

**TFG**

---

**STREETS OF LONDON.**

**DISCURSOS DE UNA CONCIENCIA ANIMADA.**

**Presentado por Laura D. Pau Burgos**

**Tutor/a: Eulalia Adelantado**

**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

*Streets of London* es un proyecto audiovisual de animación que tiene como objetivo plantear ciertas cuestiones de carácter social. Basada en una experiencia personal vivida durante un viaje a Londres, la historia ha sido adaptada a nivel narrativo y visual para su producción a través de una pieza de animación tradicional (2D) y en formato de cortometraje.

En este proyecto se abordan todas las fases de preproducción y producción que conforman el desarrollo de la animación valorando, finalmente, el resultado obtenido.

## PALABRAS CLAVE

Animación – Dibujo – Social – Autobiografía – Historia Documental – Sin techo

## ABSTRACT

*Streets of London* is an animated film which seeks to make the audience ponder certain social questions. Based on a vivid personal experience during a trip to London, the story has been adapted to be presented as a movie through traditional animation (2D) in a short film format. This project includes all the preproduction and the production phases which constitutes the end product of the film and concludes with an assessment of the end result.

## KEY WORDS

Animation – Drawing – Social – Autobiography – Documentary - Homeless

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradecer a mi tutora, Eulalia Adelantado, que desde el principio entendió que para mí la finalidad de este proyecto no sólo era la realización de una pieza audiovisual, sino que buscaba que el trabajo en sí tuviera un trasfondo, un significado más allá de la mera representación de algo. Además me ayudó a focalizar mis ideas en una única dirección, algo que, tratándose de un tema tan amplio como el que yo me había planteado desde un principio, ha sido la clave del proyecto.

En segundo lugar agradecer a Miguel Vidal, no sólo por su ayuda durante el proceso de la animación, sino también por su paciencia, ya que me dio la oportunidad de aprovechar su asignatura, Producción de Animación 2, para desarrollar este trabajo. Además, era la primera vez que yo animaba y tratándose de un corto que iba a realizar de manera individual y con una idea tan definida, el esfuerzo por su parte ha sido doble.

También agradecer al resto de profesores y a los compañeros que me han ayudado durante el proceso, dándome sus opiniones al respecto, como María Lorenzo; colaborando en el mismo, como en el caso de Desiderio Garrido que se ofreció a compartir música compuesta por él mismo, o ayudando en el proceso de animación, si no conseguía que los dibujos funcionasen.

Por último, mencionar a un amigo personal, Owen Fitzgerald, que me ha ayudado con los textos en inglés y que, aunque no aparece en el corto, me acompañó durante este viaje.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>3. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>8</b>
<b>3.1 REFERENTES</b>	<b>8</b>
3.1.1 Elliott Erwitt (1928). Fotógrafo	8
3.1.2 Steve McCurry (1950). Fotógrafo	9
3.1.3 Emilio Aparicio Rodríguez (1988). Fotógrafo	10
3.1.4 Joanna Quinn (1962). Directora cine animación	11
3.1.5 Marjane Satrapi (1969). Historietista. Ilustradora. Directora cine animación.	12
<b>4. STREETS OF LONDON. DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO</b>	<b>13</b>
<b>4.1 DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA</b>	<b>13</b>
4.1.1 Preproducción	13
4.1.1.1 Guión técnico y literario	16
4.1.1.2 Storyboard, animática y layout	22
4.1.1.3 Diseño de personajes y fondos	25
4.1.2 Producción	30
4.1.3 Postproducción	31
<b>4.2 REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO DE TRABAJO</b>	<b>32</b>
<b>4.3 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA</b>	<b>32</b>
4.3.1 Decoupage	33
4.3.2 Ficha técnica	35
<b>4.4 DIFUSIÓN DE LA OBRA</b>	<b>35</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>35</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>36</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>40</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>40</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

La propuesta inicial de mi trabajo se basaba en la representación de una pieza audiovisual de animación. Mis objetivos se centraban en mostrar, una serie de acciones que nos identifican como humanos, e intentar plantear, con ello, una serie de preguntas de rozaran el carácter ético y moral. Jugando con la proyección de situaciones de la persona como individuo único, o formando parte de un colectivo, buscando esbozar diferentes etapas en las que se mostraran situaciones de miedo, manías, vicios, inspiraciones, relaciones con otras personas, estupidez, solidaridad, destrucción, cambios, etc. Ya fuera a nivel individual de la persona para con ella misma, o con respecto a un grupo.

Dispuesta entonces, con la idea del proyecto en mente y estudiando qué hechos serían más idóneos para poder representarse, sin caer en una historia con demasiados giros que complicasen la trama demasiado y resultasen ser un gran número de sin sentidos... Tras una larga búsqueda del cómo y el qué, y de varias lecturas sobre ética y psicología,.. La vida me sorprende haciéndome partícipe en una situación que, sin buscarla, se convierte en la trama de mi proyecto.

De este modo, y durante un viaje relámpago a Londres, viví una situación realmente curiosa con un sin techo que me hizo replantearme las ideas que barajaba desde el principio, y creí, junto con mi tutora Eulalia, que sería muy conveniente plasmar la experiencia en mi proyecto.

A continuación pasaré a enumerar los objetivos que pretendía alcanzar y la metodología empleada para ello. A partir de ahí introduciré el marco conceptual y los referentes que he tenido en consideración. El trabajo en sí irá detallado en la memoria descriptiva del mismo, acompañada de algunas imágenes que acompañen al texto. Para finalizar, concluiré con una valoración personal del mismo y un listado bibliográfico. El resto de imágenes e información adicional irán incluidos en el apartado anexos.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos, por tanto, de este trabajo han sido intentar plasmar, a través de esa historia vivida, alguno de los objetivos que me planteé desde el principio, manteniendo el concepto y adaptando un poco la historia a la animación para que no resultase demasiado dramática.

Durante los meses anteriores al curso, estuve leyendo a numerosos autores, investigando sobre nuestras acciones y actitudes más básicas y nuestras relaciones con el resto de personas. Desde siempre ha sido una temática que me ha interesado y de la que he leído en numerosas ocasiones pero, en este caso, me parecía primordial recordar ciertos textos e, incluso, descubrir cosas nuevas. También el cómo transformar esas ideas en producto era algo importante. Tratándose de algo tan intangible como es el pensamiento, debía conseguir canalizar todos esos conceptos para elaborar algo con sentido. Debía tener claro cuál era el objetivo general, saber que lo que quiero conseguir es transmitir una serie de pensamientos a través de la película de animación; y cuáles eran los objetivos específicos, saber qué es lo que quiero transmitir en concreto, qué opciones tengo de hacerlo y qué nivel de personalidad le voy a otorgar al trabajo. “El problema de la creatividad no es la capacidad de producir cien ideas diferentes, sino saber cuál es la mejor”<sup>1</sup> Dice Joan Costa en su libro *La forma de las ideas*.

Por otra parte, Otl Aicher hace referencia a esto en *El mundo como proyecto* diciendo, “Un proyecto es la forma más compleja de actividad espiritual. Un proyecto es a la vez analítico y sintético, puntual y general, concreto y principal, se atiene a la cosa y cumple exigencias, se basa en hechos y abre al pensamiento nuevos espacios, atiende a los pormenores y abre perspectivas, tantea y descubre territorios de posibilidades.”<sup>2</sup>

La metodología para realizar este trabajo ha sido, primeramente, de investigación, tanto en el ámbito psicológico y de comunicación no verbal, a través de la lectura o visualizando documentales, como en el ámbito de la animación, profundizando un poco en la metodología de la animación, animación documental, visualizando películas, aprendiendo la técnica del 2D sobre todo, etc. Buscando referentes en estos campos pero también en la fotografía o la ilustración, siempre y cuando existiese una conexión con el método de trabajo del artista y este proyecto, como por ejemplo la observación del natural para su posterior interpretación, o la implicación del artista en el ámbito social, buscando su forma de reivindicar algo o simplemente informando sobre sucesos. A partir de ahí, realizando mis propios estudios y bocetos para después poder plasmarlos de manera visual a través de la pieza animada, y

---

1 COSTA, J. *La forma de las ideas*

2 AISCHER, O. *El mundo como proyecto*, p. 180



1. Google Maps: Charing Cross Road. 2012  
2. Trafalgar Square durante mi visita a Londres. 2013



adaptando la historia, a través del guión, al tipo de animación y, también, teniendo en consideración que era la primera vez que me enfrentaba a ello.

Dado que mi historia está basada en algo real, también investigué sobre hechos parecidos en esa misma ciudad, Londres, y sobre las personas relacionadas con mi historia, la gente que vive en la calle, algo que me ayudó bastante a la hora de definir la estética uno de los personajes.

Como desde el principio parte de mi proyecto consistía en representar ciertas actitudes humanas, me vi en la necesidad de leer y aprender sobre ellas, como por ejemplo los porqués de nuestras reacciones hacia determinados estímulos externos, qué cosas consideramos buenas y malas y cómo nos adaptamos física y mentalmente a ellas. Si somos agresivos por naturaleza o es algo que desarrollamos en función del entorno en el que vivimos. Cuáles son nuestros instintos más básicos. Si de verdad hacemos lo que queremos cuando tomamos una decisión. En qué consiste la dignidad del hombre... "With the exception of certain rodents, no other vertebrate habitually destroys members of his own species. No other animal takes positive pleasure in the exercise of cruelty upon another of his own kind"<sup>3</sup>. De este modo hace referencia Anthony Storr a la naturaleza agresiva del hombre en el libro *Human Aggression*. "Ningún otro vertebrado destruye habitualmente a miembros de su misma especie obteniendo algún tipo de placer con ello". Y es que es precisamente eso, la agresión, el ataque armado de una nación a otra, el hecho base de la historia que represento en mi corto y sin el cual, seguramente, la trama sería diferente.

Por otra parte, al tratarse de algo personal, una experiencia real vivida con un sin techo, la necesidad de averiguar más cosas sobre casos parecidos, o incluso de investigar un poco más sobre la vida de ese señor, se hizo casi indispensable. Este hecho no sólo hizo que descubriera a una serie de artistas dedicados casi única y exclusivamente a trabajar por estas personas (uno de los cuales incluyo en mi lista de referentes directos), sino que de algún modo cambió mi punto de vista y me acercó un poco más a la realidad del hecho de vivir en la calle.

### 3. MARCO CONCEPTUAL

Aunque se trataba de una temática bastante ambiciosa y esto podía resultar dificultoso a la hora de organizar las ideas, consideré que el hecho de poder abarcar un marco bastante grande de posibilidades a la hora de representar y de interpretar los hechos a través del mundo audiovisual, y concretamente de la animación, podía favorecer, en cierta medida, a la experimentación por mi parte, y a la realización del proyecto en sí. Además, algo positivo de ser la primera vez que me enfrentaba a la animación 2D es que todo me parecía tener el mismo nivel de complejidad, por tanto, estaba dispuesta a enfrentarme a lo que fuera necesario.

En cuanto al marco conceptual, a la hora de elegir a mis referentes, tuve muy en cuenta a aquellos que combinan a la perfección valores sociales y experiencias personales. Escogí aquellos que directamente influían en parte de mi trabajo sobre todo por la forma que tienen de proponer ciertas cuestiones que, a priori, nos pueden parecer fundamentales pero que, a día de hoy, siguen planteando diferentes respuestas. También tuve en cuenta aspectos como el modo de observar y la manera de sintetizar eso en sus obras.

A partir de esto paso a comentar los referentes.

#### 3.1. REFERENTES

Como anteriormente comentaba, me baso principalmente en aquellos que realizan su obra a partir de la observación del natural, ya sea a través de la fotografía, capturando un instante, o a través de la reflexión e interpretación de una vivencia o hecho en concreto, y de los que utilizan su obra como medio de información o reivindicación de una idea o de un hecho social.

##### 3.1.1. *Elliott Erwitt (1928). Fotógrafo.*

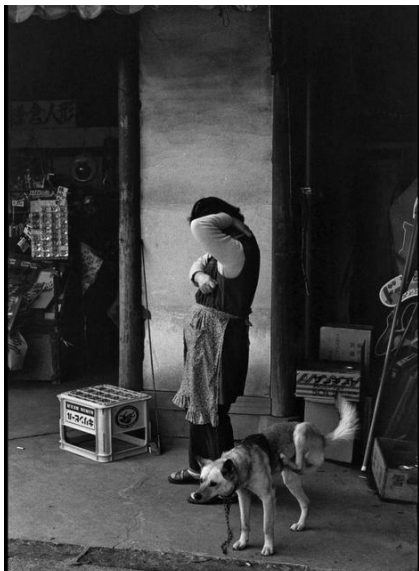
Elliott Erwitt describe el hecho de fotografiar como “reaccionar a lo que se ve”. Según Erwitt se pueden encontrar fotos en cualquier lugar y simplemente es una cuestión de darse cuenta de las cosas y organizarlas. Tal y como él ha explicado en multitud de entrevistas sólo hay que preocuparse por lo que nos rodea y tener “preocupación por la humanidad y por la comicidad del ser humano”. Y es que, además de ser un fotógrafo de publicidad o de realizar documentales, Erwitt es conocido por su capacidad de captar con la cámara momentos absurdos y situaciones irónicas.

Al igual que Henri Cartier-Bresson, es considerado un “maestro del momento decisivo” y es, esa particularidad, la que más me interesa de este autor. Como observadora, siento la constante necesidad de capturar y retener ese preciso instante en la vida que se diferencia de todos los demás, el que



3. Jonas Cuénin. *Elliott Erwitt en su estudio de Central Park.*





4. Elliott Erwitt: *Japan. Kyoto.* 1977

5. Elliot Erwitt: *USA. Fort Dix. New Jersey.* 1951



en ese momento determinado dice algo pero que, seguramente, y repetido más hacia delante en el tiempo, ya será diferente.

