

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

ENTRE ACTO

Presentado por Rosa María Milán García

Tutora: María del Carmen Lorenzo Hernandez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El proyecto presentado es una animación 2D tradicional, realizado de manera digital, con un target para todos los públicos. Trata de una percepción personal sobre la danza, desde la perspectiva del bailarín, como un resumen del proceso de salir al escenario, empezando por los ensayos y terminando por la misma actuación.

Palabras clave: Animación 2D, Ballet, rotoscopia.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a todas las personas que me han ayudado y apoyado en el proyecto, empezando por María Lorenzo, mi tutora, cuyos consejos y atención han hecho que esta animación funcionase, por su enorme ayuda y aporte en la búsqueda de referentes, y por ser en definitiva un gran apoyo en este trabajo. Lesley, William y James, profesores que me hicieron caer en esos pequeños detalles que marcan la diferencia. Escuela de danza *Entreacto*, la mayor fuente de inspiración que he podido encontrar, agradecer todo su tiempo y dedicación. Compañía de teatro *Aedea Teatro*, por su tiempo y participación a pesar de no haber podido aprovechar su aporte en el proyecto final.

Y en especial a mis padres y a mis compañeras Larisa y Patricia, por estar ahí cada vez que la animación se hacía demasiado cuesta arriba, gracias por darme los ánimos suficientes para poder terminarlo todo con ganas y éxito.

INTRODUCCIÓN.....	4
1. EVOLUCIÓN DE LA IDEA Y DESARROLLO DE LA MISMA.....	5
1.1 IDEA ORIGINARIA.....	6
1.2 REFERENTES Y ESTUDIO PREVIO.....	7
1.3 EVOLUCIÓN Y REESTRUCTURACIÓN.....	10
1.3.1 PRIMERAS PRUEBAS.....	10
1.3.2 ESTRUCTURACIÓN DE LAS IDEAS Y GUION.....	11
1.3.3 REVISIÓN DEL GUION.....	13
1.4 IDEA FINAL.....	13
2. DESARROLLO DEL TRABAJO.....	15
2.1 RESOLUCIÓN DEL PRIMER PLANO ANIMADO.....	15
2.2 AUTOEVALUACIÓN DEL PROYECTO EN CURSO.....	17
2.2.1 REDISTRIBUCIÓN DE LAS IDEAS Y PLANOS.....	18
2.3 REALIZACIÓN PLANO A PLANO.....	19
2.4 RETOQUES Y AJUSTES FINALES.....	22
2.5 MONTAJE.....	23
2.5.1 MÚSICA Y SONIDO.....	23
3. CONCLUSIONES Y CRÍTICA PERSONAL.....	24
4. BIBLIOGRAFÍA.....	25
5. ANEXOS.....	27
5.1 BOCETOS PREVIOS.....	27
5.2 PRIMER STORYBOARD.....	33
5.3 STORYBOARD EN 12 IMÁGENES.....	35

INTRODUCCIÓN

Queriendo dar una visión distinta del mundo del espectáculo, en especial la danza, realicé una animación en la que puede apreciarse todo lo que ocurre detrás de las bambalinas, desde los ensayos previos a la actuación, hasta el momento de salir a escena. Basándome en una experiencia propia y personal sobre el escenario a lo largo de los años, he querido transmitir todo aquello con lo que el espectador no está familiarizado, el ritual por el que pasa un bailarín una y otra vez cada ocasión que tiene una representación. Haciendo hincapié en lo mágico de dicho momento, con una estética diferente y más onírica que el resto de la animación.

A continuación explicaré como evolucionó la idea del trabajo desde un documental que abarcaba varios ámbitos del mundo del espectáculo, combinando imagen real y animación, hasta llegar a un corto animado mucho más escueto y concreto, y la explicación de por qué. Así mismo se relatará también el proceso de trabajo, desglosado paso a paso de como combiné las diferentes técnicas y cómo procedí con cada una de ellas.

1. Evolución de la idea y desarrollo de la misma

Desde el primer momento tuve claro que la temática del proyecto tenía que ser el mundo del espectáculo, ya que mantengo una fuerte y estrecha relación con el mismo. Quería realizar una obra que me supusiera además de un reto, una gratificante recompensa personal a la hora de verlo terminado. ¿Por qué? Desde muy pequeña comencé con la danza, formando una parte fundamental en mi vida y en mi crecimiento como persona, pero hace relativamente poco tiempo tuve que dejarla después de trece años, por varios motivos. Algo parecido pasó con el teatro, con el que también estaba implicada desde hacía cinco años. La influencia por la música viene de manera más indirecta, sin embargo. Debido a mi relación con las otras dos áreas, casi toda mi adolescencia he estado rodeada de músicos y actuaciones de coros y orquestas. Hacer un trabajo que recogiera todo esto era una manera de mostrar mis pasiones e influencias más directas, y de hacerles un pequeño homenaje.

Esto me llevó a la siguiente pregunta: ¿en qué aspecto de ese mundo quiero centrarme?

Evidentemente hay cientos de documentos, videos y demás material referente ello, por lo que una animación o serie de ilustraciones sobre un ballet más, un concierto o una obra de teatro, no me parecía lo suficientemente estimulante, pero, ¿y si lo hacía desde el otro punto de vista? ¿Y si reflejaba cómo se vive todo detrás de bambalinas, en vez desde el asiento del espectador? Esa idea sí me parecía suficientemente atractiva, pues son esos sentimientos y emociones las que, tanto a mí como a otra mucha gente que trabaja en este campo, nos han mantenido unidos a ese mundo.

Con ese concepto tan claro comencé a dar forma a la primera idea de todas.

1.1 IDEA ORIGINARIA



¿En qué formato presentarlo, cuál usar, cómo hacerlo? Eran preguntas animación. Dividiría el documental en tres partes, teatro, música clásica y danza, los tres pilares con los que estoy familiarizada. Cada uno de los cuales empezaría con un montaje de video que incluiría los ensayos, preparación de los diferentes escenarios, calentamiento, la espera entre bambalinas y la realización del espectáculo en sí mismo. La última parte de cada uno estaría animada, como un paralelismo entre el mundo real y el mundo onírico en el que se entra una vez uno sube al escenario, cuando te conviertes en otra persona, ya sea en el ballet o teatro, y en música, en el caso de una orquesta. La animación en sí también sufriría una transformación, desde lo figurativo hasta lo abstracto. Todo esto estaría acompañado por los relatos de varios entrevistados de cada una de las modalidades, que contarían qué es para ellos subir a un escenario y por qué lo hacen, anécdotas y motivaciones, como hilo conductor de la historia.



La idea era algo que realmente me entusiasmaba, especialmente al orquesta, interesados en el proyecto. Aprovechando las vacaciones de verano y algunas de sus actuaciones y ensayos, hice un pequeño preview personal para ver como podría quedar la estructura, montando algunos de los videos, y comenzando con las entrevistas individuales. El resultado era interesante, pero entonces encontré el problema que me impidió realizarlo. El presupuesto y el personal.

Para que el resultado fuera profesional, y no un vídeo de andar por casa, necesitaba focos, cámaras de vídeo en Full HD, micros, director de fotografía y de sonido, técnicos y un largo etc. que de ninguna manera podía costear o conseguir en su totalidad, además de no ser capaz de ocuparme de todo por cuenta propia, ya que la mayoría de las competencias de las que tenía carencia, pertenecían a la especialidad de audiovisuales, en lugar de la de animación, algo que se sale con creces de mi conocimiento. Muy a mi pesar solo podría ocuparme de la dirección, el guion y la animación, y eso no era suficiente. Cabía la posibilidad de plantear un proyecto no físico, pero para esta ocasión quería contar con una obra que poder mostrar, algo terminado y definitivo que no se quedase simplemente plasmado en el papel, temiendo que de ser así, posiblemente nunca llegaría a realizarla, o no al menos en un futuro cercano. Así pues decidí modificar un poco la idea para poder llevarla a cabo.

Fotograma seleccionado del vídeo de prueba para la primera idea: Maquillaje en los camerinos y entrevista.

Fotograma seleccionado del vídeo de prueba para la primera idea: Videos de la actuación.



Fragmento de *Thought of you*. Vídeo decisivo a la hora de decidir el tratamiento visual del corto.

1.2 REFERENTES Y ESTUDIO PREVIO

Debido al carácter del trabajo, mis referentes han sido mayoritariamente vídeos y autores de animación y cine, buscando diferentes soluciones visuales que pudieran aportar algo interesante al trabajo y diferentes manera de trabajar, desde videos experimentales hasta rotoscopias.

