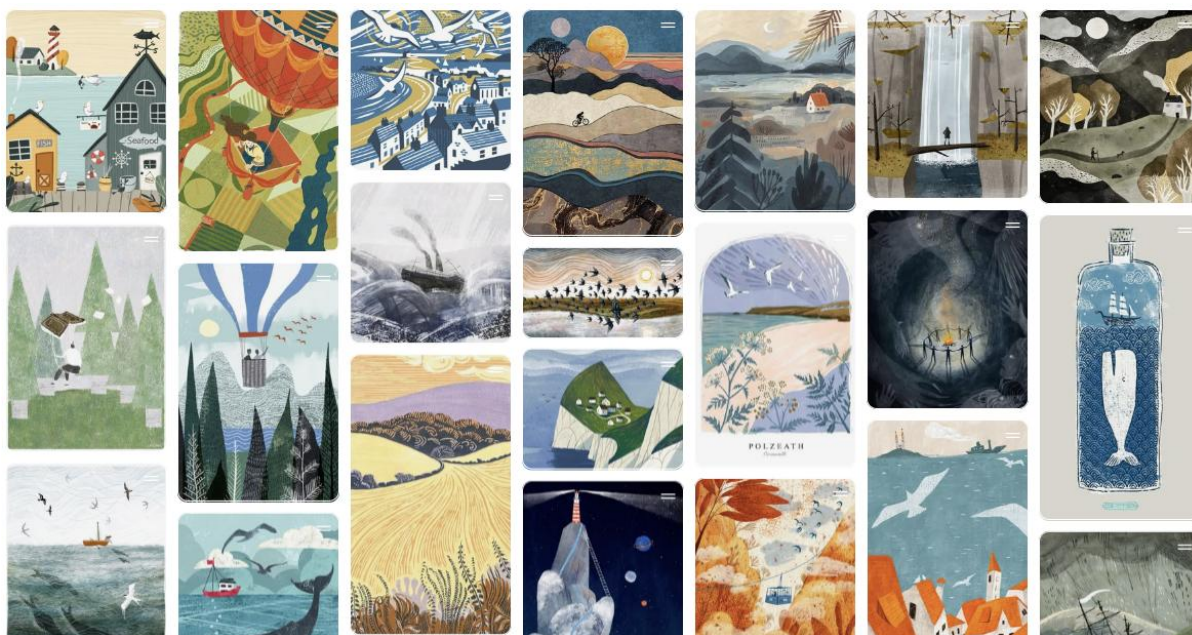


Figura 6. Moodboard generado mediante la aplicación Pinterest.

Asimismo, se inició una búsqueda paralela de animaciones con estilos visuales compatibles con la propuesta del proyecto, con el objetivo de establecer un referente claro y coherente con la idea inicial.

Durante esta búsqueda resultó especialmente inspiradora la lista de reproducción de Youtube *Poetry Films* de *The On Being Project*, en la que diversos artistas emplean técnicas muy variadas para traducir poemas al lenguaje audiovisual mediante la ilustración y la animación.

The Peace of Wild Things” by Wendell Berry (Wang, 2020), obra a la que se hace referencia en el apartado de metodología de este TFM, forma parte de la mencionada lista de reproducción. También se incluyen en ella los ejemplos que se exponen a continuación.:



Figura 7. *Letter to My Body*, by Joy Ladin (Kelly, 2020)



Figura 8. *Kindness*, by Naomi Shihab Nye (Pérez López, 2020)



Figura 9. *Singularity*, by Marissa Davis (Kingslake, 2023)



Figura 10. *The Natural World, Joy, and Human Becoming* (Wang & Greenough, 2022)

Las estrategias de ilustración y animación utilizadas por cada artista son profundamente distintas entre sí, lo que ayudó a la autora a reflexionar acerca de la fórmula más adecuada para desarrollar su propio proyecto.

7.2 El poema

En la fase de preproducción, como es natural, se analizó de forma exhaustiva el poema *Mi corazón es patio* (Ana, 2011), que se transcribe a continuación:

«Mi corazón es patio»

A María Teresa León

*La tierra no es redonda:
es un patio cuadrado
donde los hombres giran
bajo un cielo de estaño.*

*Soñé que el mundo era
un redondo espectáculo
envuelto por el cielo,
con ciudades y campos
en paz, con trigo y besos,
con ríos, montes y anchos
mares donde navegan
corazones y barcos.*

*Pero el mundo es un patio
(Un patio donde giran
los hombres sin espacio)*

*A veces, cuando subo
a mi ventana, palpo
con mis ojos la vida
de luz que voy soñando.
y entonces, digo: "El mundo
es algo más que el patio
y estas losas terribles
donde me voy gastando".*

*Y oigo colinas libres,
voces entre los álamos,
la charla azul del río
que ciñe mi cadalso.*

*“Es la vida”, me dicen
los aromas, el canto
rojo de los jilgueros,
la música en el vaso
blanco y azul del día,
la risa de un muchacho...*

*Pero soñar es despierto
(mi reja es el costado
de un sueño
que da al campo)*

*Amanezco, y ya todo
—fuera del sueño— es patio:
un patio donde giran
los hombres sin espacio.*

*¡Hace ya tantos siglos
que nací emparedado,
que me olvidé del mundo,
de cómo canta el árbol,
de la pasión que enciende
el amor en los labios,
de si hay puertas sin llaves
y otras manos sin clavos!*

*Yo ya creo que todo
—fuera del sueño— es patio.*

*(Un patio bajo un cielo
de fosa, desgarrado,
que acuchillan y acotan
muros y pararrayos).*

*Ya ni el sueño me lleva
hacia mis libres años.
Ya todo, todo, todo,
—hasta en el sueño— es patio.*

*Un patio donde gira
mi corazón, clavado;
mi corazón, desnudo;
mi corazón, clamando;
mi corazón, que tiene
la forma gris de un patio.
(Un patio donde giran
los hombres sin descanso)*

La autora fue consciente pronto de que la longitud del poema era inabarcable desde el punto de vista técnico. Es por ello que se tomó la decisión de trabajar con las primeras estrofas el mismo, así como hacer referencia a los “versos” de Marcos Ana en lugar de al poema completo en el título del proyecto.

7.3 Guion técnico

A la hora de redactar el guion, hubo un proceso de reflexión creativa que llevó a la autora a cambiar el enfoque que inicialmente se tenía del proyecto.

En un primer momento, el planteamiento era marcadamente literal: se pretendía representar a través de la animación las imágenes que evocaba el poema.

Sin embargo, tal como se ha señalado en el apartado de metodología de este TFM, la investigación teórica —centrada en el marco de la videopoesía— se desarrolló en paralelo al proceso creativo. Este cruce de prácticas llevó a una reflexión crucial: no bastaba con ilustrar visualmente el poema, sino que era necesario construir o añadir nuevos significados que enriquecieran la obra y la dotaran de mayor profundidad.

Esta cuestión se plasma de forma clara en el guion técnico del proyecto, en el que se lleva a cabo una asociación entre la parte sonora, correspondiente a los versos locutados, y la parte visual:

Nº escena	Sonido	Descripción
1	-	Sale el título del proyecto.
2	<i>La tierra no es redonda: es un patio cuadrado donde los hombres giran bajo un cielo de estaño.</i>	Una imagen del planeta Tierra aparece en el centro de la pantalla y comienza a ampliarse hasta ocupar casi todo el encuadre. El borde exterior del planeta se transforma en el suelo del patio de una cárcel. Sobre ese círculo comienzan a dibujarse las figuras de presos que caminan en círculo. En el fondo se va revelando una pared de ladrillo.
3	<i>Soñé que el mundo era un redondo espectáculo</i>	Un ojo se cierra poco a poco y cubre toda la imagen. Cuando vuelve a abrirse, en su interior empiezan a aparecer fuegos

		artificiales que estallan. Tras la última explosión, los fuegos se apagan y el fondo queda vacío.
4	<i>envuelto por el cielo, con ciudades y campos en paz, con trigo y besos, con ríos, montes</i>	Aparece un campo de trigo que se mueve suavemente con el viento. Al fondo se ve una pequeña aldea. En uno de los edificios, se iza una bandera republicana. Poco después, aparece un río que atraviesa el paisaje y recorre la imagen de un lado al otro.
5	<i>y anchos mares donde navegan corazones y barcos.</i>	El río se ensancha poco a poco hasta convertirse en un mar. Surge un barco que comienza a navegar en línea recta, alejándose hasta salir fuera de plano. Una gran ola rompe tras su paso. Cuando la ola se disuelve, el fondo queda limpio y vacío de nuevo.
6	<i>Pero el mundo es un patio (Un patio donde giran los hombres sin espacio)</i>	Surge un círculo en el centro de la imagen. Dentro de él, vuelven a aparecer los presos caminando en círculos. Después, el círculo se va alejando poco a poco hasta desaparecer.
7	<i>A veces, cuando subo a mi ventana, palpo con mis ojos la vida</i>	Se dibuja la figura de un hombre, línea por línea. Una vez terminada, cierra los ojos.

	<i>de luz que voy soñando.</i>	Alrededor de la figura aparecen formas sinuosas de colores que se expanden hacia los bordes.
8	<i>y entonces, digo: “El mundo es algo más que el patio y estas losas terribles donde me voy gastando”.</i>	Sobre la imagen del hombre se superponen líneas verticales que simulan rejas. Después, se añaden líneas horizontales que completan la cuadrícula. La combinación de ambas formas genera una estructura cuadriculada.
9	<i>Y oigo colinas libres, voces entre los álamos, la charla azul del río que ciñe mi cadalso.</i>	Las líneas horizontales se transforman gradualmente en surcos que forman un campo de trigo mientras las líneas verticales se convierten en álamos que se colocan en primer plano. El campo de trigo se funde y se convierte en la superficie de un río. Después, los elementos salen del encuadre.
10	<i>“Es la vida”, me dicen los aromas, el canto rojo de los jilgueros, la música en el vaso blanco y azul del día, la risa de un muchacho...</i>	Aparece una rama en primer plano y un jilguero se posa sobre ella y comienza a cantar. Desde su pico emergen líneas que emulan su canto y que se transforman progresivamente en una boca que ríe.