En una entrevista para la *BBC*, Erwitt responde a la pregunta “¿Cómo germina las ideas para su trabajo?” con un “Mi “trabajo” es sobre ver, no sobre ideas”. Durante esa entrevista explica cómo es capaz de observar durante horas a un sujeto, pero no es hasta después, cuando observa las fotografías en su estudio, que descubre la genialidad de las imágenes, favorecidas éstas por los actos espontáneos o casuales del momento. Esa es, una de las cualidades que más me llama la atención de este artista. “If it is a very good picture, that picture is magic and that is something that you cannot describe... you know, that happens sometimes”<sup>4</sup>

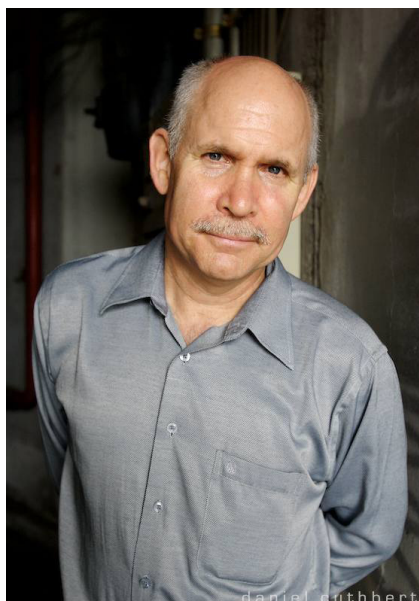
En relación con mi proyecto, creo que las palabras con las que Erwitt describe su trabajo encajan perfectamente con la intención del mío. Esa particularidad de observar y reaccionar ante las cosas que nos suceden día a día, es el aspecto de su obra que más me ha influenciado. Estar perceptivos ante cualquier hecho que nos suceda y saber sacarle provecho.

### 3.1.2 Steve McCurry (1950). Fotógrafo.

“Para mí, el elemento más importante de la fotografía, lo que realmente busco en primer lugar, es una historia humana, que la foto muestre a qué se parece la vida que vivimos en este planeta. Ese es mi principal objetivo y no encontrar el color o la luz perfecta. Me veo como un contador de historias. De alguna manera, un ensayo fotográfico es una historia sobre un lugar, una región, un pueblo, una tribu... La historia completa es interesante, no sólo una imagen aislada; pero también es maravilloso poder contar una historia en una sola imagen, esa creo que sería, de hecho, la foto perfecta”<sup>5</sup>.

Así respondía Steve McCurry a una de las preguntas durante una entrevista realizada en una de sus recientes visitas a España.

La fotografía de Steve McCurry está considerada como foto periodística



6. Daniel Cuthbert: *Steve McCurry.*

4 BRESSANIN, A. *Elliott Erwitt on the art of photographic sequencing.* *BBC News Online Magazine.* 2012

5 TVCAJACANARIAS. *Entrevista Steve McCurry.* 2012



7. Steve Mc Curry: Yemen. 2012

8. Steve McCurry: Mexico. Mexico City. Street Scene. 1972



por su carácter informativo y de difusión de imágenes en prensa, pero, para mí, sus imágenes van más allá de la mera información. Tal y como él mismo comenta, cada imagen representa una historia diferente. Una historia real, con sus personajes, y que contrasta con lo que estamos acostumbrados a ver. McCurry, además, tiene la particularidad de mostrarnos esas imágenes haciéndonos partícipes de la escena, nos muestra el momento tal y como es, sin retoques ni aderezos, y con un atractivo indiscutible. Sin duda alguna, no dejan a nadie indiferente.

Pero sus fotografías también nos permiten reflexionar sobre nosotros mismos como sociedad, y es esa ambigüedad, esa línea entre observación y análisis, y la posibilidad de crear admiración y crítica a la vez, una de las cualidades que más me llama la atención de este artista. Él mismo responde al tema social diciendo,

“Algo que he comprobado viajando por el mundo es que, como seres humanos, tenemos muchas más semejanzas que diferencias. En la superficie, las diferentes religiones, lenguas, costumbres nos distancian, pero en lo más hondo, todos queremos lo mismo, queremos ser queridos, respetados, deseamos lo mejor para los nuestros. Todos tenemos sentido del humor, nos entendemos con una comunicación no verbal universal. El problema es que nos obsesionamos y preocupamos demasiado de nuestras diferencias”<sup>6</sup>

### 3.1.3 Emilio Aparicio Rodríguez (1988). Fotógrafo.

Emilio Aparicio, nacido en Colombia, se inició en la fotografía en 2007 de manera casual, a raíz de prestar servicio militar en Egipto. Fue ese deseo de capturar la diversidad entre las culturas, paisajes, etc. Lo que le llevó a interesarse por la fotografía. Al volver a su tierra natal participó en diversos concursos y decidió formarse académicamente en la materia.

Entre sus temas fotográficos destaca la fotografía documental, la ciudad urbana, las culturas indígenas, la naturaleza, la vida militar, el retrato... Y es precisamente esta última temática a la que voy a hacer referencia, concretamente con un trabajo titulado *Habitantes de la Calle*.

Ese proyecto lo inició durante su vida como estudiante y, lo que comenzó



9. Emilio Aparicio: Autorretrato. 2011



10. Emilio Aparicio: Foto Exposición *Habitantes de la calle*. 2011

11. Emilio Aparicio junto a Andrea, mujer que vive en la calle. 2012



siendo algo personal, terminó siendo su proyecto final de grado. El propósito de ese trabajo era representar qué aportaba la fotografía a la sociedad, y, a diferencia de sus compañeros, Emilio Aparicio no buscó a modelos para su proyecto, sino que comenzó realizando una serie de retratos a gente sin techo. Finalmente terminó siendo una exposición de más de cien fotografías documentales.

Lo que más me interesa de este proyecto es la forma en la que captura la personalidad de esas gentes a través de la fotografía, y cómo es capaz de transmitirnos el mensaje de esa manera tan sutil.

Además, junto con su cámara fotográfica, Aparicio suele llevar una cámara de video que registra cada una de las experiencias, por lo que el proyecto no sólo se evidencia de manera fotográfica, sino que, además, se hace visible de manera audiovisual.

Considero que este referente tiene relación casi directa con mi trabajo, puesto que mi experiencia fue, casualmente, con un sin techo, y es algo que me acerca un poco más a su obra, me resulta más próxima y creíble.

Tener la posibilidad de visualizar alguno de los videos sobre sus encuentros con estas personas, no deja indiferente a nadie y, aunque considero que es algo difícil de lograr a través de la animación, sí me gustaría llegar a conseguirlo algún día.

### 3.1.4 Joanna Quinn (1962). Directora cine animación.

Joanna Quinn se enfrenta a la animación desde la observación y el estudio del natural, la realidad es su materia base. No crea de la nada, se inspira observando. Para ello estudia tanto los rasgos físicos, como los gestos, las actitudes, las personalidades... Producto de esa observación son sus temas, entre ellos la sensualidad de la mujer, el machismo, la crítica política y, en definitiva, las realidades sociales del día a día.

A parte del atractivo de su maestría en la técnica del dibujo animado, y de su capacidad de expresar a través de la línea, es su combinación de recursos narrativos, a través de la imagen, para proporcionar un resultado crítico, entretenido y a la vez humorístico, lo que más me llama la atención.

Otro de los factores que me interesan de esta artista es el hecho de crear a través de la observación. Ella misma, en una entrevista, comenta que el dibujo forma parte de sus actividades diarias, y que cualquier momento es propicio para dibujarlo.



12. Joanna Quinn junto a uno de sus dibujos durante la *Tampere Film Festival* en Finlandia. 2008



13. Joanna Quinn. Bocetos de uno de sus personajes.

14. Joanna Quinn. Escena de su película *Britannia*. 1993



Es, por tanto, esa combinación de habilidades plásticas y narrativas las que, de alguna manera, me atraen en la obra de esta artista.

Considero que se necesitan tener una gran cantidad de aptitudes y una gran capacidad de análisis y reflexión para saber observar una situación, capturar visualmente el momento, y plasmarlo posteriormente en el papel a modo de esbozo, para después ser capaz de animarlo de manera ingeniosa, conservando el enfoque realista, y a la vez, realizándolo de manera simple, con una gran calidad gráfica y con una técnica impoluta. No podía dejarla fuera de mi conjunto de referentes.

### **3.1.5 Marjane Satrapi (1969). Historietista. Ilustradora. Directora cine animación.**

Mi atracción por esta artista se basa en su obra *Persépolis*, inicialmente formada por una serie de cuatro libros/cómic y posteriormente adaptada al cine de animación.

*Persépolis* es la historia de Marjane, una mujer iraní que crece en un país azotado por una revolución y una guerra, contada en primera persona.

Una historia de supervivencia, de valores como la libertad, la discriminación, la violencia, la soledad, la unidad familiar,.. Pero tratados desde un punto de vista perspicaz, incluso con toques irónicos, y evitando el victimismo por parte de la autora y principal protagonista.

El atractivo de esta obra es que la historia no solo habla de los hechos históricos, o de las aventuras y desventuras de una mujer, ni de su toma de decisiones, es que trata los valores humanos. Es una reflexión sobre la vida, sobre el desarrollo de la persona, sobre el horror y el miedo a la amenaza. Es el resultado de vivir el amor y el desamor, de la desilusión y, cómo no, de la depresión. Es una historia sobre la separación familiar, sobre el sentimiento de culpa, sobre el exilio. Nos habla del fracaso, del divorcio, de la injusticia. Nos invita a reflexionar sobre la ética y la moral. Nos plantea situaciones de desolación, de superación personal. Nos incita a la introspección, a la aceptación de uno mismo...

Para mí, esta historia es una representación de la crueldad humana, del odio y el afán de poder y sus consecuencias. Es la historia de un país extraño, entendido así en cuanto a que nos es totalmente contrapuesto a lo propio, pero que, aunque está contada como algo que ocurrió en el pasado, sigue

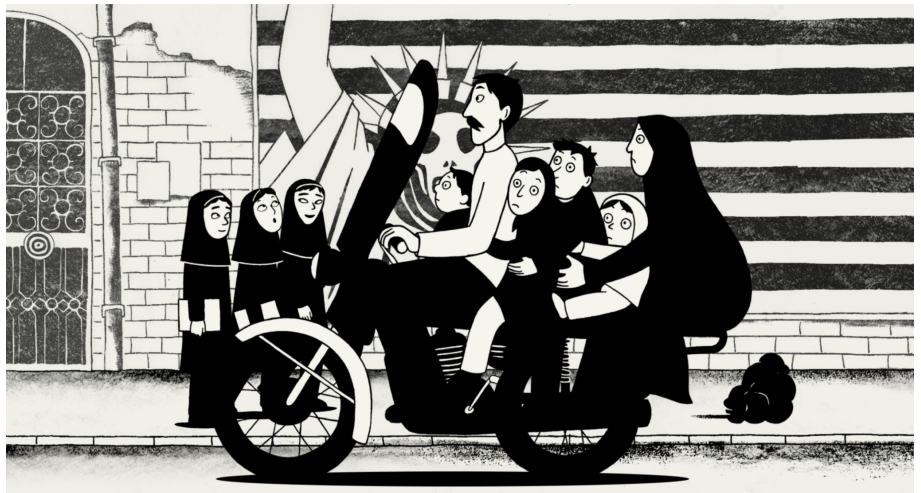


15. Marjane Satrapi durante una entrevista.



16. Marjane Satrapi. Imagen de uno de sus cómics

17. Marjane Satrapi. Frame de su película *Persépolis*. 2007



vigente en nuestros días. Y que nos plantea una pregunta, ¿hasta cuanto estamos dispuestos a cambio de libertad?

Esta película es uno de mis referentes base, puesto que combina a la perfección una serie de valores estéticos, gráficos y humanos que hacen que la historia fluya de una manera, en mi opinión, rozando lo genial, acercando a todo el mundo una situación de la que a priori nos podríamos considerar ajenos, pero que guarda una esencia y una base común a todos. Y de un modo muy próximo, utilizando un lenguaje, tanto visual como descriptivo, muy desenfadado, que hace que todavía nos resulte todo más cercano.

## 4. STREETS OF LONDON. DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO.

En este apartado analizaré el proceso de trabajo seguido para proceder al desarrollo de la obra que se encuentra en una etapa avanzada de producción.

Para ello, dividiré el análisis en cuatro fases siendo estas: la descripción técnica y tecnológica de la pieza, donde englobaré todo el proceso de las fases de preproducción, producción y postproducción; una reflexión sobre el proceso de trabajo, donde hablaré de los problemas surgidos durante el mismo y sobre cosas que podría solventar; una presentación de la obra y por último su posible difusión.

### 4.1 DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA

A continuación pasaré a describir el proceso de mi trabajo, habiéndolo englobado en tres partes definidas por la preproducción, la producción y la postproducción. Dentro de cada una de esas divisiones procederé a detallar cada uno de los pasos seguidos durante el desarrollo del proyecto y lo iré acompañando de las imágenes correspondientes.

#### 4.1.1 PREPRODUCCIÓN

Mientras buscaba una idea que pudiera funcionar y al mismo tiempo supiera adaptarla al papel, me sucedió algo insólito que hizo que me planteara las cosas desde otro punto de vista. De repente, algunas de las cosas que había leído cobraban cierto protagonismo, mientras que otras lo perdían y



18. Bocetos realizados durante el proceso de investigación.

así, la lluvia de ideas se centró en un solo objetivo, explicar lo que me había ocurrido.

