

Lección de magia

Universidad Politécnica de Valencia
Facultad de Bellas Artes

Miguel Delicado Villar
Valencia, Noviembre 2007

Directora del proyecto: Dra. M.Ángeles López Izquierdo



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Índice

Presentación.	3
1. Introducción.	4
1.1. Objetivos.	5
2. Desarrollo conceptual.	6
3. Planificación.	7
3.1. Preproducción.	7
3.1.1. Elaboración de guión.	7
3.1.2. Guión Literario.	10
3.1.3. Diseño de personajes y fondos.	18
3.1.3.1. Creación y construcción de personajes.	18
3.1.3.2. Diseño de escenarios.	33
3.1.4. Realización de Layouts y Storyboard.	35
3.2. Producción.	37
3.2.1. Animación y composición.	37
3.2.2. Edición final.	38
4. Conclusiones.	41
5. Bibliografía.	42

Presentación.

Datos.

Titulo del proyecto: *Lección de magia.*

Destinatario: Comisión Académica del Master en producción
artística

Datos del autor:

Miguel Delicado Villar

C/San Ignacio de Loyola 19-17

46008 Valencia

Telf.: 963381043

Currículo relacionado con el proyecto y formación académica:

Asignaturas cursadas dentro de la Licenciatura en Bellas Artes:

-*Animación.* Curso 2004/2005

-*Movimiento.* Curso 2005/2006

Asignaturas dentro del master en producción artística (2006/2007)

-*La animación: de la idea a la pantalla.*

-*La animación para la difusión científica, promoción y publicidad.*

-*El movimiento en la animación artística y experimental.*

-*Técnicas avanzadas de tratamiento de la imagen digital.*

-*El universo digital como nuevo escenario de expresión narrativa.*

-*Video interactivo y procesado de imagen en tiempo real.*

-*Arte para Televisión.*

Otros Títulos y Seminarios:

-*Dreams and Desires Family Ties. Joanna Quinn (2007)*

Curso enmarcado en el Título Propio Asociado a Especialista
Universitario en Animación.

1. Introducción.

Este proyecto está enmarcado dentro del ámbito de la animación, en concreto la animación tradicional en combinación con las últimas técnicas de tratamiento digital de la imagen. Todo el proceso de trabajo va a estar orientado a la ejecución de un corto animado de unos 3 minutos de duración, donde se condense todo el aprendizaje del máster en producción artística cursado este año, además de los conocimientos obtenidos en la licenciatura de Bellas Artes y los cursos y seminarios realizados. A lo largo del recorrido se ha tratado de aprender y asimilar los fundamentos básicos de la animación más clásica, así como experimentar nuevas técnicas y explorar las posibilidades que ofrece el nuevo universo digital. A nivel narrativo el objetivo ha sido crear un guión original y atractivo que complemente a la imagen.

Lección de Magia es un cortometraje que nace de la pasión por la animación, en particular la animación tradicional. El origen del trabajo está en la búsqueda de la ilusión de movimiento, en intentar dotar de vida a un conjunto de dibujos estáticos, aprendiendo a su vez los fundamentos de la animación, estudiando el movimiento y sus reglas, y alimentando los conocimientos y curiosidad hacia este arte.

Tras un largo trabajo en el cortometraje que se presenta, quedan concentrados todos los conocimientos adquiridos a lo largo de mi formación en los últimos años.

1.1. Objetivos.

El objetivo principal en este proyecto es lograr una producción profesional, un proyecto cerrado y resuelto a un gran nivel. Este cortometraje supone la primera oportunidad de mover una obra propia en un contexto real. El objetivo es tener una carta de presentación para el mundo laboral, y la búsqueda de la integración en un sector profesional fuera de la universidad. Para ello se ha de conseguir un buen trabajo, bien acabado que pueda mostrarse y moverse en el ámbito de la animación. A nivel creativo, es necesario plantear los siguientes objetivos:

1. Sorprender al espectador: Se ha de conseguir una narración que se aleje de lo convencional, y que aporte una visión original. Para esto es vital contar con un buen guión.

2. Crear un relato consistente: La historia tiene que tener unidad. Debe tener su propia lógica y ser coherente.

3. Establecer un ritmo adecuado: Es fundamental que no aburra, elegir bien los tiempos, lograr el ritmo adecuado para que entretenga se desarrolle y no llegue a cansar.

4. No dejar nada al azar: Todo tiene que funcionar en el cortometraje como un sistema de engranajes, todo debe estar por un motivo. Se debe eliminar todo lo innecesario.

5. Hacer verosímiles a los personajes: Los personajes no pueden verse reducidos a un cliché, tienen que tener la suficiente complejidad para resultar realistas y atractivos.

6. Ser original en el discurso visual de la película: Es necesario que el corto este plagado de pequeños detalles narrativos que lo enriquezcan. Extraer vida de cada escena por breve que sea.

Como reflexión que complementa estos objetivos puede ser interesante ponerse en lugar del espectador y plantearse que esperaría éste del corto. A la hora de emprender este trabajo se ha de procurar que sea estimulante, no se debe trabajar de un modo automático, realmente

debe lograrse que sea un proceso apasionante, disfrutar y creer en él. Esto sin duda influirá positivamente en el resultado final.

2. Desarrollo conceptual.

Lección de magia es un proyecto que lleva gestándose algo más de un año. El punto de partida es un cómic de 24 páginas realizado dentro de la asignatura Proyectos De Dibujo II. Cuando se planteó la posibilidad de elaborar un cortometraje se consideró recuperar la historia del cómic para realizar una adaptación animada.

El cómic se titulaba *Ambros* y era una historia de aventuras con tintes fantásticos. Protagonizada por un héroe mágico que daba nombre a la historia, trataba de cómo éste debía salvar del peligro a Alba, una incrédula muchacha. De algún modo no resultó ser una buena historia, así que se tomó como un punto de partida para reinterpretarla por completo. En primer lugar el cómic no tenía final, estaba pensado como una serie de números que se continuarían a modo de serie abierta, así que acababa en un *cliffhanger*¹. Cuando se empezó a plantear la elaboración del corto se decidió que era necesario pensar en una historia mas atada, mas controlada, autoconclusiva. Tras algunos esbozos de guión se suprimió la parte fantástica de la historia, para centrarse únicamente en la relación entre los personajes. Se debía definir quienes eran, a q se dedicaban, cuales eran sus necesidades. El reto de conseguir unos personajes que parecieran reales e interactuaran entre sí hizo pensar una historia en la que lo más importante fuera la relación entre dos personas normales y corrientes. El tono del cortometraje iba a ser ligero, descartando así a los personajes excepcionales, con los que difícilmente el espectador podría implicarse. Los personajes iniciales fueron totalmente reescritos y la historia cambió. El tono aventurero paso

¹ Situación o escena que genera el *shock* o el suspense necesario para hacer que el espectador se interese por el desarrollo o resultado de dicho efecto en la siguiente entrega.

a ser cotidiano. Se creyó conveniente que sería más fácil contar una historia de alguien con preocupaciones reales, que aunque fuera en clave de comedia serían más asumibles por los espectadores.

El guión del cómic era demasiado convencional. La historia de la damisela en apuros era algo cien veces visto así que se optó por darle a Alba el protagonismo y convertir a Ambros en un personaje secundario, despojado de heroicidad y convertido en un ser humano normal y corriente casi patético. Sin elementos sobrenaturales, sin acción y solo centrándose en la relación entre estos dos personajes comenzó el trabajo de guión. Todo empezó como un cuento de aventuras, para pasar a ser una historia más íntima y algo cómica entre dos personajes más o menos cotidianos.

3. Planificación.

3.1. Reproducción.

3.1.1. Elaboración del guión.

Desde el primer momento contar con un buen guión sobre el que se sostiene todo el trabajo fue un objetivo vital, y una preocupación constante. En este caso nunca había surgido la oportunidad de escribir un guión de forma profesional y fue necesario aprender a afrontar a este tipo de trabajo.

