

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Master en Postproducción Digital



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Realización de un book trailer, del libro "El porvenir de mi pasado" de Mario Benedetti. Preproducción, producción y postproducción”

Tipología: Trabajo de orientación profesional

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a: Irene Quintanilla Martín

Tutor/a: Francisco Javier Pastor Castillo

Cotutor/a: Juan Manuel Sanchís Rico

GANDIA, 2014

RESUMEN

Utopía es una pieza audiovisual que actúa como *book trailer* del libro de Mario Benedetti 'El porvenir de mi pasado'. A través de un personaje principal femenino y sus encuentros amorosos con varias figuras masculinas, se busca transmitir las interpretaciones del autor sobre dos conceptos en particular que se ven reflejados en su libro: el amor y la utopía. Estos conceptos evolucionarán junto a la protagonista a lo largo de la narración.

Para este fin se ha utilizado como técnica principal la rotoscopia, creando así una estética de animación, pero también la composición multicapa, construyendo las imágenes a partir de distintos elementos. Por ello el trabajo se apoya en herramientas como Photoshop y After Effects.

Se trata de una obra construida a partir de fragmentos, tanto visuales como textuales, utilizando la obra original para crear una nueva narración que cuenta una historia de desamor en la cual no caben los finales felices.

PALABRAS CLAVE

Benedetti, *book trailer*, rotoscopia, utopía, amor

ABSTRACT

“Utopía” is an audio-visual work that serves as the book trailer of Mario Benedetti’s book “El porvenir de mi pasado”. Throughout the personal encounters of the main feminine character with some other men, it intends to transmit the thoughts of the author about the two key concepts the book is based on: love and utopia.

In order to reach this goal it has been used as the main technique rotoscoping, which creates an animated aesthetic; but also multi-layer composition, composing the images with different kind of elements. This is why the work is based in software like Photoshop and After Effects.

It is a work built from fragments either visuals or textuales, using the reference book in order to create a whole new narrative path which tells a heartbreak history that has no room for happy endings.

KEY WORDS

Benedetti, book trailer, rotoscoping, utopia, love

1. INTRODUCCIÓN.....	7 – 13
1.1. Motivación o justificación del proyecto.....	8
1.2. Objetivos.....	9, 10
1.3. Metodología.....	11, 12
1.4. Estructura del proyecto.....	13
2. MARCO CONTEXTUAL LITERARIO.....	14 - 16
2.1. El autor; Mario Benedetti.....	14
2.1.1. Temática: El desamor en Benedetti.....	15,16
2.2. Sinopsis del libro; El porvenir de mi pasado.....	16
3. PREPRODUCCIÓN.....	17 - 29
3.1. Selección del texto final.....	17, 18
3.2. Resumen literario del poema.....	19
3.3. Guión técnico.....	20 - 22
3.4. Storyboard.....	23
3.5. Simbolismo visual.....	24 - 26
3.5.1. Utilización del Color.....	24, 25
3.5.2. Utilización de texturas y fondos.....	26
3.6. Referentes y búsqueda de archivos.....	27 - 29
3.7. Pruebas tipográficas.....	29

4. PRODUCCIÓN.....	30 - 34
4.1. Creación del material audiovisual.....	30
4.2. Creación de la animación.....	31 - 33
4.2.1. Introducción a la rotoscopia.....	31
4.2.2. Realización de la animación.....	32, 33
4.3. Producción del audio.....	33
4.4. Material técnico utilizado.....	34
5. POSTPRODUCCIÓN.....	35
5.1. Tratamiento de la imagen.....	35
5.2. Montaje vertical: Composición multicapa.....	36 - 39
5.3. Montaje horizontal: Edición.....	39
5.4. Música y audio.....	40, 41
5.5. Renderizado.....	41
6. CONCLUSIONES.....	42, 43
7. BIBLIOGRAFÍA.....	44
7.1. Referencias Web.....	45
8. VIDEOGRAFÍA.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura I. Diagrama del flujo de trabajo

Figura II. Storyboard

Figura III. Selección de la gama de color con Adobe Kuler

Figura IV. Sec. 2, Plano 1, de la pieza audiovisual

Figura V. Sec. 7, Plano 1, de la pieza audiovisual

Figura VI. Sec. 3, Plano 1, de la pieza audiovisual

Figura VII. Sec. 5, Plano 1, de la pieza audiovisual

Figura VIII. Prueba tipográfica.

Figura IX. Localización imprescindible del proceso de grabación

Figura X . Sec. 6, Plano 1, de la pieza audiovisual

Figura XI. Realización de rotoscopia I

Figura XII. Realización de rotoscopia II, añadir texturas.

Figura XIII. Imagen con filtro de fotografía

Figura XIV. Imagen con capa de ajustes de Equilibrio de color

Figura XV. Utilización de máscaras de capa

Figura XVI y XVII, Movimiento de la tipografía I y II

Figura XVIII, Efecto Shatter

Figura XIX. Efecto trazado, Stroke

Figura XX. Mezcla final de audios

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto audiovisual *Utopía* se plantea desde el Campus de Gandía de la Universitat Politècnica de València para el Master de Postproducción Digital y se enmarca dentro de la rama de la composición multicapa y tratamiento de la imagen, apoyándose en un texto narrativo.

Se trata de un proyecto práctico en el cual se realiza un análisis previo de una obra literaria de Mario Benedetti llamada *El porvenir de mi pasado* para fijar las bases y objetivos de lo que será el producto final: una pieza audiovisual que funcionará como carta de presentación o *book trailer* del libro.

El proyecto nace de la necesidad de dotar de imágenes las páginas de Mario Benedetti, y utilizar este apoyo visual para dar a conocer el libro de un modo distinto y llamativo. Dando vida a los personajes que plasma Benedetti en su obra se busca transmitir la esencia del autor, y fomentar la lectura de sus libros menos conocidos. Por ello se utiliza la idea de tráiler, referente al cine, a un nuevo género, la literatura. Este concepto se está extendiendo, siendo cada vez más común ver *book trailers* comerciales, o de producción independiente, por la red.

Para estos fines se ha utilizado como base visual la animación a través de la técnica de rotoscopia, apoyada mediante una edición no lineal y un montaje vertical. En esta memoria explicaremos las herramientas y metodologías empleadas para la realización de la pieza final, centrandó el proceso en tres fases principales, preproducción, producción y postproducción. También hablaremos del autor y de las ideas concretas que se intentan transmitir en este proyecto.

1.1. Motivación o justificación del proyecto

Este proyecto audiovisual nace partir de una de las propuestas formuladas para la asignatura de Grafismo Cinematográfico que se realiza en el máster de Postproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia. La idea es dar vida a un breve poema japonés, un haiku, a través de la composición y movimiento de capas, sin embargo se introduce un requisito esencial, y es que se debe introducir al menos una técnica manual, como por ejemplo, la rotoscopia.

Sin embargo, esa idea evoluciona al encontrarse con una costumbre personal muy simple, recortar y acumular pequeños fragmentos de textos y poemas de diversos autores, pero en especial de uno en particular, Mario Benedetti. Es así como nace la idea de dar vida a las palabras de Mario Benedetti, utilizando la recopilación personal de recortes literarios se centra el proyecto en una obra en particular, 'El porvenir de mi pasado'. Esa pequeña costumbre se convierte en una de las motivaciones principales del proyecto, convirtiéndole en un proceso muy personal.

También, a partir de esa pequeña costumbre nace la idea de utilizar el libro de Mario Benedetti como un libro de recortes y crear nuestra propia historia a partir de fragmentos distintos del libro 'El porvenir de mi pasado'.

La utilización de técnicas como la rotoscopia supone otro de los impulsos principales del proyecto, pues nos permite hacer algo similar con la imagen a lo que hacemos con el texto. Cogemos pequeños fragmentos, movimientos simples, gestos, y gracias a la rotoscopia podemos unirlos y crear nosotros el contexto, juntándolos para darles un sentido, igual que hacemos con las palabras de Benedetti.

Por lo tanto este proyecto nace de la segmentación, pero al mismo tiempo de su consiguiente construcción, la esencia de la composición, y por lo tanto de la idea principal del montaje, que no es otra que la construcción de una nueva realidad a partir de fragmentos. En este caso aplicamos esa idea tanto en la imagen como en el texto, consiguiendo así la construcción total, aplicando la idea de montaje a toda nuestra obra.

Aunque este proyecto nace en un principio de una propuesta académica, la motivación personal, la identificación con el autor, y la relación con la idea de montaje son los verdaderos motores del proyecto.

1.2. Objetivos

Los objetivos que abarca este proyecto son diversos y han ido evolucionando en el proceso de construcción de la pieza.

En un principio, como hemos explicado en el apartado anterior, el objetivo de partida es la representación visual de una breve poesía. Pero también la experimentación con técnicas de producción y postproducción que normalmente están relacionadas con la rama de Bellas Artes, por lo que quedan fuera del conocimiento aportado por la rama de Comunicación Audiovisual, al cual está ligado el punto de partida del proyecto. Es por eso que se introduce como objetivo realizar una pieza a través de aprender nuevos modelos y técnicas que ayuden a diversificar el estilo normalmente utilizado. Uno de los objetivos de partida que perdura desde el primer momento se centra en desarrollar de la forma más adecuada para el proyecto la técnica de rotoscopia, siendo un pilar decisivo para la evolución del proyecto.

Sin embargo el resto de intenciones evolucionan, y, a causa de objetivos más personales, cuando Mario Benedetti se cruza con la idea de partida, el fin de representar una breve poesía se queda pronto demasiado pequeño, por lo que evoluciona, la intención ahora es plasmar un texto más extenso, y unas ideas, las ideas del autor.

Los objetivos vuelven a evolucionar cuando se centra el proyecto en una obra en particular de Mario Benedetti, *El porvenir de mi pasado*. El objetivo pasa a ser realizar un *book trailer* de este libro, es decir, transmitir lo que transmite el autor pero concretamente las ideas que plasma en las páginas del libro que nos ocupa. Sin embargo al ser un libro de relatos cortos se nos ofrecían dos caminos, seleccionar un solo relato transmitiendo solo un fragmento del libro, o buscar una nueva forma de contar la obra. Una vez analizado el libro y todas las opciones que nos ofrece, descartamos la primera opción. Esto se debe a las características propias de la obra, que van a ser decisivas a la hora de seleccionar los objetivos del proyecto. Y es que a pesar de ser un libro de relatos cortos, todos en conjunto articulan unas ideas, y lo que es más importante, una evolución. La evolución que describe el autor en estas páginas no es otra que la evolución de las personas en todas las fases importantes de su vida, un vistazo al pasado pero desde el punto de vista de lo que no ocurrió.

Dado que no buscamos ser tan ambiciosos, no intentaremos representar en una pieza todas las fases y cambios de una vida, por lo que nos centramos en una sola, la ida y venida del amor. Pero sobre todo en la idea principal del libro, que es la evolución, la evolución de las personas causada por momentos puntuales, cosas que podrían haber sido distintas pero no lo han sido. Transmitir eso se convierte en uno de los objetivos principales del proyecto.

Sin embargo para llegar a este fin tenemos que plantearnos otro primero, y es la construcción del texto principal. Buscando una nueva forma de contar el libro sin centrarnos en un solo relato llegamos a la conclusión de articulando varios fragmentos literarios de diferentes relatos del libro, buscando así como objetivo construir un nuevo texto, una nueva narración para contar una historia. A partir de esta historia buscaremos también cumplir los objetivos anteriores, el proyecto pasa de tener unas intenciones solo poéticas, a introducir objetivos narrativos, que complementarán la función lírica, sin anularla.