Durante un viaje a Londres, y tras varios días en la capital británica, en uno de esos tantos momentos en que comienza a llover, decido refugiarme de la lluvia bajo la marquesina de un edificio, cerca del *National Gallery Museum*. Es en ese instante cuando siento que alguien me dice algo y me da un pequeño toque en el brazo. Al darme la vuelta, un señor con aspecto bastante desaliñado, de manera educada, me invita a apartarme porque me encuentro en "su espacio". Rápidamente me doy cuenta de que se trata de un sin techo, *homeless* como lo llaman allí, y que viene cargado con unas bolsas y unos cartones que deposita inmediatamente en ese trozo de acera que se mantiene seca gracias al toldo del edificio.

Con una gran sonrisa, este señor me explica que no quiere ser maleducado y que no está allí por placer. Que, por una serie de circunstancias, ese era ahora su "lugar de residencia" y que, a pesar de no tener nada, cuando llueve, ese es su espacio para resguardarse de la lluvia. Yo le devolví la sonrisa y supongo que ese gesto hizo que él se dispusiera a contarme su historia. Había formado parte del ejército inglés, lo abandonó todo y "después de haber dado su vida por el país" —así me lo contaba— volvió y, cuando más lo necesitaba, su país no daba nada por él.

Hacía frío, la lluvia no cedía y él seguía hablando. No dejaba de sonreír. Al principio me costaba entenderle, incluso llegué a preguntarle si realmente era inglés o si había llegado allí procedente de algún otro lugar en busca de algo de suerte. Esa pregunta le ofendió un poco, reiteró (ahora ya en tono



19. Bocetos realizados durante el proceso de investigación.

más serio) que él era inglés, pero que ahora su país ya no lo quería. Subió los hombros como diciendo, “es lo que hay”, y volvió a sonreír.

La historia me conmovió. Yo tuve que marcharme pero mi cabeza se quedó allí el resto de la tarde...

A mi vuelta a España y con la ayuda de Eulalia, comprendí que esa era la historia que debía contar.

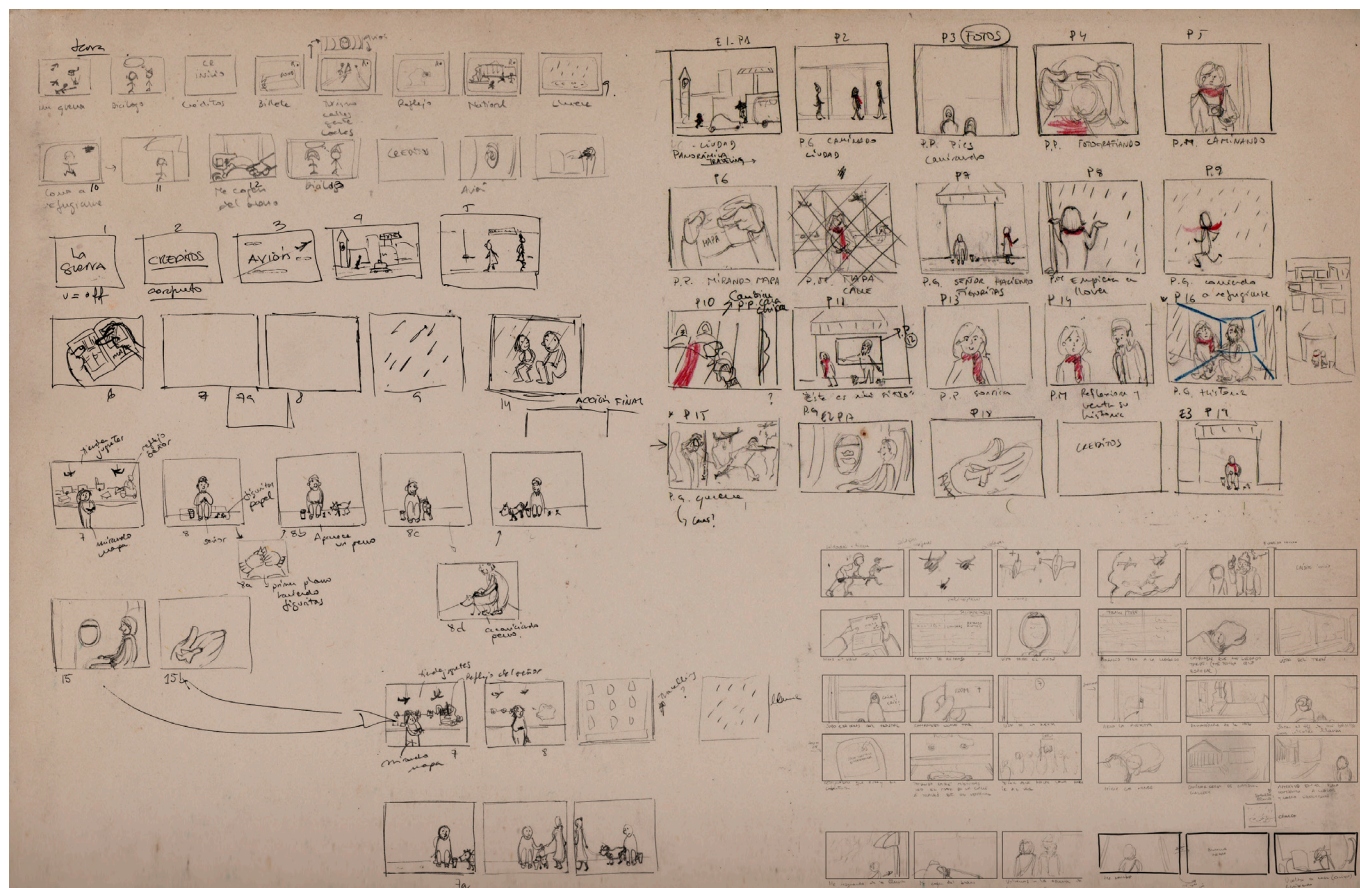
Tal y como Storr hace referencia en su libro, la paradoja y la ironía de los hechos juegan un papel casi esencial en esta historia.

“It’s a tragic paradox that the very qualities which have led to man’s extraordinary success are also those most likely to destroy him”<sup>7</sup>, continua Storr. “But the barriers which divide men in time of peace tend to disappear. American research has demonstrated that when a group is threatened by disaster such as earthquake or tornado, distinctions of class, creed, age, wealth and position are temporarily suspended, and men cling more closely together than they ever do under peaceful circumstances. Often, indeed, they turn promiscuous sexuality as a comfort. When the danger is past, the barriers descend once more, and the aggressive component in human nature resumes its normal function of seeking where it may divide”<sup>8</sup>.

Con esto, Storr nos deja ver la paradoja de que aquello que nos ha hecho evolucionar en el tiempo, desarrollarnos, al mismo tiempo nos está destruyendo, y que por muchas diferencias que nos empeñemos en buscar entre

7 Storr, A. *Human Aggression*, p.12

8 STORR, A. *Human Aggression*, p.48



20. Ideas previas del guión a través del Storyboard o Plot

nosotros, cuando nos sentimos vulnerables ante fuerzas muy superiores a nosotros, como pueden ser las provocadas por un terremoto o un tornado, nos olvidamos de esas diferencias y nos ayudamos unos a otros. Pero cuando la amenaza desaparece, volvemos a buscar esas diferencias.

Queda, por tanto, muy visible y bien definida la paradoja e ironía en mi historia. A partir de aquí, y después de todas las lecturas previas, podría haber conducido la historia hacia terrenos demasiado filosóficos como para poder plasmarse visualmente de una manera más o menos coherente y con sentido, sobre todo en un periodo de tiempo tan limitado. Por tanto, y partiendo de la base de que era la primera vez que me enfrentaba a la animación 2D, me centré en adaptar la historia de tal modo que se pudiera entender cómo fue el encuentro de fortuito, qué fue lo que compartimos y cuál fue el resultado de aquel encuentro.

#### 4.1.1.1 Guión técnico y literario

El resultado de todo esto se plasma en los guiones técnico y literario que a continuación detallaré. La película, por tanto, narra en primera persona una experiencia vivida durante un viaje relámpago a Londres. Como hemos señalado anteriormente, la historia cuenta como, durante un paseo cerca del *National Gallery Museum*, comienza a llover y tratando de resguardarme de la lluvia tropiezo con un sin techo que reclama su espacio donde refugiarse. A partir de ese momento, lo que fue un encuentro fortuito se convierte en algo personal en el que ambos personajes dan y reciben algo, uno del otro,



sin darse cuenta. Representado esto último mediante el intercambio de dos objetos entre ambos personajes.

### GUIÓN LITERARIO:

ESCENA	PLANO
E 01 CIUDAD	<b>01 CIUDAD EXT / DÍA</b> Vemos una vista panorámica de la ciudad de Londres a través de un travelling horizontal de la cámara. Plano que sirve de introducción para situarnos en la historia. Se representa el ajetreo de la ciudad.
	<b>02 CALLE EXT/DÍA</b> Cambio de plano por zoom in a la calle para presentar a uno de los personajes que se encuentra caminando por la acera.
	<b>03 CAMINADO EXT/DÍA</b> Plano subjetivo en el que vemos los pies del personaje mientras camina. De ese modo el espectador se aproxima un poco más a la visión del propio personaje.
	<b>04 TURISMO EXT/DÍA</b> En este plano vemos al protagonista haciendo fotos, algo que nos deja entrever el motivo de su visita a la ciudad... Hacer turismo.
	<b>05 CALLE 2 EXT/DÍA</b> Continuando con la acción anterior, el personaje sigue su paseo cuando se detiene para sacarse un mapa del bolsillo.
	<b>06 MAPA EXT/DÍA</b> Plano detalle del mapa. El personaje se sitúa y busca su nuevo destino.
	<b>07 CALLE 3 EXT/DÍA</b> El personaje sigue su camino. En el trayecto se cruza con un sin techo que se encuentra sentado en el suelo, apoyado sobre la pared de un edificio, pero pasa desapercibido para el personaje. El sin techo se encuentra haciendo figuritas de papel.
	<b>08 LLUVIA EXT/DÍA</b> Durante el paseo y de forma repentina comienza a llover, lo que hace que el personaje se alarme, dé media vuelta y busque refugio rápidamente.
	<b>09 CIUDAD 2 EXT/DÍA</b> Plano general de la ciudad para ver que llueve.
	<b>10 CARRERA EXT/DÍA</b> Vemos al personaje correr en busca de un lugar donde resguardarse.
	<b>11 TROPIEZO EXT/DÍA</b> Plano detalle que nos muestra como el personaje tropieza con los pies del sin techo
	<b>12 CAÍDA EXT/DÍA</b> El personaje cae de frente a consecuencia del tropiezo.

	<p><b>13 CAÍDA 2 EXT/DÍA</b> Visión de la caída desde otro ángulo para comprender la acción.</p>
	<p><b>14 CONFUSIÓN EXT/DÍA</b> Se presenta por primera vez un primer plano del segundo personaje. Cara de confusión ante lo que acaba de ocurrir.</p>
	<p><b>15 SORPRESA EXT/DÍA</b> Primer plano del personaje mostrando su cara de sorpresa. No había visto que ahí había otra persona.</p>
	<p><b>16 CONFUSIÓN 2 EXT/DÍA</b> El sin techo sigue mirando con expectación al otro personaje desde su posición.</p>
	<p><b>17 ASIMILACIÓN EXT/DÍA</b> El personaje sigue observando al sin techo desde su posición en un intento de asimilar la situación.</p>
	<p><b>18 ACERCAMIENTO EXT/DÍA</b> El sin techo cambia de expresión en un intento de acercamiento entre él y el personaje</p>
	<p><b>19 RESPUESTA EXT/DÍA</b> El personaje cambia la expresión y sonríe.</p>
	<p><b>20 ACERCAMIENTO 2 EXT/DÍA</b> El sin techo inicia una conversación, mientras señala hacia el voladizo que lo cubre. Comienza a contarle al personaje el porqué de estar sentado en ese lugar.</p>
	<p><b>21 ACERCAMIENTO 3 EXT/DÍA</b> El personaje se acerca y se dispone a sentarse junto al señor para escuchar su historia.</p>
	<p><b>22 DIÁLOGO EXT/DÍA</b> Continuando con la acción anterior, el sin techo comienza a contarle al personaje la historia de su vida. El personaje le escucha con atención.</p>
	<p><b>23 HISTORIA EXT/DÍA</b> Zoom In pasando a un primer plano del señor mientras cuenta su historia</p>
E 02 GUERRA	<p><b>24 GUERRA EXT/DÍA</b> Voz en off del personaje contando que estuvo en la guerra, acompañada por una secuencia de imágenes superpuestas de tanques, explosiones, soldados... Y con imágenes de él mismo representando diversos momentos de la conversación, vestido de militar al principio y cambiando, por fundido, a una imagen más actual. Pasando del pasado al presente.</p> <p>"Formé parte del ejército inglés. Dí mi vida por mi país pero al volver de la guerra lo había perdido todo. No tengo nada pero cuando llueve, este es mi refugio"</p>
E 03 CIUDAD	<p><b>25 CONVERSACIÓN EXT/DÍA</b> Por fundido vuelta al momento de la conversación. Seguimos con el primer plano del personaje.</p>

	<p><b>26 CONVERSACIÓN 2 EXT/DÍA</b></p> <p>Zoom Out para situarnos otra vez en la escena en la que ambos siguen sentados bajo el voladizo, mientras el señor sigue contando su historia. Curiosamente ha parado de llover y ninguno de los dos se ha dado cuenta. Travelling vertical hacia arriba para simular que nos alejamos de la escena mientras ambos continúan con la acción. Al final del recorrido vemos un avión que cruza el cielo.</p>
E 04 AVIÓN	<p><b>27 AVIÓN INT/DÍA</b></p> <p>El personaje se encuentra sentado en el interior de un avión, mirando por la ventana con cara de satisfacción y posteriormente baja la mirada hacia su regazo.</p>
	<p><b>28 MANOS INT/DÍA</b></p> <p>Plano detalle de las manos sujetando un avión de papel que, supuestamente, recibe del señor sin techo, y que guarda como recuerdo.</p>
E 05 CIUDAD	<p><b>29 CALLE 4 EXT/DÍA</b></p> <p>Vemos al señor sin techo sentado en el mismo lugar de siempre, haciendo figuritas de papel como cada día pero esta vez llevando puesta la bufanda del personaje.</p>
	<p><b>30 CRÉDITOS.</b></p>

El guión consta de cinco escenas y treinta planos. La mayoría de éstos suceden durante la primera escena que es la encargada de situarnos en la historia, presentarnos a los personajes y plantearnos el giro de la trama. El resto de escenas y planos son una consecuencia de lo anterior, distribuidos según se suceden los acontecimientos, hasta concluir con el desenlace.

