

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

LA ANIMACIÓN EN STOP MOTION COMO INSTRUMENTO PARA TRANSMITIR UN MENSAJE A TRAVÉS DEL VIDEO MUSICAL

Autor: MARÍA DE LOURDES MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

**Tesis presentada para obtener el título de:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Nombre del asesor:
L.C.C HUGO MEDINA BOJÓRQUEZ**

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.





FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**LA ANIMACIÓN EN STOP MOTION COMO INSTRUMENTO PARA TRANSMITIR UN
MENSAJE A TRAVÉS DEL VIDEO MUSICAL**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA:

MARÍA DE LOURDES MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

ASESOR:

L.C.C HUGO MEDINA BOJÓRQUEZ

CLAVE: 16PSU0012S

ACUERDO: RVOE N° LIC100401

Morelia, Michoacán a: 16 de junio de 2019

A mis padres por su apoyo & amor incondicional.

A mi familia por estar.

A mis amistades, compañeras de vida & aventuras.

A "Tripas & Tripitas" parte fundamental de este trabajo.

A la gente que he conocido a lo largo de este andar.

A los críos por su lealtad.

Por lo aprendido & lo guardado en el corazón.

A ti, sin condición.

Gracias totales.

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

¿QUÉ ES EL STOP MOTION?

1. Antecedentes
2. La animación y su importancia en la comunicación audiovisual
3. Tipos de animación
4. ¿Qué es el stop motion?
5. El stop motion a nivel internacional
6. El stop motion en México
7. Técnicas y aplicaciones del stop motion

CAPITULO II

USO Y APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE STOP MOTION EN VIDEOS MUSICALES

1. El video musical y su trascendencia en la comunicación audiovisual
2. Aplicación y uso de la animación en el video musical
3. Uso del Stop-Motion en videos musicales
4. Análisis y ejemplos

CAPITULO III EL PROCESO CREATIVO Y DE PRODUCCIÓN

1. Proceso de producción para un video musical en Stop-Motion
2. La Pre producción
3. La Post producción
4. Audio-video
5. Edición

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN:

En las Ciencias de la Comunicación resulta necesaria la investigación y documentación en torno a los procesos de producción que con llevan los distintos materiales a través de los cuales se comunican mensajes a la sociedad. Dentro de estos productos se encuentran los videos musicales.

El video musical es una forma de expresión artística mediante la cual el hombre comunica ideas, sentimientos o simplemente relata una historia con algún objetivo, poniendo para ello en juego un sinfín de elementos.

La animación ha sido un proceso estudiado básicamente desde la perspectiva cinematográfica, dada la gran cantidad de documentales, corto y largometrajes que se han producido a lo largo de la historia bajo esta técnica cuyos antecedentes se remontan prácticamente al origen del cinematógrafo de los hermanos Lumiere.

Dentro de la animación, se han generado distintas corrientes y técnicas que han hecho variado y diverso el campo técnico y de producción referente a esta actividad. Recientemente se habla mucho de la técnica del *stop motion* y se le ha atribuido a la misma un concepto de novedad. Sin embargo dicho concepto de novedad, ha sido calificado por muchos otros como erróneo puesto que el *stop motion* no es en realidad una técnica nueva, simplemente en los tiempos actuales, se está rescatando.

El *stop motion* tiene antecedentes bastante lejanos, sin embargo, su uso y práctica fueron desplazados por otras técnicas y procedimientos, pero actualmente está viviendo una especie de renacimiento.

La presente, no pretende proponer a la técnica de *stop motion* como una moda o algo que se hizo de la práctica común en los últimos tiempos, si bien es cierto que el boom de una técnica de producción audiovisual, impacta en varios trabajos de toda índole incluyendo los académicos, el presente trabajo pretende rescatar los elementos más importantes del *stop motion* dando a conocer al lector una panorámica general de su surgimiento y desarrollo para más adelante ejemplificar un caso de su aplicación.

Con esto se pretende generar un documento de referencia que brinde un conocimiento general sobre el uso y aplicación de la técnica de *stop motion* para tener mayor impacto en la generación y transmisión de mensajes en los videos musicales.

JUSTIFICACIÓN:

Las fuentes bibliográficas sobre temas relacionados con la producción cinematográfica, video gráfica o televisiva son muy escasas. Dado el pragmatismo de un proceso de producción audiovisual, el interés académico sobre dichos temas se torna incipiente y ligado a la parte especializada en temas de interés teórico que van ligados a la producción de audiovisuales. Sin embargo, la efectividad de las técnicas audiovisuales o su relación con la transmisión de mensajes es algo que aún está carente de estudio y documentación.

Dentro de la revisión de antecedentes, búsqueda, hallazgos e investigación documental para la elaboración de la presente tesina, se pudieron encontrar muy pocas fuentes bibliográficas, e incluso hemerográficas que abordaran el tema de la animación, y aún con menor frecuencia aquéllas que estudiaran el proceso del *stop motion*.

Lo anterior nos coloca ante dos caminos, el primero que, dada la falta de información en documentos impresos y textos con la suficiente solidez y seriedad para hacer referencia en una investigación documental, se dedujera que nos encontramos ante un tema relativamente nuevo, o por lo menos en el que su tratamiento es poco común.

Segundo, que al ser difícil encontrar referencias, la investigación tendría que tornarse por otros métodos e indagar en más fuentes, más allá de las bibliográficas y por ende que el tema tiene sentido ante la ausencia de documentos que lo profundicen.

La mayoría de los trípticos, manuales y contenidos sobre la técnica del stop motion y los elementos de producción y animación se encuentran en referencias electrónicas, si bien es cierto que existen también libros especializados sobre la técnica, lo que hace falta es material que ligue la técnica, con la teoría y la práctica.

Mucho han escrito los teóricos de la comunicación acerca de los efectos de los medios de comunicación en los receptores y también sobre las características de los diferentes medios de comunicación.

En este sentido, puede encontrarse información valiosa sobre la importancia, antecedentes, desarrollo o surgimiento y perspectivas de las técnicas de comunicación audiovisual, lo que pretende la presente tesina es ligar esos conocimientos para fundamentar con base en ellos, la importancia de poner atención en la producción del video musical, como vehículo de comunicación y de centrar la mirada en la animación, particularmente en la técnica del *stop motion*, que si bien no es la única y tampoco es un descubrimiento del presente, si representa grandes ventajas a nivel técnico, creativo y persuasivo al momento de expresar mensajes mediante los videos musicales.

OBJETIVO:

Exponer los beneficios del uso y aplicación de la técnica del stop motion en la producción de videos musicales, como una forma de comunicación audiovisual efectiva.

CAPITULO I

¿QUÉ ES EL STOP MOTION?

1. Antecedentes

Para iniciar la presente tesina, es necesario partir de los antecedentes de la técnica del *stop motion* y por ende de la animación. Comenzaremos por abordar de una forma breve el surgimiento de estos conceptos.

De alguna manera todo lo que tiene que ver con el proceso cinematográfico está directamente relacionado a la animación, o bien son conceptos complementarios, ya que comparten factores de origen y técnica.

De acuerdo con Manuel Rodríguez Bermúdez, autor del libro: “Animación: Una perspectiva desde México”, un punto inevitable en la búsqueda de los orígenes de la animación es el encuentro y la coincidencia con los antecedentes del cinematógrafo. Afirma que ambos fenómenos van de la mano y que inclusive, podemos referirnos a la animación como antecedente directo del cine tal y como lo conocemos actualmente.

La animación es parte clave del fenómeno cinematográfico inicial y elemento fundamental de su desarrollo posterior. Para esclarecer este hecho es necesario revisar los avances tecnológicos en la Europa del siglo XIX, donde las tres grandes áreas de estudio que conducirían a la invención del cine tenían ya una larga tradición histórica: la obtención de imágenes fijadas en un soporte químico-mecánico, la proyección de imágenes con los recursos de la óptica, y el registro del movimiento de los seres animados. (Rodríguez, 2007 p.17)

Para hablar del *stop motion* es necesario hablar de animación. El *stop motion* es una técnica de animación y para conocer sus antecedentes será necesario hablar del surgimiento de ésta. Aunque se desconoce un dato exacto acerca de cuándo comenzó la animación, son varios los hechos que pueden marcar su nacimiento:

Desde mediados del siglo XIX, con la revolución industrial, la proliferación de los medios de comunicación y los nuevos espacios de sociabilización en las grandes ciudades, el mundo occidental sufría profundos cambios sociales, políticos, económicos y culturales.

Con el triunfo de la burguesía y el surgimiento de la clase obrera se imponen el progreso, la ciencia y el positivismo como nuevos paradigmas que modificarán la percepción del mundo y del tiempo. Es en este escenario donde surgen la fotografía y una serie de diversos inventos, entre ellos los *juguetes ópticos* como el taumatropo, el zootropo y el fenantiscopio, que entretenían a todos creando ilusiones con imágenes que daban vida a personajes y a objetos fijos.

Estos inventos que, mediante la ilusión óptica, intentaban reproducir el movimiento fueron el antecedente del cine –que nació con los hermanos Lumière en Francia, en 1895*– y, en particular, del arte de animación cinematográfica.

El científico alemán Pieter Van Musschbroek, en 1736, logró proyectar la primera simulación de movimiento en una imagen. Joseph Plateau inventó el fenaquitoscopio en 1822 y ese es el momento en que todo comenzó para muchos otros. La versión más divulgada cuenta que basándose en el zootropo, ideado y desarrollado por Honer en 1834, fue Emile Reynaud quien creó en 1877 el Praxinoscopio y consiguió proyectar imágenes animadas.

Reynaud estuvo 10 años proyectando sus imágenes al público del museo Grévin de París en lo que se llamó el Teatro Óptico, hasta que los hermanos Lumiere inventaron el cinematógrafo.

Pero para que la animación llegara al cine se necesitaba inventar el paso de manivela, o conocido más comúnmente como imagen por imagen. Esto fue logrado en 1907, cuando el inglés J. Stuart Blackton presentó su película ‘La casa encantada’, donde reprodujo fotografías consecutivas para dar movimiento a objetos inanimados.

Había nacido la técnica *Stop Motion* y comenzaba una importante revolución en el cine. Gran cantidad de cineastas comenzaron a experimentar con la nueva técnica, utilizando maquetas, títeres, marionetas, entre otros.

El origen mismo del cinematógrafo contó con las herramientas necesarias para el cine de animación, lo mismo que para el documental o la ficción dramática con actores. El principio de persistencia retiniana y toda la tecnología óptica y de montaje pronto permitió construir un lenguaje de las imágenes en movimiento.

El hecho de que el movimiento continuamente esté dado por el paso continuo de imágenes fijas, cada una de ellas, tal como sucede con los artefactos pre cinematográficos que van de la linterna mágica al electrotaquiscopio, nos pueden hacer ver como sinónimos animación y cine (no olvidar el término en inglés motion pictures), pues en general animamos al dar movimiento a cada uno de los fotogramas, sea la materia que fuere la que pase por el obturador de la cámara. (Rodríguez, 2007 p.11)

La historia de la animación de comics tiene como padre a Emile Cohl, francés que dio vida junto con McManus a ‘Snookum’, personaje que protagonizó la primera serie de dibujos animados de la historia.

Al finalizar la Primera Guerra Mundial en Francia realizó ‘Fantasmagoria’, un filme que se jacta de ser el primero en el campo del grafismo. Debido a que él no animaba objetos sino caracteres autónomos es que se le considera el padre del ‘cartoon’.

Rápidamente se propagó por los Estados Unidos, donde se perfeccionaría y se convertiría en uno de los predilectos de la cinematografía. Algunos de los nombres que se destacaron y fueron moldeando el género y enriqueciéndolo fueron:

- Winsor McCay Creador del popular personaje Nemo que en 1911 apareció animado en una pantalla, pero que alcanzó su punto culmine con 'Gertie, el dinosaurio'.
- Earl Hurd: Perfeccionó la técnica al patentar el uso de hojas transparentes de celuloide, en las cuales ubicaba a sus personajes sobre un fondo fijo.
- Los hermanos Max y Dave Fleischer

Los principales oponentes de Walt Disney, fueron los encargados de traer a la vida a personajes de la talla del payaso Coco (1920-1939) y la atrapante Betty Boop (1930-1939), Popeye (1930-1947); y los trabajos de larga duración Gulliver's travels (1939), The Eistein Theory of Relativity (1923) y Darwin's Theory of Evolution (1925).