En la elaboración del guión todo empezó partiendo de los dos personajes principales. Sobre éstos se efectuaron anotaciones, dibujos rápidos, bocetos. Estos dibujos podían corresponder a escenas, momentos claves de la película inconexos... más adelante se ordenarían y clasificarían. Con todo esto fue siendo confeccionado un archivo con todas las ideas. Todos estos apuntes fueron convertidos en un primer borrador de guión. Se contaba con dos protagonistas, pero no había una

historia donde ubicarlos. Era necesario plantearse los siguientes elementos: un tema, una premisa y un argumento. En primer lugar había que encontrar un tema, un fondo sobre el que escribir. En el caso de *Lección de magia* se esbozaban como temas la vocación, la relación alumno/maestro, y el alcance de la madurez. Estos temas no iban a estar expuestos si no de alguna forma maquillados con la excusa argumental de la magia. Esta excusa motivaría a los personajes y al desarrollo de la historia pero en realidad carecería de relevancia en si misma. Así, la necesidad de Alba de aprender a ser Maga es su necesidad de madurar. Todo esto en un contexto mágico que despista al espectador.

Llegado el momento se planteó la siguiente premisa. ¿Qué ocurriría si alguien ya adulto se encontrara con su ídolo de la infancia y éste resultara no ser como lo había imaginado? Esta pregunta sirvió como punto de partida. Se contaba con dos personajes. Ambros y Alba. Se optó por convertir a Ambros en un mago y a Alba en su mayor fan. Para ello se mostrarían diferentes etapas de sus vidas, lo cual permitiría desarrollar a los personajes y presentar su evolución. Una vez definiendo la necesidad de estos personajes encontraríamos su objetivo, su destino, un final para la historia, que se centraría en cómo estos personajes consiguen o no sus fines. Se decidió que esta pareja tenía que resultar cómica, el contraste entre ambos debía producir situaciones divertidas que aportarían humor al cortometraje.

Para desarrollar el argumento se necesitaba una base de trabajo. Los protagonistas del cortometraje son ilusionistas. Era necesario investigar y ampliar los conocimientos sobre este tema, para así comprender a los protagonistas y el mundo en que se mueven, así como para obtener ideas. Este proceso de investigación haría mas verosímil la historia. El método consistió en organizar fichas con toda la información encontrada al respecto, en un archivador que se emplearía a modo de manual de consulta.

El cortometraje debía ser muy sintético, cada escena debería ser concisa y contener la mayor información posible, haciendo avanzar a los personajes. *Lección de magia* sería una historia breve, tendría el ritmo y estructura de una comedia de situación. Se compondría de tres actos, planteamiento nudo y desenlace. Como particularidad el planteamiento y el desenlace tendrían lugar en el presente, mientras que el nudo estaría ambientado en el pasado de los protagonistas. Con todos estos datos se revisó el borrador de guión hasta llegar al guión literario definitivo, corrigiendo escenas y revisando los puntos de inflexión. Los diálogos aparecían inicialmente como subtextos, para ser corregidos y reescritos al final del proceso, buscando que los personajes encontraran su propia expresión, no la del guionista. Una de las dificultades en este proceso era aprender a desechar ideas y tomar decisiones maduras sobre lo que realmente era útil y que debía descartarse en el proyecto. Muchas escenas y conceptos fueron descartados porque no aportaban nada al cortometraje.

A la hora de elaborar el guión se vivió un proceso de absorción. Cualquier situación podía ser una fuente de inspiración, todo era



susceptible de ser captado y procesado como idea para enriquecer el cortometraje. Uno de los más claros ejemplos es esta fotografía tomada en los alrededores de la noria del milenio, Londres, donde un mago callejero realiza trucos ante

una asombrada niña londinense. Esta escena inspiró algunos de los fragmentos de la parte central del cortometraje, cuando la pequeña Alba y Ambros se conocen. La fotografía fue tomada en febrero de 2007.

3.1.2. Guión Literario.

Lección de Magia

INT. HABITACION. DIA

Escuchamos la voz en off de Alba. Está algo nerviosa.

ALBA

Concéntrate Alba... Unoo...dos...Vamos allá:

Vemos un primer plano de la cara de Alba. Esta concentrada. Sujeta con su mano una carta, mientras agita los dedos a su alrededor, como si estuviera preparando un encantamiento. Mira a la izquierda y a la derecha, a la cámara, y por último a la carta. A su espalda hay un gran panel verde. Delante de ella unos niños. *(Se escucha el redoble de un tambor)*

ALBA

¡¡¡Tadaaaaaaaaaá!!!

Alba despliega sus brazos, y hace una reverencia. Vemos como la carta se cae al suelo, entre sus zapatillas. Los niños le miran con cara de asombro. Alba permanece inmóvil un segundo, disimulando. Poco a poco intenta coger la carta que se le ha caído sin que se note demasiado. La sala permanece en silencio total...los niños permanecen estupefactos...Alba mira hacia arriba, donde vemos un reloj de pared. Los niños miran a Alba como si estuviera loca. Se han quedado mudos. Alba intenta disimular y salir del paso:

ALBA

-Seguro que os estáis preguntando donde he aprendido este truco. *(Hace una pausa)* Fue hace mucho tiempo... *(Suspiro)* un día que nunca olvidaré...

Alba adopta un gesto de resignación. Se agacha para recoger la carta. Vemos un plano del reloj de la escuela, que poco a poco se va transformando en una noria, fundiéndose con el siguiente plano.

EXT. FERIA. DIA

Vemos una panorámica de la feria. La cámara avanza hasta detenerse frente a una niña de 8 años. Esta niña es Alba.

ALBA NIÑA

-Ese...¡¡¡ no!!! , ¡A ver aquel de allí!

La mano de Alba señala el premio que quiere. Un payaso de peluche. El feriante le mira con cara de desesperación, pues todos los muñecos que hay en la caseta son iguales.

PEQUEÑA ALBA

-odio los payasos... ¿no hay nada que no sea un payaso?

El feriante al final se harta de ella y le lanza el payaso a la cara, quedándose éste pegado.

PEQUEÑA ALBA

Fuebo fale do hacia falta que...uAuh!

El feriante lanza un segundo payaso y alba se agacha rápidamente para esquivarlo. El payaso cae en el suelo y al levantarse a recogerlo Alba descubre una caseta espectacular. Un letrero preside la puerta de entrada, en él esta escrita la palabra "AMBROS". En la caseta hay multitud de bombillas de colores, y un cartel hipnótico donde se ve el rostro de un hombre, el mago Ambros. En él los rasgos del mago se intuyen, no se dejan ver claramente. En un primer momento Alba

duda...pero finalmente su curiosidad le puede y entra en la caseta, llevando consigo el payaso de peluche.

INT. CASETA DE FERIA. DIA

Al entrar, hay un pequeño pasillo de paredes forradas en terciopelo rojo. UNA VOZ EMPIEZA A ESCUCHARSE DESDE EL OTRO LADO. (Al principio es como un murmullo, a medida que Alba se acerca se va entendiendo)

AMBROS

...¡¡¡uno!!! ¡¡¡Dos!!! ¡¡¡Desaparece!!!

Hay poca luz y una neblina que dificulta ver con claridad el final. Cuando Alba cruza el pasillo se encuentra con una tarima donde se ve la sombra chinesca que genera el mago. Parece estar haciendo algún truco con un pañuelo. Es una figura imponente. A su espalda hay un panel rojo. Enfrente de la tarima hay algunas personas viendo el espectáculo, pero no se les ve, debido a los focos que iluminan el escenario. Sobre la tarima hay una mesa con cartas, un sombrero y varios trapos de colores. Vemos los ojos del mago en primer plano. Parece que esta preparando algún truco. Se escuchan aplausos. Alba observa asomada detrás de una cortina, sin darse cuenta ha acercado su payaso de peluche a una vela y esta empezando a prenderse fuego. Volvemos a ver a Ambros.

AMBROS

Y a continuación...

Ambros descorre una cortina donde se esconde Alba. Alba se queda estupefacta y lanza el payaso en llamas detrás de la cortina. Ambros, sorprendido, se queda dudando un rato... y finalmente decide improvisar.

AMBROS

¡¡¡La niña que se teletransporta!!!

ALBA NIÑA

Me...me llamo Alba...

AMBROS

Dime niña que se teletransporta... ¿qué te ha traído hasta aquí?

ALBA NIÑA

Pues...tenia un payaso y...

AMBROS

Payaso, ¿eh? A todo el mundo le gustan los payasos, ¡por supuesto!

Mientras se produce este diálogo observamos como el fuego producido por el payaso de peluche se va avivando entre bastidores.

ALBA

Bueno...yo...

