
PATCHWORK, REMENDANDO IDEAS Y TÉCNICAS EN UN NOVEDOSO PROYECTO DE ANIMACIÓN

María Manero Muro

Realizadora de animación

Patchwork (2018) es a la vez un cortometraje documental y ficcional, dirigido por María Manero a partir de las vivencias de su madre, Loly, una mujer de unos 60 años, ama de casa y madre. Se trata de un ambicioso Trabajo Fin de Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València, producido en colaboración con la firma gallega Abano Produções, ganadores de un Goya en 2017. Con su original forma gráfica y visual, y su historia de profundo calado humano, *Patchwork* no solo trata de concienciarnos sobre la importancia de los trasplantes de órganos, sino también sobre la necesidad de reutilización de materiales y desechos de todo tipo, generando una particular poética no tan frecuente en animación. El proyecto *Patchwork* se ha distinguido además por la realización de una estimulante campaña de "crowdfunding", la colaboración con la ONG Fundación Imaginario Social, y su participación en un simposio sobre ciencia. En las siguientes páginas, su directora María Manero nos hablará de la concepción del proyecto, sus inquietudes y sus fases sucesivas de realización.

Patchwork (2018) is at the same time an animated documentary and a fictional short film, directed by María Manero about her mum life experience: Loly, a 60 years old housewife and mother. It is an ambitious Master Degree Project made at the M.A. of Universitat Politècnica de València, in a collaboration with Abano Produções, a well-known producer winner of a Goya Award during 2017 based on Galicia, Spain. With its original visuals and achieving a profound human renewal, *Patchwork* tries to not just concern about human transplants but also to make people aware of reusing scraping materials, and it proposes a particular form of poetry — not very common in animation. This project was involved in a stimulating crowdfunding campaign in collaboration with the NGO Fundación Imaginario Social and was delivered in a science symposium. In the next pages, the film director María Manero tells about the conception of the project, her personal interests, and the project's main stages of production.

Palabras clave: *Patchwork*, trasplante, reutilización, Super 8, bordado.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9650>

PATCHWORK



Patchwork es un cortometraje animado con el que contamos la historia de Loly, una persona real que experimenta dos trasplantes de órganos. Pero también es un homenaje al arte del bordado y del collage en tela, con el que mujeres como Loly se han expresado desde hace generaciones. Por ello, *Patchwork* es también la combinación de vivencias, emociones e ideas que convergen en un soporte audiovisual, combinando numerosos lenguajes visuales que van desde la animación 2D hasta el stop-motion con diversos materiales y el reciclado de viejas películas Super 8.

Patchwork estaba anotado en una libreta de ideas que recuperé cuando me propusieron escribir un guion con formato cortometraje, que se desarrollaría como trabajo de fin de Máster en la Universitat Politècnica de València. La idea venía a raíz del segundo trasplante de mi madre en 2013, cuando la rutina del post-operatorio consistía en quitar gasa, limpiar cicatriz, y volver a poner gasa. En uno de esos momentos, mi madre, que ya llevaba tiempo practicando una técnica llamada "patchwork", me explicaba su

próximo proyecto. Fue entonces cuando me di cuenta de que ella era un *patchwork* en sí, y así lo mostraba su tripa cubierta de costuras. Esta fue la primera motivación, contar la vida de Loly, mi madre, una historia de superación y ganas de vivir.

Otro de los intereses para este proyecto era contar algo genuino y auténtico, como la rutina de una persona que vive en un entorno rural, que puede coincidir con cualquier pueblo de España. En este caso quise ambientar la historia en el entorno real del personaje, es decir, nuestro pueblo, Azagra, en Navarra, que, aparte de ser el escenario recreado para este proyecto, ha servido como escenario de algunas secuencias.

Otra de las obsesiones personales para la creación de este proyecto es que la técnica tuviera un lenguaje propio, que hablara por sí misma. De ahí la intención de dotar de personalidad a cada una de las técnicas, como la forma de expresión de Loly, que es bordado, o la animación superpuesta a películas Super 8 que nos trasladan al pasado y nos sirven para hablar de él.



Fig. 1. El equipo creador de *Patchwork*: María Manero, Gala Fiz y Laura Ávila.