Llegado a este punto en mi trabajo puedo decir que tengo animados 16 de los 30 planos que componen el total de la pieza, de los cuales 10 ya han llegado a la etapa de producción del color.

### GUIÓN TÉCNICO:

ESCENA	PLANO Y DESCRIPCIÓN
ESCENA 01 CIUDAD EXT / DÍA	Plano 1: Gran Plano General Posición Cámara: Horizontal Vista panorámica de la ciudad. Tráfico. Travelling de la cámara horizontal, de izquierda a derecha. Sonidos de la ciudad
	<i>Plano 2:</i> Plano General Posición Cámara: Horizontal Vista general de la ciudad. Gente. Sonidos de la ciudad
	<i>Plano 3:</i> Plano Detalle Posición Cámara: Cenital Vista subjetiva. Caminado personaje Sonidos de la ciudad y pasos.
	<i>Plano 4:</i> Plano Medio Corto Posición Cámara: Horizontal Personaje haciendo fotos. Sonidos de la ciudad y clic cámara.

	<p><i>Plano 5:</i> Plano Medio Largo          Posición Cámara: Horizontal          Personaje caminando. Para. Saca un mapa del bolsillo.          Sonidos de la ciudad. Pasos. Telas. Papel</p>
	<p><i>Plano 6:</i> Plano Detalle          Posición Cámara: Picado          Vista subjetiva del mapa.          Sonidos de la ciudad y papel</p>
	<p><i>Plano 7:</i> Plano Entero          Posición Cámara: Horizontal          Caminado del personaje.          Sonidos de la ciudad. Pasos.</p>
	<p><i>Plano 8:</i> Plano Medio Largo          Posición Cámara: Horizontal          Personaje caminando. Comienza a llover, se alarma y busca refugio.          Sonidos de la ciudad. Pasos. Lluvia.</p>
	<p><i>Plano 9:</i> Plano General          Posición Cámara: Horizontal          Acción: Se muestra una imagen de la ciudad lloviendo.          Sonido: De ciudad. Lluvia.</p>
	<p><i>Plano 10:</i> Plano Medio Largo          Posición Cámara: Semi Contrapicado          Acción: Personaje corriendo buscando refugio.          Sonido: De ciudad. Lluvia. Pasos</p>
	<p><i>Plano 11:</i> Plano Detalle          Posición Cámara: Semi Picado          Acción: Detalle de un pie del personaje tropezando.          Sonido: De ciudad. Lluvia. Pasos</p>
	<p><i>Plano 12:</i> Plano Medio          Posición Cámara: Contrapicado          Acción: Personaje cayendo.          Sonido: De ciudad. Grito. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 13:</i> Plano Entero          Posición Cámara: Semi picado          Acción: Personaje cayendo.          Sonido: De ciudad. Grito. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 14:</i> Primer Plano          Posición Cámara: Semi Picado          Acción: Cara de confusión del personaje.          Sonido: De ciudad. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 15:</i> Primer Plano          Posición Cámara: Semi Contrapicado          Acción: Expresión de sorpresa del personaje          Sonido: De ciudad. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 16:</i> Plano Entero          Posición Cámara: Semi Picado          Acción: Personaje observa al otro personaje.          Sonido: De ciudad. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 17:</i> Plano Medio          Posición Cámara: Semi Contrapicado          Acción: Un personaje observa al otro.          Sonido: De ciudad. Lluvia.</p>

	<p><i>Plano 18:</i> Plano Entero          Posición Cámara: Semi Picado          Acción: Personaje sonríe.          Sonido: De ciudad. Lluvia.</p>
	<p><i>Plano 19:</i> Plano Medio          Posición Cámara: Semi Contrapicado          Acción: Personaje sonríe en respuesta al otro personaje.          Sonido: De ciudad. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 20:</i> Plano Entero          Posición Cámara: Semi Picado          Acción: Personaje señala el voladizo que le cubre.          Sonido: De ciudad. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 21:</i> Medio Largo          Posición Cámara: Semi Contrapicado          Acción: El personaje se acerca y se sienta junto al otro personaje          Sonido: De ciudad. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 22:</i> Plano General          Posición Cámara: Picado          Acción: Ambos personajes hablan          Sonido: De ciudad. Lluvia</p>
	<p><i>Plano 23:</i> Plano Medio Corto          Posición Cámara: Semi Picado          Acción: Personaje cuenta su historia          Sonido: De ciudad. Lluvia.</p>
ESCENA 02 GUERRA EXT/ DÍA	<p><i>Plano 24:</i> Plano General          Posición Cámara: Horizontal          Acción: Superposición de imágenes de la guerra (tanques, explosiones, soldados...) Con imágenes del personaje representando diversos momentos de la conversación mientras va vestido de militar. Cambio, por fundido, de la imagen del señor, del pasado al presente.          Sonido: De la guerra.</p>
ESCENA 03 CIUDAD EXT/ DÍA	<p><i>Plano 25:</i> Plano Medio Corto          Posición Cámara: Semi Picado          Acción: Personaje sigue hablando.          Sonido: De ciudad.</p>
	<p><i>Plano 26:</i> Plano General          Posición Cámara: Picado          Acción: Personaje sigue hablando. Ha dejado de llover. Travelling vertical para simular que nos alejamos de la escena.          Sonido: De ciudad.</p>
ESCENA 04 AVIÓN INT/ DÍA	<p><i>Plano 27:</i> Plano Medio Largo          Posición Cámara: Horizontal          Acción: Personaje parece satisfecho y mira hacia abajo.          Sonido: De avión volando</p>
	<p><i>Plano 28:</i> Plano Detalle          Posición Cámara: Cenital          Acción: Vista subjetiva de las manos que sostienen un avión de papel          Sonido: De avión volando</p>

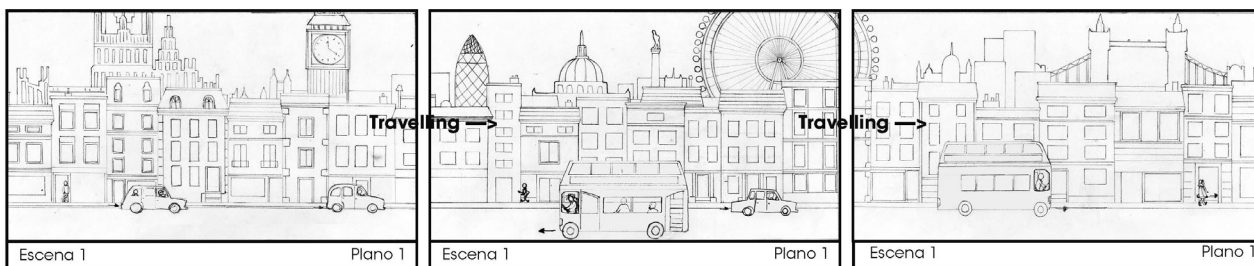
ESCENA 05 CIUDAD EXT/ DÍA	Plano 29: Plano Entero Posición Cámara: Horizontal Acción: Personaje sentado en el mismo lugar, haciendo figuritas de papel. Lleva puesta la bufanda del otro personaje. Sonido: De ciudad.
Plano 30: Créditos	

#### 4.1.1.2 Storyboard, animática y layouts

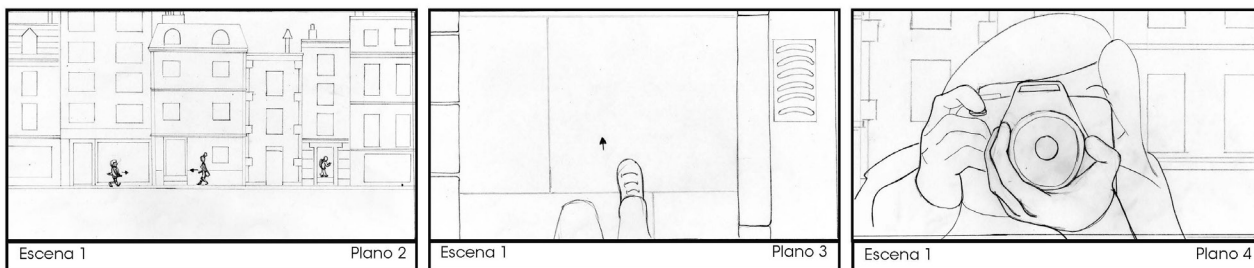
Para visualizar todo lo descrito en el guión técnico tenemos el *storyboard*. El *storyboard* me ha servido de guión visual en todo momento para saber qué plano seguía a qué otro plano, la duración que aproximadamente iban a tener, qué tipo de acción iba a suceder, qué sonido les iba a acompañar, etc.

Tanto los guiones como el *storyboard* han estado en continuo cambio puesto que alguno de los planos ha variado su duración a medida que el proceso de la animación iba avanzando, incluso en algunas ocasiones se han ido añadiendo planos extra, hasta completar los treinta, para redondear la historia y que tuviera una mayor comprensión visual o, simplemente, para corregir errores que en un principio habían pasado desapercibidos.

A continuación incluiré el *storyboard* final al completo.



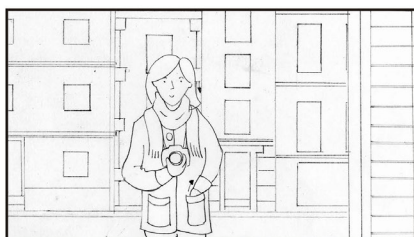
Duración: 3"  
 Gran Plano General  
 Posición Cámara: Horizontal  
 Acción: Vista general de la ciudad. Tráfico.  
 Sonido: De ciudad.



Duración: 3"  
 Plano General  
 Posición Cámara: Horizontal  
 Acción: Vista general de la ciudad. Gente.  
 Sonido: De ciudad.

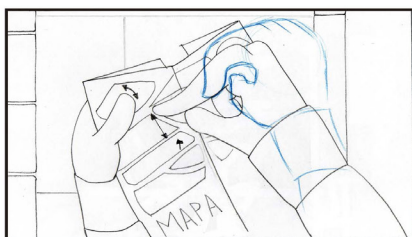
Duración: 6"  
 Plano Detalle  
 Posición Cámara: Cenital  
 Acción: Vista subjetiva. Caminado personaje  
 Sonido: De ciudad y pasos.

Duración: 3"  
 Plano Medio Corto  
 Posición Cámara: Horizontal  
 Acción: Personaje haciendo fotos.  
 Sonido: De ciudad y clic cámara.



Escena 1 Plano 5

Duración: 5"  
Plano Medio Largo  
Posición Cámara: Horizontal  
Acción: Personaje caminando. Para. Saca un mapa del bolsillo.  
Sonido: De ciudad. Pasos. Telas. Papel



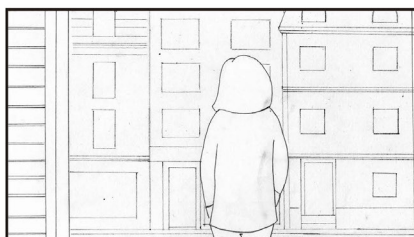
Escena 1 Plano 6

Duración: 3"  
Plano Detalle  
Posición Cámara: Picado  
Acción: Vista subjetiva del mapa.  
Sonido: De ciudad y papel.



Escena 1 Plano 7

Duración: 8"  
Plano Entero  
Posición Cámara: Horizontal  
Acción: Caminado del personaje.  
Sonido: De ciudad. Pasos



Escena 1 Plano 8

Duración: 2"  
Plano Medio Largo  
Posición Cámara: Horizontal  
Acción: Personaje caminando. Comienza a llover, se alarma y rápidamente da media vuelta para buscar refugio.  
Sonido: De ciudad. Lluvia. pasos



Escena 1 Plano 8

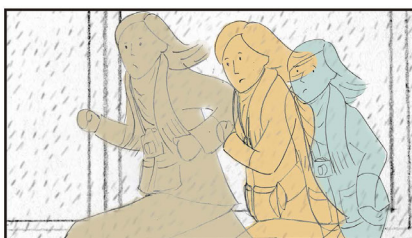


Escena 1 Plano 8



Escena 1 Plano 9

Duración: 1"  
Plano General  
Posición Cámara: Horizontal  
Acción: Se muestra una imagen de la ciudad lloviendo.  
Sonido: De ciudad. Lluvia.



