

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2023/2024

**DE LAS PÁGINAS A LA GRAN PANTALLA: TÍTULOS DE CRÉDITO DE
“*ESPERANDO AL DILUVIO*”**

Trabajo de carácter práctico y/o profesional realizado por la alumna Sofía Moreno Morcillo bajo la tutorización del profesor Sami Natsheh Barragán.



ÍNDICE

1.RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.....	2
2.INTRODUCCIÓN.....	3
3.OBJETIVOS.....	4
4.REFERENCIAS.....	4-6
A)REFERENTES TEÓRICOS.....	4-5
B)REFERENTES VISUALES.....	5-6
5.METODOLOGÍA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (FASES).....	6-10
5.1.PREPRODUCCIÓN.....	6-8
A)IDEA.....	6
B)DOCUMENTACIÓN.....	6
C)DECISIONES ESTÉTICAS.....	7
D)DISEÑO DE PERSONAJES.....	8
5.2.PRODUCCIÓN.....	8-10
A)AFTER EFFECTS.....	8-10
B)AUDITION.....	10
C)PREMIERE.....	10
6.RESULTADOS DEL PROYECTO.....	10-11
7.CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.....	11-13
8.BIBLIOGRAFÍA.....	13



1. RESUMEN

A la hora de disfrutar de una obra audiovisual, lo primero que encontraremos en el metraje son los títulos de crédito. Unos breves minutos que parecen separar al espectador de lo realmente importante, el inicio de la historia, pero que a lo largo de la evolución del cine han ido demostrando su utilidad para encauzar e incluso en algunas ocasiones poner sobre aviso del tema de dicha película.

Por ello, he querido utilizar este trabajo para realizar unos títulos de crédito en los cuales se viera reflejada la esencia misma de la narración que los inspira, haciéndome valer de los conocimientos adquiridos a lo largo del grado de Comunicación Audiovisual para acercar esta parte del arte cinematográfico a todo tipo de espectadores.

PALABRAS CLAVE

Créditos, diluvio, Saul Bass, animación, cine, Dolores Redondo, esencia.

SUMMARY

When enjoying an audiovisual work, the first thing we will find in the footage are the credit titles. A few brief minutes that seem to separate the viewer from what is really important, the beginning of the story, but throughout the evolution of cinema they have demonstrated their usefulness to channel and even on some occasions alert the subject of the film.

For this reason, I wanted to use this work to create credit titles in which the very essence of the narrative that inspires them would be reflected, making use of the knowledge acquired throughout the Degree in Audiovisual Communication to bring this part of the cinematic art closer to all types of viewers.

KEYWORDS

Credit titles, flood, Saul Bass, animation, cinema, Dolores Redondo, essence.

2. INTRODUCCIÓN

Al principio de la historia del cine los títulos de crédito eran percibidos como un mero trámite, como el telón del teatro. Por ello, tenían una función breve en la que no se ponía apenas esfuerzo. Hablamos, claro está, tanto de los títulos iniciales como finales. Sin embargo, en este trabajo nos centraremos únicamente en los títulos representados al inicio de toda obra audiovisual.

En su meditación sobre el marco Ortega y Gasset decía ¹: *“En vez de atraer sobre sí la mirada, el marco se limita a condensarla y verterla desde luego en el cuadro. [...] Hace falta que la pared real concluya de pronto, radicalmente, y que súbitamente, sin titubeos, nos encontremos en el territorio irreal del cuadro. Hace falta un aislador. Esto es el marco”*. Si en vez de cuadros, pensamos en películas, podríamos definir en sus palabras los créditos iniciales del principio de la industria como el marco de un cuadro.

Sin embargo, conforme avanzamos en el recorrido del cine, ya sea por puro ego, intereses comerciales o inquietudes artísticas, vemos cómo se genera una evolución alrededor de estos primeros minutos de metraje. Pasan de ser una separación de la vida real y la historia y comienzan a formar parte de ella creando, en algunos casos, una obra audiovisual en miniatura que recoge y plasma la esencia de lo que vamos a experimentar más adelante.

