

TFG

PICTURE IN ANIMA. EXPERIMENTACION, ANIMACION Y CUERPO.

Presentado por Jessica Badía Gras
Tutor: M. Ángeles López Izquierdo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto tiene como objetivo principal la realización de un corto de carácter experimental, mezclando diferentes técnicas, tanto de animación como de vídeo.

La animación es trabajada con la técnica del stop motion mediante recortes que se integran con la animación de objetos en los planos de pixilación. Al margen de la animación con recortes, los personajes que interactúan en el vídeo tienen una característica particular, el uso del bodypainting, que es uno de los objetivos que se pretenden destacar en el vídeo.

En el cuerpo de la memoria se explica detalladamente todos los pasos a seguir para la realización del corto, desde la idea inicial que abre el camino a toda la fase de preproducción: story board, diseño de personajes, la búsqueda de los actores, vestuario, localizaciones donde llevar a cabo los planos etc., A la fase de producción donde surgen las primeras dificultades y finalmente la fase de posproducción que nos llevará a la imagen final del vídeo.

La temática del corto trata de la historia de una chica que se siente muerta en vida, es por ello que su bodypainting es medio esqueleto, medio humano. Lleva un agujero en su estomago que representa el vacío de su alma, y de este agujero surgen las imágenes de un circo, comienzan a aparecer los personajes realizando sus números circenses, representando así que han llenado su alma de color y fantasía.

PALABRAS CLAVE

Videoarte ,cuerpos pintados, animación con recortes, pixilación.

SUMMARY

This project aims at making an experimental video, mixing different techniques, both animation and video elements.

Animation with cut-outs by means of the technique of stop motion that it is also integrated with the animation of objects in pixilation scenes is used. Apart from the animation with cut-outs, the characters that interact in the video have a particular characteristic, the use of body painting, which is one of the features I want to highlight in the video.

Each of the actors wears a body painting in line with the character that he or she plays.

Hereinafter, in the body of the report I explain in detail all the steps to follow to make the video, from the initial idea that opens the way to all the pre-production, story board, characters design, finding actors, costumes, locations where carrying out the scenes etc., to the production phase where the first difficulties appear, and finally the post-production phase, which will take us to the final image of the video.

The theme of the video is the story of a girl who feels herself dead in life; therefore her body painting is half skeleton half human. She wears a hole in her stomach that represents the emptiness of her soul. From this hole images of a circus emerge and the characters of a circus performing their circus acts appear, which represents that they have filled her soul with color and fantasy.

KEY WORD

Video, bodypainting, cut out, pixilation.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a M. Ángeles por ayudarme a orientarme cuando andaba perdida, por su apoyo y sus ánimos.

Agradezco también a toda esa gente que ha participado de manera altruista a la realización de este proyecto, tanto actores como compañeros que me han ofrecido su ayuda cuando lo he necesitado sin dudarle un segundo.

Gracias a todos vosotros ha sido posible realizar este proyecto.

INDICE

1. Introducción	6
2. Objetivos y metodología	7-9
3. Picture in Anima	8
3.1 Referentes	9-11
3.2 Preproducción	11
3.2.1. La idea	11
3.2.2. Guion literario	12-13
3.2.3. Story board	13-14
3.2.4. Diseño de personajes	15-17
3.2.4.1. Diseño de personajes con bodypainting	15-17
3.2.4.2. Diseño de personajes con recortables	17
3.2.5. Guion técnico	18
3.2.6. Casting de actores	19
3.2.7. Escenografía	19
3.2.8. Localizaciones	20
3.2.9. Música	20
3.3 Producción	20-22
3.4 Posproducción	23-26
4. Conclusiones	26
5. Bibliografía	27-28
6. Índice de imágenes	29
7. Anexos	29-34

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto que se presenta es un vídeo de carácter experimental que mezcla diferentes técnicas de animación y vídeo.

El trabajo destaca especialmente el uso de bodypainting en el cuerpo de los actores dándole a cada uno las características que definen el personaje y le dan su propia identidad.

El tema que expone es el de rescatar las emociones de la infancia. Plantea la historia de una chica sumida en un estado psicológico muy bajo, en el que siente un gran vacío y en como a través del circo y mediante la asociación de sentimientos y emociones todo se llena de color.

El proceso de trabajo pasa por diferentes etapas hasta llegar a la fase final de acabado del vídeo.

Estas fases se dividen en preproducción, producción y posproducción.

En la preproducción es donde se desarrolla la idea, que consiste en la creación de un corto experimental de pixilación con bodypainting y animación de recorte y objetos basada en el circo.

En cuanto al concept art se le ha dado una estética vintage con un cierto toque que recuerda al estilo de Tim Burton. El diseño de personajes ha estado muy influenciado por el bodypainting que se ha llevado a cabo a cada uno, y los elementos que iban a aparecer en el vídeo, tanto objetos, como piezas de vestuario.

En la fase de producción se llevó a cabo la grabación de las imágenes, la mayoría de las escenas de pixilación fueron grabadas desde un ángulo cenital y con la cámara colocada sobre una grúa.

Una vez grabadas todas las escenas, se procedió a hacer una selección de imágenes, donde se editaron las imágenes y se le aplicaron diferentes efectos o animaciones correspondientes a la escena para terminar de darle forma al vídeo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

El principal objetivo fue el de integrar el bodypainting en un corto de tipo experimental. El arte del bodypainting permite darle vida y movimiento a la pintura e interactuar de manera destacada, pretende conseguir que el cuerpo desnudo tan solo cubierto de pintura actué a modo de lienzo humano y tenga una mayor narración.

Otro de los objetivos fue el de experimentar con diferentes técnicas, mezclando la pixilación con el vídeo, el stop motion y la animación con recortables.

En el proyecto se mezclan muchas técnicas y uno de los objetivos también es que toda esta mezcla de técnicas al fusionarse funcionen y tengan un resultado positivo.

Se pretendía conseguir algo totalmente diferente, crear algo que se caracterizara y se identificara con un estilo personal, que el público que conoce las obras anteriores al verlo lo identificara como un sello personal.

La metodología para llevar a cabo este proyecto fue definir la idea y el sentido del proyecto. Una vez madurada la idea y decididas exactamente las técnicas que iban a intervenir, se procedió realizar una investigación sobre los trabajos que se había realizado previamente, mediante la búsqueda de referentes sobre las diferentes técnicas que se manifiestan en el proyecto.

Una vez realizado el trabajo de investigación comencé a realizar la preproducción del video, desarrollando la idea, creando un guion literario para la realización del vídeo, desarrollando la idea, creando un guion literario para crear una historia, un story board con los planos para tener una idea más concreta a la hora de realizar la grabación junto con un guion técnico, todo este proceso de gran utilidad permite en los días de rodaje seguir un orden de escenas facilitando así el trabajo. En la fase de preproducción también se realizaron los diseños de los personajes, donde en este caso se determinó el bodypainting y el vestuario que iban a llevar los actores.

La escenografía juega un papel muy importante en este proyecto casi toda se aplicó de un modo digital en posproducción por la que en el momento de

rodaje sólo se tenía que tener en cuenta el fondo y los elementos de atrezzo que intervenían.

Se creó un plan de rodaje para saber que se iba a rodar cada día. Una vez las escenas estaban grabadas se procedió a la fase de posproducción donde se hizo una selección de imágenes y un nuevo guion técnico donde se incluyeron los efectos de cada escena.