Escena 1 Plano 10

Duración: 1"  
Plano Medio Largo  
Posición Cámara: Semi Contrapicado  
Acción: Personaje corriendo buscando refugio.  
Sonido: De ciudad. Lluvia. Pasos



Escena 1 Plano 11

Duración: 1"  
Plano Detalle  
Posición Cámara: Semi Picado  
Acción: Detalle de un pie del personaje tropezando.  
Sonido: De ciudad. Lluvia. Pasos



Escena 1 Plano 12

Duración: 1"  
Plano Medio  
Posición Cámara: Contrapicado  
Acción: Personaje cayendo.  
Sonido: De ciudad. Grito. Lluvia



Escena 1 Plano 13

Duración: 1"  
Plano Entero  
Posición Cámara: Semi picado  
Acción: Personaje cayendo.  
Sonido: De ciudad. Grito. Lluvia



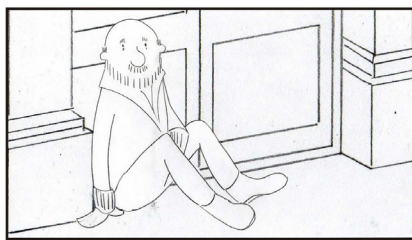
Escena 1 Plano 14

Duración: 1"  
Primer Plano  
Posición Cámara: Semi Picado  
Acción: Cara de confusión del personaje.  
Sonido: De ciudad. Lluvia



Escena 1 Plano 15

Duración: 1"  
Primer Plano  
Posición Cámara: Semi Contrapicado  
Acción: Expresión de sorpresa del personaje  
Sonido: De ciudad. Lluvia



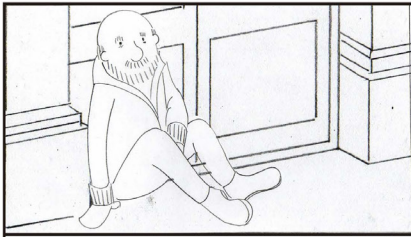
Escena 1 Plano 16

Duración: 1"  
Plano Entero  
Posición Cámara: Semi Picado  
Acción: Personaje observa al otro personaje.  
Sonido: De ciudad. Lluvia



Escena 1 Plano 17

Duración: 1"  
Plano Medio  
Posición Cámara: Semi Contrapicado  
Acción: Personaje observa al otro personaje  
Sonido: De ciudad. Lluvia.



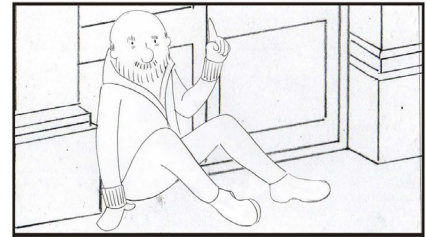
Escena 1 Plano 18

Duración: 1"  
Plano Entero  
Posición Cámara: Semi Picado  
Acción: Personaje sonríe.  
Sonido: De ciudad. Lluvia.



Escena 1 Plano 19

Duración: 1"  
Plano Medio  
Posición Cámara: Semi Contrapicado  
Acción: Personaje sonríe en respuesta al otro personaje.



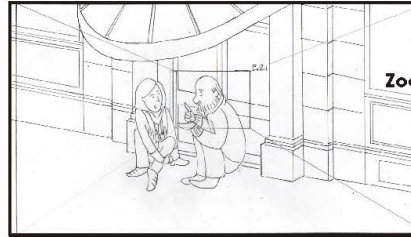
Escena 1 Plano 20

Duración: 1"  
Plano Entero  
Posición Cámara: Semi Picado  
Acción: Personaje señala el voladizo que le cubre.  
Sonido: De ciudad. Lluvia



Escena 1 Plano 21

Duración: 3"  
Plano Medio Largo  
Posición Cámara: Semi Contrapicado  
Acción: El personaje se acerca y se sienta junto al otro personaje  
Sonido: De ciudad. Lluvia



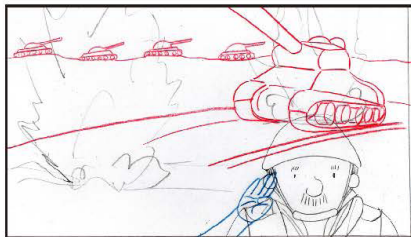
Escena 1 Plano 22

Duración: 1"  
Plano General  
Posición Cámara: Picado  
Acción: Ambos personajes hablan  
Sonido: De ciudad. Lluvia



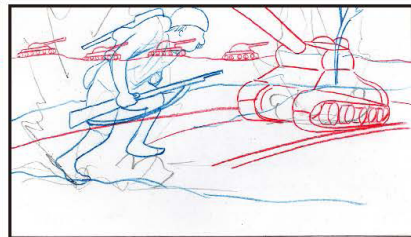
Escena 1 Plano 23

Duración: 2"  
Plano Medio Corto  
Posición Cámara: Semi Picado  
Acción: Personaje cuenta su historia  
Sonido: De ciudad. Lluvia.

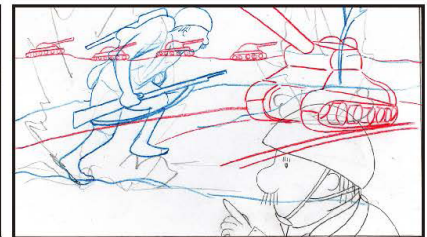


Escena 2 Plano 24

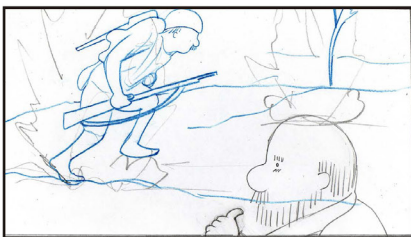
Duración: 6"  
Plano General  
Posición Cámara: Horizontal  
Acción: Superposición de imágenes de la guerra (tanques, explosiones, soldados...) Con imágenes del personaje representando diversos momentos de la conversación mientras va vestido de militar. Cambio, por fundido, de la imagen del señor, del pasado al presente.  
Sonido: De la guerra.



Escena 2 Plano 24



Escena 2 Plano 24

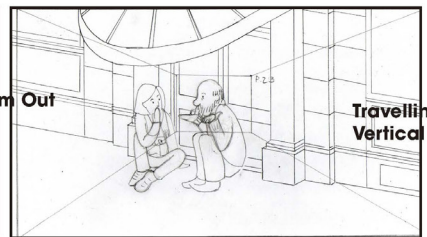


Escena 2 Plano 24



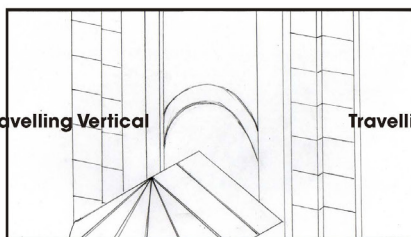
Escena 3 Plano 25

Duración: 2"  
Plano Medio Corto  
Posición Cámara: Semi Picado  
Acción: Personaje sigue hablando.  
Sonido: De ciudad.



Escena 3 Plano 26

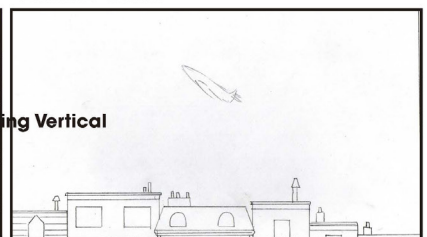
Duración: 20"  
Plano General  
Posición Cámara: Picado  
Acción: Personaje sigue hablando. Ha dejado de llover.  
Travelling vertical para simular que nos alejamos de la escena.  
Sonido: De ciudad.



Escena 3 Plano 26

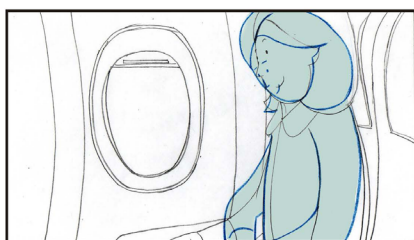


Escena 3 Plano 26



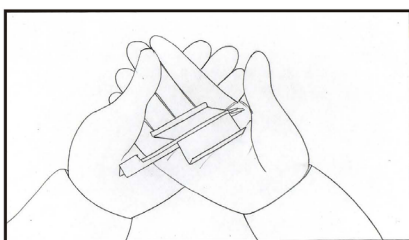
Escena 3 Plano 26





Escena 4 Plano 27

Duración: 2'  
 Plano Medio Largo  
 Posición Cámara: Horizontal  
 Acción: Personaje parece satisfecho y mira hacia abajo.  
 Sonido: De avión volando



Escena 4 Plano 28

Duración: 1'  
 Plano Detalle  
 Posición Cámara: Cenital  
 Acción: Vista subjetiva de las manos que sostienen un avión de papel  
 Sonido: De avión volando



Escena 5 Plano 29

Duración: 3'  
 Plano Entero  
 Posición Cámara: Horizontal  
 Acción: Personaje sentado en el mismo lugar, haciendo figuritas de papel. Lleva puesta la bufanda del otro personaje.  
 Sonido: De ciudad.

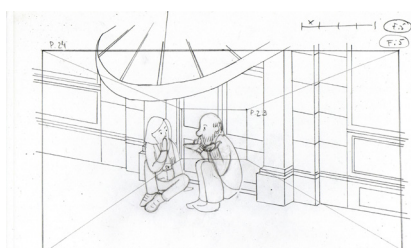
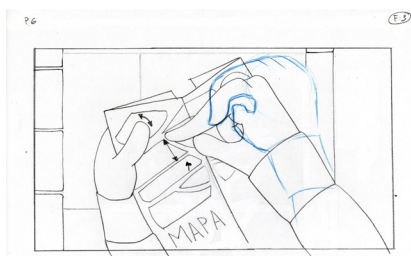
Otro de los elementos indispensables y que ayudan a calcular los tiempos en animación es la animática. Si bien es orientativa, porque no es lo mismo ver una animación acabada con el *timing* adecuado al plano, sí que nos aproxima un poco a la realidad de la duración por planos y, en consecuencia, a la del total de la pieza. En mi caso, he de reconocer que no fue algo que realicé desde un principio, como debía haber hecho, y cuando por fin lo hice me di cuenta de la cantidad de tiempo que había perdido calculando “a ojo” muchos de los planos. Medida que, por supuesto, nada tenía que ver con la que realmente después ha resultado ser.

Algo que sí tuve muy en cuenta desde el principio fueron los *layouts* de la película. Éstos me servían para posicionarme en el plano, saber qué movimiento de cámara iba a tener, en qué dirección se iba a mover el personaje, si los fondos tenían movimiento, etc. Esto, que aparentemente podía quedar resuelto en el storyboard, hasta que no lo desarrollabas con más profundidad en el plano, no podías ver con exactitud si la propuesta inicial era adecuada.

Una vez los planos estuvieron totalmente definidos, ya se podía pasar a la producción de los mismos pero, para poder realizar cada layout lo más preciso posible, era necesario tener la estética clara, personajes y fondos, algo que fui concretando paralelamente al trabajo del *storyboard* y guiones.

#### 4.1.1.3 Diseño de personajes y fondos

En cuanto al diseño de la estética del corto, tenía bastante claro lo que no quería, pero dudaba en cuanto a lo que sí. Se trataba de una experiencia personal, por tanto, barajaba la posibilidad de hacerlo o bastante realista, siguiendo el grafismo que utilizo en mis bocetos y apuntes, o todo lo contrario, algo con una estética más *cartoon* de dibujo de línea sencilla. Como dije, ambas opciones me resultaban igual de complejas porque no había animado nunca, por tanto no comprendía la dificultad real de articular un dibujo. Finalmente, y con la ayuda de Miguel Vidal, me decanté por la segunda opción, dibujo de línea sencilla. Además esta alternativa le restaba peso a la crudeza que pudiera tener la historia que, según cómo se plantee, puede resultar más o menos dura y que, aunque yo sí que quería destacar el hecho en sí, no quería que la historia resultase ser un drama.



21. 22. 23. Imágenes del layout de algunos de los planos

Algo que sí me había planteado desde el principio era la paleta de color.



24. Amanda Forbis y Wendy Tilby: *Mr. Pants*. 2005

25. Konstantin Bronzil: *Lavatory. Lovestory*. 2007

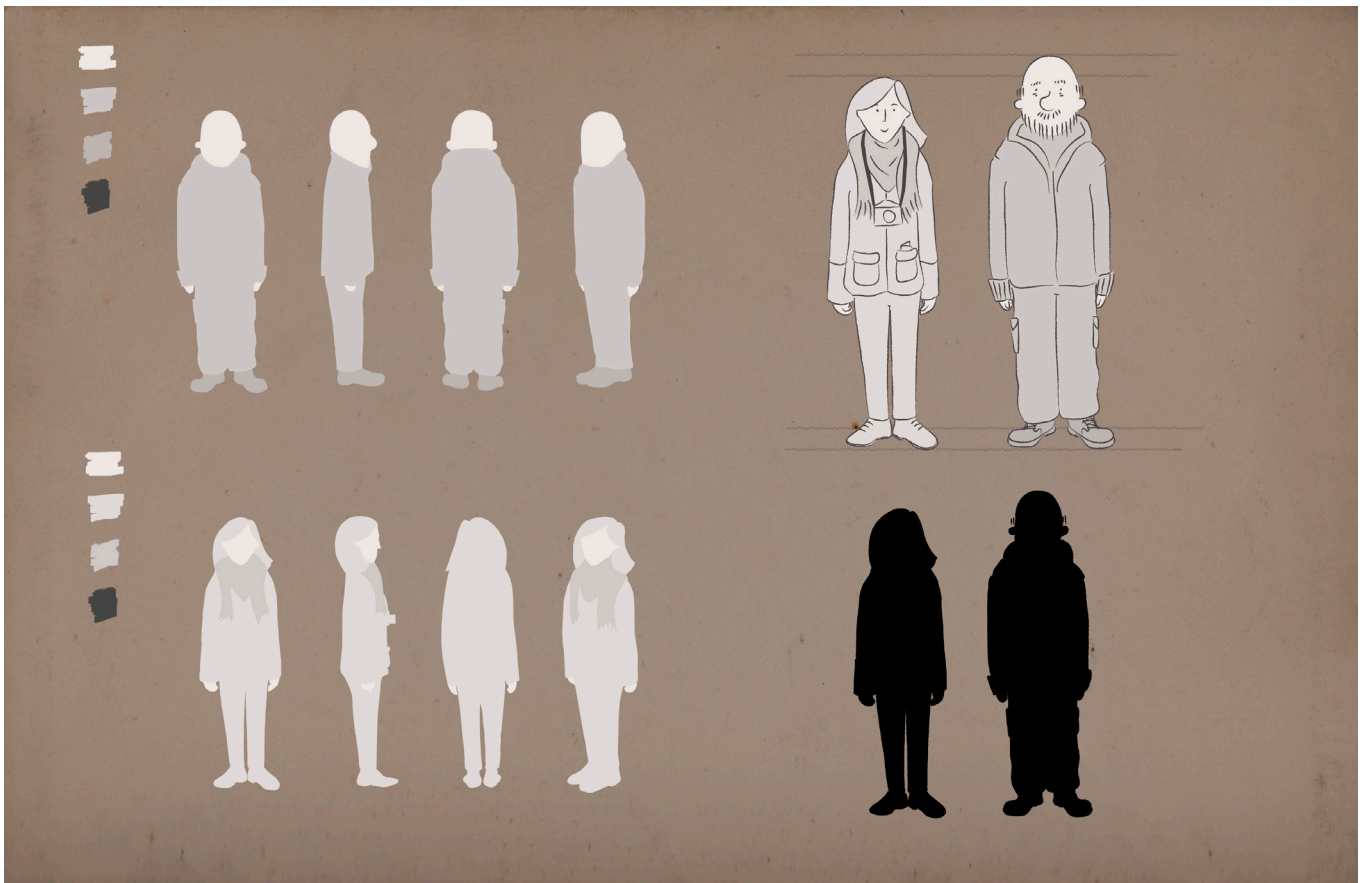
26. David Coquard-Dassault: *L'ondée/Rains*. 2008