Aunque parece que ya tenemos prácticamente los objetivos formados falta uno decisivo que dará la verdadera forma al proyecto, y este nace de una segunda lectura e interpretación de la obra que nos ocupa. Siempre una revisión de los conceptos base nos ayuda a hilar más fino, a ir un paso más allá, y esto es lo que sucede en esta ocasión con la idea de utopía. Este concepto extraído del libro, que da nombre a uno de los capítulos del libro, y dará nombre a nuestra pieza, es, sin embargo, una idea que enlazamos casi al final del proceso de creación de la idea.

Con el texto final a utilizar ya en la mano, y a través de esta segunda lectura, nos damos cuenta de que es evidente lo que hemos extraído del texto, una de las ideas principales que nos quiere explicar el autor, y que va de la mano de la intencionalidad del libro, estábamos contando la evolución de una persona cuando se da cuenta de que una utopía es realmente utópica. Por lo tanto se suma un nuevo objetivo, que en realidad es la evolución de uno de los primeros que tuvimos pero ya concretado y centrado en el análisis, la finalidad de transmitir las ideas del autor, en este caso la idea de utopía. Pero también uniéndolo con la idea de mostrar una evolución, un cambio, salir de la utopía será un proceso escalado.

1.3. Metodología

La metodología empleada en este proyecto para cumplir los objetivos marcados comienza con una etapa de análisis. El primer paso es centrar la investigación y analizar al autor y su obra, con los conceptos claros reducimos las ideas recogidas a una más simple, para poder transmitirla con claridad. De esa idea simplificada sobre lo que vamos a transmitir volvemos a desglosarla en dos o tres ideas, también muy simples, para poder desarrollar el trabajo de lo simple a lo complejo y no al revés.

A partir de ahí construiremos el texto, que en este caso se podría considerar un guion literario, del cual extraeremos el guion técnico plano por plano para hacernos una idea de lo que va a ser la pieza.

Con la parte teórica desarrollada pasamos a una etapa de observación, en la cual a través de referentes, búsqueda de imágenes, músicas y recopilación de tipografías creamos lo que será la estética de la pieza. En este punto decidiremos qué herramientas serán las más apropiadas para la realización del proyecto, aunque desde un principio estaba la idea clara de utilizar la técnica de rotoscopia.

Mientras este proceso de observación se va desarrollando, se produce el material necesario a partir del guion técnico que se ha establecido al principio. Este material nos ayudara con la búsqueda de la estética, pues después del proceso de observación entramos en uno de prueba y error. Es ahora cuando toca investigar en la parte más práctica, la rotoscopia, se prueban colores, pinceles y técnicas de dibujo, en busca de la mejor opción para el proyecto. Al mismo tiempo se comenzará la etapa de postproducción, haciendo un tratamiento de la imagen coherente con la animación que vamos creando.

No será hasta que todo eso esté claro que comenzaremos con el montaje y la composición multicapa, en la cual también se deberá de hacer un análisis previo vía tutoriales y páginas especializadas para, más adelante, realizar también una etapa de prueba y error, seleccionando los efectos que mejor se adapten al proyecto.

Por último se ajustará la animación a los tiempos marcados por la voz en *off* y la música seleccionada para crear una compenetración total entre video y audio.

A continuación adjuntamos un esquema de la estructura de trabajo que se ha llevado a cabo para la realización de la pieza final. El desarrollo de la idea original a la pieza audiovisual.

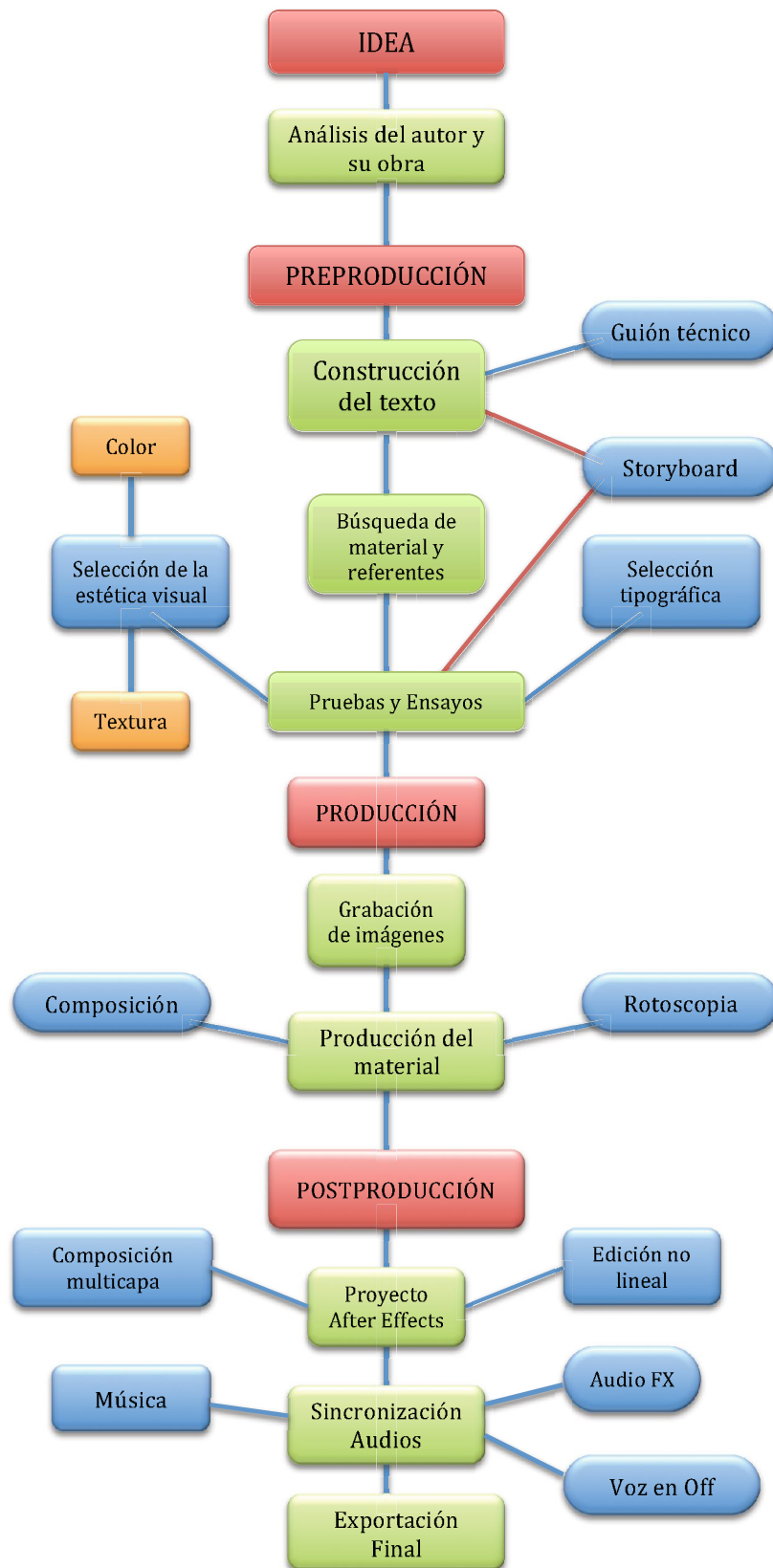


Figura I. Diagrama del flujo de trabajo

1.4. Estructura del proyecto

En el capítulo dos, empezaremos contextualizando nuestro proyecto en el marco en el que se encuentra el libro del cual vamos a realizar el *book trailer*. Analizaremos al autor, la temática del autor en la cual se envuelve el proyecto y el libro seleccionado. A partir de este análisis justificaremos por qué hemos seleccionado a Mario Benedetti y su obra *El porvenir de mi pasado* como punto de partida del proyecto. También fijaremos las bases teóricas que se van a transmitir en la pieza audiovisual final.

En el capítulo tres empezaremos a explicar el proceso de creación de la pieza audiovisual, centrándonos en la etapa de preproducción. Aquí desarrollaremos el texto final utilizado en la pieza, a modo de guion literario, hablaremos de los referentes utilizados y la búsqueda de material previa a la producción de material propio. También incluiremos el guion técnico y el *storyboard* utilizado para la creación de la pieza, y justificaremos la estética seleccionada.

En el capítulo cuatro hablaremos de la producción del material, tanto de la grabación de video y audio, como del proceso de creación de la animación. También señalaremos las herramientas utilizadas en esta etapa.

En el capítulo cuatro pasaremos a la última etapa de la realización de la pieza audiovisual, hablando de la postproducción del material. En este apartado se explicarán las distintas fases de postproducción aplicadas en este proyecto, desde un tratamiento de la imagen anterior al montaje, pasando por la composición multicapa, la edición y por último la sincronización con el audio. También se hablará de los flujos de trabajo utilizados en estas fases y las herramientas utilizadas.

Por último en el apartado cinco se explicará cuáles son los objetivos que se han cumplido al realizar el proyecto y qué conclusiones se han llegado a partir de su cumplimiento. También se subrayarán los problemas encontrados y sus correspondientes soluciones, hablando además de las aportaciones personales que ha supuesto el desarrollo del proyecto.

2. MARCO CONTEXTUAL LITERARIO

2.1. El autor; Mario Benedetti

La idea de realizar un book tráiler nace en un principio directamente del autor, Mario Benedetti, pues la esencia que se busca transmitir también podría haber sido extraída de otra de sus obras. La idea se forma más tarde, centrandó ya la temática de amor y utopía a través del texto que nos ocupa, sin embargo esta idea sigue siendo una lectura que podemos extraer de la totalidad de su obra. Pero para entender cuál es esa esencia que nos llevó a seleccionar a Mario Benedetti hay que conocer ciertas características del autor.

Mario Benedetti es considerado uno de los escritores más reconocidos de la lengua hispánica, sus relatos y poemas se centran en un contexto socio-económico muy específico que acontece en Uruguay. Es por eso que pertenece a la llamada Generación del 45, una generación que nace en una situación propicia para el desarrollo intelectual, y que vive muchos cambios sociales, políticos, económicos y culturales, que desembocan para muchos de ellos, incluido Benedetti, en el exilio. Por ello los temas de su obra llevados a análisis coinciden, en su mayoría, con el reflejo social que transmite Benedetti en sus textos.

Sin embargo, Mario Benedetti se desmarca de otros autores al plasmar este reflejo a través de su recurso favorito: la cotidianidad. En sus obras no aparecen grandes heroicidades, ni tramas políticas o momentos históricos específicos, más allá de leves menciones. Siempre transmite los cambios a través de sus personajes, y nunca los cambios políticos o económicos, sino el cambio individual que estos han desencadenado, el regusto que queda, y se mantiene con el tiempo, en la población uruguaya.

Es aquí donde encontramos la verdadera esencia de Mario Benedetti, y el primer empujón para seleccionar su obra a la hora de realizar el proyecto. La verdadera temática de este autor son las personas, pero las personas en su estado más crudo. Sus personajes nacen de la imperfección, de sus propios errores y contradicciones, del arrepentimiento y la mediocridad, pero siempre con un buen fondo. Pues errar es humano y sin ninguna duda, es lo que mejor caracteriza a la humanidad.