		La boca se funde sobre el fondo y desaparece.
11	<i>Pero soñar es despierto (mi reja es el costado de un sueño que da al campo)</i>	Vuelve a aparecer el campo de álamos y comienzan a aparecer unas rejas superpuestas sobre el paisaje. Se realiza un <i>zoom out</i> y el campo queda encuadrado dentro de una pequeña ventana enrejada.
12	<i>Amanezco, y ya todo —fuera del sueño— es patio:</i>	La imagen revela el interior de una celda. Sobre una de las paredes, comienza a escribirse, trazado a mano, el primer poema de Marcos Ana.
13	<i>un patio donde giran los hombres sin espacio.</i>	La puerta de la celda se cierra pero desde la pequeña ventana de la puerta salen varios pájaros que vuelan hacia fuera de plano.
14	-	Hay un fundido a negro y aparecen los títulos de crédito.

7.4 Storyboard

Una vez seleccionados los versos que servirían de base para el proyecto audiovisual, se procedió a traducirlos al ámbito visual mediante la elaboración de un storyboard. A continuación, se muestra la primera página del mismo:

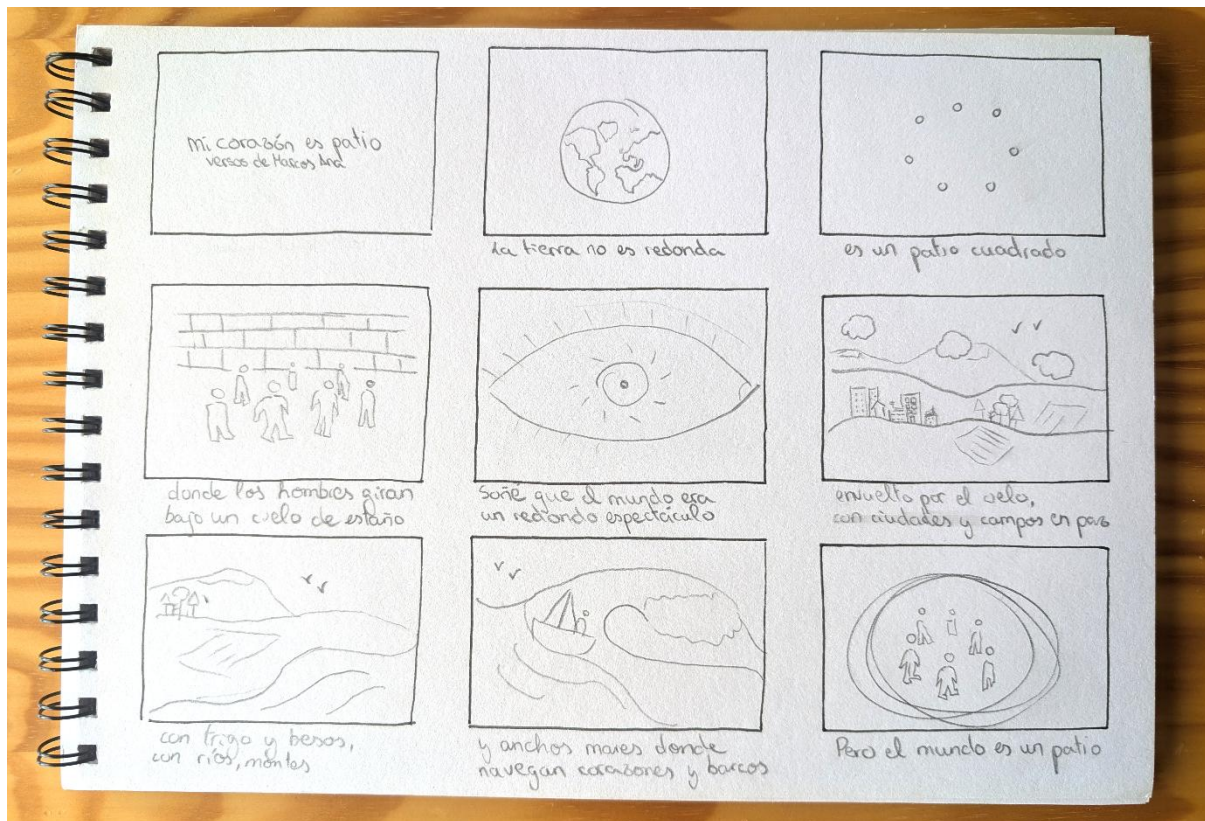


Figura 11. Storyboard del proyecto.

7.5 Flujo de trabajo

La elección del flujo de trabajo adecuado para las necesidades técnicas del proyecto estuvo clara desde el inicio: se decidió trabajar con la *suite* Adobe Creative Cloud.

Esta decisión se fundamenta principalmente en la capacidad de integración entre los distintos programas que la componen, los cuales permiten insertar archivos generados en otras aplicaciones y modificarlos desde su origen, actualizándose automáticamente en el proyecto final.

Gracias a esta funcionalidad, cualquier error detectado en un archivo puede corregirse directamente en el archivo original, evitando procesos de exportación complejos.

Es cierto que, en algunos momentos, surgieron dudas en relación a qué programas concretos emplear, ya que Adobe ofrece diversas herramientas con funciones similares. Por ejemplo, en un primer momento se consideró ilustrar con Adobe Illustrator; sin embargo, se optó finalmente por Adobe Photoshop, debido a su capacidad para trabajar con líneas de tiempo y para integrar ilustración y movimiento dentro del mismo entorno.

De forma similar, aunque se comenzó a trabajar con Adobe Animate, pronto se concluyó que su uso no era imprescindible, ya que las animaciones necesarias podían resolverse satisfactoriamente desde Photoshop, sin necesidad de duplicar procesos en distintos programas.

Uno de los principales retos relacionados con el *workflow* tuvo que ver con las limitaciones del equipo informático disponible.

En un primer momento, se intentó desarrollar todo el proyecto directamente en After Effects; sin embargo, las exigencias del programa superaban las capacidades del hardware, lo que obligó a replantear la estrategia. Finalmente, se optó por dividir el proyecto en fragmentos, trabajando estrofa por estrofa, para posteriormente ensamblarlos en Adobe Premiere.

En definitiva, para desarrollar este TFM se han empleado cuatro programas de la *suite* de Adobe de forma sucesiva: Photosop, After Effects, Permieri e Audition.

El flujo de trabajo se resumiría en la siguiente línea de tiempo, donde se especifica qué tareas se han llevado a cabo en cada uno de los programas:

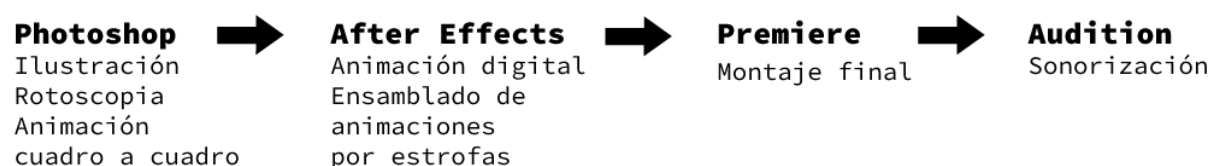


Figura 12. Workflow.

8. Producción

La fase de producción ha sido, con diferencia, la que ha requerido mayor carga de trabajo y dedicación temporal dentro del desarrollo de este TFM.

Tal como se expone en la introducción de este apartado, tanto la ilustración como la animación se han englobado dentro de esta etapa, ya que en muchos casos ambas tareas han coincidido. Esto se debe a que la animación cuadro a cuadro ha consistido en una multitud de ilustraciones secuenciadas en el tiempo, lo que ha hecho que los límites entre ambas disciplinas, a menudo, se diluyeran.

Por último, la voz en off también se ha incluido dentro de esta fase de producción. Esta decisión también suscitó ciertas dudas a la autora, dado que la locución no fue realizada directamente por ella. No obstante, se ha considerado que es una parte clave en la creación de la obra, y por ello se ha decidido incorporarla dentro del marco de la producción.

8.1 Voz en off

Tal como se ha mencionado previamente, la voz en off no fue generada directamente por la autora. En un primer momento, se contempló la posibilidad de contactar con alguien para recitar el poema y realizar una grabación específica para el proyecto. Sin embargo, esta opción se descartó debido a la falta de un equipo de sonido adecuado que garantizara una calidad técnica acorde con el TFM.

Otra alternativa que se valoró fue utilizar la voz del propio Marcos Ana, autor del poema. Se llevó a cabo una búsqueda minuciosa con el objetivo de encontrar alguna grabación en la que él mismo recitara sus versos. No obstante, la única versión localizada presentaba una calidad de sonido muy deficiente, ya que correspondía a un recital de poesía en directo. Incorporarla hubiera perjudicado el tono evocador que se pretendía para el proyecto.

Sin embargo, durante esta búsqueda, la autora descubrió la página web *poesiarecitada.com*, en la cual el autor, Tomás Galindo, tenía publicada una versión locutada de *Mi corazón es patio*.

La riqueza expresiva y los matices emocionales de su interpretación se consideraron muy adecuados para el enfoque del proyecto. Tras ponerse en contacto con él, Galindo accedió con entusiasmo a colaborar, autorizando el uso de su grabación para la pieza final.

8.2 Ilustración

La ilustración ha sido, sin lugar a dudas, la parte que más tiempo ha requerido en el desarrollo del proyecto. La búsqueda de una paleta cromática adecuada, de las formas, los trazos, y la composición no fue simplemente un ejercicio técnico de repetición, sino que implicó también un enfoque narrativo desde lo estético. Cada decisión visual exigía reflexión y coherencia con el tono del poema, lo que supuso un proceso lento y exigente.

La primera decisión fundamental fue la elección del tipo de trazo, decisión que, a su vez, estuvo estrechamente vinculada a la selección del programa dentro del flujo de trabajo. Tal como se podrá observar en los bocetos que se presentan a continuación, en un primer momento se comenzó a trabajar con Adobe Illustrator.