Pese a ello, aún podemos ver si hablamos con la gente de nuestro alrededor, que la gran mayoría no prestan especial atención al principio de películas o series, independientemente de lo trabajados que sean sus títulos de créditos.

Es esta realidad lo que ha impulsado la realización de los títulos de crédito de la obra literaria de la escritora Dolores Redondo *“Esperando al diluvio”* como mi propuesta de TFG. Con esta práctica pretendo no solo demostrar mis habilidades técnicas de edición, sino conseguir captar la atención de todo tipos de espectadores desde el principio de la obra, uniendo así a los lectores y los cinéfilos e impulsando la curiosidad por esta parte del cine tantas veces olvidada en pos de que comience la película.

3. OBJETIVOS

Los objetivos principales en los que se basa mi proyecto son:

- La realización de síntesis de la esencia del libro a través de las técnicas audiovisuales vinculadas a los títulos de crédito.
- El acercamiento de la gente a esta disciplina intentando generar un sentimiento de unión entre la obra y el principio.
- Introducirse en las diferentes fases de realización de un proyecto audiovisual.

4. REFERENCIAS

Para la realización de este proyecto ha sido necesaria una búsqueda previa de referentes visuales para enfocar todo el trabajo artístico y de diseño, así como la preparación teórica vinculada al libro que inspira el trabajo final.

a) REFERENTES TEÓRICOS

La obra literaria en la que se basa este proyecto está escrita por Dolores Redondo nacida en Donostia-San Sebastián en 1969. Basada en la investigación del famoso asesino de *Glasgow* apodado por la prensa como John Biblia. A este hombre se le atribuyen el asesinato de tres mujeres y pasó a ser una de las investigaciones más importantes de Escocia en los años 60, pero finalmente no se produjo ninguna detención y su identidad, así como el desenlace de sus días quedó para siempre como una lista de teorías incapaces de ser contrastadas.

La escritora no solo juega con este hecho real, sino que lo fusiona con la verdadera riada que asoló Bilbao en 1983 y que en el prólogo de la novela la escritora confiesa que presencié siendo pequeña al volver en tren a su casa. Hecho que dice le marcó sobremedida e incitó a escribir sobre la tormenta.

Son estos antecedentes históricos los que marcan la esencia del libro, así como el estilo narrativo de la escritora, el cual se caracteriza por los ambientes místicos de su tierra y el eterno cuidado de los detalles, creando a través de las palabras una atmósfera de misterio y calma, justo como el inicio de la lluvia antes del diluvio.

Es a través de la banda sonora del proyecto donde he querido plasmar la atmósfera de la historia, utilizando para ello, una base de música celta por su característico ambiente místico y la tradición popular alrededor de esta. También he añadido una serie de coros de los clásicos cánticos gregorianos, para no perder la esencia de la religión que tan claramente se plasma en nuestro antagonista, creando así una fusión entre la mitología pagana que invade todas las obras de Dolores Redondo con la religión más tradicional. Por último, coloqué la lluvia de fondo, una tormenta que se va fraguando con cada cambio de escena en el proyecto envolviendolo todo al igual que en el libro.

En cuanto a la historia, ha sido primordial a la hora de crear las ilustraciones y animaciones, intentando así plasmar en cada una de ellas la esencia y vida de un personaje diferente.

b) REFERENTES VISUALES

En cuanto a los referentes visuales que han inspirado y nutrido mis decisiones artísticas encontramos los títulos de crédito de la película de Steven Spielberg *“Atrápame si puedes”* inspirando el diseño de personajes de mi proyecto gracias a la técnica y estética de los diseñadores franceses Olivier Kuntzel y Florence Deygas los cuales trabajan juntos desde 1990 creando diferentes diseños audiovisuales con un estilo innovador y propio.