01

Un proyecto de equipo

El trabajo en equipo ha sido fundamental, junto a mis compañeras de proyecto Laura Ávila y Gala Fiz, que dieron aspecto y alma a nuestro personaje principal, Loly, aunque también trabajaron en los diseños de fondos y props, basados en el pueblo real.

Laura Ávila ha sido la responsable del color script, y aunque todas hemos animado parte del 2D, ella es la animadora 2D principal, ya que es la persona que más peso ha llevado en esta parte de la producción. Mientras, Gala Fiz supervisaba el diseño del personaje principal en animación y tuvo casi la total responsabilidad del clean-up. A esto habría que sumarle el liderazgo del equipo de color, todos puestos de gran importancia y muy necesarios para el proceso de animación. Yo por mi parte, me he dedicado a hacer la dirección del cortometraje, con todo lo que ello implica, y también la producción, dos cometidos que nunca aconsejaría que fueran llevados a cabo por la misma persona por el grado de responsabilidad que implica y la dualidad que a una misma persona le puede provocar. Entre otros puestos de trabajo destacaría la escritura del guion, la creación del storyboard, en el que me ayudó Paola Tejera, la supervisión de layout y del acting de cada plano, y el montaje tanto de animática como montaje final. Por otro lado también hice toda la animación que no es animación 2D, es decir el cut-out (recortables) y stop-motion, y también realicé el sonido, la composición final y gran parte de la postproducción.

En el proyecto también participó otra compañera de Máster, Loidimar Beltrán, que intervino en varias fases intentando ayudar en cualquier parte del desarrollo en el que necesitáramos ayuda.

Fig. 2. El acting queda especificado con un vídeo de referencia en el que queda claro también el tiempo del plano y se usa para marcar poses clave en la animación. Tras la aprobación de las poses claves se ajusta el diseño del personaje, lo que facilitará el trabajo a la hora de limpiar el dibujo. Más tarde se ajusta el diseño del personaje, se le da color, y finalmente se le eliminan las líneas de contorno y se le aplican las sombras.

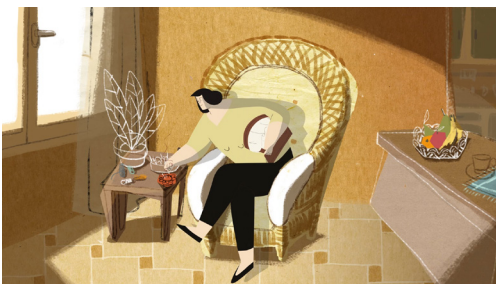




Fig. 3. El uso de la animación 2D sobre película Super 8 nos ayuda a entender el entorno de Loly y su vida anterior. En esta parte se usa un tipo de grafismo desgastado e imperfecto, creado con pinceles digitales, que genera una unidad con la estética del pasado.

02

Las oportunidades de coproducción y financiación

Un punto de inflexión en el desarrollo de este proyecto fue el convenio de colaboración entre el Máster de Animación de la UPV y la productora Abano Producciones. Nosotras, como otros alumnos del Máster de Animación de la 5ª Edición (2015-2017) participamos en la pequeña exposición de Espai en Vitrina, dentro del hoy festival internacional Prime the Animation!, donde instalamos una muestra de nuestro proyecto en estado de Preproducción. Chelo Loureiro, directora de Abano Producciones, que estaba invitada a participar en una mesa redonda se interesó por *Patchwork* y partir de entonces pasó a coproducirlo, teniendo una repercusión importante que marca la diferencia entre hacer un proyecto de Trabajo Fin de Máster, a hacerlo con una productora que te apoye durante el camino y también después.

La colaboración entre estas dos partes ha hecho posible que tengamos un espacio de trabajo bajo el amparo de Emprendimiento UPV, que a su vez nos han proporcionado todo lo necesario para poder llevarlo a cabo, desde software hasta la utilización del Laboratorio de Recursos Media del Departamento de Dibujo, donde se han realizado algunos de los procesos de cut-out, fotocopiado, escaneado, iluminación, etc.

Acudimos también a Incubator Animac, donde hicimos un pitch ante un jurado internacional que nos transmitió una impresión realmente positiva. Esto nos sirvió para mostrar por primera vez este cortometraje todavía en preproducción, y sobre todo para anunciar la creación inminente de una campaña de "crowdfunding". Para realizar esta campaña optamos por la plataforma Goteo.org, y aquí tuvimos la gran suerte de contar con Fundación Imaginario Social, que nos dio visibilidad dentro de sus proyectos. Finalmente, a la recaudación obtenida en casi tres meses se

sumó una donación del ayuntamiento de Azagra. Así que, con todo esto de nuestra parte ¿cómo no estar motivadas para seguir adelante?