2.1.1. Temática: El desamor en Benedetti

Dentro de la cotidianidad que nos llama la atención del autor, la temática amorosa no podía encontrarse fuera de lo cotidiano, y mucho menos de la imperfección y contradicción humana, por ello la lectura que hace Benedetti del amor nos resulta, cuanto menos, interesante. Suele aparecer como una pieza más de la vida de sus personajes, acompañando temas como una lejana y separada familia o una insulsa vida laboral. Se aleja del romanticismo estándar que se le suele atribuir a la poesía, no por falta de romanticismo, pues, en determinados textos, podría considerarse incluso “pasteloso”, sino por la gran proporción de realidad que echa Benedetti sobre el asunto. El amor que describe en su obra nace, también, de la propia contradicción, pues parte de dos ideas que podrían parecer opuestas, y que sin embargo él es capaz de unir y transmitir creando una nueva forma de sentir, un amor casi nostálgico.

Por una parte, si analizamos sus textos entendemos el amor como ese rayo de esperanza que muchos de sus personajes, tristes, mediocres, desanimados con el hecho de vivir, necesitan para renacer. Tiene un concepto del amor muy puro, primario, un sentimiento sin maldad que va de la mano, en la mayoría de los casos, de una sexualidad también pura, bella, desde un enfoque casi aristotélico, nada sucia.

Por otro lado tenemos una lectura muy realista, que entiende que todo tiene fecha de caducidad, que los caminos de la vida son a veces crueles con un sentimiento así, y que hay muchos factores que pueden alterar la capacidad de amar de las personas. Esta faceta proviene directamente de los cambios sociales, económicos y culturales que envuelven su país, pues no solo se puede transmitir a través de un insulso trabajo o una familia rota, la interacción social, incluida el amor, se ve mermada por estos sucesos que hostigan el contexto social que le envuelve. Sobre todo una vez llegado el exilio, esta realidad se recrudece en los textos de Benedetti, convirtiéndose en un amor todavía más nostálgico. Las historias que nunca llegaron a pasar, caminos que se separan, en el *'Porvenir de mi pasado'* echa la vista atrás recogiendo todas esas historias de amor que se convirtieron en una lista de desamores.

Así llegamos al verdadero tema que nos ocupa, el desamor que parte de una idea de amor muy pura, dos ideas casi contradictorias que se transmiten al mismo tiempo. Es por eso que Benedetti era el único capaz de transmitir algo como eso, por el contexto social que le envuelve, por su pureza a la hora de comprender el amor y sobre todo, por ser capaz de concentrar todo eso en sus personajes, haciéndolo todavía más real. Este es el motivo por el cual este proyecto ha sido centrado en torno a Mario Benedetti, en torno a los personajes que crea y a una interpretación distinta de una idea, que nos emociona y nos decepciona al mismo tiempo.

2.2. Sinopsis del libro; El porvenir de mi pasado

El libro de Mario Benedetti, *El porvenir de mi pasado*, recoge relatos cortos que hablan de las desventuras de la vida, desde la añoranza hasta la muerte, el desamor y la tristeza. Narra todo lo que ha pasado, podría haber pasado o jamás ocurrirá, la utopía del mismo hecho de vivir. El libro se divide en cuatro grandes partes, empieza hablando de la muerte con *El gran quizás*, siguiendo con la *Utopía* de los sueños nunca satisfechos y un *Brindis* por la vida. Termina con *La tristeza* de todas las cosas que pudieron ser y las que nunca serán. En conjunto nos trasmite una idea muy simple, las alegrías de la vida van de la mano de las amarguras de lo que no pudo ser.

En global, es un libro que recoge muy bien la madurez del autor, siempre sin dejar a un lado su parte más esperanzada; se centra en sentimientos agridulces como la nostalgia; se detiene a contar ironías de la vida que te hacen reír y llorar al mismo tiempo; nos cuenta un pasado y un futuro caminando de la mano, en el que un niño quiere ser un hombre y un anciano volver a la niñez. Sentimientos enfrentados que forman el ciclo de la vida y que Benedetti nos cuenta con su propio orden y lógica, empezando el libro por la misma muerte, *El gran quizás*.

Estos sentimientos encontrados y opuestos que sólo Benedetti es capaz de fundir en un solo sabor son los que intentaremos transmitir con la idea de amor y utopía, pues ambas son un arma de doble filo, y Benedetti lo sabe.

3. PREPRODUCCIÓN

La preproducción de este proyecto ha sido larga y costosa, la toma de decisiones y el enfoque apropiado para la idea planteada se ha realizado de forma caótica, dada la cantidad de opciones y recursos a utilizar. En este apartado hablaremos de cómo ha ido tomando forma el proyecto, de las ideas que se buscan transmitir y cuáles son los recursos utilizados para ello. En realidad incluso el análisis anterior sobre el autor se podría considerar parte de la preproducción, dado que es el primer paso que nos lleva a crear el texto del que va a partir el proyecto. Sin embargo para simplificar concebimos la creación de texto de partida como el primer paso de la preproducción, para luego hablar de la estética, las connotaciones y los referentes que han ido modelando la idea hasta convertirse en un verdadero proyecto.

3.1. Selección del texto final

Una vez tenemos clara la idea que buscamos transmitir a través del autor, centramos el análisis en *El porvenir de mi pasado*, extrayendo las ideas generales que transmite Benedetti en estas páginas, ideas como añoranza, anhelo de lo que nunca ocurrió, la tristeza o la utopía. Para ello, y dado que el libro es un conjunto de relatos cortos, hacemos una composición propia a través de varios relatos y creamos nuestro propio texto.

Como es habitual en el autor, en *El porvenir de mi pasado* utiliza los temas cotidianos para contarnos las ideas que quiere transmitir. De esos diferentes temas nosotros seleccionamos las relaciones amorosas como punto de partida, por las razones asociadas directamente a la esencia de Benedetti que hemos nombrado anteriormente.

Sin embargo esta temática sólo es un camino que selecciona el autor para contarnos unas ideas mucho más complejas, las ideas que realmente intenta transmitir con este libro. La idea principal de la que partimos en el texto que nos ocupa es la utopía, que coincide con uno de los apartados del libro, y que nos ayuda a recoger también muchos más conceptos, por no decir una evolución que va desde la ilusión de un ideal utópico pasando por un fuerte anhelo por conseguir algo que no es posible, llegando al desencanto final al romper con la utopía.

Por ello hemos seleccionado esta idea central, pues a través de ella abarcamos muchas de las nociones que se tratan en este libro, y lo que es más importante, la circunstancia que lo envuelve. Planteando la narración como una evolución, podemos equipararla con la temática general del libro, que es el cambio y desarrollo que sufren las personas en el camino que es la vida, pues *El porvenir de mi pasado* no es otra cosa que un vistazo a atrás de Benedetti en sus últimos años.

Teniendo en cuenta todo esto, **el texto final** que nos ocupa es el siguiente:

*Sin querer me metí en una utopía
y no puedo salir.¹*

Le pregunto hasta cuándo y ella dice hasta siempre. Ah no, eso ya es muy complicado. Le propongo que hagamos un paréntesis, y ella se aparta indignada y casi grita: “¿Paréntesis? Tu abuela. O siempre o nada.” Balbuée: “Nada” y entonces se esfumó, con ombligo y todo.²

Hay que reconocer que cuando Tomás inició la conversación no había ombligo a la vista.³ Ya casi desnudos, él se situó en las corrientes de este siglo y se animó a preguntar si podría verle el ombligo. Ella soltó una risa. No podía verlo, sencillamente porque no tenía.⁴

Ella dice que se acuesta con los hombres para odiarlos mejor.⁵

*Cuando al fin / no sé cómo
salí de aquel ensueño
la utopía hechicera ya no estaba
y el mundo me ofrecía
mal humor y abandono.⁶*

¹ BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Alfaguara, Madrid, 2003, Página 61

² BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Ibídem, Página 73

³ BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Ibídem, Página 92

⁴ BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Ibídem, Página 93

⁵ BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Ibídem, Página 97

⁶ BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Ibídem, Página 61

3.2. Resumen literario del poema

Reuniendo estos fragmentos de Benedetti y ayudándonos del apoyo visual que supone el *book trailer* hemos construido una historia que parte de un personaje principal femenino que se ve envuelto en diferentes relaciones amorosas. Este personaje partirá de una idea de amor muy idílica que se irá transformando conforme se vaya encontrando con personajes masculinos que no comparten esta idea al pie de la letra. Aunque el personaje principal es ella, intentamos reflejar también los otros puntos de vista, las otras lecturas del amor que nos ofrece Benedetti en sus relatos. Vamos a hacer una descripción literaria más específica de cada una de las partes del texto.

En primer lugar tenemos el primer desencuentro amoroso, en el cual se anteponen las dos ideas más opuestas de amor. Cuando llega el momento de decidir el porvenir de la relación estos dos puntos se encuentran. Benedetti nos cuenta que no siempre los puntos de vista en el amor coinciden, y a veces simplemente, no puede ser. Ella vive en la utopía del amor y él no está dispuesto a arriesgarse.

En la siguiente escena la protagonista se encuentra con otro posible candidato para ser el amor de su vida, el cual recibe el nombre de Tomás. Sin embargo, tras la primera relación fallida, ella ha perdido una parte importante de sí misma, que se representa con el ombligo. Eso se convierte en un problema para siguientes relaciones. Sin ombligo la posible relación con Tomás tampoco puede ser. Esta vez será el corazón lo que pierda.

En la última secuencia, ya fuera de la utopía, sin corazón y sin ombligo, ella ha perdido toda la ilusión y esperanza que tenía sobre la idea de amor. Ahora recurre a los hombres para recordar que la utopía ha desaparecido para siempre. Sin embargo, aunque se ha alejado de la utopía del amor para evitar seguir sufriendo, una vida sin amor sólo le puede ofrecer una vida amarga y solitaria.

3.3. Guion técnico

SEC 1. Plano 1.

Sobre un fondo negro se escribe la frase: *Sin querer me metí en una utopía y no puedo salir.* Seguido de la firma de Mario Benedetti.

SEC 2. Plano 1. Plano medio

Sonido "Le pregunto hasta cuándo y ella dice hasta siempre"

Sucesión de planos extraídos del cine clásico en los cuales varias parejas realizan el acercamiento previo a un beso, hasta llegar a nuestros personajes, que aparecen dibujados sobre el último plano del beso. El beso no llega a realizarse. Los personajes masculinos son verdes mientras que los femeninos rojos.

Plano 2. Plano medio.

Sonido "Ah no, eso ya es muy complicado"

El fondo cambia, a un fondo en blanco y negro que simula unas nubes. Los personajes siguen acercándose pero el beso se corta antes de realizarse. El personaje masculino se aleja, y se queda de frente mirando al suelo. El personaje femenino mantiene su posición. Un garabato tacha la cara del personaje masculino. Ambos personajes desaparecen.

SEC 3. Plano 1. Plano general corto.

Sonido "Le propongo que hagamos un paréntesis y ella se aparta indignada y casi grita: ¿Paréntesis? Tu abuela. O siempre o nada."

El fondo vuelve a cambiar pero esta vez solamente se colorea, las nubes se vuelven rojizas. Aparece un gran paréntesis del cual sale el personaje femenino empujando el paréntesis izquierdo, haciéndose hueco entre los dos. Una vez situada en medio expresa enfadada: ¿Paréntesis? Tu abuela.

La frase 'Tu abuela' sale de su boca, saliendo por el lado derecho de la pantalla. La palabra SIEMPRE cae desde arriba a modo de bloques, aplastando tanto el paréntesis como al personaje femenino. La palabra NADA aparece por la izquierda derribando la imagen aplastada.

SEC 4. Plano 1. Plano medio.