3. PICTURE IN ANIMA

En este apartado se exponen todos los procesos que se han llevado a cabo para realizar este proyecto en su totalidad.

El título del vídeo es *Picture in Anima* en latín, que en español significa pintando el alma, fue elegido este título porque representa a la perfección el sentido del corto y lo que se representa con él. Desde la idea de la pintura corporal como algo externo, es decir que las personas están desnudas pero con una capa de pintura se convierten en otra cosa, en este caso adquieren el rol del personaje pero en la vida real se refiere a la máscara que nos ponemos nosotros mismos ante el mundo, desde la ropa que llevamos hasta cuando intentamos aparentar ser alguien que en realidad no somos.

De alguna manera la chica del corto también representa esto, ya que su estado emocional le convierte en alguien que en realidad no es, a veces dejamos que las circunstancias, o los estados de ánimo en determinados momentos de nuestra vida nos transformen y nos lleven a perder la esencia de nosotros mismos, pero en alguna parte dentro de nosotros sigue ahí.

Esto se representa en varias partes del vídeo ya que aparentemente en el entorno externo de la chica todo es gris y lúgubre, ella misma ha cambiado, se está transformando en un esqueleto, está muriendo una parte de ella, mira en su interior y ve un agujero, se siente vacía, pero entonces empieza a salir de dentro de ella, todo lo que tenía guardado, empieza a aflorar su esencia y del agujero surge un mundo lleno de color y fantasía. Otra parte del video donde se ve reflejado es la escena de la bailarina que toda ella es blanca y gris y su interior está lleno de colores que en su intento por salir la están agrietando.

3.1 REFERENTES

Se han usado algunos referentes en los que en los que la pintura corporal y el maquillaje ocupan un lugar esencial en el carácter del vídeo, un ejemplo de estos es el vídeo titulado *Painted de Elvis schmoulianoff*,¹ el vídeo consiste en una animación que se va transformando a través de la pintura corporal, utiliza también la técnica frame a frame y es un video lleno de colores y texturas.

Pete Levin² animador, escritor y director de los Ángeles también hizo un vídeo en el que usaba las técnicas de pixilación y bodypainting en 2011 para la canción *Miss the Mystery de Foo Fighters* en el que usa un recurso de bodypainting en el que el cuerpo se funde con el espacio que le rodea, una técnica muy utilizada por Trina Merry³ y Joane Gair⁴ una reconocidísima artista del arte corporal que salto a la fama por su participación en la revista *Vanity Fair*⁵ en la que aparecía en la portada Demi Moore desnuda que llevaba pintado sobre su cuerpo un traje, esto fue el trampolín de Joane ya que tras este trabajo empezó a aparecer en numerosas publicaciones e incluso ha escrito varios libros entre ellos un libro en español llamado *Arte en el cuerpo* publicado en 2007.

Otro de los grandes referentes en lo que al arte corporal se refiere es Guido Daniele⁶ originario de Milán lleva años dedicándose a la creación de obras sobre el cuerpo, tiene varias series que lo caracterizan en especial la serie *Hand painting* que pinta animales sobre las manos y actualmente está en un proyecto personal en el que reproduce cuadros famosos de diversos pintores sobre el cuerpo y el espacio creando así obras en 3 dimensiones. Además de sus proyectos personales Guido ha trabajado en numerosas campañas publicitarias con grandes marcas como Nissan, Kia, Coca Cola, Nintendo, entre otros y su trabajo en general es verdaderamente interesante.

-
1. SCHMOULIANOFF.E. *Painted*. En: Vimeo (video)2014-04-04
 2. LEVIN.P. *Miss the misery. Foo Fighters* En vimeo.2012-04-09
 3. MERRY.T. "New York" Series. En: <http://www.trinamerryartist.com/> (imágenes)2014-2015
 4. GAIR.J. *Arte en el cuerpo*. Universe publishing.2007
 5. GAIR.J. *Demi birthday suit*. En: revista Vanity Fair. 1992
 6. DANIELE.G. *Spot Nissan*. En Vimeo (video) 2015

Como artista emergente esta Kay Pike⁷, una artista y diseñadora apasionada por el comic, hace bodypainting sobre su propio cuerpo normalmente de superhéroes y villanos, tiene una técnica espectacular es por eso que en poco tiempo esta despuntando en redes sociales e internet.

De la técnica de animación con recortables, uno de los principales referentes fue Jamie Caliri⁸, sus vídeos, en especial los que hizo para la campaña de una aerolínea estadounidense llamada United Air Lines, son cortos de animación con recortables, que pretenden tocar la fibra sensible del espectador, utilizando como recurso los vínculos afectivos. Técnicamente la animación esta delicadamente cuidada y está muy bien ejecutada.

Gianluca Maruoti⁹ es otro de los grandes referentes, ilustrador independiente que trabaja especialmente con marionetas y stop motion, trabaja para cine, televisión y para editoriales, su vídeo de referencia es *Paper Plane* en el que con elementos sencillos consigue una animación completamente fluida.

Y por supuesto Michel Ocelot¹⁰ animador francés realizador de *Los Tres Inventores* de 1979 con el que recibió el premio BAFTA en Londres y es una obra increíble llena de sensibilidad, la cual tiene un trabajo delicado y minucioso y además aporta un gran mensaje a nivel narrativo.

En cuanto a los referentes de pixilación en primer lugar destaca *Luminaris* del director Juan Pablo Zaramella¹¹ originario de argentina. *Luminaris* ha sido un corto muy premiado, se desarrolla en Buenos Aires lugar de nacimiento del director, tiene una estética perfectamente cuidada con una ambientación años 40, una estética vintage y mundo armoniosamente surrealista donde se presenta una historia de rebelión contra el sistema y la opresión, finalizando con una romántica historia de amor. Definitivamente en el estilo de pixilacion que mas me he inspirado es en el video clip de Oren Lavie de la canción *Her Morning Elegance* ya que la mayor parte del proyecto tiene planos con la cámara colocada en cenital como en este vídeo que se desarrolla casi en su totalidad en ese ángulo de plano.

Los directores de este video son Yural y Merav Nathan¹² que son reconocidos internacionalmente especializados en la animación stop-motion y videos musicales.

7. PIKE.K. *Lady Deadpool* En:Instagram.kaypikefashion.2017

8. CALIRI.J. *Heart y Dragón*. En: Vimeo (video).2009

9. MARUOTTI.G. *Paper Plane*. En: Vimeo (video)2013

10. OCELOT.M. *Le Trois Inventeus*. En: You Tube (video)2013-02-06

11. ZARAMELLA.JP. *Luminaris*.En: Vimeo (video) 2011

12. NATHAN.Y y M. *Her Morning Elegance*. En You Tube (video)2009

Georges Melies¹³ es el gran referente ya que fue el pionero en utilizar efectos en el cine a través de la manipulación de los fotogramas, consiguió crear mundos fantásticos que en aquella época era impensable, fue un visionario de su tiempo, ilusionista y cineasta francés que consiguió darle un giro de tuerca a la historia del cine.

Una de las películas más cercanas a la estética del proyecto es *La invención de Hugo* que habla también de la vida de George Melies y fue dirigida por Martin Scorsese¹⁴.

Como referente el estilo de Tim Burton¹⁵ es muy particular y personal con cierto toque siniestro que es muy representativo en todas sus obras, cosa que se ha intentado reflejar en el proyecto

3.1. PREPRODUCCIÓN

En este apartado es donde se recogen todos los procesos que conlleva la fase de preproducción, a continuación se explican detalladamente cada uno de los procesos.