Mi idea era que fuera lo más neutra posible. Si recordamos, *Persépolis*, está realizada en blanco y negro, con algunos matices de colores amarronados y azulados acompañados de cierta textura en algunos momentos clave, quizás para dotar al plano de profundidad. En mi caso, no quería que fuese en blanco y negro, pero sí que los tonos grisáceos me parecían los más idóneos, ya que se trataba de un recuerdo. Algunos de los referentes a nivel gráfico han sido David Coquard-Dassault con su película *Rains/L'ondée*, en cuanto a la búsqueda del color y la estética en general, Konstantin Bronzil con *Lavatory. Lovestory*, en cuanto al diseño de los personajes, o Amanda Forbis y Wendy Tilby en *When de day breaks* o el anuncio *Mr. Pants*, por la atmósfera y la estética general de las obras. Otro film que también me gustó mucho fue *Trois petits points*, creado por alumnos de la escuela *Gobelins*, tanto por la estética por cómo tratan el tema de la guerra.

En este apartado incluiré algunas imágenes del desarrollo de los personajes y de los fondos, el resto de bocetos se adjuntan en el apartado anexos de la presente memoria.

Centrándome en los personajes, como la paleta de color iba a ser tan reducida, sí introduje algún pequeño matiz, muy sutil, para diferenciar lo que era la piel del resto del personaje. Ambos en tonos grises amarronados, muy claros, aunque con una cierta distinción en la tonalidad de un personaje al otro. Mi intención era que ambas figuras tuvieran una coloración lo más parecida posible para que no hubiera distinción entre ellas a nivel conceptual. Ambos representan a dos personas con vidas muy diferentes pero siguen siendo iguales, o deberían serlo, dentro de lo que es la sociedad. Aún así les doté de cierta distinción más por una estética visual que por algo relacionado con el concepto. También entraban en contacto en algunos planos y pensé que la acción se entendería mejor si existían ciertos matices de color que nos permitieran identificar a los personajes a simple vista, ya que, al tratarse de dibujos con poca línea, considero que en algunos casos podría llevar a confusión. Otro dato a tener en cuenta es el hecho de que ambos personajes tengan destacados uno de los elementos de su vestimenta, uno cada uno. El motivo de esto fue que, concretamente en el caso de la chica, la bufanda cobraba especial protagonismo en la historia. Como dije anteriormente, ambos personajes intercambian objetos como símbolo del intercambio de experiencias. En el caso de la chica era la bufanda, en el caso del señor era un



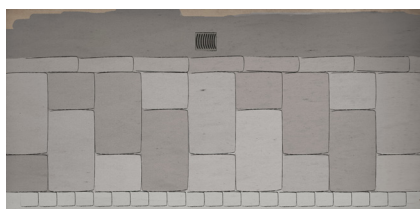
27. Streets of London. Line Up. Color y siluetas

28. 29. 30. 31 Streets of London. Pruebas de color

32. *Streets of London*. Escenario para travelling vertical



avioncito de papel. Como estéticamente resultaba demasiado obvio destacar sólo la bufanda, me incliné por la opción de distinguir también los zapatos del señor, ya que son sus pies los responsables del tropiezo fortuito entre ambos personajes. Quedan, así, ambas figuras definidas de la manera más semejante posible.



33. *Streets of London*. Escenario para *travelling* horizontal.

34. 35. 36. 37. *Streets of London*. Escenarios definitivos

Sobre los fondos, el referente general es una imagen del *skyline* de Londres, donde se pueden observar los edificios más emblemáticos de la capital y que han pasado ya a ser iconos representativos de la ciudad. A partir de ahí, la estética del resto de edificios viene dada por una simplificación de las edificaciones de la zona.

Primeramente los realicé en papel y posteriormente fueron digitalizados para aplicarles el color. Una vez más, la gama cromática dentro de la misma tonalidad aunque, en este caso, aplicando cierto grado de textura, para crear algún tipo de diferenciación entre el fondo y los personajes y, al mismo tiempo, intentar dotar a las imágenes de cierto ruido que proporcionase un aspecto menos digitalizado.

La descripción de los personajes es algo que me dió qué pensar. Sus personalidades. Al tratarse de una historia contada en primera persona, uno de ellos tenía que ser yo misma. ¿Qué papel debía representar? ¿Cómo debía describirme? Obviamente las circunstancias varían en función del tipo de viaje que uno realiza y el estado de ánimo también. En mi caso era un viaje de ocio, por lo que me encontraba en un estado de felicidad extrema durante la cual todo era maravilloso, mi estancia allí estaba valiendo mucho la pena y, a pesar de ser por pocos días, estaba intentando aprovechar al máximo cada minuto. Así que me describí tal cual me sentía en aquel momento, como una persona feliz de estar visitando una ciudad como Londres, con afán por descubrir cosas nuevas, curiosa y optimista.

En cuanto al señor, hice memoria y utilicé parte de mis recuerdos para recrear el personaje. Además, durante mi investigación, descubrí un caso muy similar, y que incluyo en la bibliografía, en el que aparecía un señor que respondía exactamente a la descripción de lo que yo recordaba. Se convirtió, prácticamente, en el eje de referencia de mi propuesta. Desconocía su nombre, pero recordaba su aspecto aproximado. Desaliñado, sin afeitado. Llevaba



34. *Streets of London*. Prueba de puesta en escena.

varias chaquetas puestas, unas encima de otras. Le faltaba algún que otro diente. Hablaba con dificultades, no sé si a causa de haber estado consumiendo bebidas alcohólicas, lo que me llevó a preguntarme si era inglés o de otra nacionalidad. Pero, a pesar de su situación, parecía estar satisfecho de las decisiones tomadas en su vida, se había resignado a vivir de ese modo y aparentemente manifestaba ser feliz.

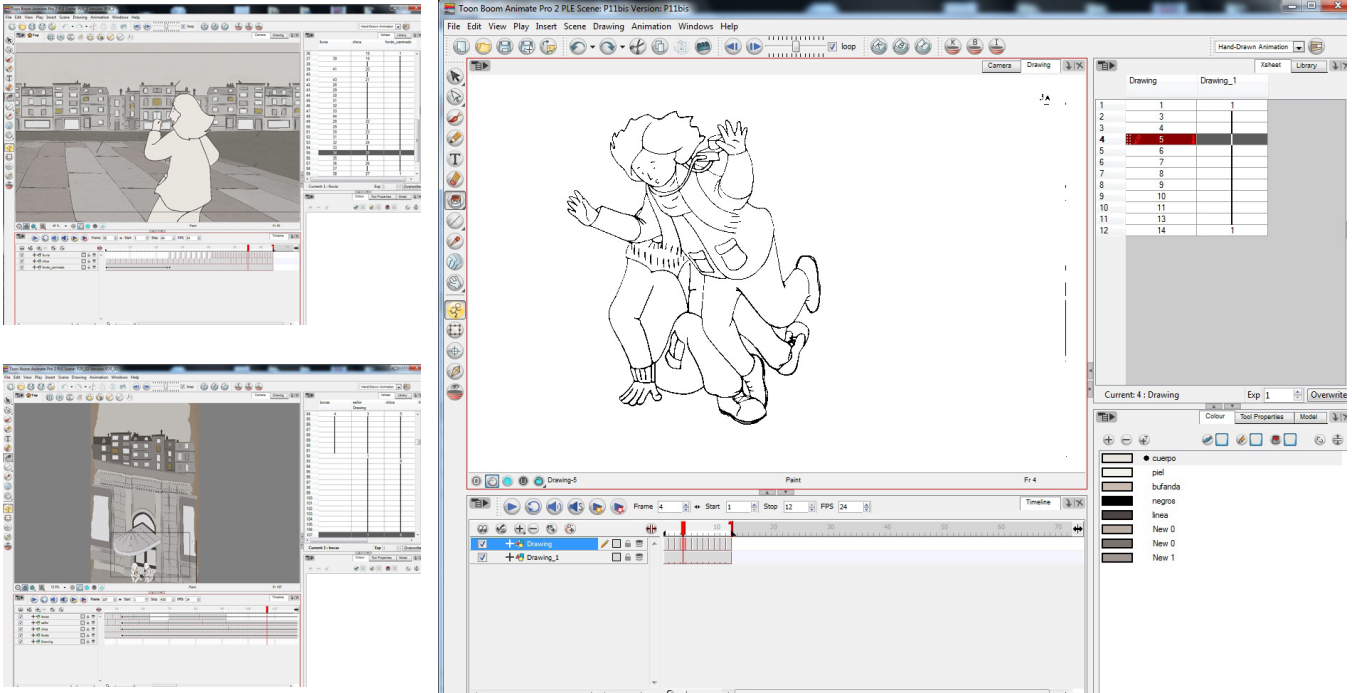
Robert Spaemann en el libro *Ética: Cuestiones fundamentales* decía que “Conviene ver que esto es así felizmente y no por desgracia. Pues solamente ante una realidad que opone resistencia podemos desarrollar nuestras fuerzas”<sup>9</sup> Y algo así debía sentir aquel señor tan carismático.

#### 4.1.2 Producción

El proceso de producción consta de dos fases a través de las cuales se ha trabajado primeramente la imagen y posteriormente su adaptación al sonido. La pieza, que se encuentra en un estado avanzado de producción, se presenta en una versión *demo* de lo que va a ser el proyecto una vez finalizado, con el propósito de previsualizar y obtener una idea más evidente del resultado final.

En cuanto a la primera parte, el proceso de producción se ha basado en la animación de cada uno de los planos en papel, siguiendo las pautas del sistema de animación tradicional, haciéndolo por capas si era necesario, y ayudándome de la mesa de luz. Testeando cada vez hasta conseguir que *timing* y *acting* fueran lo más adecuados posible.

Con los planos animados, poses claves e intermedios, procedía a la limpie-



35. 36. 37. Imágenes durante el proceso de producción en *Toon Boom*

za de los mismos para, posteriormente, pasar al escaneado de cada uno de los dibujos. Este paso resultaba ser el más tedioso de todos, porque era como redibujar otra vez todo lo que ya tenía hecho, de tal modo que, conforme fui avanzando en el proceso de la animación, intenté que los dibujos resultasen lo más limpios posible para ahorrar tiempo y papel. Una vez los dibujos escaneados, y utilizando *Toon Boom* como herramienta, se colorean los planos.

Esta fase del trabajo no habría sido posible sin la ayuda de Miguel Vidal y de alguno de mis compañeros de producción. Gracias a ellos logré solventar algunos de los problemas propios del dibujo, pero también los libros de animación como *The animator's survival kit* de Richard Williams o cualquiera de los libros de *Fundamentos de la animación* o de *Técnicas de la animación* que se encuentran en la biblioteca han sido de gran ayuda.