Sonido “Balbucee: Nada”

El fondo que acompaña a la palabra NADA sube hacia arriba apareciendo así el personaje masculino debajo, mirando la palabra que está encima de su cabeza.

SEC 5. Plano 1. Primer plano.

Sonido “Entonces se esfumó, con ombligo y todo”

Se funde la imagen con un primerísimo plano del ombligo de ella. Aparece por la derecha un primer plano de la cara del personaje femenino, que sopla a la altura del ombligo. El ombligo se va volando y desaparece. El personaje femenino se esconde por el mismo sitio que ha aparecido.

SEC 6. Plano 1. Plano general.

Sonido “Hay que reconocer que cuando Tomás inició la conversación no había ombligo a la vista.”

Seguimos en el primer plano anterior. Un segundo personaje masculino, Tomás, aparece por la izquierda de la pantalla, moviendo la cabeza a un lado y a otro. En este caso el personaje es naranja. Tomás trepa por el pantalón hasta la parte superior de la imagen. Una vez encima del pantalón sigue mirando hacia ambas direcciones con la mano sobre los ojos a modo de visera, buscando algo.

Plano 2. Primer plano.

Sonido “Ya casi desnudos, él se situó en las corrientes de este siglo y se animó a preguntar si podría verle el ombligo”

Un primer plano del hombro de ella aparece por la derecha de la pantalla, bajándose el tirante de la camiseta. Mientras tanto el personaje masculino desaparece. En este caso el personaje femenino es morado en vez de rojizo.

Plano 3. Plano general.

Aparece a la derecha de la imagen anterior un plano general de un calendario de Diciembre de 2000 en el cual están todos los números tachados menos el 31. La página se vuela dejando ver una nueva de Enero de 2001.

Plano 4. Primer plano.

Pasamos a un primer plano de los ojos naranjas de Tomás, mirando a los lados y parpadeando. Unos símbolos de interrogación aparecen en la parte superior de la pantalla.

Plano 5. Primer plano.

Sonido “Ella soltó una risa. No podía verlo, sencillamente porque no tenía”

Aparece una boca de mujer riendo, también morada. Los signos de interrogación se mueven dejando en el centro la boca de mujer. Al desaparecer en el lugar donde se debería encontrar el ombligo los interrogantes se vuelven a mover colocándose en el centro de la imagen.

Vuelve a aparecer Tomás dónde había desaparecido antes, se encoge de hombros mirando el interrogante mientras se gira a modo de búsqueda. Desaparece en una espiral. La imagen del ombligo se funde con un primer plano de un corazón, con un sonido de cristales se rompe los dos planos fundidos.

SEC 7. Plano 1. Plano medio.

Sonido “Ella dice que se acuesta con los hombres para odiarlos mejor”

Imagen del principio del beso, ella con los ojos cerrados acercándose pero esta vez hay varios rostros masculinos distintos, que se van sucediendo unos a otros. Ella es verde en vez de rosa, los personajes masculinos son de diversos colores. El fondo, el mismo que al principio, pasa de una tonalidad rojiza a una tonalidad azulada. El beso tampoco llega a realizarse, esta vez es ella la que se aparta, mirando a cámara. Tiene la silueta de un corazón oscurecido en el pecho. La imagen pasa de estar a la izquierda de la pantalla a estar en el centro con un leve movimiento y un pequeño zoom. Mientras tanto el ombligo pasa de nuevo frente a ella. El mismo garabato del principio tacha su cara, la imagen se funde a negro.

SEC 8. Plano 1. Sobre un fondo negro se escribe la frase: *Cuando al fin / no sé cómo salí de aquel ensueño la utopía hechicera ya no estaba y el mundo me ofrecía mal humor y abandono.*⁷

⁷ BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Ibídem, Página 61

3.4. Storyboard

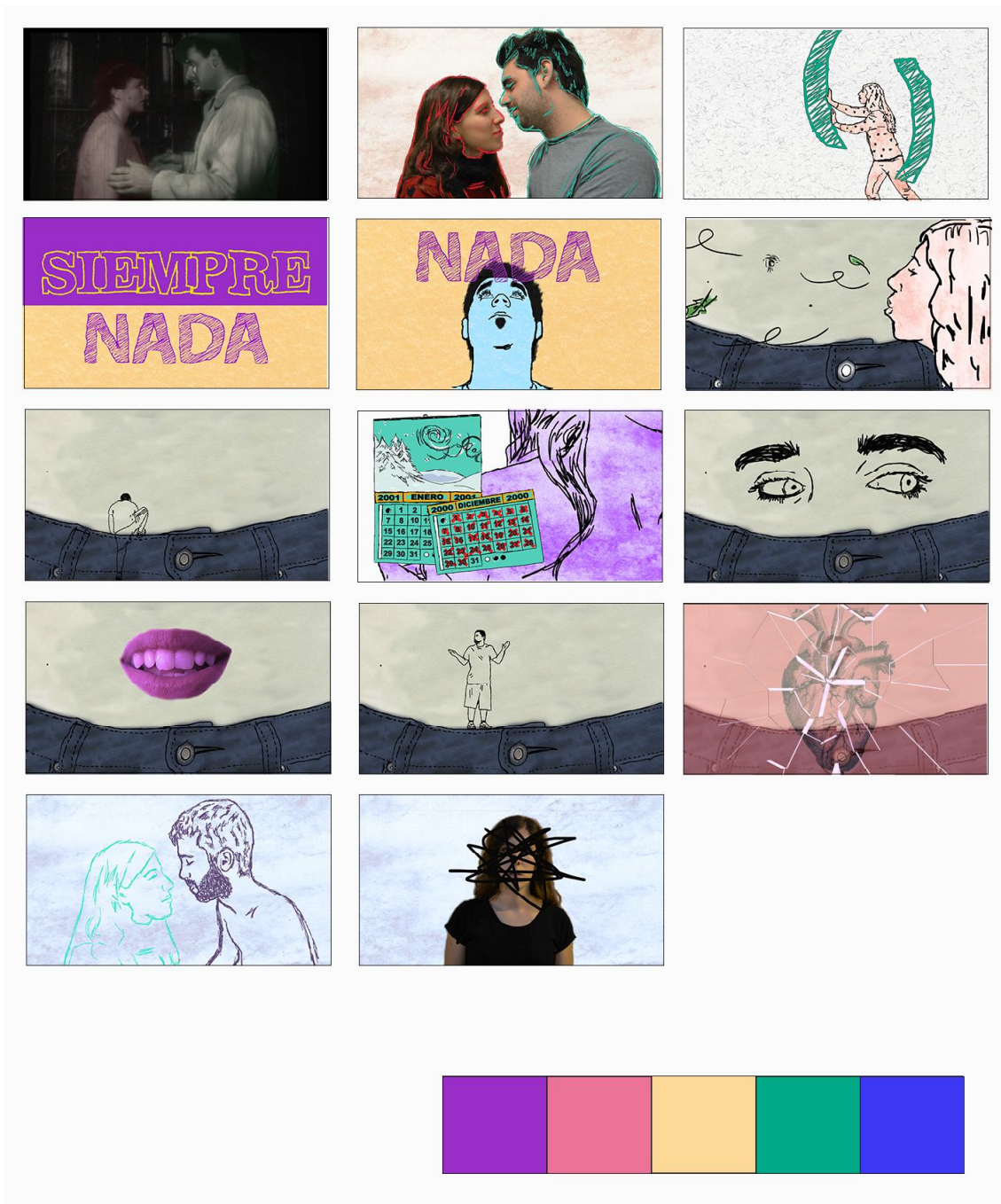


Figura II. Storyboard

3.5. Simbolismo visual

3.5.1. Utilización del Color

Seleccionamos una gama de color que cuadre con la estética que queremos dotar a nuestra pieza audiovisual, tal y como vemos reflejado en la parte inferior izquierda del *storyboard*. Para ello utilizamos un criterio básico de la colorimetría, utilizar colores complementarios, por lo que partiremos del color rojo y el color verde. Para completar la gama de colores, teniendo esta idea clara, nos apoyamos en la herramienta Adobe Kuler⁸ para decidir la tonalidad y fuerza de los colores que vamos a usar. En la siguiente imagen podemos ver como se trabaja con esta herramienta, pudiendo variar los diferentes colores que forman la gama, equiparándose para que tengan una coherencia entre ellos.

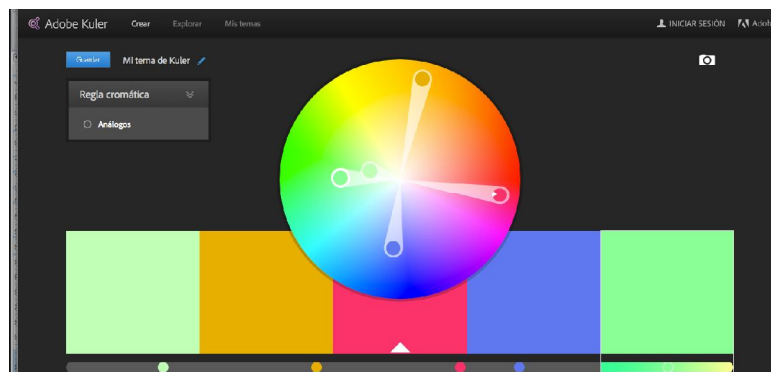


Figura III. Selección de la gama de color con Adobe Kuler

Utilizamos estos colores para crear unas connotaciones y contar la evolución de la historia y los protagonistas. La utopía del amor será representado con una gama de colores rojizos y rosados, mientras que, por el contrario, lo que esté fuera de esa utopía será de color verde azulado, jugando con las tonalidades para la composición. Por lo que tanto el personaje masculino del principio, que es el primero en anteponerse a esa utopía, es verde, al igual que el paréntesis y las palabras que salen del mismo. En la imagen que vemos a continuación observamos la utilización del color del punto de partida.

⁸ Herramienta disponible en: <https://kuler.adobe.com/es/explore/newest/>



Figura IV. Sec.2, Plano 1, de la pieza audiovisual

Una vez pasada la primera decepción, ella aparece de color morado, pues empieza a salir de la utopía hacia el verde azulado del principio, por lo que utilizamos una transición entre el rosa y el azul, que es el morado. El chico esta vez será naranja, pues no está dentro de la utopía, pero tampoco queda claro que esté fuera del todo, sino que no tener ombligo supone un problema. Además ayuda a la identificación de un personaje nuevo diferenciado. En la siguiente imagen vemos reflejada esa evolución en el círculo cromático.

Al final ella se vuelve verde como el personaje masculino del principio, los personajes que aparecen a su lado recorren todo tipo de colores de la gama, pues ya da igual si están dentro o fuera de la utopía. Aquí vemos la utilización de color del final que se antepone a la del punto de partida.



Figura V. Sec.7, Plano 1, de la pieza audiovisual

3.5.2. Utilización de texturas y fondos

Se buscan fondos sencillos, que no quiten protagonismo a las figuras pero que acompañen el simbolismo que se busca transmitir. Por eso el primer fondo es un fondo de nubes rosadas, que nos indican el romanticismo del que partimos, nos aporta una textura simple y apoya la narración. Aprovechamos esta connotación romántica para utilizar ese mismo fondo para colorear a la protagonista una vez acaba la primera secuencia. Por lo que esa connotación romántica, la utopía del amor, se traslada directamente a la protagonista. Es decir, pasamos de estar en un contexto romántico, en una historia de amor, a un romanticismo particular de una sola persona, la que se encuentra envuelta en ese romanticismo de película es solamente ella. Este paso lo apreciamos en las imágenes siguientes.