Otro referente muy importante para mí ha sido Saul Bass, diseñador gráfico estadounidense que se hizo un gran nombre en el cine a través de su trabajo tanto en carteles como más adelante en títulos de créditos. Una de las características que más me han llamado siempre la atención de su trabajo era la magnífica capacidad de síntesis de la película, como era capaz de coger la esencia de una película, (pensemos en *Vértigo*), y plasmarla en varios segundos a través de diferentes formas geométricas y colores

planos.

Y es precisamente esta gran capacidad de generar emociones a través de la sencillez el punto de partida desde el que he querido generar mi propio estilo a la hora de narrar mi historia.

5. METODOLOGÍA REALIZACIÓN DEL PROYECTO (FASES)

5.1. PREPRODUCCIÓN

a) IDEA

Mi madre y yo somos grandes admiradoras de la escritora Dolores Redondo, así que cada vez que un nuevo libro entra en casa, hay una discusión por quien lee primero la nueva historia y esperamos deseosas una vez lo hemos leído para poder comentar el final con la otra. Fue en una de estas charlas, una vez finalizada la lectura del título *“Esperando al diluvio”* cuando me planteé en primera instancia el proyecto que más adelante y con otra relectura de la novela, esta vez con más calma, se convertiría en mi propuesta de TFG.

Si bien su trilogía más sonada si ha tenido una adaptación cinematográfica, este libro era demasiado reciente para que lo hubieran llevado a la gran pantalla. Esto era un requisito que me generaba más ganas de realizar los títulos de crédito de esta novela en concreto, ya que me era más sencillo plasmar este trabajo en mi mente como un proyecto real que bien podría tener futuro.

b) DOCUMENTACIÓN

A la hora de comenzar este proyecto me planteé tratarlo como un encargo profesional. Por ello, a la hora de documentarme no me centré únicamente en referentes visuales y artísticos sino que quise leer acerca de la autora y como se planteó el libro, cuáles eran sus inquietudes y que le impulsó a iniciar esta novela. Para ello, busqué una serie de entrevistas que pudieran ayudarme a meterme en la mente de la escritora y llegar a conocer un poco que la impulsaba a la hora de escribir. También intenté ponerme en contacto con ella a través de su email, pero por desgracia esta vía no obtuvo resultado.

c) DECISIONES ESTÉTICAS

Lo primero fue decidir los diferentes tipos de animaciones y el orden que iban a llevar dentro del proyecto, para marcar de forma coherente la esencia del libro, así como el ritmo mismo de narración que se escondía en sus páginas. Para ello, hice una lluvia de ideas en papel, que más tarde fue tomando forma en diferentes ideas de animaciones hasta encontrar las que mejor reflejaban el carisma de cada personaje y de la historia en general. Así fue como realicé las primeras decisiones artísticas que engloban también la estética general del video.

En un principio, la primera animación de nombre de personaje no consistía únicamente en el corazón palpitante, sino que iba a aparecer en el pecho de nuestro protagonista. El cambio final de este planteamiento se debe a la sintetización de la historia. Empecé a darme cuenta de que a través de las animaciones dejaba entrever demasiado de la narración. Uno de los principales objetivos que quería cumplir era plasmar la esencia del libro, ser capaz de poner en antecedentes al espectador, pero sin desvelar demasiada información que terminara de romper la magia del misterio.

Es por esto por lo que dejé atrás las complejas animaciones y me enfoqué en lo esencial.

Después, me centré en encontrar una fuente apropiada para la narrativa que se planteaba y para ello realicé una búsqueda en la que me decidí por la fuente de tipografía vasca *Bilbao*.

Fue también en esta primera toma de decisiones donde se confeccionó la paleta de colores que tendría el vídeo. Esta ha estado inspirada en los tonos azules y verdosos que se encuentran tanto en la portada del libro como en la atmósfera de la historia, utilizando como resaltador de diferentes elementos el color rojo que tanta importancia recibe a su vez en la historia de nuestros protagonistas.