3.1.1. LA IDEA

La idea es crear un corto mezclando diferentes técnicas, la pixilación con el bodypainting, el video y la animación con recortes, todo ello desde una perspectiva diferente a la habitual, escenas que se visionan desde un punto de vista superior con casi ausencia de escenografía tan solo con algunos elementos de atrezzo, se destacan los colores vivos de los cuerpos y el movimiento de los mismos a través de imágenes. La estética a representar en el corto también era un factor muy importante para crear la ambientación adecuada para este tipo de corto.

El tema del corto, era el de representar a través de las imágenes como la ilusión y la motivación puede cambiar nuestro estado de ánimo a pesar de las circunstancias que sucedan a nuestro alrededor, que hay que buscar en nuestro interior y aferrarnos a las cosas que nos llevan a un estado psicológico positivo.

13. MELIES.G. *Viaje a la luna*. (película) Francia. 1902

14. SCORSESE.M. *Hugo*. (película)Estados Unidos. GK Films Inifinitum Nihil.2011

15. BURTON.T. *Big Fish*. (película) Estados Unidos. Jinks/Cohen Company The Zanuck Company.
Tim Burton Productions.2003

3.1.2. GUIÓN LITERARIO

El corto está basado en la historia de una chica que tiene carencias emocionales representadas por un agujero en su cuerpo, este hueco es llenado con la ilusión y fantasía de un mundo circense surrealista y enigmático en el que sus personajes, los artistas del circo nos muestran sus diferentes habilidades.

La escenografía se divide en dos ambientes al comienzo nos sitúa en un bosque tenebroso y gris, el objetivo de crear este tipo de fondo era el de representar un entorno hostil, que provoque al espectador sensación de incertidumbre y que pueda crear en la protagonista sensación de temor, la apariencia de la Chica es medio esqueleto, lo que representa su parte gris y su malestar respecto a su estado psicológico y la otra parte conserva su aspecto real para que se siga manteniendo su condición humana y el hecho de que en realidad está viva. La Chica esta desorientada y perdida en el bosque se mira a sí misma y se sorprende de su aspecto, mira a su estomago y descubre que tiene un hueco en medio de su cuerpo, de dentro del agujero surge el segundo ambiente que nos sitúa en un teatro con las cortinas cerradas, prelude a que se va a realizar algún espectáculo, en esta imagen la escena ya se ha llenado de color y cambia radicalmente la estética, cuando se abren las cortinas hay un fondo negro y súbitamente tras una explosión de humo aparece en escena el primer personaje del circo, el Hombre Reloj, que lleva sobre su pecho un reloj, otro en su costado a modo de reloj de bolsillo y un reloj de arena en su brazo, todo esto representa el tiempo y su función es el de dueño del tiempo además de ser el de domador y mago en este circo tan peculiar, este personaje saluda al público quitándose el sombrero, dando así comienzo al espectáculo, el Hombre Reloj señala con el brazo dando la entrada al siguiente número y en un instante comienza a aparecer de entre las sombras y entre una cortina de humo un personaje con apariencia de leopardo que se aproxima lentamente hacia nosotros, es la Fiera del circo cuya función es participar en el espectáculo saltando a través de un aro de fuego, en la siguiente escena se abren de nuevo las cortinas y se sitúa en medio del plano la imagen de una arlequín que está llena de colores que representan el carácter alegre y juguetón del personaje, entre todos los colores que lleva sobre su cuerpo tiene dibujadas puertas sobre su torso que intensifican el concepto de portales al interior de la persona que están muy presentes en todo el corto, este personaje tan dicharachero hace un espectáculo de malabares, mientras monta sobre un monociclo, entre toda esta peripecia los objetos con los que está haciendo malabares se van transformando en objetos cotidianos como una tetera o varias tazas, que enfatiza el aspecto surrealista que es una constante en el corto. A continuación aparece en escena una equilibrista que camina y realiza un salto sobre una cuerda suspendida en el

aire, seguidamente aparece la imagen de una dama en tonos dorados con un sombrero color oro y un elegante vestuario al estilo victoriano, con una gran falda de can can y una decoración en su cuerpo combinada con el vestuario. De repente un violín aparece misteriosamente sobre sus manos y comienza a tocarlo, mientras está tocando empiezan a solaparse imágenes dando lugar a la aparición de una bailarina blanca con grietas sobre su cuerpo, de estas grietas salen colores vivos y variados remarcando de nuevo el concepto de introspección que envuelve el corto. La Bailarina danza mientras la dama toca el violín, finalmente se cierra el vídeo con la aparición de nuevo del hombre reloj que comienza a realizar sus trucos de magia.

3.1.3. STORY BOARD

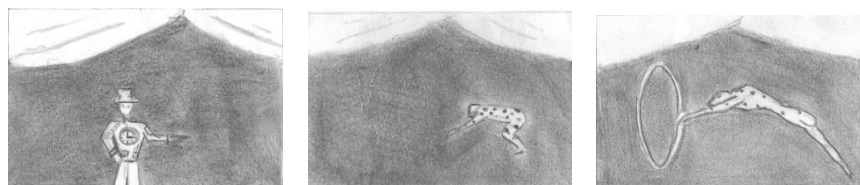
El story board sirve para tener una guía a la hora de grabar, para organizar las ideas, y los planos juntos con el guion técnico.



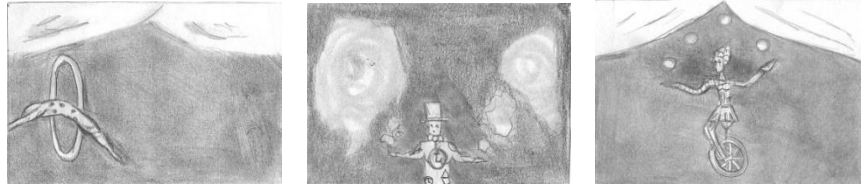
Aparece una chica en escena y se mira asombrada y ve que su brazo es como el de un esqueleto, seguidamente se mira el estomago y descubre un agujero en el interior de su cuerpo.



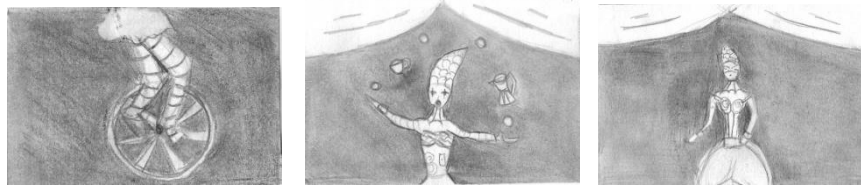
De este agujero comienza a surgir imágenes del circo, aparece una explosion de humo y de esta aparece un personaje con un sombrero, que parece ser presenta el espectáculo.



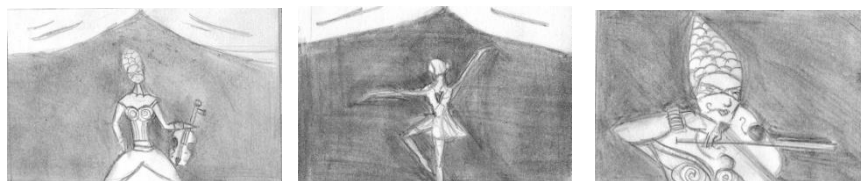
Este personaje da lugar a la entrada en escena de la fiera que se dispone a saltar por un aro.