Los hermanos aportaron a la *historia de la animación* el invento del rotoscopio, el cual permite dibujar personajes animados sobre personajes reales.

- Otto Messmer fue el creador del Gato Félix, que luego sería fuente de inspiración para una gran variedad de animales antropomórficos que poblaron las pantallas.
- En 1926 se pudo observar el primer largometraje animado con la aparición de 'El Apóstol', creación del ítalo-argentino Quirino Cristiani.
- En 1928 se incorpora el sonido a las animaciones, si bien en 1922 se había utilizado un sistema de sincronización de sonido. En 1932 el Tecnicolor aparece en 'Flower and Trees'.
- En 1940 Walt Disney incorporó a la historia de la animación el sonido estereofónico en su película 'Fantasía'.
- En 1984 se crea el primer corto en animación 3D. A comienzos del siglo XX surgieron las primeras películas de animación entre 1914 y 1917 se exhibieron cerca de 100 películas extranjeras en Japón.¹

Este nuevo 'boom' creativo despertó la creatividad de muchos productores japoneses y en mayo de 1917 Sitaro Kitayama estrenó 'La batalla del mono y el cangrejo' luego de haber trabajado mucho tiempo en el proyecto.

¹ <http://www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-y-los-dibujos-animados.php> Obtenido el línea: Visitado el 08 de septiembre de 2014.

La historia de la técnica cinematográfica está repleta de "paternidades" en disputa. Sin ir más lejos, la propia invención del "cinematógrafo" ha sido reclamada, desde siempre, por estadounidenses y franceses.

Mientras que para los norteamericanos el padre del nuevo invento fue Thomas Edison (que en 1893 presentó su kinetoscopio), para los galos no cabe duda de que "el cine" debutó en 1895 con los hermanos Auguste y Louis Lumière.

Lo cierto es que, entre tanto descubrimiento puesto en cuestión, hay uno que, desde hace casi cien años, "enfrenta" a los Estados Unidos, Francia y España. Se trata de la técnica de rodaje denominada "paso de manivela" o, como se la conoce en inglés, "*stop-motion*".

Esta técnica -bajo la que se han hecho infinidad de filmes a lo largo del siglo XX y que, se podría decir, es la piedra fundamental del cine de animación- consiste en registrar, fotograma por fotograma, imágenes dibujadas, marionetas, siluetas recortadas u otros objetos inanimados, para luego "simular" el movimiento de los mismos por medio de la proyección de dicho registro.

Así, se sitúa el "objeto" inmóvil frente a la cámara, se echan a rodar un par de fotogramas (o, en los equipos digitales, se graban un par de *frames*) para luego, con la cámara detenida, cambiar levemente el estado o la ubicación del objeto y volver a retomar el rodaje, repitiendo el procedimiento hasta terminar la secuencia programada. La proyección consecutiva de esas imágenes estáticas, da como resultado un movimiento que, obviamente, no existió durante el registro.

Hijo de un acaudalado fabricante de zapatos, Georges Méliès (1861-1938) decidió no escuchar el mandato paterno y, en lugar de procurarse una formación "comercial", se adentró en el atrapante mundo del espectáculo. Mago de profesión y director del Teatro Robert Houdini, Méliès fue, a los treinta y cuatro años de edad, testigo privilegiado de la primera y legendaria proyección pública del cinematógrafo Lumière. Fascinado por el maravilloso invento, no tardó en aventurarse, primero en la exhibición y luego en la realización de sus propias películas.

Aunque sus primeras cintas no contenían otra cosa que el mero registro de "escenas cotidianas" (llegada de trenes a la estación, salida de trabajadores de la fábrica, regadores regados, etcétera), fue gracias a un "accidente" que descubrió el que sería su propio "estilo" cinematográfico.

Una mañana de 1896, el incipiente cineasta había colocado su cámara "tomavistas" en medio de la Plaza de la Ópera, con la intención de registrar algunas imágenes documentales del tránsito que circulaba por ese lugar.

De pronto, en medio del rodaje, la manivela de la filmadora se atascó y la película en su interior se detuvo, aunque sin dejar de imprimir las imágenes. Superado el desperfecto, Méliès siguió filmando pero, al proyectar lo que había registrado, descubrió con sorpresa

que "por arte de magia", allí donde originalmente había hombres, ahora aparecían mujeres, y el autobús Madeleine-Bastille que en ese momento pasaba frente a la cámara, se "convertía", repentinamente, en una carroza fúnebre.

Méliès se dio cuenta de este modo que, por puro azar, acababa de descubrir la primera truca cinematográfica: el "paso de manivela". Técnica que, en lo sucesivo, daría lugar al cine de animación y a los múltiples efectos de sustitución basados en el registro de imagen por imagen.

Así fue cómo este curioso prestidigitador vio en el cine la posibilidad de llevar el arte de la ilusión a lugares inimaginados. Si bien desde 1896 Méliès no paró de aplicar sus trucos - especialmente el "paso de manivela"- a los cientos de películas que realizó hasta 1913, resulta difícil encontrar una en la que el empleo de esta técnica estuviera puesta al servicio del relato (es decir, como recurso narrativo) y no como un atractivo en sí mismo.

Sin embargo, **Viaje a la Luna** (*Le voyage dans la Lune*, 1902) -una "superproducción" basada en textos de Julio Verne y H.G. Wells- exhibe, en una de sus escenas más famosas, la tibia voluntad de integrar el efecto "mágico" logrado con el "paso de manivela", a la trama.

Se trata del momento en que el proyectil espacial, lanzado desde la Tierra, impacta sobre el ojo de una Luna antropomorfa. Éste fue el primer "disparo" en el desarrollo del *stop-motion*. (Cerchi Paolo, 1991)

Mientras Méliès, en París, hace magia con el nuevo invento, del otro lado del océano, en Estados Unidos, el New York Evening World le encomienda al joven humorista gráfico James Stuart Blackton (1875-1941) una entrevista con Thomas Edison para indagar sobre su más reciente invención: el Vitascope.

El contenido de la misma no pasó a la historia, pero el encuentro entre ambos sí. Blackton quedó impresionado al conocer los pormenores del dispositivo y rápidamente se le ocurrió que podría aplicarlo a su actividad como dibujante, "animando" sus creaciones en papel.

Desde hacía un tiempo, James se ganaba la vida con un precario número de *vaudeville* en el que, a la vista del público y con sorprendente velocidad, dibujaba graciosas viñetas con las que lograba narrar simples pero efectivas historias.

A Blackton se le ocurrió filmar cuadro a cuadro sus dibujos (aplicando para ello la técnica del "paso de manivela") y, durante la proyección, convertir los cambios de las figuras en un movimiento con apariencia "real".

Así fue como nacieron **The Enchanted Drawing** (1900) y **Humorous Phases of Funny Faces** (1906), dos de sus primeros filmes basados en esa técnica. Pero en rigor de verdad, la aplicación del *stop-motion* propiamente dicho, no llegaría a la obra de Blackton sino hasta 1907 cuando, con el estreno de **La casa encantada** (*The Haunted House*), sorprendió a los espectadores con la aparición de objetos reales inanimados que, misteriosamente, cobraban vida.

La proyección de este filme dio un nuevo e insospechado impulso a la primitiva técnica descubierta por Méliès y sentó las bases del *stop-motion* como forma consolidada de animación que, de allí en más, sería aplicada a toda clase de objetos, marionetas y muñecos.

Fue en 1905, con la realización de **Eclipse de sol**, cuando Segundo de Chomón introdujo en el cine español la ya mencionada técnica del "paso de manivela". Unos años después, en 1908, inspirado por el filme de Blackton (**La casa encantada**), Chomón dio forma definitiva y acabada a la técnica del *stop-motion* en la que sería una de sus películas más conocidas en todo el mundo: **El hotel eléctrico** (*Hôtel électrique*).

Rodada en Londres para la firma Pathé (recordemos que en 1905 Chomón había vuelto a París), la película era un verdadero compendio del nutrido repertorio de trucos que hasta el momento había desarrollado.

Años más tarde, retornaría una vez más a España y, tras realizar una veintena de filmes basados en sainetes y dramas populares, partiría a Turín en busca de mayores recursos y libertad creativa.

A la luz de este relato resulta difícil determinar con precisión y contundencia la paternidad de una técnica tan simple pero fundamental como la que aquí se ha tratado. La falta de fuentes confiables, el insalvable deterioro o desaparición de muchas de las obras de aquellos años, e incluso cierto chauvinismo por parte de los historiadores cinematográficos, hacen que toda afirmación al respecto deba ser puesta entre paréntesis.

Sin embargo, el asunto nos acerca la siguiente pregunta: ¿puede ser más importante el origen de un procedimiento técnico que su aplicación artística?

Más allá de toda respuesta, lo cierto es que el mundo de la animación "cuadro a cuadro" rinde homenaje, día a día, al trabajo de los ilustres Méliès, Blackton, Chomón y a tantos otros "desconocidos" que han aportado su talento, inteligencia e imaginación para hacer del cine, algo más grande que la vida.

El deseo de animar lo inanimado se desarrolla desde los orígenes del cine y los primeros pasos de la animación cinematográfica se sitúan en el ámbito de lo que se conoce como "trucajes" y que después, con su propia evolución, se llamarían "efectos especiales".

Nos situamos por tanto en el contexto anterior al surgimiento del cine narrativo como tal, en el contexto del Cine de Atracciones, que presentaba vistas e imágenes que impresionaban al público por su propia carga visual. El trucaje se convirtió en uno de los elementos por excelencia de esta atracción del primer cine.

Y dentro de los primeros trucajes, el descubrimiento fundamental que daría pie al desarrollo de la animación cinematográfica fue el "paso de manivela" o "stop-motion".

En la famosa y ya mencionada historia de cómo George Méliès descubre casualmente esta técnica y es a raíz de este casual descubrimiento que comienza entonces a desarrollar una serie de películas de sustituciones y trucos de magia imposibles que emplean el stop-motion combinado con otros trucajes, como sobreimpresiones, encadenados o las tomas cenitales.

En el marco de su productora *Star Films*, a principios de 1900 comenzará a emplear estos medios al servicio de un tipo de filmes que podrían catalogarse como “paleoanimación”.

En filmes como *The Living Playing Cards* (1904) o *The Hilarious Posters* (1905), animaba ya objetos como cartas o postres para crear en ellos una ilusión de vida animada, aunque todavía mediante el uso de actores.

Quizás el cineasta que más desarrolla la técnica del *stop-motion* hacia la animación de objetos tal como la concebimos hoy en día es el español Segundo de Chomón. Además de perfeccionar una enorme cantidad de trucajes ya desarrollados por Méliès, como el movimiento invertido, el cache, el Iris, la presentación de personajes y objetos en dos términos o escalas, etc.

En la década de 1900 a 1910 realiza una serie de filmes de atracciones donde se animan diferentes objetos y elementos inanimados, como *Le Roi des Dollars* (1905), *¡Ah! La Barbe* (1905) o *En Avant la Musique* (1907). Uno de sus ejemplos más paradigmáticos en este sentido es *Hôtel Électrique* (1908) -en la que un matrimonio llega a un hotel donde todo funciona automáticamente.

En esta misma línea, y siempre explorando los recursos del stop-motion, nos encontramos con la pieza del cineasta y dibujante francés Émile Cohl *Mobilier Fidel* (1910), en la que los muebles de una casa se recogen y trasladan completamente solos a un camión de mudanzas.

Pero además, Cohl va más allá de la animación de objetos que ya llevaban a cabo sus predecesores. En 1908 realiza *Fantasmagorie*, un corto de dibujos creados con tiza sobre una pizarra y animados mediante stop-motion. Por esta y otras piezas de dibujos animados, Cohl es considerado por muchos el padre de los dibujos animados. (Gubern Roman, 2005)

Otro ejemplo destacado de la animación con *stop-motion* es el del ruso Ladislav Starewicz. Su obra nos sitúa en otro ámbito de los orígenes de la animación: más allá de la animación de objetos o dibujos, las experiencias de Starewicz darán lugar a la animación de muñecos.