AMBROS

Niña que se teletransporta tienes madera de artista...algún día triunfaras sobre una tarima como esta... ¡estoy seguro!

Ambros le da unas palmaditas en la cabeza a Alba, como si de su mascota se tratase.

AMBROS

Y aquí acaba el espectáculo de hoy, ¡no os olvidéis de coger un póster al salir! ¡Mañana será otro día!

EXT.CASETA DE AMBROS QUEMADA.NOCHE

Ambros esta de pie frente a la caseta de Magia calcinada. Se queda unos instantes conmocionado y cae al suelo. En el siguiente plano Ambros recoge el peluche quemado.

INT. HABITACION DE ALBA (NIÑA).DIA

ALBA (voz en off)

¡Ese día supe que quería ser como Ambros!

INT.CASA DE AMBROS.NOCHE

Ambros sostiene en su mano el peluche y lo mira fijamente. Lo arroja contra un mueble y cae dentro de uno de los cajones.

A continuación asistimos a un montaje de escenas donde se aprecia el paso del tiempo en los dos protagonistas.

INT.CLASE DE UN COLEGIO

Alba se encuentra dentro de una clase, sentada en un pupitre dibujando. En el dibujo la vemos a ella junto a Ambros.

INT. CASA DE AMBROS NOCHE

Vemos un dibujo similar al anterior donde solo sale Alba. Tres dardos se clavan en él, el plano se abre y vemos que esta pegado en una diana. Ambros la mira irritado, con aspecto destartalado hundido en un sofá.

EXT.FERIA.DIA

Alba se quita el sombrero que le tapaba la cara y descubrimos que ya es adulta. Se encuentra en un escenario de madera al aire libre en medio de la feria.

ALBA

Vamos allá... ¡¡¡¡atentos todos!!! Y....

Vemos los pies de Alba y la carta que vuelve a caer. En primera fila del público el feriante que de la caseta de payasos sostiene un tomate en la mano. Ambros se encuentra apoyado en una barandilla en otro punto de la feria contemplando la puesta de sol. En este momento se escuchan abucheos y vuelve la vista atrás. Alba llega cubierta de tomates y se apoya junto a él.

AMBROS

El primer día es duro, eh?

ALBA

Ah...Ambros???

AMBROS

Aeueh?

ALBA

¡Como me alegro!, ¡de verdad eres tu! Tú no te acordarás de mi...claro...

AMBROS

Abrufff!!!

ALBA

Me rindo Ambros, yo quería ser igual de buena que tu... me serviste de inspiración... y he fracasado....

Ambros pone cara de enfado pero al escuchar a Alba, resignado, acaba por consolarla.

AMBROS

...¡Tonterías! ¡No somos fracasados!...bueno puede que lo seamos... pero tu y yo podemos vamos a hacer grandes cosas, estoy convencido...que me dices?

ALBA

Recordaba aquella noria más grande...

AMBROS

Grrrrrr.... (*Ambros se golpea desconsolado contra la valla en la que se encuentran apoyados.*)

ALBA

Eh...si, si, Ambros, las haremos!

Las siluetas de ambos se contemplan la puesta de sol.

INT. CASA DE AMBROS. DIA.

Ambros esta de pie mirando el mueble donde arrojó el payaso. Se agacha y abre el cajón. Permanece inmóvil mirando su interior.

INT.CLASE DE COLEGIO. DIA.

Vemos el pupitre donde se sentaba Alba. Está vacío. La cámara empieza a desplazarse hacia la derecha y sentados en otros pupitres están los tres niños del principio de la historia. Se abre el plano y vemos la pizarra al completo, así como la tarima y algunos alumnos mirando a Alba. En la pizarra esta escrita la frase "Qué quiero ser de mayor" El suelo esta lleno de cartas de los anteriores intentos de hacer el truco.

ALBA

Y bueno...puede que no estuviera hecha para actuar en un escenario...pero a mi manera...hago magia...

NIÑO1

¿Volviste a ver a Ambros?

NIÑO2

¿Te enseñó más trucos?

NIÑO3

¿Sigue siendo Mago?

NIÑO2

¿Podemos ir al recreo ya?

ESC. EXT.DIA

Vemos el muñeco de peluche tirado en el suelo junto a un cubo de basura. La voz de Alba se escucha en off.

ALBA

Seguro que si pero eso nunca lo sabremos...

La escena se funde a negro durante un segundo. Tras el silencio se escucha la voz de Ambros.

AMBROS

¿Que pasa con esta bombilla? ¡Ahora!

Volvemos a ver al payaso de peluche en el escenario. El payaso se levanta y comienza a bailar. Se abre el plano y descubrimos que Ambros lo ha convertido en una marioneta, y el propio Ambros se ha disfrazado de payaso, con el mismo esquema de color que el muñeco. Cuando el plano queda fijo Ambros mira a cámara de forma cómplice.

AMBROS

¿Qué? ¡¡¡Los payasos gustan a todo el mundo!!!

FIN

3.1.3. Diseño de personajes y fondos.

3.1.3.1. Creación y construcción de personajes.

Este corto lo protagonizan dos personajes, Alba y Ambros, que son los que conducen a la audiencia a lo largo de la historia. Tras finalizar el guión fue necesario definirlos con todo detalle, tanto en la apariencia física y los aspectos psicológicos, ambos estrechamente relacionados. En el plano del diseño es patente la influencia de numerosos artistas, pasando por Tex Avery , Chuck Jones y otros exponentes del cartoon americano, a autores contemporáneos, destacando el trazo estilizado y limpio de Bruce Timm , Genndy Tartakovsky , Steve Purcell o Stephen Silver. También cabe mencionar al ilustrador y animador Arthur de Pina, así como a los dibujantes Darwyn Cooke o Mike Wieringo, con su línea limpia, suave y alegre.

El pilar de la historia es el vínculo entre Ambros y Alba. La relación entre ellos es especial. Él es un Mago de feria y ella su mayor admiradora. En términos de mitología serían como el sol y la luna. Alba intenta reflejar el brillo de Ambros. Es como un espejo de él. Son dos personajes muy contrastados, Alba es muy ingenua y positiva, Ambros es un hombre extraordinario, pero retorcido y gris. Una de las ideas del corto es jugar con la contradicción de juntar a dos individuos opuestos en una misma historia; mientras Alba admira e idolatra a Ambros éste no le soporta. Se pretendía que esta pareja de personajes fueran de alguna forma antihéroes, que destacaran por su sencillez y proximidad con la realidad.

Sobre el papel deben apreciarse todos estos matices, y el diseño debe enfatizar todo esto. Alba y Ambros debían ser opuestos pero tener un estilo muy parecido. A la hora de plantear el diseño de los protagonistas se pensó en un estilo más cómico, que potenciara la

personalidad de estos personajes y diera un aire ligero y despreocupado a la historia. Se buscaban unos dibujos modernistas, contemporáneos, pero que a su vez desprendieran un aire clásico. No parecía necesario



obtener unos dibujos anatómicamente realistas, así que se optó por una simplificación de las formas con unos toques de caricatura. El objetivo último de este proceso era lograr unos personajes que parecieran vivos. El camino hasta el diseño definitivo fue largo, pues era difícil establecer un punto y final, siempre aparecían nuevos aspectos a modificar, y los planteamientos iniciales fueron evolucionando continuamente hasta alcanzar el aspecto final.

En el dibujo de la izquierda, una de las primeras aproximaciones a los personajes. En este dibujo el nivel de detalle era mayor, y las proporciones se acercaban más a la realidad.

Alba.

La protagonista del cortometraje es Alba, la heroína de la historia, y con quien el público se ha de identificar. Una chica que nos cuenta la historia de su vida desde su niñez, con lo cual vamos a ver un cambio en el personaje, físico y psicológico. Es un personaje muy humano, con sus defectos y contradicciones, pero muy positivo. Su nombre remite a iluminación, claridad, optimismo, ilusión. Cabría destacar sobretodo su ingenuidad, cualidad esencial en la protagonista. Como inspiración para su creación se tomó inicialmente a la actriz Anne Heche por su frescura y su lado cómico. Alba debía ser una actriz de comedia, que tuviera muchos registros, dada a las payasadas y a las muecas, pero también con ternura e inocencia. Los primeros diseños del personaje eran muy detallados, demasiado descriptivos, para pasar por una síntesis que culminó con la primera carta modelo del personaje, con una Alba más sintética, más

austera. La meta era llegar a la esencia de “los actores” con la mínima expresión.



