

## REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

### ***“Papel del diseñador de producción en la construcción de set y personajes para cortometraje animado”***

**Autor: Omar Franco Romo**

**Tesis presentada para obtener el título de:  
Lic. en Diseño Gráfico**

**Nombre del asesor:  
Silvia Salas Stevenato**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



---

Papel  
del diseñador de producción  
en la construcción  
de set y personajes  
para cortometraje animado

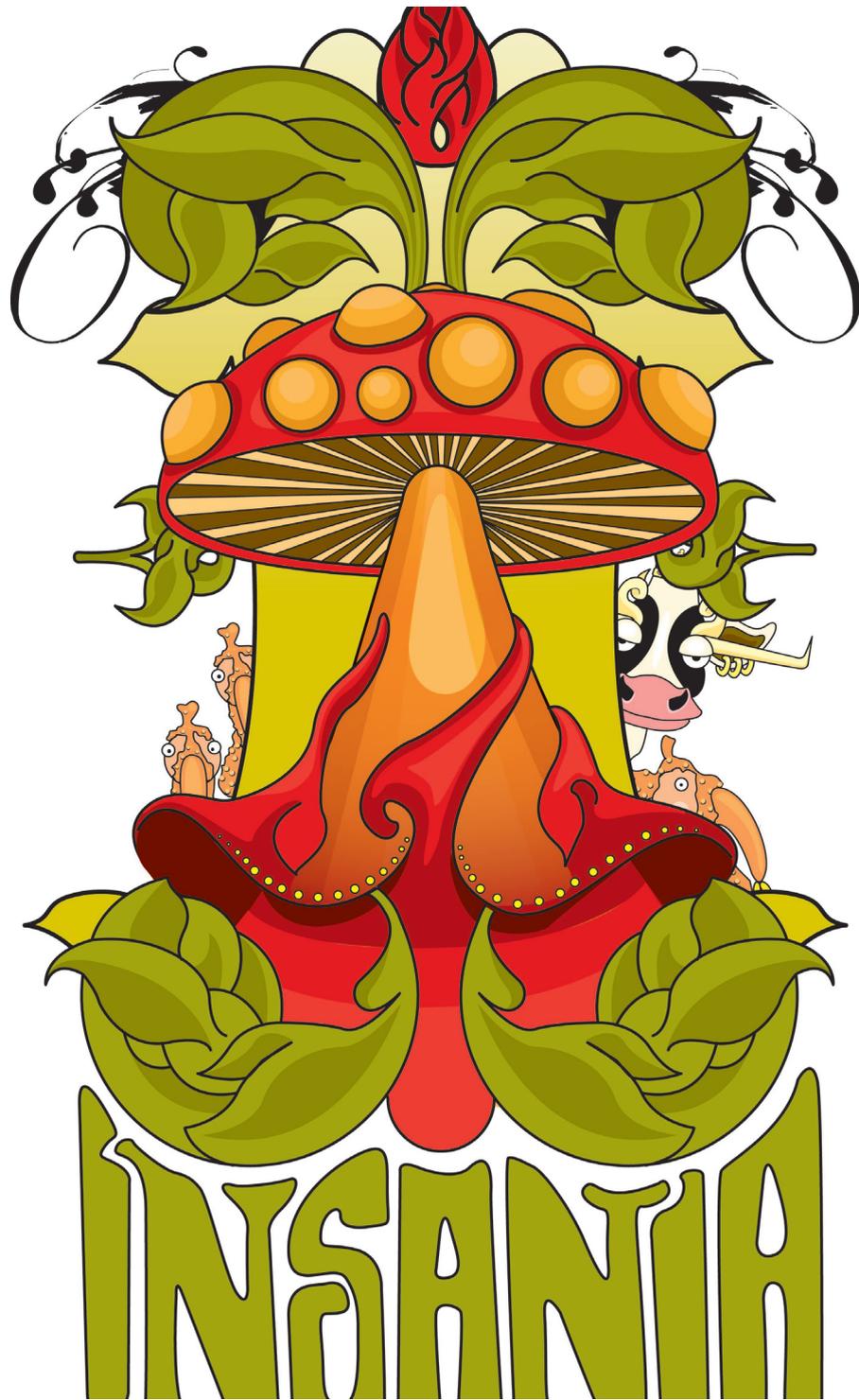
---

INSANTIA



INONNIA





II



IN





**FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO**

**Papel del diseñador de producción  
en la construcción de set y personajes  
para cortometraje animado.**

**TESINA**  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

**PRESENTA**  
Omar Franco Romo.

**ASESOR**  
Silvia Salas Stevanato.

Clave de registro de validez oficial: 16PSU0010U

**MORELIA, MICHOACÁN**

**SEPTIEMBRE 2009**

# ÍNDICE

---



---

Introducción-----	08
Planteamiento del problema-----	09
Objetivo general-----	11
Objetivos particulares-----	12
Justificación-----	13

## **CAPÍTULO 1**

### ANTECEDENTES HISTÓRICOS

1.1 Antecedentes históricos de la animación-----	16
1.2 Evolucion historica del Stop-Motion-----	24
1.3 Progresos técnicos de Stop-Motion-----	40

## **CAPÍTULO 2**

### MARCO TEÓRICO

2.1 Técnica Stop-Motion-----	44
2.2 Opciones del Stop-Motion-----	46
2.3 Organización de un cortometraje-----	50
2.3.1 El Concepto-----	51
2.3.2 El Guión-----	51
2.3.3 Preproducción-----	51
2.3.4 Producción-----	53
2.3.5 Animación-----	53



2.4 Herramientas de diseño-----	54
2.4.2 Color-----	55
2.4.2 Forma y línea-----	58
2.4.3 Contraste-----	60
2.4.4 Textura-----	60
2.5 El set-----	61
2.6 ¿Que investigar para crear un personaje?-----	65
2.7 Tipos de esqueletos-----	69

## CAPÍTULO 3

### MARCO PRÁCTICO

3.1 Proceso de realización del cortometraje animado “Insania”-74	
3.1.1 Concepto-----	75
3.1.2 Sinopsis-----	75
3.1.3 Personajes y su entorno-----	75
3.1.4 El Guión-----	117
3.1.5 Desarrollo visual del guión-----	120
3.2 La innovación-----	126

Conclusiones-----	132
Bibliografía-----	134

---

# Introducción

---

El presente trabajo trata de la experiencia que se tuvo en la realización de un proyecto de animación tridimensional, fruto del diplomado impartido por la Universidad Vasco de Quiroga, denominado “Stop-Motion”, proyecto con el que se realizó un cortometraje titulado “INSANIA”, en el cual se aplicaron los conocimientos, que sobre “Stop-Motion” se adquirieron.

Dada la complejidad, la carga de trabajo y el alto grado de creatividad que se requiere, fué necesario deslindar las áreas de trabajo que, aunque no exclusivas, cada quién desempeñaría.

Así, con la participación de todos los que intervinieron en la producción: realizador, fotógrafo, diseñador de producción y productor; se fueron conformando imágenes mentales, espacios (a partir de un guión) que una vez discutidos, fueron repensados y así se fué construyendo una imagen colectiva. “En una animación como en todo trabajo cinematográfico la forma, el tema y la anécdota deben formar un todo por lo que la interrela-

ción de realizadores, fotógrafos y diseñadores exige el conocimiento de cada especialización y la corresponsabilidad para que el film sea una obra colectiva”<sup>1</sup>

Cabe precisar que en el presente documento se resalta principalmente el trabajo de quien participó como “diseñador de producción”, responsable de crear todo el plantamiento del diseño para escenografía, decorado y creación de personajes, además es el responsable de hacer las primeras imágenes visibles que serán referencias visuales compartidas, que ayudarán a detonar planteamientos de las diferentes áreas de responsabilidad. Es al diseñador de producción (departamento de arte), a quién le corresponde, en la realización de producción, el trabajo práctico como la construcción de escenografías, personajes, ambientes, por lo que su trabajo involucra ideas y estrategias visuales que requieren de conocimiento y creatividad.

---

# Planteamiento del problema

---

El éxito o fracaso de toda producción cinematográfica depende en mucho del trabajo del diseñador de producción, lo que le obliga a disponer de estrategias para superar obstáculos tal es el caso de éste cortometraje que, a pesar de la escasa o nula experiencia en éste tipo de proyectos y con un bajo presupuesto, los principales problemas a resolver serían:

El diseño y la construcción de la escenografía o set (maqueta) que implica la búsqueda de material que resulte económico, moldeable y ligero, propicio para lograr cuadros ricos en formas y colores.

El diseño y construcción de los personajes que implica la personificación de figuras con características físicas y psicológicas acordes con la intención del guión, es decir; la creación de figuras con personalidades propias.

Derivado de la explicación anterior, surge el principal problema, que es el control de movimientos de los personajes (muñecos), base fundamental de la técnica “Stop-Motion”, ya que en ésta técnica se requieren 24 cuadros por segundo, por lo que la cantidad de cuadros que se necesitan para los aproximadamente 4 minutos que duraría el cortometraje, sería abrumadora, por lo que se requiere un material económico y un mecanismo que permita en forma sencilla articular, principalmente, cabeza y extremidades de los personajes y que resista la gran cantidad de cambios de posturas que se requieren para la sucesión de cuadros.

“Para John Halas hay tres cosas que hay que considerar cuando se decide trabajar con ésta técnica: la primera es el material elegido para construir el o los muñecos; el segundo problema es la iluminación en una situación tridimensional, y el tercer punto a considerar es la manera de

# Planteamiento del problema

controlar el movimiento de los objetos y personajes. La solución a estos tres problemas debe ser resuelta en el proceso de preproducción y no solucionarse sobre la marcha, en la face del rodaje”<sup>2</sup>

De manera concreta, de lo anterior se derivan las siguientes preguntas:

¿Qué tipo de set es el apropiado dada la escasez de espacio y presupuesto?

¿Qué colores, formas, líneas, texturas y contrastes funcionarían mejor para crear la atmósfera deseada de acuerdo con la intención del guión?

¿Qué material será el apropiado para la construcción del set ( que reúna las condiciones de ser moldeable, ligero y económico)?

¿Cómo lograr la materialización de los personajes protagonistas que respondan a la intención del guión?

¿Cómo lograr darle personalidad propia a las figuras protagónicas, de acuerdo a la intención del guión?

¿Qué tipo de animación se trabajará en el cortometraje?

¿Qué material es el apropiado (que reúna las características de tenacidad, flexibilidad, resistencia y que resulte económico) para articular movimientos del esqueleto de las figuras protagónicas en “Insania”?

<sup>2</sup> RODRÍGUEZ BERMUDEZ MANUEL, (2007), Animación una perspectiva desde México, Difucion Cultural UNAM, pag. 109

---

# Objetivo general

---

Diseñar y construir Set-maqueta y personajes para el cortometraje animado por Stop- Motion “INSANIA”

---

# Objetivos particulares

---

Diseñar y construir el set-maqueta.

Seleccionar el material que resulte conveniente para dicha construcción.

Usar las herramientas de diseño para el logro de resultados óptimos.

Diseñar y construir personajes con características físicas y psicológicas que respondan a la intención del guión.

Buscar , seleccionar material y mecanismo que permita un desempeño y control óptimo del movimiento de los personajes.

---

# Justificación

---

La animación, rama de la cinematografía, es una área clásica de trabajo que ha cautivado a la mayoría de diseñadores gráficos, sin embargo, durante la formación profesional el plan de estudios solo aporta conocimientos teóricos muy generales, de aquí la razón por la cual, después de haberse tenido la oportunidad de realizar un cortometraje animado y de haber puesto en práctica conocimientos más puntuales (por lo que toca a éste trabajo concretamente lo referente al papel que juega el diseñador de producción) , resulta interesante poner a disposición de todos aquellos profesionales de la comunicación visual o a quienes, en lo general, estén interesados en incursionar en el mundo de la cinematografía, las vivencias y aprendizajes resultantes de este proyecto, para quienes les pueda ser de utilidad.





# CAPÍTULO 1

# Antecedentes históricos de la animación

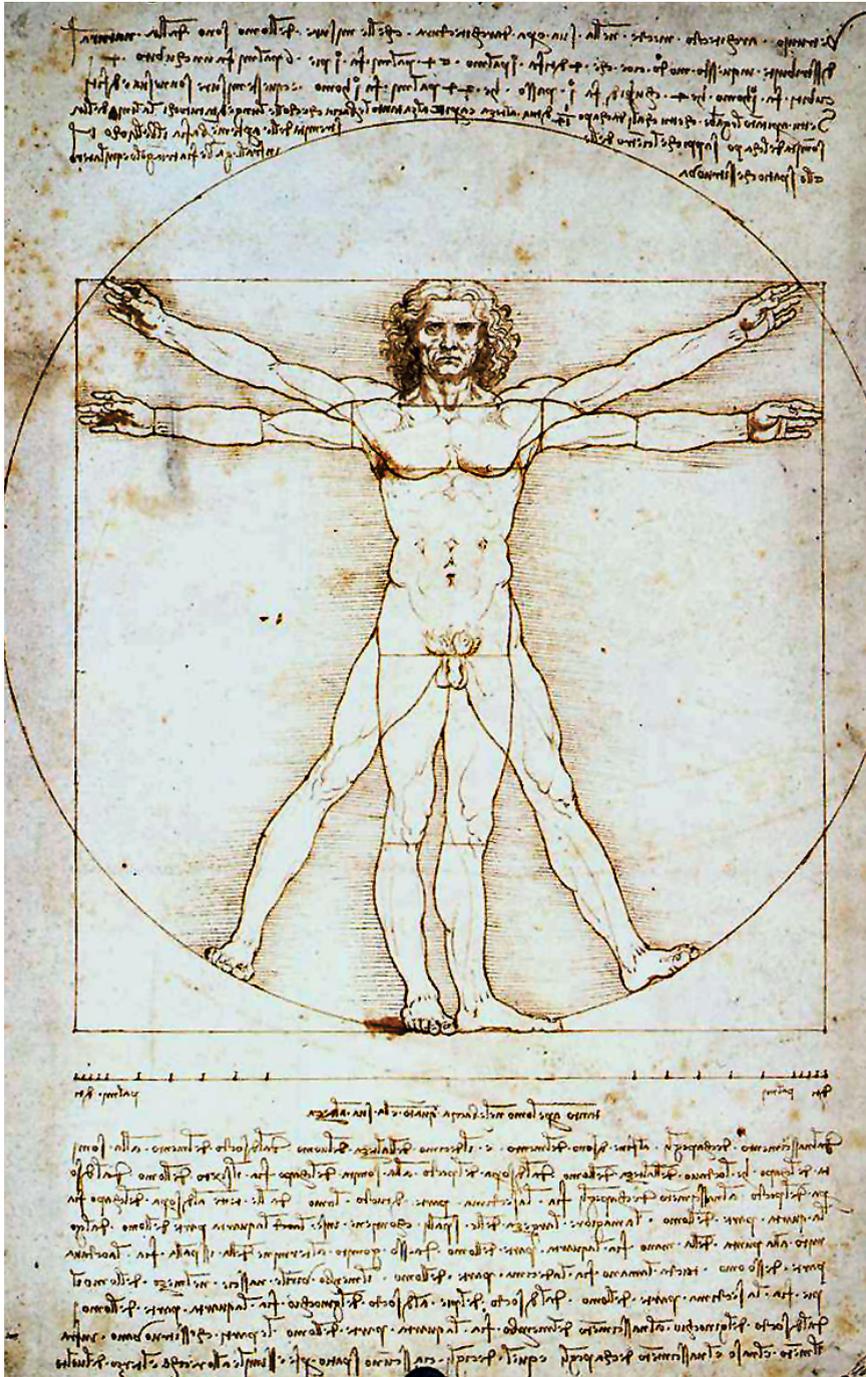
La idea de recrear la ilusión de movimiento con una serie de dibujos es más antigua que el nacimiento del cine. Algunos historiadores se remontan a la prehistoria, donde aparecen los primeros intentos del hombre de plasmar con dibujos el movimiento.

Una de las muestras más tempranas está en los jabalíes pintados en las cuevas de Altamira hace 200.000 años. Sus cuatro pares de patas sugieren movimiento en un dibujo estático. Otros descubrimientos en el antiguo Egipto o en Grecia corroboran esta tendencia a representar diferentes facetas del movimiento en su arte.

Leonardo Da Vinci, pintor, arquitecto, escultor, científico e inventor renacentista, también experimentó con la figura en movimiento. En su famosa ilustración de las proporciones humanas, Leonardo dibuja lo que parece ser dos facetas de una misma acción.

El primer intento que se conoce de una animación mediante la proyección de imágenes data de 1640, cuando el alemán Anthonasius Kircher inventó el primer proyecto de imágenes: la linterna mágica Kircher dibujaba en placas de cristal que proyectaba gracias al nuevo aparato. Una de sus imágenes reproducía a un hombre que mientras dormía, abría y cerraba la boca. El efecto lo conseguía de forma mecánica, añadiendo partes móviles al cristal donde aparecía el dibujo del personaje.

El incipiente arte de la animación estuvo estancado hasta 1824, cuando Peter Mark Roget descubrió el principio de “persistencia de la visión”. Este principio de vital importancia para el cine se basa en el hecho de que el ojo retiene las imágenes por un instante una vez que las ha visto. Este “defecto” hace posible ver de forma continua una sucesión de fotografías como ocurre en el cine de imagen real.



“Leonardo Da Vinci” Hombre de vitrubio

## Antecedentes históricos de la animación

Uno de los aparatos pioneros en la aplicación del principio de Roget fue el “taumatropo”, sencillo círculo de cartón montado en un eje formado por dos cuerdas. En cada lado del disco existe un dibujo diferente. Cuando el espectador gira el círculo mediante el eje de cuerda, las imágenes se funden en una sola.

Aún que fueron muchos más los inventos nacidos a la sombra del principio de “persistencia de la visión”, ninguno pasó de la categoría de juguete hasta la invención del “Phenakistoscopio” Joseph Antoine Plateau en 1831. Plateau consiguió plasmar el movimiento mediante el uso de una serie de dibujos que muestran diferentes fases de una acción simple.

Los dibujos están montados en un disco, que queda semioculto por otro que tiene una serie de ranuras radiales. Ambos discos están unidos por un eje que les permite girar de forma independiente. La ilusión del movimien-

## Antecedentes históricos de la animación

to se consigue al mirar por las ranuras el giro del círculo que contiene los dibujos.

George Horner con su “Daedaleum” y posteriormente William Lincon con el “Zootropo” hicieron famosos éstos instrumentos como juguetes ópticos capaces de la ilusión de imágenes en movimiento.

De todas éstas invenciones anteriores al cinematógrafo, es de vital importancia para la animación el “Praxinoscopio” del francés Emile Reynaud, claro percusor de este nuevo arte dramático con sus “pantomimas luminosas”, Reynaud fue el primero que proyectó una acción dibujada con argumento en una pantalla. Sus dibujos estaban hechos de sobre un material transparente llamado “cristaloide”, antecesor del celuloide cinematográfico.

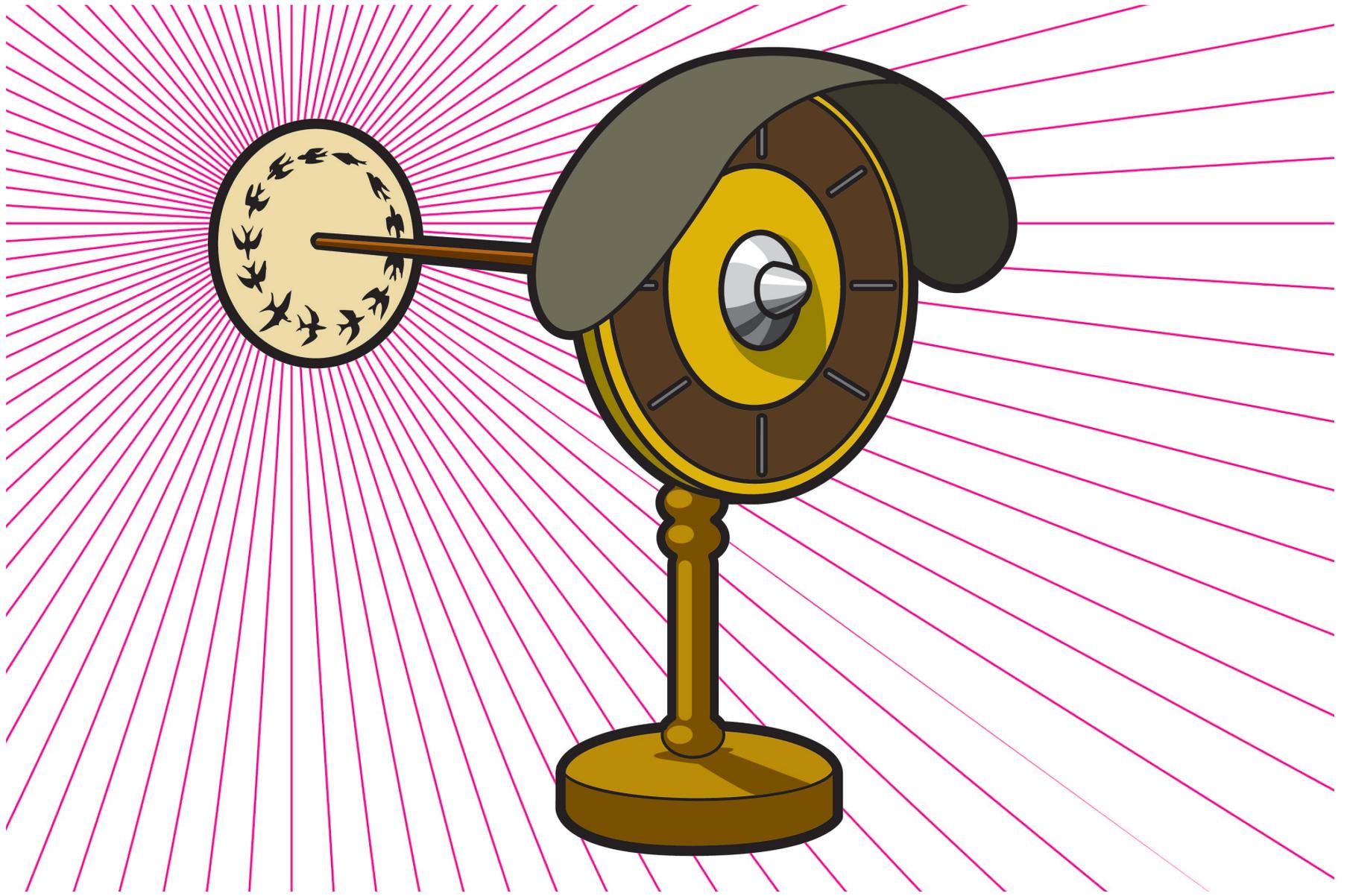
Otra novedad óptica de la misma época es el “Kinetógrafo”, inventado en

1868 y más conocido hoy en día como “flip-book”. El juguete consiste en una serie de dibujos consecutivos encuadrados como un pequeño libro. Mientras una mano sujeta firme el “flip-book”, el pulgar de la otra mano se desliza rápidamente de una página a otra, descubriendo a su paso una acción continuada, un dibujo animado.

Al mismo tiempo, la técnica fotográfica daba sus primeros pasos. En 1823, Nicephore Niepce obtuvo una imagen fotográfica permanente mediante una placa cubierta de zinc “Daguerreotipo”, fijando las imágenes en una placa de cobre platead-expuesta a vapores de yodo durante algunos minutos. El descubrimiento constituye el nacimiento oficial de la fotografía y el comienzo de una serie de invenciones destinadas a captar la imagen en movimiento.



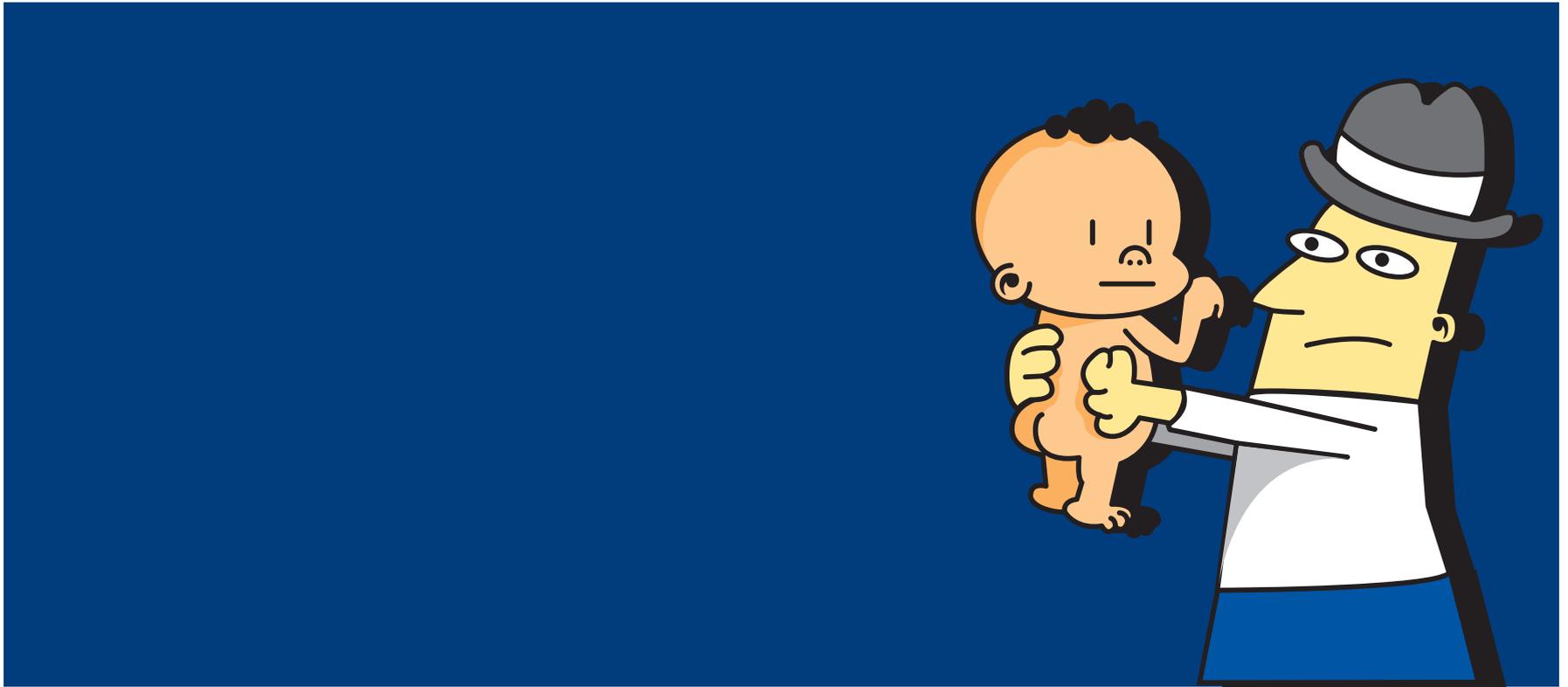
“Taumatropo” Sencillo círculo de cartón montado en un eje formado por dos cuerdas.