Sin embargo, lo sorprendente de este director es que no emplea realmente muñecos, sino que -a raíz de su pasión por la entomología- realiza sus cortometrajes con insectos preparados con alambres. Con sus personajes manufacturados parodiaba los melodramas e historias que triunfaban en la época, con un estilo burlesco que algunos autores han considerado precursor del de Búster Keaton. Resulta asombroso cómo en obras como *La Venganza del Operador de Cine*, logra una textura totalmente realista y dinámica.

A partir de la década de los años 10, el cine de animación seguirá evolucionando: aparecerán series como *Gertie, El Dinosaurio* (1916), de Winsor McCay y surgirán los primeros largometrajes de dibujos animados, como *El Apóstol* (1917) del argentino Quirino Cristiani o la fabulosa *Las Aventuras del Príncipe Ahmed* (1926) del Lotte Reiniger, inspirada en las historias de *Las Mil y Una Noches* y realizada en un estilo basado en el teatro de sombras. (Crafton, Donald 1990).

Hasta aquí un breve recorrido por los orígenes raramente citados de un género que actualmente arrasa en el mercado y sobre todo, por la asombrosa creatividad de quienes, con su imaginación estimulada por los logros del cine, dieron un paso más en la experimentación artesanal y exploración de las posibilidades del medio.

En el sitio web www.stopmotioncentral.com, se muestran algunos datos de la historia de la animación en el siguiente párrafo:

*“Stop motion animation has been around for a long time, almost as long as traditional film-making. Originally **stop motion** involved animating objects which included the animated movement of any non-drawn objects such as toys, blocks or any rigid inanimate object you care to mention. This was quickly followed by cel animation. And then animators experimented with clay animation (claymation) and puppet animation which is what you may be familiar with in Wallace and Gromit and so forth. Some early examples of stop motion films and techniques can be seen in the “The Humpty Dumpty Circus” (1898) and in “Fun in a Bakery Shop” (1902). In 1907 “The Haunted Hotel” was a very successful movie with the cinema audience of the time. In 1912 one of the first **claymation** movies using stop motion was released to great critical acclaim. It was called “Modeling Extraordinary” In 1916, the first woman animator, Helena Smith Dayton, began experimenting with clay stop motion. She released her first film in 1917, *Romeo and Juliet*. December of 1916 brought the first of Willie Hopkin's 54 episodes of “Miracles in Mud” to the big screen.”²*

El párrafo anterior coincide con los datos que se han expuesto en los anteriores párrafos del capítulo y que nos brindan un panorama histórico de la técnica de *stop motion*.³

El francés Emile Cohl empezó fotografiando una serie de dibujos en trazos negros sobre papel blanco. Proyectó el negativo, obteniendo una acción interpretada por figuras blancas sobre un fondo negro. En esta ocasión puede hablarse más de resultado artístico que de especiales descubrimientos técnicos (Hallas y Manvel, 1963 p.23).

² <http://www.stopmotioncentral.com/morestopmotionhistory.html> Obtenido el 10 de octubre del 2014.

³ <http://interartive.org/index.php/2009/07/origen-animacion/> Obtenido el 10 de octubre del 2014.

Para estos autores, la primera etapa de la animación se da en la época del francés Emile Cohl y el australiano Patt Sullivan, durante esa etapa, el texto denominado “Técnica de cine animado” expone las siguientes fases:

- Dibujos de línea negra sobre papel blanco, fotografiados sucesivamente.
- Inversión del efecto visual en la pantalla, mediante la proyección del negativo (figuras blancas sobre fondo negro).
- Films de siluetas en su forma más elemental. Figuras recortadas sobre fondo blanco liso.
- Empleo del fondo como parte importante de la imagen. Al principio, los fondos se dibujaban, igual que los personajes, en la misma hoja de papel para cada fotograma de película.
- Se implanta en los films de siluetas una norma de economía, utilizando un fondo constante, dibujado aparte, en otra hoja de papel.
- Descubrimiento de la zona de animación. Es el primer paso de la técnica consistente en sobreponer dibujos, son objeto de ahorrar la repetición del fondo para cada fase en el movimiento de los personajes. Puede decirse que fue una gran solución.

1. Introducción de la animación sobre celuloide.

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.

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 Europa, 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.

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 proyectado 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.

Todos los testimonios de los realizadores están incluidos en Lord, Peter; Sibley, Brian (1998) *Creating 3-D Animation*. Harry N. Abrams.⁴

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.

⁴ www.abramsbooks.com

Mucha gente encuentra inexplicable el film y periodistas en Londres revelan – confidencialmente– que Starevich ha filmado insectos vivos pacientemente 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 Paris, adapta su nombre al francés Ladislav Starevitch y, durante un tiempo, utiliza un estudio que antes había sido usado por Georges Méliès. Starevich *The Tail of the Fox*.

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 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), Starevich 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.

Alexandr 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.

***The New Gulliver* (1935)**

Realizada por el animador ruso Alexandr 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.

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 comercial 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 *Puppetoons*.

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. Hechos 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 consciente 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 películas, 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 y otros.

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.

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 de sus dedos y entraron a nuestros sueños eternos.

Jiri Trnka

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, 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.

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...

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 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), **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, los muñecos de Kawamoto no sólo están animados con precisión, también están hechos esmeradamente:

La creación de un solo muñeco 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.

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 interesado 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 (...) 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) y **The Pit and the Pendulum** (1983) revelan dos de las mayores influencias de Svankmajer, Lewis Carrol y

Edgar Alan Poe, y reflejan su fascinación con los estados del sueño; esas regiones inciertas donde realidad e irrealidad se encuentran excitantemente y, muchas veces, atterradoramente 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.

El drama Noh es una antigua forma de teatro clásico japonés, cantado y bailado, muy influido por los principios del budismo Zen. En él, sólo actúan hombres que realizan también los papeles femeninos, cuando es necesario. Se destaca por la utilización de máscaras que, al ocultar el rostro del actor, permiten destacar la expresión de sentimientos a través de las posturas y movimientos.⁵

A Svankmajer le gustaba experimentar. Muchas de sus películas combinan variadas técnicas de animación con acción en vivo, como en *Alice* o en *Faust* (1994), utilizando *pixillation* 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 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 con un 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.

⁵ www.cl.emb-japan.go.jp/noh.html Obtenido en línea Septiembre 2014

Ellos no pueden hablar y explicarnos qué está 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 diálogo y todo está basado en el lenguaje de los gestos, la música, la iluminación y el sonido.

2. La animación y su importancia en la comunicación audiovisual.

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados.

Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Concebir animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor. Aun así, existe la animación de autor (que tiene relación con la *animación independiente*), en general más cercana a las artes plásticas. Ésta surge del trabajo personal de uno o de unos pocos artistas.

Algunos se valen de las nuevas tecnologías para simplificar la tarea. Se comienza el proceso de animación al hacer un modelo del personaje o la cosa que se va a animar. Este modelo puede ser un dibujo, o puede ser también en plastilina.

Para Manuel Rodríguez Bermúdez, autor del libro: “Animación una perspectiva desde México” el origen mismo del cinematógrafo contó con las herramientas para el desarrollo del cine de animación, lo mismo que para el documental o la ficción dramática con actores.

Para este autor, el principio de persistencia retiniana y toda la tecnología óptica y del montaje permitió construir un lenguaje de las imágenes en movimiento. Al respecto comenta sobre el uso del término *motion pictures*, pues en general animamos al dar movimiento a cada uno de los fotogramas sea la materia que fuere la que pase por el obturador de la cámara. La Asociación Internacional de Cine de Animación (ASIFA), define el concepto de animación como toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen.

Los filmes publicitarios destinados a la exhibición cinematográfica se cultivan principalmente en los países de Occidente europeo; en los Estados Unidos su utilización es menor.

Su aparición en Europa fue temprana y algunos de los primeros filmes de dibujos animados eran ya publicitarios. Su finalidad es estimular la venta de un producto mediante la diversión del público.

Las películas de relaciones públicas y propaganda ofrecen a la animación un campo adicional muy interesante. El dibujo animado puede divertir, al mismo tiempo que describe un proceso, presenta cifras, expone ideas.

El dibujo animado, puede explicar, de un modo rápido e imaginativo, cuestiones tan diversas como son la estructura de una industria, el funcionamiento de un organismo o las consecuencias de una disposición gubernamental.

Las películas educativas y de enseñanza se rigen por los mismos principios que las de relaciones públicas, aunque deben ceñirse a la específica necesidad de instruir.

La animación también ha estado presente en el denominado cine de arte y en las llamadas películas experimentales.

Existe otra clasificación cinematográfica en la animación que tiene que ver con las películas dirigidas al gran público o masivas. Dentro de estas se encuentran la mayoría de las producciones animadas, que no tienen más misión que la de divertir.

La animación ha ocupado un lugar importante entre los diversos géneros de películas de largometraje.

Para el filósofo checo Jan Svankmajer, la animación nos permite dar poderes mágicos a las cosas, afirma que él usa la animación como un medio de subversión. (Wells Paul, 1998 p.15)

John L. Felle en su obra el filme y la tradición narrativa, hace un exhaustivo estudio de los antecedentes de la cultura popular estadounidense dividiéndolo de manera temática en tres grandes secciones: artes verbales, artes gráficas y películas.

Como menciona el autor, es un estudio sobre las artes, la industria y el comercio en el cual tuvo la precaución de dar identidad a los mismos temas en los medios: "Estoy convencido de que los filmes han emergido de toda una tradición de la técnica narrativa que se había desarrollado durante un centenar de años sin encuadrarse en sistema alguno." (L. Fell, 1997, p. 36)

3. Tipos y usos de animación.

Obvio es decir que el movimiento es la esencia de la animación. La misma vida hace de él una de sus manifestaciones esenciales. Animales y seres humanos se expresan por medio del movimiento y tienen reacciones concretas hacia las cosas y criaturas movibles, especialmente si se trata de movimientos rápidos.

Al contemplar las obras de arte primitivo, nos parece como si el hombre hubiera deseado animar las imágenes, infundiendo a sus dibujos un hábito de vida y compartiendo así el gran misterio con los dioses.

Los grandes artistas de la prehistoria, reclinados entre los muros de Altamira, Lascaux y cientos de cavernas descubiertas o por descubrir, guiados por un instinto indefinible, intentaban animar sus obras.

En todas las grandes formulaciones del arte que los artistas citados representan, el creador se afana por traspasar la barrera del estatismo.

El animador ha de tener en cuenta las fuerzas fundamentales que dan lugar a las leyes del movimiento antes de trazar sus dibujos animados movientes.

Las fuerzas de la naturaleza, las fuerzas físicas, dimensiones etc.

El animador se expresa normalmente por medio de líneas. Sus dibujos representan la forma de objetos y figuras que en la vida real tienen volumen.

Animación con marionetas:

Este tipo de animación es realizada utilizando marionetas tridimensionales en lugar de dibujos. La filmación fotograma a fotograma registra las posiciones modificadas de las marionetas. Cuando se proyectan los fotogramas de forma consecutiva sobre una pantalla, se crea una ilusión de movimiento.

A veces se utiliza el término de *puppetoons* para describir a los cortometrajes que sólo utilizan este tipo de marionetas animadas. La animación con marionetas se ha integrado con éxito con intérpretes reales, especialmente en el cine fantástico.

Generalmente las marionetas son pequeños modelos, que pueden medir desde unos pocos centímetros hasta unos 70, que se filman por separado y posteriormente se combinan con la acción real filmada aparte, mediante técnicas de máscara en sistemas de copiado con doble película, óptico y aéreo.

Willis O'Brien sentó las bases de este tipo de trabajo en películas como **The lost world** (El mundo perdido, 1925) y especialmente en King Kong (1933). Un maestro posterior de este tipo de animación de marionetas fue Ray Harryhausen, cuyo trabajo puede verse en

películas como **The seventh voyage of Sinbad** (El séptimo viaje de Sinbad, 1958) y **Clash of de Titans** (Furia de titanes, 1981).

Es más caro utilizar marionetas que dibujos calcos, pero puede ofrecer un convincente punto de intermedio tridimensional entre la realidad y la fantasía, que se ha mostrado eficaz en las películas anteriormente mencionadas, así como en las obras fantásticas y en las veladas alegorías políticas que salieron de los estudios de animación de Europa Oriental, con su tradición de espectáculos de marionetas, tras la Segunda Guerra Mundial.