Figura VI. Sec.3, Plano 1, de la pieza audiovisual



Figura VII. Sec.5, Plano 1, de la pieza audiovisual

Sin embargo las connotaciones de esta textura cambiarán a lo largo de la narración, a través del cambio de color de la protagonista que hemos establecido antes. Esta imagen aparecerá como fondo una vez más al final de la narración, haciendo evidente el cambio de dentro a fuera de la utopía, cambiando del color rosa del principio a un tono azulado, siendo esta escena una rima con el principio de la pieza. Con un simple cambio en el fondo conseguimos resumir toda la pieza, el paso de una realidad a otra, el proceso que nos saca de la utopía. La representación masculina comparte la misma textura para aportar continuidad, por lo que esa misma textura se aplica con distinto color a cada uno de los personajes, ayudando también a la distinción.

Por otro lado el ombligo, o la cintura del personaje femenino, más que como fondo actúa como localización. La segunda parte de la historia sucede en este escenario, resaltando así la importancia de lo que ha perdido, y lo que va a perder, pues este escenario se desvanece al fundirse con otra parte del cuerpo del personaje, el corazón, que también actúa como fondo en un pequeño fragmento. Ambas partes del cuerpo se rompen juntas, haciendo hincapié en esta idea.

3.6. Referentes y búsqueda de archivos

Antes de producir material propio se realiza una búsqueda de referentes y material para efectuar la idea propuesta.

Los materiales que no proceden de creación propia como los fondos y texturas se encuentran a partir de una búsqueda y selección entre gran variedad de opciones, sin embargo pronto se debe reducir la búsqueda a los parámetros: texturas de papel. Esto se debe a la idea de ligar nuestro *book trailer* al material original: un libro. Con esta búsqueda ya más reducida se procede a seleccionar las texturas y fondos más convenientes en este caso, uno con tonalidad romántica y otro más grumoso, que se adaptan a las necesidades de las que partimos.

Otro material del cual realizamos una búsqueda es el sonido, efectos de sonido específicos que, a partir del guion técnico identificamos y realizamos una búsqueda en consecuencia. En muchas ocasiones este paso de la preproducción se realizaba al mismo tiempo que la postproducción para encontrar los sonidos que encajen mejor con el resultado que se busca conseguir en el montaje. También para tener en cuenta su duración, por ejemplo, una risa de mujer puede ser larga, corta, inestable, repetitiva. Antes de realizar la búsqueda de algunos de los sonidos debíamos tener hecho al menos un montaje provisional.

Para la primera escena de la pieza se buscan referentes de romanticismo en estado puro, lo que al final nos remite a la idea de amor del cine clásico. En un principio se partía de una idea más estática, por lo que se realiza una búsqueda de fotografías. Sin embargo conforme va madurando el proyecto se introduce la idea de realizar esta escena a partir de fragmentos sacados directamente del cine clásico, por lo que pasa de ser un referente a parte del material utilizado. En vez de realizar una búsqueda en gran variedad de películas de cine clásico extrayendo los besos de cada film, cogemos un referente que ya ha utilizado esa idea y que, por lo tanto, nos ahorra este proceso de documentación. El film *Cinema Paradiso* en su escena final recoge en una sola secuencia besos de diversas películas de cine clásico, por ello seleccionamos esta escena que más adelante, en el proceso de postproducción, se utilizará para hacer un efecto distinto a través de un nuevo montaje de las imágenes.

Otro referente clave fue el corto de animación que nació del mismo modo que este proyecto, como un Trabajo de Fin de Master en la Universidad Politécnica de Valencia, el cortometraje *Vía Tango de Adriana Navarro*.⁹ De esta pieza hemos podido extraer ideas como la contraposición de los personajes a través de colores complementarios, que este caso llevan connotaciones importantes a la vez que actúan de diferenciadores y anteponen las ideas del personaje femenino con las ideas del personaje masculino.

También extraemos la utilización de texturas, que ayudan a evitar el aspecto plano de la animación, idea que resaltó la autora en una conferencia impartida en el campus de Gandía de la Universidad Politécnica, junto con otros consejos a la hora de realizar animación.

Por otro lado realizamos una búsqueda de referentes del mismo género que nuestro proyecto audiovisual, *book trailers* y *motion poems*. Para ello visitamos páginas especializadas como movingpoems.com y extraemos ideas, sobre todo, de audio, dado que en general este género no está enfocado al tipo de animación que nos ocupa. Habitualmente la música utilizada es instrumental para no entorpecer la narración y sirve como acompañamiento, también para apoyar la sensación que busca resaltar el poema. Además la utilización puntual de audios tanto de sonido ambiente de un momento concreto como efectos de sonido ayudan a la narración sin entorpecerla.

Sin embargo, en este mismo género, también encontramos referentes interesantes que encajan con partes de la estética deseada en este proyecto, como el cortometraje de Christian Harrold, *In Winch I Play The Runaway*.¹⁰ En esta pieza utiliza la vibración tanto de las figuras como del fondo para evitar lo estático, y un trazo inexacto, algo sucio, que evoca a lo manual. A pesar de que en nuestro proyecto no será una de los pilares estéticos base sí que se introduce esta idea en algunos momentos, ayudando a la dinámica de la animación.

⁹ NAVARRO, Adriana, *Vía tango*, Zagal Animación, nominación premios Goya 2014

¹⁰ HARROLD, Christian, *In Winch I Play The Runaway*, 2014

Por último un referente poco casual, del cual extraemos la idea que ayuda a introducir y cerrar la pieza y en la cual reside el significado total de la obra. La idea de utilizar la utopía como tema general introduciendo la idea y la pieza a través de una frase del autor al principio y otra al final, que sirve de introducción y cierre. Esta idea surge de una comedia de televisión estadounidense, *Wilfred*, que en cada uno de los capítulos introduce la idea general a través de una frase al principio, la cual será el significado final del capítulo. La frase se funde en la pantalla dejando sólo la palabra clave del capítulo, dando nombre y significado al mismo tiempo. Es por eso que no sólo empezamos la pieza de este modo, sino que el proyecto recibe el nombre de Utopía.

3.7. Pruebas tipográficas

Igual que realizamos una búsqueda de imágenes, se efectúa una búsqueda tipográfica, seleccionando diversas fuentes que se puedan adaptar a nuestras necesidades.

Para ello se visitan páginas especializadas como Graffica.info¹¹ o Webdesignerdepot¹², en la que puedes encontrar artículos acompañados de tipografías específicas e innovadoras, o páginas de descarga gratuita de tipografías como Dafont.

Primero se hace un análisis partiendo del guion técnico para concretar cuáles van a ser los momentos claves en los que van a utilizarse las tipografías y que características buscamos en ellas. Por ejemplo, una en particular pretendía parecer dudosa, otra firme y contundente, estilo a mano, estilo firma, etc. Sin embargo no se podía perder de vista el conjunto de todas ellas, para que el estilo general cuadrara con la intencionalidad de la pieza. Por eso se procede a hacer pruebas tipográficas diversas, utilizando distintos tamaños y colores, para crear lo que sería una paleta tipográfica. Aquí podemos ver un ejemplo de una de las pruebas.

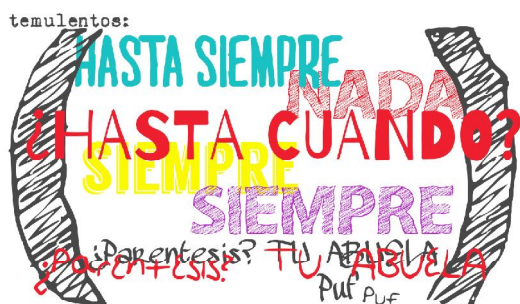


Figura VIII. Prueba tipográfica.

¹¹ GRÁFFICA., Artículo para la página web Gráfica.info "10 fuentes gratuitas para titulares", Mayo 2013

¹² WEISTER, Melody, Artículo para la página web Webdesignerdepot "The best new fonts", Agosto 2014

4. PRODUCCIÓN

En este apartado vamos a explicar los procesos de creación del material utilizado en la obra audiovisual que nos ocupa y las herramientas utilizadas para ello. La técnica principal de esta etapa es la rotoscopia, pues es el proceso de más duración y trabajo. Sin embargo, por las características de esta técnica, es preciso hablar primero de la grabación de imágenes.

4.1. Creación del material audiovisual

Las imágenes que se crean para la realización de este proyecto son tanto fotográficas como de video, que se utilizarán posteriormente para distintas técnicas de rotoscopia.

El plan de rodaje se ha organizado sobre todo en función de los actores y su horario, dado que ninguna toma requería juntar a ninguno de ellos, cada día de rodaje se grababan todas las tomas necesarias para cada uno de los personajes. Por lo tanto en un día de rodaje se generaba todo el material de un personaje, tanto fotográfico como de video.

En este caso las localizaciones del rodaje no han sido una preocupación importante para el proceso, pues el fondo ha sido eliminado en todas las tomas, centrándonos siempre en la figura principal. Es por eso que, la única toma en la que se ha requerido una localización en concreto ha sido planificada para el final del plan de rodaje, tras la búsqueda de la localización en el proceso de preproducción, y se ha aprovechado dicha localización para la grabación del resto de tomas necesarias de ese personaje. En las imágenes que mostramos a continuación vemos esta localización junto al resultado final que justifica por qué resulta la única localización imprescindible.

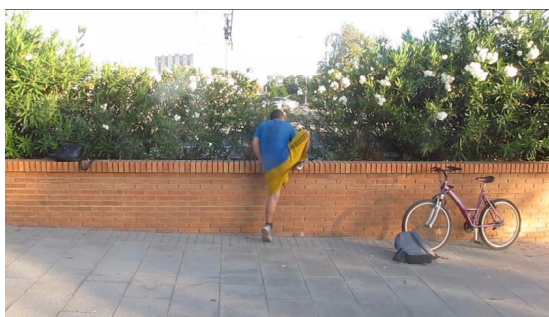


Figura IX. Localización imprescindible del proceso de grabación

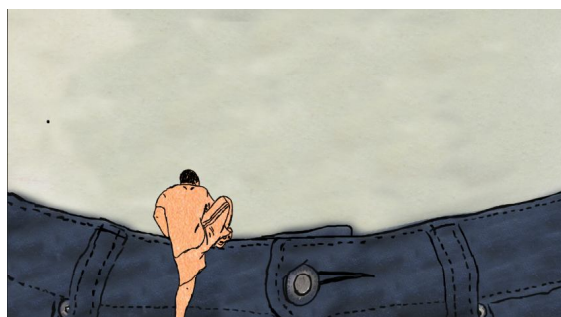


Figura X . Sec.6, Plano 1, de la pieza audiovisual

4.2. Creación de la animación

4.2.1. Introducción a la rotoscopia

La rotoscopia, o rotoscopiado, es una técnica de animación que consiste en dibujar sobre una base de video, diseñando la animación sobre una filmación real. Se trata de sustituir los fotogramas de la filmación real por los dibujos calcados correspondientes, frame a frame. Es posible realizar la animación dibujando en vez de los 25 fotogramas por segundo, la mitad, 12 o 13, incluso con 8 fotogramas conseguiríamos el efecto de movimiento.

La utilización de esta práctica no es reciente, sino que viene dada desde 1912, cuando Max Fleischer inventó la máquina que da nombre a esta técnica, el rotoscopio, y la utilizó por primera vez para su serie *Out of the Inkwell*. Por lo tanto, antes de la revolución digital, la rotoscopia se realizaba sobre una lámina de celuloide transparente. Ahora las herramientas más habituales son Adobe Photoshop, Flash o After Effects, y ya no se trabaja sobre fotogramas obtenidos por la filmación tradicional sobre celuloide, sino sobre la captura digital del movimiento.