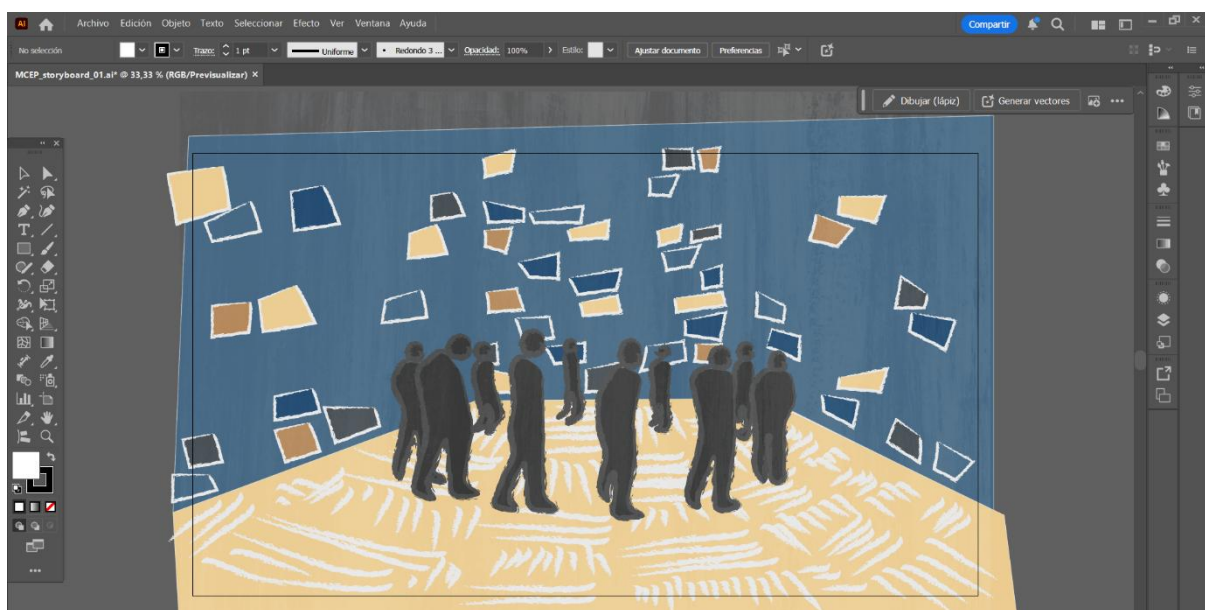


Figura 13. Boceto del patio.

No obstante, pronto surgieron dificultades: el trazo que ofrece Illustrator, si bien es fluido, resultaba excesivamente limpio y uniforme, dado que el proyecto aspiraba a evocar la textura de una tiza sobre la pared de una celda, con toda su imperfección y rugosidad.

Esa cualidad más orgánica y sucia no podía lograrse de forma convincente en Illustrator, lo que llevó a la decisión trabajar con Photoshop, que ofrecía mayores posibilidades para alcanzar el acabado visual que se buscaba.

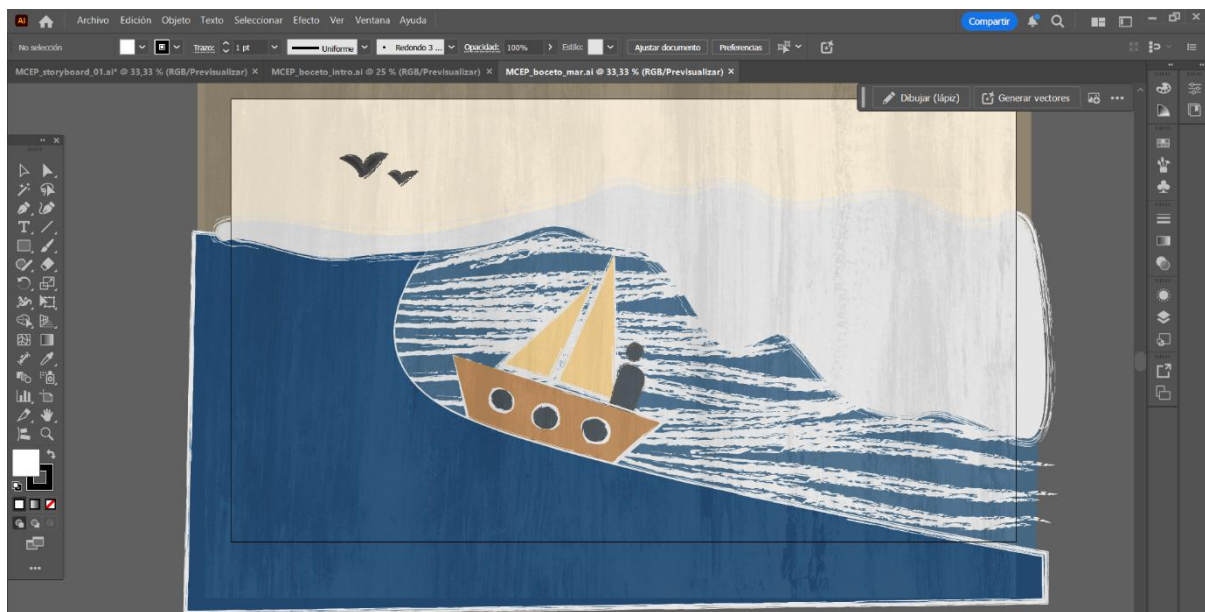


Figura 14. Boceto del mar.

Los bocetos presentados ponen de manifiesto otro de los desafíos a los que tuvo que enfrentarse la autora en el proceso de ilustración: la elección del color.

En un inicio, se intentó construir una paleta cromática a partir del cuadro La ronda de los presos de Van Gogh, utilizando la herramienta Adobe Color para extraer sus tonalidades principales y aplicarlas de forma coherente a lo largo de la pieza.

Sin embargo, esta paleta resultó ser demasiado plana y carente de contraste, que no encajaba en la idea del proyecto, tal y como se puede ver analizando el *moodboard*.

Como solución, se comenzó a explorar otras obras del propio Van Gogh que ofrecieran una gama cromática más rica y contrastada.

A continuación, se muestran los colores extraídos con Adobe Color de *La ronda de los presos* y *El dormitorio en Arlés*, ambas de Van Gogh. Esta comparación visual permitió avanzar hacia una selección cromática más intensa y expresiva, en sintonía con el tono de la obra.



Figura 15. Paleta de color de *La ronda de los presos* (Van Gogh, 1890).



Figura 16. Paleta de color de *El dormitorio en Arlés* (Van Gogh, 1888).

Tomando como punto de partida estas paletas de color, se creó una biblioteca de muestras en Photoshop, que recogía los colores que serían empleados a lo largo del proyecto, simplificando el trabajo y dando coherencia estética a la obra.



Figura 17. Paleta de color del proyecto.
Extraída de Photoshop.

Continuando con el proceso de ilustración, es importante señalar que ha sido dibujado en su totalidad separando el trazo y el fondo. Esta decisión responde principalmente a dos razones.

La primera es de carácter técnico, y será explicada en mayor detalle en la fase dedicada a la animación. En términos generales, se debe a que el fondo no requiere estar en constante movimiento, siempre que el trazo sí lo esté, lo que permite optimizar tiempos y recursos.

La segunda razón, igualmente importante, tiene que ver con la funcionalidad durante el proceso de dibujo: al trabajar por capas separadas, cualquier error detectado en una de las partes podía corregirse fácilmente sin necesidad de rehacer toda la ilustración.

Buena parte de las ilustraciones del proyecto se han realizado a partir de imágenes reales, sobre las cuales se ha dibujado con el objetivo de aportar veracidad. En algunos casos, esta técnica se emplea simplemente como una herramienta para representar de forma precisa la

realidad (por ejemplo el jilguero), en otros, responde también a la intención de recrear escenarios específicos.

Es el caso, por ejemplo, del fondo del patio de los presos basado en *La Naranja Mecánica* (Kubrick, 1971) o de la celda final. Esta última, aunque no reproduce fielmente la cárcel en la que estuvo recluido Marcos Ana, sí está basada en la fotografía de una prisión franquista, con el fin de mantener una coherencia histórica y estética dentro del proyecto.

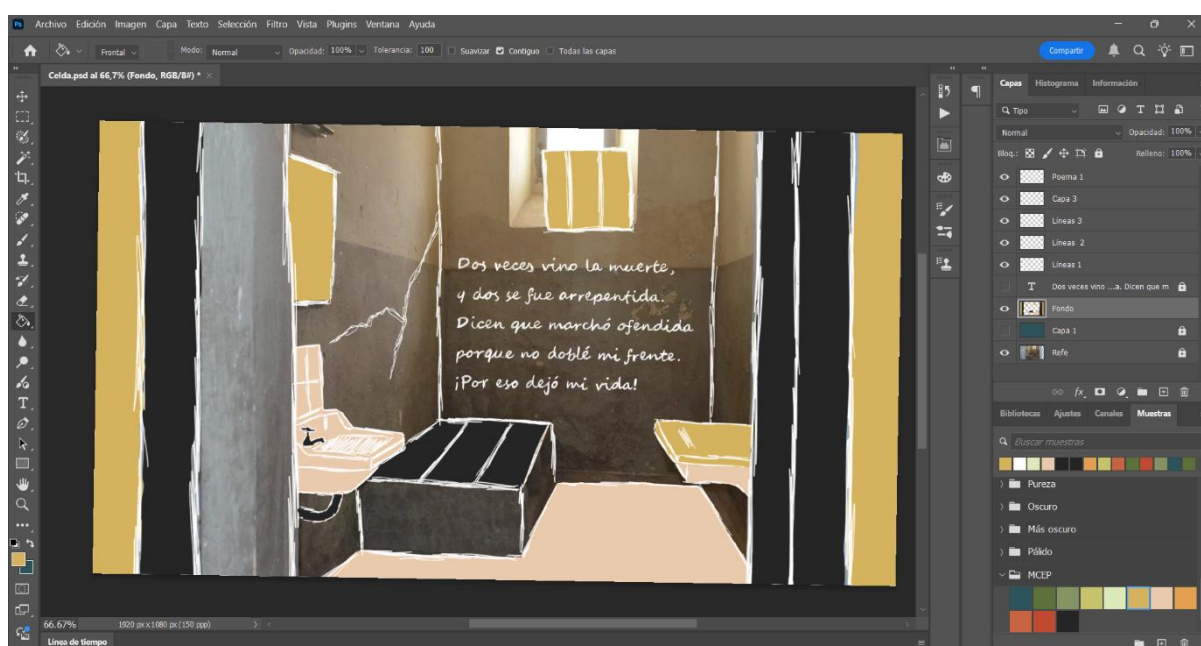


Figura 18. Ilustración sobre fotografía de cárcel franquista.