Un alabado creador de animación con marionetas fue Jirí Trnka, de Checoslovaquia, que utilizó la técnica para cuentos tradicionales y de hadas; su largometraje **Sen noci svatojanske** (El sueño de una noche de verano, 1959) es alabado con justicia.

Además, este tipo de animación se utiliza mucho para satisfacer la creciente necesidad de la televisión comercial y del filmlet publicitario para cines. Esto especialmente en el caso de la animación de objetos como cajas, barriles y marcas comerciales tridimensionales.

Los principios que se aplican en la producción son los mismos.

El desarrollo principal del filme de marionetas como se mencionó ha sido Checoslovaquia, seguido de Polonia, Rusia y Alemania, países todos, donde existe una tradición campesina artesanal en el grabado y diseño de marionetas y muñecos.

En el caso de esos países, hay un interés especial en desarrollar la animación como medio para expresar temas derivados del folklore. George Pal, es uno de los creadores de este tipo de filmes. Además Trnka, Startevitch, han usado materiales modernos como el plástico, dentro de sus obras.

Animación de siluetas y figuras bidimensionales:

Este es un tipo de animación que utiliza la forma sombreada de figuras planas en filmación fotograma a fotograma. Estas figuras están iluminadas por detrás, a diferencia de las formas de la animación de figuras planas, que están iluminadas por delante y son totalmente visibles.

La realización más distinguida de este tipo de animación ha sido Lotte Reiniger, que comenzó a hacer cortometrajes de esta naturaleza en 1919 y en 1926 hizo **Die Abernteuer des Prizen Achmed** (Las aventuras del príncipe Achmed, 1926), todo éxito popular.

El cine de siluetas jugó un papel considerable en las fases pioneras de la animación. Tenía un viejo linaje en el teatro de sombras, que llegó a ser un arte menor de cierta belleza. A pesar del complejo desarrollo de la técnica de animación queda todavía un distinguido grupo de realizadores que producen films de siluetas, tales como el estudio Ofuji en Japón. Quizá el artista más famoso en todo el mundo es Lotte Reiniger, que ahora trabaja en Inglaterra.

Hay que hacer una distinción técnica entre la animación de siluetas y la de figuras planas. Ambas utilizan figuras bidimensionales articuladas. El film de siluetas utiliza estas figuras para producir sombras de diferentes tipos por medio de una iluminación posterior, mientras que la técnica bidimensional ilumina la Figueras de frente; por tanto se las puede dibujar y pintar en vez de quedar todas en negro.

Ambos sistemas son económicos en cuanto a la animación y permiten una considerable reducción de mano de obra durante el proceso fotográfico. También el artista está muy cerca del resultado final, que puede controlar directamente con la ayuda de muy pocos ayudantes.

La animación de imágenes estáticas ha sido manejada por Luciano Emmer y Enrico Gras entre otros como John Halas en el film John Gilpin. Este tipo de trabajo solo puede tener éxito si se planea muy cuidadosamente los elementos de las imágenes que habrá que unir en las sucesivas fases del film.

La técnica de Norman McLaren ha sido objeto de muchos artículos. Ha tenido la fortuna de encontrar quien financiara la investigación y el trabajo experimental, que es la base de sus logros.

Su principal productor ha sido la National Film Board of Canada, para la que trabaja desde 1941. McLaren es un artista sumamente individual, y se considera a sí mismo un investigador de la técnica del cine. Sus films se caracterizan por ser abstractos, con sonido sintético y dibujado a mano.

McLaren prescinde por completo del uso de la cámara, dibujando y pintando directamente sobre celuloide estándar de 35 mm.

Alexander Alexeieff y Claire Parker han sido en los últimos treinta años pioneros en el ensayo de formas especializadas de animación con objetos tridimensionales.

Animación tridimensional

Los objetos que van a ser animados permanecen estáticos durante la exposición de cada fotograma. Cuando la primera fase ha sido recogida por el primer fotograma del film del equipo de animación modifica el aspecto de los objetos y mientras tanto el obturador está cerrado. Este segundo aspecto se fotografía entonces el fotograma y así sucesivamente.

Animación mediante alfileres

Procedimiento de animación desarrollado por Alexandre Alexeïeff en Francia durante los años treinta, que emplea una gran pantalla con perforaciones para alfileres en las que se colocan alfileres de alturas variables.

Las diferentes alturas de los alfileres y sus sombras producidas mediante iluminación lateral crean una diversidad de formas para la filmación de animación. Alexeïeff ha

realizado numerosos cortometrajes de animación con esta técnica y también la utilizó para crear las secuencias del prólogo de **Le procés** (El proceso, 1963) de Orson Wells.

Animación totalizada

Los objetos que van a ser animados están en movimiento durante la exposición de cada fotograma. Llamamos a estos objetos generadores. Los rayos de luz emanan de un generador en movimiento y trazan el sendero de este movimiento en el fotograma quieto del film de la cámara.

A este dibujo se le da el nombre de apariencia ilusoria. Los generadores están movidos por péndulos compuestos. Los parámetros de los péndulos y del obturador de cámara están controlados por un sistema eléctrico que marca el ritmo del movimiento.

Los puntos de lanzamiento de los péndulos están recogidos por maquinaria que se retira de la vista durante la exposición.

Animación para pantalla ancha

Con el cambio de formato en las pantallas, el animador debe estar preparado para adoptar su técnica y arte a las nuevas formas de cine. La vieja técnica del dibujo animado con sus diversas simplificaciones ya no es válida para las pantallas muy grandes.

En el Cinemascope, es obvio que el animador necesita cambiar las proporciones pero no su proceso de producción, ya que la cámara misma con sus lentes anamórficas especiales, realiza el trabajo del mismo modo que la cámara de lentes normales.

De forma similar en el caso de Todd A-O (dado que este sistema también utiliza una cámara con lente única, es cuestión de corregir el campo de visión más que de plantearse diferencias fundamentales en el proceso de la de producción).

Animación Stop-motion, claymation o clay animation

Es el término inglés que recibe la animación audiovisual de *stop-motion* en la que se emplea plastilina, arcilla, o algún otro material completamente maleable.

Esta técnica es, en efecto, una subcategoría del stop-motion. Consiste en capturar fotografías con una cámara conectada al ordenador, a medida que se va cambiando ligeramente la forma de los objetos maleables. Los objetos en general se esculpen en arcilla o en materiales similares, usualmente alrededor de esqueletos de alambre, y se disponen sobre un *set*.

Se presta especial atención al armado del *set*, su iluminación tiene que ser consistente, así como la ubicación de los objetos, y preferiblemente debe encontrarse en un cuarto apacible. También se atiende al deterioro del material de los objetos, que al ser manipulado se va ensuciando, y puede requerir restaurarse de tanto en tanto.

La producción de *stop-motion* empleando arcilla es extremadamente laboriosa. Una película normalmente corre a 24 cuadros por segundo (fps). En general se anima en "dobles", exponiendo cada cuadro dos veces, con lo que se hacen 12 deformaciones al material para producir un segundo.

Las cámaras web son utilizadas habitualmente para la creación de animaciones no profesionales, por su disponibilidad. Se emplean programas de edición de propósito general y programas dedicados para previsualizar la animación.

También para más experiencia, pueden agregarse efectos especiales con diversos programas, por ejemplo (los más utilizados) Adobe Photoshop, (para crear un efecto especial, se dibuja el efecto que se quiera crear en cada imagen, y luego los cuadros se juntan en diversos otros programas, como el videomatch por ejemplo) Adobe After Effects y otros. La edición del video puede realizarse en iMovie para animación no tan profesional y para niveles mayores Adobe Premiere Pro o Final Cut Pro.

Animación asistida por computadora

Animación en la que los dibujos principales se digitalizan e introducen a la computadora y se emplea software para colorearlos y después para crear las imágenes intercaladas. También denominada interpolación por computadora.

Animación por calcos

Procedimiento de animación que utiliza varios calcos, normalmente hechos de celulosa, sobre los cuales se dibujan varias partes de una escena tanto para crear una sensación de profundidad como para evitar dibujar una y otra vez las partes fijas de una escena o de un personaje.

El fondo general y fijo de la escena se dibuja en detalle sobre un papel blanco resistente que permanece debajo de los calcos durante toda la secuencia. También se dibujan partes del fondo en calcos para crear profundidad y también para permitir que los personajes pasen detrás de ellas.

Se pueden dibujar figuras individuales en distintos calcos para manipular sus movimientos de formas independientes, y también se pueden dibujar en distintos calcos las partes móviles de sus cuerpos por razones de flexibilidad y economía.

No obstante, a veces resulta igual de eficaz dibujar las partes móviles de diferentes personajes u objetos en el mismo calco.

Animación con iluminación de fondo

Tipo de animación en el que se emplea una luz situada bajo la mesa de animación, que pasa a través de una abertura e ilumina transparencias o material gráfico.

En **Tron** (1982), dirigida por Steven Lisberger y producida por la compañía Disney, se empleó la iluminación de fondo para dar color y añadir efectos a fotogramas ampliados en blanco y negro de acción en vivo situados sobre la mesa de animación.

Esta técnica se ha utilizado con frecuencia en anuncios televisivos.

Animación con recortes

Animación realizada con figuras recortadas de algún material como madera, plástico, papel o cartón. Las figuras conservan su misma forma y su carácter plano y generalmente se mueven mediante juntas en sus miembros.

Cada movimiento sucesivo de las figuras se registra en uno o dos fotogramas cada vez mediante filmación fotograma a fotograma. Lotte Reiniger hizo varias películas muy notables con figuras recortadas formando siluetas en Alemania en los años treinta.

Animación de borrado

Tipo de animación que hace posible que líneas y objetos aparezcan de la nada y es especialmente eficaz para hacer que los títulos parezcan de repente escribirse a sí mismos. Primero el material gráfico se completa en un calco con pintura hidrosoluble. Después, el calco se coloca bajo la cámara al revés.

Después de haber filmado unos cuantos fotogramas iniciales de todo el material gráfico, la cámara se para, parte del dibujo se borra, se vuelve a filmar una serie de fotogramas y, después, la cámara vuelve a pararse para permitir que otra parte se borre. Este proceso continúa hasta que el fotograma ha desaparecido.

Cuando se hace una copia con la secuencia invertida y las imágenes se proyectan en una pantalla, el sujeto parecerá aparecer de la nada en la pantalla.

Animación de dibujos clave, animación de cuadros clave

Tipo de animación para la cual el artista dibuja cuadros individuales en puntos clave llamados dibujo clave o cuadros clave, y otras personas, o una computadora, realizan los cuadros intermedios que conectan estos dibujos clave, a veces a este proceso también se le denomina intercalado.

Animación de objetos

Técnica para crear la ilusión de un objeto en movimiento, filmando el objeto en un solo fotograma cada vez mediante la filmación de fotograma a fotograma y alterando su posición o su forma entre los planos.

El término enfatiza que lo que se filma es un objeto real, por ejemplo, una maqueta de un animal en lugar de un dibujo.

Animación limitada

Tipo de animación de bajo coste económico en la que realmente sólo se animan partes de una figura mientras el resto de la figura permanece inanimada en un calco fijo, por ejemplo, puede que sólo se muevan las piernas para indicar que la figura está corriendo.

Animación manual

Combinación de figuras animadas, originalmente dibujadas a mano, con acción real en una imagen compuesta. Las figuras animadas, a partir de calcos filmados por separado en una mesa de animación, se insertan como máscaras dentro de la acción real.

Esta técnica se utilizó eficazmente para el baile de Gene Kelly con el ratón Jerry en *Anchors Away* (Levando anclas, 1945), de George Sidney.

Animación por efectos ópticos

Animación realizada mediante efectos ópticos; por ejemplo, una serie de encadenados a imágenes del mismo objeto progresivamente más pequeñas o más grandes para expresar encogimiento o aumento.

Animación por encadenados

En películas educativas, científicas y técnicas, este término se refiere a una serie de encadenados entre ilustraciones o diagramas para sugerir las etapas progresivas de algún proceso.

Animación por computadora, imágenes generadas por computadora, simulación digital, gráficos por computadora, procesamiento e imagen por computadora

Utilizar la computadora es más barato, más rápido y más versátil que los métodos tradicionales de animación para el cine.