03

Concepto y dirección

Con todos estos ingredientes, un equipo adecuado y siendo realista sobre el trabajo que podíamos llevar a cabo, ya podíamos abordar la realización de este cortometraje, que ha durado unos dos años.

El proyecto empezó con una investigación del pueblo en el que está basada la historia, sobre sus costumbres, sus paisajes, y la búsqueda de cintas de Super 8 que debían subrayar el tono documental de la película, a la vez que su estilo. El objetivo del guion era contar una historia sencilla y humana: la experiencia de una persona que lleva una vida basada en la costumbre de un entorno rural y que, por cuestiones del azar, necesita un trasplante de hígado. La historia la contaría de forma desenfadada un comentarista muy concreto, el propio donante, que ve desde fuera la vida de la persona a la que va a parar su hígado.

En el desarrollo visual del guion buscamos metáforas que nos sirvieran para explicar los momentos más dramáticos, como el propio transplante, que no es sino una *muerte* que da paso a una nueva *vida*. Por eso, en ese momento del cortometraje aparece una cepa de uva auténtica que, al extraerle una yema, dará paso a otra nueva planta, ejemplificando el carácter cíclico de la historia.

Hemos sido realistas a la hora de pensar el volumen de trabajo que podíamos hacer, por eso se tomaron decisiones como quedarnos solamente con un único personaje, o eliminar ciertos planos a los que no éramos capaces de llegar. Se decidió narrar la historia con un estilo de planos casi teatral, que contrastara con las partes más dramáticas. No quería un ritmo de montaje acelerado, sino clásico y fácil de leer, así



Fig. 4. Para hablar del origen, la identidad y el trasplante utilizamos la metáfora del injerto de vid. Se lleva a cabo a través del stop-motion y la animación 2D. Los viñedos están filmados en un paraje del monte en Azagra, Navarra.

que tanto los tiros de cámara, como las composiciones y las transiciones de plano a plano fueron muy meditadas.

Por su parte, para el diseño del personaje se ha continuado con el concepto de "patchwork", su geometría pura y minimalista, la recta contra la curva. El objetivo era hacer un personaje fácil de mover e imperfecto, que se pudiera deformar, a la vez que elegante y cálido. Loly, el personaje, es una mujer mayor, grande, fuerte y vital, que rompe con el canon estético de belleza, siendo un personaje divertido, con una animación propia para su pecho y pelo.

04

Una producción ecléctica

La animación 2D se trabajó desde febrero hasta junio de 2017, por lo que debíamos tener muy medidas las semanas porque además de la animación 2D había también que trabajar simultáneamente el resto de las técnicas.

La técnica base para todo el proyecto *Patchwork* es el 2D tradicional. Conceptualmente la usamos para contar la rutina de Loly, el periodo de su vida en que todavía no está trasplantada. Su aspecto visual es digital, pero es un digital donde predominan texturas y trazos que imitan lo hecho a mano, para ello usamos herramientas como Toonboom y Photoshop y el proceso de animación 2D pasó por varias fases. Dentro del equipo, Laura Ávila ha sido la animadora 2D principal, aunque hemos tenido colaboraciones como María Pulido, Blanca Monzonís, Andrea Cercos, y M^a Carmen Cambrils, supervisora de timing. Al mismo tiempo que Gala Fiz supervisaba el clean-up, se formó un equipo de once personas, incluyendo alumnos de último año de grado de Bellas Artes y otros compañeros de Máster, que hicieron un trabajo realmente impresionante con el color de los personajes.