“Phenakistoscopio” Por Joseph Antoine Plateau en 1831.



“Zootropo” Por William Lincon.



“Flip-book” El juguete conciste en una serie de dibujos consecutivos encuadrados como un pequeño libro.



**MANO IZQUIERDA**

**PULGAR DERECHO**





“Praxinoscopio” Creado por el francés Emile Reynaud

La invención de la fotografía trajo consigo el deseo de reproducir el movimiento natural, aspiración que se convirtió en obsesión en el caso de Eadweard Muybridge, quien sentó el principio básico del séptimo arte con sus series de fotografías de personas y animales en movimiento. Para ello, Muybridge utilizó una batería de cámaras fotográficas que tomaban de manera consecutiva una serie de fotos del sujeto en acción.

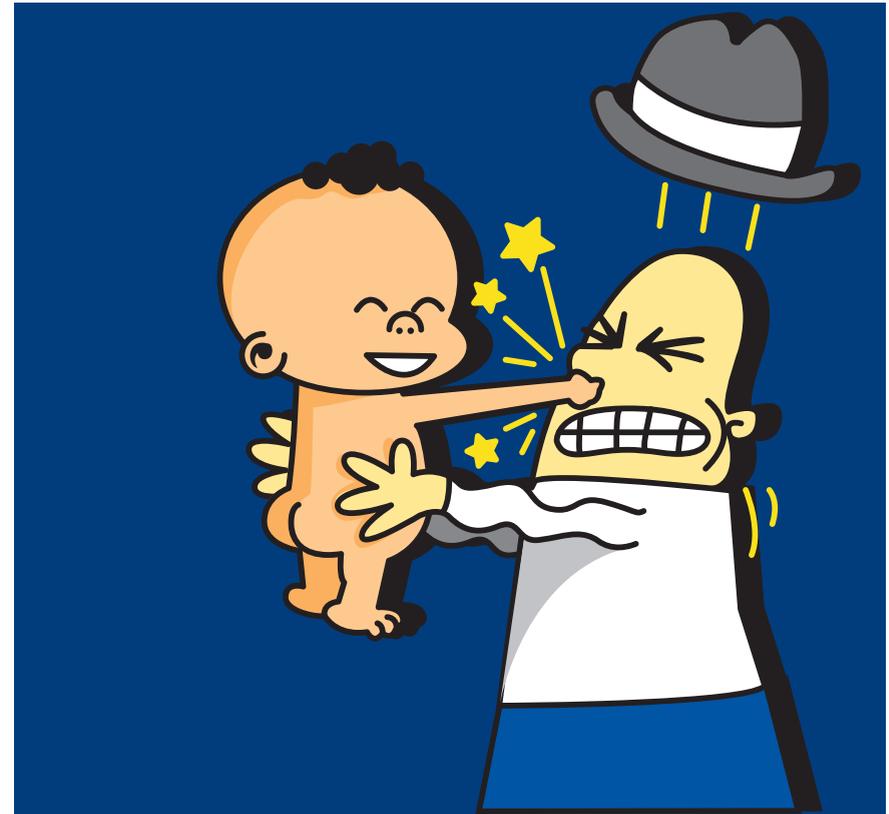
El 28 de octubre de 1886 los hermanos Lumière ofrecen la primera proyección pública de su cinematógrafo. Ese mismo año, al otro lado del Atlántico, Thomas Alba Edison patenta la cámara de cine y comienza a realizar las primeras películas.

Nadie sabe quien es el pionero que se dio cuenta de la manivela de una cámara de cine se podía detener durante el rodaje para sustituir los objetos delante del objetivo sin crear una sensación de discontinuidad en la proyección. Este descubrimiento fascinó al dibujante del New York Evening World James Stuart Blackton quien en 1896 comenzó sus experimentos con el rodaje foto a foto. La combinación de su talento como dibujante y esta técnica cinematográfica tuvo como fruto la película Humorous Phase of Funny faces. La cinta rodada en 1906 contaba con más de 3.000 dibujos realizados con gis en un pizarrón y fotografiados uno a uno.

Tan sólo un año antes, en 1905, el español Segundo de Chomón había utilizado la misma técnica para rodar El hotel eléctrico, el primer filme con objetos animados. Tres años más tarde Emile presentó en la sala Folies Bergeres de París su creación Phantasmagorie que supuso el nacimiento del primer personaje de dibujos animados, el fantoche. Con dibujos extremadamente simples, Cohl consiguió dotar de personalidad y emoción a cualquier tipo de objeto, lo que lo convirtió en un verdadero precursor de la animación clásica.

Otro de los artistas aventureros que se interesaron en el mundo de los dibujos animados fue Windsor McCay, ilustrador que creó Little Nemo en la prensa de principio de siglo. Su trabajo más notable es Gertie el dinosaurio, filme que se exhibió por todas las salas de Estados Unidos en 1914. McCay también fue artífice del primer filme serio de animación, con la realización en 1918 de El undimiento del Lusitania, película propagandista de la Primera Guerra Mundial.

El interés de McCay en este nuevo arte arrastró a otros ilustradores como



John R. Bray, inventor de las barras de pivotes que mantienen los dibujos en la misma posición durante todo el rodaje. También hay que agradecer a Bray el uso de acetatos transparentes para evitar la repetición de aquellos elementos que se mantienen fijos en la escena.

Paul Terry o Raul Bare, y posteriormente Walter Lantz, Pat Sullivan, Dave Fleischer y Walt Disney elevaron el dibujo animado a la categoría de arte.

# Evolución histórica del Stop-motion

## J. Stuart Blackton

En 1906, J. Stuart Blackton dirige una película en la que utiliza stop-motion y marionetas pegadas: *Humorous Phases of Funny Faces*. La mano de Blackton dibuja dos caras en un pizarrón y éstas cobran vida.

En 1907, Blackton y su compañero Albert E Smith usan fotografía “stop-motion” para crear asombrosos efectos en su película *The Haunted Hotel*, que cuenta la historia de un turista que pasa la noche en una posada administrada por espíritus. En su mayoría, los efectos son realizados en vivo con alambres, pero, una escena en la que una cena se prepara sola, es animada con la técnica de “stop-motion”.

Al año siguiente, ambos realizan la que es considerada como la primera película “stop-motion” con muñecos: *The Humpty Dumpty Circus*. En este film -que se ha perdido- usan muñecos articulados de madera de animales y circenses que pertenecían a la hija de Smith. Años después A. Smith, dijo: Era un proceso tedioso en tanto el movimiento sólo podía ser logrado

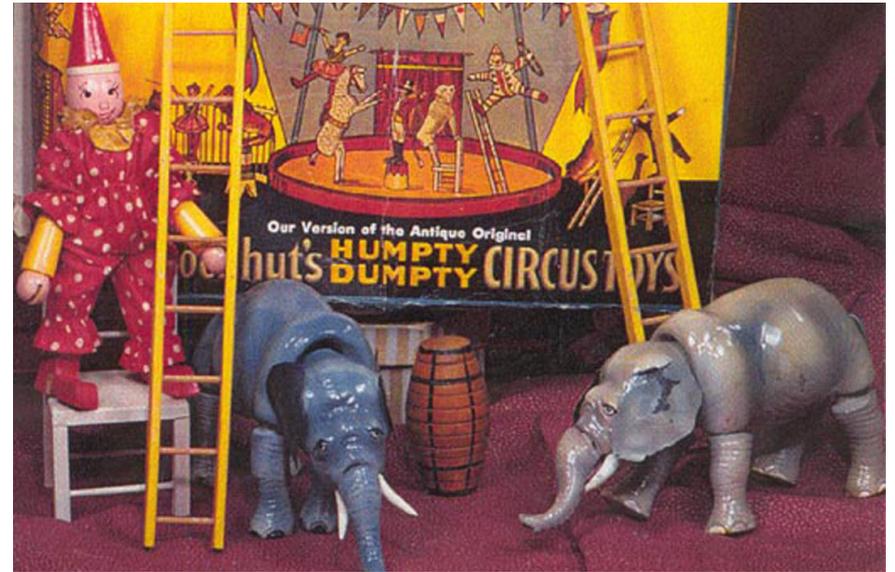
fotografiando por separado cada posición. Yo sugerí que sacáramos una patente del proceso; pero, a Blackton le pareció que no era lo suficientemente importante. De todas maneras, rápidamente otros realizadores adoptaron la técnica y la fueron perfeccionando.

El realizador británico Arthur Melbourne Cooper reclama el título de realizador de la primera película de muñecos con *Matches: An Appeal*, un film publicitario para una fábrica de fósforos: *Bryant & May*. En él, los fósforos son los protagonistas. Fué realizado en 1899 y es, probablemente, el primer comercial animado del mundo. Para sus películas, Arthur Cooper también busca inspiración en el armario de los juguetes, realizando títulos como *Noah's Ark* (1906) y *Dreams of Toyland* (1908). En ésta, un niño al que le han regalado varios juguetes, incluyendo un osito de peluche y un pequeño caballo de madera, se queda dormido y sueña que éstos cobran vida.

El método de Cooper de filmar en exteriores con luz de sol, presenta sus inconvenientes, ya que la combinación del “stop-motion” con las nubes



J. Stuart Blackton "Humorous Phases of Funny Faces".



J. Stuart Blackton "The Humpty Dumpty Circus".

pasando y con la rotación de la tierra produce extrañas y temblorosas sombras. Sin embargo, continúa utilizándola para hacer otros exitosos filmes con temáticas similares: Cinderella y Wooden Athletes (ambos de 1912) y The Toymaker's Dream (1913).

El tema de los juguetes que cobran vida es recurrente para los primeros animadores de "stop-motion". En parte, porque los juguetes -particularmente, los articulados- ya están listos para usar y, además, por su estrecha conexión con una fuerte tradición literaria europea de historias que involucran juguetes vivientes.

Un ejemplo típico es el film del realizador italiano Giovanni Pastrone's The War and the Dream of Momi (1913), en el que un anciano le cuenta a su joven nieto, Momi, fábulas de guerra. Momi cae dormido y sueña con una dramática pelea entre muñecos durante la cual él es punzado por la bayoneta de un soldado. Cuando el niño despierta descubre que el arma, en realidad, era sólo la espina de una rosa.

## Ladislaw Starevich

Los sueños infantiles y juguetes animados aparecen a menudo en los filmes del pionero de la animación con muñecos, Ladislaw Starevich, nacido de una familia polaco-lituana en 1882. Por ejemplo, en The Magic Clock (1928), figuras de reyes, princesas, caballeros y dragones, decorando un reloj fantástico, cobran vida y se embarcan en una aventura que el mecanismo del reloj no puede controlar. Love in Black and White (1927) trata de un empresario del espectáculo viajero, propenso a los accidentes; sus muñecos actores tienen parecidos con las estrellas de Hollywood Tom Mix, Mary Pickford y Charlie Chaplin.

### Starevich Cameran 2

Starevich está fascinado por la entomología; y, mientras estudia la vida de los insectos, decide adoptar la técnica de stop-motion que había visto en el film de Emil Cohl The animated Matches (1908), cuando éste fue proyec-

# Evolución histórica del Stop-motion



J. Stuart Blackton "Starevich Cameran 1".



J. Stuart Blackton "The Mascot".

tado en Rusia. Como, en la época de apareamiento, los escarabajos pelean, él se propone filmar las batallas de los escarabajos que ocurren a la noche. En esas circunstancias, la luz que necesita usar los inmovilizaría.

## Starevich Cameran 1

"Usando escarabajos embalsamados, reconstruí las diferentes fases de esa pelea, cuadro por cuadro, con cambios progresivos; más de 500 fotogramas para 30 segundos de proyección. El resultado superó mis deseos: *Lucanus Cervus* (1910), el primer film tridimensional animado"<sup>3</sup>.

Al año, Starevich produce un film más ambicioso, *The Beautiful Leukanida* de 250 metros de largo. En él cuenta cómo la bella escarabajo Elena se convierte en el sujeto de un duelo entre dos insectos rivales. El film es aclamado; el público está atónito y asombrado con las mágicas imágenes del film de Starevich.

Mucha gente encuentra inexplicable el film y periodistas en Londres reve-

lan confidencialmente que Starevich ha filmado insectos vivos paciente-mente entrenados por un científico ruso. Los insectos de Starevich vuelven a aparecer en una serie de cuentos modernos entre los cuales se incluye *The Cameraman's Revenge* (1911), que presenta una langosta en bicicleta y una libélula bailarina de ballet. En 1919, Starevich se muda a París, adapta su nombre al francés Ladislav Starevitch y, durante un tiempo, utiliza un estudio que antes había sido usado por Georges Méliès.

Reconociendo que, al trabajar con insectos, sus personajes están limitados por carencia de expresiones faciales, Starevich comienza a hacer muñecos de mamíferos, para filmes como *Town Rat*, *Country Rat* (1926) y su largo *The Tale of the Fox*, en el cual comienza a trabajar en 1925, para completarlo 5 años después, aún cuando no es estrenado hasta 1938 y que reconstruye una historia en episodios basada en las fábulas de La Fontaine. Se trata de las hazañas de un astuto zorro que está siempre engañando a los

<sup>3</sup> www.abramsbooks.com



J. Stuart Blackton "The Cameraman's Revenge".

otros animales, particularmente a un torpe lobo. Los animales están vestidos y parecen personajes humanos en máscaras de animales. La animación es excepcional.

En *The Mascot* (1934), Starewich regresa a los juguetes combinados con vivo. La historia trata de un fabricante de juguetes pobre, cuya hija está enferma y le pide lo imposible: un fresco jugo de naranja. Duffy, un perrito de juguete, la escucha y, al día siguiente, los juguetes escapan de la camioneta que los lleva al mercado y Duffy se va en busca de la naranja.

## Alexander Ptushko

La herencia cultural del teatro de marionetas era la fuerza motivadora detrás de muchas de las primeras películas de muñecos que (aunque, ahora, sean desconocidas) en aquellos días eran aclamadas como cine innovador.

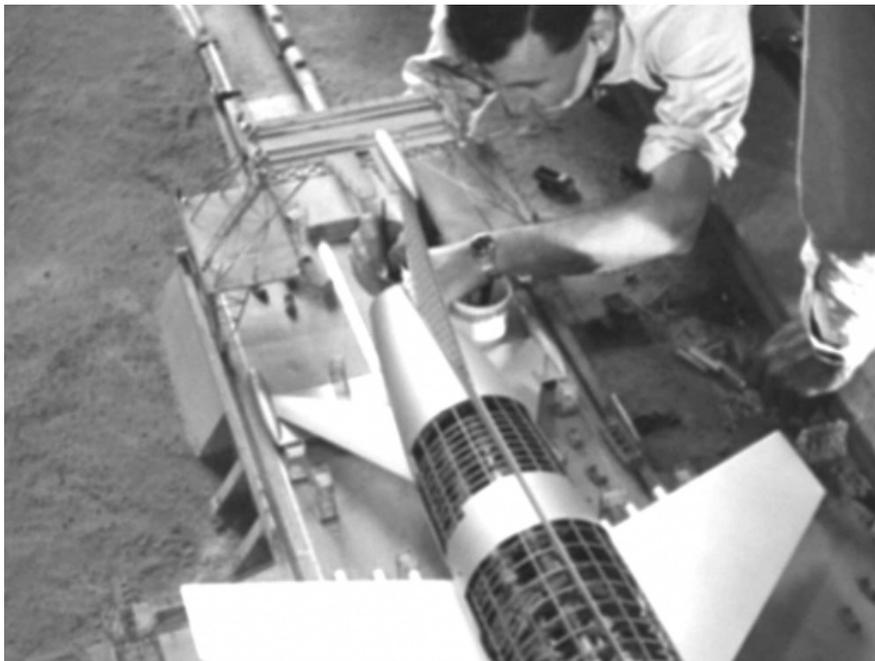


Alexander Ptushko "The Little Golden Key".

*The New Gulliver* (1935) realizada por el animador ruso Alexander Ptushko presenta otro cuento de sueño en el cual un joven cae dormido sobre una copia de *Los viajes de Gulliver* y despierta en un Lilliput actualizado que incluye bandas de jazz, tractores mecánicos y (con el mejor espíritu revolucionario) un proletariado que se levanta con la ayuda del joven gigante. Incluye escenas filmadas en cámara combinando un actor en vivo con, aproximadamente, 3000 muñecos (en lugar de crear el efecto, a través de trucos en el procesado).

Ptushko sigue produciendo un número de largos, combinando animación y acción en vivo. Entre éstos: *The Fisherman and the Little Fish* (1937) y *The Little Golden Key* (1939), basada en una versión rusa de *Pinocchio* de Alexander Tolstoi; en ésta, un organillero, Papa Karlo, transforma un asombroso tronco hablador en un pequeño niño de madera llamado Buratino.

# Evolución histórica del Stop-motion



Las cuatro imágenes son de George Pal "When World Collide"

## George Pal

George Pal nace en Hungría, en una familia dedicada al teatro. A través de ella, se interesa rápidamente por las películas y la animación. En 1935, produce un film exquisito *The Ship of the Ether*, el viaje de un barco de vidrio soplado.

Pal hace sus primeros filmes en Alemania, donde usa fotografía "stop-motion" para producir un commercial animado para una compañía de cigarrillos en Cologne:

Les gustó tanto que pidieron otros cortos donde los cigarrillos hablaran. Entonces, les pusimos pequeñas bocas; no caras todavía, sólo bocas. Y, después, les pusimos caras, y les pusimos sombreros; y, luego, brazos y piernas (piernas de alambre con botones por pies).

Con el surgimiento del nazismo en 1933, Pal se muda a Eindhoven, en

Holanda, donde produce una serie de cuentos de hadas, como *The Magic Lamp* y *Simbad the Sailor*, en el que pronto fue el mayor estudio de animación de muñecos en Europa; en ese entonces, Pal realiza cortos para sponsors comerciales, como Philips Radio. Luego, en 1939, se muda a los Estados Unidos y crea un estudio en Hollywood. En éste, asistido por algunos de los mejores animadores de muñecos de Europa, comienza a producir una serie de cortos musicales.

Los primeros muñecos de Pal son básicos; cabezas y manos se ven, casi, como pelotas de madera, los cuerpos son bloques de madera y las extremidades están hechas de alambre flexible recubierto. Pero, siempre resultan muy estilizados, con movimientos que tienen precisión mecánica. Pal usa una gran cantidad de modelos y partes de modelos. Para que un puppetoon camine a través de una escena, puede necesitar como 24 pares de piernas;



mientras, puede usar casi 100 cabezas sustituibles para un personaje de una de sus películas más elaboradas, *Tubby the Tuba* (1947). Basada en una historia de Paul Trip y con música de George Kleinsinger, *Tubby the Tuba* es una historia en la que una tuba de una orquesta quiere tocar una melodía y no sólo acompañar en el fondo. Con la ayuda de una genial rana toro, Tubby aprende una melodía y, en turnos, se la enseña al resto de la orquesta. Esta simple fábula sobre aceptar a los otros por lo que son (y aprender a aceptarse uno mismo) es un buen ejemplo de sus películas: divertidas, conmovedoras y animadas con destreza.

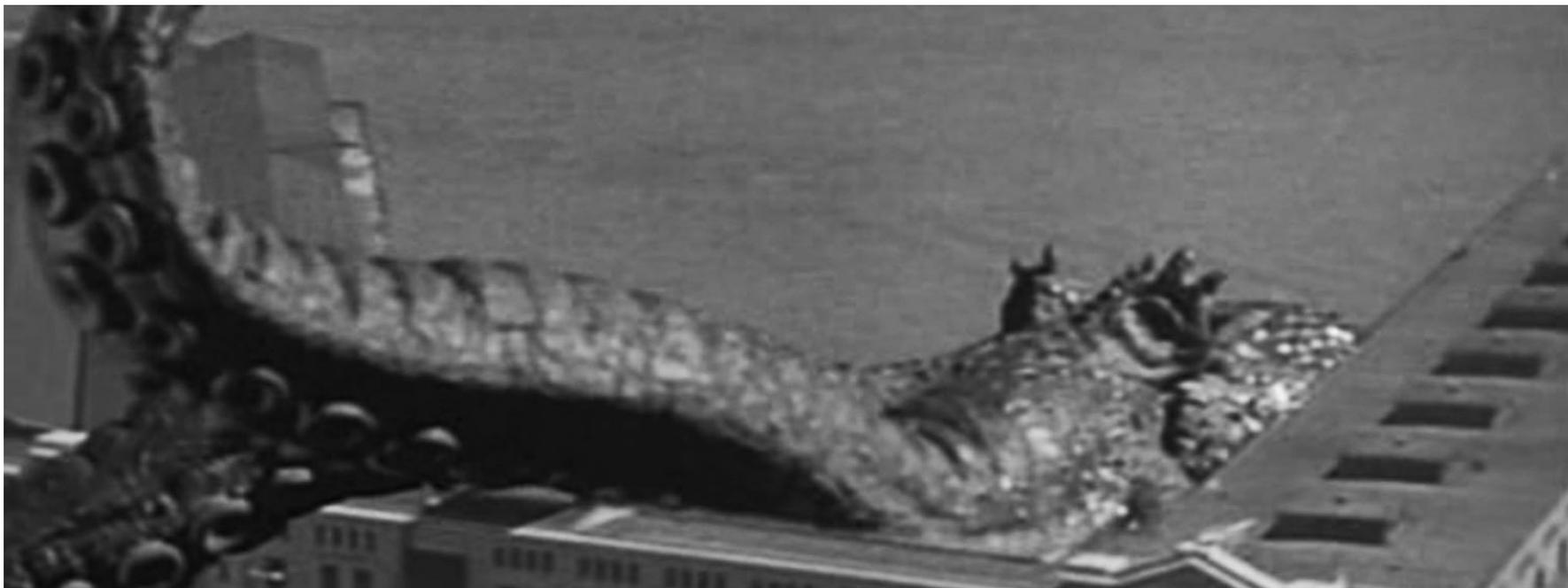
Pal es capaz, también, de visiones más oscuras; éstas se advierten en *Tulip Shall Grow* (1942), un film antinazi en el cual un idílico libro ilustrado de Holanda -con tulipanes, molinos de viento y un par de zuecos amantes-, de pronto es invadido por un saqueador ejército de hombres robóticos. He-

chos de tuercas, tornillos y arandelas, los soldados mecánicos cargan pancartas, declarándose *screwballs*. Lluven bombas desde aviones de metal con forma de murciélago; hasta los molinos de viento se transforman en esqueletos rotos contra un cielo rojo sangre. Sólo cuando, finalmente, llueve, los ejércitos se pulverizan hasta quedar como un mar de óxido.

Uno de los personajes más conocidos de Pal es un pequeño niño negro llamado Jasper que aparece en casi 20 películas: *Jasper Goes Fishing* (1943) o *Jasper in a Jam* (1946).

También en 1946, Pal realiza *John Henry and the Inky Poo*, un corto basado en una leyenda Americana sobre un negro capataz de ferrocarril que debe competir con una máquina llamada *Inky Poo*. John Henry gana la competencia y, aunque muere en el intento, se destaca como prueba que no existe una máquina que pueda derrotar a un hombre, una vez que éste es

# Evolución histórica del Stop-motion



Ray Harryhausen "It came From Beneath the Sea".

conciente de que puede derrotar a la máquina.

Después de 1950, Pal continúa produciendo y dirigiendo memorables películas fantásticas y de ciencia ficción, como *Destination Moon* (1950), *When World Collide* (1951) y sus inolvidables versiones de HG Wells, *The War of the Worlds* (1953) y *The Time Machine* (1960). Muchas de estas películas incluyen efectos especiales usando modelos y la técnica de stop-motion; y algunas de ellas, como *Tomb Thumb* (1958) y *The Wonderful World of the Brothers Grimm* (1963), contienen excelentes secuencias con muñecos, juguetes animados, duendes y dragones.

## Ray Harryhausen

Los puppetoons de Pal ganan un afectuoso público en Estados Unidos y un número importante de animadores de modelos que trabajan en estas pelí-

culas, continúan exitosas carreras. Es el caso de Ray Harryhausen quien, en 1945, comienza a producir una serie de cortos con temas de fábulas. El primero de estos filmes, *Mother Goose Stories*, tiene escenografías con mucho detalle y encantadores muñecos estilo cartoon -caricatura- de Humpty Dumpty, Little Miss Buffet, Old Mother Hubbard, Más tarde, realiza *Little Red Riding Hood*, *Hansel and Gretel*, *The Story of Rapunzel* y *The Story of King Midas*, antes de concentrarse en la realización de efectos especiales en stop-motion.

Nacido en Los Ángeles, Estados Unidos, en 1920, desde chico Harryhausen es aficionado a la ciencia-ficción, a las maquetas y a los dinosaurios; y un excepcional modelador de muñecos. Los personajes de sus filmes de fábulas anuncian a los demonios y monstruos que crearía más tarde para el cine en vivo.



Ray Harryhausen "20 Millions Miles to Earth".

# Evolución

histórica  
del Stop-motion



Ray Harryhausen "The 7th Voyage of Simbad".

Willis O'Brien, director de efectos especiales de King Kong, es quien impulsa a Harryhausen a dedicarse a la animación de muñecos y maquetas, mediante la técnica de stop-motion. Harryhausen llega a trabajar como asistente de su maestro en *Mighty Joe Young* (1949) y es responsable de gran parte de los efectos de animación de la película. También anima los dinosaurios de O'Brien en las secuencias prehistóricas de *The Animal World* (1956). Finalmente, toma el mando como director de efectos especiales en *The Beast from the 20.000 Fathoms* (1953), y continúa creando algunos de los monstruos más memorables de la historia del cine: el pulpo gigante en *It Came From Beneath the Sea* (1955), el duelo con el elefante en el Coliseo de *20 Millions Miles to Earth* (1957), y más dinosaurios en *One Million Years BC* (1966) y *The Valley of Gwangi* (1969). En la que probablemente es la mejor película de Harryhausen, *Jason and the Argonauts* (1963), hay una maravillosa escena en la cual el actor Todd Armstrong pelea con un ejército de esqueletos. Desde *The 7th Voyage of Simbad* (1958) hasta *The Clash of the Titans* (1981),

Ray Harryhausen le dio vida a una cantidad de terroríficas criaturas mitológicas, sirenas, dragones, centauros, etc. Ray Bradbury se refirió una vez a las criaturas de Harryhausen como:

Los deliciosos monstruos que se instalaron en su cabeza, y salieron a través desus dedos y entraron a nuestros sueños eternos.