- *Pas de deux*, Norman McLaren
http://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv_I
 De este vídeo me interesó cómo conseguir diferentes efectos de animación a partir de un video de imagen real, algo que podía darme ideas interesantes para el primer planteamiento del proyecto, e incluso después una vez eliminada la opción del documental. El tratamiento de la figura me cautivó y me pareció realmente interesante.
- *Pas de Deux de Deux*, Paul Bush
<http://vimeo.com/70851054>
 Después de ver esta obra sentí cierto punto por la experimentación, pensé que podría ser útil si seguía adelante con la opción del documental.
- *Thought of you*, Ryan woodward
<http://vimeo.com/14803194>
 El claro ejemplo de lo sublime que puede ser un trabajo de rotoscopia si se aporta algo más que un simple calco del video que se toma como referencia. Este video lo encontré tremendamente inspirador, por lo fluido de la animación y los movimientos, por el tratamiento de las imágenes y por las transformaciones constantes. Además de la calidez que le da al conjunto el fondo de color neutro.
- *Dance*, Isis Gasparini
<http://vimeo.com/25010599>
 Encontrar este referente tuvo mucho que ver con la decisión de querer hacer una animación con trazos sueltos que fuera evolucionando en definición y en color, aunque fuera en un estadio diferente de complejidad, fue ahí donde encontré la inspiración para hacerlo.
- *Dance Styles*, Victor Ingrassia
<http://vimeo.com/42907698>
 Con la sugerencia de mi tutora de probar a animar a partir de videos de imagen real, encontré esta animación. Me pareció interesante el uso de la rotoscopia, cambiando el lenguaje de la imagen, haciéndola más potente y rotunda, y en el caso del

retoque del video original, me gustó lo psicodélico y alocado de las texturas en el cuerpo de los bailarines. Esto me dio la idea de unas manchas de color dentro de los mismos.

Busqué también referentes específicamente sobre rotoscopia y diferentes maneras de aplicar la misma, tanto como animación independiente como animación mezclada con imagen real.

- *Cool World*, de Ralph Bakshi
Gran ejemplo de la combinación entre imagen real y animación por rotoscopia. Uno de los principales referentes en los que me fijé para la primera propuesta de proyecto. Me interesaba de él especialmente lo bien que funcionan ambas técnicas juntas, a pesar de ser lenguajes tan distintos. Me gustó también de la película que modificase la imagen rotoscopiada, para general otra distinta, sin limitarse simplemente a calcar lo que veía, si no que lo adaptó a otro diseño propio.
- *A Scanner Darkly*, Richard Linklater
Me pareció un tratamiento interesante de la imagen muy vectorial y expresivo, con colores fuertes y un delineado intenso, que en sí dota al dibujo de mucha fuerza. Tuve en cuenta esta estética mientras investigaba sobre cómo quería que se viese mi corto, aunque al final no la consideré apropiada para él.
- *Her Absence Filled The World*, Fabio Friedli y Michael Frei
<http://vimeo.com/3142382>
Por su animación experimental, el uso del blanco y como los dibujos son frescos y sueltos. Darle un uso experimental a la rotoscopia además de recordarme al *Pas de Deux* de McLaren, me hizo tenerlo presente al principio de desarrollar la idea para el corto.
- *Desanimado*, Emilio Martí López
http://www.youtube.com/watch?v=Fu_7K2pRrng
Aunque la temática no tenía nada que ver con mi proyecto, y la estética no era lo que estaba buscando, me gustó cómo quedaba la animación dibujada, expresiva y cartoon en contraste con el fondo de imagen real. Trabajando en la línea de "*Cool World*", consigue un efecto completamente distinto. También fue un referente muy valorado para la primera propuesta.

- *Fantasia 1940*, Walt Disney:
La película completa es una perfecta referencia, por la fluidez del movimiento, la sincronización con la música, la expresividad de los personajes tanto abstractos como figurativos. Tuve esto en cuenta para la parte onírica del corto, cuando quise introducirla.

En lo referente a la parte de danza me enfoqué entre otras muchas en tres películas que tocan el mismo tema que me he estado barajando durante todo el proyecto, y que reflejan lo duro del mundo de la danza y como se vive desde dentro. *"The Company"*, Robert Altman / *"El ritmo del éxito"*, Nicholas Hytner / *"All That Jazz"*, Bob Fosse. Escenas como la mítica secuencia del casting de bailarines (<https://www.youtube.com/watch?v=65UI5hbckBQ>), inspiraron en cierta medida el corto.

- *Take on Me*, A-ha
<http://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>
Grrr, Andy Palmer
<https://www.youtube.com/watch?v=Q7dmhHx-g14>
Ambos seleccionados por su estilo. Me gustaba la calidez que le aporta el lápiz a las escenas, el toque de grafito sobre el papel era algo que planteé varias veces antes de decidir hacerlo de manera digital. También me llamó la frescura de los dibujos y lo suelto del trazado. Algo como eso quería conseguir en los primeros estadios del corto.
- *Día y noche*, Pixar
<http://www.youtube.com/watch?v=BeDqPfl2o0M>
Claro referente para la parte final del corto. Era un gran ejemplo de lo que quería hacer para la escena final, solo que cambiando el fondo animado por manchas de colores aleatorias.
- *Parov Stelar*, Jimmy's Gang
<http://vimeo.com/38626783>
Buscando estéticas visuales para el corto, me llamó la atención el uso de los colores chillones y atrayentes reforzados por una línea expresiva, dándole mucha más fuerza a la rotoscopia.

1.3 EVOLUCIÓN Y REESTRUCTURACIÓN

Tras meditar sobre diferentes soluciones al problema, terminé por enfocar la temática del trabajo en la danza y todo lo que hay detrás de ella, ya que era la modalidad con la que más unida me sentía y que más había significado para mí y por tanto más conocía. Decidí también que fuera así para simplificarlo y acotarlo, haciéndolo menos extenso. Además opté por prescindir de la parte relacionada con el documental, pues era algo que escapaba a mis posibilidades.

Buscaba una obra con un enfoque onírico en las partes coreografiadas y a la vez que represente el esfuerzo y las horas de ensayo, todos los sacrificios y el entrenamiento que un bailarín soporta hasta que llega su efímero minuto de gloria en el escenario. Cómo algo que ha costado meses de preparación se convierte en un ballet de poco más de una hora, en algo disfrutable, pero breve y cambiante, pues cada representación es siempre diferente a la anterior. Aparte de este esfuerzo y espíritu luchador quise reflejar la tensión, el nerviosismo, y la adrenalina que se sienten justo antes de salir escena y que se mantiene hasta que acaba la función. Es un enfoque desde el otro lado, que no pretende centrarse en la animación bonita de una coreografía cualquiera, ni darle importancia al hecho de bailar y hacerlo grácilmente, sino a la magia y a la emoción contenida que se siente entre bambalinas.

1.3.1 *Primeras pruebas*

Esto era algo que sí podía hacer, así que fue lo que presenté como idea definitiva a mi tutora, la que me ayudó a buscar y seleccionar referentes de autores y películas que hubieran trabajado lo mismo, como apoyo visual y estudio. Antes de llegar a un consenso final sobre la técnica contemplamos diferentes posibilidades que no implicaran tanto la animación como la utilización de video de manera más conceptual como hizo Paul Bush en su *Pas de deux de deux*. Era una nueva perspectiva que me llamó mucho la atención y me hizo estar más abierta a la experimentación. Aún así quería que el proyecto fuera animación al uso, algo que controlara y no se me fuera de las manos, por lo que llegamos a la conclusión de que como técnica, la rotoscopia podía ser interesante, sobre todo en partes como la coreografía, para conseguir un movimiento completamente verosímil que combinar con diferentes efectos, experimentando distintas técnicas. Ayudó también en esta decisión la curiosidad por intentar una técnica que nunca antes había usado y quería probar.

Así pues, realicé las primeras pruebas y bocetos (ver anexo páginas 27 hasta 32) sobre la estética que me interesaba para el corto, imágenes muy claras que quería ver y cómo combinarlas. Esta etapa fue también de estudio y búsqueda de referentes, donde mi tutora me recomendó una interesante filmografía en la que aparecían tanto ejemplos de rotoscopia como otros efectos visuales y juegos de planos y colores que podían ligar bien con mi idea, aparte de dos películas y un corto de animación claves. Las películas *The company*, R. ALTMAN y *All that Jazz* B. FOSSE por reflejar específicamente la esencia y espíritu que buscaba en mi proyecto, y el cortometraje *Thought on you* que me ayudaría a definir la estética final del mío propio.

1.3.2 Estructuración de las ideas y guión:

A la hora de empezar con el storyboard y el desarrollo visual, primero estructuré las escenas que tenía claras y aspectos que quería incluir:

- Rotoscopia de la silueta de una coreografía, con el fondo en negro. En el interior pueden verse diferentes manchas de acuarela pasar a cada frame, convirtiendo la escena en una danza psicodélica y expresiva. Cómo hacerlo: Recortar las siluetas de la bailarina con Photoshop dejando el hueco en transparente. En una capa inferior poner el escaneo de una hoja con varias manchas de acuarela coloridas y mover la hoja dependiendo del fotograma para conseguir un efecto u otro.
- Movimientos abocetados, figuras sin definir.
- Coreografía con rastro (Estudiando a McLaren)
- Gota de sudor que cae y se convierte en una escena nueva.
- Animar movimiento y agitación tras bambalinas.
- Backstage; calentamiento y maquillaje. Reflejar el frenesí de ese momento, todo pasando rápido.