Salta por el aro saliendo de escena y aparece de nuevo el hombre del sombrero creando bolas de fuego que da lugar a la siguiente escena en la que una malabarista subida a un monociclo realiza su número.

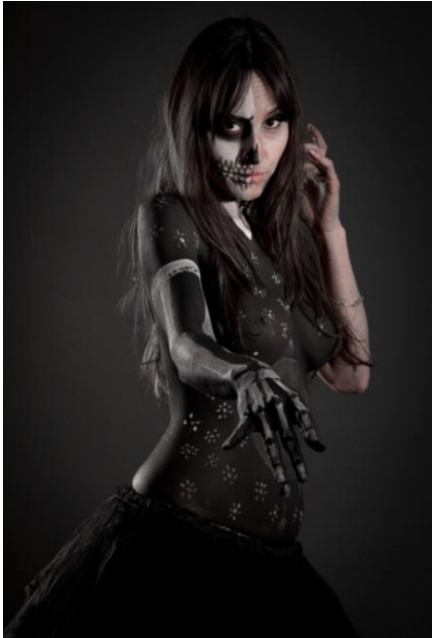


Se observa un primer plano de las piernas sosteniéndose sobre el monociclo y tras este plano un plano medio de la malabarista en el que los objetos empiezan a transformarse en tazas y teteras. La siguiente escena aparece una mujer con estilo victoriano.



De pronto a la mujer de aspecto victoriano se le aparece un violín en la mano y comienza a tocar dando lugar a la entrada de una bailarina que comienza a bailar mientras la violinista toca su instrumento.



Bodypainting Chica¹

La bailarina continua danzando y mece un paraguas blanco sobre ella y nos lleva a la escena final donde de nuevo el mago comienza a realizar sus trucos de magia.

3.1.4 DISEÑO DE PERSONAJES

3.1.4.1. Diseño de personajes con bodypainting

Diseño de Chica

Es una chica que esta perdida en un bosque lugubre, cuando se mira y descubre que esta medio muerta, que es un sinónimo de su situación emocional mira hacia abajo y encuentra un agujero en su estómago.

Diseño de bodypainting del personaje

Se realiza todo en tonos del negro al blanco, toda la escena es gris para representar la situación psicológica de la Chica, y ella lleva medio cuerpo de esqueleto y medio cuerpo de humana que representa que esta medio muerta emocionalmente, también lleva un agujero en el estomago para representar el vacío de su alma y enfatizar el hecho de que es un portal a otro mundo, un mundo interior de ella que en realidad esta lleno de color, hay varios fragmentos del vídeo donde se hace hincapie en estos conceptos como las puertas que lleva la Malabarista sobre su cuerpo y las grietas de la Bailarina.

Vestuario : tutu negro

Diseño Hombre Reloj

El Hombre Reloj vive en un circo encantado, es el dueño del tiempo, es por ello que porta varios relojes sobre su cuerpo especialmente un gran reloj sobre su pecho, sus funciones, son la de crear el ilusionismo con sus diferentes trucos de magia y la de domador de una de las fieras del circo.

Diseño del bodypainting

La realización del diseño del bodypainting se inspira en las chaquetas de los presentadores de circo, ya que tiene cierta estética que se asemeja, con la chistera y el color rojo de la chaqueta. Esta base se combina con los relojes de su cuerpo tanto analógicos, como el reloj de su pecho y su costado, como el reloj de arena de su brazo. De su bolsillo sale un pañuelo símbolo de sus trucos de magia.

Bodypainting Hombre Reloj²Bodypainting Fiera³

Vestuario:

Chistera: inicialmente era una chistera negra pero luego debido a que el fondo también era negro se optó por una chistera color dorado para que destacase mucho más del fondo.

Guantes blancos

Pantalones: inicialmente se pensó en utilizar pantalones de leggins dorados pero al final se optó por unos pantalones de vaquero marrones que le daban más presencia al personaje.

Diseño Fiera

La necesidad un personaje con una parte más salvaje hizo que uno de los personajes fuera una Fiera.

Diseño bodypainting

El diseño básicamente era crear un bodypainting que quedara lo más realista posible, una imagen lo más cercana a un leopardo, y que lograra mostrar esa parte salvaje.

Ausencia de vestuario.

Diseño Malabarista

Es una payasa que vive en el circo y le gusta transformar los objetos con los que hace malabares.

Diseño del bodypainting

El personaje que encarna es el de un payaso, aunque tiene una característica diferente, y en vez de realizar el típico payaso, se optó por darle un estilo más de arlequin, aun así no dejaba de ser un personaje alegre por lo que se decidió mezclar esa dualidad en el personaje, y al mismo tiempo llenarle de color es por ello que los brazos tiene una amplia gama cromática y la parte superior llena de colores cálidos. En la zona del torso tiene pintadas puertas en amarillo con toques de dorado porque en general en el corto se enfatizar la idea de los portales a otros mundos.

Vestuario:

Tutu amarillo y azul.

Guantes blancos.

Medias blancas y medias a rayas verdes.



Bodypainting Malabarista ⁴



Bodypainting Dama Dorada ⁵

Bodypainting Bailarina ⁶

Diseño Dama Dorada

Es la violinista del circo, una dama con estilo victoriano y muy elegante.

Diseño de bodypainting

A nivel facial pretendía llevar un antifaz al principio negro pero al final se le puso uno dorado para que destacara más, la pintura del cuerpo tiene formas redondeadas y es como una continuación del vestido en tonos cálidos.

Vestuario:

Falda de cancan a juego con el atrezo de la cabeza cortesía de Francisco Pardo (Air Show)

Guantes blancos y gorguera- estilo isabelino en el cuello.

Diseño Bailarina

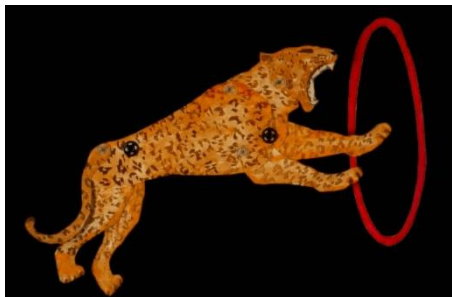
Es la bailarina del circo y danza mientras toca la violinista.

Diseño de bodypainting

El diseño de la bailarina en cierto modo era una vinculación a la chica del inicio ya que casi todo su cuerpo está en color blanco y negro salvo grietas rellenas de color lo que representan que aunque su exterior es pálido y grisáceo por dentro está llena de vida y de color.

Vestuario:

Guantes blancos y tutu negro

Captura del video Picture in anima Escena Fiera ⁷

3.1.4.2 Diseño de personajes con recortables

Diseño de fiera con recortables

El diseño de la fiera se hizo tomando referentes de leopardos y luego se dividió en partes según sus extremidades, cuerpo, piernas, cabeza y cola para que fuesen articuladas y que tuviese cierto grado de movilidad a la hora de realizar el salto.

Se hizo sobre papel de acuarela y se coloreó con acuarelas para unir las partes se utilizaron clecs de costura.

Diseño de equilibrista con recortables.

Captura del video Picture in anima Escena Equilibrista ⁸

El personaje de la equilibrista también se hizo con recortable pero en este caso necesitaba que se articulara más que el tigre.