Esta técnica de dibujo permite transmitir a la animación un movimiento más real, aportando al dibujo una naturalidad que no se consigue con otras técnicas. Se consigue reproducir con claridad expresiones, movimientos y sombras que aportan realismo a las imágenes creadas.

La rotoscopia se ha utilizado por estos motivos en gran cantidad de películas, en films de animación tan señalados como *Blancanieves y los siete enanitos* o *Pocahontas*, para conseguir un movimiento realista, pero también para la realización de efectos especiales en *El señor de los anillos*, dando vida a Gollum, o en *La guerra de las galaxias*, consiguiendo en 1977 el efecto de las míticas espadas de luz.

También se ha utilizado esta técnica para series y videojuegos, como por ejemplo en *Prince of Persia*.

4.2.2. Realización de la animación

Una vez que tenemos todo el material audiovisual necesario para la creación de la pieza, pasamos al segundo proceso de creación, la rotoscopia del material generado. En este proceso utilizaremos Adobe Photoshop CS6 como herramienta principal, sin embargo para el primer paso utilizaremos After Effects para poder exportar el video en imágenes.

Con las imágenes agrupadas en una carpeta eliminamos la mitad, un fotograma sí y otro no, para que el proceso de rotoscopia no sea tan largo, supliendo estos fotogramas más adelante, con las imágenes de la animación ya creadas, duplicando cada una de ellas.

En un mismo proyecto de Photoshop agrupamos todas las imágenes creadas y con las herramientas del pincel y diversas capas realizamos la animación. En este proceso de rotoscopia experimentamos con diversas técnicas de dibujo, variando el pincel y el trazo según lo que queramos expresar en ese dibujo. También es una forma de encontrar cual es la metodología mejor para un proceso con el cual no estamos familiarizados, como es la rotoscopia. Por lo tanto las primeras pruebas son decisivas para la evolución del proyecto.

A la hora de hacer rotoscopia, no de vídeos sino de imágenes fijas, utilizamos el mismo proceso pero para que el resultado no quede demasiado inmóvil y poco natural creamos un parpadeo de la imagen. Es decir de una misma imagen fija hacemos dos dibujos en vez de uno y los alternamos.

Una vez elegido el estilo de dibujo realizamos la versión definitiva, aquí podemos ver la primera fase de la técnica de rotoscopia, el dibujo encima del fotograma de video.

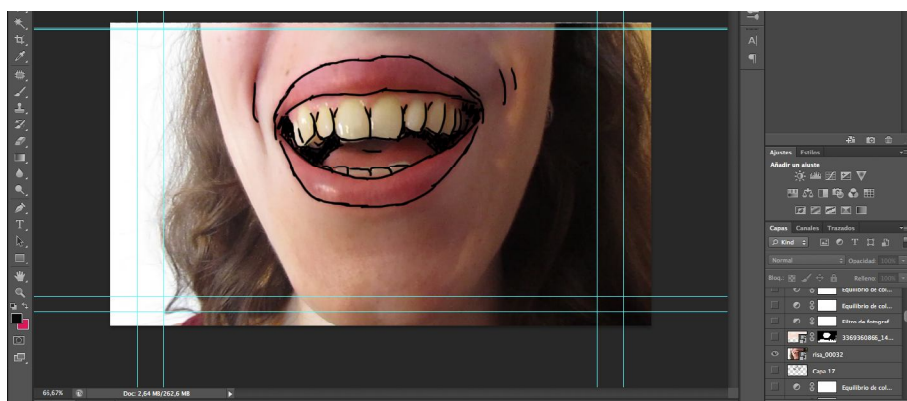


Figura XI. Realización de rotoscopia I

A la hora de dar color a nuestra animación optamos por utilizar texturas, para eliminar la sensación plana de los dibujos que se agravaría utilizando colores también planos. A través de un fondo y con la utilización de máscaras de capa de Photoshop perfilamos las figuras de cada uno de los fotogramas coloreando la animación. En la siguiente imagen vemos el resultado.

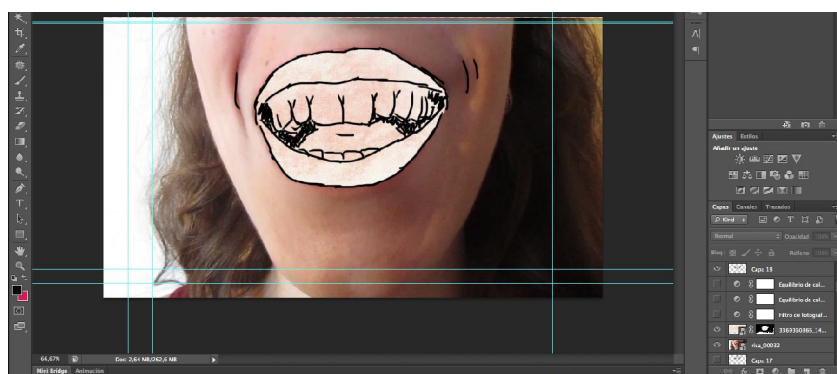


Figura XII. Realización de rotoscopia II, añadir texturas

En este proceso la mayor dificultad ha sido desde el primer momento la gestión de una gran cantidad de archivos, pues se crean y utilizan una suma importante de imágenes y versiones, por lo que es esencial una buena organización.

4.3. Producción del audio

La grabación de la voz en off se realizó en dos sesiones, en la cabina de grabación de audio del Campus de Gandía de la Universidad Politécnica de Valencia. En la primera sesión se realizaron varias pruebas de voz y se obtuvieron varias versiones. Pasado un tiempo con la postproducción ya empezada se hicieron pruebas con la voz y se decidió cuál era la opción más acertada, por lo que se planificó una segunda sesión obteniendo todo el audio requerido para la voz narradora.

El software utilizado para la grabación fue el Logic Pro, que posteriormente nos permitirá también procesar y postproducir el audio si fuese necesario. El sistema de grabado es multipista, pudiendo grabar en diferentes pistas para una mejor organización, teniendo así en cada pista varias versiones de cada párrafo o frase locutada.

4.4. Material técnico utilizado

El material técnico del que se disponía era limitado, sobre todo a nivel de video, esto dificultó un poco el proceso de creación de la animación, pues la mala calidad y la pixelación impedían una reproducción más detallada del fotograma. Este problema se sobrellevó sobre todo en los planos más amplios, planos generales o de cuerpo entero, pues se necesitaba mayor zoom para reproducirlo y por lo tanto la pixelación era mayor. Sin embargo gracias al proceso de rotoscopia y a una buena utilización de los pinceles que nos ofrece Photoshop y sus diferentes parámetros, no afectó al resultado final de la obra.

La grabación de video se realizó con una cámara compacta CANON PowerShot SX130IS, mientras que para el trabajo fotográfico se utilizó una cámara réflex CANON 1000D.

Para la realización de la rotoscopia se disponía de un Macbook Pro con un buen procesador capaz de gestionar gran cantidad de archivos con la herramienta Photoshop CS6, además de un disco duro interno SSD que facilitó este proceso proporcionando velocidad y funcionando como apoyo para un buen flujo de trabajo.

5. POSTPRODUCCIÓN

Una vez con todo el material creado y organizado pasamos al proceso de postproducción, que, aunque menos largo que el proceso de creación del material, se deben de tener en cuenta muchas cuestiones técnicas que dificultaron la tarea. En este apartado hablaremos de diferentes niveles de postproducción, empezando por el tratamiento de la imagen, que es el primer paso una vez con el material creado, seguido de la composición multicapa, que es el paso que más peso tiene en este proyecto. Explicaremos también el proceso de edición lineal, que ha sido un proceso que se ha visto en muchas ocasiones solapado con la composición multicapa, el tratamiento del audio, y la incorporación de la música.

5.1. Tratamiento de la imagen

El primer paso con el material ya creado y acumulado es dotar de una continuidad visual y un estilo propio a todo el material, estilo que caracterizará la pieza audiovisual final. Para ello utilizamos de nuevo la herramienta Adobe Photoshop CS6, separando las figuras del fondo y añadiéndoles los filtros y efectos que necesitamos para crear el estilo visual.

Teniendo en cuenta la gama de colores establecida en la preproducción dotamos de un tratamiento distinto a las figuras masculinas de la figura principal femenina, distinguiendo también los elementos que se relacionan con cada uno de ellos.

Aplicamos filtros y modificamos el color, llevándolo a las tonalidades establecidas, también dependiendo del punto de la narración en la cual se van a utilizar los elementos. Se aplican las texturas y fondos, modificados en función a estas características, jugando no sólo con los cambios de color sino también con la saturación y luminosidad de la imagen. En la siguiente figura podemos observar como a partir de diferentes filtros llevamos la imagen al color establecido.

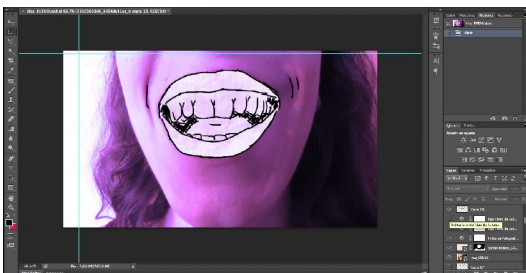


Figura XIII. Imagen con filtro de fotografía

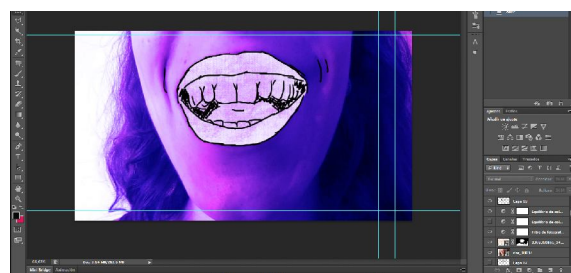


Figura XIV. Imagen con capa de ajustes de Equilibrio de color

5.2. Montaje vertical: Composición multicapa

Para la composición multicapa se utiliza el software Adobe After Effects CS6, en el cual cargaremos el material producido, dividiéndolo en carpetas siguiendo la estructura secuencial establecida en el guion técnico. Dada la gran cantidad de material, la organización de las imágenes y composiciones que iremos creando será clave para la evolución del proyecto.

Por ello comenzamos con un proceso de composición que irá de lo particular a lo general, es decir, comenzamos componiendo las acciones y movimientos de los distintos elementos, para luego introducirlos en una nueva composición en la que añadiremos el fondo e iremos estableciendo las salidas y entradas de los componentes. Un buen ejemplo del primer paso sería el tratamiento del calendario, teniendo las capas necesarias para crear el movimiento de la hoja del calendario que cae, utilizamos *keyframes* y un efecto de distorsión para hacer más natural el movimiento. Con el efecto ya aplicado llevamos esa composición a una nueva, en la cual ya se le darán *keyframes* de opacidad para crear una entrada y una salida del elemento. En este segundo paso es cuando se comienza con una edición vertical, juntando diversos elementos que se darán paso unos a otros o convivirán en un mismo espacio.

En muchas ocasiones, un sólo plano del guion tendrá diversas composiciones de elementos particulares que ya han sido creados a partir de una composición multicapa. A su vez estas composiciones más grandes se juntarán con otras de su misma índole en una nueva de mayor tamaño, en la cual sucederá lo mismo que en el paso anterior, se dotará de una salida y una entrada a través de efectos o *keyframes*.