Con esas escenas claras comencé a hilar un primer guion (ver anexo páginas 33 y 34):

- **1. Comienzo:**

El corto empieza con un cardiograma blanco sobre negro, que suena por encima de la música, acoplándose poco a poco con la misma. Las constantes del corazón toman la forma de ondas sonoras, que a su vez se convierten en unas figuras bailando al son de la música, solo su contorno, unidas como si estuvieran hechas a partir de una cuerda o un alambre. Estas figuras se erizan y contraen en una única y grande, que va adquiriendo volumen progresivamente, en colores blancos y gris claro. La figura baila, pero deja un rastro de varios frames por detrás. Según avanza la coreografía, conseguimos un efecto espejo por el retraso de los frames, a los que invertimos el movimiento. En uno de los pasos ambas figuras se fusionan en una. La cámara baja con un paneo vertical hasta enfocar los pies, que toman un color ocre y rosa palo, al mismo tiempo que el fondo cambia como si cayeran gotas de café, bebida que los bailarines siempre tienen muy presente. Estas manchas le dan un color beige al fondo, de pergamino viejo, y sobre él comienza la escena de una clase de ballet, con un dibujo en abocetado, no demasiado definido, ya que igual que la coreografía que están ensayando, se encuentran solo en la primera fase del cortometraje.

La intención es trabajar con dicho paralelismo, desarrollar la definición del dibujo y el color al mismo tiempo que se completa el corto y se acerca el momento de salir al escenario:

El cardiograma, las líneas etéreas, son la inspiración, lo que te recorre la primera vez que oyes la música y empiezas a pensar en una coreografía. Todo se reduce a ideas y flashes poco definidos que van tomando forma, pero al mismo tiempo se muestran confusos.

- **2. Nudo:**

El segundo paso o nudo se centra en los ensayos en la parte dura, donde la coreografía no está clara y los dibujos por tanto, tampoco. Las líneas no son limpias y el color del fondo es el de un block de bocetos. Los dibujos son fluidos, pero no mucho más que bosquejos. En esta parte se muestran escenas como los pies heridos de las bailarinas, estiramientos, una clase... etc. Después de esto vendrían escenas del vestuario, ajeteo por los pasillos y momentos entre bambalinas.

- **3. Desenlace:**

Llegamos pues a la última parte del corto. Las figuras están totalmente definidas y dotadas de color. Los bailarines salen cada uno por un lateral del escenario, en penumbra. Se encienden los focos que reflejan la luz en ambos personajes, extendiéndose por la superficie de los mismos a la vez que el fondo se oscurece a negro. Esto darían como resultado el baile de siluetas con el fondo de acuarelas coloridas, recreando el trabajo terminado y la salida a escena final. La orgía de colores representa la adrenalina, emoción, nerviosismo, tensión y euforia, toda la explosión de emociones que uno siente cuando esta sobre las tablas del escenario. Para terminar, en la parte final de la coreografía, cuando ambos personajes colisionan, hay una explosión de color.

1.3.3 Revisión del guion.

Una vez terminado el primer abocetado del guión pasó a revisión y ahí detectamos los primeros fallos. Había puntos como el cardiograma que no funcionaban, pues podía tener un significado contradictorio y hacer pensar en algo que no tenía que ver necesariamente con el trabajo. Era un elemento que desviaba la atención. También encontramos que era una propuesta demasiado larga y necesitaba acotarse de alguna manera, y de un nivel de complejidad bastante alto, en algunas de las partes, sin embargo la idea base nos parecía suficientemente buena como para seguir adelante. Así pues, siguiendo el consejo de mi tutora volví a plantear las escenas clave que quería hacer y las primeras pruebas de animación.

1.4 IDEA FINAL

Para eliminar las escenas que no aportasen nada, o menos trascendentales, elaboré un story de doce imágenes (ver anexo, páginas de la 35 hasta la 40), por consejo de mis tutores, acotando así el corto a doce momentos clave. Al hacer esto desaparecieron escenas como la primera del cardiograma y la coreografía con rastro. La escena de la clase de ballet, se convirtió en un ensayo sobre el escenario. Quedó entonces de la siguiente manera:

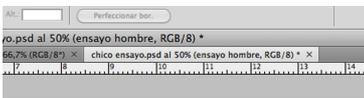
- Primer plano: Telón bajado, las luces del auditorio están encendidas, y podemos escuchar un ruido de fondo tal como pisadas y conversaciones veladas. Zoom in del plano hasta abarcar solamente la parte del telón.
- Segundo plano: se abre la cortina y se ve un plano general de bailarines calentando en el escenario. Aparece un personaje que camina de un lado del mismo al opuesto.
- Tercer plano: Punto de vista desde las bambalinas. La bailarina sale del escenario y pasa frente a la cámara antes de desaparecer del plano, dirección a los camerinos.
- Cuarto plano: Paneo horizontal por el corredor de los camerinos. La cámara se detiene al pie de la escalera y se ve bajar a la misma bailarina, mientras hay gente corriendo de un lado a otro apresurada.
- Quinto plano: Dentro de los camerinos. Visión de cómo los bailarines se preparan y la agitación que hay dentro.
- Sexto plano: Visión del teatro por dentro. Las luces están encendidas y la gente empieza a sentarse y a mirar el programa del espectáculo.
- Séptimo plano: Plano general de los camerinos, bailarines preparados y terminando de calentar, a punto de salir al escenario.
- Octavo plano: De nuevo plano del público, está el teatro lleno. Se apagan las luces y se hace el silencio progresivamente.
- Noveno plano: La pareja de bailarines salen al escenario. Están en penumbra y la luz empieza a reflejarse en ellos.
- Décimo plano: La danza avanza y la luz de los focos va tomando fuerza en las figuras de los bailarines. El fondo ha desaparecido.
- Onceavo plano: Los bailarines son ya figuras completamente recordadas, siluetas en un plano negro, con un fondo de color, compuesto por manchas.
- Duodécimo plano: Tras la colisión de los bailarines, se produce una explosión de color.

2. DESARROLLO DEL TRABAJO



Una vez el story estuvo completo, le siguieron las pruebas de animación. Hice una rápida, del calentamiento en el pasillo de los camerinos, para ver cómo funcionaba la rotoscopia a doce frames y a veinticuatro. Al final decidimos que podíamos trabajar con la primera opción, siempre y cuando arreglásemos el timing en los frames al exportar el video real, para que la acción fuera más verosímil y fluida, y tuviera un buen ritmo.

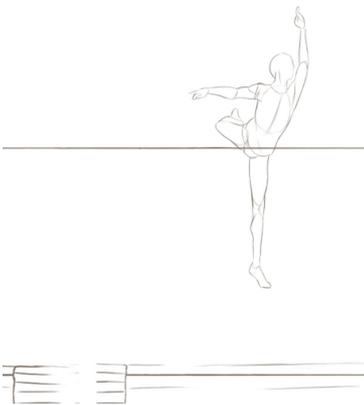
Habiendo concretado aquello, decidí empezar con la segunda escena, ya que contenía partes de rotoscopia, partes de animación con referentes, y animación normal, por lo tanto me parecía una de las más complicadas. No tenía intención de realizar todo el cortometraje rotoscopiando, lo haría solo en los lugares que fueran necesarios, por esa razón en las escenas que combinaban rotoscopia con animación tradicional tenía que poner especial cuidado en que no se viese una gran diferencia en el dibujo o la fluidez.



2.1 RESOLUCIÓN DEL PRIMER PLANO ANIMADO

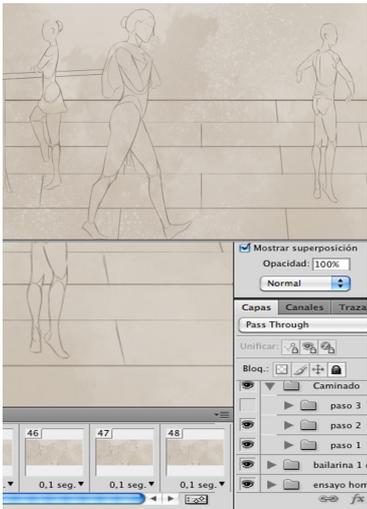
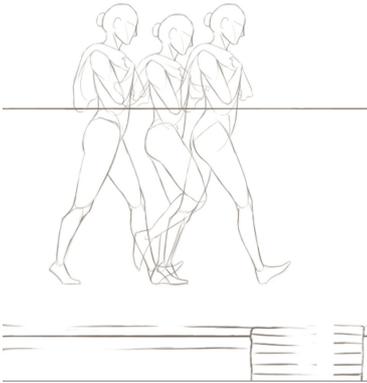
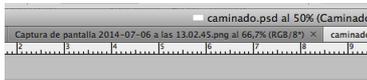
Para realizar este plano utilicé el siguiente procedimiento:

- Antes de comenzar elegí la técnica. Debido al carácter del proyecto y a que usaría rotoscopia en varias partes del mismo, escogí animación 2D digital como la más viable, ahorrativa y cómoda, a parte de por querer probar diferentes maneras de animar, ya que tanto el stop motion, animación bajo cámara y animación en papel, eran cosas con las que estaba familiarizada,
- Lo primero, después de decidir el cómo, fue dibujar un fondo, con la suficiente resolución como para poder hacer zoom-in y zoom-out con total libertad, sin arriesgarse a que se pixelase la imagen.
- Cuando quedé satisfecha con el resultado esboqué la posición de los personajes y la acción que realizaría cada uno de ellos. Empecé por la imagen rotoscopiada. Para ello descargué una clase del “Royal Ballet” y estudié las partes que más me interesaban para el corto. Seleccioné uno de los ejercicios en el Adagio de clase, y exporté el video a doce frames por segundo. Una vez lo tuve en imágenes descompuestas, ajusté el timing, eliminando fotogramas y añadiendo otros (a modo de dibujo), en donde era necesario, para que la animación se viera fluida y con el ritmo que buscaba para la escena. Una vez arreglado el timing,



Primeras pruebas de rotoscopia.
(Escena descartada)

Escena 2 animación: Bailarín
rotoscopiado y metido en estilo.