Se hizo también en papel de acuarela, fue coloreado con acuarelas y se aplicaron los clecs en las articulaciones de muñecas, tobillos, rodilla, pierna, cintura y cabeza de esta manera la marioneta tenía más libertad de movimiento y se conseguía un movimiento mucho más fluido.

3.1.5 GUIÓN TÉCNICO

Nº	Escala	Angulación	Mov.camara	Descripción	Audio
01	P.M	Frontal	Fijo	Un tío vivo que gira	Downlouders
02	P.M	Frontal	Fijo	Una chica esta desorientada, se mira la mano, y descubre que esta medio muerta, se sorprende se mira el estomago y descubre que tiene un agujero en el estomago y se asusta.	Downlouders
03	P.P	Frontal	Fijo	Imagen del agujero de la chica y la chica tapándose con las manos	Downlouders
04	P.M	Frontal	Zoom	Realizado frame a frame el hombre reloj aparece, saluda al publico quitándose el sombrero y colocándose de nuevo y señalando hacia un lado.	Akariscs records
05	P.E	Frontal	Fijo	Realizado frame a frame el leopardo camina hacia la cámara	Akariscs records
06	P.P	Frontal	Fijo	Realizado frame a frame el leopardo ruge	Akariscs records
07	P.E	Frontal	Fijo	Frame a frame el tigre de salta a través del aro	Akariscs records y rugido
08	P.E	Cenital	Fijo	Frame a frame el hombre reloj realiza trucos de magia	Akariscs records
09	P.E	Cenital	Fijo	Frame a frame la malabarista monta en monociclo y hace malabares	Akariscs records
10	P.P	Cenital	Fijo	Frame a frame las piernas de la malabarista sobre el monociclo	Akariscs records
11	P.M	Cenital	Fijo	frame a frame la malabarista haciendo malabares mientras los objetos se van transformando	Akariscs records
12	P.E	Cenital	Fijo	frame a frame la equilibrista camina por la cuerda salta y sale de escena	Akariscs records
13	P.M	Cenital	Fijo	Frame a frame a la dama dorada le aparece un violín en las manos y se pone a tocar	Akariscs records

14	P.E	Cenital	Fijo	Frame a frame bailarina bailando	Akariscs records
15	P.P	Cenital	Fijo	Frame a frame la dama dorada tocando el violín	Akariscs records
16	P.M.C	Cenital	Fijo	Frame a frame la bailarina danza con el paraguas	Akariscs records
17	P.M	Frontal	Fijo	Frame a frame el hombre reloj hace trucos de magia	Akariscs records

P.P: Primer plano P.M: Plano medio P.M.C: Plano medio corto P.E: Plano entero

En la tabla de distribuyen los planos, en número de plano, escala, angulación de la cámara, movimiento de cámara, descripción de la escena y audio.

3.1.6 CASTING DE ACTORES

Resultó bastante fácil conseguir a los actores y modelos que iban a participar tanto en las sesiones de fotos para definir el diseño final del bodypainting como los actores que participarían en el vídeo, por la vinculación con el mundo del espectáculo.

No fue necesario hacer un casting porque desde el principio estaba muy claro que actores iban a ser invitados a participar.

Actores:

Víctor Milla - Hombre Reloj

Carlo Blanco - Fiera

Cristina Esteban- Malabarista y Dama Dorada

Alba Bayarri – Bailarina

3.1.7. ESCENOGRAFÍA

La primera parte del vídeo tiene ausencia de escenografía real está hecho todo con posproducción. En la segunda parte del video la escenografía real era un fondo negro en el que interactuaban elementos de attrezzo. Los elementos de atrezzo empiezan a hacerse visibles en la escena de la Malabarista con las mazas con las que la actriz hace malabares que luego se van transformando en pelotas de colores y finalmente en tazas y una tetera, además del monociclo sobre el que ella va subida.

En la escena de la Dama Dorada el elemento de atrezzo es un violín antiguo de un antepasado que despierta fascinación.

En la escena de la bailarina el paraguas blanco, el resto de elementos que aparecen en escena tanto de escenografía como de atrezzo están hechos posteriormente de un modo digital que se explicará más adelante en la parte de posproducción.

3.1.8. LOCALIZACIONES

Las localizaciones para grabar fueron los platós de la Universidad Politécnica de Valencia .La cabecera del corto se grabó en el tío vivo del centro comercial Heron City. La primera parte en el plató del aula B-4-9 y la segunda parte en el plató 1 del estudio de fotografía.

3.1.9. MÚSICA

En cuanto a la música el referente principal era la canción *Sous le ciel de Paris* de Jean Dréjac¹⁶ cantada originariamente por Jean Bretonnière en la película *Bajo el cielo de Paris* de Julien Duvivier de 1951.

Música definitiva:

Side The Void de Downlouders

Accordión for Amelie de Akariscs Records

3.2. PRODUCCIÓN

Una vez realizada la preproducción se comenzó con la producción, se realizo un plan de grabación de lo que se iba a grabar cada día, para tener organizado el equipo que debía de estar cada día, el vestuario que debía de llevar cada uno de los actores y todos los detalles previstos para que no hubiera ningún problema a la hora de grabar.

El primer día se grabaron las escenas del Hombre Reloj y de la Fiera, lo primero fue realizar todo el bodypainting de ambos, el bodypainting del Hombre Reloj era sólo del torso y resultaba más sencillo pero el bodypainting de la fiera que llevaba todo el cuerpo pintado de la cabeza a los pies, lo que suponía muchísimo tiempo y se recurrió a la ayuda de dos personas más para que ayudaran a hacer manchas, Estela Badía y Sara Miko, para que diera tiempo a poder terminar las escenas ese día ya que si no supondría tener que repetir el bodypainting de nuevo.

13. DRÉJAC.J. *Sous le ciel de Paris*.En You Tube(video)1951.

Una vez los actores estaban maquillados comenzamos a realizar las fotos para la pixilación. Inicialmente todas las escenas se iban a grabar con los actores tumbados sobre el suelo con el fondo negro, la cámara en ángulo cenital sobre ellos que se sostenía sobre una grúa.

El plano del Hombre Reloj se realizó sin ninguna dificultad ya que sólo llevaba pintada la parte anterior del torso y no apoyaba los brazos sobre el suelo pero a la hora de realizar la escena de la Fiera como tenía que apoyar gran parte de la superficie de su cuerpo en el suelo la pintura se borraba y el fondo se manchaba por lo que se vio la necesidad de grabar las escenas con la cámara en ángulo frontal, pero esa experiencia sirvió de aprendizaje en los días de grabación sucesivos.

El segundo día de grabación era el turno de la Malabarista. Se preparó el fondo y el atrezzo necesarios para grabar esta escena de acuerdo a lo que estaba previsto en el plan de rodaje.

El tercer día siguiendo el plan de grabación se realizaron los frames de la escena de la Dama Dorada y de la Bailarina, esta vez y gracias a la experiencia del primer día de grabación primero se citaría en plató a Cristina la actriz que interpretaba a la Dama Dorada para realizarle el bodypainting a ella y realizar sus tomas para que siguiente actriz no tuviera que estar esperando, cuando ya se estaban terminando de realizar las tomas para la escena de la Dama Dorada llegó Alba, la interprete de la Bailarina, las tomas de la bailarina requerían mayor dificultad ya que no podía apoyar partes de su cuerpo en el fondo, pero como Alba Bayarri es una bailarina experimentada consiguió que los planos quedaran perfectos y que no se notara el esfuerzo que estaba realizando para mantener la posición.

