

DOLLY DOCTOR

DATOS TÉCNICOS

Director: José Manuel García Álvarez
Título original y de comercialización: "Dolly Doctor"
Productora: Granada Film Factory
Año: 2014
Idea Original: Myrian Garcia Alvarez
Director de fotografía: José Manuel García Álvarez
Productor: Rafael Ruiz
Modelado, texturizado, iluminación: José Manuel García
Animación: Adrian Bajko, Isabel Diez, Jordi Laffite y José M. García Álvarez
Sonido y Banda Sonora: José Tome y Estanis Peinado.
Género: Animación
Duración o metraje: 7 minutos
Soporte: Digital

BIOFILMOGRAFIA DEL DIRECTOR

Nacido el 25 de Marzo de 1985 en Palencia, Jose Manuel García crece en una pequeña villa minera, Guardo (Palencia). A la temprana edad de 15 años, y siempre apoyado por su familia, comienza sus estudios artísticos, abandonando tal lugar para ello.

En 2003, comienza la carrera de Bellas Artes en Salamanca, donde se licencia especializado en escultura y diseño. Es allí donde comienza su formación en el mundo de la animación, cursando un Experto y Master en animación por ordenador, que aunaba sus motivaciones, el arte, las nuevas tecnologías y el cine de animación. Con el fin de ampliar sus conocimientos y perfeccionar sus técnicas, en 2011 continuó su formación en uno de los lugares mas propicios de aquel momento en el ámbito del cine de animación, el LADAT, Unidad de Animación y Tecnologías Audiovisuales en las Islas Baleares, nominados a los Goya a mejor cortometraje de animación por "Ella" en 2013. Allí fue también el lugar en el que nació Dolly Doctor, su "opera prima", estrenado en el Medina Film Festival (Medina del Campo, Valladolid) en Marzo de 2014, y que contó con la colaboración del ICAA.

José Manuel ha participado como Director Técnico en el largometraje "Azahar" de la productora Granada Film Factory, aun sin estrenar. Actualmente se encuentra inmerso en dar forma a diferentes proyectos personales, además, colabora con la Universidad de Salamanca desde hace cuatro años en la enseñanza del software utilizado en producciones de animación. Atraídos por su trabajo fue invitado a participar como ponente en varias charlas, entre ellas la *X Edición de Encuentros sobre video-arte electrónico*

"enseñanzas de lo audiovisual en Europa", en Salamanca o en la escuela de Arte nº 1 de Puente de San Miguel de Cantabria, durante las *Jornadas Culturales*.

SINOPSIS ARGUMENTAL

Tras conocer la negativa de los doctores, Sebastian, inventor de profesión, decide actuar por su cuenta y de inmediato para salvar la vida de su hija Emily, gravemente afectada por una extraña enfermedad degenerativa.

MEMORIA

Dolly Doctor surge de la necesidad del autor, José Manuel García, de investigar técnicas de producción 3d aplicadas al mundo de la animación, involucrándose de esta manera en cada proceso de dicha producción.

Desde Mayo de 2011 se han ido realizando las tareas de preproducción del cortometraje, entre ellas se ha realizado storyboard sobre el guión, que permitieron la corrección de fallos de narrativa visual que pudieran surgir. Del mismo modo, y una vez exprimido el proceso anterior, se realizó una animática 3d, siendo de gran utilidad para comprobar el funcionamiento y dinámica de la concatenación de planos, tiempos, Layout y/o espacios.

El look del proyecto viene definido por la conjunción de varias estéticas, el "Steam", que recurre usualmente a realidades supuestas en las que la civilización ha tomado un camino científico diferente al actual, reemplazando la electrónica, los combustibles nucleares y fósiles y otros avances por la tecnología del vapor y del combustible de carbón. Ambientado en el siglo XIX y en la Inglaterra de la era victoriana, época esta última que ha servido como complemento para el resto de la estética, lo que nos ha permitido una labor de investigación y recolección de referencias de vestuario, peinados, mobiliario etc.

Una vez definido el diseño, se trabajó en el modelado y construcción en 3d de los personajes y decorados. Terminada esta fase, trabajamos el texturizado de todo lo generado anteriormente, así como las propiedades de los materiales, telas, maderas, hierros y especialmente piel humana.

Se investigó en el comportamiento del cabello, su reacción y cambio de color ante un foco de luz, y el movimiento cuando se trataba de cabello largo.

Una vez configurados los personajes para poder dotarlos de movimiento, comenzamos la fase de animación, teniendo como referentes otras películas de animación, de imagen real o videos grabados por el equipo explícitamente para lo que fuera necesario. También se generaron algunas dinámicas de ropa, pelo o partículas para humos, etc. que acompañaban a la animación.

El cálculo de Render y montaje final se realizó a 25 frames por segundo y a un tamaño de 2048x1108. Siendo amplio el trabajo realizado en iluminación y acabado final.