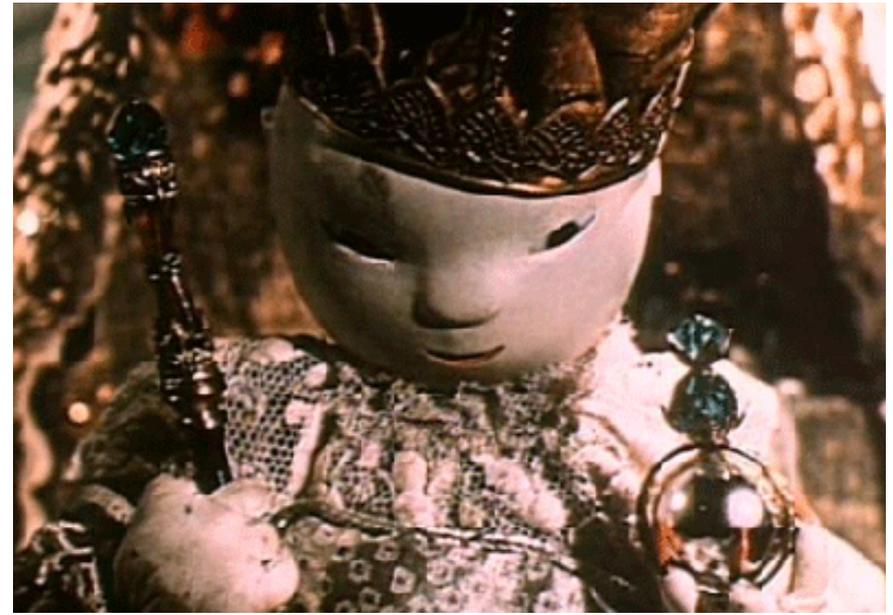
## Jiri Trnka. Bretislav Pojar

Jiri Trnka nace en 1912, en Checoslovaquia. Trabaja en teatro de títeres, fundando el teatro de títeres contemporáneo. Después de la Segunda Guerra Mundial se interesa por la realización de películas, arma la división de animación del Czech Cinema y se convierte en su primer jefe de producción.

Trnka también es ilustrador; trabaja con elegantes líneas y una delicada paleta de colores pasteles con las cuales decora una serie de libros de leyendas y cuentos de hadas, incluyendo aquellos de Hans Christian Andersen y los Hermanos Grimm. Es natural para él comenzar a realizar animación de dibujos, creando lo que los críticos definen como personajes estilo Disney en películas de cuentos folklóricos como *Grandpa Planted a Beet* (1945) y,



Jiri Trnka, Bretislav Pojar "The emperors Nightingale"



Jiri Trnka, Bretislav Pojar "The emperors Nightingale"

al año siguiente, *The Animals and the Brigands*. También en 1946 realiza sátira *The Devil on Springs*, reflejando la ocupación germana de su país. Cansado de la animación con dibujos, sintiendo que demasiados procesos intervienen entre el concepto y la película terminada, y que esta forma de trabajar requiere el talento de muchos otros artistas para dar vida a sus ideas, cambia por la animación con muñecos, haciendo uso de sus años de experiencia como realizador y operador de marionetas. Realiza sus primeros experimentos con la ayuda del animador checo Bretislav Pojar: Animamos uno de mis más antiguos muñecos de madera, una bailarina. Se movía bien pero daba una impresión abstracta. El efecto era agradable, pero no decía nada. Entonces, comprendimos que una película de muñecos necesitaba una situación concreta o una historia. Durante 1946, establece un pequeño estudio de animación de muñecos; desde esta fecha, Trnka realiza un film por año que van variando en sus

temas: un cuento de hadas de Hans Andersen: *The Emperor's Nightingale* (1948), una parodia de western: *Song of the Prairie* (1949) y la novela cómica de Jarolev Hasek, en tres capítulos: *The Good Soldier Schweik* (1954/5); pero, su estilo permanece sin cambios casi por una década: sus películas están pobladas con personajes fornidos, regordetes que carecen de la gracia de sus ilustraciones. De todas formas, en dos de sus películas, *Old Czech Legends* (1953) y *A Midsummer Night's Dream* (1955), Trnka se muestra capaz de lograr atmósferas de misterio y una rara belleza, planteando su filosofía como realizador:

Los filmes de muñecos sólo se sostienen cuando están fuera del campo de la acción en vivo.

La estilización del escenario, la artificialmente heroica visión de los actores humanos y el contenido lírico del tema pueden, fácilmente, producir un efecto poco convincente y ridículo o hasta doloroso...



Jiri Trnka. Bretislav Pojar "The hand"



Jiri Trnka. Bretislav Pojar "Las aventuras del bravo soldado Chueik"

En el último film de Trnka, *The Hand* (1965), el personaje principal tiene una típica cara impasible, con una desmedida cabeza, nariz puntiaguda y dos grandes ojos conmovedores; es un escultor y está vestido como un pierrot. Una mano gigantesca (simbolizando la dictadura) ordena a este pequeño e inocente artista que esculpa una estatua de ella para un monumento. Cuando el escultor se niega, la mano lo encierra en una jaula y lo fuerza a que haga el trabajo.

Habiendo terminado la obra con desgano, el escultor escapa, pero Trnka concluye esta alegoría de la libertad del arte con la mano persiguiendo y destruyendo al escultor y, luego, celebrando su trabajo con un gran funeral. Este corto de 18 minutos significa la prohibición y el fin de la carrera de Trnka.

Después del retiro de Trnka, Bretislav Pojar continúa con la tradición de

películas de muñecos con *The Gingerbread Cottage* (1951) y *One Too Many* (1953), una propaganda contra la bebida de alcohol, en la cual un motociclista decide, fatalmente, tomarse "una más para el camino"; con ella, Pojar 1960 triunfa en el festival de cine animado de Annecy, En *The Lion and the Song* (1958) presenta a un león que encuentra a un músico cantando en el desierto y que demuestra su bestial gusto por la música, comiéndose al cantante.

### Kihachiro Kawamoto

El animador de muñecos japonés Kihachiro Kawamoto nace en Sedagaya, en 1925. Kawamoto comienza, desde pequeño, haciendo muñecos y, alrededor de los 25 años, a hacer títeres. Trabaja con Tadazu Lizawa ilustrando



Muñecos creados por Kihachiro Kawamoto

libros de cuentos con títeres y, en esta época, ve *The Emperors Nightingale* de Trnka, que resulta una gran influencia para él.

Durante la Segunda Guerra Mundial, un animador llamado Tadahito Mochinaga realiza animación con dibujos y muñecos en China. Mochinaga es, así, el primer japonés que hace animación stop-motion.

Después de la guerra, regresa a Japón y entrena a Kawamoto que, en 1953, realiza un comercial para televisión de 2 minutos utilizando stop-motion. Más tarde, viaja a Europa para estudiar con el realizador checo Jiri Trnka, antes de trabajar en Hungría, Polonia, Rumania y Rusia y, luego, volver a Japón.

Las películas de Kawamoto -entre las cuales están *Demon* (1972), *A Poets Life* (1976), y *House of Flame* (1979)- unen la animación de muñecos europea con la larga tradición de marionetas en Japón que data del siglo XVII

(Bunkaru). Encontrando su inspiración en las máscaras de drama Noh<sup>3</sup>, los muñecos de Kawamoto no sólo están animados con precisión, también están hechos esmeradamente:

La creación de un solo muñecos lleva diez días. La cabeza requiere un cuidado particular. Primero, preparo un molde de yeso; con él, modelo a la cabeza de un aglomerado de papel japonés que, luego, es cubierto con un fino cuero flexible y, posteriormente, pintado; es liviana, pero sólida. Ojos, boca y párpados son movibles, y las orejas, de plástico, son hechas con moldes. Los dientes son moldeados con un tipo de parafina, el pecho de papel rígido; las manos de goma flexible, son fácilmente móviles. Para diez minutos de animación, se requiere un año de preparación.

# Evolución histórica del Stop-motion



Jan Svankmajer "Jabberwocky"



Jan Svankmajer "Faust"

## Jan Svankmajer

Desde su primera película, *The Last Trick* (1964), el animador checo Jan Svankmajer, lleva al cine el teatral arte de máscaras y títeres, combinándolos con técnicas de animación, usando plastilina, modelos, recortes y objetos inanimados que, mágicamente, adquieren vida, marcados por una imaginación surrealista que provoca un terror infinito.

Tiene una inclinación hacia lo absurdo, mezclando el humor y la sátira con el misterio y el espanto.

Todos sus filmes están claramente marcados por el surrealismo, al que se acerca en los años '60. Según la opinión de Svankmajer, el surrealismo no es sólo una corriente artística, sino una postura hacia la vida y el mundo, "Nunca me llamé a mí mismo un cineasta de animación porque estoy inte-

resado no en las técnicas de animación o en crear una animación completa, sino en traer a la vida a los objetos de todos los días. El surrealismo existe dentro de la realidad, no además de ella."<sup>4</sup>

El surrealismo es psicología, filosofía, una senda espiritual pero no una estética.

Sus películas juegan con fobias universales: sótanos oscuros y casas vacías, cosas muertas (como una lengua de buey) que lucen desagradablemente humanas; y cosas peligrosas como clavos, tijeras y vidrios rotos. Su objetivo principal consiste en desafiar los temas tabú, vinculando comida, muerte y sexo, dolor y placer, en una imaginería sorprendente e inolvidable.

Títulos como *Jabberwocky* (1971), *The Fall of the House of Usher* (1981)

<sup>4</sup> www.bafta.org.



Jan Svankmajer "Dimensions of Dialogue"

y *The Pit and the Pendulum* (1983) revelan dos de las mayores influencias de Svankmajer, Lewis Carroll y Edgar Allan Poe, y reflejan su fascinación con los estados del sueño; esas regiones inciertas donde realidad e irrealidad se encuentran excitantemente y, muchas veces, aterradoramente veladas; estados de la mente en los que un montón de zapatos viejos, se puede convertir en una jauría de perros. En *Alice* (1987), un pez esquelético y el cráneo de un pequeño animal con ojos de muñeca y pequeñas piernas humanas, viajan en una carroza tirada por gallitos blancos con cráneos en lugar de cabezas.

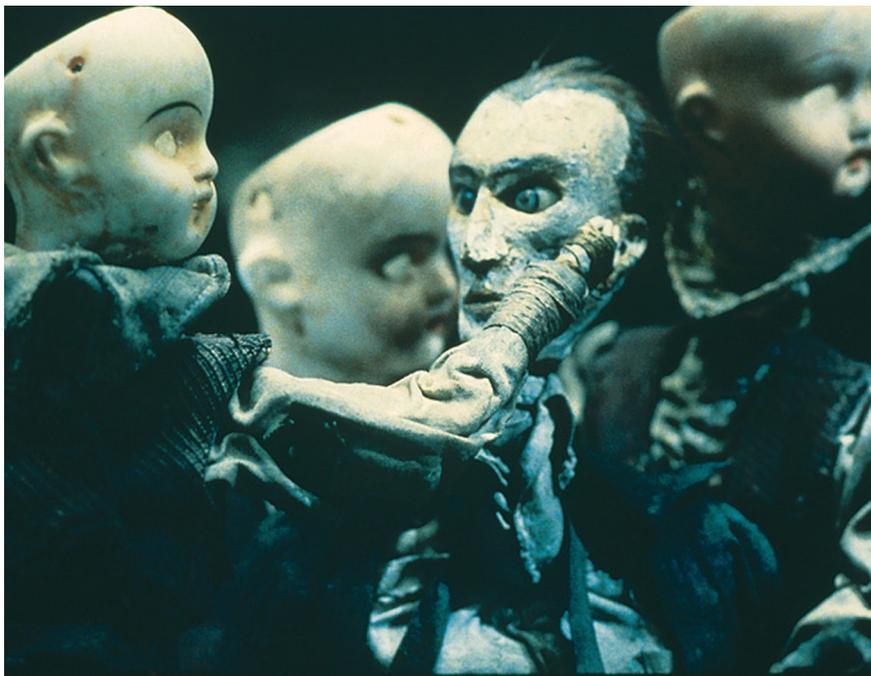
A Svankmajer le gusta experimentar. Muchas de sus películas combinan variadas técnicas de animación con acción en vivo, como en *Alice* o en *Faust* (1994), utilizando pixillation<sup>4</sup> con actores o manipulando muñecas chinas, trozos de carne cruda; o, en *Dimensions of Dialogue* (1982), dos

pedazos de plastilina de color gris mortecino que se transforman en cabezas y, luego, se comen y regurgitan uno al otro. Con toda esta variedad, crea un universo único que no persigue divertir o sorprender, sino alterar la realidad consensuada, la lectura regular del mundo objetual que conforma el medio ambiente humano.

### The brothers Quay

El documental animado que compila el trabajo de Svankmajer, *The Cabinet of Jan Svankmajer: Prague's Alchemist of Film*, es realizado en 1984 por Stephen y Timothy Quay. Ellos son hermanos gemelos, nacidos en 1947 en Philadelphia, USA, que estudian ilustración antes de irse al Royal College of Art en Londres, donde comienzan a realizar cortos animados en

# Evolución histórica del Stop-motion



The brothers Quay "Nocturna Artificialia"



Brry Purves "Celebrity death match"

los '70. Desde entonces, trabajan principalmente en Inglaterra. Sus películas derivan de la larga tradición del teatro de títeres y de la cultura de Europa del Este. Devotos del maestro checo Jan Svankmajer, deben mucho a su inspiración.

Los Quay tienen un dominio impresionante de color y textura, y es destacable el uso del foco y los movimientos de cámara, que hacen a sus películas únicas e instantáneamente reconocibles.

Sus películas, que incluyen Nocturna artificialia (1979) y Street of Crocodiles (1986), presentan una visión intrincada de un mundo decadente, provocan un irresistible sentimiento de claustrofobia y confusión kafkiana; "No es tanto una pesadilla. Nosotros creemos que, con animación, se puede crear un universo alternativo; y, lo que queremos lograr con nuestras

películas es un universo alternativo objetivo, no un sueño o una pesadilla, pero sí un mundo autónomo y autosuficiente, con sus propias leyes. Un poco, como cuando observamos el mundo de los insectos y nos preguntamos de dónde proviene la lógica de sus acciones. Ellos no pueden hablar y explicarnos qué están haciendo; sería un milagro bizarro.

Entonces, mirar una de nuestras películas es como observar el mundo de los insectos. El mismo tipo de lógica se encuentra en el ballet, donde no hay dialogo y todo está basado en el lenguaje de los gestos, la música, la iluminación y el sonido"<sup>5</sup>.

Por otro lado surgieron directores como **Tim Burton** y **Henry Sellick** quienes dirigieron el primer largometraje comercial "el extraño mundo de Jack", luego vino Jim y el durazno gigante y el tercer largo comercial re-



Tim Burton y Henry Sellick *"pollitos en fuga"*

cientemente hecho "pollitos en fuga" de la productora inglesa Aardam, que anteriormente había logrado grandes éxitos con sus personajes Morph y Wallace and Gromit.

**Barry Purves** caracterizado por su hiperrealismo. *Celebrity Death Match*, y sus peleas, hicieron un punto aparte en la historia al conquistar el mercado juvenil de MTV, y hacer un progreso técnico al mezclar la plastilina con el látex y lograr un formato semanal.

Progresos  
técnicos  
en Stop-motion

Técnicamente hay progresos que han sido fundamentales en la animación, primero las cámaras de cine cuadro a cuadro, la aparición de la televisión que se convirtió en un espacio nuevo para la animación, lo cual fue aprovechado por los pupetoons de George Pal y Gumby de Art Clokey, los editores de video lineal permitieron la edición cuadro a cuadro, luego apareció la edición no lineal y las tarjetas de video como la PAR de amiga, la perception, software como el adobe premiere con su sistema de captura de stopmotion, o el stop motion pro un software económico que permite la visualización del cuadro anterior y el siguiente con el efecto de piel de cebolla, pero estos requieren de una cámara adicional al computador.

La aparición de las cámaras fotográficas digitales ha sido fundamental para el stop motion ya que se logra la captura del cuadro a cuadro a unos costos bajos y especialmente una resolución mucho más alta que la de una cámara de video.

Uno de los grandes líos de los animadores del stop motion eran los movimientos de cámara, anualmente contamos con dos posibilidades una los movimientos digitales con cuadros de mayor resolución y otra el motion control que logra unos movimientos exactos sobre escenografías tridimensionales.

Desde la invención de la plastilina este material ha sido adaptado cada vez más a las necesidades del animador, logrando mayor flexibilidad o dureza como el caso de plastilinas como la sculpey, la clayton, van Aken o plas-

tilinas con alta carga de parafina que pueden conseguirse fácilmente en el mercado .

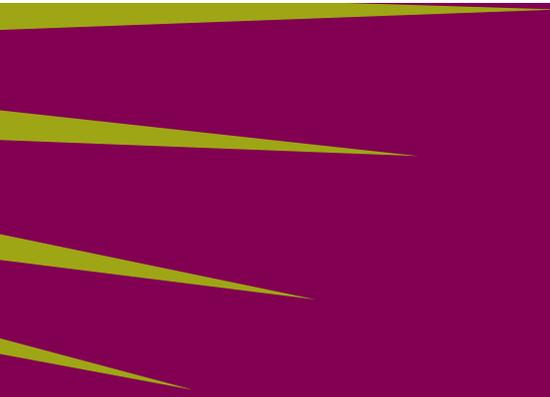
Las estructuras cada día tienen mecanismos de articulación mas efectivos, esto ha permitido que existan empresas en el mundo dedicadas a la fabricación exclusiva de piezas y estructuras tal es el caso de Armaverse.

La técnica más frecuente en la actualidad parte del diseño de los personajes en plastilina o arcilla, su posterior moldeado, la inclusión de una estructura y el vaciado en espuma de látex, que después es coloreado.

Como conclusión igual que el caso de los dibujos animados o la animación con computador, el stop motion cada vez es mas asequible a el interesado en la animación, esto hace que las técnicas evolucionen que unas desplacen en algunos casos a las otras como pasó con los dinosaurios de Jurassic Park , mas, el que sean un poco más sencillas siempre plantea el gran interrogante ¿la historia?

La animación cada día se convierte en una forma de comunicar mensajes, sea desde la perspectiva del corto, de la televisión para niños o adultos o desde la publicidad, la estética cada vez cambia en algunos casos se simplifica en otros se complica, convirtiendo al animador en facilista, en técnico o en artista que desarrolla la animación desde la idea hasta el proceso.





# CAPÍTULO 2

---

# Técnica Stop-motion

---

# Técnica Stop-motion

“Básicamente, la técnica de animación es una sola: Se registra una imagen, se detiene la cámara, se modifica o sustituye la imagen frente a la cámara, se vuelve a registrarla, se detiene la cámara, se modifica o sustituye la imagen frente a la cámara, se vuelve a registrarla; y, así, sucesivamente”<sup>6</sup>.

La técnica de stop-motion nos permite trabajar con todo tipo de objetos tridimensionales: muñecos articulados, modelos de metal, plastilina, tela o látex; también, con recortes y, prácticamente, con cualquier objeto como pueden ser muebles o comida.

Se la designa de ese modo porque, en la época en que las cámaras no tenían motor y su mecanismo era arrastrado por una manivela, era necesario detener esta acción luego de haber expuesto el fotograma.

Mediante stop-motion se anima “hacia delante”; es decir, se anima cada cuadro, siempre avanzando hacia la próxima posición, hasta lograr completar el movimiento. Este es el rasgo que la diferencia del dibujo animado clásico, donde el animador puede ejercer un control casi absoluto al dibujar, primero, los fotogramas claves, los que constituyen los “extremos” de un movimiento, para luego agregar el resto, intercalando los cuadros que completan el movimiento.

La técnica de animación más popular y difundida es la animación de dibujos, que se desarrolla a partir de la histórica unión entre los cuentos y la ilustración -de las caricaturas y de las tiras cómicas-, sobre todo en los Estados Unidos, donde tienen lugar la primeras producciones comerciales de películas de dibujos animados.

En cambio, la animación de muñecos se desarrolla, inicialmente, en Eu-

ropa, asentada en una tradición muy arraigada: sus ricos antecedentes en la historia del teatro de marionetas presente en el viejo continente, tanto en la zona oriental como la meridional, los que provocan que, al descubrir las posibilidades que ofrece trabajar con la técnica del stop-motion, la opción más natural resulte utilizar muñecos.

En Japón también existe una larga tradición similar, la que termina dando lugar a un polo importante de producción de animaciones en stop-motion, empleando muñecos.

Méliès es quien descubre accidentalmente este efecto especial, también llamado “de sustitución”, cuando a la precaria cámara que usaba en 1896, se le cortó la película mientras filmaba en la calle. Volver a ponerla en funcionamiento tardó un minuto; pero, durante este tiempo la gente y los autos se movieron, cambiando su posición. Más tarde al proyectar la película, como faltaba una parte de la acción, vieron cómo un ómnibus se convertía en un coche fúnebre, o como unos hombres se convertían en mujeres. El truco de la sustitución que genera el desperfecto ya ha nacido y, dos días después, Méliès incluye con éxito la primera metamorfosis hombre-mujer en un film suyo. En Estados Unidos el mismo truco había sido utilizado en un film de Edison *The Execution of Mary Queen of Scots*: En el momento de la decapitación, justo antes de que la alcanzara el hacha, habían sustituido a la actriz que interpretaba a la reina por un muñeco.

La técnica de “stop-action” (o “stop-motion”) es la que posibilita a Méliès crear muchas de las mágicas ilusiones visuales de sus películas.

---

# Opciones de Stop-motion

---

## CLAY ANIMATION

“Animación con masas o muñecos tridimensionales transformables hechos con arcilla o plastilina”<sup>7</sup>.

Dentro del clay animation existen varias opciones:

**La animación en relieve**, sobre vidrio. En esta técnica la gravedad actúa de manera similar a la del dibujo, los personajes pueden volar, saltar o moverse sin necesitar de estructuras. La cámara se maneja en posición vertical como el rostrum del dibujo animado tradicional y las escenografías pueden ser montadas de manera similar a un multiplano. Ejemplo rex the runt, o el niño anatómico.

**Strata cut animation**. Es una técnica un poco complicada en la que se elaboran masas de plastilina similares a rollitos que dibujan figuras no muy definidas, que posteriormente se van cortando por tajadas como un jamón, dando un efecto psicodélico. Un ejemplo de esta técnica es el seg-

mento del video Big time de Peter Gabriel elaborado por Peter Daniels.

**Clay painting**. Esta es una técnica en la que se esparce o pinta cuadro a cuadro con plastilina, dando una apariencia similar a al del óleo acompañada de una gran fluidez visual en la animación. Uno de los ejemplos de esta técnica es un segmento el principito dirigido por Will Vinton y animado por Joan Gratz o el comercial de coca cola de Vinton.

**Esgrafiado**. En esta técnica se aplican capas de plastilina sobre una mesa de luz y se van sacando formas con gradinas y adhiriendo capas de plastilina de color que se transparentan por la luz. Un ejemplo de esta técnica es el corto Afterlife del animador hindú Ishu Patel.

**Transformación**. En esta técnica se parte de figuras tridimensionales elaboradas con plastilina, que no requieren estructura, ya que generalmente son pequeñas y se transforman. Un ejemplo de esta técnica la podemos ver en la serie Morph de Aardman”<sup>6</sup>.



Muñeco hecho de plastilina

# Opciones de Stop-motion



Animación con marionetas. Marioneta de “Bob el constructor”



Dynamation, Fotograma de Ray Harryhausen en su película “The 7th Voyage of Sinbad”.

## ANIMACION CON MARIONETAS

“La animación con marionetas se caracteriza por personajes que requieren estructuras generalmente, elaborados con técnicas mixtas como la tela, el látex o la madera.

Es la más comercial y económica ya que los personajes no requieren un constante retoque. Varios ejemplos de esta técnica son Bob el constructor, el viento en los saucos o las películas de Jiri Trnka.

Dentro de la animación con marionetas existen a su vez variantes como la técnica de la sustitución de George Pal, en ella las marionetas no se reposicionan, sino que se usa un modelo diferente para cada cuadro. Esta técnica es mucho más cara por el desarrollo de muchos modelos, pero permite la utilización de cíclicas y la grabación de pruebas, de una manera similar al dibujo animado”<sup>8</sup>.

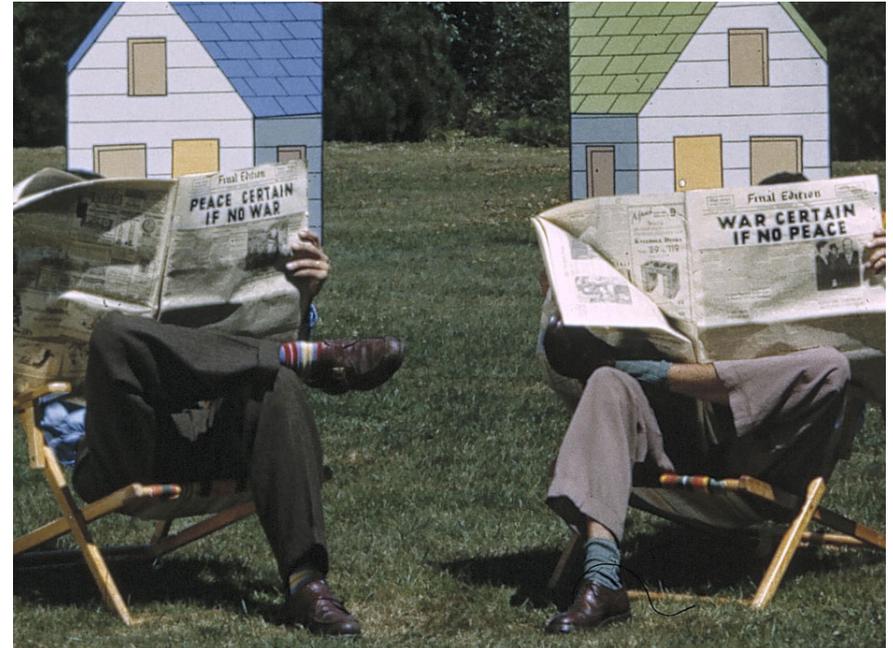
## DYNAMATION

“Esta técnica fué patentada por Ray Harryhausen, y es un sistema de montaje predecesor del croma, el que se grababa primero la escena en la que iba a interactuar el personaje animado, después se proyectaba cuadro a cuadro en una pantalla blanca y simultáneamente a la proyección se iba animando cuadro a cuadro el personaje, que a su vez era grabado por una cámara que se encargaba de unir la animación y la grabación previa. De esta manera se lograba una sincronización exacta pero tenía algunos problemas de foco”<sup>9</sup>.