Cuarto día de grabación y esta vez las escenas se grabarían directamente en vídeo para la primera parte, el bodypainting de la actriz que interpretaba a la Chica de la primera escena era en blanco y negro lo que también era perfecto para la grabación que se iba a realizar, ya que la grabación se hizo con un fondo croma verde, uno de los resultados que se quería conseguir en esta grabación era que en el estomago de la Chica hubiera un agujero que se pudiese ver a través de él, por lo que se utilizó una cartulina verde para poder hacerle croma del agujero. La grabación del Hombre Reloj del primer día no cumplía con los objetivos y además como todas las escenas de pixilación estaban grabadas en ángulo cenital menos la de la Fiera, ya que por problemas técnicos había sido imposible grabar en este ángulo, se decidió repetir la escena del Hombre Reloj en un ángulo frontal para darle más coherencia al vídeo. Aprovechando que se iba a repetir la escena se decidió que sería mucho más sencillo a la hora de poner la imagen de las cortinas detrás del personaje que estuviera grabado en croma en lugar de tener que hacer una

rotoscopia. Por lo que se grabó de nuevo la escena del Hombre Reloj frame a frame pero con un fondo de croma que posteriormente se podría eliminar en posproducción.

La escena de la Fiera saltando por el aro, era una escena bastante importante para el personaje así que como no se pudo grabar con un personaje real se opto por recrear la escena con animación con recortables que además le daban un toque perfecto para la estética del corto.

A partir de esto se tomo la decisión de realizar dos animaciones con recortes de la de la Fiera saltando por el aro y una Equilibrista caminando por la cuerda.

Estas escenas se grabaron en la clase de animación B-3-12 en las mesas de grabación, sobre una cartulina verde para después poder realizarle el croma y poder aplicarle efectos. La experimentación con diferentes técnicas mejoro el proyecto.

La iluminación que se utilizo en las escenas de pixilación fue siempre la misma, evitando cualquier cambio de iluminación para no estropear las escenas y poder realizar cambios de iluminación en posproducción posteriormente, la iluminación fue una luz de relleno difusa.

Las escenas donde se cambio la iluminación fueron la escena de la fiera ya que al hacerlo en frontal se podía jugar con sombras más duras que además le daban más dramatismo a la escena y enfatizaban el carácter salvaje del personaje y de la escena en general.

En la escena del Hombre Reloj se utilizaron varios puntos de iluminación y se jugó con filtros de color sobre los focos para que le diera mas juego , se colocó un luz roja que le iluminaba un lado y una azul para el otro lado.

En la escena de la Chica ya que toda la escena se desarrolla en tonos grises se puso una luz suave azul por un lado para realzarle el perfil.

La cabecera fue la última escena que se grabo en el centro comercial Heron City y se grabo el carrusel que se encuentra en la plaza principal.

Las cámaras utilizadas fueron una canon 1100D, una canon 700 y una Panasonic lumix g7 en la grabación de las imágenes colaboraron dos amigos y compañeros José Miguel Chemel y Sara Cutillas ya que la grabación de las imágenes con el bodypainting requería de dos personas por día de grabación.

3.3. POSPRODUCCIÓN

GUION TÉCNICO POSPRODUCCIÓN

Nº	Escala	Angulación	Mov.camara	Descripción de la edición	Tiempo
01	P.M	Frontal	Fijo	Capa solido negra. Titulo. Capa humo.	00:00:00 A 00:00:10
02	P.M	Frontal	Fijo	Capa croma de la chica. Capa fondo imagen fija. Capa video animado aurora boreal. Capa humo.	00:00:10 A 00:00:39
03	P.P	Frontal	Fijo	Capa croma de agujero. Capa video carpa.	00:00:39 A 00:00:49
04	P.M	Frontal	Zoom	Capa video croma cortinas del circo. Capa efecto humo aparición. Capa video croma hombre reloj.	00:00:49 A 00:01:04
05	P.E	Frontal	Fijo	Capa efecto humo.	00:01:05 A 00:01:09
06	P.P	Frontal	Fijo	Capa efecto fuego en el aro. Capa video croma leopardo.	00:01:12 A 00:01:014
07	P.E	Frontal	Fijo	Capa video croma hombre reloj. Capa efecto bolas de fuego.	00:01:14 A 00:01:17
08	P.E	Cenital	Zoom	Capa video cortinas del circo	00:01:17 A 00:01:19
09	P.E	Cenital	Fijo	Capa video croma equilibrista.	00:01:33 A 00:01:36
10	P.P	Cenital	Fijo	Edición color.	
11	P.M	Cenital	Fijo	Edición de color.	
12	P.E	Cenital	Fijo	Capa efecto partículas.	00:01:36 A 00:01:56
13	P.M	Cenital	Fijo	Capa video primer plano transparencia bailarina.	00:01:37 A 00:01:46
14	P.E	Cenital	Fijo	Capa video primer plano transparencia bailarina	00:01:37 A 00:01:46
15	P.P	Cenital	Fijo	Capa efecto partículas.	00:01:56
16	P.M.C	Cenital	Fijo	Capa video plano entero transparencia bailarina. Capa efecto destello. Capa partículas. Capa video croma pájaros volando.	00:01:57 A 00:02:08

17	P.M	Frontal	Fijo	Capa video croma hombre reloj. Capa animación after efects carta y bola de luz.	00:02:08 A 00:02:28
----	-----	---------	------	--	---------------------------

P.P: Primer plano P.M: Plano medio P.M.C: Plano medio corto P.E: Plano entero

En primer lugar se hizo una selección de las escenas, que iban a estar en el corto definitivo, e hice un montaje previo provisional para saber más o menos cual iba a ser el resultado final y de ahí evaluar que capas o efectos se pretendían aplicar.

Se realizó en primer lugar una lista de imágenes, capas y efectos para cada parte del vídeo. Se hizo un trabajo de búsqueda de imágenes para utilizar como fondos, y efectos para tener claro el material con el que se iba a trabajar, evidentemente libre de derechos, lo que es muy importante a la hora de querer utilizar el corto de una manera más profesional y no sólo para un uso personal.

El primer montaje previo se realizó con el programa de Adobe Premier Pro, un software de edición de vídeo. Y el resto de la edición se realizó con Adobe After Effects, un programa destinado a realizar composiciones con gráficos en movimiento, efectos especiales, súper posición de capas, la interfaz es muy parecido a photoshop e illustrator y también se complementa con cinema 4D para integrar elementos 3D.

Cabecera: se utilizaron las imágenes de vídeo que se grabaron en el carrusel del centro comercial Heron City, donde se le aplico una capa de solido negra y se creó un fundido de oscuridad jugando con la opacidad de la capa, posteriormente se creó una capa de texto para introducir el título para el cual se escogió la tipografía de Papyrus y se le aplicó un efecto de texto para que las letras fuera apareciendo progresivamente y con un efecto concreto.