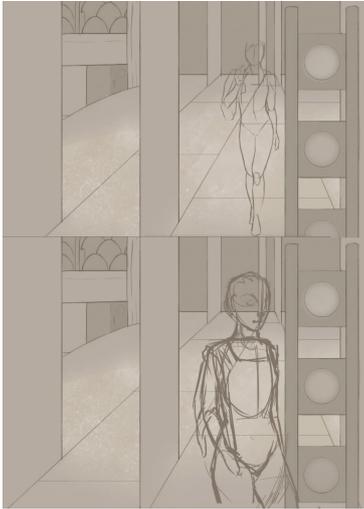


Escena 2 animación: Caminado, poses claves.

Escena 2 animación: Montaje de la escena en la línea de tiempo de Photoshop, capa a capa.

importé las imágenes en un documento de photoshop, todas en la misma carpeta y comencé a rotoscopiar capa por capa el movimiento del bailarín. Una vez terminada la animación base, metí la figura en diseño, con ropas de ensayo y el aspecto de dibujo abocetado que estaba buscando para las primeras escenas.

- Lo siguiente fue animar la segunda bailarina, con video de referencia. Esta vez no hizo falta descomponer el video en diferentes imágenes, simplemente escogí los frames claves para el movimiento, o lo que serían las “golden poses” de la animación y las copié en una hoja aparte, haciéndome una idea de cómo animarlo y cómo construir el fragmento. Teniéndolo claro, lo redibujé en Photoshop, en un documento diferente, intercalando los frames que fueron necesarios según iba facilitaba enormemente la tarea, ya que podía ver el resultado de la animación a tiempo real. Cuando estuvo entera, compuesta por un bucle y un giro, la arreglé para que el diseño de la bailarina fuera igual que el del bailarín anterior. Puse especial cuidado en que los frames fueran los mismos que la otra animación que había realizado, ya que ocuparía el mismo espacio de tiempo empezando y acabando a la vez.
- Solo quedaba ya la última parte, y quizás la más sencilla, ya que se trataba de un caminado normal, como ya habíamos hecho en clase el curso anterior, así que procedí tal y como nos habían enseñado. Primero definir las poses claves, la primera y última, luego una pose intermedia entre ambas y las break down poses. Después de testarlas en la línea de tiempo introduje los intermedios. Terminado el caminado, introduje las animaciones secundarias, como la toalla de la bailarina. Puesto que un caminado es una animación en bucle, solo tenía que duplicar los dibujos y desplazarlos para continuar el movimiento tanto como quisiese.
- Para montarlo todo, junté las tres animaciones en un mismo documento, colocando cada personaje en su parte correspondiente del fondo. Una vez quedó todo distribuido, había que acompañar los movimientos en la línea de tiempo. Para hacer esto solo había que seleccionar la capa que deseaba ver en cada fotograma y combinar los frames de los tres movimientos que tenía animados. Dejé un par de segundos antes de que el caminado entrara en escena, calculándolo para que



terminase al mismo tiempo que las otras dos animaciones. Terminando el montaje exporté la animación como frames independientes desde Photoshop.

- El montaje de los frames lo realicé en Adobe Premiere, importando todas las imágenes resultantes de Photoshop y eliminando aquellas que habían salido como duplicadas. Monté el fragmento a veinticuatro frames por segundo, utilizando para cada imagen dos frames para que el resultado final fuera de doce frames por segundo.

2.2 AUTOEVALUACIÓN DEL PROYECTO EN CURSO

Terminado el plano pasamos a la revisión del mismo. Vimos que el conjunto funcionaba y cumplía con la idea que se había planteado. Hicimos una serie de valoraciones al respecto, y correcciones que mi tutora puntualizó, como un pequeño fallo en el caminado que podía mejorarse. Como quedamos satisfechas con la estética que estábamos consiguiendo decidimos que lo mejor era seguir con la producción y generar más material sobre lo que iba a presentar, escena tras escena, sin importar el orden.



Según iba haciendo las pruebas de animación y las poses claves de las diferentes escenas, encontramos que algunas de ellas eran innecesarias y reiterativas, como la primera, la tercera y la cuarta. Empezar con un telón echado y que se abra para empezar el corto era un cliché poco vistoso y algo pobre, así que quedó descartado. Respecto a la tercera escena y la cuarta, alargaban demasiado una acción sin demasiada importancia, el recorrido del escenario al camerino podía hacerse de manera directa sin resultar tan pesado, lento y reiterativo. Haberlas puesto habría afectado de manera negativa al ritmo del corto, así que a pesar de tener los primeros bosquejos de la animación, quedaron fuera del proyecto.

Escenas 3 y 4 eliminadas después de la revisión.

2.2.1 *Redistribución de las ideas y planos*

Ese hecho retrasó un poco la producción, ya que había perdido un tiempo esencial para el resto de escenas que al final si se llevarían a cabo. Decidí sustituirlas entonces por otras que fueran más dinámicas y que dejaran entrever más cosas de lo que pasa entre bambalinas, por lo que añadimos una escena en la que saliese un técnico, uno de los factores imprescindibles para que la representación salga bien, y en definitiva una figura con la que terminas completamente familiarizado cuando acostumbras a bailar.



Cambiamos la escena del vestuario: la que había dibujado con anterioridad en el story era muy estática y calmada, al contrario de lo que sucede en la realidad. Así que para ello cogí uno de los fragmentos de los vídeos que había grabado en verano, antes de una actuación, y rotoscopié una escena con varios personajes y movimientos, dándole un paneo horizontal a la izquierda, mostrando el ambiente despreocupado, animado y de constante movimiento que hay en los vestuarios antes de comenzar el espectáculo, y entre baile y baile. Quise mostrar en contraposición los momentos más calmados, cuando te estás preparando, por eso la escena de los vestuarios está dividida en dos partes. La primera un grupo de muchachas hablando y riendo, mientras se arreglan, y la segunda un bailarín, únicamente, vistiéndose.



Quise introducir también escenas de cosas que recordaba con cariño y especial nostalgia, así que incluí otro par de escenas breves. Una de las cosas más características antes de salir es querer mirar que hay al otro lado, cuando aun se está sentando la gente más allá del telón. ¿Quién no ha sucumbido nunca a abrir un poquito la cortina y mirar cuan lleno está el teatro? Era algo que tanto yo como mis compañeras habíamos hecho. Era una escena breve, pero con mucho significado.

Escenas incluídas tras la revisión.

Escena técnico, rotoscopia.

Escena cortina, animación directa y video de referencia.

Otra de las que introduje era justo antes de salir, gente corriendo por el corredor con gente tranquila esperando, era otra de las cosas que más solía ver cuando actuaba, además de incluir en dicha escena a una de las bailarinas fumando, todo un clásico en el mundo del ballet, por muy perjudicial que sea el tabaco. Si hay algo distintivo además de las zapatillas de punta en una bailarina, es un cigarro, en más casos de los que sería recomendable.

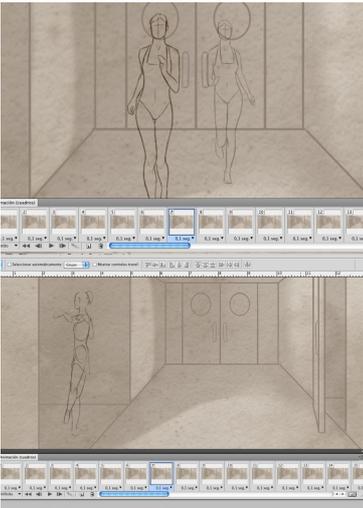


Con eso estaría completo el corto, ya que había sustituido las escenas sobrantes por otras más acordes con el proyecto, pero seguía fallando el principio. ¿Qué podía ser más significativo que un telón? Tal y como he dicho antes, un gesto distintivo de las bailarinas son sus zapatillas, antes de bailar necesitan ponérselas, así que, ¿qué mejor introducción que esa? Me pareció un buen paralelismo comenzar el corto con lo primero que hay que hacer antes de ensayar siquiera. Así quedó resuelto el asunto de qué planos serían. En la revisión de los mismos, encontramos que la narración era lógica, y más dinámica y fresca que la anterior, así que los dimos por válidos y pasamos a trabajar sobre ellos directamente.