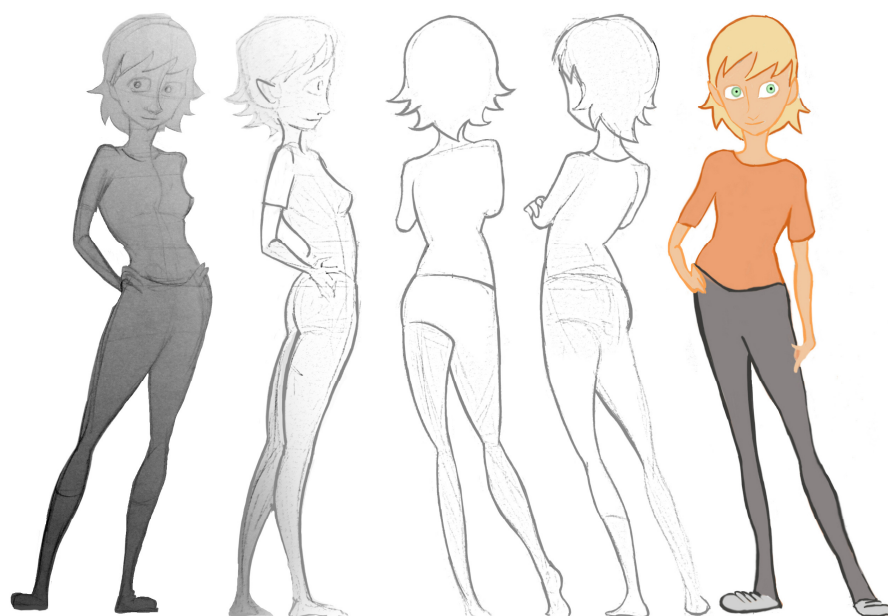
A la izquierda, una de las primeras aproximaciones al personaje de Alba. Estos primeros dibujos eran mucho más gráficos y elaborados, y no se acercaban tanto al cartoon. Realizar una animación con ese nivel de detalle no parecía muy realista, así que la solución más sensata era sintetizar al

máximo las formas de los personajes, empezar a pensar en términos de animación y movimiento del personaje.

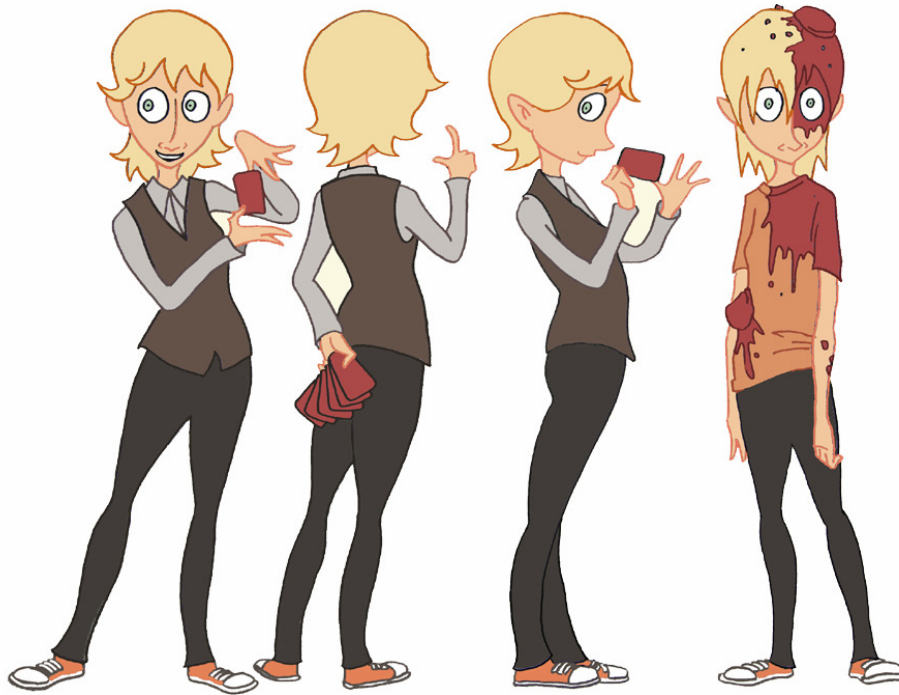
La primera carta modelo permaneció inalterada hasta el final del proceso de preproducción, momento en el cual se apreció que le faltaba personalidad. Aunque el dibujo no estaba del todo mal resuelto carecía de carisma y resultaba rígido. Las proporciones eran excesivamente correctas, no resultaba especialmente cómica, ni inquieta. También parecía tener mayor edad de la que el personaje poseía. Asimismo ostentaba una forma excesivamente geométrica, la historia necesitaba una Alba mucho más suelta y expresiva. El nuevo rediseño dio como resultado a un Alba más parecida a una ninfa caricaturesca, con cabeza de bombilla y ojos saltones, dándole una apariencia de duendecillo traviesa. Su pelo ya no era tan rígido sino que caía de forma más natural. Este aspecto se acercaba más a su personalidad, y resaltaba la ingenuidad que yo buscaba en el personaje. Alba terminó pareciéndose a la actriz Allison Mack cruzada con una de las marionetas de la película *The Dark Crista*², 1982. Las líneas rectas iniciales fueron sustituidas por trazos más curvos y sinuosos, pasando del agarrotamiento inicial del personaje a tener a una Alba mucho más fluida y viva.

² La película fantástica *Cristal Oscuro* fue dirigida por Frank Oz y Jim Henson, creador de *Los Teleñecos*. Esta protagonizada por marionetas.

El vestido de la Alba profesora debía ser una mezcla de uniforme escolar y traje protocolario, tenía que simular ser el atavío de un mago a la vez que el de una profesora y ser acorde al carácter infantil de Alba. Su atuendo definitivo está lejanamente basado en el personaje de Mary Poppins, mezclado con un uniforme de colegio. El esquema de colores de Alba varía según su edad, siendo de pequeña más saturado y atrevido, en acorde con su carácter despreocupado, más discreto en su etapa adulta, con colores más apagados y neutros, mas formales, aunque conservando un pequeño toque de color.



Sobre estas líneas vemos la primera carta de personaje que se diseñó. Desde el principio se supo que le faltaba algo a este diseño, era demasiado tópico, sin alma. La hoja modelo debía transmitir una idea clara de cómo era el personaje, a nivel físico pero también en sus aspectos psicológicos. Tras reflexionar y observar esta hoja modelo se comprendió que realmente no transmitía ningún sentimiento, era demasiado fría. No se reconocía al personaje en estos dibujos, parecía otra persona. En definitiva, había que rehacer a Alba.

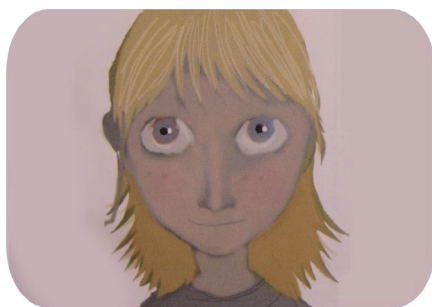


En esta imagen podemos apreciar la evolución del personaje en su hoja modelo final. Se creyó importante que el personaje apareciera en acción, ya que quería evitar el aspecto de maniquí de la anterior carta modelo. Esto además enriquecería la carta y transmitiría mucho más acerca de la personalidad del personaje.

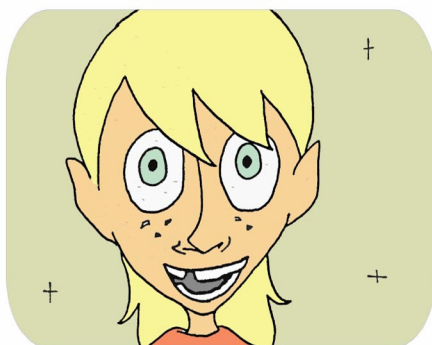
El vestuario acabó siendo una camisa con chaleco, unos pantalones neutros y unas zapatillas naranjas. Esto resaltaba un poco la dualidad de Alba. Es una profesora pero también es como una niña.

Pequeña Alba.