Por otro lado, para explicar la vida de Loly tras el trasplante, elegimos por sus connotaciones la técnica de los recortables o cut-out, técnica en la que ya tenía experiencia previa, a partir de un

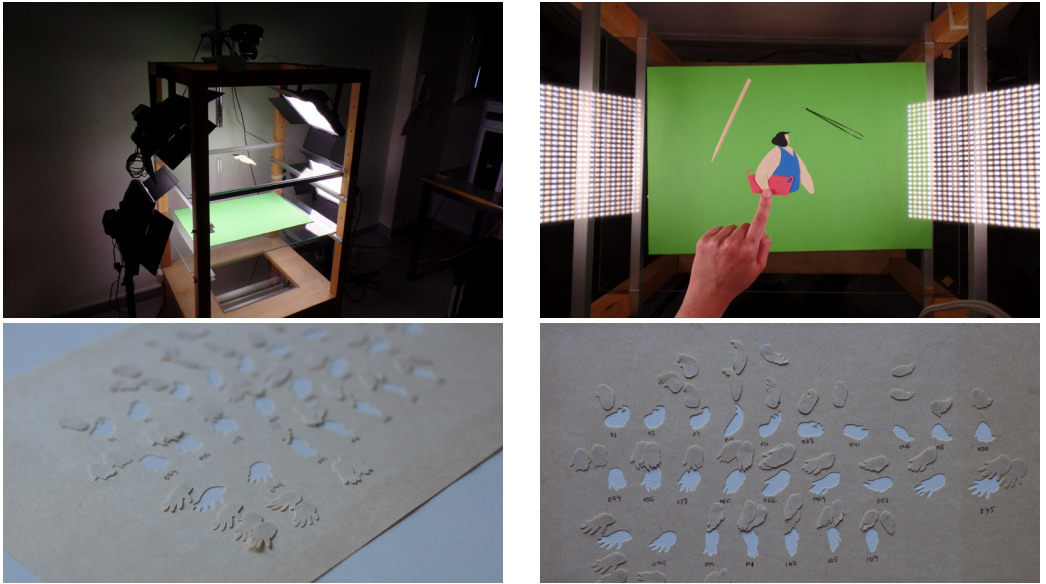


Fig. 5. La animación de recortables se lleva a cabo mediante una cámara multiplano, compuesta por cristales. Las piezas se hacen mediante un plotter de corte que ayuda a hacer partes intercambiables muy pequeñas como las manos.

Máster en StopMotion en la UWE, Bristol. Esta fase se llevó a cabo bajo cámara en una multiplano, facilitada por la Universidad, que se adecuó para la ocasión y se hizo también uso de un plotter de corte que ayudaba a recortar partes del cuerpo que se sustituían en cada fotograma y que eran de un tamaño verdaderamente reducido, dado a los recursos con los que podíamos contar. El proceso de animar en cut-out fue verdaderamente minucioso, pensado para que hubiera muchas partes reemplazables, además del requerimiento técnico, como iluminación, cámaras, cromas, programas, etc. Para ello conté con la ayuda de Raúl Jiménez, que me asesora en todos los proyectos que llevo a cabo.

Y cómo no, otra de las técnicas de animación relevantes, íntimamente unida a la idea del patchwork, ha sido el bordado animado, que ayuda a contar cómo se expresa el personaje y cómo se va deteriorando poco a poco por dentro. Para ello, los tres miembros principales del equipo recibimos clases de bordado durante medio año, aunque he de decir que la Loly original,

mi madre, hizo una buena parte de este trabajo. Todo el bordado se hizo a mano, ya que pruebas anteriores de bordado a máquina no sugerían la calidez del bordado a mano ni ese *error* que proporciona cierta gracia e ingenuidad en el bordado animado. Un antecedente interesante que hemos considerado para este proceso ha sido el cortometraje de Bastien Dubois *Madagascar, carnet de voyage* (2010).

Finalmente contamos con la Animación motion graphics, que ha sido empleada en varios planos donde la animación era prácticamente un cut-out digital. A pesar de los numerosos cambios de técnica, es importante recalcar que el carácter del personaje se ha mantenido siempre inalterable.

05

Postproducción y música

Hemos contado con la ayuda de Mario Jiménez, encargado de ponerle sombras digitales al

personaje, y que ha realizado algunas de las composiciones y los movimientos de cámara más complicados. Esta colaboración ha marcado un antes y después en el acabado de este proyecto, aunque también cabe destacar el asesoramiento y participación de José Moo —ayudante de dirección en *The Neverending Wall* (Silvia Carpizo, 2017), referenciado en *Con A de animación 2017*— en la postproducción del teaser, y por último, la ayuda de Beatriz Herráiz, nuestra tutora del proyecto en la UPV.