Para pasar de una escena a otra y crear continuidad se utilizó una capa con un vídeo de humo. Esta transición de humo lleva directamente a la escena de la chica perdida en el bosque, en esta escena se fusionan varias capas, en primer lugar la capa de la Chica a la que se le realizó un croma, a la imagen del bosque que se había seleccionado previamente se le bajo un poco la opacidad y se le aplicó una imagen por detrás de un vídeo de una aurora boreal para crear así los cambios de iluminación y que no pareciera tan estática la imagen fija del bosque, toda esta escena se desarrolla en tonos grises y con bastante oscuridad ya que se pretendía crear un contraste con las escenas sucesivas que están llenas de color y luz para enfatizar el cambio de estado psicológico. En la capa a la Chica se le ve un agujero en el estomago también realizado en croma, en el que cuando se realiza el cambio de plano y se muestra un primer

plano del agujero aparece la capa de vídeo de la siguiente escena dentro de este.

En la siguiente escena se utilizó un vídeo de unas cortinas, y un efecto de explosión de humo en croma para crear la aparición del Hombre Reloj que también tenía un croma en su capa, se realizó un zoom directamente desde After Effects aumentando la escala de la imagen.

En la escena de la Fiera también se aplicó un efecto de humo, en la parte de la animación con recortes, la capa de la Fiera esta en croma con una capa de sólido negro detrás y superpuesta una capa con un efecto de fuego en croma en la parte del aro. Aparece de nuevo en croma con sólido negro el Hombre Reloj con dos capas de bolas de fuego modificadas para conseguir el color verde.

En la escena de la Malabarista se creó una máscara del vídeo del personaje y se aplicó una rotoscopia ya que no estaba grabada con un fondo con el que se pudiera realizar un croma y se debía poner sobre la capa de las cortinas y sin la máscara no se podría ver la capa posterior.

En la escena de la Dama Dorada se solapan dos capas de vídeo, modificando la posición, escala y opacidad de los diferentes vídeos para conseguir el resultado deseado, sobre estas capas se le aplica una capa de partículas con la opacidad muy baja para que el efecto resultante sea muy suave. En las siguientes escenas se aplica la misma técnica hasta llegar a la escena de la Bailarina con el paraguas la cual lleva un efecto de pájaros en croma con un filtro azul, y finalmente en la última escena reaparece el Hombre Reloj que sobre un fondo de capa de un sólido negro, se le aplican objetos como la carta que gira y se desplaza de un lado a otro y la bola de luz que va coordinada con los movimientos del Hombre Reloj, todos estos movimientos de los objetos fueron realizados con animación mediante After Effects modificando, posición, rotación y escala. En esta misma escena comienza una capa que servirá de transición a los créditos finales, es un efecto de destellos que le dan un toque más mágico a la escena.

En los créditos finales se decidió poner un video del making of del bodypainting de uno de los personajes en time lapse, para que se pudiera ver el proceso de trabajo mientras los créditos avanzaban.

En cuanto al sonido, sólo se incluyó un efecto de sonido en el momento del rugido de la Fiera, el resto se decidió que fuera toda música haciendo una distinción de estilo de la primera parte a la segunda. El objetivo tanto en música, como en estética, color y técnica era distinguir de manera clara la primera parte del vídeo y la segunda. Por lo que se seleccionó para la primera parte una música que le aportara cierto grado de misterio. La música de la

segunda parte costó muchísimo de encontrar, ya que tenía que estar libre de derechos y se buscaba algo muy concreto, con un estilo francés, tipo sonido de acordeón o de organillo. Al final apareció la música perfecta para lo que se pretendía representar.

Una vez todas las escenas estaban montadas con música y sonido se exportaron con el programa de Adobe Media Encore en los diferentes formatos para cada una de las superficies donde se iba a proyectar.

4. CONCLUSIONES

El presente TFG presentó un reto ya que anteriormente no se había realizado ningún proyecto audiovisual de forma individual.

A pesar de todo el trabajo que ha supuesto emprender el proyecto de forma individual ha sido una gran oportunidad para poder experimentar desde el primer momento todo el proceso. Las ideas que en un principio solo estaban en la mente se iban materializando poco a poco y cobraban vida a medida que iba avanzando el proceso de trabajo.

Ha sido una influencia en la vida cotidiana a la hora de la observación, gracias a este proyecto, se ha desarrollado una visión mucho más objetiva y crítica de los proyectos audiovisuales que se realizan.

Esto ha supuesto una nueva forma de mirar, con un planteamiento diferente las nuevas ideas y proyectos que surgen, sirviendo de motivación para tener nuevas metas y crear nuevos proyectos, en la línea de este trabajo.

Es de agradecer la entrega que han mostrado los participantes en el corto, desde el primer momento los actores se pusieron a disposición del proyecto a pesar de la ausencia de remuneración económica. Al igual que Francisco Pardo de la compañía Air Show, que prestaron el vestuario del personaje de la Dama Dorada, AntZoni Rubio de Zen Zircus y Mónica Vázquez que prestaron el material circense para la escena de la Malabarista todos ellos altruistamente y sin límite de tiempo.

Ha resultado muy enriquecedor el uso de diferentes técnicas que le dan un aspecto diferente y original al proyecto y que de alguna manera representan en cuanto al estilo y la temática, la línea de trabajo y ese era uno de los principales objetivos.

Otro de los objetivos conseguidos fue el hecho de realizar un corto integrando el bodypainting.

El resultado del proyecto ha sido muy satisfactorio ya que se han conseguido los propósitos que se buscaban tanto en la estética que se pretendía conseguir como en lo que se presente transmitir con el corto.

5. BIBLIOGRAFIA

BURTON.T. *Big Fish*. [DVD-Vídeo] Estados Unidos. Jinks/Cohen Company The Zanuck Company. Tim Burton Productions. 2003.

CALIRI.J. *Dragón*. En: Vimeo (video) 20 -10-2009 [consulta: 05-10-2015]
Disponible en: < <https://vimeo.com/7158709>>

CALIRI.J. *Heart*. . En: Vimeo (video) 2009 [consulta: 10-12-2015]
Disponible en: < <https://vimeo.com/7123538>>

CALIRI.J. *The Shins: The Rifle's Spiral*. En Vimeo (video) 2012. [consulta: 12-12-2015]
Disponible en: < <https://vimeo.com/41266095>>

CALIRI.J. *Lemony Snicket, s end Titles*. En Vimeo (video) 2010. . [consulta: 12-12-2015]
Disponible en: < <https://vimeo.com/10005002>>

CHMOULIANOFF.E. *Painted*. En: Vimeo (video) 2014-04-04. [consulta: 20-11-2015] < <http://www.elvisschmoulianoff.com/>>
Disponible en: < <https://vimeo.com/90961027>>

DANIELE.G. *Spot Nissan*. En Vimeo (video) 2015. [consulta: 15-05-2016]
Disponible en: < <http://www.guidodaniele.com/>>
< https://drive.google.com/file/d/0B17drkEOs_QdY2NSSzA4eUJOa0U/view>

GAIR.J. *Demi birthday suit*. En sitio web. < <http://joannegair.com/>>
1992. [consulta: 23-11-2015]
Disponible en: < <http://joannegair.com/body4.1.htm>>

JANSSEN & PINSTER. *Di-rect - still life*. En You Tube (video) 2012. . [consulta: 09-01-2017]
Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=4beFopPC1NU>>

LEVIN.P. *Miss the misery. Foo Fighters* En vimeo. 2012-04-09. [consulta: 03-03-2016]
Disponible en: < <https://vimeo.com/39997146>>

MARWEDEL.G. *The wing Project*. En You Tube (video) 2014. .[consulta: 03-11-2015]

Disponible en:< <https://www.youtube.com/watch?v=dIcb7yKWDgQ>>

MARUOTTI.G. *Paper Plane*. En: Vimeo (video) 2013. .[consulta: 26-05-2016]

Disponible en:< <https://vimeo.com/75196023>>

MEADE.A. *Painted Installations* En:<<http://www.alexameade.com/>>.[consulta: 05-10-2015]

Disponible en :< <https://www.youtube.com/watch?v=UMn2q35HBeQ>>

MERRY.T. "New York" Series. En: <http://www.trinamerryartist.com/> (imágenes) 2014-2015.[consulta: 18-11-2015]

Disponible en:< <http://www.trinamerryartist.com/portfolio-item/new-york-series-2/>>

MELIES.G. *Viaje a la luna*. (Película) Francia. 1902

NATHAN.Y y M. *Her Morning Elegance*. En You Tube (video) 2009.[consulta: 28-11-2015].