Paralelo al diseño de Alba se tenía que imaginar como sería su versión infantil. Los primeros dibujos de la pequeña Alba consistían simplemente en una interpretación reducida y cabezona de su versión adulta. Esto resultaba problemático porque los dibujos no acababan de decantarse por una línea más realista o en su lugar un más bien cómica. Al principio fue difícil dar con el dibujo adecuado. En los sucesivos esbozos comenzaron a aparecer elementos que iban a permanecer fijos como las pecas o el diente mellado, que la hacían más niña sin alejarse de su personalidad y parecido, y además la distinguirían de la Alba adulta.

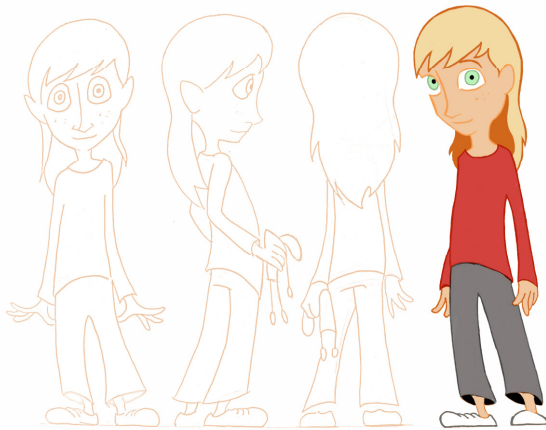


A la izquierda un dibujo preliminar de Alba niña. Inicialmente sólo se diferenciaba de la adulta en la melena y la estatura. La ropa era oscura. El nivel de detalle era demasiado complejo en la zona del cabello. Abundan en el dibujo las aristas, haciéndolo más rígido. En el fondo no parecía una niña pequeña real. Inicialmente los ojos de Alba eran azules como los de Ambros pero durante el proceso cambiaron a verdes, para acentuar las diferencias entre ambos, así como para crear contraste con las ropas y ambientes anaranjados.

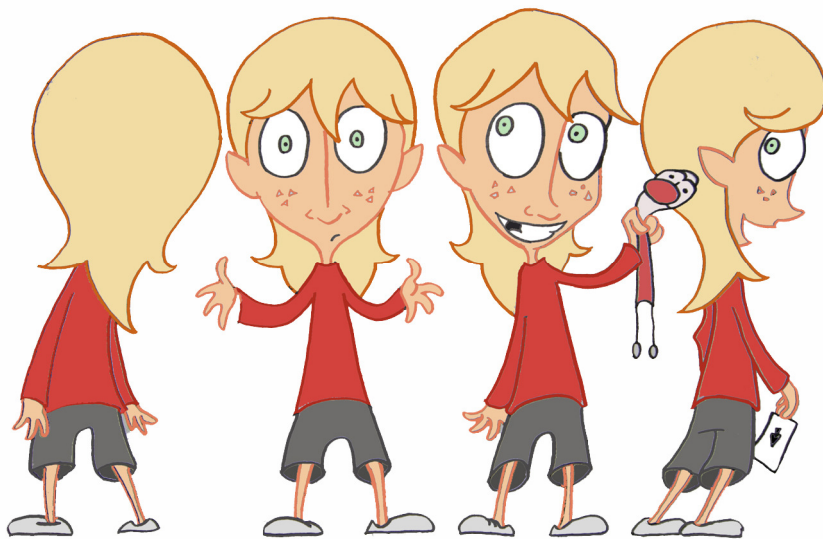


En el diseño definitivo hubo muchos cambios. Se caricaturizó la cara de forma que resultara una niña más creíble, resaltando la línea de la nariz o la dentadura propia de una niña de su edad. La cara ganó forma de bombilla, los ojos se dibujaron más saltones y creció la cabeza en proporción al cuerpo. También se hizo más plástica, y su cuerpo cobró más redondez y blandura. Al comenzar a imaginar la niñez de Alba surgió demasiado miedo de alejarse de su imagen adulta y el parecido entre ambas se convirtió en una obsesión. Fue hacia el final de la reproducción cuando fue necesario empezar de cero, separar este trabajo del anterior y plantearlo como si de un nuevo personaje se tratase. Esto fue liberador, y pronto los propios dibujos llevaron a la idea final. Con el tiempo el diseño inicial se veía más pobre, era demasiado idealizado y poco trabajado, al igual que su contrapartida adulta. Una de las preocupaciones constantes era que el resultado final fuera demasiado edulcorado, así que Alba se “afeó” lo más posible. Estos rasgos parecían más acordes con la personalidad despreocupada y fresca que debía tener este personaje,

ya que siendo algo más desproporcionada y parecida a un geniecillo travieso se acercaba más a la visión inicial de la protagonista. Con el tiempo desapareció la rigidez y hubo mas libertad para dibujarla. Se persiguió hacerla más entrañable y carismática y a su vez dotarle de la picardía de la que carecían los primeros apuntes. Su vestuario se hizo sencillo y más colorido, sus pantalones son cortos, su pose es decidida, es inquieta. Todo esto debe transmitir su ingenuidad, su candor, el espectador tiene que reconocer a una niña de 8 años en este personaje. Los otros personajes tienden a la exageración, así que Alba niña es una aproximación lógica a lo que podría ser la infancia de un personaje de este pequeño universo.



A la izquierda vemos una de las primeras cartas modelo de Alba niña, en contraste con la versión definitiva, en la parte inferior, donde se aprecian los cambios en la posterior reinterpretación del personaje.



Ambros.

Como contrapunto a Alba nos encontramos con Ambros, él va a suponer el desencadenante de los cambios en Alba, y a su vez también recorrerá su propio viaje, de forma paralela a la protagonista. El nombre “Ambros” hace referencia a ambrosía, a inmortalidad. Parecía apropiado un nombre trascendente, profundo, con cierta mitología, que se empleara para anunciar a un mago prodigioso, y darle solemnidad. Era la clase de nombre que haría a la gente sentir curiosidad y a la vez respeto ante este personaje. También era interesante la idea de que los nombres de Ambros y Alba se parecieran fonéticamente, recalcando que estos dos personajes tienen mucho en común.



Ambros. Primeros esbozos

Ambros es un hombre de unos 40 años. Parece salido de una película del Hollywood de los años 50. Es alto, elegante, con gusto. Posee una presencia poderosa. Tiene los ojos claros. Su mirada es gris. Sus ojos hundidos le otorgan misterio y profundidad. Resulta algo rígido y eléctrico al moverse. Su nariz es aguileña y luce un bigote pasado de moda. Es un actor nato. Parece un tipo serio pero hacer reír. Se ha pasado media vida trabajando en la feria, en su espectáculo de magia. Al igual que Alba, es de alguna manera un cuentacuentos, y tiene mucho en común con ésta. Está un poco harto de su espectáculo. Su carácter es más bien terco, y está algo desquiciado. Tiene mucho temperamento. Es frío, no le gusta el contacto humano. Su personaje sobre el escenario es

artificial. Cuando no está actuando posee una mirada de desencanto, de derrotado, muy parecida a la del actor Bill Murray. Al quedarse en paro se hunde. Cuando más patético se vuelve más entrañable resulta. Como payaso tiene más éxito pero ello le deprime. Debe elegir entre su éxito personal como mago o su carrera de payaso. Ambros es el coprotagonista de esta historia, y en él recae una gran porción de la parte cómica. Podría decirse que Ambros es el guía encargado de llevar al espectador (y a Alba) de la mano por la historia. El objetivo es que funcione el contraste entre ambos personajes, evidenciando sus diferencias y a su vez sus muchas similitudes. En la historia pasa por varios estados emocionales y debe mostrar todo tipo de registros interpretativos y muecas. Debe imponer y a la vez mostrar al público su punto gracioso. Es la parte pesimista del relato, y el personaje que más sufre. Al mismo tiempo es una especie de showman, un verdadero payaso. Su cara debía mostrar muchas emociones, y sobretodo resultar graciosa y cómplice. Por otra parte tenía que tener un matiz misterioso, y una mirada que le confiriera respeto. Al igual que en el caso de Alba, el personaje de Ambros se subdivide en dos personas: el Ambros mago y el Ambros payaso, cada una de ellas correspondientes a una etapa temporal.