Sin embargo, en otros casos, la autora ha optado por dejar volar su imaginación, creando imágenes originales que, sin partir de una referencia directa, se ajustan a la línea estética y narrativa del proyecto. Esta combinación de documentación visual y creatividad ha permitido construir un universo visual coherente, que equilibra realismo y expresividad.

Entre los ejemplos de imágenes creadas libremente por la autora encontramos la del barco, que representa a los exiliados republicanos que tuvieron que atravesar el Atlántico, como fue el caso de María Teresa León o Rafael Alberti, grandes amigos de Marcos Ana y a quienes se ha querido hacer referencia a partir de este recurso.

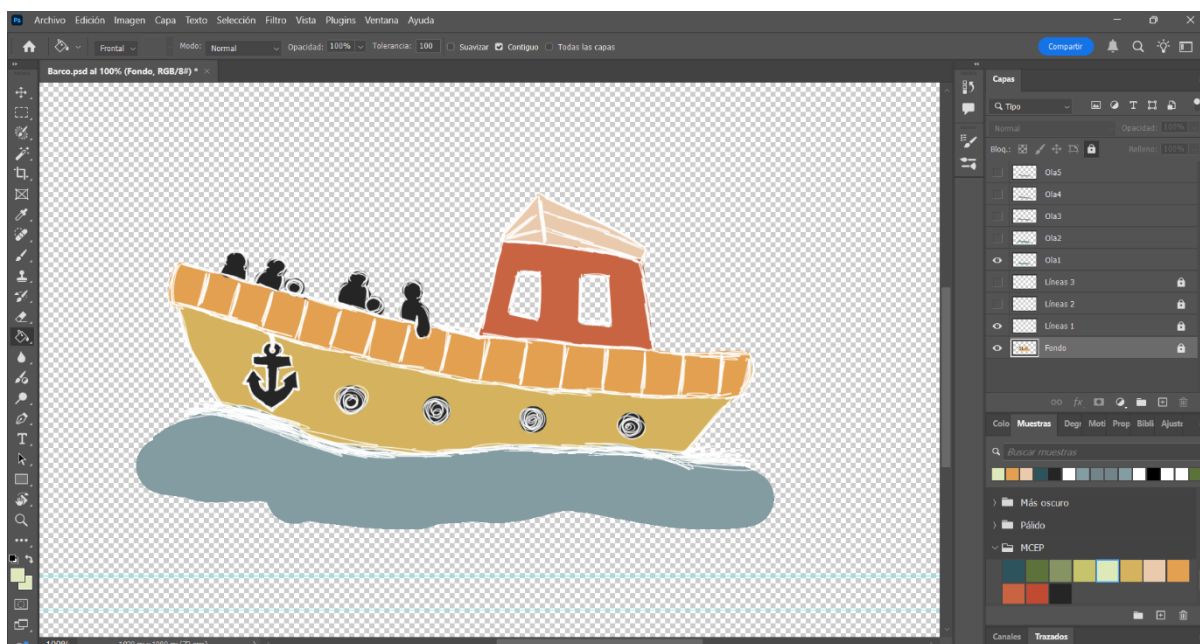


Figura 19. Ilustración de barco que navega hacia el exilio.

Muchos de los elementos que se utilizan a lo largo del proyecto tienen una carga simbólica ineludible. La ola, por ejemplo, con su color azul profundo, simboliza el poder arrasador del ejército sublevado durante y después de la Guerra Civil.

Esta elección cromática y formal no solo representa una fuerza destructiva, sino que también evoca una sensación de amenaza constante: ese azul persigue al espectador durante toda la obra.

El proyecto explora contantemente el uso simbólico de las formas como herramienta expresiva. Los trazos no se limitan a representar figuras reconocibles, sino que están cargados de intención.

Por ejemplo, los círculos, dibujados con una marcada tensión, sugieren repetición, rutina y opresión; mientras que las líneas rectas, al delimitar el espacio, refuerzan visualmente la sensación de encierro, en consonancia con el tono del poema.

De esta forma, se trasciende lo meramente narrativo o ilustrativo: se recurre a la semiótica de la forma como recurso expresivo, donde el lenguaje visual adquiere un valor simbólico capaz de transmitir emociones y conceptos abstractos, y complementa al resto de estímulos.

Por lo tanto, la retórica visual no solo opera desde lo explícito, sino también desde un plano formal y estético, contribuyendo de manera esencial a la transmisión del mensaje y al impacto emocional de la obra.

En definitiva, la fase de ilustración responde a una reflexión profunda acerca de cómo y qué se quiere transmitir, jugando con los distintos elementos para crear una obra con varias capas de significación.

8.3 Animación

Otra de las fases más largas y laboriosas del proyecto ha sido la de animación, estrechamente vinculada al proceso de ilustración.

Antes de detallar el proceso técnico llevado a cabo, es importante señalar un aspecto fundamental que ha estado presente en todas las fases del trabajo con imagen en movimiento: la decisión de trabajar a 12 fotogramas por segundo (fps).

Esta elección responde a dos motivos principales. En primer lugar, a una cuestión práctica: reducir a la mitad la cantidad de dibujos necesarios permitía aligerar la carga de trabajo, especialmente en un proyecto de animación artesanal realizado por una sola persona. En segundo lugar, esta frecuencia de imagen contribuye a reforzar la estética deseada, ya que aporta cierta sensación de "suciedad visual" que potencia el carácter manual y crudo del trazo.

Esta etapa se ha abordado desde distintas técnicas, cada una con sus particularidades y exigencias.

En primer lugar, se ha trabajado con rotoscopia, una técnica que consiste en dibujar sobre imágenes reales en movimiento. En este caso, se han utilizado vídeos como base para lograr un mayor realismo en los gestos y movimientos, permitiendo una conexión más directa con los cuerpos y las acciones representadas.

Paralelamente, se ha desarrollado animación cuadro a cuadro sin apoyo de imagen real, es decir, creada de forma completamente imaginativa y creativa. Esta modalidad ha supuesto un reto mayor en términos de planificación del movimiento, pero ha ofrecido una gran libertad expresiva, aportando matices únicos al conjunto del proyecto.

Por último, también se ha incorporado animación digital, que se diferencia de las anteriores por su rapidez de ejecución y la fluidez automática que genera. Sin embargo, esta fluidez contrastaba notablemente con la textura más orgánica y artesanal de la rotoscopia y del dibujo manual. Por ello, fue necesario trabajar cuidadosamente esta integración para evitar un contraste visual excesivo y mantener la coherencia estilística del conjunto.

8.3.1 Coherencia estética

Durante la fase de desarrollo técnico fue necesario imaginar y aplicar soluciones creativas que permitiesen optimizar el trabajo sin comprometer la unidad visual del proyecto.

Una de las cuestiones clave consistía en simular movimiento en elementos estáticos, como fondos o componentes gráficos que no requerían animación cuadro a cuadro.

Mientras que los elementos animados manualmente —como las figuras rotoscopiadas o los dibujos cuadro a cuadro— ya presentaban un trazo en constante vibración, otros elementos (fondos estáticos o movimientos simples creados digitalmente) carecían de esa textura viva y orgánica. Esto generaba un desajuste visual entre las diferentes capas del proyecto, especialmente cuando se integraban animaciones digitales más limpias y fluidas.

Esta problemática se abordó desde el inicio del proyecto, y de hecho, el propio título y subtítulo de la obra ya responden a esta cuestión estética: líneas que aparentan moverse, pero que en realidad es una repetición de tres *frames* sobre un fondo fijo.

La fórmula específica empleada para solventar este problema fue la siguiente:

1. Dibujar tres versiones distintas de las líneas, manteniendo la forma pero variando sutilmente el trazo manual.
2. Importar esos tres fotogramas en After Effects, activar el *remapeo de tiempo* y aplicarles la expresión *loopOut ()*, que permite repetir una secuencia de forma cíclica.