Por último, quedaba crear el ambiente sonoro que acompañaría a las animaciones, el cual como bien se explica en el apartado de referencias está generado con dos tipos de música y la eterna lluvia de fondo, creando así una tormenta que va creciendo a medida que avanzan los segundos.

d) DISEÑO DE PERSONAJES

Como última fase de la preproducción realicé los diseños en photoshop de todas y cada una de las piezas que iba a animar. Creando así, las capas necesarias para agilizar lo máximo posible el trabajo de producción, aunque a lo largo de la animación tuve que realizar cambios estéticos para solventar diferentes problemas de estética y movilidad.

Una vez preparado todo el material y habiendo decidido no solo las animaciones en sí, sino las diferentes formas de presentar las escenas y los nombres de los personajes y equipo técnico, en los cuales se genera una distinción a modo de guiño a la tormenta del libro, ya que el equipo técnico, presenta sus nombres siguiendo el ritmo de los truenos al igual que en la narración la tormenta guía a nuestros personajes, damos comienzo a la fase de producción.

5.2.PRODUCCIÓN

a) AFTER EFFECTS

Una vez ordenado todo el material en carpetas comenzó el proceso de animación. El programa que elegí para realizar el proyecto fue after effects por la familiaridad que me ha dado la carrera a él, además de ser el más completo según mi criterio para generar este tipo de animaciones dinámicas que pedía el vídeo.

En un principio pensé en dividir las composiciones por animaciones, es decir, las letras por un lado y los diferentes personajes por otro, pero al iniciar el proceso me di cuenta de que lo mejor sería plantear la edición como una película en sí, es decir, escena a escena.

Gracias a esto pude centrarme no solo en las animaciones de forma individual. También tuve en todo momento una clara visión del avance de la narración que quería generar y cómo podía ir cambiando el ritmo aumentando la fuerza poco a poco y generando diferentes cambios de ritmo para que no se volviera una pieza monótona.

Una de las principales bases sobre las que he asentado mi forma de editar ha sido la utilización de los *keyframes*. Buscaba una estética sencilla y plana jugando siempre con el minimalismo de mis referentes y la intimidad de la narrativa de la escritora. Para

generar estas sensaciones con el monje, decidí recurrir a los básicos, volver a los inicios y las bases mismas del programa de edición y crear con ellos de una estética pulcra y profesional.

También utilicé varios tipos de efectos a lo largo del metraje, por ejemplo al crear la ilusión de que las letras gotean debido a la lluvia (CC Smear). Una de las claves para que diera la impresión de la caída del agua fue controlar la curva en el editor de gráficos creando un movimiento de inicio más lento y generando una aceleración progresiva ya que está cayendo. Otro punto a tener en cuenta fue el radio de anchura del efecto, ya que al tratarse de letras debía oscilar entre 10/5 para no deformar en exceso toda la palabra. El toque final para darle realismo consistió en crear un *loopOut (type="cycle")* generando así la ilusión del constante goteo de la tormenta.

En las diferentes cortinillas que sirven de transiciones acuosas (deformación por ondas). Partiendo de una nueva capa de forma, en mi caso un rectángulo, y realizando primero el movimiento ascendente de la capa que buscaba cuidando la aceleración de nuevo, fui combinando los diferentes parámetros del efecto en cuanto a nivel y desplazamiento 150 y turbulento simultáneamente hasta conseguir el movimiento apropiado para simular la marea subiendo.

Con la finalidad de crear la sensación de los relámpagos en la aparición de ciertos nombres (resplandor). Uno de los efectos más sencillos, ya que el trabajo principal recae sobre la animación del relleno y el trazo de las letras, haciendo que aparezcan de forma aleatoria y de 0 a 100 de opacidad sin degradados. Luego, mediante el efecto fui combinando valores de *tumblr* y radio de resplandor para crear la sensación de luz.