La animación por computadora para el cine normalmente comienza cuando se digitalizan, para introducirlos en la memoria de la computadora mediante un código binario, objetos,

que pueden ser dibujados bidimensionales, imágenes en película o los propios objetos tridimensionales.

Se pueden concebir desde cero imágenes individuales mediante un software o dibujarlos directamente e introducirlos en el ordenador mediante un tablero y un lápiz digitales, o algún otro instrumento similar.

El “modelado” comienza con el uso de “primitivos”, es decir, de cubos, esferas, o conos, cuyas formas y figuras se manipulan y se ensamblan juntas. La “aplicación de texturas” impone una superficie bidimensional sobre un objeto o estructura tridimensional. El “proceso de imagen” puede realzar o alterar elementos de la imagen. También se introducen en la computadora los datos sobre una escena, incluyendo información sobre la perspectiva, la dimensionalidad, la iluminación y la cámara móvil.

Posteriormente, el “renderizado” transforma la información digital en imágenes. Pueden registrarse rápidamente en cinta de vídeo o en película cinematográfica una serie de imágenes mediante un dispositivo de salida, es decir un CRT (tubo de rayos catódicos), láseres o CCDs (dispositivo de acoplamiento de carga).

Los gráficos vectoriales están compuestos por líneas en blanco y negro formadas entre coordenadas programadas, que se usan para la animación de estructuras lineales; más tarde puede añadirse color a esas formas.

Los gráficos de trama (raster graphics) están compuestos por píxeles, es decir, de pequeños puntos de color activados por barridos de líneas electrónicas llamados rasters, que crean imágenes de notable color.

Actualmente, las imágenes de computadora son de una resolución y calidad tan elevadas que pueden registrarse directamente en película cinematográfica para su inclusión en una película de acción real.

Las imágenes por computadora fueron utilizadas por primera vez por Bell Labs en 1963 para diseñar el movimiento y el posicionamiento de un satélite de comunicaciones. Stan Vanderbeek y John Whitney utilizaron la animación por computadora en algunas películas abstractas en los años sesenta y setenta.

La calidad y sofisticación de los gráficos por ordenador aumentó lo suficiente como para incorporarlos con gran eficacia a la producción de Disney Tron (1982) como ya se había mencionado anteriormente.

En el campo de los dibujos animados las computadoras pueden colorear dibujos, crear fondos e incluso, producir las imágenes intercaladas después de que el animador digitalice y programe los dibujos principales.

Animación postura a postura

Técnica de crear dibujos animados en la que el animador diseña y dibuja las posturas clave o “extremos” y el “intervalista” dibuja las acciones que las conectan.

Animación sin cámara

Imágenes dibujadas o pintadas directamente sobre los fotogramas individuales de la película, para que, cuando se proyecte sucesivamente en la pantalla, creen la ilusión de movimiento.

Perspectivas a futuro

El factor más importante en la animación es el que no puede explicarse en una obra técnica, es el factor del talento y la inspiración, que está en la raíz de toda obra verdaderamente creadora.

Para el autor, los próximos años veremos un crecimiento asombroso en el campo de este nuevo arte, es decir, si los clientes y el público son los suficientemente sensatos y entusiastas para dar al buen animador una libertad y un campo de operaciones tan amplio como le dan al pintor, al escritor o al compositor.

4. ¿Qué es el stop motion?

El *stop motion*, como ya se ha mencionado es también conocido como paso de manivela o cuadro por cuadro la cual es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.

En general se denomina animaciones de *stop motion* a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Se tienen que hacer aproximadamente entre 1500 y 2000 tomas fotográficas para que el ojo humano pueda percibirlo. Hay dos grandes grupos de animaciones *stop motion*: La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés *claymation*, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del filme.

El *go motion* es por su parte un sistema de control que permite a miniaturas y cámara realizar movimientos mientras se utiliza la animación fotograma a fotograma o cuadro a cuadro (*stop motion*). Se utiliza para producir los movimientos animados de cualquier objeto, incluyendo juguetes, bloques y muñecas. Esto se conoce como objeto de animación.

Stop motion es también el medio para la producción de pixilación, la animación de la vida humana o animal, visto en su totalidad o en parte.

Ejemplos de ello son las películas de Mike Jittlov como asistente en ***The wizard of speed and time*** (1980) y el largometraje del mismo nombre (1987-9), el sorprendente corto francés de 1989 ***Gisele Kerozene*** por Eisa Cayo y Jan Kunen, y algunos trabajos del pionero animador escocés Norman McLaren.

Una variación de *stop motion* es la animación gráfica de fotografías (en su totalidad o en partes). Algunos ejemplos son ***Frank Film*** y ***Braverman's Condensed Cream of Beatles*** (1972).

Los orígenes de esta técnica se funden con la historia de la propia cinematografía y como se menciona en los apartados anteriormente entre sus pioneros se encuentran el cineasta ruso Ladislav Starevich (*Camerman revenge*, 1905), Segundo de Chomón (*Hotel Eléctrico*, 1908), Willis O'Brien (*King Kong*, 1933) además un alumno suyo, Ray Harryhausen hizo un gran número de películas con la misma técnica.

En los ochenta, la técnica fue usada por Tim Burton quien creció mirando las películas con los efectos especiales de Ray Harryhausen, en sus cortos para Disney, de los cuales Vincent

es el primero, y a principios de los noventa con *The Nightmare Before Christmas* y en 2005 con *Corpse Bride*.

El *stop motion* ha sido usado en los trabajos de Aardman Animations, incluyendo *Wallace and Gromit* y *Chicken Run*. Aardman también produjo anuncios publicitarios y vídeos musicales, particularmente el vídeo para Peter Gabriel, *Sledgehammer*, el cual usa una variante del *stop motion* llamada Pixilación.

Esta técnica consiste en una persona manteniendo una postura fija para cada fotograma que es grabado, convirtiéndose en una marioneta humana. Recientemente Aardman ha usado esta técnica en una serie de cortometrajes para la cadena de televisión BBC titulados *Angry Kid*, protagonizados por un actor real que lleva una máscara.

La postura del actor y la expresión de la máscara tuvieron que ser ligeramente alterados en cada fotograma. Hay una serie hecha por Will Vinton de plastilina que se llama: Los PJs. *James y el melocotón gigante*, largometraje hecho con *stop motion*.

Otra variante del *stop motion* es el *go motion*, usado en la película *Dragonslayer*, que se basa en mover el modelo ligeramente *durante* cada exposición para producir un efecto más realista con un movimiento desenfocado.

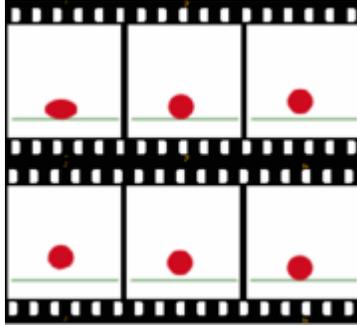
También encontramos algunos animadores que realizan su actividad en el exterior, como Pascual Pérez ("**Wallace y Gromit: la maldición de las verduras**", "**Creature comforts**", "**Angry kid**", "**Rex the runt**", "**robie the reindeer**") o Yago Álvarez ("**Creature Comforts**") animadores de la factoría Aardman.

En el mundo de la música también ha cogido cierta relevancia la realización de videos musicales a partir de técnicas de stop-motion, un ejemplo lo tenemos en el video musical creado por Oren Lavie para su canción *Her Morning Elegance*.

PIERO, Julio del, «¡Paren la manivela! ¿Quién inventó el stop-motion?», en *Cinecrópolis* (en línea), diciembre de 2005, página web de Ester García y Merce Perez, Valencia. [Consultado el 19 de septiembre de 2014].⁶

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd en la década de 1910. Usaron láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo.

⁶ http://www.cinecropolis.com/notas/paren_la_manivela.html



1Esta bola roja "botando" consiste en realidad de 6 fotografías.

Principales técnicas de stop- motion.

Pixelación

Es una variante del *stop-motion*, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía.

El ya mencionado Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado *A Chairy Tale*, donde gracias a ésta da vida a una silla común y corriente. Es ampliamente utilizada en los video-clips.

Rotoscopía

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney a Blancanieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

Su análoga infográfica puede considerarse la captura de movimiento (*motion capture*). Existe cierto grado de controversia sobre si el rotoscopo es auténtica animación, y sobre su valor artístico como tal.

Animación de recortes

Más conocido en inglés como *cutout animation*, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías.

Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviéndolos y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

Otras técnicas

Virtualmente cualquier forma de producir imágenes, cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para animar. Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público.

Entre estas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloide, *tweening*. También es posible reproducirlo por ordenador

Diferencia con Adobe Flash

La diferencia es que Adobe Flash utiliza los dibujos y recortes y sonidos "fotogramas" para crear animaciones 2D además es más fácil y con menos tiempo son utilizados en páginas web y sitios web multimedia.

Estos pueden ser reproducidos por un reproductor Flash que también sirve para hacer multimedia como para crear animaciones, multimedia, juegos, etc.

Por otra parte, la animación es estilo de dar la sensación de movimiento a dibujos o imágenes tomadas a objetos reales y actores con el más minúsculo movimiento para crear una animación más real y en tercera dimensión que puede ser un trabajo muy intensivo y tedioso.

Animación completa vs animación limitada

En el cine existe un estándar de 24 imágenes por segundo. Esa es la tasa a la que graban las cámaras y proyectan los proyectores. Se toma una fotografía de la imagen cada veinticuatroavo de segundo.

En la animación, sin embargo, las imágenes no se toman sino que se producen individualmente, y por ello no tienen que cumplir necesariamente con el estándar del cine. Una película de animación tiene siempre 24 fotogramas por segundo, pero no necesariamente todos esos fotogramas muestran imágenes diferentes: en la animación, las imágenes suelen repetirse en varios fotogramas.

Así pues, tenemos varias tasas de animación:

- En unos: cada imagen es diferente, sin repetición. 24 imágenes por segundo, 1 imagen cada fotograma.
- En doses: cada imagen se repite dos veces. 12 imágenes por segundo, 1 imagen cada 2 fotogramas.
- En treses: cada imagen se repite tres veces. 8 imágenes por segundo, 1 imagen cada 3 fotogramas.

Se ha calculado que el umbral visual por debajo del que ya no se capta un movimiento sino imágenes individuales es de 7 imágenes por segundo.

Animación completa es cuando se anima en unos o en dosis. Es el estándar de la animación estadounidense para salas de cine, principalmente las películas de Walt Disney, y también los largometrajes europeos. Generalmente, se animan las escenas con muchos movimientos rápidos en unos, y el resto en dosis (la pérdida de calidad es imperceptible).

Animación limitada es cuando se anima en una tasa inferior. El estándar del animé japonés es animación en treses. La pérdida de calidad ya es perceptible si se es observador. El concepto de animación limitada también afecta a otros aspectos diferentes de la tasa.

Por ejemplo, es animación limitada cuando se repiten ciclos: pensemos en Pedro Picapiedra corriendo mientras al fondo aparecen una y otra vez las mismas casas en el mismo orden.

Hay que tener en cuenta que diferentes elementos de la imagen (un personaje, otro personaje, un objeto móvil, un plano del fondo, otro plano del fondo) se animan por separado, y que por tanto dentro de la misma escena puede haber elementos con diferentes tasas de animación.

Se puede considerar el aporte de la tecnología en dos campos: como herramienta de creación y como medio de representación.

Para las animaciones dibujadas o pintadas a mano hay programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios. Cabe recordar que se necesita una gran cantidad de éstos para dar la sensación de movimiento.

En las animaciones hechas con gráficos vectoriales y con modelos tridimensionales el programa mismo calcula la transformación (interpola) de una *pose* a otra.

Diversos formatos de archivo permiten representar animación en una computadora, y a través de Internet. Entre los más conocidos están Adobe Flash, GIF, MNG y SVG.

El archivo puede contener una secuencia de cuadros, como gráficos rasterizados (o la diferencia entre un cuadro y el anterior), o puede contener la definición de trazos y sus deformaciones en el tiempo, en un formato vectorial.

Hay formatos de archivo específicos para animaciones, y también se utilizan formatos genéricos que pueden contener diversos tipos de multimedia.