# Opciones de Stop-motion



Animación limitada, "Los simpsons"



Pixillation, Fotograma de McLaren

## ANIMACION LIMITADA

“La animación limitada es un nuevo recurso que se está utilizando actualmente gracias a la tecnología, especialmente a la existencia de los croma key que permiten que se construyan espacios por capas y se logren secuencias en las que cada personaje se puede animar independientemente de la misma forma que se hacen animaciones en dibujo como los pica-piedra o los simpsons. Actualmente es la técnica que utilizamos para el personaje de Jack el despertador”<sup>10</sup>.

## PIXILLATION

“Es una técnica en la que se trabaja con objetos o personas que son fotografiadas cuadro a cuadro como si fueran muñecos articulados. Esta técnica ha sido practicada por Norman McLaren en su corto premiado con el oscar “Vecinos” y por el checo Jan Svankmajer, quien ha explorado muchas de las posibilidades grotescas de la técnica. Es una técnica rápida en algunos casos, pero un poco tediosa para los actores cuando existe la interacción con muñecos como en el caso de las aventuras de Tom Thumb de los hermanos Quake”<sup>11</sup>.

# Organización de un cortometraje

## Concepto

### Guión

Tema  
Tratamiento  
Guión y diálogo

### Pre-producción

Story-board  
Preliminar  
De secuencias  
Tira leica o Animatic

### Producción

Libro de trabajo  
Animación

### Post-producción

El proceso de realización de un cortometraje animado tiene un gran número de cosas en común con el cine de imagen real. Entre ellos: estructura del estudio, que desde su desarrollo en la década de los años treinta y cuarenta se ha mantenido como centro de operaciones en la realización de una producción de animación.

La preparación de un cortometraje animado comprende de los siguientes procesos:

## El concepto

“Idea original en la que se basa el cortometraje. Constituye el esqueleto que soporta el resto del guión”<sup>12</sup>. El concepto se puede centrar en un tema.

Como fuentes de inspiración se pueden utilizar hechos reales o ideas originales pensadas específicamente para la película. Otros guiones obtienen sus ideas de cuentos, fábulas o libros.

## El guión

Una vez seleccionada la idea básica comienza la elaboración de un guión. Antes que nada hay que seleccionar el “tema”, una idea que sirve de punto de apoyo para hilar los diferentes episodios dramáticos del filme.

Una vez seleccionado el tema, llega el momento de elaborar el tratamiento del filme. Se desarrolla la personalidad de los protagonistas y se establecen las unidades dramáticas básicas que van a mover la historia. En esta fase aun no se desarrollan las secuencias, sólo se trabaja en una estructura básica de exposición, nudo y desenlace.

El siguiente paso es la redacción del guión que, de forma detallada, establece las diferentes secuencias y el diálogo del cortometraje. Dada la fuerza visual de un filme animado, el guión escrito no es definitivo y su traducción en imágenes siempre supone una reelaboración de las secuen-

cias y un proceso de mejora que solo concluye en el momento de animar la escena.

## Preproducción

En esta fase se elaboran los “story-boards”, que desarrollan visualmente el guión. “Un “story-board” es similar a una historieta, donde una historia se desarrolla en diferentes cuadros”<sup>13</sup>. El “story-board” descompone la película plano a plano en paneles que muestran la acción, las situaciones cómicas y la relación entre los personajes.

Su utilización data de la década de los años treinta, cuando la industria del dibujo animado pasó a ser un trabajo de colaboración entre todos los artistas del estudio. Con los años, la especialización de los trabajos en el proceso de animación dio lugar al nacimiento del “story-man”, persona encargada de elaborar el “story”. También apareció la figura del “gag-man”, cuya misión consiste en salpicar la historia con chistes y situaciones ingeniosas.

En el transcurso del cortometraje se utilizan tres tipos de “story-board”:

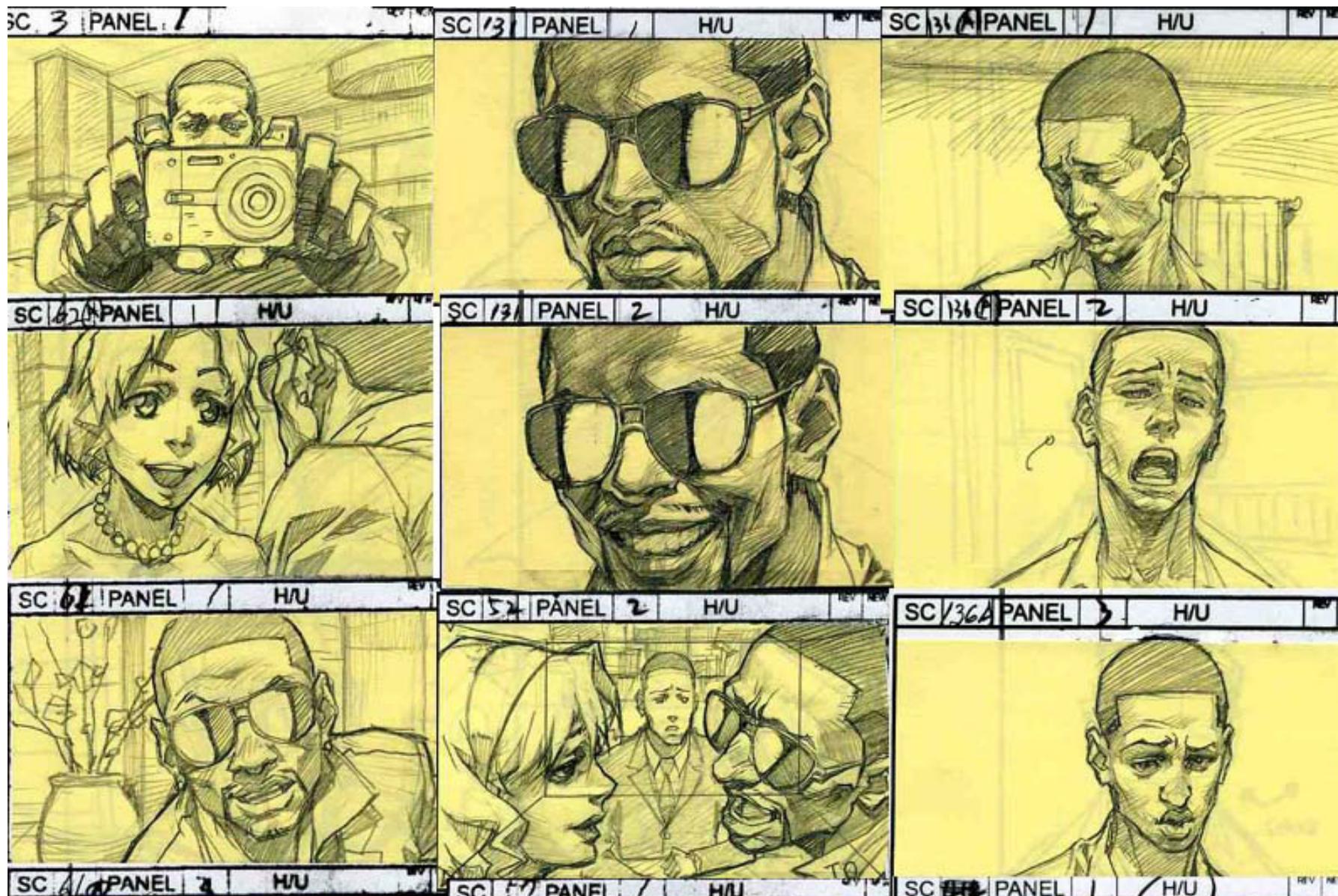
### *Preliminar*

Recoge las ideas principales del filme en su etapa más primitiva. Intenta plasmar en papel los ambientes, personajes y situaciones del cortometraje. Explora las posibilidades visuales de una escena a la hora de ser animada. En esta fase el “story-board” está relacionado con el “departamento de arte” de la animación, que busca el estilo y el diseño que caracterizará a la cinta. Sin estar sujeto a la tiranía del guión, el “story-board” busca ambientes, fondos y atmósferas, parámetros visuales donde se desenvolverán los personajes.

### *Secuencias*

Con base al primer guión, el “story-board” de secuencias se encarga de desarrollar las situaciones dramáticas, estableciendo la relación, entre los personajes. Esta fase es fundamental en el desarrollo de la historia y

# Organización de un cortometraje



“Story-Board” en donde se describe graficamente cada escena.

establece los cimientos sobre lo que se construirá la animación. Un buen “story-amor” de secuencias debe de servir de inspiración para los animadores. En esta etapa se establece el diálogo definitivo del filme y el orden de secuencias, así como su duración aproximada.

### ***Tira leica o Animatic***

Es el primer boceto de la historia como película de cine. El “story-board” de secuencias es rodado con voces y música provisionales. Constituye la maqueta del filme, donde se analiza la continuidad dramática y la duración de cada plano. “Con esta maqueta se buscan la voces definitivas, factor que repercutirá en el diseño de los personajes.”<sup>14</sup>

## Producción

***Planificación técnica.***- Basado en los paneles del “story-board” del animatic, el libro de trabajo indica todos los aspectos mecánicos del cortometraje: punto de vista y tamaño de los planos, zooms, panorámicas y otros movimientos de cámara, separación de fondos, personajes y efectos especiales, etc.

***Carta de rodaje.***- Determina la duración de cada plano y desglosa el diálogo en fotogramas.

## Animación

En esta etapa es cuando el animador se enfrenta al personaje o con la situación de animar, dando pie a una continua experimentación dado que si el personaje parte de una posición inicial no se sabe el lugar exacto donde estará la siguiente posición.

---

# Herramientas de diseño

---



El color debe pensarse siempre a partir de las emociones que queremos que exprese un set, así, la expresión plástica de una atmósfera constituye una de las primeras visualizaciones en el proceso del diseño.

Con ayuda de las herramientas del diseño cinematográfico, el departamento de arte manipula ambientes de la realidad para construir espacios ambientales que tienen poco que ver con la vida real. Si se atiende a cada una de estas herramientas, obtendremos resultados congruentes con la intención del guión.

El objetivo por excelencia del Departamento de Arte es construir un ambiente en el que las escenas superen al guión leído, por lo que pasar del guión a la pantalla es un trabajo difícil de ahí su importancia.

Para lograr sets expresivos tenemos que determinar cual es la intención del guión, para lo cual, el diseñador de producción dispone de herramientas que debe conocer y manejar lo que implica el conocimiento de conceptos y técnicas necesarias con el fin de revasar el nivel práctico que por si mismo no garantiza el éxito.

## Color

Nadie puede negar la utilidad del color en el cine como muchos otros elementos de la imagen cinematográfica: sirve para que el argumento tenga una carga extra de emotividad que ayude a la imagen a hacerla más fácilmente entendida y sentida. En la pantalla el color no comunica de manera exacta determinadas emociones es decir no es en si mismo un símbolo inequívoco de algo.

El color adquiere sentido dependiendo de cómo se vaya presentando y relacionando con las acciones y emociones del film y del significado cultural de los colores.

Respecto de la carga cultural de los colores, podríamos decir que tienen más de una línea de significado, de manera general diríamos que hay un sentido positivo y uno negativo, los rojos por ejemplo, poseen un sentido



En el círculo cromático podemos seleccionar el nivel de contraste para diferenciar o acercar los colores empleados en una paleta: los colores cercanos son menos contrastantes que los que se encuentran más separados.

positivo al relacionarlo con el amor, la sensualidad. Más aún tienen también una carga negativa al relacionarse con la violencia y la lujuria. Los factores externos como las formas, las texturas o la acción cinematográfica dan sentido al color .

Los colores como herramienta en el cine son útiles para mostrar empatías o antagonismos o para enriquecer atmósferas acorde con las acciones; pueden también dar unidad visual.

Resulta entonces que la selección del color es, en mucho, determinante. Lo que hay que decidir primero, es si la película será a color o en blanco y negro, considerando que opción funciona mejor para crear la atmósfera adecuada durante la narración de la historia.

Existe una serie de generalidades de las técnicas de color pigmento (que es el más relacionado con la labor de la dirección artística) que deben ser

consideradas al momento de planificar el color de una película:

Generalmente los colores oscuros tienden hacia los pardos cuando se iluminan con luz de color, en cambio, los colores claros y en especial los blancos y grises pueden teñirse de manera mas controlada.

Para el manejo de color de una película debe considerarse las convenciones culturales para determinar las relaciones simbólicas y emotivas de las distintas armonías que se verán en la proyección.

El color en el diseño debe aprovechar la bidimensionalidad de la imagen y considerar que los colores calidos son salientes (parecen ubicarse más cerca) mientras que los fríos son entrantes (parecen ser más distantes) además, se debe considerar que los colores combinados con negro son más pesados (dando la impresión de estar más pegados a la base) mientras que los que tienen blanco parecen ser más ligeros y flotantes.



El monocromatismo puede lograrse con filtros o con iluminación, como con objetos de distintos matices de un mismo tinte. En la pantalla pueden confundirse estos recursos que suelen ser muy efectivos para crear atmósferas realistas pese a lo artificial del color.

Finalmente cabe considerar algunos conceptos para el manejo del color:

**Colores pigmento.** Son los colores que reflejan los objetos por la acción de la luz. Son sustractivos, es decir la suma de sus primarios da como resultado el negro (en la práctica se obtiene un gris oscuro pardo).

**Colores luz.** Los emitidos por la luz del sol u otras fuentes artificiales, son aditivos, la suma de sus primarios da como resultado el blanco.

**Primarios.** Son colores puros; en los colores pigmento los primarios son el cian, el magenta y el amarillo, en los colores luz son el rojo, el verde y el azul.

**Compuestos.** combinaciones de dos o tres primarios en cualquier proporción.

**Complementarios.** Colores opuestos en el círculo cromático, la suma de ellos es igual a la de los tres primarios. Si se colocan juntos uno exalta al otro.

**Secundarios.** Mezcla de primarios en igual proporción.

**Terciarios.** Los que se crean mediante la mezcla de un primario con un secundario contiguo en igual proporción.

**Tinte.** Se alude así a la cualidad del color.

# Herramientas de diseño

**Saturación.** Matices logrados con blanco o negro.

**Luminosidad.** En los colores pigmento, es el grado de reflexión de la luz (el blanco y el amarillo son los más luminosos; el negro y el morado son los menos luminosos).

**Modulación.** Es el cambio gradual de un color a otro. Se habla de una modulación deslavada si hay un cambio hacia el blanco o esfumada si lo hay a cualquier otro color .

**Cálidos.** Se denominan así los colores que producen la sensación de bienestar y calidez (rojos, naranjas y amarillos).

**Fríos.** Son los que crean un ambiente de soledad y distancia (verdes azules y morados).

**Escala de color.** Si se emplean tintes más o menos distantes, se habla de una escala mayor; en cambio, si se usan tintes contiguos se dice que se trabaja con una escala menor.

**Armonía.** Se habla de armonía para referirse al empleo deliberado de varios colores en una imagen, los cuales pueden tener propósito de expresar rechazo o desapego, compatibilidad o acuerdo, etc.

**Armonía monocromática.** Se alude así al empleo de un solo color con distintos grados de saturación, más el negro, el blanco y todos los grises.

**Armonía análoga.** Se logra cuando se emplean dos o tres colores contiguos en el círculo cromático con todas las saturaciones, más negro, blanco y grises.

**Armonía complementaria.** La que se consigue al emplear dos colores

opuestos del círculo cromático (o bien dos, tres o más opuestos a uno en particular).

**Armonía complementaria dividida.** Se logra con los colores que tengan uno intermedio opuesto al color base. También se pueden usar pares o tríos opuestos.

**Armonía tricromática o tricromía.** La que se logra con tres colores equidistantes en el círculo cromático, o que formen triángulos isósceles o escalenos.

**Color tónico.** Aquel que atrae la atención: lo vivo, lo que destaca.

**Color dominante.** El que más área cubre y más se percibe, puede ser complementario del tónico.

**Color mediano.** Es aquel que suaviza la diferencia entre el tónico y el dominante (análogo o relacionado con el tónico).

## Forma y línea

Una película es la sucesión de imágenes que completa es como una gran obra pictórica, en el transcurrir de sus imágenes, se da un auténtico discurso visual con una estructura e intención intrínseca. La forma en el diseño de producción debe entenderse como el aspecto exterior de las cosas, como la estructura exteriorizada de las superficies y objetos que aparecen en la pantalla con el objeto de cumplir con una función y conformar una unidad, es decir, una obra.

La intención narrativa aunado al sentido común es la combinación, con la que, las formas se organizan en el cine y se materializan los sets ya sean simples o complejos. A diferencia de las formas que percibimos día con día, las formas en el set son una creación intelectual que hace interrela-



Estas formas abiertas conforman un encuadre centrífugo que espera el elemento significativo central: es incompleto y puede resolverse con la llegada de un personaje o con un nuevo encuadre que cree un sujeto de la imagen.

cionar el sentido común con la capacidad narrativa de las formas.

Las formas aparcan tanto en cada una de las escenas, como en el film entendido como un todo, por lo que es necesario la coherencia entre estas así como en sus cargas de valor, tanto narrativas (hace comprensible o decifrables los espacios de acción) como plásticas (contribuye con una carga emocional y estética).

Por otra parte, mientras que, la forma cerrada (opuesta a la abierta) que, tanto buscan las artes (en especial la pintura), en tanto que se contiene así misma como un ser vivo y que representa la perfección. En el cine casi siempre son abiertas “El cuadrado es una forma cerrada, mientras que el plano cinematográfico lo es abierta”<sup>15</sup>

En ese sentido la línea en el cine es una forma abierta inacabada, frac-

cionada que solo dá pistas de la superficie completa que, sin embargo no trata de completas ya que está más interesado en el entendimiento o deducción de la trama o narración. Esto explica por que en el cine las líneas son percibidas solo en forma complementaria. Un recurso para lograr ligar una toma con otra consiste en presentar una toma en la que sobresalen líneas con otra inmediata en donde sobresalen formas que correponden con las líneas por ejemplo:

“Podemos mantener las líneas fugadas de las vías del tren en la toma siguiente digamos con un close up de unas bayonetas que siguen la misma dirección. Estas líneas que se insinúan en las distintas tomas pueden llevar una carga tanto narrativa como plástica”<sup>16</sup>

Además para matizar la personalidad de los personajes o momentos emo-



Podemos encontrar emociones o incluso ideas en estas líneas, pero vinculadas a diálogos y acciones se puede estructurar un discurso más integral, que contenga anécdota, emoción y temporalidad.

tivos en la pantalla se pueden recurrir a la presentación de distintos objetos, volúmenes, líneas, curvas, ángulos y aristas en la pantalla por ejemplo, “en una estancia en la cual dos sujetos planean una gran estafa : en una secuencia así, las aristas y líneas rectas, tanto en escenografía como en decoración, serían muy útiles para mostrar premeditación y mente fría. Si se trata de una anciana que mira por la ventana y recuerda con regocijo

a sus hijos cuando eran pequeños, las líneas curvas del capitonado de un sillón, los pliegues y estampado de su ropa de algodón y las molduras talladas en la ventana nos ayudarían a reforzar una sensación de tranquilidad y dulzura”<sup>17</sup>

## Textura

Otro elemento al que se puede recurrir para nutrir la riqueza visual de un set es la textura que puede ser física o pintada (aun que en la apariencia final depende de la fotografía). La textura fortalece sensaciones de suavidad, dureza, peso, fragilidad, envejecimiento, lozanía.

Se puede decir que para lograr sets realistas, que funcionen acorde con la intención del guión y que además sean convincentes, se puede recurrir a la pátina (tono que denota paso de tiempo).

## Contraste

Las imágenes en la pantalla generalmente tienden a unificarse, dándoles un efecto de uniformidad restándoles profundidad y contraste, esta situación se puede superar a través del contraste, manipulando la luz, oscuridad, el color, el tamaño, la posición de objetos y personajes, logrando con ello que conceptos como el bien y el mal, la felicidad y tristeza etc. tengan características visuales explícitas .

La importancia para el diseño, de estas herramientas radica en que a través de ellas se logra que un personaje, idea u objeto destaque y despierte el interés en un espectador bombardeado por estímulos visuales. En otras palabras a través de contrastes se puede resaltar y ocultar, dar ritmos visuales y explicitar los propósitos de nuestro trabajo de diseño. “la imagen de una película es un todo en movimiento que requiere matices para que sus partes sean distinguibles; para un verde por ejemplo, un ambiente de rojos es lo más indicado, o si queremos mostrar lo insignificante de un personaje, tenemos que registrarlo con una toma picada y rodearlo de grandes elementos escenográficos.”<sup>18</sup>

<sup>17</sup> ZAVALA HECTOR, (2008), El Diseño en el Cine proyectos de dirección artística, Difusion Cultural UNAM, pag 27

<sup>18</sup> Ob. Cit. pag 33

# El set

“Existen varias teorías sobre el set cinematográfico entendido como unidad de significado, y todas tienen como parámetro principal la relación entre la narración y las connotaciones que las imágenes tienen para el espectador. Entre estas teorías, la clasificación de los sets por su transparencia u opacidad, de Charles y Mirella Jona Affron”<sup>19</sup>

Estos autores hablan de intensidad de diseño según sea la relación de la narración y los sets utilizados. Los sets más transparentes tienen una relación ligera con lo que se cuenta en ellos y los más opacos guardan una relación estrecha con las historias que ellos mismos ayudan a narrar. No son puros en cuanto a esta cualidad, sino que contienen características mixtas con ciertas tendencias definitorias, un set transparente no es mejor o peor que un opaco sino diferente, elegir uno u otro tiene que ver con el tipo de historia que se quiere contar e incluso con el presupuesto

disponible.

Determinar si se usa un tipo u otro de sets, o una combinación de varios, constituye una decisión primaria.

Lo que muestra un set muestra más que ver con nuestra percepción de lo que debe ver el espectador para entender la trama de la película que con los lugares reales, tal y como los conocemos, por eso el set es nuestra creación intelectual por lo tanto la opacidad o transparencia de los sets obedece a preferencias individuales.

## El set denotativo

Es el más transparente, el que menos relación guarda con la relación, el set denotativo es estándar, permite a los personajes llevar todo el peso

<sup>19</sup> AFRON CHARLES y MIRELLA JONA, (1995), Sets in Motion, Rutgers University Press, Nueva Jersey

# El set



Fotograma de Perros de reserva (1992) de Quentin Tarantino; diseño de producción de David Wasco. Los trajes negros y ambientes que tienden al monocromatismo con colores fríos son comunes en las cintas de mafiosos y thrillers

narrativo y se muestra siempre como fondo, sin distraer la atención del espectador.

El set denotativo nos dice dónde, cuándo y de qué manera sucede cierta acción, denota un marco de referencia para que la historia se desarrolle en un entorno realista.

Estos set suelen ser de bajo presupuesto o de una factura clásica en la que se pondera la actuación y la acción como vehículos de la narración.

Los decorados y las escenografías son el fondo donde los personajes se desenvuelven, su función es pasar desapercibidos pero estar presentes. El set denotativo es el clásico, el probado, aún que es fácilmente olvidable.

## El set puntual

Al igual que el denotativo, el set puntual informa sobre dónde, cuándo y con que atmósfera secede una acción, pero agrega la especificidad: el set puntual está diseñado para una secuencia en especial y toma en cuenta lo que en ella se narra para reforzarlo visualmente.

En las películas diseñadas con este tipo de sets, los colores, los decorados, los vestuarios, aparecen con una carga de significado paralelo y de refuerzo de la acción o el diálogo cinematográfico. El set puntual otorga valor simbólico a los componentes de la imagen, da al espectador más elementos de interpretación al construir una imagen compleja llena de

# El set



Fotograma de Shane, el desconocido (1953), de George Stevens; dirección de arte de Hal Pereira y Walter Tyler. Dónde, cuándo y con qué atmósfera sucede una acción debe ser claro en todo set independientemente de la intencionalidad de su diseño.

emociones y referencias culturales.

Así pues, el set puntual es más opaco que el denotativo por estar más vinculado a la narración, aunque está totalmente subordinado a ella.

## El set de embellecimiento

Este tipo de sets también dice dónde, cuándo y de qué manera sucede una acción, pero tiene una existencia propia, una carga plástica valiosa por sí misma. El set de embellecimiento suele recurrir al arte pictórico para el manejo de color o la iluminación, y su estructura misma como obra plástica puede emplear la composición o los distintos preceptos de las variadas corrientes artísticas.

El set de embellecimiento puede traducir y adaptar a su lenguaje tanto elementos significativos de la plástica como las composiciones cerradas, pues toma recursos y preceptos pictóricos para construir, junto con la narración, un lenguaje plástico específico de la imagen en movimiento.

Entre las películas que emplean este tipo de set se encuentran las relacionadas directamente con los temas de las artes o los artistas: películas que nos hablan de la danza, el teatro, la pintura y también numerosas películas que se plantean, como uno de sus valores principales, la expresión visual. El set de embellecimiento constituye el tercer nivel de opacidad en la relación de la narración y la imagen cinematográfica.

## El set como artificio

En estos sets el dónde, cuándo y de qué manera poco tienen que ver con la realidad y mucho con el efecto de realidad, construye en el espectador una sensación realista mediante un pacto entre la pantalla y éste. El set como artificio crean mundos y ambientes que muchas veces compiten con la narración.

Películas con temas épicos o reconstrucciones visuales del pasado, y todas las de la ciencia ficción y las fantasías, forman la lista que emplean este tipo de sets.

El artificio ha ido cobrando importancia en las películas, y por desgracia

# El set



Fotograma de *Las aventuras del barón Munchausen* (1988) de Terry Guillian; diseño de producción de Dante Ferreti. Este mundo imposible, inspirado en referentes cinematográfico más que históricos, es parte esencial de la película.

se ha desarrollado muchísimo una línea comercial en la cual la imagen no significativa sustituye a las historias.