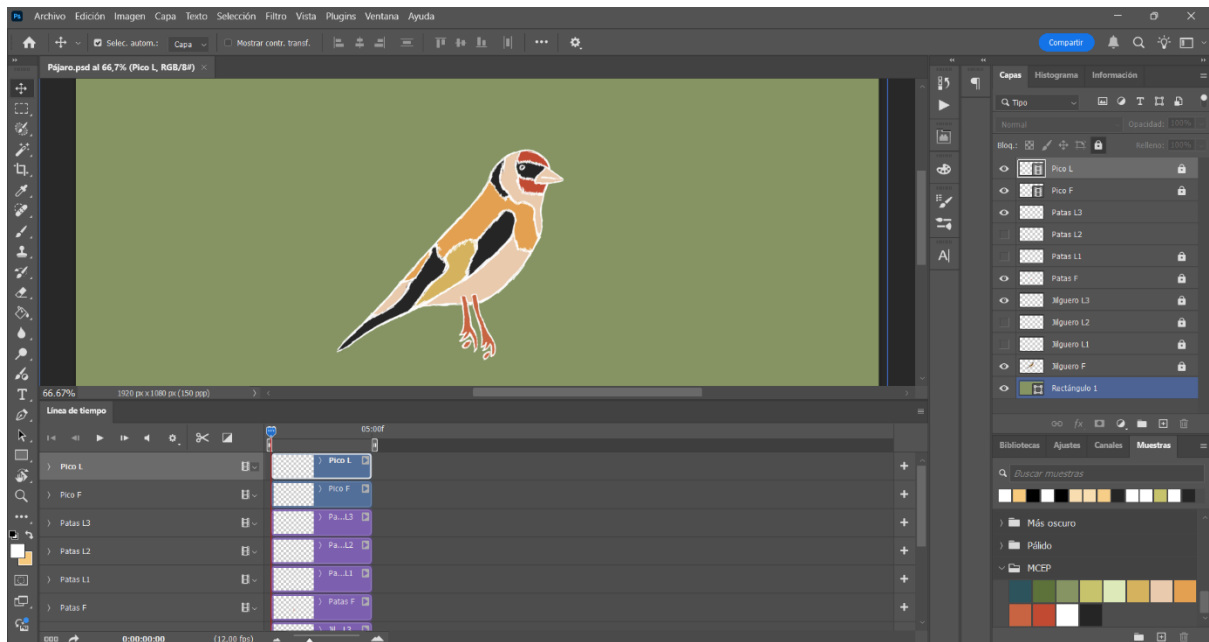


Figura 20. Dibujo de tres líneas diferentes para emular movimiento.

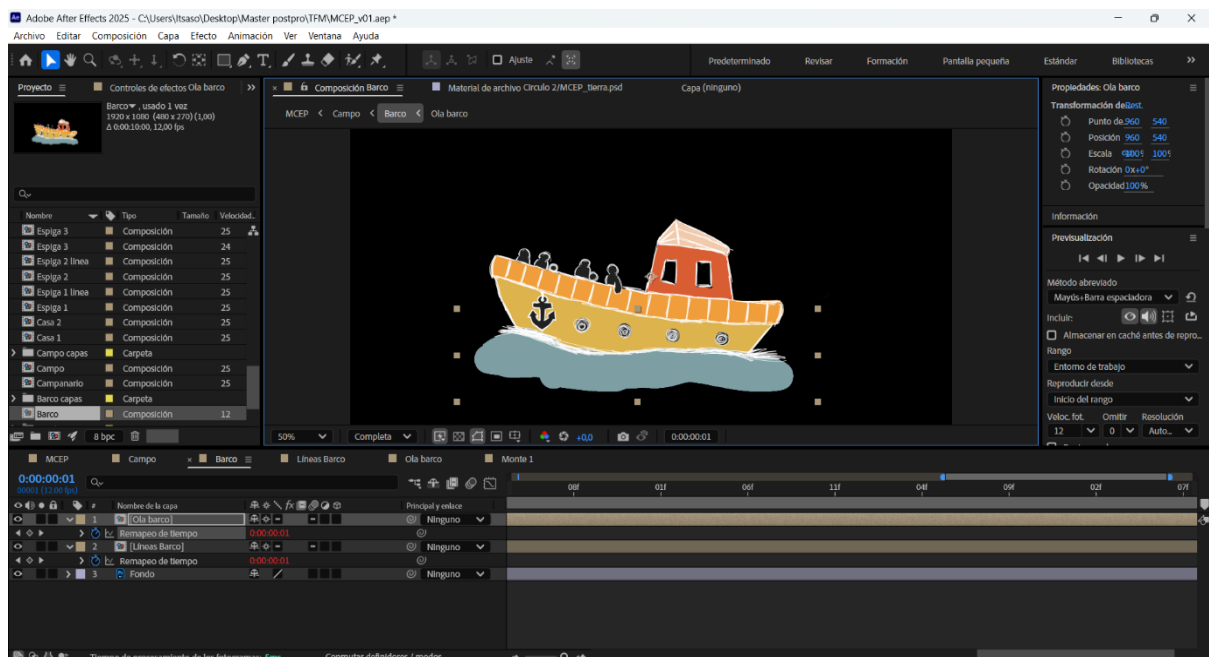


Figura 21. Aplicación de la expresión *loopOut ()*.

Esta animación en bucle simula una vibración orgánica que imita el movimiento natural del trazo a mano, integrando todos los elementos entre sí.

Este recurso técnico resultó altamente eficaz para mantener la estética del dibujo artesanal sin tener que recurrir a una animación cuadro a cuadro completa para cada elemento. Gracias a esta estrategia, fue posible ahorrar una cantidad significativa de tiempo y recursos sin sacrificar la unidad estilística del conjunto.

Cabe señalar que esta solución se implementó específicamente sobre la capa de líneas, mientras que los fondos, en general, permanecieron estáticos o, en algunos casos, inexistentes. Esta separación entre trazo y fondo —ya mencionada en la fase de ilustración— permitió un mayor control y flexibilidad durante la animación.

8.3.2 Animación cuadro a cuadro

En lo que respecta a la animación *frame by frame*, esta ha supuesto un importante reto técnico, ya que era la primera vez que la autora se enfrentaba directamente a su realización.

Durante las primeras fases del proceso, lograr que las formas se moviesen con fluidez implicó un periodo de aprendizaje que ralentizó, en cierta medida, el arranque de la producción práctica del proyecto. Sin embargo, este proceso inicial resultó fundamental para adquirir las destrezas necesarias para trabajar de forma eficaz.

La técnica empleada para la animación se basó en el uso de Photoshop, aprovechando su línea de tiempo y la posibilidad de trabajar con capas de vídeo. Activando la opción de *capas de cebolla*, se podían visualizar el fotograma anterior y el siguiente, lo cual facilitaba una animación más fluida y coherente.

Todas las ilustraciones realizadas en el marco de la animación cuadro a cuadro también cuentan con la separación del fondo y de la línea. En este caso, primero se dibujaba el fondo,

como elemento que estructuraba el movimiento, para posteriormente aplicarle las líneas, dándole coherencia visual al proyecto.

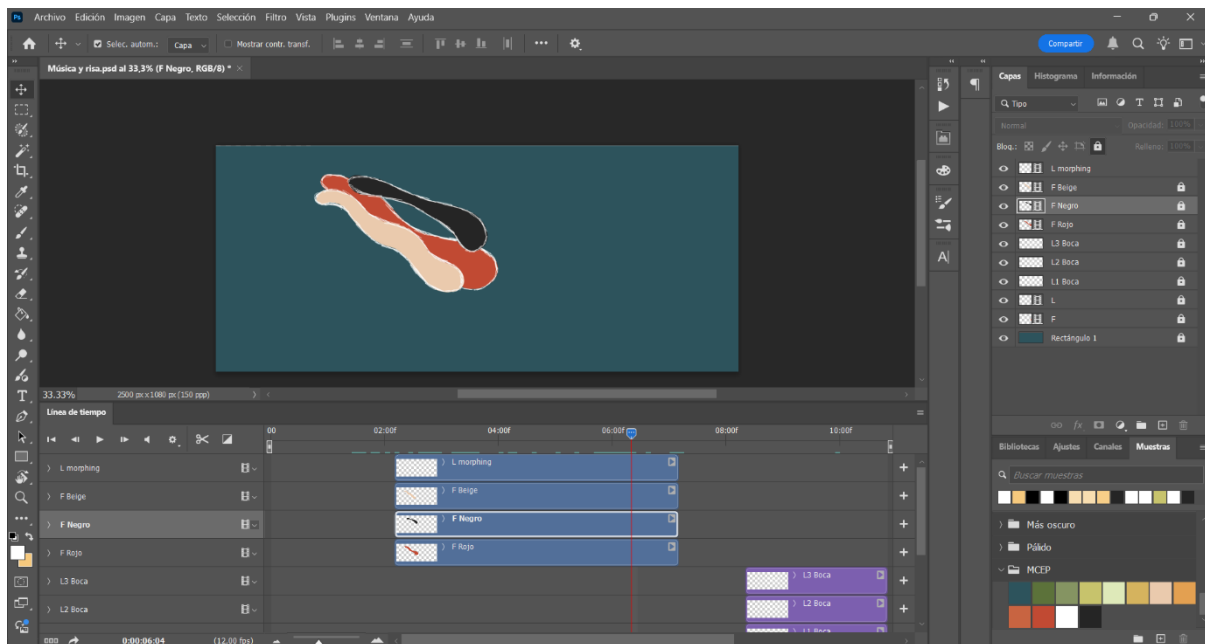


Figura 22. Animación cuadro a cuadro en Photoshop.

Además, el hecho de que tanto la ilustración como la animación se desarrollaran en el mismo entorno de trabajo supuso una gran ventaja. Tal como se ha mencionado en el apartado dedicado al flujo de trabajo, esta decisión evitó tener que exportar o adaptar elementos a otros programas como Adobe Animate, lo que habría implicado una mayor fragmentación del proceso.

8.3.3 Rotoscopia

El proceso de rotoscopia dentro del proyecto ha seguido una lógica de trabajo inversa a la utilizada en la animación cuadro a cuadro. Mientras que en esta última se parte de la imaginación para generar el movimiento de forma libre, la rotoscopia se apoya directamente en imágenes reales en movimiento como base de referencia. Este enfoque ha permitido capturar gestos y desplazamientos con un alto grado de verosimilitud.

Fue precisamente a partir del trabajo con rotoscopia cuando la autora tomó conciencia de la necesidad de separar la línea del fondo. Y es que, en este contexto, el fondo no es un elemento compositivo complejo, sino más bien una herramienta para desvincular la figura de su entorno y facilitar su integración en la escena.

Además, desde el punto de vista técnico, la separación entre línea y fondo es esencial en la rotoscopia porque se trabaja en dos fases diferenciadas: primero se dibuja la línea sobre los vídeos de referencia, y solo después se integra el fondo.

En cuanto al origen de los vídeos utilizados como referencia, se han empleado dos estrategias principales. Por un lado, se recurrió a grabaciones realizadas en el entorno cotidiano de la autora, utilizando su propio rostro, cuerpo y objetos domésticos como fuente. Por otro lado, se utilizaron vídeos procedentes de bancos de imágenes gratuitos, en particular *Freepik*, especialmente en aquellos casos en los que no era posible realizar una grabación directa.