Festivales de animación

Los festivales de animación acogen tanto largometrajes comerciales como cortometrajes de todos los tipos, y son el principal medio de difusión para estos últimos. Los principales festivales de animación del mundo son los siguientes:

- Annecy, en Francia
- Zagreb, en Croacia
- Anima Mundi, en São Paulo Brasil
- Animacam, Festival Internacional de Animación Online

En el mundo hispanoparlante los más relevantes son:

- Anima, en Córdoba, Argentina.
- Flip festival, en Valparaíso, Chile.
- Loop, en Colombia
- Animadrid, en Pozuelo de Alarcón y Animacor, en Córdoba, España.
- Creanimax, en Guadalajara, Jalisco, México.
- Tecnotoon Animation Fest, en el Distrito Federal, México.
- CutOut Fest, en el Distrito Federal, México.
- Creativa Fest, en el Distrito Federal, México.
- Festival de cine de animación Stop Motion, en el Distrito Federal, México.
- Animasivo, en el Distrito Federal, México.
- Animación a la Carta, en Caracas, Venezuela.

En catalán:

- Animac, en Lérida
- Anima't, en Sitges.⁷

⁷ http://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=j8wUVG-QZYAC&oi=fnd&pg=PP10&dq=stop+motion&ots=cB_CXyagrk&sig=rSZuUziAUQJ-EEFZvulyOO3-Ggg#v=onepage&q=&f=false

En estos últimos veinte años hubo un resurgimiento del dibujo animado como género dentro del cine y de la televisión.

A las técnicas clásicas de animación se agregó el perfeccionamiento de la animación digital, que permite lograr producciones muy interesantes a nivel técnico.

Hoy en día, la animación ganó tanto espacio que existen canales de TV por cable que pasan exclusivamente dibujos animados las 24 horas.

El inmenso desarrollo del espacio cibernético y la mayor accesibilidad a cámaras filmadoras y programas de edición hogareños han generado un importante crecimiento tanto en la producción como en la circulación de animaciones nacionales.

Aunque no nos demos cuenta, la animación está prácticamente en todos lados: en la publicidad, en Internet, en nuestros móviles, en la televisión, en los videojuegos y, por supuesto, en el cine; pero no solo en las películas de animación, sino también en una gran cantidad de películas que no consideramos de animación, como ***El señor de los anillos, 300, Las crónicas de Narnia o La brújula dorada***, y que en realidad están creadas en su mayor parte mediante técnicas de animación.

Como se ha venido mencionando la animación puede tomar muy variadas formas y formatos, dependiendo del medio y el tipo de producción al que va destinado; como se ha mencionado, puede ser una pequeña parte de un anuncio o una gran parte de una película, puede ser un cortometraje independiente o una gran superproducción norteamericana de largometraje, puede ser una serie de televisión o los títulos de crédito de ésta; se puede crear dibujando a lápiz o moldeando por ordenador, con recortables o con arena, e incluso rayando un negativo con un punzón.

La llamada «industria de la animación» es muy amplia y variada, y también lo son las diferentes empresas que participan en ella.

Con el fin de delimitar el objeto de estudio, y convertir lo que podría ser una investigación infinita en algo finito y abarcable, este artículo se centra en el formato de la animación más representativo y el que más popularidad tiene entre el público: el largometraje.

Aunque tradicionalmente la técnica de animación más utilizada ha sido el dibujo animado, el desarrollo de la animación en 3D por computadora ha ganado terreno y se está convirtiendo en la técnica predominante, desplazando incluso al dibujo animado en cuanto a número de producciones y gracias a los avances tecnológicos, ha supuesto una revolución en los modos de producción de la industria de la animación, pero también en las estéticas y argumentos.

En el campo del largometraje, el monopolio de Disney se vio seriamente dañado con la aparición de ***Toy Story*** hacia 1995. La propuesta de Pixar no era únicamente una estética

nueva, sino también un modo nuevo de contar historias que dejaban atrás el manido cuento de hadas que Disney utilizó hasta la saciedad.

Después llegaron otros títulos como ***Monsters Inc.***, ***Buscando a Nemo*** o ***Los Increíbles***; y otras propuestas más allá de Pixar, como Dreamworks con ***Shrek*** o ***Blue Sky con Ice Age***. El resultado: salas de cine llenas de gente, de la primera a la última función.

Precisamente fue ese el gran mérito de estas nuevas películas: llenar la última función, o lo que es lo mismo, atraer al público adulto. Con Pixar y Dreamworks la animación deja de ser una cosa de niños, el interés del público crece, y ese público cada vez es más amplio. A la vista estaba que los largometrajes de animación volvían a ser un negocio.

A finales de la década de los noventa, la industria de la animación influenciada por el efecto *Toy Story*, comienza a sufrir una serie de cambios formales y estructurales.

La que hasta entonces había sido una industria basada en la producción de series para televisión y la prestación de servicios de animación se comienza a reconvertir, poco a poco, en una industria basada en la producción de largometrajes.

De un largometraje cada cinco años, en poco tiempo se pasa a tener una continuidad en la producción que antes no existía, con cuatro y cinco largometrajes de animación por año.

Cada vez son más las empresas que entran en el campo del largometraje de animación, y éstas son de la más dispar procedencia: productoras de imagen real, empresas de nueva creación, pequeñas empresas de servicios, productoras de series para televisión.

A la vista de estos datos se podría afirmar que vivimos un auge y que la animación goza de una excelente salud; sin embargo, la realidad no es tan sencilla.

Si bien el cine de animación se puede englobar dentro del cine general, tiene unas características propias que lo diferencian del resto de películas.

Son de una complejidad técnica enorme, lo que provoca que se alarguen los tiempos de producción y, por ende, los presupuestos. Comprender la base técnica de la animación es fundamental para valorar y analizar los largometrajes de animación.

Tradicionalmente, la animación se ha considerado un género. Sin embargo, la realidad es bien distinta. Como apunta el director, animador y dibujante de cómics Antonio Navarro: «La animación no es un género, es una técnica.

La expresión a la que se puede llegar con una película de animación es tan amplia que abarca todos los géneros». La animación no es un tipo de películas o un tipo de historias (comedia, drama, western...), es una «manera», dibujada o modelada, de hacer películas y de contar historias.

Sin duda ésta es una de las grandes reivindicaciones de los profesionales de la animación: la animación no es un género (y menos un género «para niños»), la animación es una técnica con la que se pueden crear todo tipo de películas.

De hecho, entre los profesionales de la animación es habitual utilizar el término «películas de imagen real», es decir, las películas realizadas con la técnica tradicional (actores, cámara, escenario, una acción...), en contraposición al de «películas de animación», las realizadas mediante alguna técnica de animación.

El mecanismo tradicional del cine implica la preexistencia de una acción o movimiento que se registra con una cámara. El resultado son una serie de fotografías estáticas (24 por segundo) que al proyectarse sobre una pantalla reproducen el movimiento inicial.

El proceso de grabación se realiza en tiempo real, el movimiento está ocurriendo en ese preciso momento y la cámara lo registra, a esto también se lo conoce como grabación «en continuidad» o «toma directa»: la cámara comienza a grabar cuando se inicia el movimiento o acción y se para cuándo termina la acción. El movimiento, o acción, existe previamente.

En el cine de animación no existe ningún movimiento que grabar, no existe ese movimiento previo que se convertirá en 24 fotografías estáticas, sino que es el animador quien crea esas fotografías una a una, o lo que es lo mismo, crea uno a uno los 24 fotogramas que componen cada segundo.

Como dijo el conocido animador canadiense Norman McLaren: «La animación no es el arte del dibujo en movimiento, sino el arte del movimiento dibujado. Lo que ocurre entre los fotogramas es más importante que lo que existe en los propios fotogramas. La animación es el arte de manipular los espacios invisibles entre fotograma y fotograma».

Para la Asociación Internacional de Film de Animación (ASIFA): «Por animación se entiende la creación de imágenes animadas por la utilización de toda clase de técnicas a excepción de la toma directa» (Hipólito Vivar: 1987, pág. 16).

Esta definición da las claves de lo que es realmente la animación: es todo aquello que no se rueda en continuidad, luego se rueda fotograma a fotograma, e incluye una gran variedad de técnicas diferentes.

La captura de movimiento es también una técnica muy utilizada, tanto para películas de animación, los primeros trabajos de la productora Dibulitoon están realizados con esta técnica, como para películas de imagen real, sin ir más lejos también ésta es la técnica utilizada para crear el personaje del Gollum, de ***El señor de los anillos***.

5. El Stop-Motion a nivel internacional

El ejemplo más claro lo encontramos en “**El cadáver de la novia**” ya que es el primer largometraje de animación rodado íntegramente con una cámara de fotos réflex digital, en concreto con una Canon D1 Mark II. Esta cámara genera imágenes 8 megapixels gracias a un sensor CMOS obteniendo instantáneas de una enorme calidad.⁸

Como se ha mencionado ésta técnica consiste en ir rodando, fotograma a fotograma, cada uno de los movimientos de los personajes, ya sean estos marionetas o muñecos de plastilina.

La cuestión es que incluso la tecnología hace avanzar y mejorar la manera de rodar estas películas. Ahora se emplean cámaras digitales para grabar los fotogramas, tal y como utilizaron en el rodaje de el Cadáver de la novia y en Wallace y Gromit.

Para los principiantes esta puede ser una de las formas más accesibles a este tipo de arte. Varias décadas después de su creación, los trabajos de **Ray Harryhausen** siguen transmitiendo una magia que es lo bastante fuerte como para fascinar a los niños que han crecido con la CGI (imágenes generadas por la computadora).

Por ejemplo, en **Terminator**, el robot esquelético que aparece al final de la película era una animación con modelo Stop-Motion, como lo eran muchas escenas en la trilogía original de la saga de **La Guerra de las Galaxias**.⁹

El Stop-Motion es un nuevo estilo audiovisual en auge en el mercado. Si bien es cierto que fue la técnica con la que se crearon clásicos del cine como King Kong de Willis O’Brien y que además comparte ciertos conceptos estilísticos y técnicos con el cine.

Pero podemos afirmar que, gracias a las pruebas y proyectos de multitud de artistas, el Stop-Motion se ha convertido en una manera de hacer arte y ya tiene su propio lugar en el cielo de las artes audiovisuales.

Debido a su técnica y su estilismo, la mayor parte de los Stop-Motion se ha declinado por una serie de temas, personajes y fines concretos. A continuación, una prueba de algunos de los más representativos según su finalidad.

Stop-Motion:

CREATIVO: Es el caso de la mayoría de los proyectos elaborados con Stop-Motion. Desde su nacimiento, la idea era poder dar vida a cualquier objeto inanimado o hacerlo actuar de manera totalmente fantástica e irreal. Todo lo que puede parecer imposible incluso en el

⁸ <http://www.pixelydixel.com/2005/09/asi-se-hizo-la-novia-cadaver.html>

⁹ <http://alonsorincon.wordpress.com/2006/02/13/stop-motion/>

cine, se puede conseguir con el stop-motion sin recurrir a la animación 3D o a los caros efectos especiales del cine actual.

Human Skateboard

<http://www.youtube.com/watch?v=MtbQ4J3RfQ8>



Western Spaghetti (PES)

http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM



Sweet Dreams (Kirsten Lepore)

<http://www.youtube.com/watch?v=o1GyJpnTN1l>



Food Fight (Stefan Nadelman)

<http://www.youtube.com/watch?v=e-yldqNkGfo>



Luciana Solórzano (Kamikaze)

<http://youtu.be/54NjTGd775I>



Stop Motion: PUBLICIDAD

Debido a la buena acogida del Stop Motion en el mundo del diseño y el audiovisual, el mundo de la publicidad se ha rendido a sus pies gracias al nuevo abanico temático y técnico que se les ha abierto ante ellos. Además, la particularidad del estilismo y de la técnica hace más vistoso y llama más aún la atención del espectador

Sony B.ravia

<http://www.youtube.com/watch?v=CLUAbkRUvVQ>



Stop-Motion: VIDEOCLIP

El mundo de la música es uno de los más creativos y se ha demostrado en su versión audiovisual (el videoclip). Y con el auge de una nueva técnica como el Stop-Motion, no podían ser los últimos.

La estética del Stop-Motion es muy particular y quizás encaje tan bien con la música por su ritmo marcado tan característico. Es aquí donde otra vez los Stop-Motion de diversos artistas vuelven a sus retos creativos junto a sus miles de fotografías, creando joyas como estas.