El set como artificio es producto de la imaginación más que el de la adaptación de lo real afín de que pueda ser filmado, lo cual convierte a éste tipo de sets en un poderoso vehículo expresivo y hace que el diseño despliegue un discurso paralelo a la narración: la imagen es tan importante como la historia, y compite por la atención del espectador. Estos sets conforman el cuarto nivel de relación entre la narración y el diseño.

forman parte integral de la narración, pues tienen una gran carga de significado.

Las películas que recurren a este tipo de sets son las que tratan de cosas, lugares u objetos con existencia propia que no pueden desprenderse de la narración.

## El set como narración

En este quinto y último nivel de opacidad se encuentran los sets que

# ¿Qué investigar para crear un personaje?

## Investigación General frente a Investigación Específica

Como bien dice Linda Seger en “Como Crear Personajes Inolvidables”: “La creación de un personaje empieza a partir de lo que uno ya sabe”<sup>20</sup> es decir de la información recabada a través de una Investigación General, que durante nuestras vidas como observadores natos, realizamos. Información que puede no ser suficiente, por lo que requerimos de datos más puntuales a través de una Investigación Específica, luego entonces el primer paso para la creación de un personaje es, la realización de una Investigación Específica en base a la Investigación General que uno posea para complementar los aspectos o rasgos del personaje que se desconozcan.

Partiendo del hecho de que todo individuo es influenciado por su entorno, puede decirse que el contexto, entendido como el “Espacio que rodea al personaje y que es nutrido con los datos específicos de la historia de los

personajes”<sup>21</sup>, juega un papel determinante en la formación de cualquier personaje. Así pues los contextos que mas pueden influir en los personajes son: el contexto cultural, en tanto que todo personaje tiene un origen étnico, social, religioso, lo que determinará, entre otras cosas, el ritmo del habla, el vocabulario, la gramática etc.

John Patrick Shanley (Hechizo de Luna) creció en el seno de una familia irlandesa-americana, pero siempre observó a sus vecinos italianos que vivían al otro lado de la calle. –Ví que comían mejor que nosotros y que le daban mucha más importancia al cuerpo cuando hablaban, lo hacían con todo su ser También había cosas de los irlandeses que me gustaban . podían, por ejemplo, hablar más que los italianos. Además tenían un encanto diferente . Así que me quedé con lo mejor de ambas familias ... para utilizarlo tanto en mi vida privada como en mis obras.

<sup>20</sup> SEGER MINDA, Cómo Crear Personajes Inolvidables, editorial Paidós, pag 19

<sup>21</sup> CID FIEL ESCRENPLAY, nueva york, deel publishing, 1964 pp 31-32 (trad cast) el libro del guión, madrid, 1993. 65

# ¿Qué investigar para crear un personaje?



Fotograma de la película “El Graduado” donde aparece Dustin Hofman interpretando a (Ben) un personaje joven introvertido, tímido e inseguro.

### Contexto histórico

El contexto histórico es útil cuando se requiere de un personaje de un periodo histórico diferente al presente, aportando información de aspectos fundamentales como modas políticas, artísticas, ideológicas etc.

**El contexto geográfico.** Este contexto físico tiene estrecha relación con el personaje ya que determina, entre otras cosas, hábitos alimenticios, formas de vestir, hábitos de trabajo y gran cantidad de conductas sociales, cabe decir, que mientras más se conozca el lugar donde se piensa al personaje, menos se tendrá que investigar. Cabe mencionar, por ejemplo cuando Kurt Luedke escribió el guión de memorias de África la siguiente cita: “Necesitaba conocer la situación del gobierno; ¿era una colonia o un protectorado?, ¿quién tenía autoridad para hacer qué? y ¿cuál era la relación entre el gobierno y los colonos?”

**Contexto ocupacional (laboral, profesional)** la profesión o campo laboral, al que pertenece el personaje a representar, ofrece información valiosa sobre actitudes, conocimientos, habilidades y demás aspectos etc. que lo tipificarían, por ejemplo a un licenciado, doctor, ingeniero, albañil etc.

Explorando los contextos antes mencionados se puede profundizar tanto como se desee en la creación de personajes, sin embargo, no necesariamente un personaje debe ser el resultado de una investigación específica, puede también surgir de la imaginación, sólo a condición de haber entendido el contexto del personaje. Luego entonces, como dice Linda Seger “ la creación de casi todos los personajes exige algún tipo de investigación”. Hay más de una razón por la que les dice a los escritores noveles que escriban sobre lo que conocen. La investigación puede resultar cara y



Personaje que cautivó al mundo por sus cualidades humanas aun no siendo un humano es Wall-e.

requirir mucho tiempo. Muchos escritores noveles no pueden permitirse pasar un mes en África, pueden no saber cómo encontrar aun ladrón de cajas fuertes o no puede ofrecer la posibilidad de un nuevo negocio a un amish que fabrica calesas.

Entender la importancia de llevar acabo una investigación, así como entender lo que hay que investigar son pasos importantes en el proceso de creación de personajes bien caracterizados.

Una vez que los escritores noveles han superado su inicial tendencia a oponer resistencia a la investigación muchos de ellos descubren que puede ser una de las etapas más apasionantes, creativas y estimulantes del proceso de creación. En resumen la investigación prepara el terreno para que la imaginación dé vida al personaje.

### Cómo caracterizar a un personaje

Regularmente la creación de un personaje se inicia con una idea persistente, de la imagen que tendrá el personaje. No obstante algunos autores hablan de etapas en dicha creación que a continuación se enumeran (aunque no necesariamente en el orden que enseguida aparece).

Tener una primera idea sobre el personaje a partir de la observación (elemental recurso con el que todos los escritores se hacen de material para la creación de sus personajes) o de la experiencia (recurso con el que se podrá constatar la verosimilitud, autenticidad y coherencia del personaje).

Crear los primeros bocetos (trazos físicos). Es decir delinear las características físicas considerando que son lo suficientemente generales para que los actores puedan representar el papel y lo suficientemente específico para dotarlo de personalidad gráfica propia.

# ¿Qué investigar para crear un personaje?



The Nightmare Before Christmas, conocida en Hispanoamérica como El extraño mundo de Jack y en España Pesadilla antes de Navidad, es una película de 1993, realizada con la técnica stop-motion, el ambiente lleno de magia y las características de sus personajes hacen relacionarse con ese mundo

Dotar de esencia al personaje significa que los personajes, al igual que las personas tienen un tipo de personalidad interna que definen quienes son y nos anticipa como actuarán.

Dotar de algún tipo de contradicción al personaje para hacerlo más complejo. teniendo en cuenta la naturaleza humana, un personaje también es contradictorio, ilógico, imprevisible, lo que lo hace único y fascinante.

Dotar de valores actitudes y emociones al personaje si sólo se dota de una esencia coherente será un personaje “cuadrado” pero si se añade algunas contradicciones resultará un personaje más singular, pero si se dota de valores, actitudes y emociones será un personaje profundo ya que, las actitudes y emociones intensifican la humanidad del personaje y las actitudes nos muestra como vé la vida dicho personaje.

Individualizar al personaje añadiendo detalles. Los personajes tienen ca-

racterísticas, rasgos, detalles, que los distinguen haciéndolos especiales, individuales, por lo que, si queremos lograr un personaje original necesitamos dotarlo de algunos detalles en su comportamiento, su habla, sus gestos, su ropa, sus movimientos etc.

# Tipos de esqueletos

Los mayores problemas que se deben solucionar, se relacionan con el mantenimiento de la postura dejando a un lado la necesidad de sujetar los modelos con las manos y lograr la estabilidad de la marioneta (personaje).

En cuanto a la tecnología aplicada a las marionetas personajes de los proyectos de stop-motion, encontramos dos variantes que se diferencian principalmente entre si por la accesibilidad que presenta cada uno.

Por un lado, un modelo industrial llamado Esqueleto de articulación por rótulas el cual gracias al material que ocupa permite; larga vida útil y rigidez, se realizan bajo un patrón de estandarización que garantiza la regularidad en el funcionamiento del conjunto y también permite la reutilización del material para la construcción de otros personajes. Dentro de los cuidados que se debe tener en la utilización de este esqueleto es cru-

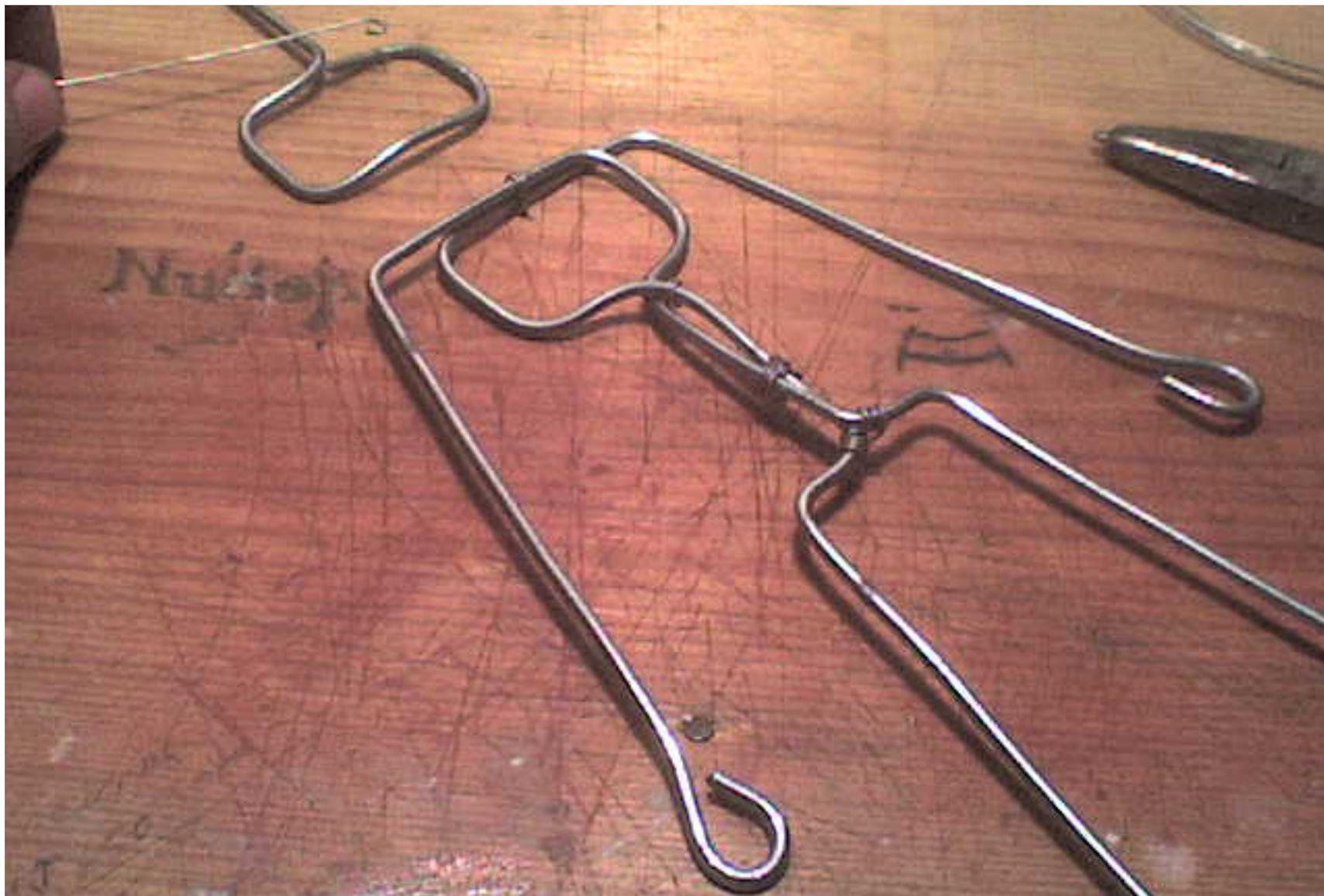
cial el constante ajuste de las uniones las cuales pierden tensión producto de movimiento. El costo de este modelo es elevado, aproximadamente entre los US\$ 100,000 y US\$ 250,000, esta cifra se torna inalcanzable para el nivel amateur de la técnica.

El otro modelo denominado “artesanal” recibe el nombre de Esqueleto de Extremidades Flexibles. Este modelo debido a el material que lo constituye, es de una contextura mas delgada y moldeable lo que permite dar versatilidad a los movimientos de los personajes. La característica ligera del material limita las posibilidades de que el modelo caiga por su propio peso, pero también le otorga una vida útil corta (de 100 cuadros y de 4 a 6,5 seg de animación) debido a que se fractura al doblarlo con frecuencia. Este es un modelo simple, de fácil construcción y de un precio accesible para usuarios (estudiantes artistas) aproximadamente de \$39,00.

# Tipos de esqueletos



Modelo industrial llamado o Esqueleto de articulación por rótulas.



..... modelo denominado "artesanal" esqueleto elaborado con alambre galvanizado





# CAPÍTULO 3

Proceso de realización  
del cortometraje animado  
“Insania”

---

## Concepto

Conformando el equipo de trabajo, nos dimos a la tarea de conformar el CONCEPTO o IDEA BÁSICA, así después de hacer propuestas, discutir las y concensarlas, decidimos que la IDEA BÁSICA sería:

“El estúpido afán por los estereotipos (belleza) de la humanidad”.

Paso a seguir y tomando como base la IDEA BÁSICA se conformó la IDEA GENERAL sobre la que descansaría el guión y que, a manera de sinópsis, nos permitiera hilvanar cada una de las secuencias.

## Sinópsis

Unos guajolotes féos que viven tranquilamente en el valle mágico de “INSANIA”, lugar en el que reside el Hongo Mágico (cuidado y alimentado por una vaca), son interrumpidos en su rutina por la visita de un personaje singular, el Quetzal, que viene con un mensaje que cambiará sus vidas y la del valle para siempre. Humor negro, ironía, acción, drama, violencia se combinan en este viaje bizarro y divertido.

Una vez elaborada la sinopsis el equipo trabaja el perfil que describirá a cada uno de los personajes. Quedando de la siguiente forma:

## Personajes y su entorno

1. Güajolote Güidy: Es inteligente, y bueno, aunque siempre ve primero por él mismo y después por los demás. Es de naturaleza tranquila pero disfruta observar un poco de violencia de vez en cuando.

2. Güajolote Gus: vive continuamente molesto por los que él considera defectos en su físico. Le gusta correr. La molestia por su físico lo induce

a estar de un humor irritable la mayor parte del tiempo, es muy difícil hacerlo sonreír y trata siempre de llevar la contraria.

3. Güajolote Pombo: nunca le ha caído bien Gussie, y se aprovecha de que es fuerte para golpearlo cuando tiene oportunidad. Dejando eso de lado, es un tipo muy callado, siempre está observando.

4. Güajolote Chanty: cuando nació cayó sobre una piedra y nunca quedó bien. Está siempre feliz, pero es muy torpe y noble, y le gusta besar con su trompa en cualquier momento, para disgusto de sus amigos, que lo tienen que soportar ya que está protegido por el Anciano de la aldea.

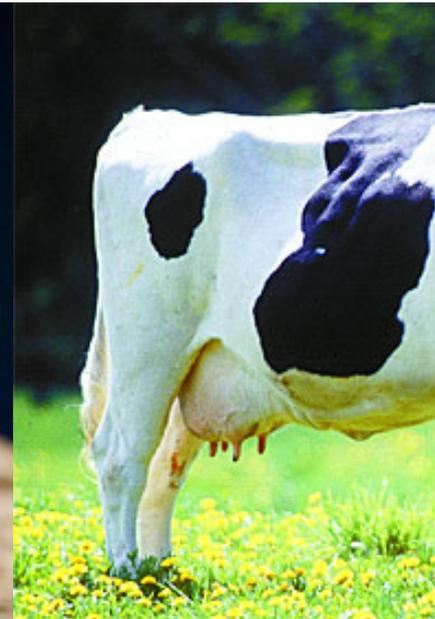
5. La vaca: es la guardiana del Hongo Mágico. No se separa nunca de él, siempre caminando en círculos alimentándolo con su nutritivo estiércol. Es muy lenta y amistosa.

6. El Quetzal: el mensajero, portador del conocimiento que cambiará la vida de Insania. Se considera superior a todos los demás animales debido a sus atributos, ya que es muy bello e inteligente. Es manipulador y persuasivo. Vanidoso y altanero. Gusta de dar cachetadas con sus alas, como si fuera con un guante.

7. El Rey Sapo: consume la energía del lugar en donde es liberado, generando obscuridad y frío, la ausencia total de la vida.

8. Dios: obra de maneras misteriosas. Es vida y muerte.

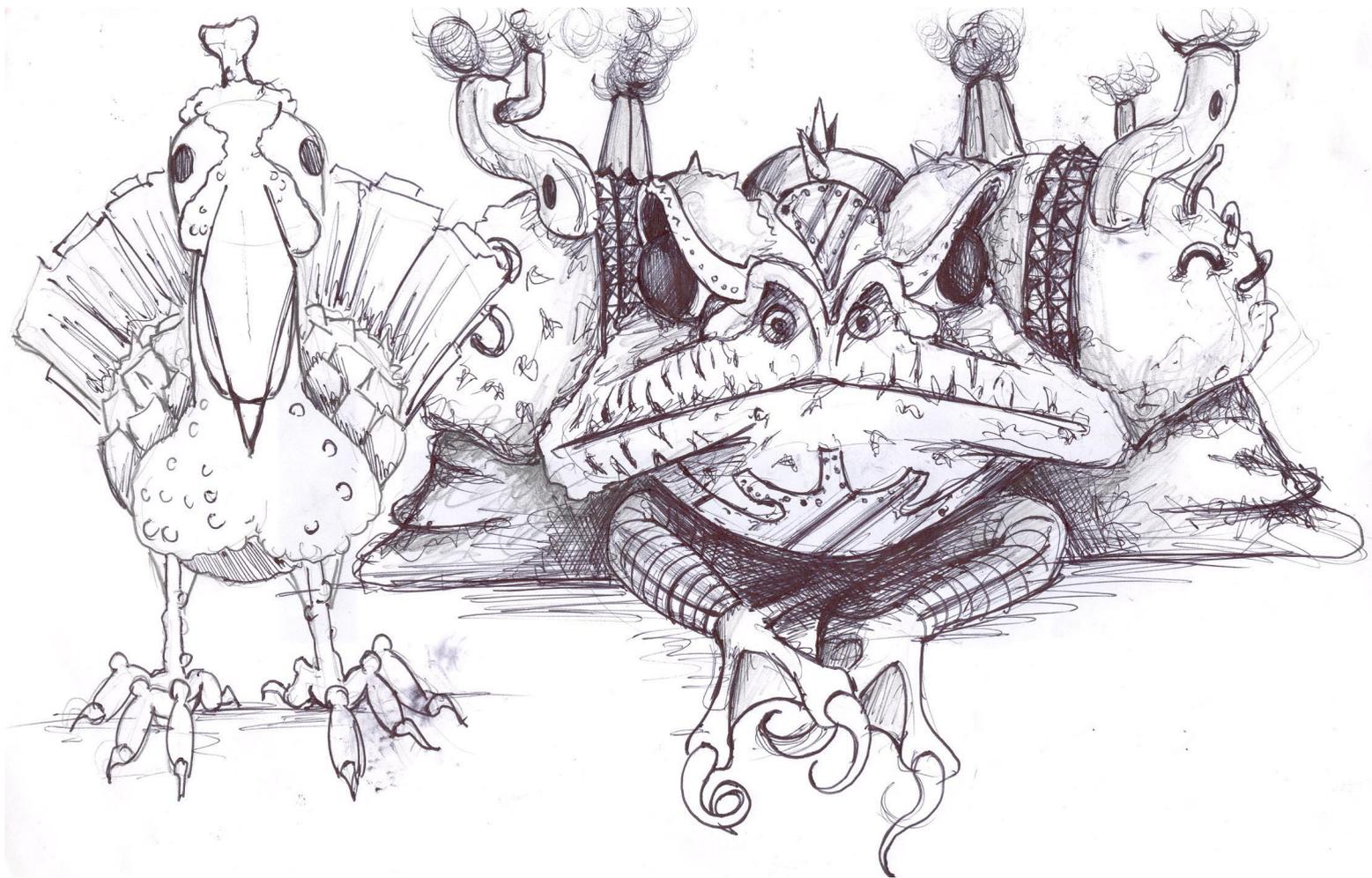
Contando ya con la idea general de lo que sería el cortometraje, así como su intención (evidenciar el estúpido afán por los estereotipos (belleza) de la humanidad) y además con la descripción (personalidad de los personajes), toca el turno que a mi corresponde, la elaboración del diseño de personajes y la construcción de los mismos. De igual manera el diseño y la construcción del set, aplicando los recursos y herramientas pertinentes que el marco teórico permitió con la colaboración y abal del equipo.



Para una imagen más fiel a los animales, lo que se hizo fué buscar referentes para observar las características principales de cada uno de estos, para que los personajes semejantes a los animales reales, y así sea más fácil que el espectador identifique de que animal se trata.

Personajes y su entorno



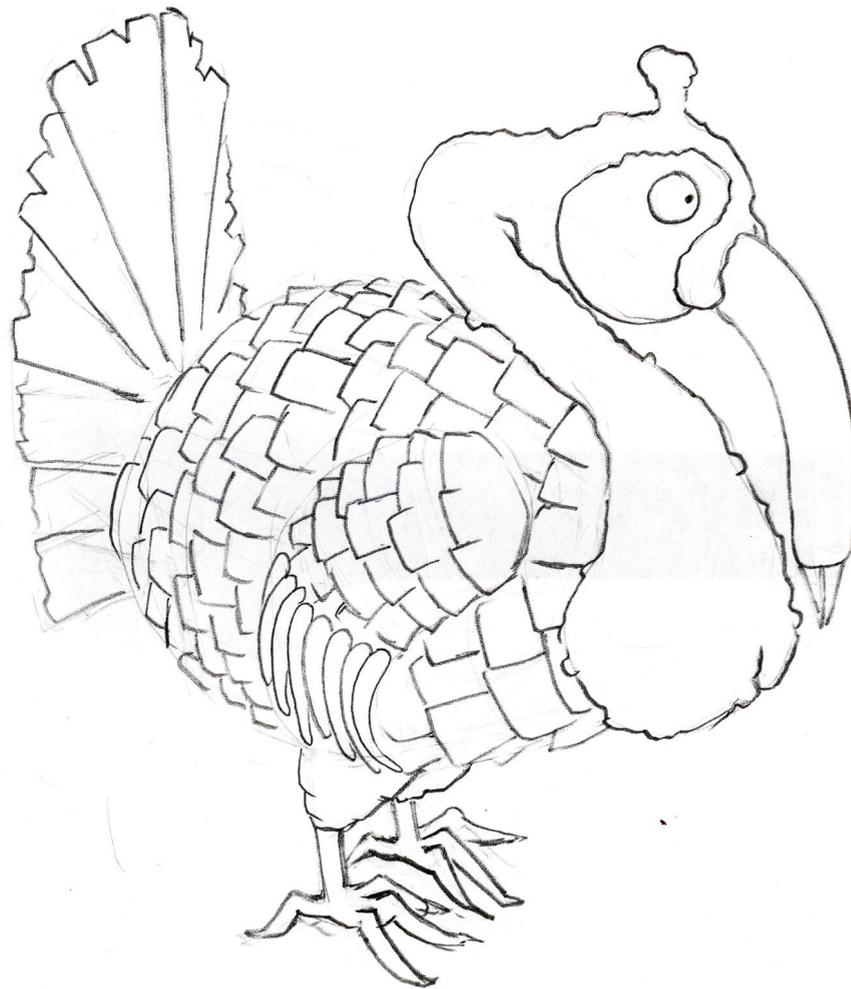
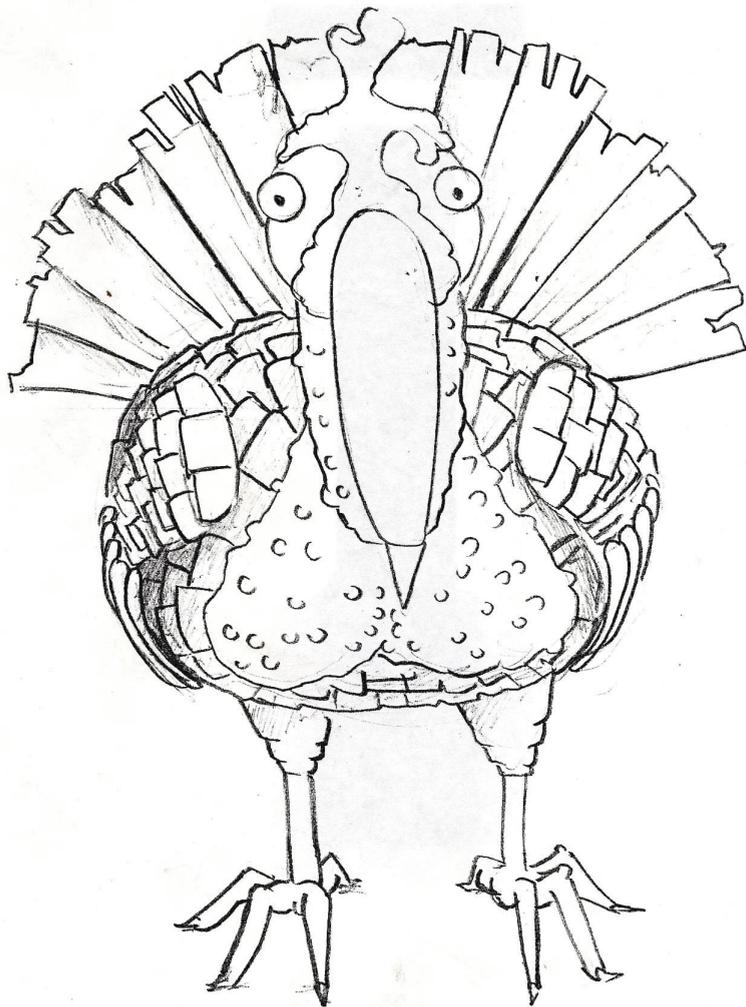


Estas imágenes son el resultado del primer bocetaje que se hizo.

Fue la primera idea plasmada de los personajes. Aún que no fueron las definitivas, sirvieron como base para llegar a las imágenes definitivas de los personajes.