Por ello podemos establecer que este proceso ha sido un montaje por niveles, en el cual el esquema podría extrapolarse con los distintos niveles que se establecen en un guion técnico: Figura – Plano – Escena – Secuencia – Pieza final.

Conforme nos acercamos más a la pieza final existe menos composición multicapa y más edición lineal, a pesar de ello estos dos procesos convivirán en prácticamente todos los niveles.

Las herramientas de After Effects que más se han utilizado en esta etapa son la utilización de *keyframes* de posición, rotación y opacidad, las máscaras de capa que han resultado imprescindibles para efectos de trazado y dar forma a sólidos que se han utilizado de apoyo. En esta imagen vemos como se han creado filtros de fotografía mediante el uso de sólidos, disminuyendo su opacidad, y el uso de máscaras de capa, que se adaptarán al movimiento de las imágenes con la utilización de *keyframes*.

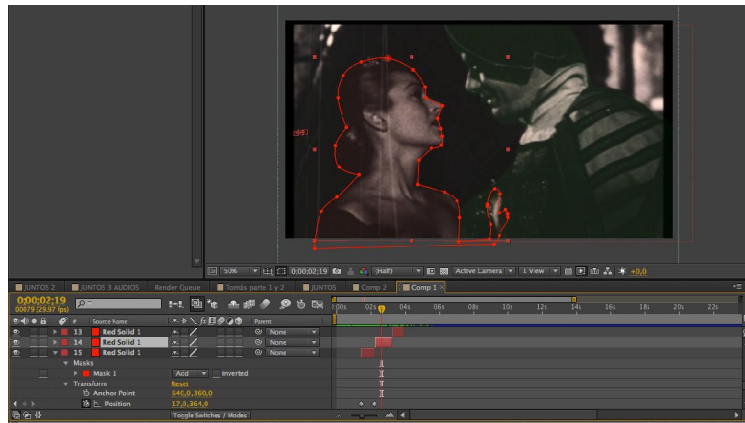


Figura XV. Utilización de máscaras de capa

También se han introducido capas de texto, que han funcionado como un elemento gráfico esencial de la composición interactuando con el resto de imágenes, mediante movimientos como los que podemos observar en las siguientes figuras.

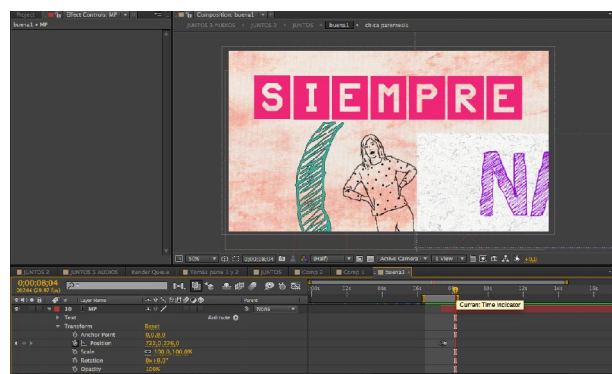
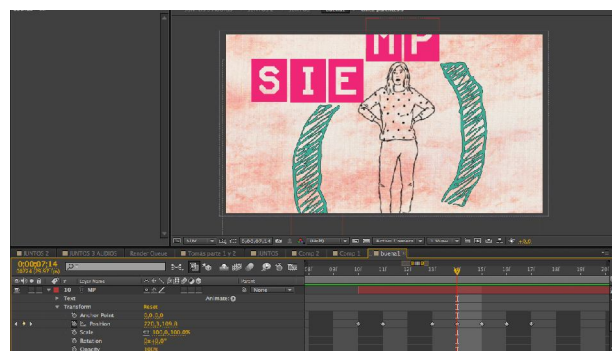


Figura XVI y XVII, Movimiento de la tipografía I y II

Los efectos de distorsión y tratamiento del color de la imagen nos han ayudado a crear transiciones. Para muchos de ellos, como los de distorsión, hemos consultado la página de Adobe, que tiene artículos explicando mucho de los efectos disponibles.¹³ También hemos utilizado tutoriales, como por ejemplo para realizar la rotura a modo de cristal del corazón, mediante el efecto *Shatter*, que se utiliza como transición de la secuencia diez a la secuencia once.¹⁴ En este tutorial nos explican los diferentes estilos de roturas que se pueden crear y cómo modificar la velocidad, fuerza o gravedad para conseguir el efecto deseado. En esta imagen observamos el resultado del efecto *Shatter* y los parámetros modificados.

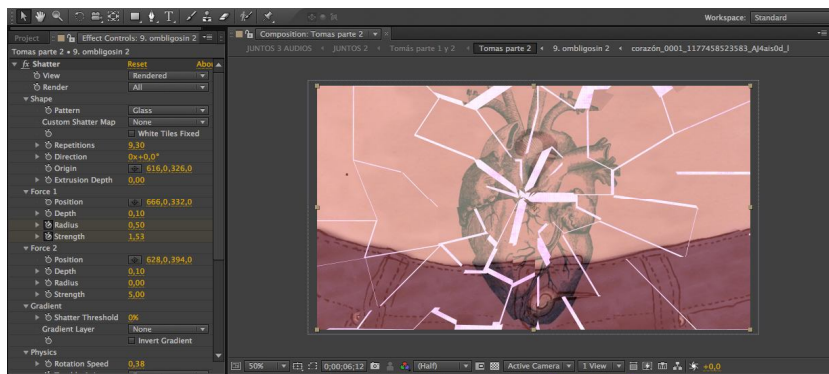


Figura XVIII, Efecto

Sin embargo los más utilizados han sido los efectos de trazado y la modificación temporal, tanto para ralentizar como para detener la imagen, para el cual se ha utilizado también un tutorial orientativo.¹⁵ El efecto de trazado, *Stroke*, se utiliza como elemento compositivo, como vemos en la imagen insertada a continuación, utilizando de nuevo máscaras de capa.

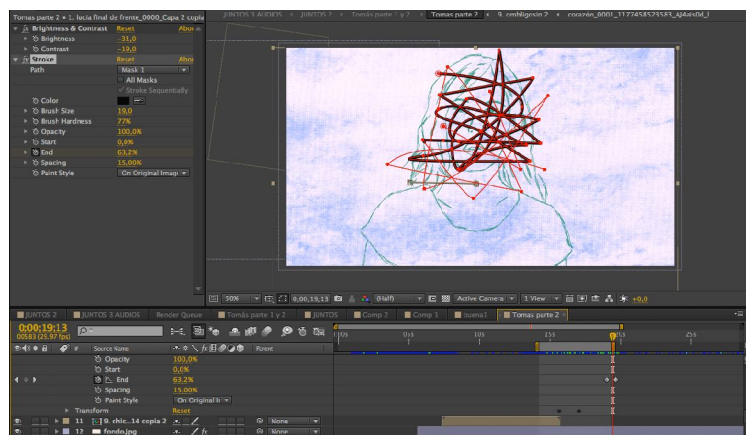


Figura XIX. Efecto trazado,

¹³ ADOBE, Página web, Ayuda de After Effects / Efectos de distorsión

¹⁴ ZEPFilms, Tutorial After Effects, *After Effects - #10: Rompiendo vidrios*, 2012

¹⁵ BRASERO, Roberto, Tutorial de After Effects, *After Effects tutorial efecto congelar el tiempo*, 2011

Sin embargo este efecto se utiliza también con las capas de texto, simulando una escritura manual, para aproximarnos a lo que sería la firma de Mario Benedetti. Este efecto lo logramos consultando un nuevo tutorial, que mediante máscaras de capa y *keyframes* nos enseña la forma más sencilla de crear este efecto.¹⁶

Hemos profundizado en los procesos más complejos, sin embargo los recursos más utilizados han sido en su mayoría las herramientas básicas de la utilización del software Adobe After Effects. Es gracias a estos recursos, simples pero eficaces para la finalidad del proyecto, como se ha conseguido una composición más natural y dinámica.

5.3. Montaje horizontal: Edición

En este punto debemos aclarar que el software utilizado continúa siendo Adobe After Effects CS6, y no un programa de edición no lineal como Adobe Premiere o AVID.

Esto se debe a que al mismo tiempo que se da una composición multicapa se realiza una edición lineal, es decir, un montaje horizontal. Hay que aclarar que cuando utilizamos el término edición lineal, no nos estamos refiriendo al estilo clásico de montaje, sino a la sucesión de las composiciones, una detrás de otra. Dada la organización del proyecto, las secuencias ya acabadas se situarán en orden una tras otra de forma lineal, introduciendo transiciones entre unas y otras.

A pesar de ello, las transiciones suelen darse a través de elementos multicapa que se suceden unos a otros o se funden entre ellos por lo que la composición multicapa sigue siendo el factor principal del proyecto.

Como hemos subrayado anteriormente conforme nos acercamos más a los últimos pasos del montaje, la edición va ganando importancia, juntando las secuencias creadas de forma lineal, mientras que la composición multicapa va perdiendo importancia. En esta etapa del proyecto será donde se añadan el punto de salida y el final de la pieza, añadiendo los títulos y créditos, los fundidos a negro y las cortinillas.

¹⁶ BRASERO, Roberto, Tutorial de After Effects, *After effects tuto/efecto escribir a mano, manera mas fácil y rápida*, 2013

5.4. Música y audio

En este apartado distinguimos tres elementos, la música, la voz en off y los efectos de audio. Cada uno de ellos ha pasado por una postproducción distinta, empezando con el proceso más sencillo, añadir los efectos de audio.

Como hemos comentado en el apartado de preproducción, la búsqueda de los efectos se ha realizado de forma paralela a su postproducción. Una vez tenemos buscados varios efectos del mismo tipo los importamos en After Effects, sincronizándolos con la imagen, uno debajo del otro, cuadrando los tiempos y las intensidades del sonido. Al escucharlos acompañados de la imagen seleccionamos cuál es el que encaja mejor y lo acabamos de sincronizar. Por último variaremos los niveles de audio una vez tengamos la música y la voz en off también introducidas en la composición.

Para la voz en off se utiliza el software Logic Pro, que también utilizamos para su grabación. En este programa se procede a hacer una selección de la mejor versión de cada frase, añadiendo silencios y pausas donde sea necesario para la narración. Cada frase se colocará en una pista diferenciada, de forma lineal siguiendo la narración, pero en pistas distintas para poder exportarlas por separado. Esto ayudará a la hora de cuadrar el audio con la imagen. Pero antes ajustamos el tono de voz para que la sensación sea de más profundidad, buscamos una voz más grave. Para ello utilizaremos uno de los ecualizadores que nos ofrece Logic Pro, Chanel EQ, y un efecto leve de eco con otro de los plugins que tenemos disponibles en este programa, Delay Echo.

Una vez conseguido el efecto deseado exportamos el audio para luego volverlo a importar en After Effects. El motivo de no utilizar el Logic Pro también para sincronizar video y audio es que, con el audio importado se deberán hacer modificaciones en los tiempos y movimientos de la imagen, adaptando la imagen al texto, y no al contrario. Sin embargo, esta no será la versión definitiva de audios, sino solo una guía para crear la imagen.

Una vez tenemos la voz en off y los efectos de audio sincronizados exportaremos varios archivos desde After Effects, uno será para los efectos de audio ya sincronizados con la imagen, otro las voces en off que nos servirán de guía, y por último el video sin audios. Todo esto lo importaremos de nuevo en el Logic Pro y se realizará la mezcla final de audios. Regulando ya de forma definitiva los efectos de la voz en off, los niveles de volumen y la mezcla de música, como podemos ver en la imagen que se muestra a continuación.