En un principio me planteé la idea de hacer desaparecer de la misma forma estas palabras, pero tras varias pruebas me di cuenta de que hacía el vídeo demasiado monótono y al poco de comenzar a desaparecer se perdía completamente el interés por este movimiento demasiado repetitivo.

Pese a la sencillez de mis diseños durante la edición me encandiló la idea de crear un relámpago más allá de las letras solo. Por desgracia al final tuve que desechar esta idea, ya que el efecto descuadraba demasiado toda la estética del video y no me fue posible combinarlo con el estilo pautado.

Una vez realizadas todas las animaciones exporté el proyecto en *QuickTime* para su posterior utilización en el programa de premiere.

b) AUDITION

Antes de pasar a premiere tuve que crear la banda sonora del vídeo. En una primera composición multipista fusioné las base de la música con los coros que había elegido, creando una atmósfera general y cuadrando los audios para que dieran la sensación de coherencia y unificación necesaria, así como modificar el tiempo en base a la duración total de los títulos de créditos.

Una vez realizada esta primera muestra coloqué al fondo del todo la pequeña tormenta que acompaña todo el tiempo el movimiento de las animaciones, comenzando de forma suave hasta transformarse en la esencia principal de la banda sonora. Durante la creación de esta tormenta fue necesario la utilización simultánea de premiere para cuadrar a la perfección los segundos en los que debían sonar los truenos.

c) PREMIERE

Al final del proyecto unifiqué el sonido y la imagen a través de este programa, ya que durante la edición del vídeo en *after effects* la capacidad de reacción de mi ordenador fue menguando debido a la cantidad de información que estaba procesando. Así me aseguré de poder cuadrar la música sin ningún problema de tiempos y exportar la muestra final. Otro punto que me hizo tomar esta decisión fue la exportación en sí, ya que tuve una serie de problemas para poder configurarlo en .mp4. No fue hasta que combiné el vídeo de *after effects*, inicialmente exportado en .mov, con la música a través de *premiere*, que pude transformarlo en un video de las características que buscaba para que no se generara un proyecto tan pesado y poder visualizarlo cómodamente en cualquier dispositivo.

6. RESULTADOS DEL PROYECTO

Después de muchas horas de lectura, documentación, diseño y montaje el proyecto de los títulos de crédito de “*Esperando al diluvio*” ha llegado a su fin, generando un vídeo de 00:53 segundos.

7. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Una vez finalizado todo el proceso de producción del audiovisual, pasamos a la evaluación de los objetivos anteriormente mencionados del presente proyecto:

La realización de síntesis de la esencia del libro a través de las técnicas audiovisuales vinculadas a los títulos de crédito.

A lo largo del proyecto han sido diversas las ideas reemplazadas sobre qué tipo de animación o que personaje representaba mejor la esencia de lo que se quería contar sin caer en la obviedad ni desvelar demasiado antes de empezar la narración. Desde mi punto de vista este es uno de los objetivos más complicados de evaluar, es por eso que he recurrido a ojos externos, conocedores del libro como es mi madre para conocer su opinión.

Si bien es cierto que las animaciones y transiciones le resultaron muy coherentes y apropiadas coincidimos en que la música, aunque cumple su función y la lluvia realiza una gran labor de unión entre atmósfera e historia, la naturaleza de la narración pedía en algunos puntos más velocidad y fuerza de la que encuentra en ciertas escenas.

El acercamiento de la gente a esta disciplina intentando generar un sentimiento de unión entre la obra y el principio.

A fechas de entregar este proyecto no se puede cuantificar este objetivo, ya que no ha sido debidamente propagado entre la audiencia como para poder estudiar su impacto en la sociedad.

Para ello, una vez entregado se pasará a la fase de distribución de la pieza a fin de poder experimentar del todo las fases del proyecto y poder aprender de los errores que surjan y dar a conocer la obra realizada.