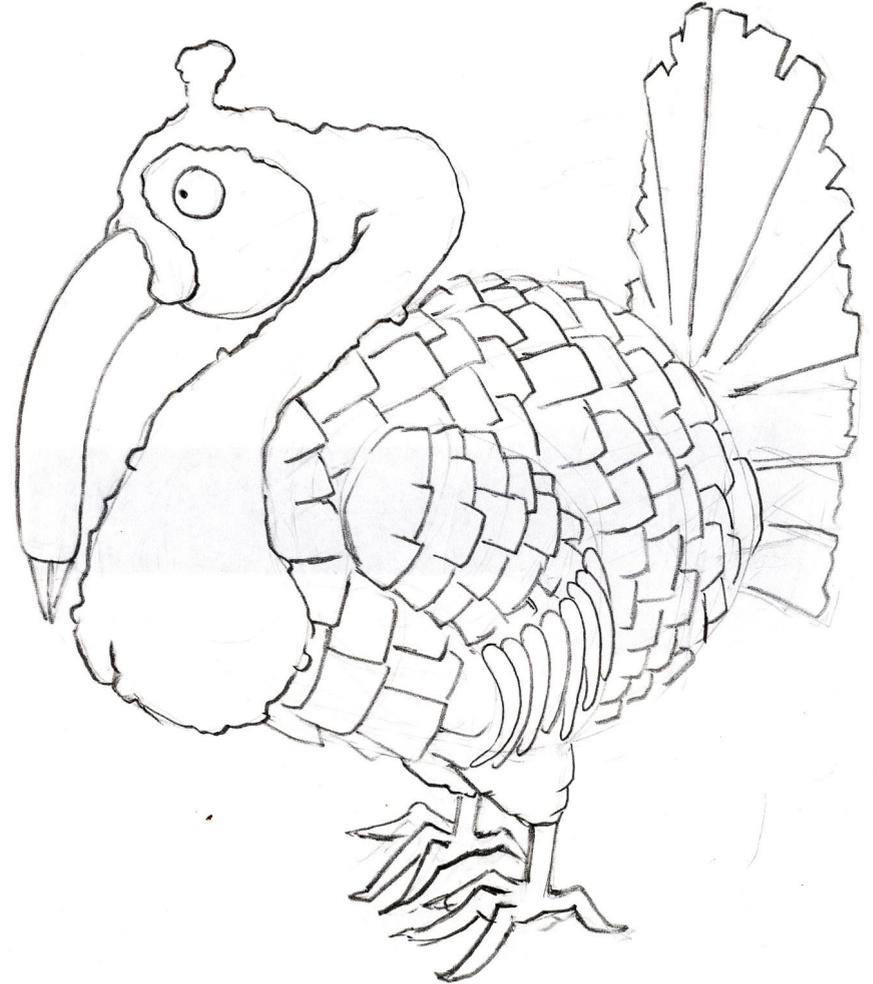
Personajes y su entorno





Uno de los personajes ya definitivo en sus cuatro diferentes caras, con esto facilitarí el proceso de materialización de los personajes. Se hizo únicamente un modelo de guajolote ya que la idea del guión era hacer parecer a todos igual de féos y solo con diferente caracter.

Personajes y su entorno

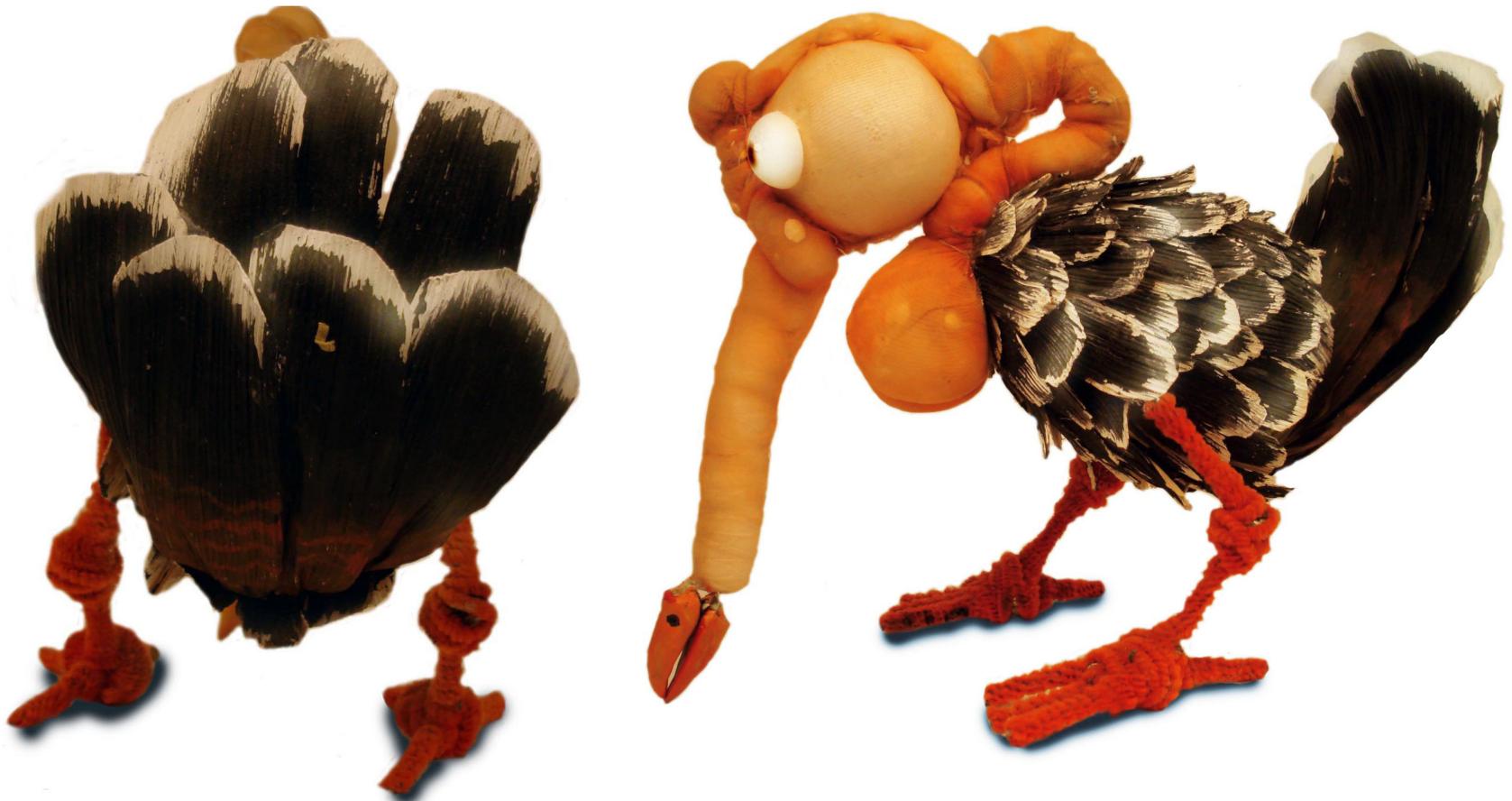




Como resultado final podemos observar a uno de los guajolotes listo para usarse.

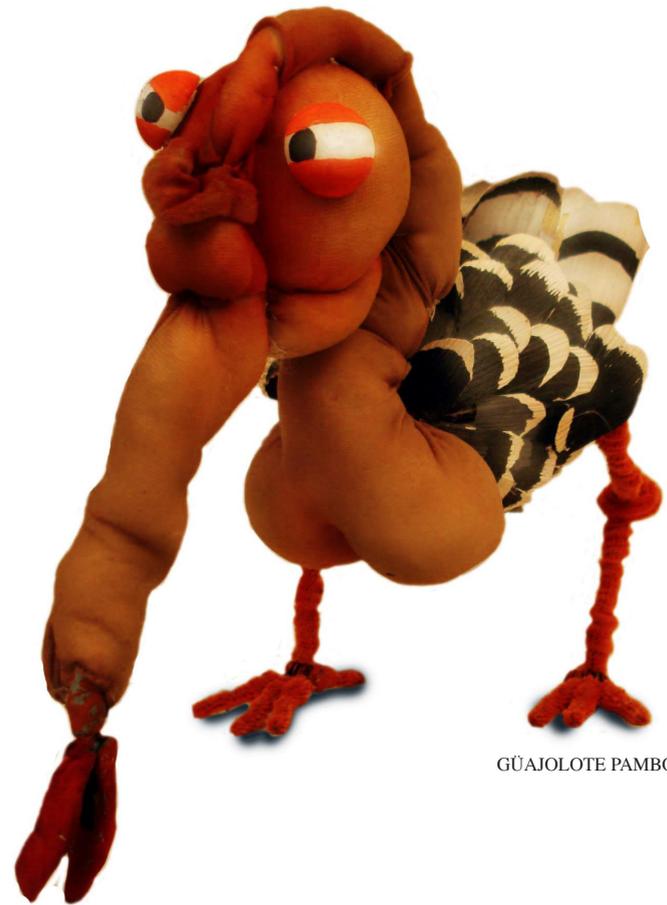
Los materiales usados para revestir al personaje fueron: Limpia pipas color naranja (patas), Hojas de maíz pintadas (plumas), Medias de nylon (cuello, cabeza, trompa), Plastiloca (pico).

Personajes y su entorno





GÜAJOLOTE GUS



GÜAJOLOTE PAMBO

Se pueden observar los cuatro guajolotes ya terminados, con todos estos se usaron los mismos materiales y el mismo proceso de elaboración.

Personajes y su entorno



GÜAJOLOTE CHANTY

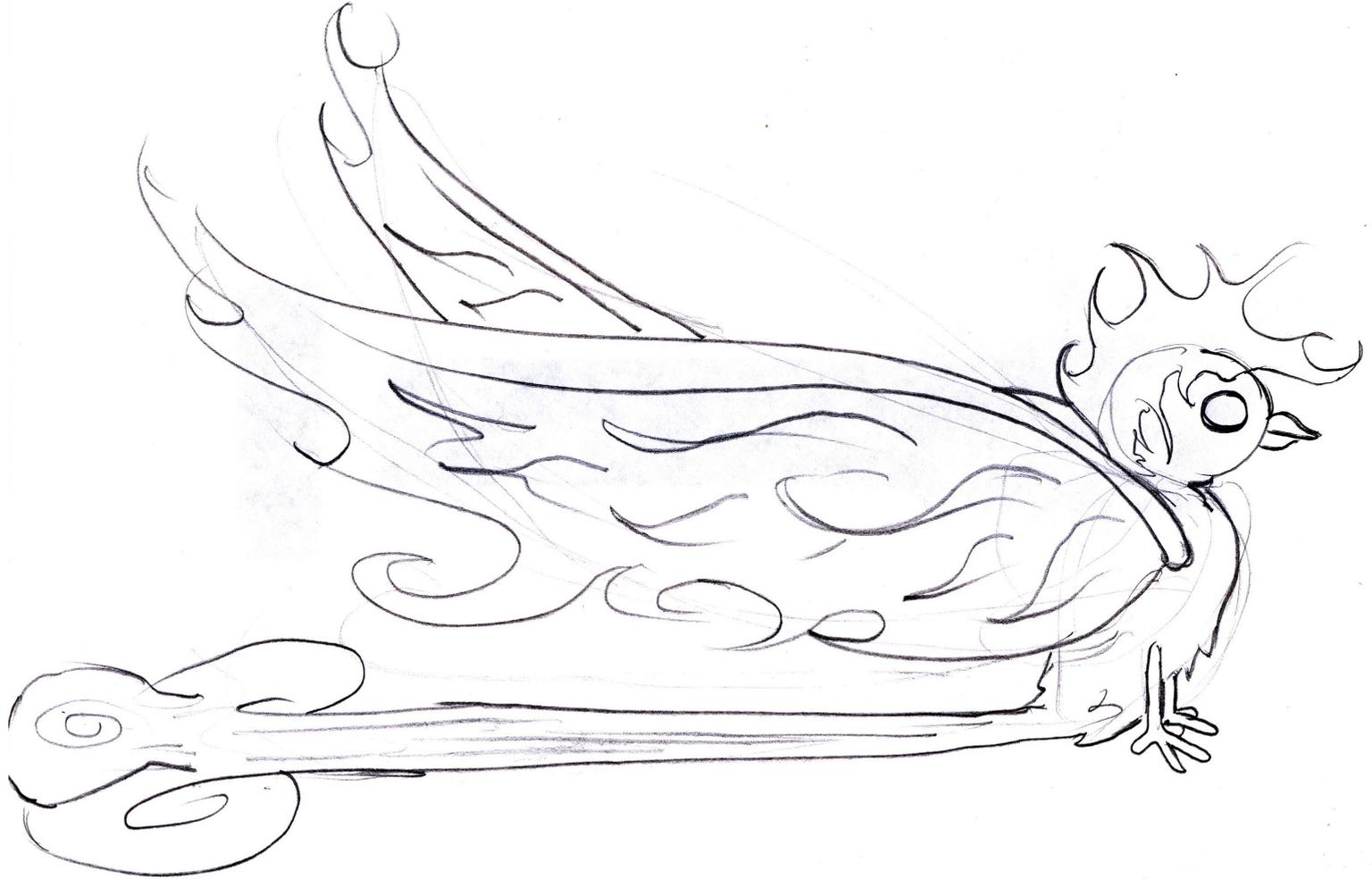


GÜAJOLOTE GÜDY



Boctetos para el quetzal.

Personajes y su entorno





EL QUETZAL



Quetzal terminado, se usaron plumas reales para el revestimiento.

Personajes y su entorno

Proceso de realización  
del cortometraje animado  
“Insania”

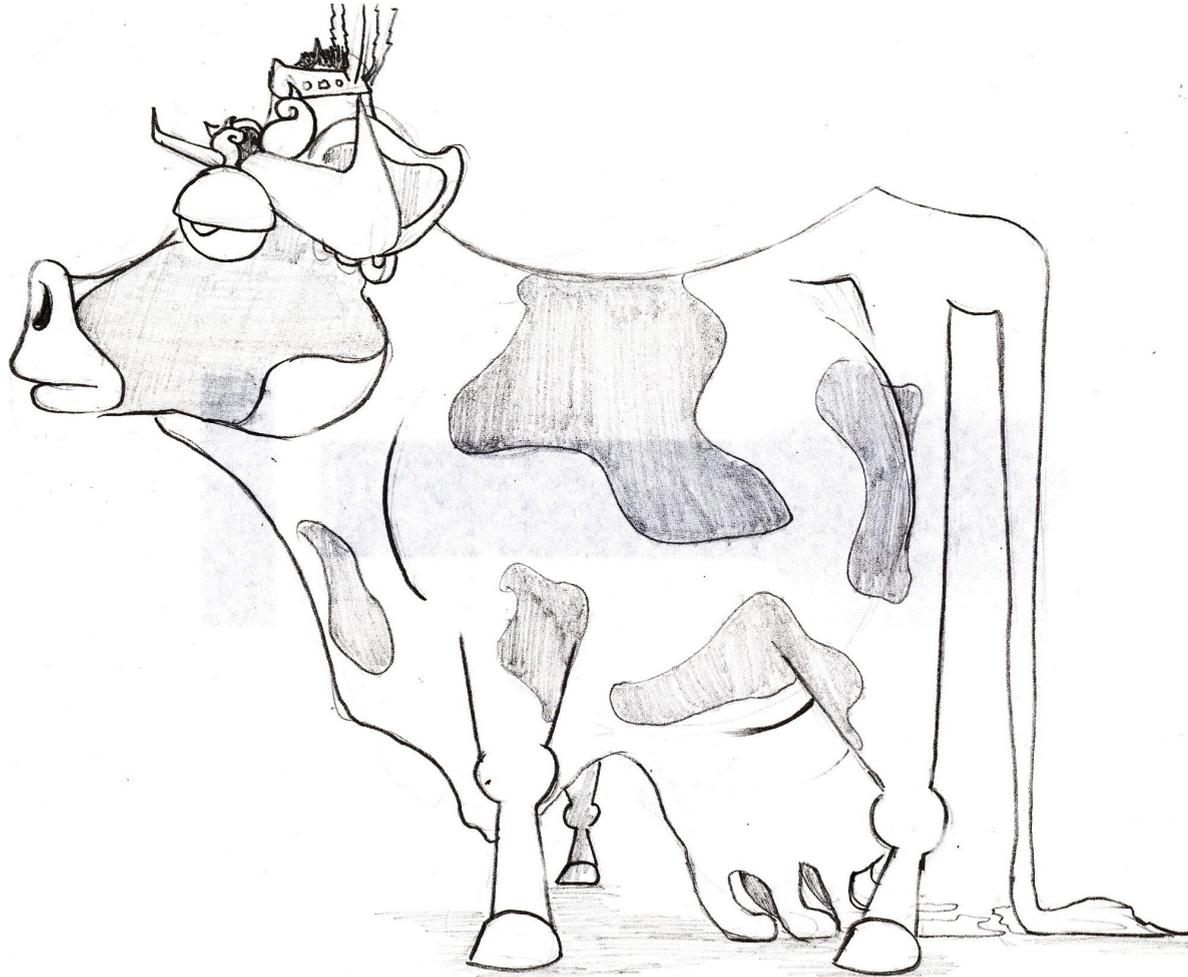


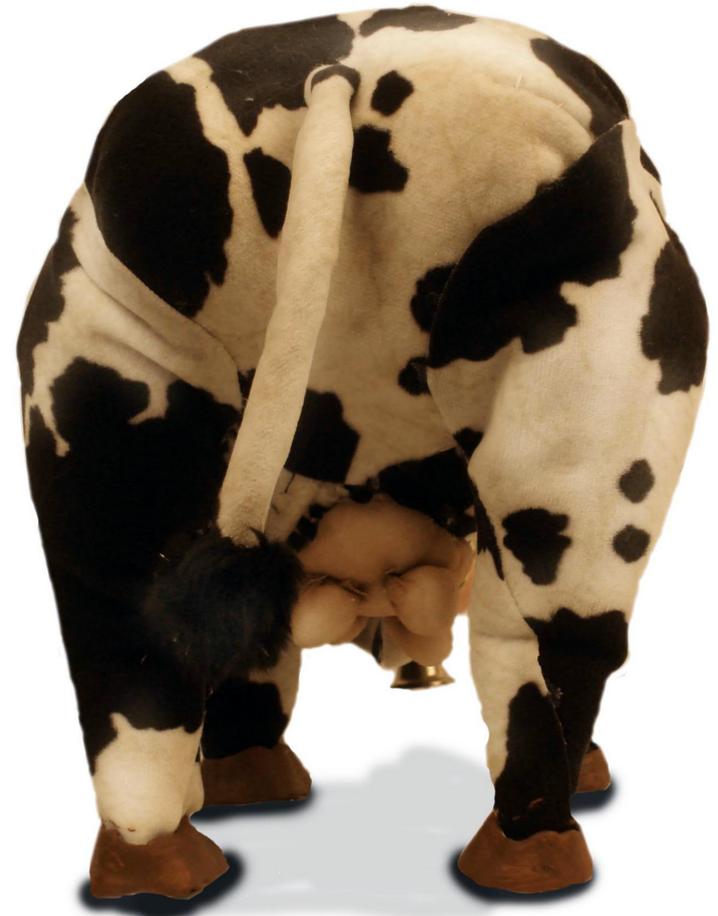


En este caso se ilustró el personaje ya definitivo en sus cuatro diferentes caras para facilitar el proceso de materialización de los personajes.

Personajes y su entorno

Proceso de realización  
del cortometraje animado  
“Insania”





En estas imágenes se observa el producto final de lo que sería la vaca.

Los materiales usados para revestir al personaje fueron: terciopelo con manchas (piel de la vaca), unicel (cabeza), plastiloca (patas), palitos de madera (cuernos), accesorios de plástico

Personajes y su entorno

Proceso de realización  
del cortometraje animado  
“Insania”





El boceto del sapo es unicamente de frente ya que será la unica toma para éste.

Personajes y su entorno

Proceso de realización  
del cortometraje animado  
“Insania”

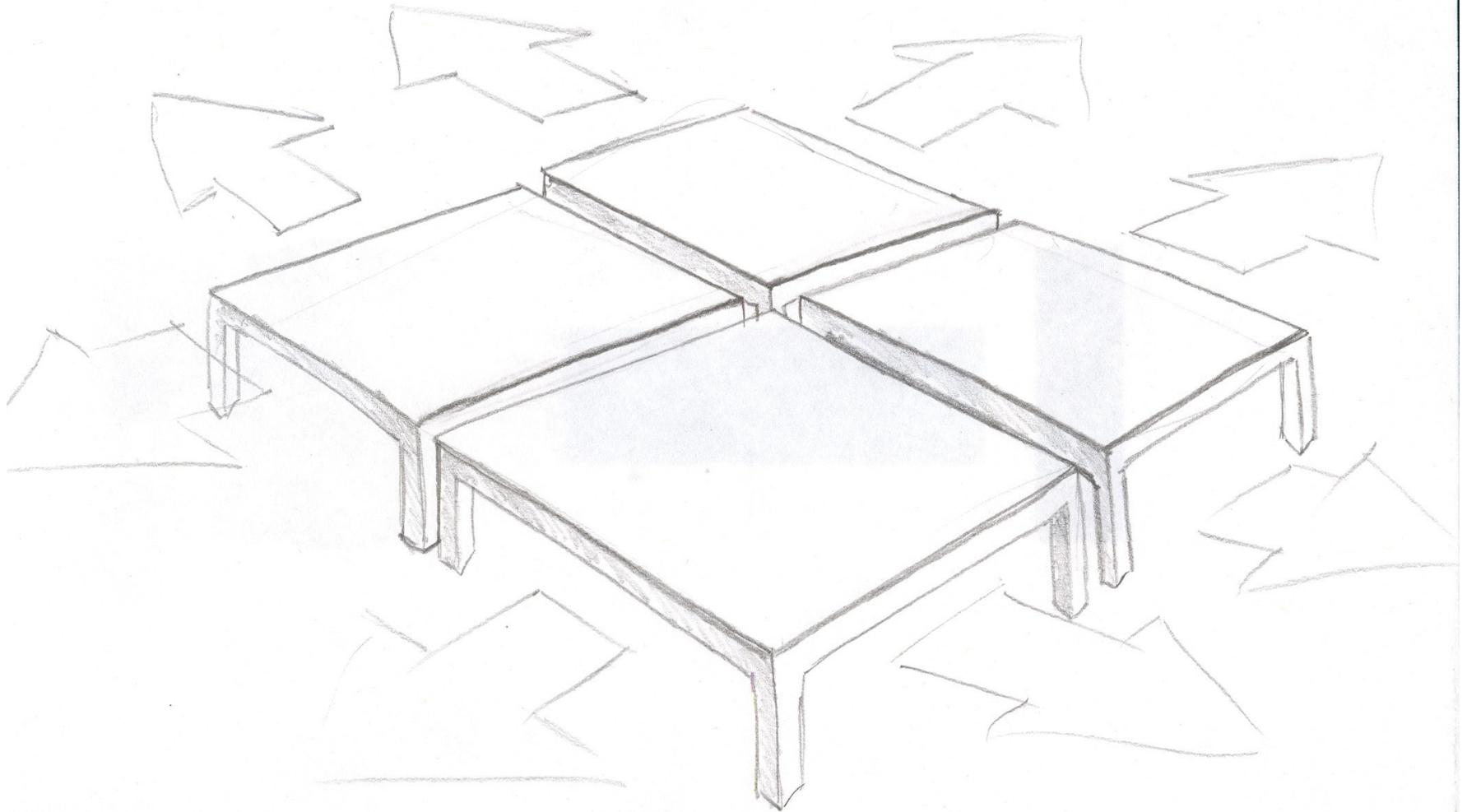


EL REY SAPO

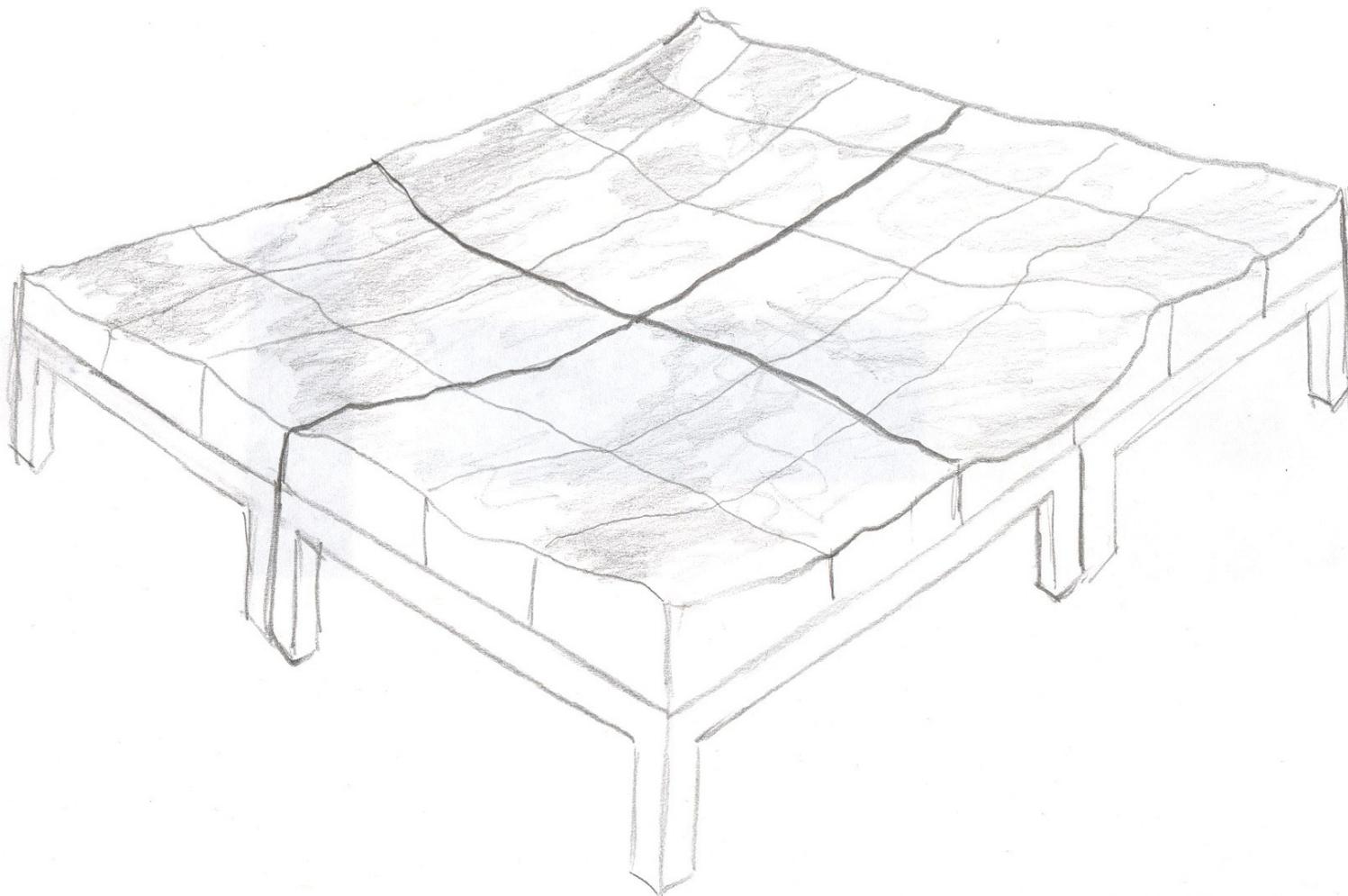


Esta es la imagen que se usó como referente para la elaboración del ambiente en el que se desarrollara la historia.