Her Morning Elegance (Oren Lavie)

http://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY



World of Pain (Colin Munroe)

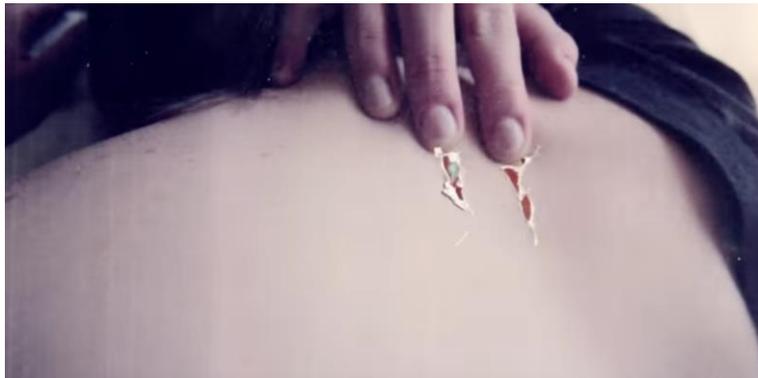
http://www.youtube.com/watch?v=_GpW6UGpBzY



No vuelvo más (Ximena Sariñana)



Bestia (Hello Seahorse)



INFLUENCIAS DEL STOP MOTION

El concepto y la esencia del Stop-Motion ha influido a otros artistas que han reutilizado la técnica del Stop-Motion con otras herramientas, como es el caso del siguiente ejemplo, en el que el artista elabora un video con la apariencia de fragmentación del Stop-Motion, jugando con la repetición y combinación de fragmentos video (y no fotografía) y audio.

Stop-motion music (Lasse Gjertsen)

<http://www.youtube.com/watch?v=BdiI1DHRz9U>



VERSIONES, RECREACIONES E IMITACIONES

Actualmente, es algo muy común versionar, recrear e incluso imitar a viejos clásicos del panorama audiovisual. Por esto, el Stop-Motion se ha lanzado a la piscina con resultados que bien pueden situarse a la altura del propio original. Los artistas de Stop-Motion han sabido adaptar cualquier producto con las limitaciones técnicas propias del Stop-Motion. Nuevas visiones de viejos conocidos.

Lego Stop Motion Animation Grease – Summer Nights

http://www.youtube.com/watch?v=_whyjdt5Qso



The Original Human TETRIS Performance (Guillaume Reymond)

http://www.youtube.com/watch?v=G0LtUX_6IXY



Stop Motion Rubik's Cube

<http://www.youtube.com/watch?v=eQ8ZWMIObGE>



<http://batiburrillovisual.wordpress.com/2009/04/13/ejemplos-del-uso-del-stop-motion/>

En la actualidad numerosos cineastas utilizan esta técnica de animación. En los últimos años se han podido ver obras interesantes. Muy diversas en cuanto a dirección artística, de autores como Pablo Llorens (*Gastropotens, El enigma del chico croqueta*).

Rodolfo Pastor (*Capelito*). Marc Riba y Anna Solanas (*La Lupe i en Bruno, Violeta, la pescadora del mar negro*, <http://www.stopmotion.cat>), Juan Pablo Etcheverry (*De tripas corazón, Minotauromaquia, A flor mais grande do mundo*). Sam (*Hermético, Encarna, The Werepig*). Virginia Curiá y Tomás Conde (*A escola das areas, Os defuntos falaban castelao*). La mayoría de estos autores siguen rodando en la actualidad nuevos cortometrajes.

Una escuela pionera en Barcelona de la animación es la E.A.P. Hermanos Lagares (*Los girasoles*) <http://www.escuelalagares.com> Que cada año cuenta con numerosos alumnos de múltiples nacionalidades.

6. El Stop-Motion en México

El desarrollo del Stop-Motion en México es incipiente. Aún son muy pocos los trabajos desarrollados por animadores mexicanos o en el contexto del cine nacional que han empleado la técnica.

Por lo menos en la revisión documental realizada por la autora de la presente, no existieron hallazgos significativos en cuanto al cine se refiere, o bien en cuanto a textos o ensayos acerca del subgénero de la animación o sus procesos.

La mayoría de los textos sobre animación y concretamente sobre Stop-Motion han sido generados en los Estados Unidos. Gran parte de la literatura existente es en inglés y por ende, es poca la información referente al desarrollo del Stop-Motion en México.

Sin embargo, la insuficiencia de hallazgos no implica la ausencia de la producción mediante el uso de la técnica mencionada en nuestro país; si bien se han producido varios materiales, la evidencia cinematográfica o video gráfica no ha generado textos al respecto.

La producción de la animación en México se ha visto limitada entre otras cosas por razones de presupuesto y porque muchos de los animadores mexicanos trabajan para las producciones estadounidenses.

Escuelas como la Nacional de Artes Plásticas, ENAP han realizado trabajos importantes como el video AZUL que es adaptación de un cuento de Rubén Darío, el grupo de animadores que lo produjo se llama DIEZ Y MEDIA¹⁰

La película **Bajo la Sal**, una de las más ambiciosas producciones de la compañía Warner Bros. México, se encuentra en postproducción, luego de cuatro semanas de rodaje en Baja California.

En una visita a los Estudios Mandraka Films, ubicados en una de las zonas residenciales de Guadalajara, en donde un numeroso equipo de creativos lleva a cabo el proceso de animación utilizando la novedosa técnica de *stop-motion*, utilizada por Tim Burton.¹¹

Con la llegada de una nueva campaña para Patitas dirigida por Matías Goldberg, Muu Cine se afianza en la producción de piezas en Stop Motion. Esta técnica de animación, cuadro a cuadro es ya uno de los platos fuertes en la productora en los últimos años.

La productora que le dio vida a las tortitas de Pepitos y la langosta de DirectTV, entre otros; presenta los comerciales "Soldado" y "Unicornio", donde se animan en las góndolas juguetes que ruegan ser elegidos. Las piezas forman parte de una nueva campaña de promoción de Patitas para ganar una hora de compras gratis en las jugueterías.

¹⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=fFKNcYMfGrM>

¹¹ <http://www.terra.com.mx/articulo.aspx?articuloid=602103>

"Queremos que las agencias piensen en Muu Cine a la hora de producir stop-motion. Nos pone más que contentos cada vez que nos confían un guión para realizar con esta técnica, ya que nos sentimos super cómodos y disfrutamos del trabajo con los animadores y maquetistas. Cada nuevo comercial nos permite seguir creciendo y afianzarnos.", explica Guido Rutenberg, Director de Muu Cine.¹²

Las Brujas, (The Witches) un cuento clásico de Roald Dahl que fuera llevado a la pantalla en 1990 por Nicolas Roeg, podría tener una nueva vida al estilo de dos mexicanos: Guillermo del Toro en la dirección y Alfonso Cuarón en la producción.

La nueva versión sería en stop-motion y Del toro ya hasta tiene el guión. (Insisto ¿a qué horas hace todas esas cosas?) Es decir que no extrañaremos la actuación de Anjelica Houston como la gran bruja y el talento de Jim Henson para hacer los ratoncitos.¹³

¹² <http://www.latinspots.com/website/nota.php?vn=1¬aid=19901>

¹³ <http://cinecinecine.com/2008/12/03/el-remake-de-las-brujas-en-stop-motion-y-con-cuaron-y-del-toro-2/>

CAPITULO II

USO Y APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE STOP MOTION EN VIDEOS MUSICALES

1. El video musical y su trascendencia en la comunicación audiovisual

Un video musical, clip de vídeo o videoclip es un cortometraje realizado principalmente para su difusión en video y televisión, que ofrece una representación visual de una canción. (Definición propia).

Sin embargo, es poco común escuchar que se le denomine cortometraje al videoclip, ya que sus características particulares lo han hecho ser considerado un sub género, o bien un producto distinto al cortometraje común.

Los videos musicales actuales se suelen realizar con multitud de efectos visuales y electrónicos. Son producciones muy vivas que tienen por objetivo llamar la atención, el utilizar una técnica atractiva y debido a esto es que la técnica de *stop-motion*, será un ingrediente adicional a la realización de este tipo de producciones.

El objetivo Los videos musicales modernos (actuales) se hacen y usan principalmente como técnicas de *marketing* con la intención de promocionar la venta de grabaciones musicales. Aunque los orígenes de los videos musicales vienen de mucho más lejos, su popularidad creció en los años de la década de 1980 a 1990, cuando el formato del canal musical MTV (Music Television) se creó alrededor de ellos.

A continuación se muestra una breve cronología del videoclip en el mundo:

- **1920:** Oskar Fischinger y una corriente de creadores europeos de los años 20 sientan las bases de la música visual, creando piezas de imagen para temas musicales preexistentes. Son pioneros del formato videoclip y de los visuales para espectáculos musicales.
- **1930:** Carlos Gardel graba diez canciones en Argentina capturando a la vez imagen y sonido.
- **1940:** Walt Disney crea la película “Fantasia”, mezclando la animación y la música.
- **1941:** Un nuevo invento llega a los bares y clubes de Estados Unidos: El Paroram Soundie, una rockola que reproduce filmes musicales junto con música.
- **1956:** Hollywood descubre el género de filmes centrados en la música. Una ola de filmes de Rock & Roll empieza. (*Rock Around the Clock, Don't Knock the Rock, Shake, Rattle and Rock, Rock Pretty Baby, The Girl Can't Help It*), y los filmes famosos de Elvis Presley Algunos fueron presentaciones musicales dentro de una historia, otras fueron *shows* de revista.

- **1960:** En Francia se fabrica la reinención del Soundie. Se rebautiza como Scopitone, y da la posibilidad de seleccionar entre varias piezas en soporte cinematográfico. Tiene gran éxito en Francia.
- **1962:** La Televisión Británica inventa una nueva forma de programas musicales. *Shows* como *Top Of The Pops*, *Ready! Steady! Go!* y *Oh, Boy* les dieron el camino a varios artistas y se convirtieron en grandes éxitos.
- **1964:** La Televisión estadounidense adapta este formato. *Hullabaloo* fue uno de los primeros en este tipo, seguido por *Shindig!* (NBC) y *American Bandstand*.
- **1966:** Los primeros videos conceptuales son transmitidos, como "Paperback Writer" y "Rain" de The Beatles. En 1967, salieron videos más ambiciosos como "Penny Lane" y "Strawberry Fields Forever". Este último es considerado el primer video musical de la historia.
- **1970:** Las industrias discográficas empezaron a producir "promos", primeros videos musicales que empezaron sustituyendo las presentaciones en vivo de los artistas en los programas de televisión.
- **1974:** El grupo sueco ABBA (que es considerado un pionero en este género), graba sus dos primeros videos: Ring-Ring y Waterloo, sin embargo fue hasta un año más tarde, con el video de Dancing Queen, que los videos se convierten en algo rentable para la promoción de los sencillos del grupo.
- **1975:** El grupo Queen, lanza "Bohemian Rhapsody".
- **1981:** MTV, el primer canal de videos musicales las 24 horas, sale al aire. Inicialmente, pocos operadores de cable lo tenían, después se volvió un mayor éxito e icono cultural. El primer video que emiten es Video Killed the Radio Star del grupo The Buggles.
- **1982:** Mecano graba el primer videoclip en español, "Perdido en mi habitación".
- **1983:** Aparece el video "Thriller" de Michael Jackson, que marca un antes y un después en la industria del videoclip, brindándoles una temática y revolucionando la forma de hacerlos. Considerado hasta nuestros días como el mejor video clip de la historia.
- **1995:** MTV empieza a nombrar a los directores de los videos musicales.

La Doctora Ana María Sedeño, catedrática de la Universidad de Málaga España e integrante del Departamento de Comunicación Audiovisual de la misma institución, escribe en su

ensayo sobre el videoclip, publicado por la revista electrónica razón y palabra, que el videoclip es institucionalizado gracias a MTV, dato en que coincide con la información vertida al inicio del presente subtema. Para la Doctora Ana María Sedeño, el vídeo musical ha sido el más radical y al mismo tiempo financieramente rentable de las innovaciones de la historia de la televisión.