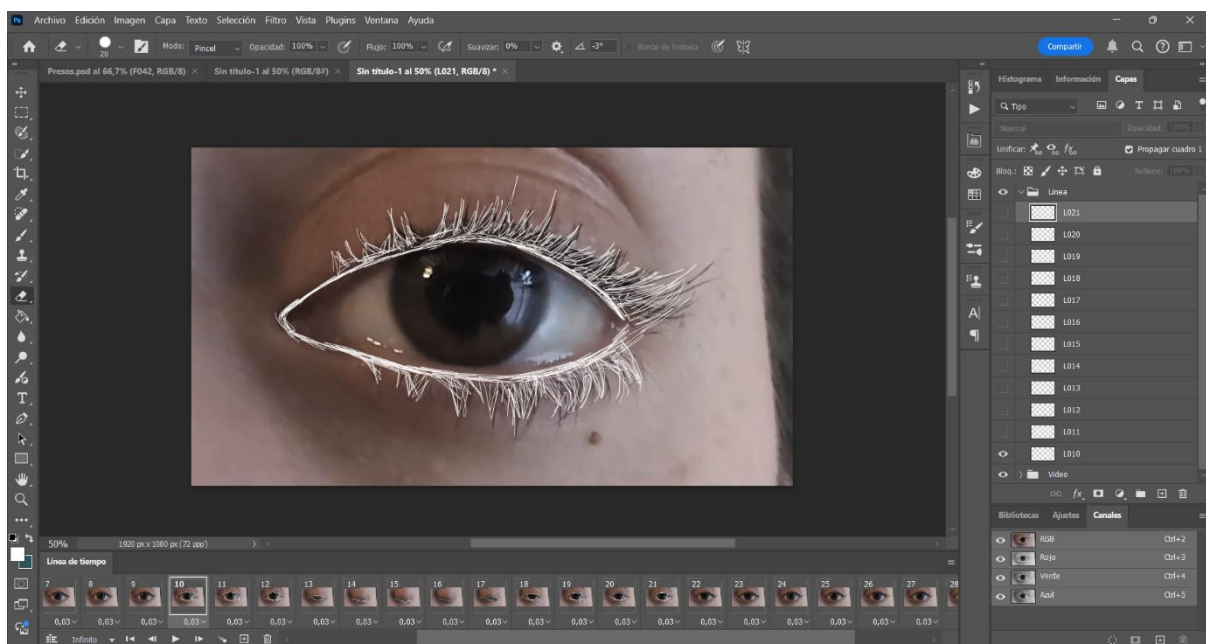


Figura 23. Proceso de rotoscopia sobre el ojo de la autora en Photoshop.

La fórmula de trabajo con la rotoscopia ha sido muy distinta de la empleada en la animación cuadro a cuadro. Mientras que la animación manual se realizaba utilizando la línea de tiempo y capas de vídeo en Photoshop (animando sobre cada fotograma con la ayuda de la

herramienta de *capas de cebolla*), en el caso de la rotoscopia se utilizó un procedimiento diferente desde el inicio.

Concretamente, los vídeos de referencia se importaban mediante la opción: *Archivo > Importar > Cuadros de vídeo a capas*, una función específica de Photoshop que convierte automáticamente un clip de vídeo en una secuencia de capas. Esta herramienta facilita el trabajo de rotoscopia, ya que permite dibujar directamente sobre cada fotograma individual sin necesidad de crear manualmente la línea de tiempo.

Este método resultó especialmente útil para mantener la precisión en los movimientos capturados, ya que cada trazo podía ajustarse fotograma a fotograma sobre la imagen original.

Posteriormente, una vez completado el trazado de líneas, se eliminaban los *frames* de vídeo originales, dejando únicamente la animación vectorial rotoscopiada lista para su integración en la composición.

En esta fase del trabajo, ha resultado fundamental mantener un alto grado de organización, especialmente en lo que respecta a la nomenclatura y estructuración de las capas dentro de Photoshop. Dado que se trabajaba con múltiples elementos por cada fotograma, una correcta clasificación ha sido clave para asegurar un flujo de trabajo correcto y evitar errores en la integración posterior.

Para ello, se estableció una estructura de carpetas jerarquizadas que agrupaban las capas según su función: una carpeta para las líneas animadas, otra para los fondos y una tercera para las capas de vídeo de referencia.

Posteriormente, y siguiendo el criterio de numeración automática que Photoshop asigna al importar vídeo como secuencia de capas (donde se incluye el número de fotograma en el nombre), se procedió a renombrar manualmente cada capa de línea y fondo en relación a su cuadro correspondiente.



Figura 24. Rotoscopia de línea sobre cuadros de vídeo en Photoshop.

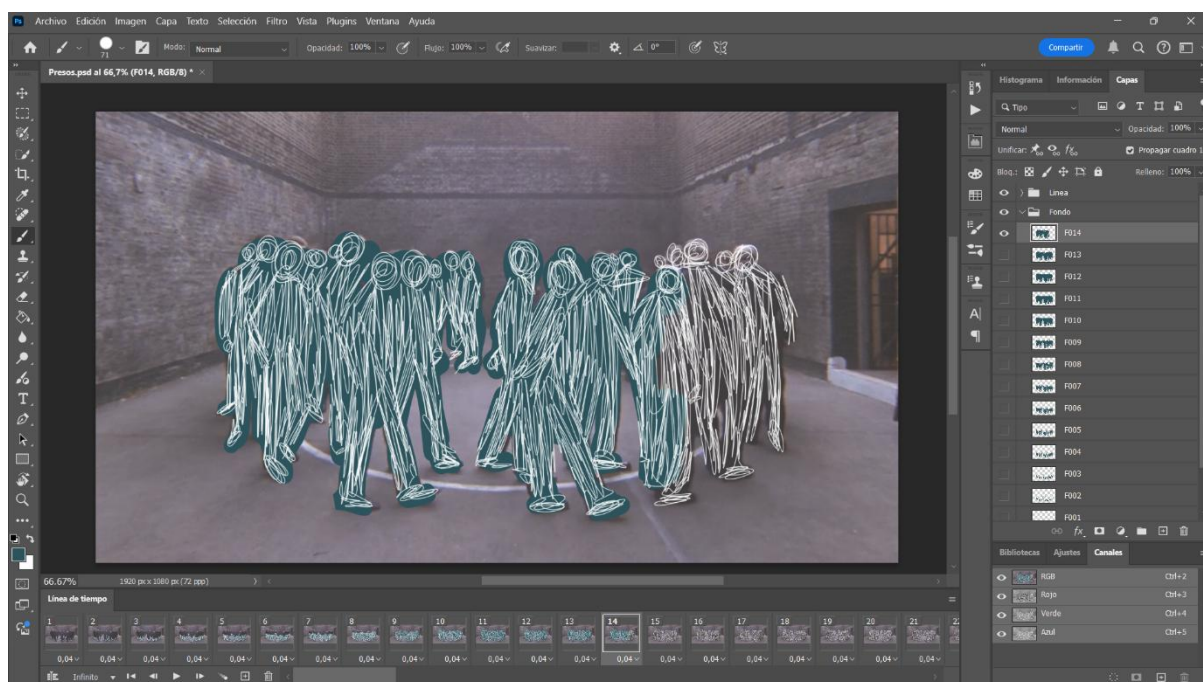


Figura 25. Relleno de fondo sobre la línea realizada en rotoscopia.

Esta organización permitió que el trabajo se mantuviese ordenado y fácilmente editable, especialmente en secuencias largas o en aquellas en las que se superponían diferentes técnicas de animación.

8.3.4 Integración de animaciones

La integración final de los elementos gráficos, tanto estáticos como en movimiento, se ha llevado a cabo mediante el software Adobe After Effects.

Aunque el objetivo principal no era desarrollar animaciones digitales complejas dentro del programa, sí se han realizado ciertos movimientos básicos (desplazamientos, escalados o fundidos) en aquellas secuencias que lo requerían.

No obstante, el uso fundamental de After Effects ha sido el de servir como plataforma de composición, encargada de reunir todos los elementos visuales previamente generados y organizarlos en estructuras multicapa y secuencias temporales completas.

Este flujo de trabajo ha partido de múltiples archivos de origen desarrollados en Adobe Photoshop, donde se habían realizado animaciones segmentadas de uno o dos elementos como máximo. Una vez finalizadas, estas animaciones se importaban en After Effects para componer escenas completas y se trabajaban a través de *precomposiciones*.

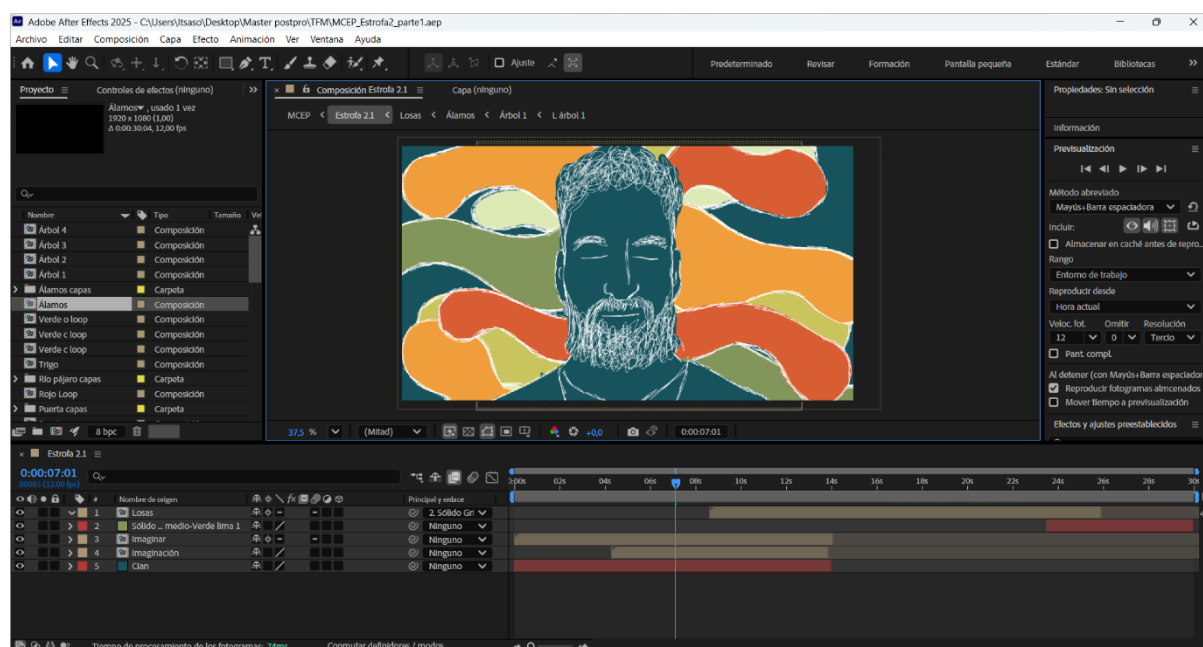


Figura 26. Integración en After Effects.