Antes de empezar con los dibujos se necesitaba un proceso de documentación sobre la prestidigitación, su significado, su mundo. Fueron muy inspiradores los carteles de magia del S.XIX y principios del XX., para crear la atmósfera donde se mueve Ambros. En estos carteles se encuentra el origen del póster en la caseta de Ambros, donde toda la atención se centra en la mirada del mago.



Diferentes carteles antiguos anunciando actuaciones de magos.³

El proceso de diseño del personaje fue largo, y también tuvo multitud de fases. En los primeros acercamientos al personaje sobre el papel, y partiendo de los carteles antiguos, sólo se buscaba una presencia enigmática, y se fue experimentando con varias posibilidades. Como en el caso de Alba, los primeros bocetos estaban muy elaborados y resultaban casi barrocos. La idea inicial era que Ambros gozara del aspecto distinguido del actor inglés David Niven. Debía ser un hombre elegante y atractivo, un gentleman, a la vez que aparentaba estar anclado en otra época. Tras las primeras ideas la investigación se centró en David Niven para intentar encontrar la esencia de este actor y extrapolarla al personaje. Estos trabajos resultaron interesantes y divertidos, pero algunos se parecían demasiado a una caricatura del actor. Llegado a ese punto se decidió desligarse del actor. El trabajo prosiguió olvidando las referencias y de ahí empezó a surgir la forma definitiva del personaje. La personalidad de Ambros debía verse en unas pocas líneas, así que se procedió a simplificar los bocetos. Desde el primer momento se supo que su mirada debía destacar, debía sugerir un talante reflexivo, astuto, de un gran intelecto, debía aportarle sensibilidad. Ambros tiene los ojos hundidos, esto denota misterio, una mentalidad profunda. Son sensiblemente más pequeños en proporción con sus rasgos que los de Alba, resaltando así cierta configuración infantil o ingenua en el rostro de

³ Estos carteles fueron obtenidos de la web de la sociedad española de ilusionismo (SEI): <http://www.dirac.es/sei> que cuenta con una galería de pósters históricos.

su compañera, en contraposición al exterior más adulto y formado de Ambros. Además son azul claro grisáceo, lo que los hace aún más hipnóticos. En un punto del proceso las cejas se unieron al ojo en una sola línea normalmente arqueada, resaltando su picardía. La nariz en zigzag era una forma de darle personalidad al personaje y hacer su perfil más reconocible en las escenas de siluetas. Aunque existían dudas, al final se conservó el bigote a lo David Niven que hacía al personaje parecer de otra época, y de alguna manera algo ridículo y obsoleto, diferenciándolo además de su otro yo payaso. Este estilo gráfico debía de ser coherente con el de Alba, unificado, así que tenía que tenerla en mente en todo momento. Los bocetos finales recordaban al actor francés Vincent Cassel, al que también se acabó pareciendo. El modo de vestir de Ambros mago tenía que dar una sensación de clásico, de antiguo. Su traje rojo inglés esta inspirado en la vestimenta de Niven en la película *The pink panther*⁴, 1963.



A la izquierda, una de las muchas fotos que se tomaron como referencia para buscar la imagen de Ambros. En esta instantánea vemos a David Niven en todo su esplendor. Es el aspecto que se buscaba para obtener un mago de los de antes, sacado de una producción de los años 50, el estilo de galán de la época. Era importante recalcar un choque generacional entre los dos protagonistas, dos estilos diferentes. Para estos estudios se estudiaron las proporciones y rasgos de Niven para crear casi un retrato animado. Resaltando especialmente sus ojos. Aunque este planteamiento parecía interesante presentaba algunos

⁴ David Niven protagonizó junto a Peter Sellers en 1964 *La pantera rosa*, dirigida por Blake Edwards. En ella interpretaba a un sofisticado y seductor ladrón cuyo objetivo era robar la joya que da nombre al film.

problemas. Era un diseño demasiado atado a la figura del actor, y no acababa de encajar como el personaje dinámico y algo más joven que se tenía en mente desde el principio.

Además de captar la esencia de Niven en los dibujos y tomar su imagen como inspiración fue muy grande la influencia del artista americano Bruce Timm, famoso dibujante y animador de series como *Batman: The animated series* en los años 90, cuyos diseños de personajes reúnen clasicismo y cartoon, además de ser muy sintéticos y dinámicos. Ese estilo estilizado de animación fue un importante referente a la hora de comenzar a crear la imagen de Ambros, como también lo fue la admiración por los clásicos de Walt Disney. El propósito era conseguir algo nuevo con un aroma tradicional.

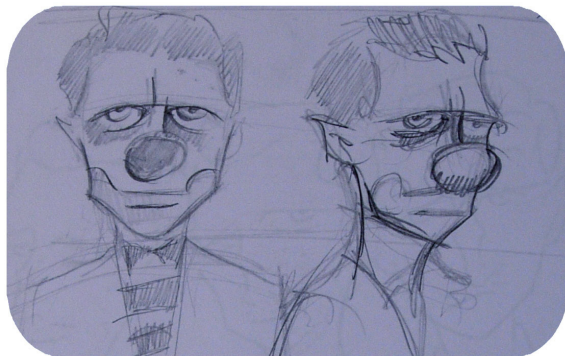
A la derecha, estudio de color de Ambros en su primera etapa. En esta imagen el contorno casi es inexistente y la sombra es dura y geométrica. En las posteriores fases se analizó el rostro para reducir el número de líneas y se olvidó la referencia fotográfica para tomar un nuevo rumbo. El bigote se redujo hasta una pincelada minimalista. Los ojos se redujeron a dos líneas que servían de parpado y ceja y a las



circunferencias de los iris. La nariz creció y se exageró su zigzag. El aspecto final conserva la esencia pero tiene una apariencia más fresca. La forma de moverse de Ambros no es demasiado realista desde el punto de vista de la física. Cargada de plasticidad y dando mucho protagonismo a la curva es deudora del cartoon clásico de los años 30.



La expresión del rostro del Ambros mago es mas alegre y pícaro mientras que paradójicamente la de Ambros payaso tiende a la tristeza,



sus cejas nariz y boca son convergentes en reposo, más meditativas, se intuye en ellas más sabiduría. La arruga en la frente del Ambros payaso recalca un cierto desorden mental, una actitud meditabunda. También su

abrigo caído y gris potencia esto, casi le hace parecer un espectro, cabizbajo y sin hombros. Sin embargo es la cara más humana de Ambros, frente a la opulencia y artificio de su contrapartida mágica. El Ambros payaso es, morfológica y psicológicamente un personaje separado de Ambros mago. A diferencia de las dos versiones de Alba, más parecidas psicológicamente, estos personajes son completamente distintos. En esta etapa Ambros ha alcanzado la plenitud, está contento con lo que hace, está en calma, contento consigo mismo. Su cara delata sabiduría, reposo,

tranquilidad. Desprendido de su traje y con un abrigo gris que se cuelga de su cuello y se funde con su piel como una capa, sin hombros, tiene un aspecto mucho más humilde. Esencialmente es el mismo personaje mas envejecido, y físicamente cambia su actitud, su pose. Si siendo mago era teatral y exagerado, ahora es todo lo contrario. La expresión de Ambros payaso se acabó pareciendo a la del socarrón actor Hugh Laurie. De la serie *House*⁵



Estudio de expresiones: Ambros payaso



En estas cartas modelo vemos la evolución final de Ambros. En la primera parecía algo aburrido y apático. Su pose no era la típica de un prestidigitador, de un showman inquieto y arrebatador. Aparecía con las manos en los bolsillos y algo pasivo. En la segunda imagen se quiso conseguir una mayor definición de lo que es este personaje. Mostrarlo actuando en su caseta, en su día a día. Metido en su papel. Se reforzó con una construcción asimétrica para darle más naturalidad y realismo.

⁵ *House M.D.* es una serie dramática de televisión producida por la cadena estadounidense Fox.



El desarrollo del personaje prosiguió reduciendo un poco más el número de líneas y alterando las proporciones de modo que resultara algo más cabezón. La estructura maxilar se hizo más angulosa si cabe, potenciando su fuerte carácter. El chaleco desapareció en el camino y los pantalones se fundieron con los zapatos para simplificar el dibujo. Ambos es un actor de comedia *slapstick*,⁶ con lo que debía ser fácil moverlo y era necesario reducir el número de detalle a la mínima expresión. Debía verse en pantalla que a pesar de vestir un traje este era tan cómodo que casi parecía elástico. Esto chocaba con la confección acartonada de la chaqueta de la primera carta. Tras simplificar algunos elementos se escogió finalmente el diseño de la segunda carta de color que es la que ha permanecido en el cortometraje. Todas estas hojas modelo a color fueron utilizadas para anotar los colores asegurando así la continuidad durante toda la producción, y se usaron como guía para colorear los fotogramas.