Disponible en:< https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY>

OCELOT.M .*Le Trois Inventeurs*. En: You Tube (video) 2013-02-06.[consulta: 07-05-2016]

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w>

PIKE.K. *Lady Deadpool* En: Instagram.kaypikefashion.2017

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

SCORSESE.M. *Hugo*. .[DVD-Vídeo]Estados Unidos. GK Films Infinitum Nihil.2011

STOTTER.J. *The wolf* En You Tube (video).2016. .[Consulta: 16-05-2016]

Disponible en:< <https://www.youtube.com/watch?v=S71Jmw8FXm8>>

TRACY.C. *Campaña de Durex*. .[consulta: 23-05-2015]

Disponible en:< <http://craigtracy.com/?project=gallery-all>>

ZARAMELLA.JP. *Luminaris*. En: Vimeo (video) 2011. .[consulta: 25-11-2015]

Disponible en: <<https://vimeo.com/24051768>>

6. INDICE DE IMÁGENES

1. Bodypainting Chica. Modelo: Patricia Canos. *Picture in anima*. 2016. Pag 15.
2. Bodypainting Hombre Reloj. Modelo. Diego Martínez . *Picture in anima*. 2016. Pag15.
3. Bodypainting Fiera .Modelo. Diego Martínez. *Picture in anima*. 2016. Pag 15.
4. Bodypainting Malabarista. Modelo. Clara ramada. *Picture in anima*. 2016. Pag16.
5. Bodypainting Dama Dorada. Modelo. Eva Martínez. *Picture in anima*. 2016. Pag 16.
6. Bodypainting Bailarina. Modelo. Cristina Esteban. *Picture in anima*. 2016. Pag17.
7. Captura de video. Escena Fiera *Picture in anima* .2016. Pag17.
8. Captura de video. Escena Equilibrista. *Picture in anima* .2016. Pag17.

7. ANEXOS

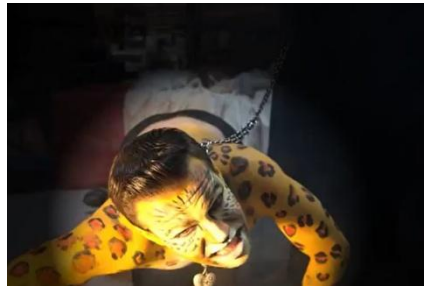
En este apartado se exponen trabajos anteriores de pixilación, animación con recortables y stop motion para poder mostrar trabajos previos.

Sígueme fue el primer proyecto de pixilación y stop motion, se realizó en 2014, fue un proyecto grupal.

En este proyecto también apareció un personaje de bodypainting que se ha decidido volver a utilizar en este proyecto pero de manera mejorada. Se desarrolla también en un ambiente circense .

Imágenes de *Sígueme*

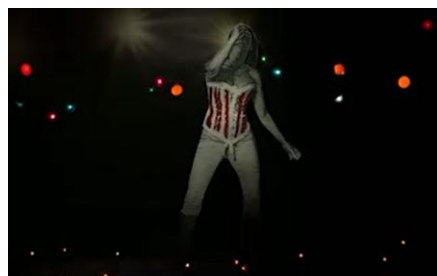




Disponible en: < <https://vimeo.com/170818147> >

¿Que comen los dinosaurios? fue el primer corto realizado de animación con recortables fue realizado en 2015 con un grupo de trabajo de 4 personas. Es una disparatada historia con un final muy cómico.

Imágenes de *¿Que comen los dinosaurios?*



Disponible en: < <https://vimeo.com/170818323> >

El segundo corto de animación con recortables se ha realizado este año 2016 junto con otras compañeras y simultáneamente con *Picture in Anima*. El corto se llama *El viejo y la muerte* es una animación que simula las sombras chinescas, fue realizado con mesa de luz y utilizando las transparencias. La historia se basa en un poema de Samaniego de cómo un viejo cansado de cargar leña llama a la muerte, pero cambia de opinión cuando esta llega.

Imágenes de *El viejo y la muerte*



Disponible en: < <https://vimeo.com/170820415> >

La experiencia de realizar estos dos cortos ha servido de mucho a la hora de hacer las escenas con recortables del presente proyecto.

Recuerda fue un corto realizado junto a otros compañeros en 2015, el corto está realizado con la técnica de animación stop motion. La historia trata de los recuerdos de un anciano y la melancolía de este.

Imágenes *Recuerda*



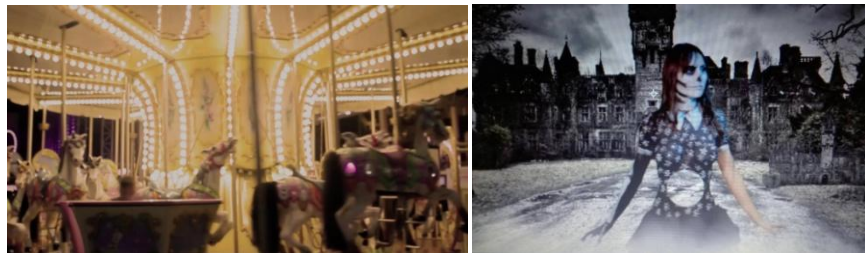


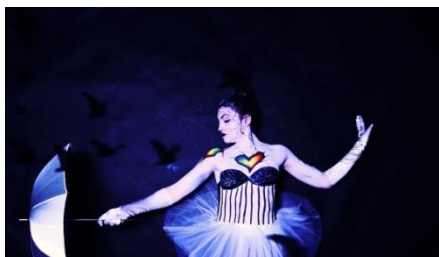
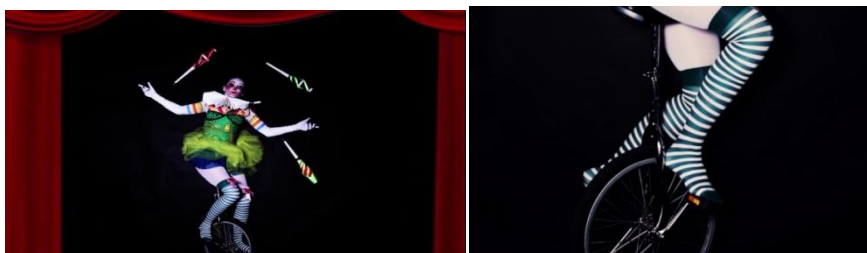
Disponible en: < <https://vimeo.com/129873243> >

Algunos trabajos de bodypainting se encuentran están Instagram:

<https://www.instagram.com/explore/tags/makeupjessica_badia/>

CAPTURAS DE PANTALLA DEL VIDEO





IMÁGENES DEL MAKING OF