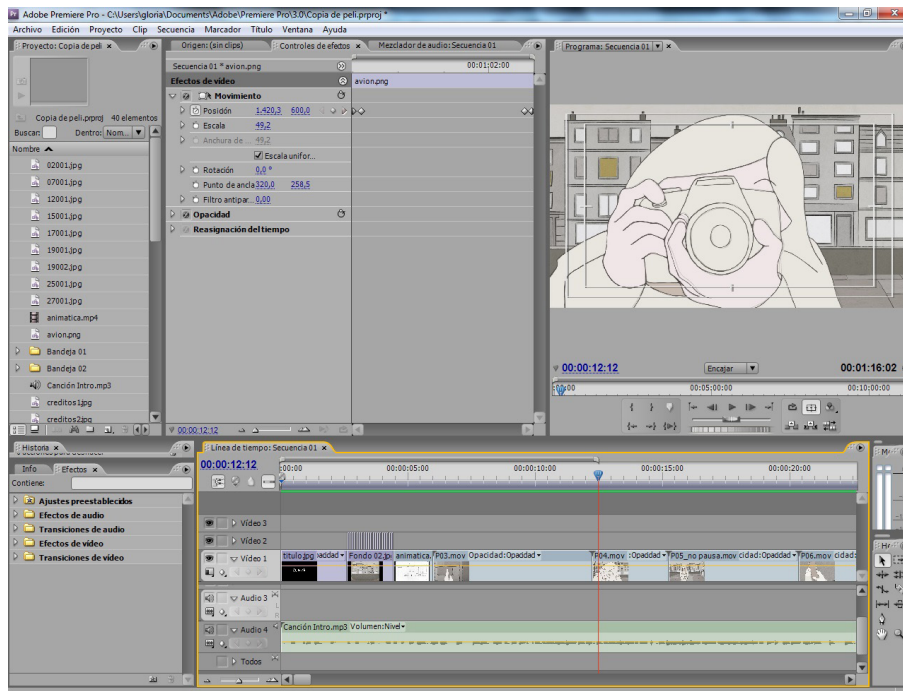
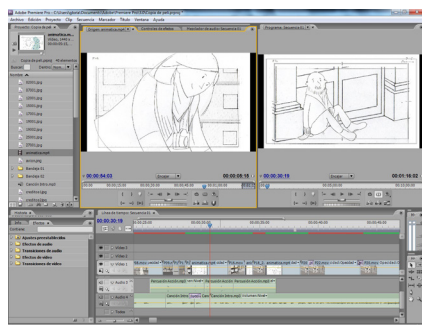
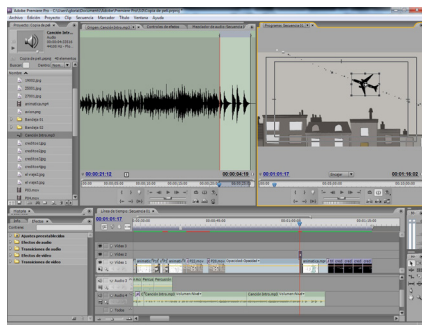
Para la fase de sonido se ha seleccionado una pieza de música que acompañe a la imagen con el fin de poder previsualizar esta fase beta en la que se encuentra el film. He de agradecer a mi compañero Desiderio Garrido Romero, "Desi", por su ayuda en este aspecto y por haberme prestado una de sus composiciones para este fin.

La pieza de audio en concreto, que no tiene título, está compuesta por una guitarra, y no excede el minuto de duración, pero a través de la edición, y añadiendo algún que otro efecto de sonido, la he adaptado lo mejor posible a lo que llevo desarrollado de mi película.

#### 4.1.3 Postproducción

La fase de postproducción o de edición todavía no se ha completado de manera definitiva, no obstante he considerado aspectos de montaje y edición, así como la realización de un grafismo propio para su edición final.

El montaje se realizará en *Adobe Premiere*, así se ha estado ajustando la pieza hasta ahora, uniendo los planos exportados de *Toon Boom*, tanto en fotografías como en video. En este mismo programa, y después de haber estudiado algunas posibilidades de aplicar efectos a la película, se ajustará el



38. 39. 40. Imágenes durante el proceso de postproducción en *Premiere*

acabado final. Entre estas posibilidades se encuentra la aplicación de filtros de color o algún efecto que igualen y armonicen la pieza en su acabado final.

La elección de un grafismo propio también es esencial. Un grafismo que siga la misma estética de la película y que se manifieste tanto en los créditos del principio como en los del final.

## 4.2 REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO DE TRABAJO

A modo de reflexión me planteo este apartado para valorar si el proceso de trabajo ha servido para desarrollar los objetivos que me propuse desde el principio. Una frase famosa del escritor Alfred de Musset dice “Nunca se sabe si andamos sobre simientes o sobre residuos”<sup>10</sup>, y con esto quiero decir que a veces nos ofuscamos tanto en el trabajo que olvidamos distanciarnos por un momento para observar si lo que estamos realizando va por el camino que queremos o todo lo contrario.

En mi caso, considerar un proyecto así a realizar por una sola persona y pretender finalizarlo en tan poco tiempo con el nivel de acabado deseado, sabía que era algo prácticamente imposible pero, aún así, creí que valía la pena intentarlo. El proceso de trabajo ha sido continuo y sin descanso, pero aún sin poder apreciar algo completamente terminado, considero que he conseguido alcanzar la mayor parte de los objetivos. Primeramente el hecho de enfrentarme a una pieza animada individualmente y segundo, porque creo que tengo posibilidades de obtener un resultado final convincente y que reúna las cualidades y contemple los objetivos conceptuales que perseguía desde el principio.

## 4.3 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA

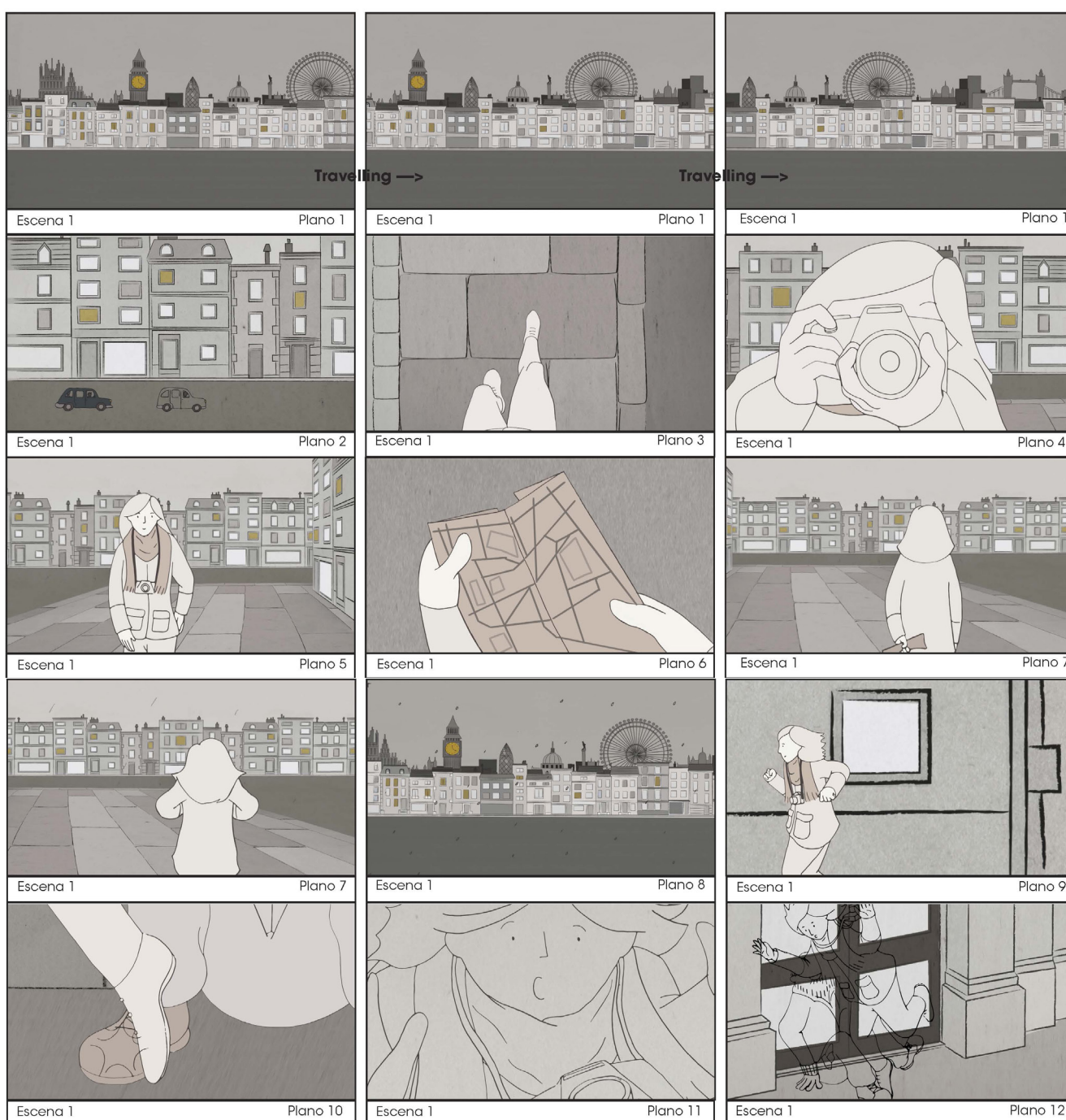
En este apartado presentaré un *decoupage* de la obra en su estado actual, después de haber realizado un primer montaje con sonido que sirviera de

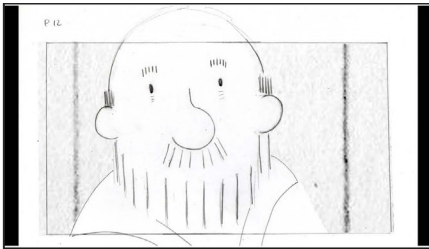


previsualización, o demo, de lo que estoy produciendo. Además, haré un resumen de su ficha técnica a modo de presentación.

El título de la pieza es *Streets of London*, es de género historia-documental animada y un formato de cortometraje de aproximadamente un minuto de duración.

### 4.3.1 Decoupage





Escena 1 Plano 13



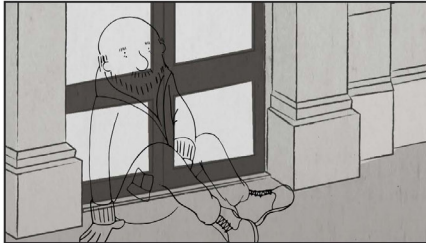
Escena 1 Plano 14



Escena 1 Plano 15



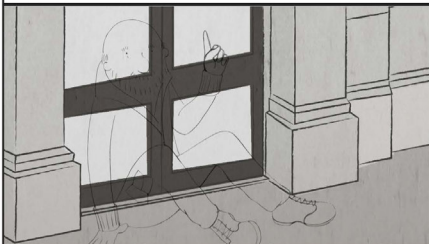
Escena 1 Plano 16



Escena 1 Plano 18



Escena 1 Plano 19



Escena 1 Plano 20



Escena 1 Plano 21



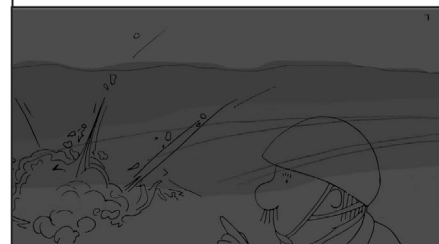
Escena 1 Plano 22



Escena 1 Plano 23



Escena 2 Plano 24



Escena 2 Plano 24



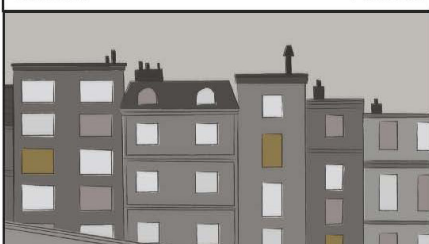
Escena 3 Plano 25



Escena 3 Plano 26



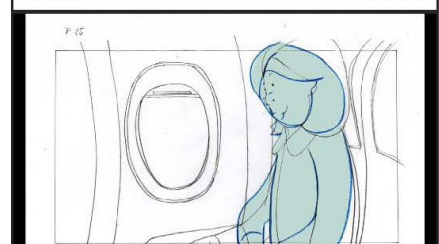
Escena 3 Plano 26



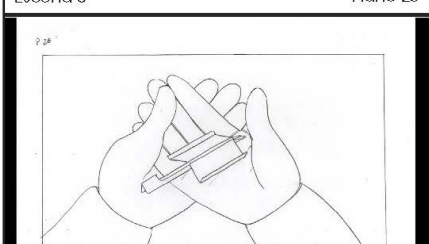
Escena 3 Plano 26



Escena 3 Plano 26



Escena 4 Plano 27



Escena 4 Plano 28



Escena 5 Plano 29



Escena 5 Plano 30



### 4.3.2 Ficha técnica

Título Original:	Streets of London
Dirección:	Laura Pau Burgos
Coordinación:	Eulalia Adelantado Miguel Vidal
Guión/ Storyboard/ Animación/ Color Montaje/ Efectos:	Laura Pau Burgos
Música:	Desiderio Garrido
Formato:	Pantalla ancha 16:9
Género:	Animación
Duración:	1 min. 30 sec.
Clasificación:	G - Todos los públicos
País:	España

## 4.4 DIFUSIÓN

Cuando pensamos en la difusión de una pieza audiovisual lo primero que pensamos es en los festivales, concursos o cualquier medio que nos permita distribuir nuestro trabajo para que pueda ser visto. Pero, previo a todo eso, existen una serie de labores a realizar que son necesarias para diferenciar la pieza, por una parte, dotándola de personalidad y, al mismo tiempo, para que cumpla los requerimientos exigidos muchas veces para poder ser visualizados en según qué campos. Entre estas labores a acometer una vez terminada la pieza que hemos realizado está, por ejemplo, la creación de un *trailer* de poca duración y que sirva de presentación o de introducción de la misma.

A continuación adjunto un enlace a *Vimeo* para su previsualización:

Enlace: < <https://vimeo.com/100116500> >

Contraseña: StreetsLondon

Por tratarse de una versión beta de la pieza, de momento el video tiene cierto grado de privacidad.

## 5. CONCLUSIONES

La idea de este trabajo ha sido siempre la de realizar una pieza a través de la que pudiera manifestar alguna de mis inquietudes de manera visual. Desde el principio quería que se tratase de una pieza audiovisual porque es un campo que me atrae particularmente, pero la elección de hacerlo a través de un corto de animación estuvo influenciada, especialmente, por el tipo de docencia recibida en el centro puesto que, antes de entrar en la facultad, desconocía casi por completo todo lo relacionado con este mundo y los pocos conocimientos que tenía sobre ello, se alejaban bastante de la realidad. Si bien es cierto que durante los cuatro cursos de Grado he intentado elegir asignaturas

de todos los campos para aprender y descubrir cosas nuevas, el hecho de cursar ciertas asignaturas despertó mi interés sobre la animación y, a pesar de mis dudas sobre si sería capaz de ello, me decidí a realizar un corto.