Introducirse en las diferentes fases de realización de un proyecto audiovisual.

En cuanto al último objetivo si he sido capaz de experimentar todo el proceso que envuelve la realización de una pieza audiovisual. Dadas sus características no ha sido necesaria la participación de más personas en la preparación del proyecto. Sin embargo, y pese a ello, he advertido lo necesario que es el trabajo en equipo y el *feedback* en esta clase de proyectos, sobre todo cuando tienes un abanico prácticamente infinito de decisiones estéticas a tu alcance. Creo que ahí ha residido mi mayor reto, saber encontrar una línea y estilo estético propio y fijar una ruta alrededor de este.

CONCLUSIONES

Cuando empecé a planear lo que sería mi TFG no imaginé que podría llegar a gestionar todo el trabajo yo sola. Ciertamente era una idea que me imponía mucho respeto, ya que la obra que la inspira es un libro que me ha marcado mucho y me aterrorizaba no poder llegar a plasmar esa magia y mis propias ideas en la pieza. Sin embargo, no me di por vencida y descubrí, gracias a los ánimos de la gente que ha ido dándome su opinión sobre mis avances, que no solo era capaz de llevar a término lo que me proponía sino que disfrutaba sobremanera con el reto que suponía, ya que nunca me había puesto a animar sin ayuda de nadie.

Después de haber finalizado todas las fases del proyecto cabe destacar las luces y sombras de audiovisual resultante. Si bien estoy orgullosa de las diferentes animaciones y la idea en general, me habría gustado contar con los conocimientos y el tiempo para dotar a mi pieza de una banda sonora más cuidada. Realizando todo el proceso de grabación y mezcla desde un punto más profesional.

Otro punto importante sobre el que recae ahora mi atención es la necesidad de un plan de continuidad para el vídeo. Aunque en un principio no planeé una gran distribución para la obra, después de dedicar tanto tiempo, cariño y cuidado a la pieza me doy cuenta de que no sería capaz de dejarlo apartado en una carpeta en el ordenador. Para ello, pasaré en esta fase a pulir con calma y ayuda el resultado final, así como a apoyarme en diferentes expertos de sonido y difusión para poder dotar a la obra final de todas las

ideas que en un principio no fui capaz de realizar debido a la falta de material técnico y conocimientos del programa de edición de audio.

Creando así toda una marca propia para el proyecto y generando un verdadero impacto en el público.

En general, estoy muy orgullosa del resultado final, aunque soy consciente de los puntos a mejorar y pulir, creo que he sabido sobrellevar los diferentes obstáculos que se han presentado durante la edición y lo que es más importante he terminado de demostrarme a mi misma, cosa que venía siendo una gran inseguridad a lo largo de esta carrera, que si soy capaz de realizar este tipo de proyectos audiovisuales y, lo que es más importante, disfrutar con todo el proceso y estrés que conllevan.

8. BIBLIOGRAFÍA

Castellani, J. P. (2008). *Los títulos de créditos en el cine de Pedro Almodóvar: Un caso ejemplar: Mujeres al borde de un ataque de nervios*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2546990>

De Cabo, A. (2023, 28 enero). *Quién fue John Biblia, el asesino en serie que aterrorizó Glasgow y que nunca fue atrapado*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-64373488>

Dolores Redondo. (s. f.). <https://www.doloresredondo.com/>

Gasset, J. o. Y. (1982). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Alianza Editorial Sa.

Kirkham, P. (2013). *Una conversación entre Saul Bass y Billy Wilder*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4199263>

Kuntzel Deygas. (s. f.). Kuntzel Deygas. <https://www.kuntzeldeygass.com/>

National Library of Medicine. (s. f.). *Parálisis cerebral*. <https://medlineplus.gov/spanish/cerebralpalsy.html>

Redondo, D. (2022). *Esperando al diluvio*.