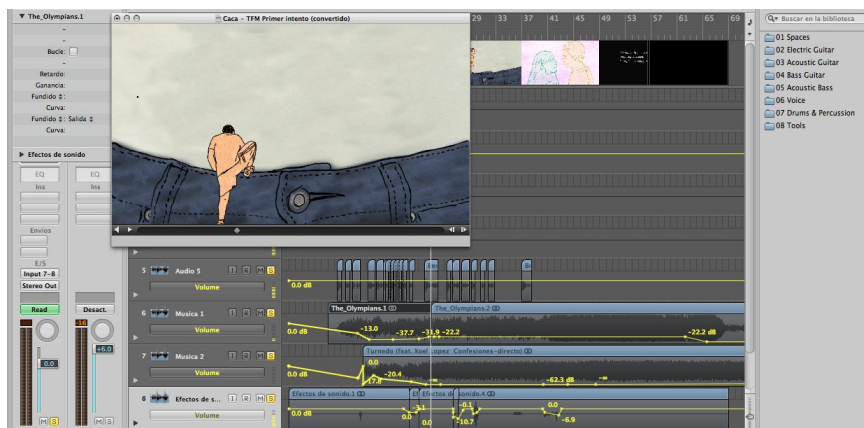


Figura XX. Mezcla final de audios

Para la música se utilizarán varias piezas musicales para crear el fondo sonoro, por lo que realizamos la mezcla musical y la sincronización con la imagen en Logic Pro. Importamos a este software las canciones que necesitamos, en este caso *Turnedo* de Ivan Ferreiro y *The Olympians* música libre de derechos. Con ellas realizaremos la mezcla de la música, fundiendo las dos canciones, aprovechando los cambios con las transiciones entre dos secuencias.

Para este proceso final era necesario la utilización de Logic Pro, programa especializado en la postproducción de audio, por varias razones. La primera es la comodidad y posibilidades de manipulación de audio que nos aporta este programa que, After Effects, siendo un programa de composición multicapa, no puede. En segundo lugar After Effects, y el procesador del ordenador utilizado, no eran capaces de procesar el video y el audio lo suficientemente rápido como para hacer este trabajo un proceso fluido. Por lo tanto, nos resulta útil poder añadir audios a la línea de tiempos de After Effects para manipular la imagen en cuanto al audio, pero no resulta productivo hacer la mezcla con este programa.

5.5. Renderizado

Se ha utilizado un renderizado adaptado a las necesidades de entrega del proyecto, es decir, que no sea un archivo que pese demasiado pero a buena calidad. Para ello se han utilizado los siguientes parámetros:

La exportación de la pieza se ha realizado en el formato H.264, con el códec MainConcept H.264 video, en canal RGB sin Alpha. El Audio se exporta en el formato y códec AAC con High Quality, y audio mono a 48.000 Hz.

6. CONCLUSIONES

La realización de este proyecto ha supuesto un reto personal y académico en el cuál tanto la obra como las personas relacionadas han madurado profesionalmente en el proceso.

Siendo uno de los pocos proyectos en solitario realizados, y las técnicas utilizadas poco frecuentes en la rama en la que surge el trabajo, ha sido, sin duda, una experiencia verdaderamente enriquecedora. Se ha conseguido desarrollar la técnica de rotoscopia con éxito, y se ha podido perfeccionar su desarrollo, pero también encontrar los flujos de trabajo utilizados que mejor productividad aportan en la realización de este trabajo. Ha servido como acercamiento a la animación, un campo nuevo, el cual aporta un mundo sin fin de posibilidades a la hora de desarrollar en el futuro otros proyectos. Pero también se han sufrido golpes duros en la etapa de producción del material por la poca familiarización con este campo, extendiéndose en el tiempo más de lo programado.

Por ello consideramos que ha sido un proceso costoso en muchas partes de su realización, siendo sin duda la etapa más dura la producción de todo el material, pero al final se han visto cumplidos todos los objetivos propuestos al principio del proyecto. Los objetivos principales de la pieza audiovisual, tales como transmitir las palabras e ideas del autor Mario Benedetti, se ven reflejados en el resultado final, consiguiendo condensar en dos minutos los conceptos deseados. Además, la creación de un texto propio y la intención de narrar una historia, son cuestiones importantes en el planteamiento del proyecto y se ven también satisfechas, gracias al apoyo visual de las imágenes realizadas, tal y como se buscaba. El texto y la imagen se retroalimentan, no teniendo sentido total el uno sin el otro, por lo que entendemos que funciona tal y como estaba planteado.

Aunque hemos resaltado que el proceso de producción ha sido el más costoso en cuanto a tiempo y trabajo, el que más dolores de cabeza ha producido es la etapa de preproducción. Sobre todo, la realización de una estética coherente, ya que sabíamos lo que queríamos contar y con qué imágenes contarlo pero no cómo englobar todas esas imágenes en un mismo marco. La selección de una gama de colores supuso días de pruebas, igual que seleccionar el tipo de dibujo y de composición. Utilizar solo imagen y fondo o más elementos, apoyar el dibujo en el fondo o colorearlo con texturas, con trazo limpio o sucio.

Había demasiadas opciones y había que encontrar cuál funcionaría mejor para este proyecto. Poco a poco se fueron delimitando y reduciendo las opciones, consiguiendo una estética más centrada, que conforme avanzó el proyecto se vio modificada, pero conservando las bases seleccionadas. Una vez sabiendo a qué aferrarnos el proceso fue mucho más fluido, consiguiendo una estética coherente con una gama de colores cerrada y, además, añadirle connotaciones que ayudan a la historia.

Por otro lado en la construcción y montaje de las imágenes una de las partes más complejas, aunque parezca algo poco significativo, fue la organización, que aun siendo importante en el proceso de producción, se vuelve un trabajo tormentoso en la postproducción. Con la gran cantidad de material y la gran cantidad de composiciones creadas en After Effects llega un momento que puede resultar verdaderamente caótico encontrar y realizar el montaje deseado. Por eso conforme avanza el proceso de postproducción es cada vez más necesario llevar una buena organización y saber en todo momento dónde está guardado el material utilizado. Con este proyecto hemos aprendido que en procesos de creación más largos estas medidas son completamente imprescindibles y afectan más de lo que se cree en el buen funcionamiento de la pieza final. Los flujos de trabajo se han perfeccionado con la práctica, igual que en el proceso de producción del material.

Tanto en la utilización de After Effects como en la de Photoshop se han perfeccionado técnicas, flujos de trabajo y el uso de las herramientas que ofrecen. Además del aprendizaje de nuevos instrumentos y metodologías a partir de tutoriales especializados en estos programas. Gracias a este proceso de aprendizaje y junto al perfeccionamiento de los conocimientos adquiridos en el Master de Postproducción de la Universidad Politécnica de Valencia, se ha llegado a un nivel superior de familiarización con estas herramientas. Cumpliendo así el objetivo primordial de este trabajo práctico de orientación profesional, acercarnos a un nivel profesional para poder desarrollar un proyecto competitivo y a la altura de las circunstancias laborales. Pero no solo poder realizar este proyecto, sino adquirir los conocimientos y familiarización con las herramientas para poder realizar cualquier otro proyecto profesional.

Por eso y por todo lo recogido en este apartado consideramos que se han cumplido los objetivos planteados y que ha supuesto un largo proceso en el cual se ha enriquecido el proyecto y las personas que han trabajado en él.

7. BIBLIOGRAFIA

- BENEDETTI, Mario, *El porvenir de mi pasado*, Alfaguara, Madrid, 2003
- CASTRO URIOSTE, José, *Más allá del texto: la novelística de Mario Benedetti*, Lexis, 2002
- DELGADO CABRERA, José María, *Manual imprescindible de Photoshop CS3*, Anaya Multimedia, Madrid, 2008
- FERNÁNDEZ PRADA, Dimitri, *Mario Benedetti: escritor y estratega*, 2009
- MARTINEZ SOTILLOS, Manuel, PANADERO RIOL, José Carlos, *Manual imprescindible de After Effects CS6*, Anaya Multimedia D.L., Madrid, 2012
- MORENO LACALLE, Rafael, *Manual imprescindible Avid Media Composer*, Anaya Multimedia D.L., Madrid, 2013
- PANIAGUA NAVARRO, Antonio, *Manual imprescindible de Premiere CS6*, Anaya Multimedia D.L., Madrid, 2012
- SERRANI, Silvana, *Catástrofe y no catastrofismo en las poéticas de Benedetti*, Gelman, Hahn y Romero, Università degli Studi di Milano, 2013

7.1. Referencias Web

- ADOBE, Página web, Ayuda de After Effects/ Efectos de simulación
Disponible en: <http://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/simulation-effects.html>
- ADOBE, Página web, Ayuda de After Effects / Efectos de distorsión
Disponible en: <http://helpx.adobe.com/es/after-effects/using/distort-effects.html>
- Brown, Evan, Artículo para la página web “*Infographic: The 10 Commandments of Color Theory*”, Mayo 2014
Disponible en: <http://www.designmantic.com/blog/the-10-commandments-of-color-theory/>
- CALLES, Paco, Artículo para la página web Monográfica.org “*Más allá de la forma: tipografía semántica*”, Junio 2012
Disponible en: <http://www.monografica.org/04/Art%C3%ADculo/5892>
- CHAPMAN, Cameron, Artículo para la página web Webdesignerdepot “The most popular fonts used by designers”, Agosto 2011
Disponible en: <http://www.webdesignerdepot.com/2011/08/the-most-popular-fonts-used-by-designers/>
- Dafont.com, Página web de tipografías libres de derechos
Disponible en: www.dafont.com
- GRÁFFICA., Artículo para la página web Gráfica.info “*10 fuentes gratuitas para titulares*”, Mayo 2013
Disponible en: <http://grafica.info/fuentes-gratuitas-para-titulares/>
- HUMA-HUMA, Music Library, descarga música libre de derechos: *The Olympians*
Disponible en: <http://huma-huma.com/library/browse/search-the%20olym>
- WEISTER, Melody, Artículo para la página web Webdesignerdepot “*The best new fonts*”, Agosto 2014
Disponible en: <http://www.webdesignerdepot.com/2014/08/the-best-new-fonts-august-2014/>

8. VIDEOGRAFÍA

- BRASERO, Roberto, Tutorial de After Effects, *After effects tuto/efecto escribir a mano, manera más fácil y rápida*, 2013
Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=2MT_D0hIQJc
- BRASERO, Roberto, Tutorial de After Effects, *After Effects tutorial efecto congelar el tiempo*, 2011
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=J2nOLMFhQ4s>
- HARROLD, Christian, Cortometraje de animación *In Winch I Play The Runaway*, 2014
Disponible en: <http://vimeo.com/101186275>
- NAVARRO, Adriana, Cortometraje de animación *Vía tango*, Zagal Animación, nominación premios Goya 2014
Tráiler disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=0MUl0LbQ3ds>
- *Nuovo Cinema Paradiso*, Giuseppe Tornatore (Director), Les Films Ariane / Cristaldifilm / TFI Films / RAI (Producción), Italia, 1988
- ONMOTIONS Producciones, Tutorial de After Effects, *Transiciones*
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ul1QpfHWdjk>
- WILFRED, Comedia estadounidense de televisión, 2011
- ZEPFilms, Tutorial After Effects, *After Effects - #10: Rompiendo vidrios*, 2012
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=JKxqDIDJ6eU>