2.3 REALIZACIÓN PLANO A PLANO

Escena zapatillas:

- Recurrí a un vídeo de una clase del “Bolshoi Ballet”, buscando alguna escena del calentamiento, y pude encontrar justamente lo que quería. Seleccioné en concreto un fragmento en el que la bailarina ataba sus zapatillas, realicé el mismo proceso que he relatado anteriormente (ver página 15), en cuanto a rotoscopia. Le añadí además un paneo vertical, dejándole un amplio margen de tiempo al plano, ya que en el mismo iba a introducir el título del corto.



Escena camerino. Rotoscopia.
Modificada y definitiva.

Escena del pasillo. Captura del
montaje.

Escena ensayo: (Ver página 15)

Escena técnico:

- Para este trozo quise aprovechar otro de los vídeos que grabé en verano, como homenaje. Podría haber prescindido de la rotoscopia para él, pero quería introducir a mi profesora de ballet en el corto de alguna manera, y me pareció apropiado que fuera de esta, ya que siempre estuvo dirigiendo cada una de las actuaciones, con gran esfuerzo. El método de rotoscopia fue como los anteriores mencionados, sin embargo, hubo que añadir objetos, y retocar el dibujo para que casara bien con el fondo y funcionara todo en conjunto.

Escena camerino:

- Nuevamente rescaté fragmentos de los videos que había grabado para el primer proyecto. La razón de usarla en esta ocasión es similar a la escena anterior. Aquí pude introducir a gente importante para mí, que colaboró con la pre-producción del proyecto, y con los que he bailado desde que empecé en la danza, personas que de alguna manera necesitaba ver reflejadas en el corto. La calidad de los mismos era bastante precaria, así



que la rotoscopia se hizo complicada en esta parte. Esta vez solo pude copiar los movimientos de manera más esquemática y suelta, hasta conseguir una animación general de la escena, que más adelante limpié y metí en estilo, para darle un resultado más realista, y menos esbozada que los primeros dibujos en sucio.

Escena del pasillo:

- Antes de proceder a la animación como tal, hice un fondo en el que situarlo, queriendo crear algún que otro espacio físico en el corto. Para esta escena no creí necesario el uso de rotoscopia, ya que no aportaba nada interesante ni tenía ningún significado especial, así que me limité a la animación con video de referencia, copiando las poses claves en sucio, usándolas más adelante al pasarlas a limpio con el personaje definitivo, e introduciéndole los intermedios tal y como he explicado anteriormente. Con el fin de ahorrar en animación y tiempo, ya que estaba cada vez más apurada, solo animé una bailarina corriendo y la usé para la segunda. Escalé la animación de la primera, en otra capa diferente, y la volteé horizontalmente. Para que no fueran completamente acompasadas, la retrasé unos frames consiguiendo un efecto más individual entre ellas. Respecto la tercera bailarina está realizada con el mismo procedimiento.



Escena cortina:

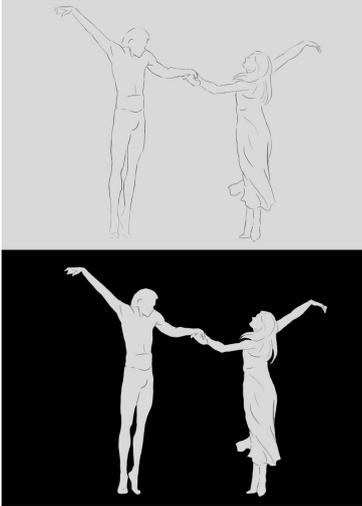
- Es un fragmento breve que no costó mucho de realizar. En un principio fue animación directa dibujo tras dibujo, teniendo como referencia el anterior en otra capa de photoshop, pero el brazo perdía su forma correcta en algunos puntos del escorzo, expresamente para aquello, tomé los frames que consideré necesarios para arreglarlo y ajustarlo a lo que ya tenía, para obtener un movimiento correcto sin deformaciones en el codo o el hombro, como había ocurrido.

Escena bailarinas corriendo. Detalle de la animación hecha en dos fases.

Escena público. Proceso de rotoscopia.

Escena de las bailarinas corriendo:

- En esta ocasión realicé animación a partir de video de referencia y animación directa, partiendo la escena en dos partes. La primera fue la de las bailarinas corriendo, y sobre ella, cogiendo tres imágenes de base, la primera, la central y la final, animé a las otras dos bailarinas directamente, amoldándolas a los frames de la animación anterior, para acompasarlas. Una vez ambos fragmentos estuvieron completos, los junté en el mismo documento y exporté tal y como había hecho con el resto.



Escena público:

- Volví a usar la rotoscopia en esta ocasión, haciendo previamente un fondo sencillo del interior del teatro. La única dificultad de esta escena resultó en el montaje, ya que al estar en una capa superior las espectadoras, y estar dibujadas simplemente a línea, dejaban ver el fondo a través. Para solucionarlo copié el fondo en cada frame, borrando la parte que no debía verse.

Escena Final:

- Esta escena tuve claro desde el primer momento que debía de ser por rotoscopia, pues lo que me interesaba de esta era más el efecto visual que podía conseguir con ella, que el valor en sí de la animación que iba a hacer, aunque quería que estéticamente funcionase y se viera “bonito”. Me costó escoger una coreografía, tenía que ser animada y pasional, pero tampoco completamente frenética, y a ser posible con un componente masculino y otro femenino, es decir, un paso a dos. Busqué entre mis coreógrafos favoritos, y encontré un fragmento de David Campos que me pareció perfecto, en especial por que di con un momento en el que podía incluir la explosión de manera natural y nada forzada.

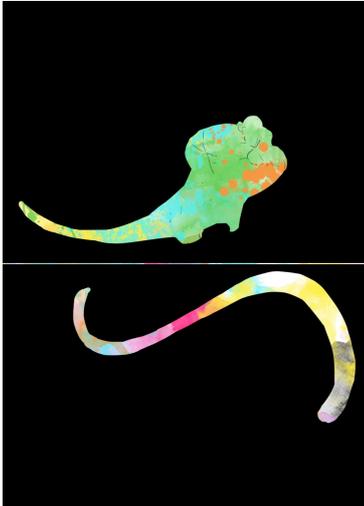


Escena final evolución del proceso de trabajo.

Siguiendo los consejos de mi tutora intenté sacar las siluetas del video de la siguiente manera: Pintando todo lo que quiero que sea silueta de blanco, para que al ponerlo en la barra de tiempo de Premiere, pudiera cambiarle a dichos fotogramas el tipo de opacidad, en control de efectos, a multiplicar, volviendo esas figuras blancas en transparentes. El problema vino con la calidad del video, que era mucho menor de lo deseable, aparte de estar en otro formato, y algunas partes de la coreografía se cortaban casi completamente al pasarlo a HD. Así que lo que decidí fue rotoscopiarlo siguiendo la misma metodología que hasta el momento, y completando los fragmentos cortados con los conocimientos que tenía de danza, usando la animación tradicional. Tuve que repetir algunas partes varias veces, para que el contraste de la rotoscopia con la otra animación no se notase de manera violenta, si no que fuera todo una danza continuada y suave. Una vez dibujado y testado, pasé a pintar el fondo de negro, dejando las siluetas en transparente, con línea incluida, para que no fuera simplemente un parche, quería que dentro de ellas se viera lo que hacían los bailarines. Cuando por fin estuvo completa la coreografía, exporté los frames en formato PNG para que el fondo fuera transparente y la acuarela pudiera verse por detrás.

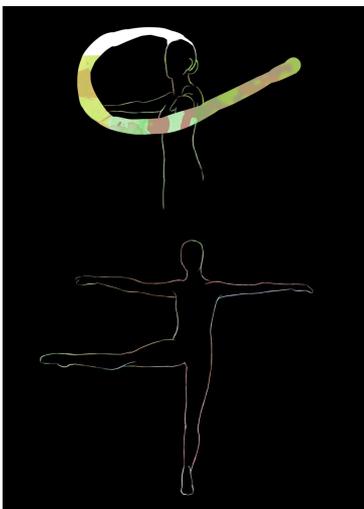
2.4 RETOQUES Y AJUSTES FINALES

Terminadas todas las escenas, realizamos un montaje para ver como funcionaban todas juntas y si había algún fallo o algo mejorable. Ambas coincidimos en que la estética marrón gastado del corto era bonita y funcionaba bien, así que era mejor no pintar las escenas de manera progresiva según se había planteado en un primer momento. Sin embargo el mismo fondo de manchas marrones resultaba monótono y le restaba vida al conjunto. Lo mismo pasaba con la parte del baile final, que perdía dinamismo al tener un mismo fondo todo el rato, además de haber un cambio demasiado brusco de una parte del corto a la otra. También vimos que el final de la explosión no concordaba demasiado y quedaba un poco abrupto y forzado.



Para mejorar todo esto decidimos hacer diferentes fondos de manchas, con las texturas del papel, como si de un cuaderno de esbozos se tratase, uno para cada escena, y lo mismo con los fondos de colores. Para darle ese toque psicodélico y alocado que iba buscando desde el principio, hice diez hojas más de manchas de color, que poder superponer más tarde en Premiere en una capa inferior.

Para acabar con la brusquedad entre una parte del corto y la siguiente, decidí añadir una imagen del escenario desde la perspectiva del público y cómo se apagan las luces, para darle progresión a cómo aparecen los bailarines en escena.