## Personajes y su entorno



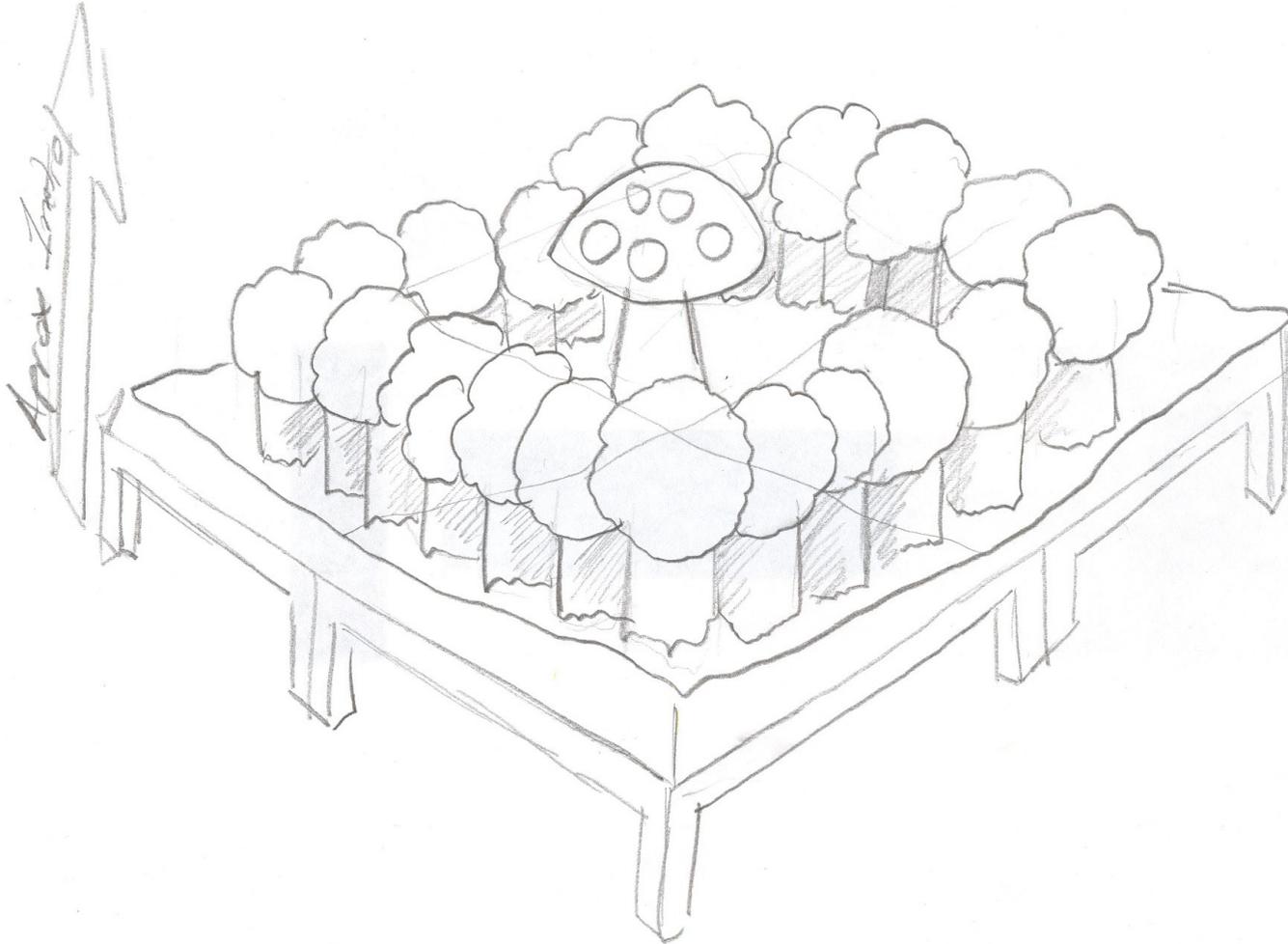
Adaptandonos al espacio con el que contabamos para realizar el cortometraje, la primera idea para la creación de la maqueta o set fue separar en 4 módulos todo el set para tener más espacio y mayor facilidad a la hora de tomar las fotos y mover los personajes.



Una vez creados los 4 módulos se realizará una superficie irregular para crear un ambiente más adecuado al guión y posteriormente se pondrán los elementos como: los árboles, el hongo, flores, pasto etc.

Personajes y su entorno

Proceso de realización  
del cortometraje animado  
“Insania”





Se usaron pedazos de madera reciclados para comenzar a medir el espacio de la maqueta.

## Personajes y su entorno



Una vez teniendo la proporción, se trabajó en las estructuras que serían la que soportarían el peso de la maqueta.



Cabe mencionar que debido al bajo presupuesto para la producción del cortometraje, se uso madera rescatada de la basura.

## Personajes y su entorno



Para crear una superficie irregular y más adecuada para las necesidades del cortometraje, se comenzó a cortar bloques de unicel para lograr la superficie.

Se utilizó unicel por su bajo peso y su fácil maleabilidad.



Personajes y su entorno





Para unir y fortalecer los bloques de unisel se aplicó una capa de yeso y se aprovechó para crear detalles como piedras, escalones, caminos, etc.

## Personajes y su entorno



Debido al poco espacio para mover cada módulo de la maqueta se optó por crear una barranca y los módulos por medio de un puente y así fuera más fácil el movimiento de las marionetas.



Para crear la barranca se utilizó papel reciclado, se arrugó y se colocó yeso para crear la textura de piedra.

Personajes y su entorno

Proceso de realización  
del cortometraje animado  
“Insania”





Parte importante del valle de “INSANIA” es el hongo, por lo que se tubo que hacer una base especial para la colocación de este.

## Personajes y su entorno



En cuanto a la construcción del hongo, la primera opción fué cubriendo un globo con engrudo y papel periódico. Debido al peso y al resultado de la textura, no era funcinal. Por lo tanto se tubo que hacer con unicel.



Otro problema a resolver fué la elaboración de los árboles y como podemos observar estas fueron unas de las pruebas que se hicieron.

## Personajes y su entorno



Finalmente la solución para los árboles fue crear bolas con esponja para después cubrirlas con esponja molida pintada de verde. La esponja también fué reciclada.



Para poder cubrir la bola de esponja, se le untaba resistol amarillo y posteriormente se introducía a la bolsa que se puede observar en la imagen.

## Personajes y su entorno



Se pueden observar unos cuantos árboles ya terminados.



Ya contando con todos los objetos requeridos para la maqueta o set , se armó y este fué el resultado final.

## El guión

Entre tanto y simultáneamente el equipo fué, a partir de la IDEA GENERAL, hilvanando, cada una de las secuencias completando así el guión.

### INSANIA

#### Secuencia 1: Un vistazo al Valle

Introducimos al espectador al tranquilo valle de Insania, paisaje dominado por un magnífico hongo de dimensiones gigantescas. Es un paisaje boscoso y fresco, agradable. Es temprano por la mañana, el Sol sale con esplendor por detrás de las montañas. A unos metros del hongo observamos una construcción de madera de forma muy peculiar. Cerca de ella se encuentran 4 guajolotes. Chanty, sentado justo afuera de la pajarera. Los otros 3 se encuentran haciendo un círculo a unos pasos de ahí.

#### Secuencia 2: El ciclo de la Vaca y el Hongo

Nos movemos en dirección al hongo, acercandonos más y más hasta observar a la Vaca en detalle. Se encuentra comiendo pastura. Está muy tranquila, excesivamente tranquila mascando, con las ubres arrastrando en el suelo, pero no le importa. Repentinamente cesa de máscar, los ojos se le abren demasiado, siente dolor, cierra los ojos y puja muuuuh!!! Observamos su gran trasero y vemos como sale de ahí una gran cantidad de estiércol fresco por la mañana, aahhh!

Al absorber la tierra el estiércol, un halo de luz comienza a iluminar el hongo, produciéndose una visión mágica y bella. La luz sigue el camino y hacemos tomas al ras del suelo, siguiendola hasta los pies de los guajolotes. Una flor rara nace del suelo. Nos acercamos lentamente a ella, a su botón precioso, el cual se desvanece entre la luz del Sol.

#### Secuencia 3: El descenso del Quetzal

Una sombra aparece en lo alto, surgiendo del Sol. El Quetzal majestuoso vuela a través de los cielos de Insania con una elegancia divina. Vuela y observa, así que haremos tomas aéreas para hacer sentir al espectador que está sentado o que mira a través de los ojos del Quetzal. Divisa a lo lejos el hongo y desciende cerca de él, cerca de ahí, los 4 guajolotes parlotean incoherencias.

#### Secuencia 4: El encuentro del Quetzal y la Vaca (omitido)

El Quetzal se acerca con reverencia hacia la Vaca y le dice:

- He venido desde muy lejos, en busca de la sabiduría del Hongo, con permiso.
- No pasarás, y no lo probarás.
- Por qué no? pregunta el Quetzal molesto.
- Puedo ver dentro de ti, y tienes un corazón oscuro. No te serviría de nada.
- Patrañas!! déjame pasar
- No pasarás.
- Y que harás para impedirlo?

La vaca cierra los ojos, emplea su poder mental, y arroja hasta el otro lado (donde viven los guajolotes) al Quetzal.

Molesto y furioso, el Quetzal se sacude, vuela y se posa encima de la pajarera. Se le queda viendo a la Vaca, y después ve a los guajolotes que están cerca, y las tomas cambian entre la vaca, los guajolotes y la cara del Quetzal, el cual hace una cara siniestra mientras maquila su plan.

#### Secuencia 5: La discusión de los guajolotes

Gus y Güidy se encuentran diciéndose tonterías mientras Pombo se mantiene en silencio observando con desprecio a Gus, mientras Chanty ríe de todo lo que se dicen.

“gloc gloc cara de pito gloc gloc”  
 “tu también tienes huevos en la cara, mira (y se los toca)”  
 “cállate, déjame en paz, yo soy más bello”

Pombo se enfada al fin de la discusión sin sentido y grita: YA BASTA!  
 Y le da una patada a Gus, provocando que Chanty y Güidy se asusten y corran a esconderse detrás de un árbol. Pombo se va molesto rumbo a la pajarera.

Secuencia 6: La intervención del Quetzal

El Quetzal se encuentra divertido arriba de la pajarera observando como actúan los guajolotes. Sonríe. Se siente confiado de que su tarea será más fácil de lo que pensaba. Güidy y Chanty salen de su escondite y van a ver como está Gus. El Quetzal desciende en todo su esplendor. Los tres guajolotes se asustan al principio. Quetzal aterriza y se les queda viendo fijamente a los guajolotes (zoom a los ojos del Quetzal). De pronto llega Chanty por detrás y le da un beso en la cara a Quetzal, provocando su enfado, dándole éste una cachetada con su ala.

Quetzal se para en el centro del círculo hecho por los guajolotes y comienza:

- He viajado desde muy lejos con la misión de ayudarlos.
- Ayudarnos a qué? No necesitamos ayuda - dice Güidy, escéptico.
- Yo sé que son infelices y que sufren por su aspecto.
- Gloc gloc cierto gloc – dice Gus

Pombo (que venía acercándose desde atrás) golpea a Gus y le dice:

- Cállate no lo interrumpas.

Chanty ríe burlonamente como tonto.

- Conozco la causa de su fealdad. Y también sé que sus ancestros eran Quetzales antes de ser convertidos en guajolotes.

- GLOC GLOC CONVERTIDOS GLOC GLOC??? Dicen todos los al unísono.

Secuencia 7: El cuento del Rey Sapo (secuencia con dibujos animados)

Tiempo atrás habitaban sobre éste valle un grupo de bellos Quetzales, los cuales vivían en paz y tranquilidad, y eran muy felices. El valle era gobernado por el amable y bondadoso Rey Sapo, el cual cuidaba el orden entre los habitantes del valle. Un día llegó una vaca, y el Rey Sapo le ofreció que pasase por agua y pastura. La vaca pastó y bebió como nunca en Insania se había visto antes, al llegar la noche cuando todos estaban dormidos, la Vaca se acercó al Sapo y comenzó a defecar a su alrededor, de una manera impresionante, esto explicaría el porque había comido tanto. Cuando terminó de defecar una montaña de caca cubria al sapo. El sapo se hundió entre la tierra y momentos después salió el Hongo, el cual con su magia convirtió a todos los quetzales en guajolotes.

Secuencia 8: La intervención del Quetzal II

Y así fué como sus ancestros se convirtieron en Guajolotes.

- Maldito hongo, iré a cortarlo. Dice Gus
- No podrás. Dijo el Quetzal. Ese hongo es mágico.
- Todos ponen caras tristes y Chanty llora encima del Quetzal.
- La única manera de acabar con el hongo es...

Miradas de suspenso con los ojos desorbitados de todos los guajolotes

- ...matar a la vaca

- la vaca?

- la vaca

- La... va CA

- MATAR VAAAAAAAAACAAAAAAAAA! Dice chanty.

- Ahora, si me disculpas, iré a volar un rato.

Y el Quetzal se va sin despedirse y dejando a los guajolotes enardecidos y llenos de odio contra la Vaca.

Secuencia 9: ¿Cómo matamos a la Vaca?

Los guajolotes se encuentran reunidos afuera de la pajarera.

¿Cómo matamos a la vaca?

Chanty toma una piedra y se la arroja a Güidy.

## El guión

- No Chanty no - dice Güidy.
- A palazos. - dice Pombo.
- Tengo una idea. - dice Güidy.

Güidy va a la pajarera y saca de ahí una cuerda, y les dice:  
- la colgaremos.

Secuencia 10: Primera prueba, primera pérdida...

Güidy tiene la idea de atraer a la vaca hacia la trampa marcándole el camino a la vaca con fruta. Empiezan a preparar la trampa y necesitan ver si funciona, y para esto utilizan a Chanty, que muere al activarse la trampa. Los tres guajolotes se asustan al ver a Chanty muerto, y Güidy no acepta que Chanty esté muerto y lo carga a todos lados con una cuerda, como si estuviera vivo.

Secuencia 11: Ahorcando a una vaca

Gus es designado por Pombo y Güidy como el encargado de atraer la atención de la vaca hacia la hilera de fruta. No es una tarea fácil, la Vaca, durante toda su existencia ha estado a no más de 2 metros del Hongo. Gus toma una rama y le encaja una manzana, a manera de cebo, como si fuera a pescar a la enorme Vaca. Se acerca cuidadosamente, tiene mucho miedo. Llega muy cerca de la Vaca, pero ésta ni se inmuta, continúa pastando apaciblemente. Desesperado, Gus golpea a la Vaca con la rama en la cabeza, provocando que lo persiga, pero logra su cometido, ya que lleva a la Vaca muy cerca de donde comienza la hilera de fruta, y la Vaca, ya estando ahí, piensa que no tiene nada que perder en comer unas deliciosas frutas. Continúa comiendo hasta que llega a la última fruta, la trampa se activa y el lazo se tensa alrededor de su cuello pero no se levanta por los aires, es muy pesada, y todos los guajolotes tienen que tirar con gran dificultad de la cuerda para levantarla, mientras la vaca muge desesperada y llora. Mientras tanto, los guajolotes disfrutan del espectáculo, como poseídos.

Secuencia 12: La visión de Quetzal

Quetzal se dirige hacia el hongo, que ya sin su guardián se encuentra a su disposición. Toma un pedazo del hongo y se dispone a comerlo, cuando los guajolotes llegan a donde se encuentra Quetzal y le dicen:

- Nos engañaste.
- Seguimos siendo iguales.
- Jajaja son unos tontos. Los utilicé para llegar hasta el Hongo, y ahora es todo mío, sólo mío. Y abre el pico para comerse el pedazo.
- No lo co... iba a decir Pombo, pero Güidy le dice que no diga nada. Quetzal come el Hongo, se convulsiona, la luz lo quema por dentro, provocando que éste muera.
- Todo esto es un quilombo - dice Gus.

Secuencia 13: Aparece el Rey Sapo

Cuando la vaca deja de moverse, no pasa nada. Los guajolotes comienzan a ponerse muy molestos y buscan por todos lados al Quetzal para que les explique por qué no pasa nada si ya mataron a la Vaca. De repente, donde está el hongo, comienza a temblar y la tierra se abre. El Sapo asoma su enorme cabeza por encima del suelo y engulle al Hongo de tan solo unos bocados. Terminando de comer se posa en el antiguo lugar del Hongo. Los guajolotes comienzan a acercarse lentamente a esta monstruosidad, no están seguros si es su amigo o no. Gus empuja a Güidy hacia el Sapo, y este choca con él, pero el Sapo no se mueve, ni se perturba. Pombo y Gus, molestos, se acercan al Sapo y le demandan:

- Conviértenos en Quetzales
- Quetzales
- Quetzales

Comienza a salir una neblina de colores de la boca del Sapo.

Secuencia 14: Sueños de Guajolote

Los guajolotes son rodeados por la espesa neblina, que comienza a llegar a todo el valle de Insania. Los ojos de los Guajolotes comienzan a cerrarse y enrojecerse, y tosen, tosen sin parar. Cuando se disipa la niebla, los tres guajolotes se han convertido en Quetzales, hasta Chanty, que yace

aún muerto cerca de ellos. Todo es felicidad y alegría entre los guajolotes, que ahora son hermosos, sin importar el precio que tuvieron que pagar. Brincan y bailan, todo es una fiesta. Los colores se hacen más brillantes, todo es mágico.

Secuencia 15: Trance denso y mortal

Pero, ¡oh! sorpresa, la toma se abre y muestra la realidad, lo que verdaderamente está pasando en el Valle de Insania. Todo está oscureciendo, y los guajolotes continúan siendo guajolotes, han caído bajo el influjo de la niebla, la cual los tiene hipnotizados, cayeron en un trance denso y mortal. El sapo abre sus fauces babeantes, mientras los guajolotes marchan lentamente hacia la boca del Sapo, el cual termina de engullirlos momentos después, en un espectáculo sangriento que perturbará de gran manera al espectador.

Secuencia 16: La destrucción del Mundo

Surgen del Sapo unos tubos los cuales se insertan en la tierra y comienzan a succionar la energía vital del valle, provocando que todo vaya quedando en la oscuridad. De manera vertiginosa el Valle es reducido a un lugar sombrío y estéril. Se quedará la pantalla en negro por unos 10 seg. haciendo creer al espectador que todo ha terminado.

Secuencia 17: La Mano de Dios

Surge una luz, poco a poco, la forma comienza a notarse, es una mano, la cual desciende sobre el valle, iluminándolo todo. Ahí está el Sapo, hinchado como un globo después de haber consumido toda la energía del otrora hermoso valle. La mano toma al Sapo, y lo levanta por los aires. Ahora se puede ver en toda su inmensidad al ser colosal que ha tomado

al Sapo. Dios abre su boca y se come al sapo, destrozándolo en un mar de luces y rayos.

Secuencia 18: Renaissance

Dios, después de haberse comido al Sapo, regurgita una semilla, la cual toma con su mano de la lengua, y la coloca en una esfera inerte, de color gris, la cual, al introducirle la semilla, comienza a ponerse de color verde y al final, un hongo brota. Y así, el ciclo se cierra.

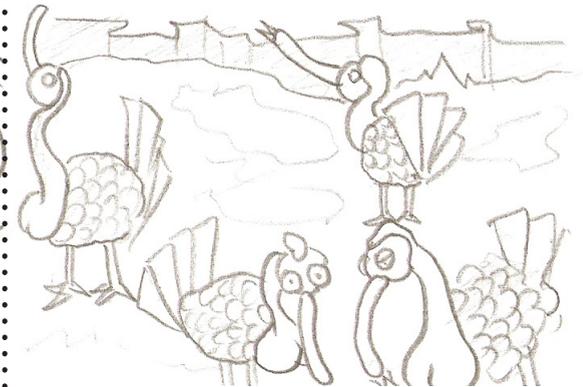
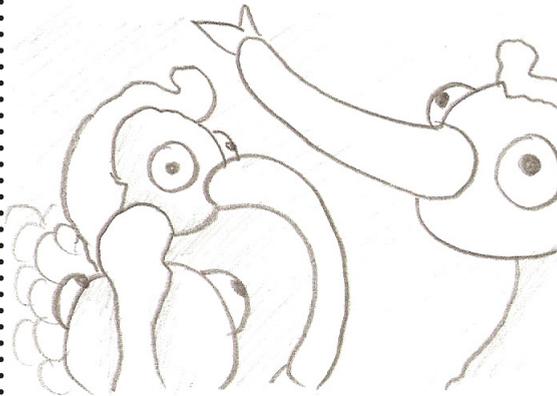
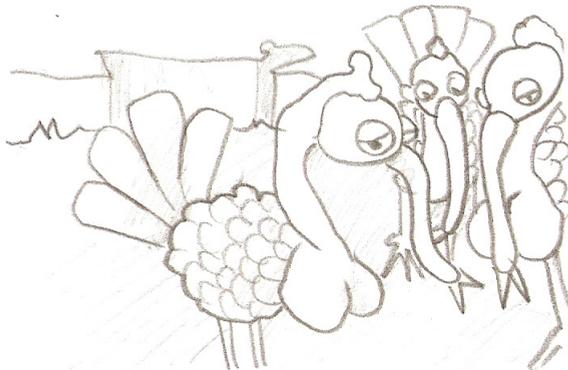
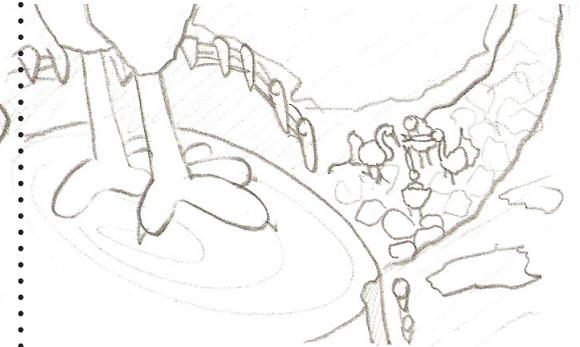
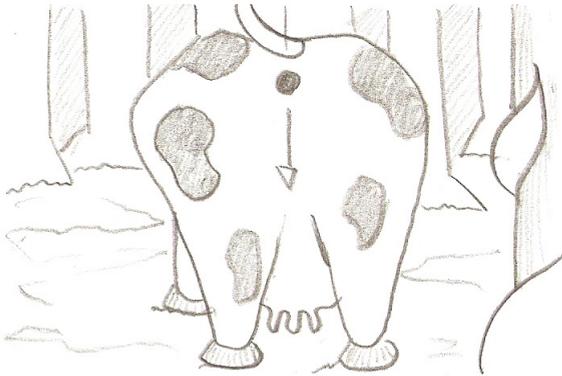
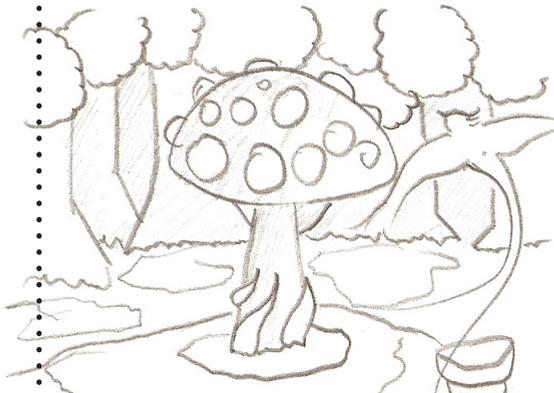
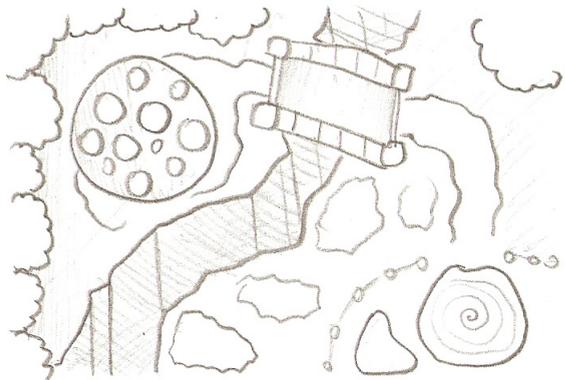
## Desarrollo visual del guión

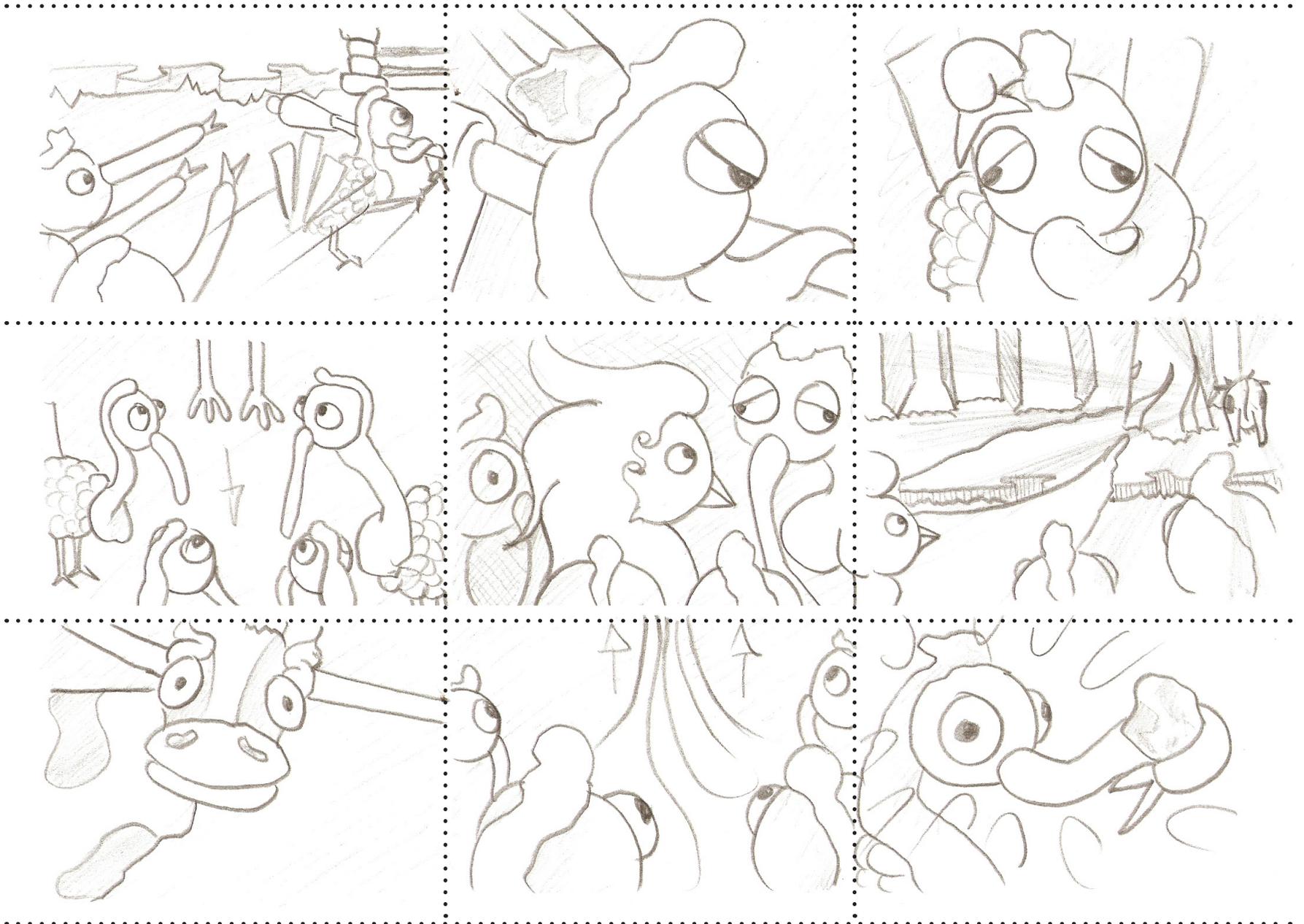
Ya en el desarrollo visual del guión me correspondió elaborar el story-board para lo cual retomé las ideas principales del guión con el objeto de visualizar gráficamente, ambientes, personajes y atmósferas.