La coproducción con Abano también proporcionó un músico profesional, Nani García —compositor de la música de *De Profundis* (Miguelanxo Prado, 2007)—, lo que me lleva a hablar de la banda sonora de la película. Desde la animática, contábamos con sonido y música que reflejaba esa identidad que buscábamos: el ambiente tenía que sonar como este pueblo, por eso empleamos varias versiones del *Vals de Astrain*, conocido por todos los navarricos como el *Riau Riau*, una canción que se canta en las fiestas de todo Navarra. A partir de ella, Nani hizo los arreglos pertinentes para que el conjunto de la banda sonora tuviera sentido, incorporando su propia versión de este vals tan conocido.

Por otro lado, para la parte de la cepa de vid, Nani García compuso una pieza original, respetando el objetivo del guion y siguiendo la línea de la autenticidad en los sonidos a través un piano y un clarinete. Para la grabación de ese clarinete tuve la suerte de poder contar con Juan Muro, que es un gran músico profesional y además es mi tío, hermano de mi madre, lo que le da mayor intimidad a la música.

06

Resultados e impresiones

Me gustaría finalizar enumerando algunas de las conclusiones a las que he llegado a través de este proceso de creación de un cortometraje en equipo, experiencia vivida por primera vez por todas nosotras.

La primera de ellas es la importancia de haber elegido una temática tan concreta y social, que puede ser decisiva a la hora de plantearse un proyecto. No imaginaba que el tema del trasplante pudiera tener una repercusión tan evidente cuando propuse la historia por primera vez: solamente quería contar la historia de mi

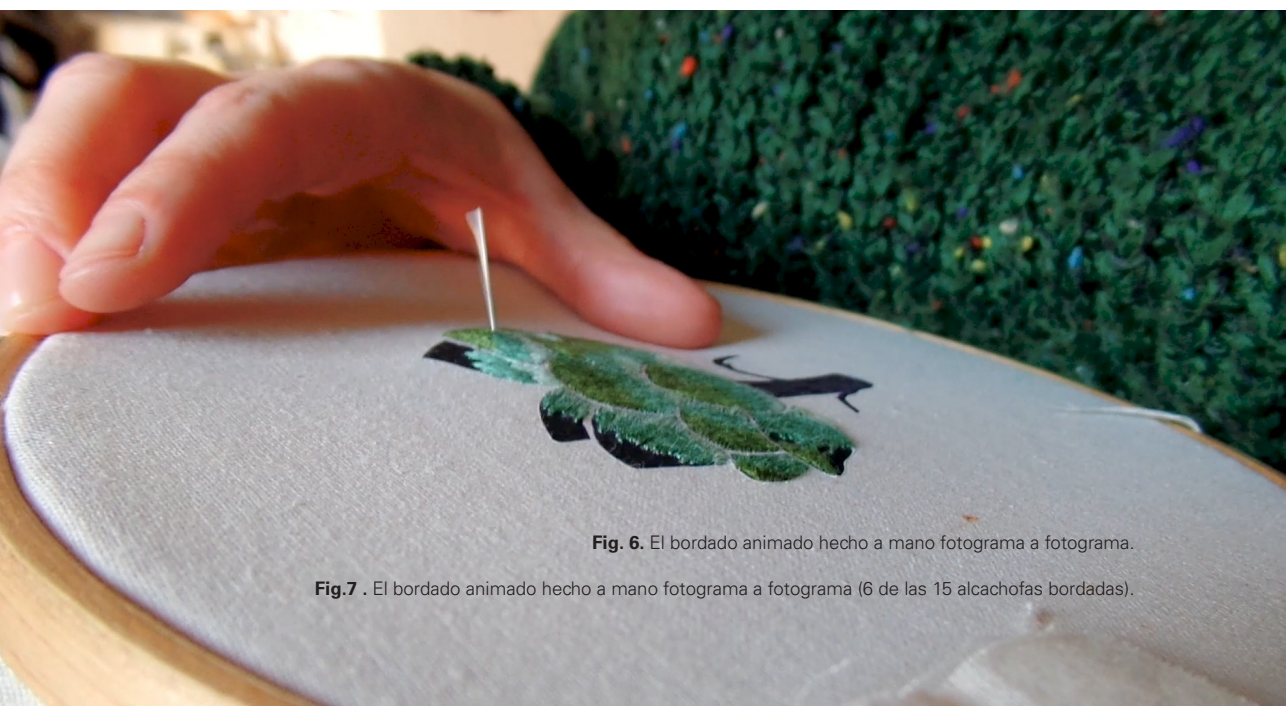


Fig. 6. El bordado animado hecho a mano fotograma a fotograma.