Escena final. Cambio de explosión a implsión tras la revisión.

coreografía unos frames antes, justo cuando el bailarín sujeta a su compañera por debajo de las piernas. Teníamos un movimiento idóneo para aprovecharlo y crear una figura a partir de él. Convertir a ambos en una masa indefinida con vida propia, era una transformación incluso más significativa que la explosión, convirtiendo a ambos bailarines en simplemente esa energía que podemos ver en el escenario. Animé pues dicha “energía” a aprovechando toda la extensión de la pantalla. Al llegar a la parte superior del plano, la bola va tomando la forma de una bailarina, descomponiéndose en cordones que se adaptan al contorno de la misma, mientras esta realiza un Fuelle, hasta quedar completa y la bola deshecha. Esto da paso a un bucle en el que el Fuelle se repite una y otra vez, hilando con los créditos. Cada dos giros de la bailarina unos nuevos títulos de crédito aparecen hasta que se completan todos y el corto se acaba.

2.5 MONTAJE

Con todas las escenas terminadas, las importamos a Premiere una por una, limpiando los frames repetidos, y asegurándonos de que no había ningún salto ni parón en el vídeo, como ocurrió anteriormente. Una vez el timing estaba correcto, exportamos cada escena por separado. Cuando estuvieron terminadas y montadas de manera individual, creamos otro proyecto de premiere donde introducimos todas, mas los fotogramas de la escena final en png. Ordenamos las escenas en la línea de tiempo y una vez estuvieron lista trabajamos la última parte del corto. Para el efecto de las manchas de color bajo de las siluetas, colocamos las imágenes en una capa inferior a la animación de la silueta, desordenándolas y repitiéndolas para que el color pasara de uno a otro en todo momento y quedara un movimiento dinámico. Con el fin de que el paso de una a otra no fuera muy abrupto, pusimos una transición de video de fundido entre imagen e imagen, integrándolas a la hora de transformarse.

Cuando el resultado final fue satisfactorio, procedimos a ajustar el tema musical a la animación resultante, para que quedase integrada y los golpes de música coincidieran con el video.

2.5.1 Música y sonido:

Qué música poner para acompañar la animación fue una pregunta constante desde el minuto uno hasta casi el final del proceso. La primera en la que pensé fue *Palladio* de Karl Jenkins, ya que esta pieza fue una de las últimas que bailé, y le guardo un cariño especial, así que no se me ocurría otra mejor para un homenaje. Sin embargo según avanzó el proyecto barajé otras opciones como son *Libertango* de Astor Piazzolla, o *El hada de azúcar*, ballet “El cascanueces” de Tchaikovsky. Piezas que también había bailado e igualmente me traían buenos recuerdos, pero la primera rompía demasiado con el estilo del corto, tan enfocado al ballet. Para la segunda escogí una versión más actual, mezclada con otra de las piezas del cascanueces, en un remix fresco con más ritmo.

Tras varias pruebas, decidí que el cascanueces era el más apropiado. Con la pieza de música decidida aparecía la segunda pregunta: ¿ganaría el corto con sonidos de ambiente? Tal vez si solamente trabajaba con una música como hilo conductor quedaba un resultado pobre, así que investigué en varias librerías de sonidos online libres de derechos, en busca de efectos de: efectos de caminados, murmullos, conversaciones dentro de un teatro, gente corriendo y todo tipo de sonidos que cuadrasen con las escenas que había animado.

Probé el efecto, y aunque el ambiente general no era malo, distraía de la animación principal y no aportaba tanto como restaba, así que eliminé estos efectos de sonido quedándome nuevamente con la pista de música únicamente.

En la siguiente revisión, mi tutora me comentó que usar el *Cascanueces* era caer en lo típico incluso un poco kitsch, así que volví a buscar temas que pudieran combinar bien con el corto. Casi de manera natural volví al primero que había pensado, *Palladio*. La pista no cuadraba correctamente con la coreografía, pero después de cortar y editarla según necesitaba, conseguí lo que estaba buscando, dándole una unidad de conjunto al corto, con una progresión correcta.

3. CONCLUSIONES Y CRÍTICA PERSONAL

Podría decir que en general estoy satisfecha con el resultado del trabajo, aunque ha variado enormemente desde lo que ideé en un principio, creo que sigue guardando relación con lo que quería transmitir, siendo la misma base. He encontrado interesante trabajar de maneras diferentes a lo que había hecho hasta el momento, como la animación desde un video de referencia, o la rotoscopia, o haber usado la Wacom en lugar de papel. En general considero que el resultado final del corto tiene un nivel apropiado y que refleja el esfuerzo realizado.

Aun así hay ciertos aspectos que cambiaría si tuviese la oportunidad de retomar el proyecto. Aunque la idea general se refleja en el corto, personalmente opino que el ritmo debería ser más rápido y frenético. Añadiría escenas ágiles que mostrase el punto de vista de los bailarines en lugar de algunas de las que finalmente hice, eso podría haber ayudado al conjunto, así como un nivel mayor de experimentación. Haber hecho más hincapié en el proceso de dibujar la forma más definida según avance el corto, también podría haber dado un resultado mejor.

Aun así he aprendido cómo desarrollar una idea y buscar información y referentes adecuados a cerca de la misma, a combinar distintas formas de trabajar, y a buscar un ritmo apropiado en la narración.

4. BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA

BILIOGRAFÍA:

M. D. MATTESI, *Force dynamic life drawing for animators*, 2006.

A. MOREAUX, *Anatomía artística del hombre*, 2005.

W. STANCHFIELD, *Gesture drawing for animation*, 2009.

R. WILLIAMS, *The animator's survival kit*, 2001.

VIDEOGRAFÍA:

W. DISNEY, *Fantasia*, (Visualizado 24/9/2014)

R. BAKSHI, *Cool World*, (Visualizado 3/10/2014)

R. LINKLATER, *A Scanner Darkly*, (Visualizado 7/10/2014)

R. ALTMAN, *The Company*, (Visualizado 15/10/2014)

N. HYTNER, *El ritmo del éxito*, (Visualizado 25/10/2014)

B. FOSSE, *All That Jazz*, (Visualizado 2/11/2014)

N. MCLAREN, *Pas de deux*, (Visualizado 25/9/2014)

http://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv_I

P. BUSH, *Pas de Deux de Deux*, (Visualizado 25/9/2014)

<http://vimeo.com/70851054>

R. WOODWARD, *Thought of you*, (Visualizado 8/10/2014)

<http://vimeo.com/14803194>

I. GASPARINI, *Dance*, (Visualizado 8/10/2014)

<http://vimeo.com/25010599>

V. INGRASSIA, *Dance Styles*, (Visualizado 5/11/2014)

<http://vimeo.com/42907698>

F. FRIEDLI, *Her Absence Filled The World*, (Visualizado 16/11/2014)

<http://vimeo.com/3142382>

E. MARTÍ LÓPEZ, *Desanimado*, (Visualizado 29/10/2014)
http://www.youtube.com/watch?v=Fu_7K2pRrng

A-HA, *Take on Me*, (Visualizado 29/9/2014)
<http://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>

A. PALMER, *Grrr*, (Visualizado 1/10/2014)
<https://www.youtube.com/watch?v=Q7dmhHx-g14>

PIXAR, *Día y noche*, (Visualizado 12/10/2014)
<http://www.youtube.com/watch?v=BeDqPfl2o0M>

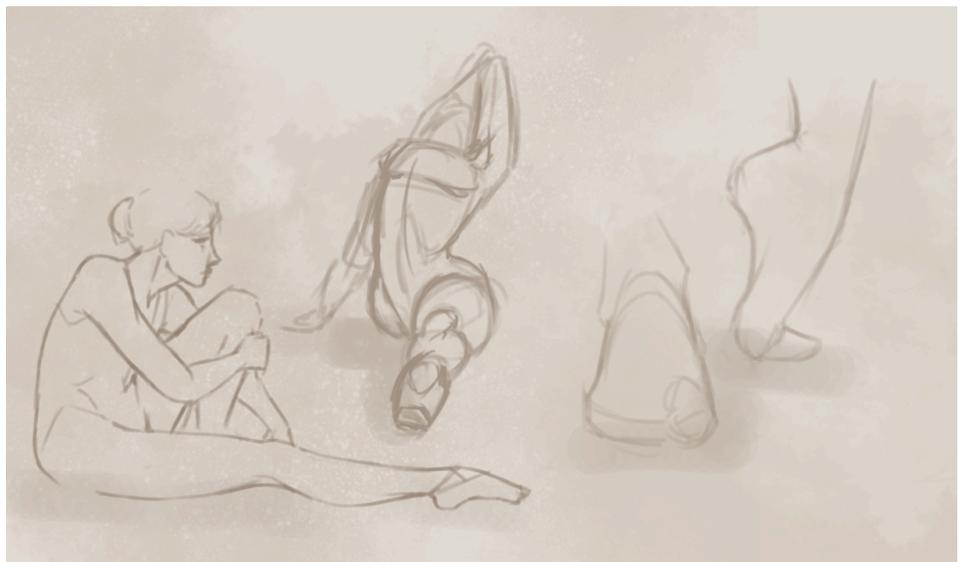
J. GANG, *Parov Stelar*, (Visualizado 19/12/2014)
<http://vimeo.com/38626783>

5. ANEXOS

A continuación aportaré material visual del proyecto, desde bocetos previos a la animación, como storyboards desechados e ilustraciones de concept.