## Producción y animación

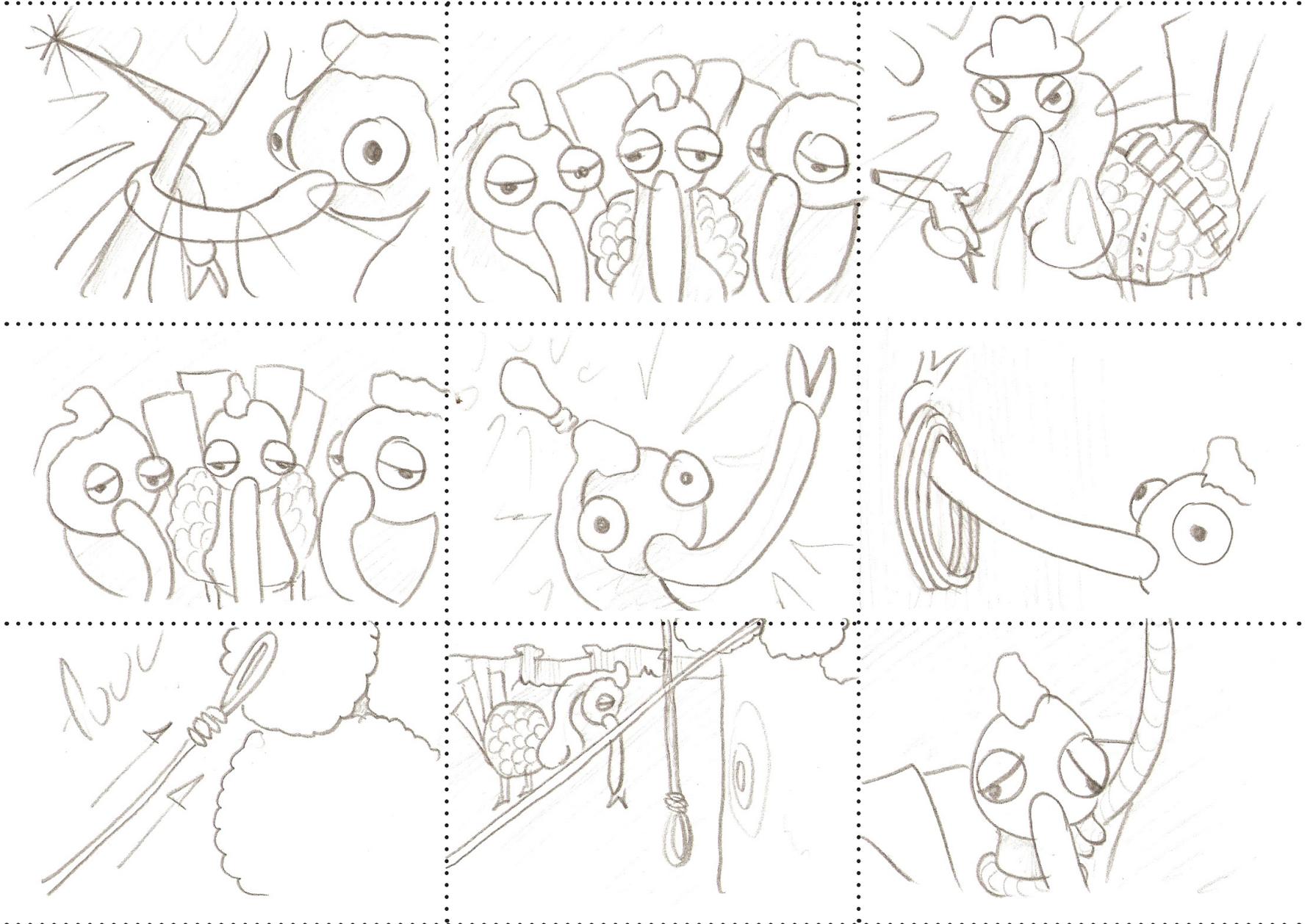
Apartir del story-board inicia la producción y animación etapas que son los temas principales que aborda quien jugó el papel de director de producción Edel Sinuhe Chavez Villa en su tesina titulada “Producción Fotográfica Para la Realización de un Cortometraje”. razón por la que prefiero omitir este capítulo para no invadir “ese trabajo”

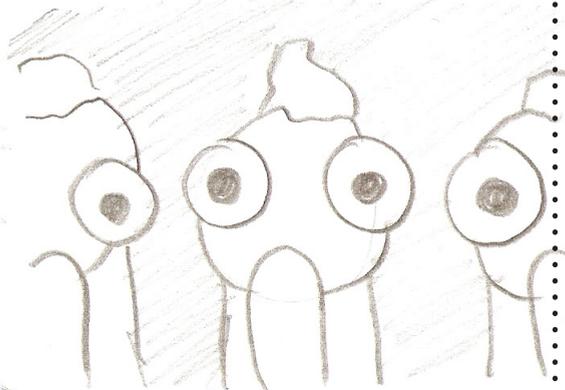
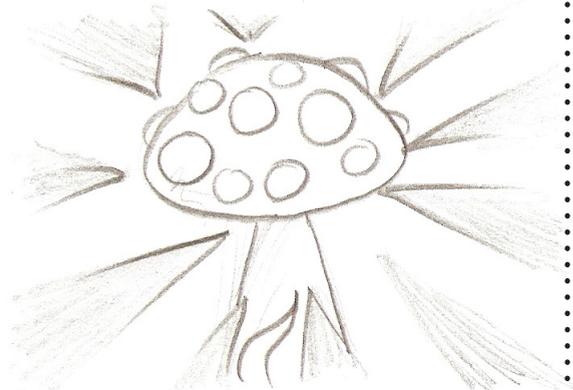
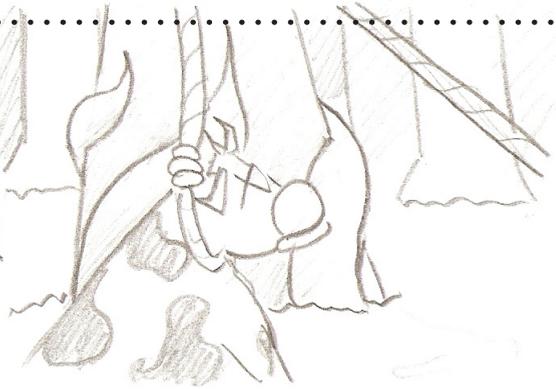
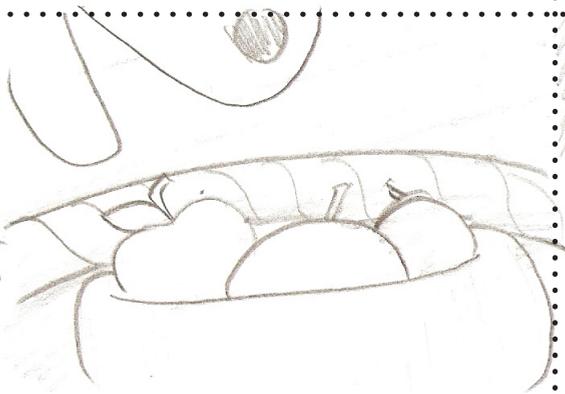
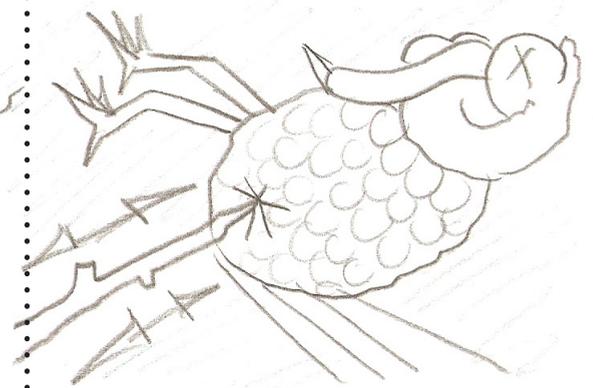
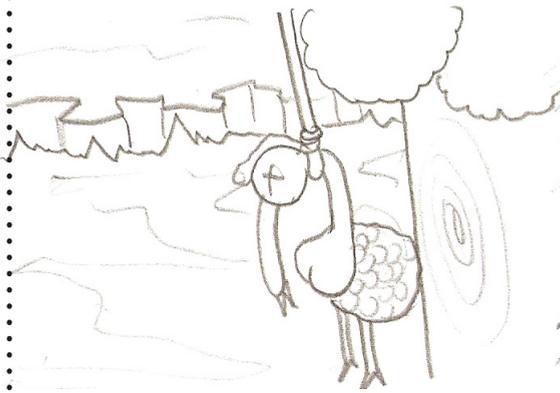
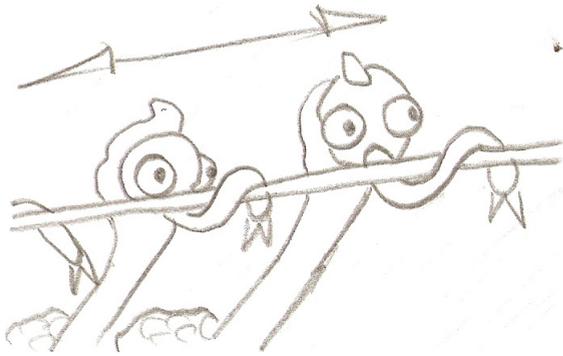
Desarrollo visual del guión



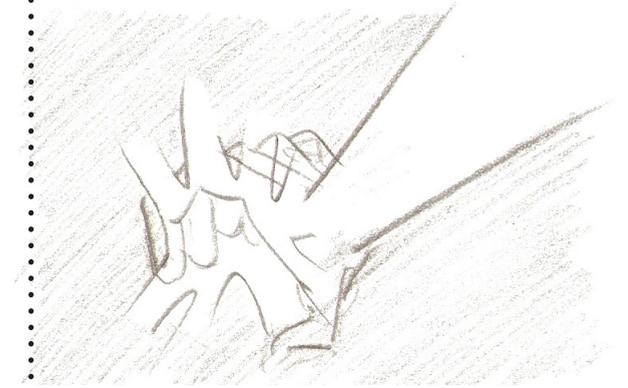
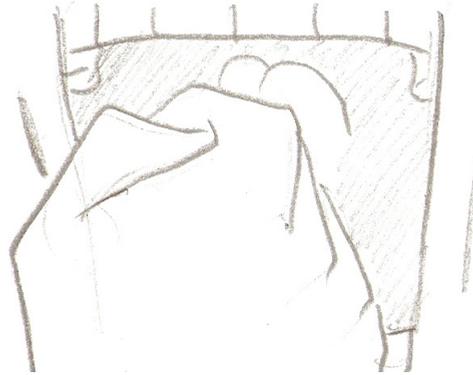


Desarrollo visual del guión





## Desarrollo visual del guión



---

# La innovación

---

# La innovación



Como parte complementaria, merece “mención aparte”, hablar sobre cómo se resolvió, el problema central de todo film por stop-motion, EL CONTROL DE MOVIMIENTO.

Retomando lo dicho en el capítulo 1 (planteamiento del problema)... “Base fundamental de la técnica “Stop-Motion”, ya que en ésta técnica se requieren 24 cuadros por segundo, por lo que la cantidad de cuadros que se necesitan para los aproximadamente 4 minutos que duraría el cortometraje, sería abrumadora, por lo que se requiere un material económico y un mecanismo que permita en forma sencilla articular, principalmente, cabeza y extremidades de los muñecos-personajes y que resista la gran cantidad de cambios de posturas que se requieren para la sucesión de cuadros”, nos llevó a la búsqueda del material y mecanismo ideal. De

entrada descartamos la plastilina por el alto grado de dificultad en su manejo y por su costo (se requiere plastilina especial) y por ende se descartó también la técnica que implica (claymation) esto nos llevó a optar por la técnica de animación con marionetas con reposición, que es como ya se dijo la más comercial y económica, sin embargo el inconveniente fue que existía, a saber en esta técnica dos opciones: el manejo de muñecos con esqueleto artesanal (alambre) o el de muñecos con esqueleto industrial, este último esqueleto, ya profesional, permitía salvar el problema mencionado ya que esta hecho a base de rótulas pero tiene el inconveniente de costar entre \$100 y \$250 dolares, por lo que se tubo que devanarce el cerebro en la búsqueda de un mecanismo alternativo, afortunadamente despues de muchos intentos con diferentes materiales y mecanismos, se encontro

# La innovación



que la forma de las “terminales en ojillos” utilizado en trabajos de electricidad tenían las partes que permitirían articular movimientos, es decir, tenían por una parte una especie de broche que sujetaría el extremo final de un alambre y en otra forma circular en cuyo orificio se puede introducir un tornillo, en el cual se podría empalmar otra terminal en ojillo por su parte circular con su respectivo alambre, así empalmadas ambas “terminales en ojillo” por su parte circular y atravesadas por el tornillo quedarían bien sujetas al atornillar una tuerca.

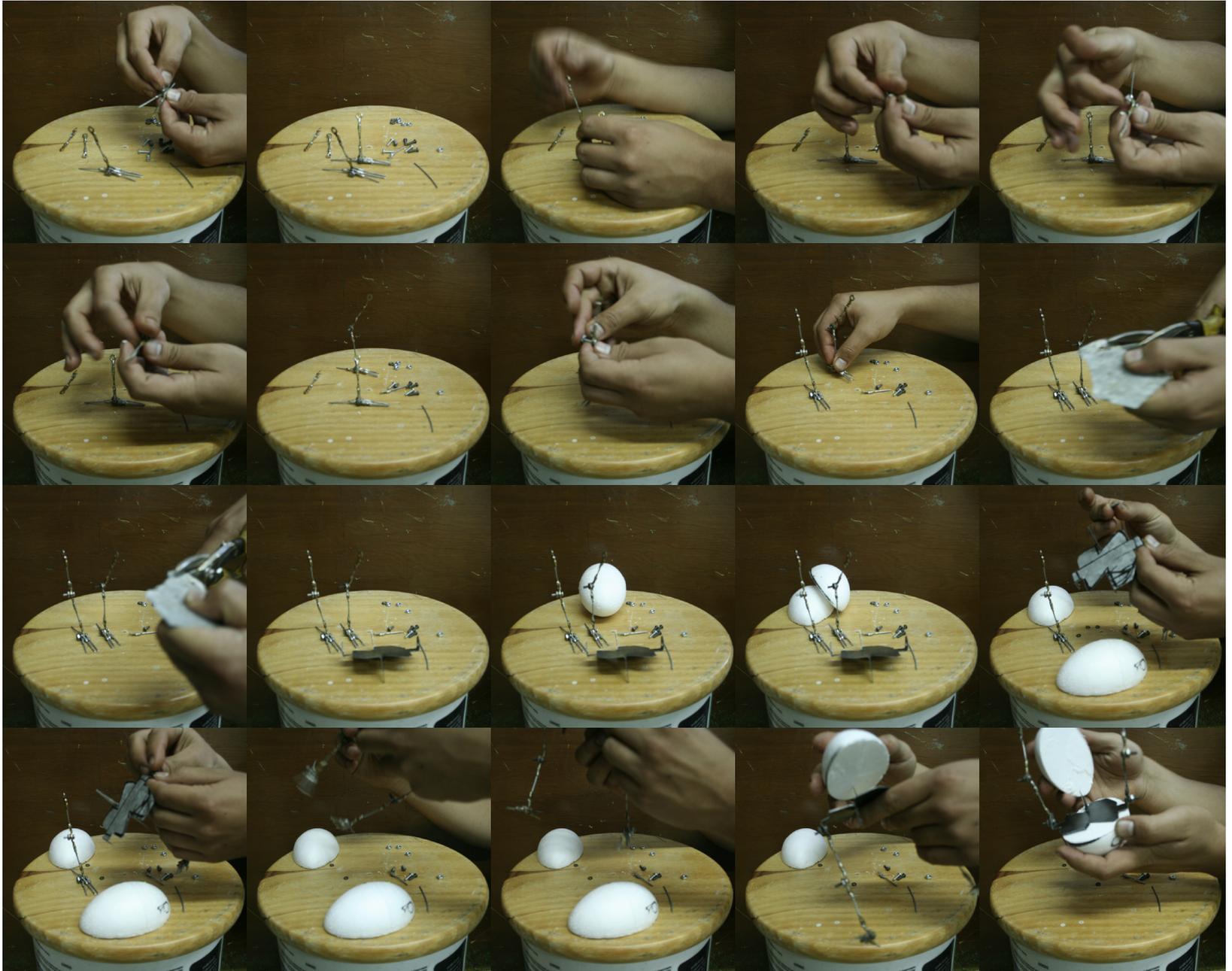
Sin embargo esto no fue suficiente ya que, aun que el tornillo apretado por la tuerca solo permitía unos cuantos movimientos sólidos con la suficiente tensión para mantener la portura deseada sólida, al cabo de estos se aflojaba y se tenía que apretar teniendo que molestar el revestimiento del esqueleto; afortunadamente el problema fué resuelto al colocar una rondana de presión y soldar la tuerca.

Como último comentario diría que fue muy satisfactorio contribuir en la resolución de un problema importante que implica esta técnica y a la vez me es satisfactorio dejar esta alternativa que a manera de una sencilla y simple innovación para todos aquellos que les sea de utilidad.

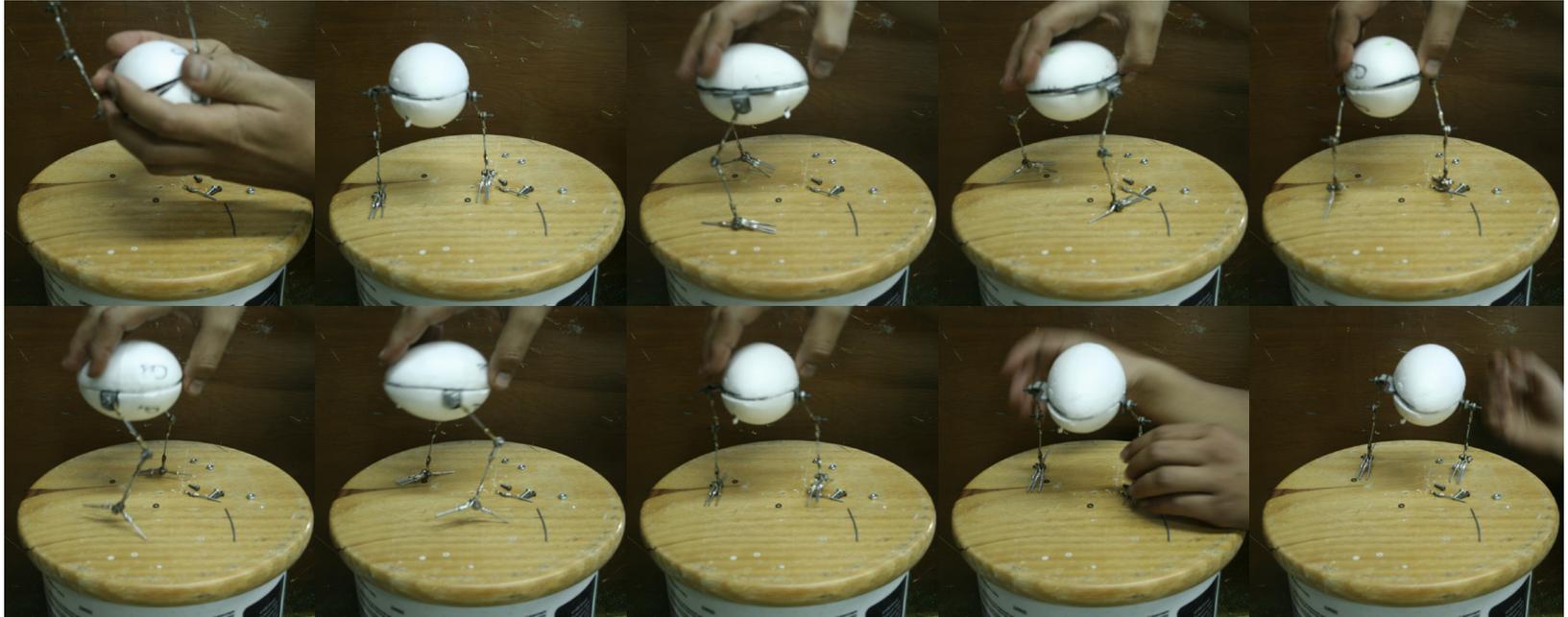
# La innovación



# La innovación



# La innovación



---

# Conclusiones

---

Después de 7 meses aprox. De paciente pero tenas trabajo. Empezando con un entusiasta equipo (formado por 4 elementos) que a medida que el tiempo de realización se alargaba, por la necesidad de salvar obstáculos, la frustración se hacía patente, a pesar de ello la satisfacción de los pequeños avances retroalimentaban nuestro esfuerzo hasta concluir el proyecto.

Así durante todo este tiempo inmersos en el trabajo hemos comprendido la estrecha relación que tiene la técnica en el área cinematográfica con el área de diseño gráfico, comprensible por que a fin de cuentas ambas son formas de comunicación visual.

También hemos comprendido a lo largo de ésta experiencia que el “Stop-motion” es una técnica versátil, ya que a diferencia de otras técnicas ésta tiene una amplia gama de posibilidades alternas, cabe citar a manera de ejemplo que a falta de un “esqueleto profesional” se pudo hechar mano de la imaginación para sustituirlo por un alterno además la falta de presupuesto no fué una limitante ya que ésta técnica, permite a nivel muy ca-

sero la realización de ideas sin que su forma de realización reste calidad al trabajo, se pueden lograr muchas cosas con elementos muy simples. Así mismo es una técnica muy accesible ya que en internet se puede encontrar una gran cantidad de sitios, unos muy completos en los cuales se detallan los pasos de este proceso, al alcance del público.

A pesar de lo anterior es de extrañarse el poco apoyo por parte de instituciones públicas y privadas a nivel Nacional, reservandose más bien a un nivel publicitario especializado que posee el capital para realizarlo a nivel profesional.

Puede decirse que la experiencia que se tuvo en la realización de este cortometraje fue muy rica en aprendizajes y muy gratificante al ver materializado nuestro proyecto, definitivamente disfrutamos la investigación y aplicación de ésta técnica.



# BIBLIOGRAFÍA

AFRON CHARLES y MIRELA JONA, (1995), Sets in Motion, Rutgers University Press, Nueva Jersey

AMID AMIDI, (2005), The Art of Robots, Chronicle books.

BORDWELL DAVID y KRISTIN THOMPSON, (1995), El arte cinematográfico: una introducción, Paídos, Barcelona.

CID FIELD ESCRENPLAY, nueva york, deel publishing. 1964 pp 31-32 (trad cast) el libro del guión, madrid, 1993.

ETTEDGUI PETER, (2001), Diseño de producción y dirección artística, Océano, Barcelona.

GARCÍA RAÚL, La Magia del Dibujo Animado, Rio Ayuso Editor, pag.17

RODRÍGUEZ BERMUDEZ MANUEL, (2007), Animación una perspectiva desde México, Difucion Cultural UNAM, pag. 109

SEGER MINDA, Cómo Crear Personajes Inolvidables, editorial Paídos, pag 19

[www.abramsbooks.com](http://www.abramsbooks.com)

[www.aintcool.com](http://www.aintcool.com)

[www.animateclay.com](http://www.animateclay.com) 23 Abril 2009 7:00pm

[www.animationreporter.com](http://www.animationreporter.com)

[www.animatoon.com](http://www.animatoon.com)

[www.atomfilms.com](http://www.atomfilms.com)

[www.bafta.org](http://www.bafta.org).

[www.bozzetto.com](http://www.bozzetto.com)

[www.canalcorto.com](http://www.canalcorto.com)

[www.horschamp.qc.ca/new\\_offscreen/quay.html](http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/quay.html) 16 Marzo 1:00pm

[www.stopmotionanimation.com](http://www.stopmotionanimation.com) 23 Abril 2009 9:00pm

[www.stopmotiontoolworks.com](http://www.stopmotiontoolworks.com)

ZAVALA HECTOR, (2008),El diseño en el cine.Difucion Cultural  
UNAM,pag.12