La intención de representar una historia con un mensaje tan definido no era otra que la de informar, o la de hacernos pensar, sobre cosas que suceden en el día a día y que a veces pasan desapercibidas por el ritmo de vida que llevamos. Son historias anónimas sobre gente corriente que, en principio, a nadie le interesan pero que siempre tienen algo que enseñarnos. Aún así, para mí era importante no recargar la historia con mensajes sobre la moral y la ética, sino más bien todo lo contrario, contar un hecho insólito y hacer que cada uno extrajera sus propias conclusiones. Lo que buscaba era expresar, más que impresionar.

Por otra parte, realizar una pieza de animación por mí misma, me ha introducido en el mundo del dibujo por completo y me ha hecho vivir en primera persona lo sacrificado del trabajo en sí, la cantidad de horas que se hacen necesarias y el sobre esfuerzo implícito para obtener algo decente a cambio. A nivel personal creo que este proyecto me ha servido para comprobar que a veces esas barreras que se nos plantean a mitad de un proceso de trabajo, no son más que límites auto impuestos para esconder el miedo al fracaso, y que, sea cual sea el resultado final, el esfuerzo siempre vale la pena, porque donde de verdad se aprende es durante el proceso de trabajo, las cuestiones reales no aparecen antes o después, sino mientras lo estás desarrollando. Perseverar, proseguir con el trabajo por mucho que cueste, pero también ser disciplinado con las tareas. Muchas veces, con una buena planificación nos ahorramos horas y horas de trabajo innecesario, algo bastante importante cuando se trata de un proyecto costoso.

También la importancia del hecho de observar. A veces resulta hasta ridículo cómo nos obstinamos en buscar la inspiración en los lugares equivocados, mientras que el hecho más insólito, la acción más cotidiana, nos puede ayudar a ello. Como alguien dijo alguna vez, "Sometimes you find yourself in the middle of nowhere, and sometimes, in the middle of nowhere you find yourself"; a veces uno se encuentra a sí mismo en el medio de la nada y a veces en el medio de la nada uno se encuentra a sí mismo. En definitiva, estar abierto y perceptivo ante cualquier experiencia, por simple que sea y no perder la curiosidad por descubrir cosas nuevas.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

AICHER, O. *El mundo como proyecto*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2006.

ANDREAE, L. et al, Trois petit points. En: *You Tube* (video) Francia, 2010, [consulta: 2014-04-25].

Disponible en: <<http://youtu.be/G0yC2ldpBF1>>

APARICIO RODRÍGUEZ, E. *Web personal*, [consulta: 2013-11-09].

Disponible en: <<http://aparicioemiliophoto.wix.com/graphy#!>>

APARICIO RODRÍGUEZ, E. Que seamos felices todos. En: *You Tube* (Video), Colombia, 2012, [Consulta 2013-06-12].

Disponible en: <<http://www.youtube.com/watch?v=E-FSSINTrR8>>

BERMÚDEZ PASCUAS, J. Emilio Aparicio Rodríguez, el fotógrafo de los indigentes, En: *El Tiempo*, [consulta: 2013-06-10].

Disponible en: <<http://m.eltiempo.com/colombia/bogota/fotografo-de-indigentes/11214830>>

BIRDY. People help the people. En: *You Tube* (video), 2011-10-06 [Consulta: 2013-12-27]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=OmLNs6zQIH0>>

BRESSANIN, A. Elliott Erwitt on the art of photographic sequencing. En: *BBC News Magazine* (video), 2012-03-08. [consulta: 2013-10-27].

Disponible en: <<http://www.bbc.co.uk/news/magazine-17295728>>

BRONZIT, K. Lavatory Lovestory. En: *You Tube* (Video), 2007, [consulta: 2014-02-15].

Disponible en <<http://youtu.be/tUFaslwWonk>>

CHION, M. *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra, 1988, 2000, 2001.

COCA COLA, Small world machines. En: *You Tube* (Video), India y Pakistán, 2013, [consulta: 2013-09-13].

Disponible en: <[http://youtu.be/ts\\_4vOUDImE](http://youtu.be/ts_4vOUDImE)>

COLOMBIA.COM, Emilio Aparicio Rodríguez, un hombre que retrata personas de verdad, En: *Colombia.com*, 2012-04-11, [Consulta: 2013-06-10]. Disponible en: <<http://www.colombia.com/entretenimiento/arte-y-literatura/sdi/35830/emilio-aparicio-rodriguez-un-hombre-que-retrata-personas-de-verdad>>

COQUARD-DASSAULT, D. Rains/L'ondée En: *Vimeo* [Video], 2008, [consulta: 2014-01-20].

Disponible en <<http://vimeo.com/53838485>>

COSTA, J. *La forma de las ideas*. Barcelona: Ed. Costa punto com editor, 2008.

DUDOK de Wit, M. Father and Daughter. En: *You Tube* (Video), Reino Uni-

do, Bélgica, Holanda, 2000, [consulta: 2013-11-14].

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=GJVsEak3FXU>>

DURAN, J. *El cine de animación norteamericano*; GONZÁLEZ, P. *El cine mudo*. Barcelona: UOC, 2008.

EINSTEIN, A. Carta de Einstein a Freud en *El porqué de la guerra*, 1932.

FORBIS, A.; TILBY, W. Mr Pants for United Airlines. En: *Tilbyforbis* (Video), EEUU, 2005, [consulta: 2014-03-15].

Disponible en: <<http://www.tilbyforbis.com/commercials/mr-pants/>>

FORBIS, A.; TILBY, W. When the day breaks. En: *National Film Board of Canada* (Video), Canada, 1999, [consulta: 2014-03-15].

Disponible en: <[https://www.nfb.ca/film/when\\_the\\_day\\_breaks](https://www.nfb.ca/film/when_the_day_breaks)>

FREUD, S. *Lo precedero*. 1916.

FREUD, S. Carta de Freud a Einstein en *El porqué de la guerra*, 1933.

GUITTON, J. *El trabajo intelectual*. Madrid: Ed. Rialp S.A, 2000

HAYES, D. Acting and Performance for Animation: Joanna Quinn Interview. En: *Blogspot*. 2013-08-30 [Consulta: 2014-06-21].

Disponible en: <<http://derekwhayes.blogspot.com.es/2013/08/acting-and-performance-for-animation.html>>

KOYCZAN, S. To this day project. En: *You Tube* (Video), 2013, [consulta: 2013-12-17].

Disponible en: <<http://youtu.be/ltun92DfnPY>>

LARKIN, R. Walking. En: *National Film Board of Canada* (Video), 1968, [consulta: 2014-04-20].

Disponible en: <<https://www.nfb.ca/film/walking/>>

LORENZO, M.; LÓPEZ, M.A. *Animaciones por la Paz* [Video-DVD]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia (UPV), 2008.

LORENZO, M. *La flor carnívora* [Video-DVD]. Valencia: Neuromedia S.L, 2009.

McCURRY, S. *Web personal*, [consulta: 2013-06-10].

Disponible en: <<http://stevemccurry.com/>>

McCURRY, S. En: *Wikipedia* [consulta: 2013-06-10].

Disponible en: <[http://es.wikipedia.org/wiki/Steve\\_McCurry](http://es.wikipedia.org/wiki/Steve_McCurry)>

MOST, J. *Así se crean guiones*. Barcelona: Ed. CIMS 97 S.L, 1994

NADAL, A. *Diseño y realización del grafismo para la pieza audiovisual ¿Cómo se hace un videoclip?* [Trabajo fina de carrera]. Gandia: Universidad Politécnica de Valencia. 2012

NIETZSCHE, F. De la Guerra y el pueblo guerrero en *Así habló Zaratustra*, 1932

PETERS, E. Elliott Erwitt on photography. En: *You Tube* (video) 2009-10-16. [Consulta: 2014-06-20].

Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=tt6Ecqsyk78>>

PILLING, J. *2D and beyond*. Suiza: Rotovision S.A, 2001

SALAZAR, J.P., TEDX Bogotá. En: *You Tube* (Video) Bogotá, 2012, [consulta: 2013-11-14].

Disponible en: <<http://youtu.be/B505n2VpSIE>>

SATRAPI, M. *Persépolis 1, 2, 3 & 4*. Barcelona: Norma Editorial, 2003, 2004.

SATRAPI, M.; PARONNAUD, V., *Persépolis* [DVD - VIDEO]. Barcelona: Savor Ediciones S.A, 2008

SIETY, E. *El plano en el origen del cine*. Barcelona: Paidós, 2004

SPAEMANN, R. *Ética: Cuestiones fundamentales*. Navarra: Ed. Universidad de Navarra S.A, 1998.

STEVENSON, L.; L. HABERMAN, D. *Diez teorías sobre la naturaleza humana*. Madrid: Cátedra, 2001.

STORR, A. *Human Agression*. London: Penguin Books, 1992.

TALBOT, M. *El universo holográfico*. Madrid: Palmyra, 2007.

TVCAJACANARIAS, Entrevista Steve McCurry. En: *You Tube* (video) 2012-07-16 [consulta: 2014-07-01]

Disponible en: <<http://youtu.be/huByDvfypDI>>

WEBSTER, C. *Técnicas de Animación*. Madrid: Anaya, 2006.

WELLS, P. *Fundamentos de la Animación*. Barcelona: Parramón, 2007.

WILLIAMS, R. *The animator's survival kit*. New York: Faber and Faber, 2009

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Google Maps: Charing Cross Road. 2012	7
2. Trafalgar Square durante mi visita a Londres. 2013	7
3. Jonas Cuénin. Elliott Erwitt en su estudio de Central Park.	8
4. Elliott Erwitt: Japan. Kyoto. 1977	9
5. Elliot Erwitt: USA. Fort Dix. New Jersey. 1951	9
6. Daniel Cuthbert: Steve McCurry	9
7. Steve Mc Curry: <i>Yemen</i> . 2012	10
8. Steve McCurry: <i>Mexico. Mexico City. Street Scene</i> . 1972	10
9. Emilio Aparicio: <i>Autorretrato</i> . 2011	10
10. Emilio Aparicio: Foto Exposición <i>Habitantes de la calle</i> . 2011	11
11. Emilio Aparicio junto a Andrea, mujer que vive en la calle. 2012	11
12. Joanna Quinn junto a uno de sus dibujos durante la Tampere Film Festival en Finlandia. 2008	11
13. Joanna Quinn. Bocetos de uno de sus personajes.	12
14. Joanna Quinn. Escena de su película <i>Britannia</i> . 1993	12
15. Marjane Satrapi durante una entrevista.	12
16. Marjane Satrapi. Imagen de uno de sus cómics	13
17. Marjane Satrapi. Frame de su película <i>Persépolis</i> .	13
18. Laura Pau. Bocetos realizados durante el proceso de investigación.	14
19. Laura Pau. Bocetos realizados durante el proceso de investigación.	15
20. Laura Pau. Ideas previas del guión a través del <i>Storyboard</i> o <i>Plot</i>	16
21. 22. 23. Laura Pau. Imágenes del layout de algunos de los planos	25
24. Amanda Forbis y Wendy Tilby: <i>Mr. Pants</i> . 2005	26
25. Konstantin Bronzil: <i>Lavatory. Lovestory</i> . 2007	26
26. David Coquard-Dassault: <i>L'ondée/Rains</i> . 2008	26
27. Laura Pau. <i>Streets of London. Line Up</i> . Color y siluetas	27
28. 29. 30. 31 Laura Pau. <i>Streets of London</i> . Pruebas de color	27
32. Laura Pau. <i>Streets of London</i> . Escenario para <i>travelling</i> vertical	28
33. Laura Pau. <i>Streets of London</i> . Escenario para <i>travelling</i> horizontal.	29
34. Laura Pau. <i>Streets of London</i> . Prueba de puesta en escena.	30
35. 36. 37. Laura Pau. Imágenes proceso de producción en <i>Toon Boom</i>	31
38. 39. 40. Laura Pau. Imágenes proceso de postproducción en <i>Premiere</i>	32

## 8. ANEXOS

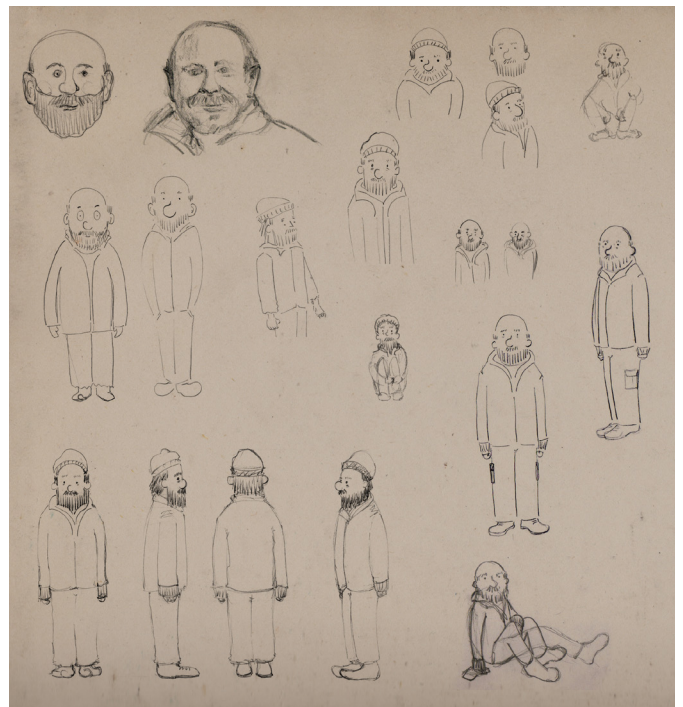
En este apartado incluyo un conjunto de imágenes que no han sido incluidas en el cuerpo de la memoria.



### 8.1 BOCETOS



### 8.2 ESTUDIO PERSONAJES



41. Bocetos y estudios previos  
42. 43. Estudio de los personajes



44. 45. Estudio de las acciones de los personajes