5.1 BOCETOS PREVIOS

Bocetos sobre movimiento y estudio previo.



Bocetos sobre movimiento y estudio previo. Hechos a partir de video de referencia .



Estudio para fondos:

Escenario detrás de las cortinas.
(Desechado)



Estudio para fondos:

Vista al escenario desde bambalinas.
(Desechado)



Estudio para fondos:

Bajada a los camerinos.
(Desechado)

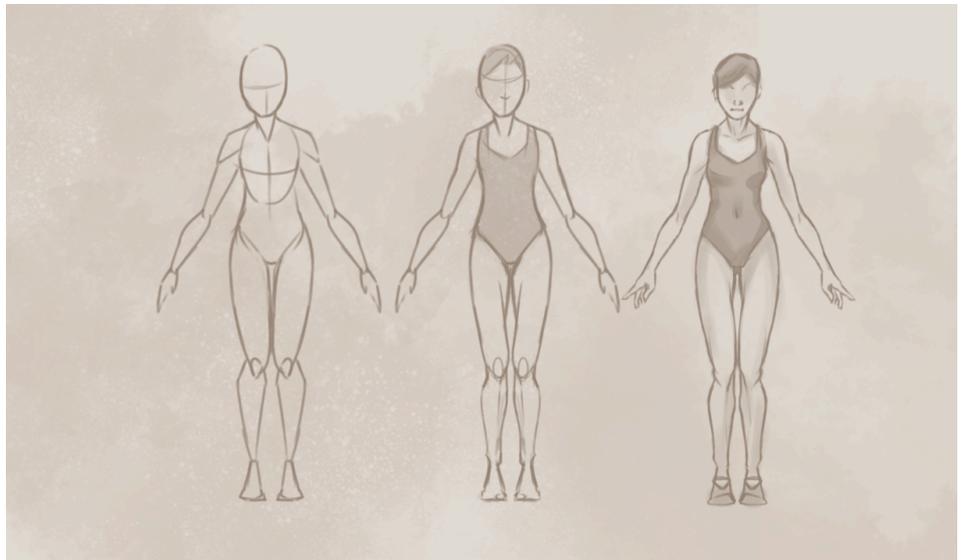


Estudio para fondos:

Pasillo de camerinos. (Usado en el corto)



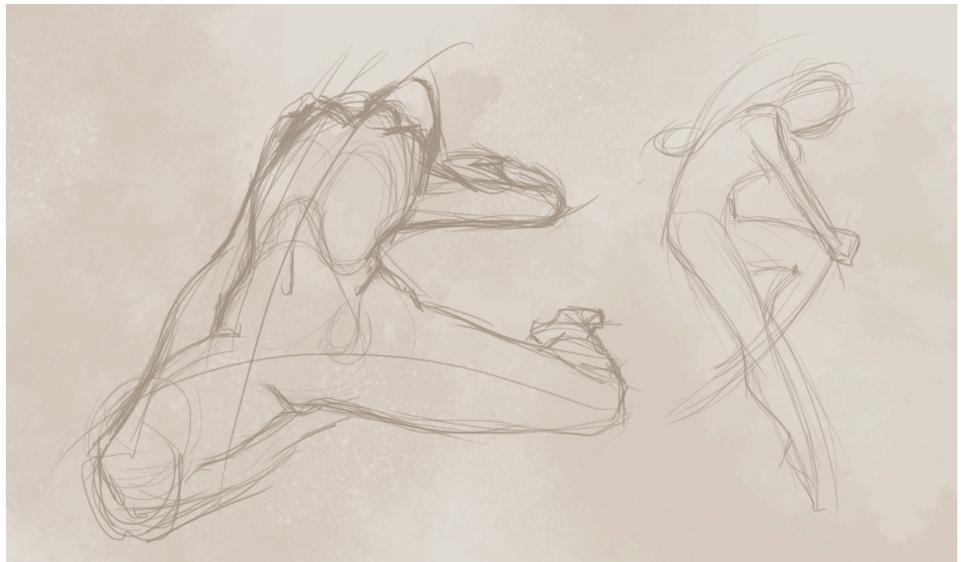
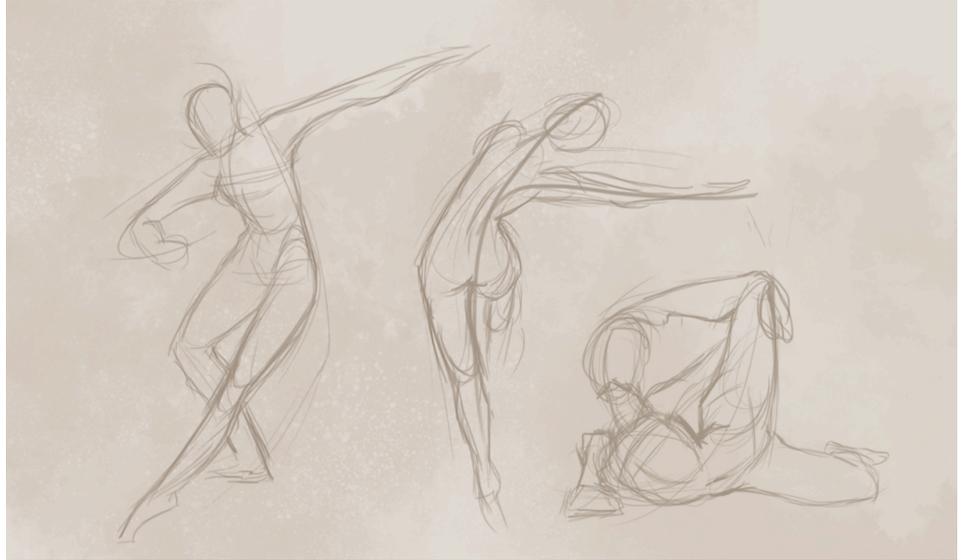
Prueba para estética visual 1:
Niveles de definición desde el abocetado hasta el dibujo terminado. Evolución del mismo desde el principio hasta el final del corto.



Prueba para estética visual 2:
Niveles de definición y limpieza del
dibujo. Evolución del mismo desde
el principio hasta el final del corto.



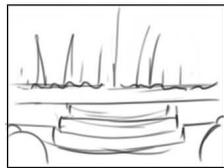
Bocetos sobre movimiento y estudio previo. Hechos a partir de video de referencia .



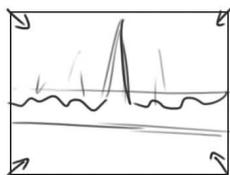
5.2 PRIMER STORYBOARD

Story en sucio para la planificación de las escenas, parte 1.

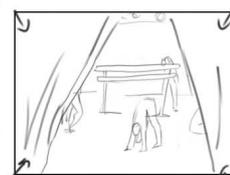
Storyboard for Entre Acto, page 1



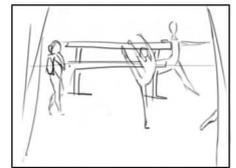
Lo primero que se ve es el telón cerrado



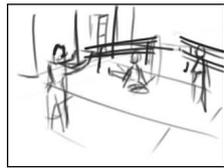
Zoom - in al telón mientras este se va abriendo



Sigue el zoom y se empiezan a distinguir las primeras figura estirando calentando y terminando la clase. Los dibujos son rápidos, poco más que bocetos.



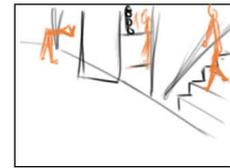
La escena sigue con la misma estética



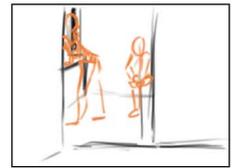
Giro de cámara mostrando más del escenario.



Nuevo plano desde bambalinas de como los bailarines van salieron del escenario.



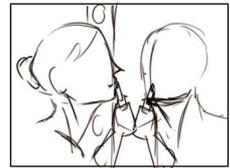
Escena de los camerinos, y el trasiego de la gente de un lado para otro.



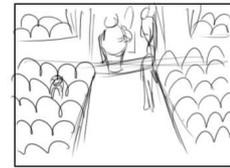
Zoom-in a un camerino para ver lo que pasa dentro



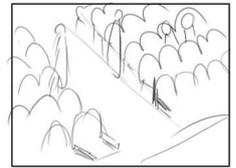
Escena de una bailarina vendándose los pies para ponerse las zapatillas de puntas. El dibujo es más elaborado en esta parte, pero sigue sin ser del todo perfilado y definido.



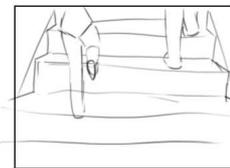
Bailarina maquillándose y arreglándose. La acción será rápida con prisas.



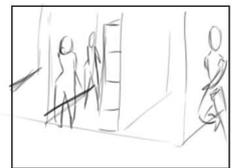
Nueva escena. Gente entrando en el teatro. Murmullo de fondo.