⁶ Comedia basada en la actuación física.

3.1.3.2. Diseño de Escenarios.

Para la realización de escenarios se buscaron localizaciones en la ciudad, documentando y dibujando todo aquello que pudiera ser utilizado. Cualquier detalle puede ser inspirador; una combinación de colores, una arquitectura llamativa, un rincón con encanto...La feria del rio de Valencia fue un lugar de documentación importante. Allí se fotografiaron casetas, atracciones, personal de la feria. Todo para intentar conservar algo de ese ambiente en los dibujos. Este archivo de imágenes luego sería combinado, mezclando los elementos más llamativos de cada lugar y logrando un ambiente adecuado que serviría de apoyo a la animación.

Los fondos son un elemento significativo, ya que ayudan a contar la historia y aportan mucho por si mismos. Cada uno de los escenarios también debe compatibilizarse con los personajes en estilo y acoplarse a la parte de guión de cada escena, de modo que todo funcione como una maquinaria a la perfección. Así, el fondo de cada escena puede considerarse como un personaje más y tratado de igual forma, e igualmente va a generar un sentimiento en el espectador ya que su forma y color van a acarrear cualidades psicológicas, van a transmitir



sensaciones o sentimientos que deben enfatizar la acción. A la izquierda, Caseta de Magia de la feria, primeros bocetos: el escenario de feria donde Ambros realiza sus actuaciones debía ser un lugar misterioso y en efecto, mágico. Los colores elegidos fueron en su mayoría

cálidos. El ambiente debía ser acogedor a la vez que intrigante. Un lugar al margen de la realidad, con sus propias leyes cromáticas. El uso de la luz iba a ser muy importante porque en estos escenarios se van a ver

sombras chinescas, que acentúan la teatralidad y el misterio de la actuación. Este escenario tenía su complejidad, ya que tenía un elemento móvil, la cortina. Los personajes debían estar en un lugar concreto para que funcionase la composición y el efecto que se buscaba. Todo esto debía tenerse en cuenta para dibujarlo.

Algunos de los fondos del corto son panorámicos, esto es, constan de dos o más encuadres. En ellos tienen lugar movimientos de cámara.



Como ejemplo tenemos el fondo de la feria en la secuencia inicial, una de las secuencias más complejas técnicamente y que exigió una gran planificación. En él la cámara se desplaza realizando un movimiento panorámico vertical hasta llegar al lugar donde se encuentra la pequeña Alba. Este fondo tiene la complejidad de albergar varios niveles de profundidad de campo, es un llamado multiplano. Esta composición de planos acentúa la sensación de movimiento y profundidad. La composición de este escenario se realizó mediante el programa *Adobe After Effects*, para plasmarlo fueron necesarias en total 21 capas de dibujo, luz, sombras y animación, siendo cada elemento animado por separado. Otro punto importante era buscar un estilo estético que concordara con los personajes y la propia historia.

Los escenarios no podían ser excesivamente recargados ni demasiado minimalistas, y debían guardar una estética similar a la de los protagonistas, compartir un mismo universo.

3.1.4. Realización de Layouts y storyboard.

A la hora de imaginar el guión literario en la pantalla era necesario utilizar el storyboard. Éste sirve para darle el ritmo adecuado a la historia, puntualizar la acción de los personajes, decidir que ideas o sentimientos se quieren transmitir en cada escena. Es en definitiva una herramienta para organizar el trabajo. Como primer paso se realiza lo que se llama Plot, que es un storyboard previo, algo menos elaborado, con viñetas sencillas que nos permite ver la cantidad de planos y nos evita trabajo innecesario en el story posterior. El storyboard sirve para corregir errores y prescindir de elementos innecesarios.

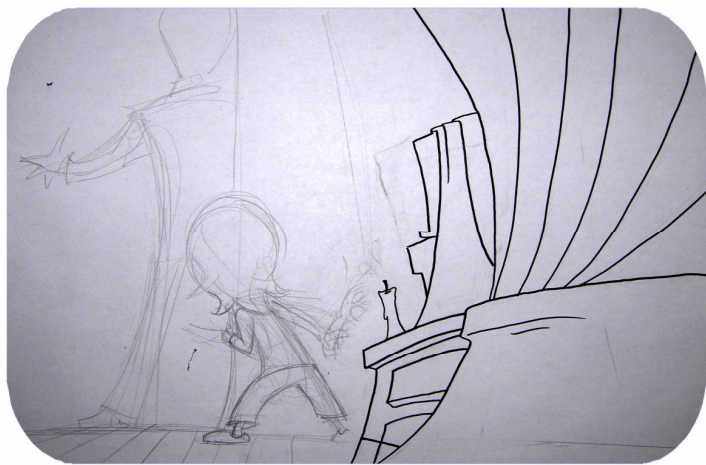


Para confeccionar el storyboard definitivo se utilizaron fichas y recortes del plot que se podían ordenar fácilmente con el fin de contemplar fácilmente el ritmo de la historia y ver si este era el adecuado, así como de suprimir aquellas escenas que no aportaran nada al relato.

El Layout.

El layout es la parte de la producción intermedia entre el storyboard y el acabado final de la escena. Se trata de un enlace entre el guión convertido en imágenes preliminares realizado en el storyboard y el resto de elementos que componen la escena: animación, desarrollo de decorados, color, cámara, etc. Se podría decir que es un storyboard más complejo y avanzado, y que se aproxima mucho más a la animación final.

Era importante tener una referencia del encuadre de cada decorado donde los personajes iban a realizar sus acciones antes de animar. También se debían anotar los diferentes



niveles de profundidad de campo de los que constaba cada uno de los escenarios. Muchos de los fondos cambiaron respecto al storyboard ya que no se habían previsto adecuadamente los movimientos de los personajes o de la cámara en el campo. Estos errores fueron corregidos en esta etapa. Asimismo, también se marcaron las referencias de las diferentes ubicaciones de los personajes dentro del fondo, así como sus diferentes movimientos y trayectorias para que éstos no salieran del plano o se pudieran cometer errores de *raccord*⁷. En definitiva, el layout sirvió como paso previo antes de comenzar a animar. De este modo se preparaba cada escena con orden y un total control sobre todos los elementos que la integraban.

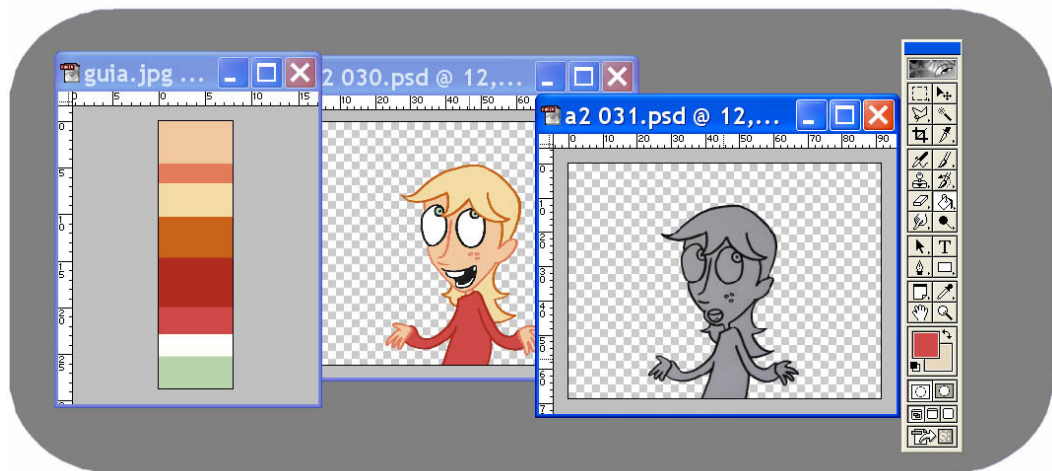
⁷ Raccord es el enlace o continuidad de un plano a otro sin que se produzca ningún salto.