Uno de los retos técnicos más importantes fue lograr que los elementos estáticos no desentonaran respecto a los que tenían movimiento orgánico. Como se explicó previamente, se utilizó una técnica basada en tres *frames* en bucle para simular la vibración de línea, algo

que After Effects permitió controlar con precisión gracias a sus funciones de expresión y control de tiempo.

Además, After Effects fue especialmente útil para trabajar con capas de secuencia, es decir, series de fotogramas consecutivos exportados desde Photoshop (tanto para la línea como para el fondo en secuencias rotoscopiadas).

Para ello, tal y como se ha mencionado previamente, fue esencial mantener una nomenclatura clara y secuencial durante todo el proceso, lo que permitió importar automáticamente las imágenes en el orden correcto y visualizar de inmediato la animación en movimiento.

Los archivos finales se organizaron por estrofas, generando composiciones de con la extensión específica del software (.aep) que luego serían ensambladas en Adobe Premiere para crear el montaje definitivo.

9. Postproducción

Aunque ya se ha explicado que, en este proyecto, la ilustración y la animación se han considerado parte del proceso de producción, sí es necesario ubicar dentro de la postproducción algunas fases clave, como el montaje final, la edición de sonido o la exportación del proyecto.

Estas tareas, al centrarse en la unificación de todos los elementos previamente generados, forman parte esencial del acabado del producto audiovisual. A continuación, se detallan todos los procesos que han conformado esta fase: desde el montaje en Adobe Premiere hasta la exportación final, pasando por la integración del sonido en Adobe Audition.

9.1 Montaje

El montaje final del proyecto se ha llevado a cabo íntegramente en Adobe Premiere, utilizando como base los archivos generados en After Effects.

Una de las principales ventajas del entorno Adobe ha sido la posibilidad de importar directamente los proyectos de After Effects (.aep) en Premiere sin necesidad de exportarlos previamente como archivos de vídeo.

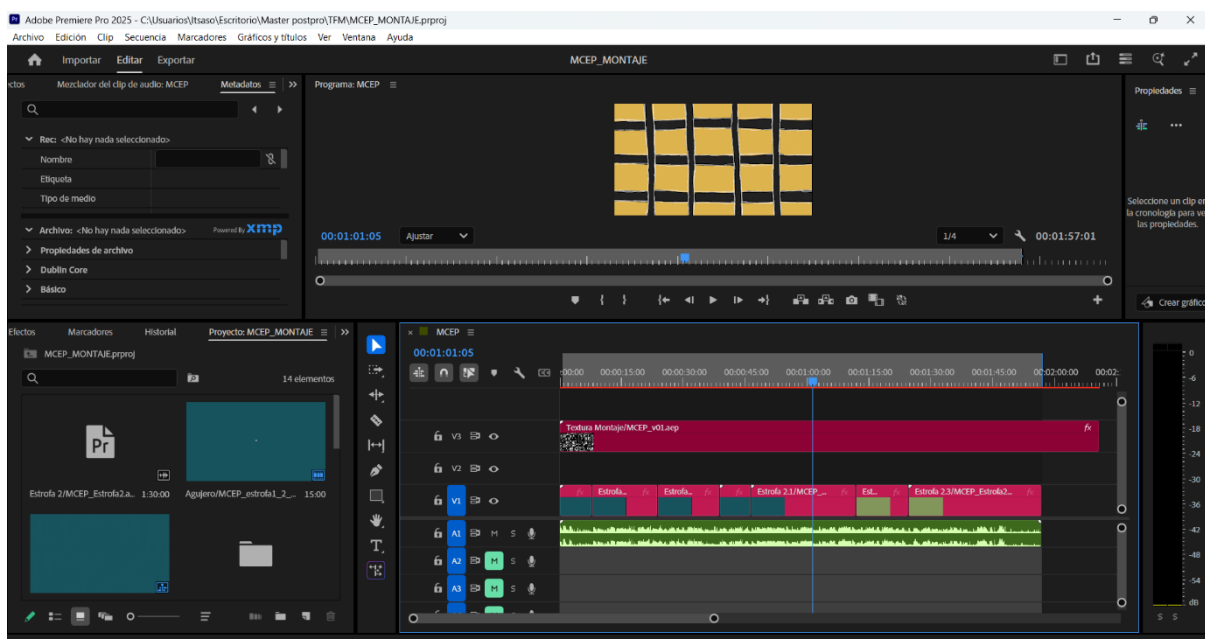


Figura 27. Montaje en Premiere.

Esta funcionalidad ha sido clave para mantener un flujo de trabajo ágil, ya que cualquier cambio o corrección realizado en After Effects se actualizaba automáticamente en la línea de tiempo de Premiere.

Como se ha explicado previamente, para optimizar el rendimiento del hardware en After Effects, se decidió dividir el contenido del proyecto en estrofas individuales, en lugar de trabajar con una única línea de tiempo global. Sobre las estrofas ya montadas se añadió una textura visual que ayuda a unir todas las partes del proyecto. Esta textura también aporta una sensación de imperfección y trabajo manual, reforzando el estilo artesanal que se busca en la animación.

Una vez compuesta la parte visual en Premiere, se procedió a exportar la secuencia de vídeo para trabajar la sonorización en Adobe Audition, proceso que se explicará en el siguiente apartado.

Posteriormente, el archivo de sonido final (en formato .wav) se reimportó en Adobe Premiere, integrándose en la línea de tiempo para la exportación final del proyecto audiovisual completo.

9.2 Edición de sonido

La fase de sonorización del proyecto se ha llevado a cabo en Adobe Audition, donde se han mezclado distintos elementos con el objetivo de crear una atmósfera sonora coherente con el tono del poema y con la estética visual del mismo.

Se ha utilizado como base un archivo de vídeo exportado desde Premiere en calidad HD (1280x720p), que permitiese ver con detalle los elementos del vídeo sin ser tan pesado como si se hubiese exportado en Full HD.

Además de la voz en off, a la que ya se hizo referencia en la fase de producción, la banda sonora del proyecto se compone de tres elementos principales:

1. La música principal.

2. La textura sonora de fondo.
3. Los efectos de sonido sincronizados con la animación.

Todos estos recursos han sido obtenidos de *Freesound*, como ya se detalló en el apartado de metodología.

Con respecto a la música, se seleccionó una pieza que acompañara el ritmo de la imagen sin imponerse sobre ella. Dado el contenido del poema, no podía ser excesivamente alegre, pero tampoco se buscaba caer en un tono marcadamente dramático.

El objetivo era encontrar un equilibrio emocional que acompañara la dureza del texto, pero que también dejara espacio a una lectura esperanzadora, que también está presente en la construcción gráfica.

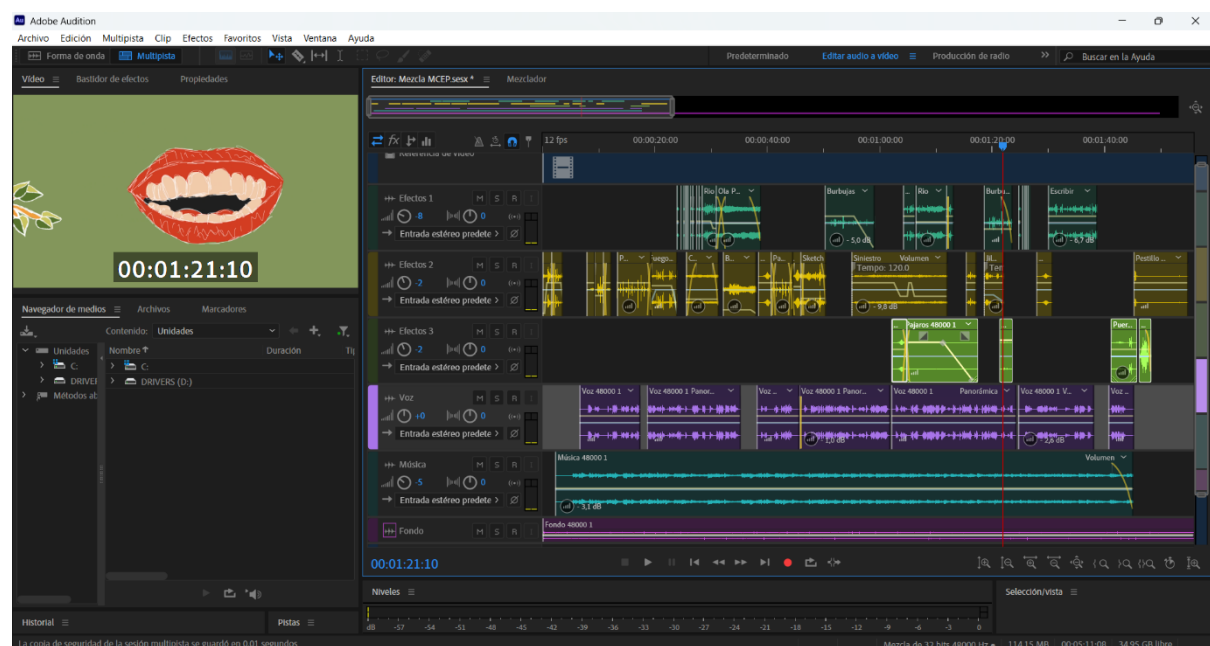


Figura 28. Sonorización en Audition.