De vuelta a los camerinos se muestran los últimos retoques y la gente acelerada.



Plano de los bailarines subiendo por las escaleras corriendo.



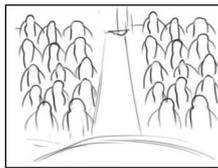
Momentos entre bambalinas antes de que empiece el espectáculo. Muchos murmullos de fondo.

Story en sucio para la planificación de las escenas, parte 2.

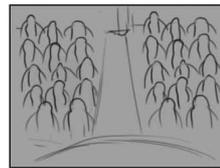
Storyboard for Entre Acto, page 2



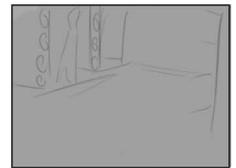
Técnico poniendo orden e indicando cuando salir a escena.



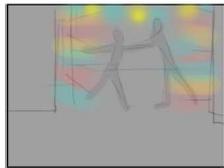
Plano de las butacas, los murmullos se calman hasta casi desaparecer.



Se apagan las luces, se hace el silencio y comienza la música.



Oscuridad también en el escenario. Empiezan a salir.



Salen a escena. Brillo intenso de los focos.



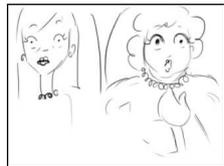
Las luces se proyectan cada vez más fuerte sobre los bailarines.



Los bailarines toman forma de siluetas recortadas a todo color.



Explosión final



Sorpresa de los espectadores.



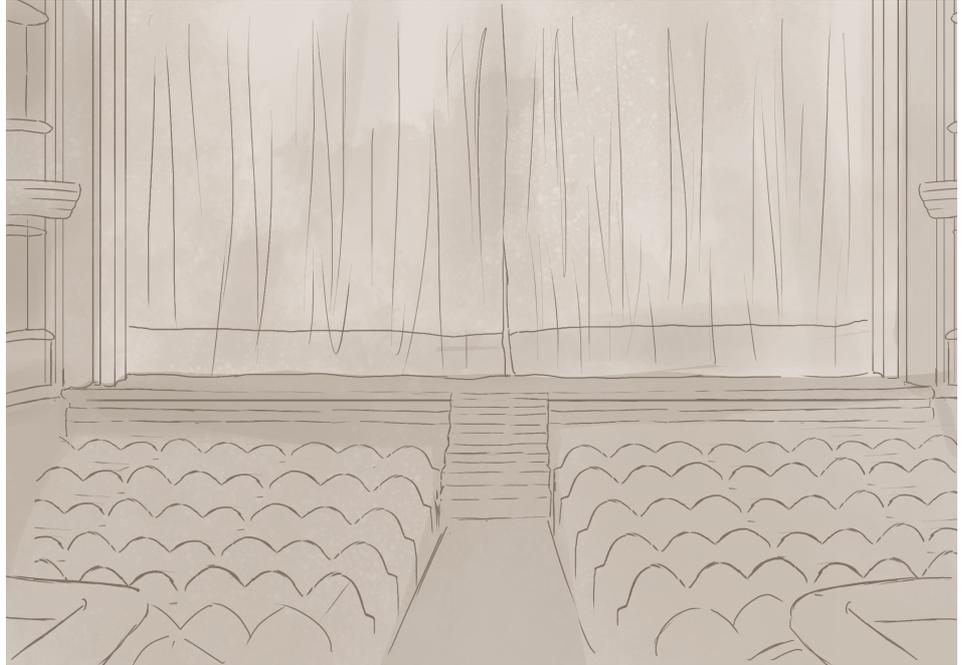
Un segundo de silencio. La gente rompe en aplausos y exclamaciones. Créditos.



5.3 STORYBOARD EN 12 IMÁGENES

Concept de estética visual.

Plano 1: Telón cerrado (Este plano fue eliminado)



Concept de estética visual.

Plano 2: Ensayo en el escenario.
Modificado a partir de la imagen de
concept. (Este plano quedó como
definitivo)



Concept de estética visual.

Plano 4: Bajando a los camerinos.
(Este plano fue eliminado)



Concept de estética visual.

Plano 5: Bailarines en los camerinos.
Modificado a partir de la imagen de
concept. (Este plano quedó como
definitivo)



Concept de estética visual.

Plano 6: Vista del público. (Este plano quedó como definitivo)



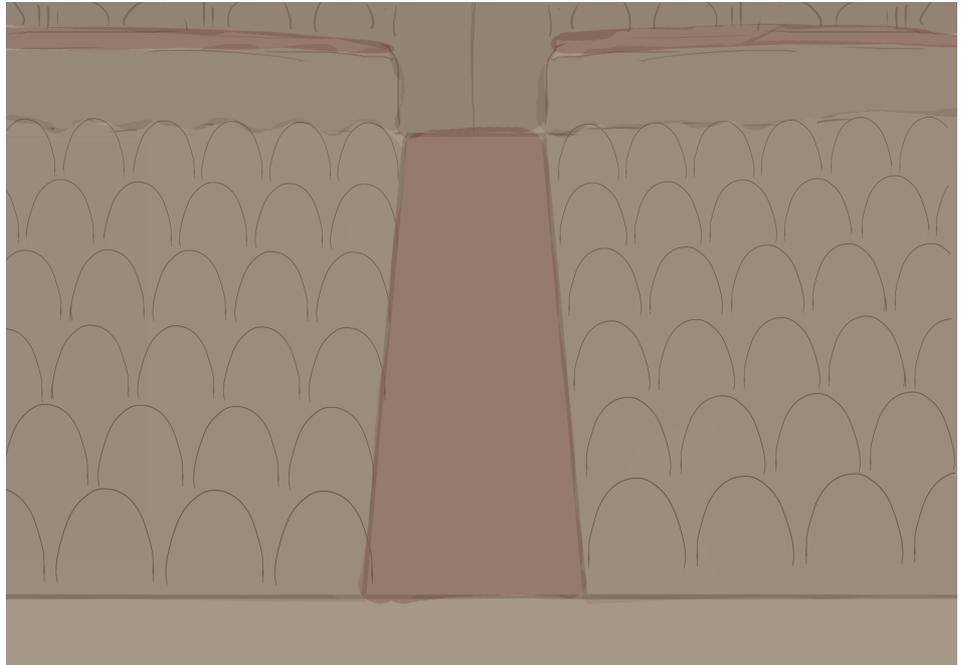
Concept de estética visual.

Plano 7: Público hablando y comentando el programa. (Este plano quedó como definitivo)



Concept de estética visual.

Plano 8: Se apagan las luces en el teatro. Plano final modificado desde la propuesta del concept. (Este plano quedó como definitivo)



Concept de estética visual.

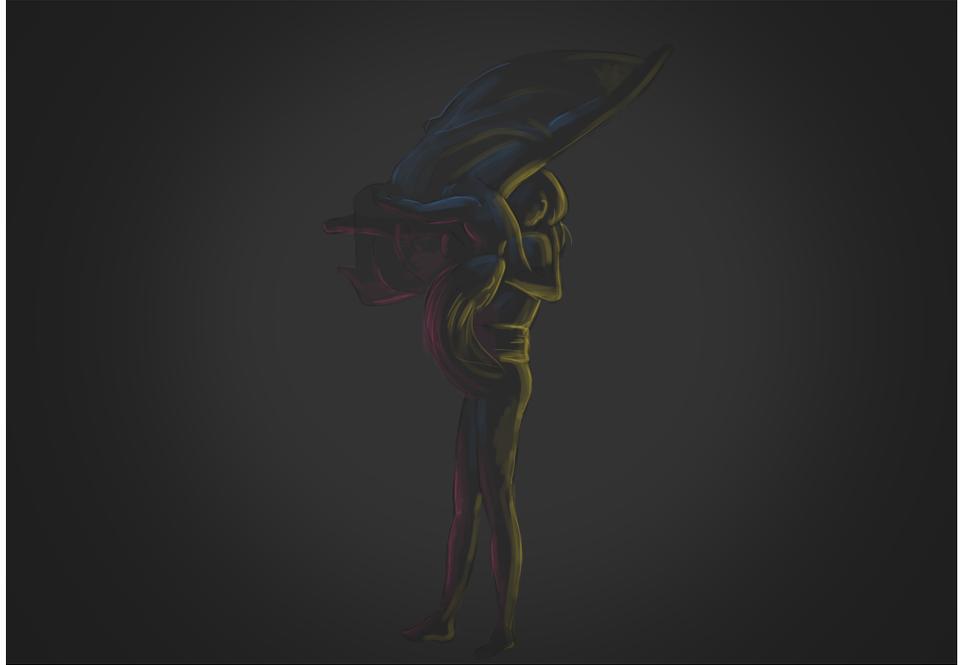
Plano 9: Los bailarines salen a escena. (Este plano fue eliminado)



Concept de estética visual.

Plano 10: Según la coreografía avanza, la luz entra en los bailarines.

(Este plano fue eliminado)



Concept de estética visual.

Plano 11: Las figuras se convierten totalmente en manchas de color.
(Este plano quedó como definitivo)



Concept de estética visual.

Plano 12: Los bailarines colisionan creando una explosión de color.
(Este plano fue eliminado)