Fig.7 . El bordado animado hecho a mano fotograma a fotograma (6 de las 15 alchofas bordadas).

madre, desde un punto de vista positivo, incluso cómico a veces, sin embargo fue el tema el que abrió una serie de oportunidades que explico a continuación. A partir de este proyecto, tuvimos la suerte de ser invitadas por la sociedad de científicos españoles a un simposio en Alemania donde se habla sobre investigaciones científicas e innovadores, siendo el trasplante el centro de las jornadas y el motivo por el que fuimos invitadas a exponer nuestro trabajo.

Otros de los méritos destacables, gracias al equipo de Abano, son el apoyo de la ONT (Organización Nacional de Trasplantes) que han publicitado el corto en sus redes sociales. También se consiguió que se publicara un anuncio en la página del Ministerio de Salud en la que se exponía el video que hicimos para la campaña de "crowdfunding".

Por añadidura, el proyecto de *Patchwork* apareció referenciado en la revista de la Academia de Cine y para finalizar, desde el blog de MEDIASET se hizo un post sobre *Patchwork* dentro de la campaña solidaria *12 meses 12 causas*. Todas estas intervenciones y apoyos han marcado un antes y un después para el desarrollo de este trabajo, que ha ido evolucionando poco a poco, gracias al apoyo de varias personas, profesores y

profesionales del Máster y Abano Produccións.

Para terminar, como experiencia creativa, para mí es importante destacar de *Patchwork* la unión de las técnicas que forman un todo, sin desentonar ninguna de ellas en el conjunto, aunque estén cambiando constantemente. Desde la distancia que ahora nos separa de la etapa de producción, y viendo el resultado final de *Patchwork*, mi percepción personal es la de haber hecho tres másteres en uno solo: los problemas que se han ido resolviendo durante el proceso se ven ahora muy pequeños, y la sensación del momento es la de ser capaz de cualquier cosa. Aunque *Patchwork* está ambientado en un sitio tan concreto como Azagra, creemos que cualquiera es capaz de identificarse con esta historia y ver el mensaje positivo que aporta: nuestra intención ha sido dejar a la gente con una sonrisa y esperamos que *Patchwork* cumpla el objetivo.

© Del texto: María Manero Muro.

© De las imágenes: Máster de Animación UPV, Abano Produccións.





Referencias bibliográficas

ANDERSON, Wes, 2009. *The Making of Fantastic Mister Fox*, Nueva York: Rizzoli.

ARSENAULT, Isabelle Cloth Lullaby, 2016. *The Woven Life of Louise Bourgeois*, Nueva York: Abrams Books.

BLOCK, Bruce, 2008. *Narrativa Visual*, Barcelona: Omega

LUNDIN, Stephen; PAUL, Harry; CHRIS TENSSEN, John, 2003. *FISH, la eficacia de un*

equipo radica en su motivación, Barcelona: Ediciones Urano.

ODRIOZOLA, Elena, 2009. *La princesa ullerosa*, Valencia: MacMillan Heinemann.

WEBSTER, Chris, 2005. *The Mechanics of Motion*, Massachusetts: Focal Press.

WILLIAMS, Richard, 2001. *The Animator's Survival Kit*, Londres: Faber & Faber.



Biografía

María Manero Muro (Azagra, Navarra, 1986). Interesada siempre en las diferentes disciplinas artísticas como teatro y cine, decide estudiar Bellas Artes en la Universidad del País Vasco, terminando la Licenciatura con una beca Erasmus en la KABK, Países Bajos. Estudia animación stop-motion en la University of the West of England, RU, para la que es becada por Gobierno de Navarra. Al finalizar sigue el camino de la dirección en el Máster de Animación de la Universitat Politècnica de València y dirige el proyecto *Patchwork* (2018) y continuando con la especialización en Animación 2D en la misma universidad en esta ocasión gracias a una beca de Fundación Caja de Ahorros de Navarra. Para ella, “La animación es sólo la excusa perfecta para crear un nuevo mundo sin límites.”

E-mail

mariamanageromuro@gmail.com