3.2. Producción.

3.2.1. Animación y composición.

Sin posibilidad de trabajar en un estudio todo el trabajo se ha realizado en el domicilio del autor. Inicialmente se trabajó en las mesas de luz del aula de animación de la facultad de Bellas Artes San Carlos hasta la adquisición de uno de estos tableros luminosos. Sobre este tablero de animación se ha confeccionado todo el trabajo de dibujo. Bocetos, pruebas, ensayos, escenarios, personajes y la animación definitiva.

Normalmente en animación es imprescindible utilizar una regleta por lo general de plástico donde se colocan los folios de la animación a fin de que los dibujos se mantengan en la misma posición y no se produzcan saltos en la imagen. En este caso fue imposible trabajar con regleta la mayor parte de la producción ya que no se podía acceder a la pivotadota que taladra los papeles para acoplarlos a la regleta. Este problema fue solucionado punteando unas pequeñas marcas sobre la mesa de luz de manera que se obtuviera un registro idéntico de cada fotograma. Toda la animación ha sido realizada a mano, usando lápiz de portaminas y rotulador de punta fina. A pesar de contar con animación tradicional ha sido imprescindible el uso del ordenador para el montaje. El proceso de trabajo comienza con la animación a lápiz sobre la mesa de luz. A continuación se limpia la línea en cada fotograma dejando un trazo claro y repasándolo con rotulador para obtener una línea nítida. Cada uno de estos fotogramas se escanea y se archiva en una carpeta junto a todos los de dicha secuencia. Abajo un ejemplo del procesado de un fotograma.



Posteriormente se colorea consultando las guías de color archivadas y se recorta a los personajes a modo de papel acetato mediante *Adobe Photoshop CS2*. Una vez todos los fotogramas quedan coloreados se une la secuencia de fotogramas para formar las distintas escenas utilizando *Adobe After Effects 7*.

3.2.2. Edición final.

Englobaríamos en esta etapa final la sincronía de diálogos, así como la posterior edición y composición de todas las escenas. La complejidad de *Lección de Magia* demandaba un trabajo de sincronización



de audio muy elaborado. Esta tarea se realizó en el laboratorio de audiovisuales, dentro del área de escultura de la facultad de Bellas Artes San Carlos. A la izquierda, la actriz Marina Font, (Alba) repasa sus líneas del guión. El proceso de doblaje se efectúa antes de animar a los

personajes, para así acoplar éstos a las voces ya pregrabadas. Fue esencial en el aprendizaje de esta técnica el curso de Joanna Quinn *Dreams and Desires Family Ties* donde se hizo gran hincapié en el *lip-sync*⁸. En este seminario se reforzó el conocimiento de esta técnica así como las estrategias a seguir en animación con diálogo para conseguir realismo y sacar el máximo partido a la sincronía labial. Sin duda la voz iba a tener mucha importancia en este corto y era esencial encontrar las voces adecuadas que transmitieran toda la personalidad de los personajes. A la hora de animar los fragmentos de diálogo fue de gran ayuda actuar frente a un espejo y observar los gestos y comportamiento físico de los actores al recitar sus líneas.

Para lograr una correcta sincronización de la voz se procedió a elaborar tablas de tiempos asignadas a cada línea de diálogo otorgando a cada fonema su duración en fotogramas. Estas tablas debían ser extremadamente precisas para que la voz de los actores se acoplara perfectamente al personaje. Para el cortometraje era importante que esta parte fuera bien resuelta, pues un doblaje deficiente podría distraer al espectador del resto de la animación y estropear el proceso.

Análogamente a la cuestión de sonido era necesario para plasmar los diálogos un trabajo de representación. Una de las primeras dificultades que surgieron fue que al prestar demasiada atención a la zona de la boca del personaje el cuerpo quedaba descuidado e inexpressivo. El maxilar se estiraba y moldeaba a los diálogos mientras el resto del personaje permanecía inalterable. Los resultados en estos primeros ensayos fueron desastrosos. La actuación no parecía realista, Alba y Ambros parecían robots sin vida. Entonces se comprendió que los personajes debían hablar con todo su cuerpo, no únicamente con sus labios. Lo ideal era acompañar a la boca con el resto de la cara y de los elementos que le dan expresividad, ojos, mejillas, etc. Así como de las

⁸ Descomposición fonética de la banda de dialogo para la sincronía labial de los personajes.

manos y el resto del cuerpo. Había que tener en cuenta tanto el aspecto físico como psicológico del personaje para reforzar su actuación. Una vez más la actuación frente al espejo fue de gran ayuda. Otro factor que se tuvo en cuenta era la velocidad del diálogo, un diálogo muy rápido o confuso generaba numerosos problemas, y uno demasiado largo podía multiplicar el trabajo innecesariamente.



Una de las escenas más complejas en cuanto a sincronía labial era el diálogo final entre los dos protagonistas. Esta escena era especialmente difícil puesto que cada uno de los personajes se animó por separado, así que en la tabla de tiempos estaba todo medido al milímetro para que todo encajara, respetando cada personaje las pausas e interactuando de forma verosímil. Otro factor que se tuvo en cuenta era la velocidad del diálogo, un diálogo muy rápido o confuso generaba numerosos problemas, y uno demasiado largo podía multiplicar el trabajo innecesariamente.

4. Conclusiones.

Tras el largo camino recorrido en la elaboración de este proyecto el resultado es ampliamente satisfactorio. El proceso ha sido largo y complejo, y no exento de problemas. Sin embargo el trabajo ha resultado enormemente enriquecedor.

En este recorrido se han desarrollado multitud de conceptos, se ha potenciado la creatividad y se ha mejorado en velocidad y facilidad de dibujo. Uno de los logros de este viaje ha sido aprender a ser capaz, por primera vez, de enfrentarse individualmente ante un trabajo de gran envergadura, asumiendo todas las responsabilidades. Ha sido un proceso de aprendizaje continuo, a base de cometer errores y solventar dificultades, pero esto sin duda ha resultado positivo pues se han establecido hábitos y se ha adquirido velocidad a la hora de enfrentarse a grandes volúmenes de trabajo, además lo que es más significativo es el aprendizaje alcanzado. Este proyecto también ha servido para aprender a valorarse críticamente, y saber ser exigente con los resultados.

El objetivo principal era obtener una producción resuelta a gran nivel, que fuera idónea para utilizar como currículo y sirviera de ayuda y puerta de entrada a un mundo profesional considerablemente competitivo. Al mismo tiempo, conseguir un proyecto que ayudara a conocer los entresijos de una producción profesional, así como ganar conocimientos y reforzarlos. Si bien los resultados siempre se pueden mejorar, sin duda este cortometraje dará sus frutos, ya sea como obra a mostrar o como experiencia previa a la hora de comenzar nuevos proyectos.

5. Bibliografía.

- Auster, Paul: *Mr. Vertigo*, Barcelona, Anagrama, 2005
- Blair, Preston: *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*, Barcelona, Taschen, 1994
- Cámara, Sergi: *El dibujo animado*, Barcelona, Parramón, 2004
- Delgado, Pedro Eugenio: *El cine de animación*, Madrid, JC, 2000
- Dini, Paul: *Batman: La serie de animación*, Barcelona, Norma Editorial, 2000
- Garnido, Juanjo: *Como se hizo...Blacksad*, Barcelona, Norma Editorial, 2001
- McKee, Robert: *El guión*, Barcelona, Alba Editorial, 2002
- McKenzie, Alan: *El noveno Arte: De la mesa de dibujo a la estantería*, Barcelona, Norma Editorial, 2006
- Plasencia Climent, Carlos: *El rostro humano, Observación expresiva de la representación facial*, Valencia, SPUPV, 1993
- Priest, Christopher: *El Prestigio*, Barcelona, Minotauro, 2002
- Rinzler, J.W.: *The art and making of Monster House*, San Rafael, Insight Editions, 2006
- Thomas, Bob: *Maravillas de los Dibujos Animados*, Valencia, Gaisa, 1968
- Thompson, Frank: *Tim Burton's The nightmare before Christmas. The film. The art. The vision.*, Nueva York, Hyperion, 1993
- Webster, Chris: *Técnicas de animación*, Madrid, Anaya, 2006
- Weels, Paul: *Fundamentos de la animación*, Barcelona, Parramón, 2006
- Wiedemann, Julios: *Animation Now!*, Barcelona, Taschen, 2006