Pero el elemento clave en la composición sonora del proyecto ha sido la incorporación de una textura de sonido tipo disco de vinilo, que simula el crujido característico de este formato.

Este recurso no tiene un valor narrativo directo, pero sí refuerza la textura visual: así como las líneas dibujadas presentan una cierta “suciedad estética”, el audio incorpora este mismo principio a través de un ruido constante y sutil, que unifica lo visual y lo auditivo.

Por otro lado, también se han incluido efectos sonoros para acompañar el movimiento de los elementos animados. Algunos de ellos se aproximan a un trabajo de *foley*, como los sonidos tipo *whoosh* o el burbujeo aplicado sobre ciertas formas sinuosas, que refuerzan el desplazamiento de figuras o la aparición de elementos en pantalla.

Otros sonidos, como el canto del jilguero o el ruido de la ola, acompañan lo que ocurre en pantalla y refuerzan lo que la imagen quiere transmitir. Gracias a ellos, el espectador entiende mejor el contexto y siente con más intensidad la escena.

Todos estos elementos fueron trabajados en pistas separadas dentro de Adobe Audition. Se aplicaron ajustes de volumen, fundidos de entrada y salida, ecualización... etc. para garantizar una mezcla equilibrada y un entorno sonoro coherente con la propuesta visual.

Finalmente, el archivo de audio resultante se exportó en formato *.wav* (que conserva la calidad del sonido sin comprimir) y se importó en Adobe Premiere para la edición final del vídeo.

9.3 Exportación

Una vez se tuvieron todos los elementos visuales y de sonido integrados en Adobe Premiere, se procedió a realizar la exportación final del proyecto.

En lugar de utilizar Adobe Media Encoder, se optó exportar directamente a través de Premiere, ya que en una prueba previa se comprobó que el tiempo de exportación era sorprendentemente rápido, incluso extrayendo directamente las animaciones desde After Effects.

Los parámetros de exportación seleccionados fueron los siguientes:

- Formato de vídeo: H.264.
- Resolución: Full HD (1920x1080p).
- Velocidad de fotogramas: 12 fps.

- Códec de audio: AAC.
- Frecuencia de muestreo: 48.000 kHz.

Como se puede observar, se optó por un formato de alta calidad, manteniendo la velocidad de 12 fotogramas por segundo utilizada de forma constante durante todo el proyecto.

El archivo final exportado se entrega junto con este Trabajo de Fin de Máster como parte del material presentado.

10. Conclusiones

La valoración general del desarrollo del proyecto es muy positiva. No solo se han cumplido los objetivos marcados al inicio, sino que el proceso completo ha supuesto una experiencia de aprendizaje profundamente enriquecedora para la autora.

A lo largo del trabajo se ha logrado reivindicar la figura de Marcos Ana, no solo como poeta, sino como símbolo de resistencia y memoria histórica. La videopoesía resultante ha permitido dar nueva vida a sus versos, integrando animación y sonido para amplificar su carga simbólica y emocional.

Asimismo, el proyecto ha demostrado —como ya lo hicieron previamente otras videopoesías— que es posible resignificar una obra preexistente desde una mirada actual y personal. Gracias al uso de técnicas como la rotoscopia, los trazos inestables y los símbolos gráficos se ha conseguido ampliar la experiencia poética.

También se considera que la pieza resultante es capaz acercar la poesía a un público más joven, rompiendo con la idea de que la poesía tradicional es algo lejano o anticuado. El lenguaje audiovisual ha servido como puente entre generaciones, haciendo más accesible un contenido profundamente humano y político.

La animación, por tanto, se ha revelado como una herramienta retórica poderosa, capaz de emocionar y persuadir, y ha sido la piedra angular en la construcción del discurso poético del TFM. A través de ella, se ha transmitido no solo el valor artístico de los versos de Ana, sino también se ha realizado una reivindicación de la memoria histórica, como herramienta clave para no repetir los errores del pasado.

En un contexto social donde la apología de la violencia, especialmente hacia colectivos vulnerables, sigue presente, y donde la cultura a menudo es desvalorizada, resulta fundamental reivindicar el papel del arte como herramienta de resistencia, de memoria y de defensa de la paz y la libertad.

En este entorno sociopolítico cada vez más tensionado, resulta imprescindible tomar una posición clara frente a la apología de la ignorancia y la violencia. En contraposición a las — tristemente— célebres y terribles palabras de Millán Astray (*¡Abajo la cultura! ¡Viva la muerte!*) es necesario decir con firmeza:

¡Arriba la cultura! ¡Viva la vida!

11. Referencias bibliográficas

Ana, M. (2007). *Decidme cómo es un árbol*. Umbriel.

Ana, M. (2011). *Poemas de la prisión y la vida*.

Collins, Z. (10 de julio de 2011). Piedra, papiro y videopoema. *Revista replicante*.

<https://revistareplicante.com/piedra-papiro-y-videopoema/>

Corral, C. (2014). Sinestesias: una visión panorámica de la poesía multimedia española actual. *Tintas*.

Cuadernos de Literatura Ibérica e Iberoamericana, 183-196.

De Melo e Castro, E. M. (Dirección). (1968). *Roda Lume* [Película].

Di Marchis, G. (2005). Retórica del videoarte: estudio aplicado a la videopoesía. *Icono 14*, 29-41.

Dondis, D. A. (1973). *La sintaxis de la imagen. Introduccion al alfabeto visual*.

Ducellier, A. (2013). Los poetas antifranquistas en el Penal de Burgos: ¿disidentes en busca de la libertad? (1946–1961). En M. T. Navarrete, & M. Soler (Eds.), *Ay, ¡qué triste es toda la humanidad!* Aracne Editrice.

Duchamp, M. (Dirección). (1926). *Anémic Cinéma* [Película].

Galindo, T. (s.f.). *Poesía Recitada*. <https://www.poesiarecitada.com>

Gorzkowicz, J. (2024). Navigating Discourse: The Theoretical Landscape of Videopoetry. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Poetica*, 304-327.

Kelly, E. (Dirección). (2020). *Letter to My Body, by Joy Ladin* [Película].

https://www.youtube.com/watch?v=_KlyiclbjUc&list=PLqjezunjhSykPh49Lg8CWHULQ6_JWp5A8&index=6

Kingslake, L. (Dirección). (2023). *Singularity, by Marissa Davis* [Película].

https://www.youtube.com/watch?v=By3MPRdob58&list=PLqjezunjhSykPh49Lg8CWHULQ6_JWp5A8&index=1

Konyves, T. (2011). *Videopoetry: a manifesto*.

Kubrick, S. (Dirección). (1971). *La Naranja Mecánica* [Película].

Lischi, S. (2001). ...e poetronica. *Visione elettroniche: l'oltre del cinema e l'arte del video.*, 70-74.

Mingo, E. (17 de junio de 2010). «Mi primer poema lo escribí en la pared de una celda». *Diario Vasco*. <https://www.diariovasco.com/v/20100617/cultura/primer-poema-escribi-pared-20100617.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.diariovasco.com%2Fv%2F20100617%2Fcultura%2Fprimer-poema-escribi-pared-20100617.html>

Ortiz, Á., & Piqueras, M. J. (1995). *La pintura en el cine: cuestiones de representación visual*.

Pérez López, A. (Dirección). (2020). *Kindness, by Naomi Shihab Nye* [Película].

https://www.youtube.com/watch?v=xFLQOOiAqxQ&list=PLqjezunjhSykPh49Lg8CWHULQ6_JWp5A8&index=4

Poncho K (2010). El ojo en el ladrillo.

Speziale, A. (2020). Videopoesía: un modo de expresión para pensar la realidad social. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.*, 57-71.

The On Being Project. (s.f.). *Poetry Films*.

https://www.youtube.com/playlist?list=PLqjezunjhSykPh49Lg8CWHULQ6_JWp5A8

Tremlett, S. (2021). *The Poetics of Poetry Film: Film Poetry, Videopoetry, Lyric Voice, Reflection*.

Van Gogh, V. (1888). *El dormitorio en Arlés*.

Van Gogh, V. (1890). *La ronda de los presos*.

Wang, K. (Dirección). (2020). *The Peace of Wild Things, by Wendell Berry* [Película].

https://www.youtube.com/watch?v=-ewB0WL3bNw&list=PLJM1z0gtex59VCV-qbgH32vJGkxngQ2t_

Wang, K., & Greenough, G. (Dirección). (2022). *The Natural World, Joy, and Human Becoming* [Película].

https://www.youtube.com/watch?v=Ml4Qoqwapbo&list=PLqjezunjhSykPh49Lg8CWHULQ6_JWp5A8&index=10

ANEXO I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster

Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza				X
ODS 2. Hambre cero				X
ODS 3. Salud y bienestar				X
ODS 4. Educación de calidad				X
ODS 5. Igualdad de género				X
ODS 6. Agua limpia y saneamiento				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico				X
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras				X
ODS 10. Reducción de las desigualdades				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles				X
ODS 12. Producción y consumo responsables				X
ODS 13. Acción por el clima				X
ODS 14. Vida submarina				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas	X			
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos				X

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

“Mi corazón es patio” es una crítica hacia la privación de libertad a la que sometió el régimen franquista a cientos de miles de personas.

Este videopoema tiene un alto grado de cumplimiento del ODS 16 (Paz, justicia e instituciones sólidas) porque ayuda a recordar y dar visibilidad a una etapa de represión e injusticia, para aprender de nuestra historia y no volver a repetirla.

Al recuperar la memoria histórica y compartirla a través del arte, se fomenta la conciencia sobre los derechos humanos, la importancia de la justicia y el derecho a vivir en paz.