“Su aparición desde la interconexión de cultura pop, historia del arte y economía del marketing es la encarnación del discurso postmoderno tras la muerte de la vanguardia o su versión más populista. Incorporando elementos del vídeo experimental, el videoarte y la animación dentro de un formato comercialmente viable, el videoclip ha hecho fácilmente más por popularizar y promocionar experimentos con visualización y narratividad que todos los esfuerzos previos que combinaron arte y medios de comunicación. “

En este sentido es importante resaltar que el videoclip musical, vino a sustituir en gran medida la necesidad de promover a los cantantes, agrupaciones musicales y demás talentos artísticos a través de programas televisivos musicales y de variedades, como se hacía prácticamente indispensable antes de la llegada y aparición del videoclip.

El videoclip musical es una creación audiovisual de vocación cinematográfica surgida al calor del mundo contemporáneo y el vendaval mass mediático, un testigo excepcional de las expectativas e inquietudes de las subculturas y tribus urbanas, un reclamo consumista para la juventud en su calidad de soporte publicitario de los productos de la industria discográfica y un vehículo para la autoafirmación y/o difusión y/o propaganda de los respectivos grupos y movimientos que alientan e inspiran su génesis al identificarse con una declaración de intenciones, un código ético y una forma determinada de vivir, comportarse y pensar, siendo también consecuentemente un documento antropológico polivalente, contradictorio y versátil. (Sánchez, 1996, p. 566).

La descripción anterior, pone de manifiesto la dificultad de conocer a profundidad el concepto o término de videoclip, y al mismo tiempo hace hincapié en los posibles factores que dieron cabida a la aparición de este híbrido audiovisual. Sánchez enfatiza sobre aquéllos factores de índole social y mercadológica que justifican su existencia.

Desde una perspectiva crítica podríamos criticar al videoclip, sobre todo parafraseando a Sánchez, cuando habla del reclamo consumista de la juventud en su calidad de soporte publicitario de los productos de la industria discográfica.

La corriente crítica de la comunicación, (Básicamente Escuela de Frankfurt entre otras) siempre ha señalado la existencia de los medios de comunicación y sus productos como alienadores o serviles herramientas del sistema capitalista y en ese sentido el videoclip, sería

uno de esos productos al servicio del capitalismo, ya que su objetivo es la promoción de la música que venden las industrias discográficas.

Vilém Flusser ha escrito al respecto del video:

“Dentro del árbol genealógico el video se encuentra en otra rama con respecto al cine. Y es esta una diferencia que conviene poner en relieve, a fin de liberar el video y la televisión del modelo que el filme ejerce sobre ellos”.¹⁴

En este texto de la revista electrónica La Fuga, el autor expone que el video musical se alimenta de tres vertientes, a las que se debe que cueste tanto encontrar una crítica específica del clip.

En primer lugar, habla de una corriente experimental a la par del desarrollo de búsquedas estético-tecnológicas y los llamados “nuevos medios”; dentro de esa línea, una historia que podría comenzar con el videoarte.

“Sin duda que el referente central aquí es la banda electrónica Kraftwerk, pero durante los 80’s se desarrollaron un sinnúmero de estrategias procedentes de la creciente cultura breakdance, de la electronic body music y el industrial tensionando las nociones de “arte” “medios” “cultura”. En algún lugar entre Fluxus y lo que podríamos llamar la “utopía constructiva” que va del futurismo al minimalismo, podríamos situar un lugar para estas prácticas”.

La segunda vertiente proviene de la publicidad entendiendo por ella imágenes puestas al servicio de un producto ofrecido al mercado, procedencia directa del clip en su función básica (promocionar, generar la imagen de un producto) . Hereda del cine publicitario una narrativa sintética. Pero sobre todo la construcción ideológica y una función rítmica.

La tercera vertiente, la narrativa cinematográfica y televisiva en casi todas sus expresiones. Pensemos en las referencias al musical en Spike Jonze ("**It's oh so quiet!**" de Björk) o Martin Scorsese ("**Thriller**", "**Bad**" de Michael Jackson) o las citas televisivas del mismo Jonze ("**Sabotage**" de Beastie Boys), por mencionar algunos al pasar.

Aquí habría que hacer otro recorrido que puede comenzar con las experimentaciones de un Abel Gance, hasta el cine de género musical, pasando antes por los intentos que se vienen haciendo desde los 60’s por unir música y rock ("**A Hard day's night**" de Richard Lester, quizás uno de los padres del videoclip).

¹⁴ http://altamira.cl/lafuga3/articulos/apuntes_sobre_el_videoclip

De todos modos, durante los últimos años, la cita en clave paródica o no, al cine de ficción ha dado bastante material de análisis (Por otro lado, la influencia del clip sobre la narrativa cinematográfica, ha dado pocos frutos dignos de revisar).

En el clip la capacidad autorreferencial tiene la limitante de no poder pensar sus propias condiciones de producción. Aun así, algunas han querido ver en el clip la indagación en los aspectos virtuales de la imagen, a partir de sus gestos, sus soportes, y sus superficies de exhibición.

Así visto, el lugar del clip, por sobre la exigencia “cinematográfica” y “referencial” al que es usualmente sometido, parece encontrar lugar en la medida en que establece una distancia con ellas, en la capacidad de poder explorar en sus propias superficies, y, en ese sentido, *especular* desde la imagen.

La capacidad de creación de figuras poliédricas e hipnóticas, de fusionar continuidades, jugar espacial y temporalmente dentro de los planos, y metamorfosear la imagen, produciendo, a veces, experiencias concentradas en el marco televisivo (y hoy de internet) parece ser uno de sus mayores méritos.

Las características mencionadas (especulación, montaje, fusión, intertextualidad, metamorfosis, autorreferencia), parecen ser las claves para un acercamiento a estos videos.

Cabe pensar en la posibilidad de inscribir los clips en un régimen más general de los mundos imaginados, así como de los recursos tecnológicos y visuales que se dan tránsito en el contexto local de carácter contemporáneo, pero también dentro de su historia como género (local y global).

Pinto Veas Ivan

La *Music Visual Alliance* proporciona una descripción más ligada con toda la tradición sinestésica de la historia del arte y caracteriza al vídeo musical como:

Una forma de arte dinámico en la que lo visual y lo musical se combinan, a través de lo que se produce una interacción entre las dos partes. Con eso se logra un efecto único que sería imposible sin la interacción entre ambas partes. La forma ideal es la música visual, es una fascinante combinación de disciplinas que se complementan mutuamente, esa combinación de formas, colores y música crea ilimitadas posibilidades de expresión artística. (Body y Weibel, 1987, p. 53) [Traducción propia].

Retomando el texto de la Doctora Sedeño, tenemos que en su perspectiva el videoclip es un género audiovisual, un modo diferenciado de gestionar las materias expresivas de la imagen

y el sonido, con una intencionalidad global coherente a través de un conjunto de recursos estables y uniformes de naturaleza temática, enunciativa y retórica.

En el videoclip, esta estrategia de regularidad general es sustituida por un conjunto de irregularidades de todo tipo que parte de todos los géneros y los pone en crisis (los transforma y los cita), de forma que sería más procedente hablar de macro género (son posibles todas las mezclas caprichosas entre géneros), intergénero (especie de género multimedia, donde la música, la imagen y el texto forman una especie de conducto multimedia) se desarrolla sobre la mezcla y combinación de recursos formales y retóricos de procedencia indistinta.

Si se define la organización formal o modo de funcionamiento de un texto audiovisual como la “trama de operaciones formales con diversos grados de heterogeneidad, en relación a recursos regulares (materiales y formales) y posibles características de su consumo” (Leguizamón, 2002), la operación cardinal que conforma el modo videoclip resulta de la capacidad del tema musical para condicionar las modificaciones de todos los parámetros de la imagen en su composición (interna), en su planificación y en su sucesión.

Sobre la parte productiva del video clip, comenta lo siguiente:

“En el lado opuesto a estas descripciones formales como texto audiovisual, se encuentra su naturaleza productiva. El videoclip musical es un formato-producto audiovisual en la medida en que consiste en una elaboración intencional de un conjunto de entidades empresariales, económicas y sociales para cubrir unos objetivos lucrativos, con el consiguiente peso e influencia socio-político-económicos. Es decir, nos encontramos ante un objeto o mercancía fabricado por un determinado tipo de industrias, denominadas en terminología socioeconómica industrias culturales o industrias de la cultura.”

La misma autora, cita dentro de su texto a Levin, quien define al video clip como: *“Recreación visual, con música de fondo, de una canción que tiene como objetivo la promoción y venta de los discos que editan las casas discográficas y es producido por éstas o por los agentes de los artistas”*. (Levin, 2002).

Otra perspectiva desde la cual se aborda el intento por la descripción y definición de este género es a través del uso del concepto de *industrias culturales*, que se refiere a la producción cultural que está organizada como industria en cuanto a producción en serie, masiva, la diferenciación de funciones y la división especializada del trabajo. “Existe industria cultural cuando la representación de alguna obra se transmite o reproduce mediante técnicas industriales” (Flichy, 1982, p. 37).

Coincidiendo con Flichy, no podemos olvidar que precisamente las corrientes críticas de las que hablábamos anteriormente, abordan la parte de los estudios culturales. Enmarcados en este teoricismo crítico, el video clip musical podría ser visto como poco útil socialmente, sin embargo desde una corriente funcionalista, tendría mucho sentido.

La aparición de las industrias culturales hizo posible el concepto de cultura de masas y de medios de comunicación masivos.

Productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebida para un trabajo creativo, organizada por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social. Zallo, 1988, p. 26).

En el caso del videoclip, las industrias implicadas son la discográfica, la de producción audiovisual y la televisiva, las que conforman el producto en todas sus fases.

La industria discográfica encarga realizar un videoclip a una agencia o productora audiovisual como herramienta promocional, pieza clave inserta en una campaña de lanzamiento de un tema musical de un determinado cantante.

Este formato será retransmitido por televisión, dirigido a un target potencial que determina su inserción en una cadena y su horario, dependiente de cuestiones como el precio de emisión.

De este modo, las fases de producción, realización y de distribución se ven colmadas como en cualquier producto industrial, y a la vez, como toda mercancía, el videoclip sufre procesos de estandarización de sus formas, y de socialización de sus contenidos.

El objetivo de estos procesos es la venta (de *tracks*/canciones y/o álbumes), gracias a la creación de bienes con alto contenido simbólico que satisfacen necesidades culturales y que, por tanto, adquieren un valor de uso.

En el mismo ensayo publicado por la revista razón y palabra se exponen las características más sobresalientes que definen al videoclip actual y resumen los aspectos que se han mencionado anteriormente:

- a) Tiene fines publicitarios: su objetivo principal y relativamente manifiesto es la venta de un disco, una canción o tema determinado y, más sutilmente, la imagen y personalidad de un grupo o solista. Aunque este tipo de formato nació íntimamente ligado con la publicidad, los grandes presupuestos que mueve permiten múltiples posibilidades de creación, así como la contratación de los mejores equipos técnicos. Ello ha hecho posible la

consecución de otro tipo de logros: a través de él se crea ideología y modos de comportamiento, estereotipos sociales y referencias culturales y vitales.

De acuerdo con esta característica estaríamos hablando del videoclip visto estrictamente como un instrumento al servicio del marketing y la publicidad.

- b) Es una combinación o mezcla de música, imagen (imagen móvil y notaciones gráficas) y lenguaje verbal (y excepcionalmente otras materias audiovisuales: ruido, silencio y diálogos). La idea de la que parte un videoclip resulta del intento de asociar unas imágenes a una música siempre preexistente, anterior. Este constituye, sin duda, el rasgo particular que diferencia al vídeo musical de las demás producciones audiovisuales, aunque eso no signifique que no sea imitado sistemáticamente por otras modalidades o formatos audiovisuales.

En esta característica, la autora trata de resumir algo que es muy importante en el videoclip. Generalmente el receptor no conoce el video antes que la música, sino a la inversa, su memoria almacena la canción, de forma auditiva el receptor ya tiene un pre registro en su cerebro e identifica, o hasta se sabe o aprende el tema musical, es entonces cuando una vez que ya lo conoce, presencia la aparición del video musical que lo ilustra. En este sentido, el escucha ya tiene una imagen mental o visual, un significado acústico que será complementado o sustituido por la recreación del videasta.

- c) Constituye un discurso específico, particularizado, que tiene su andamiaje en la especial relación que establecen imagen y sonido (música) en relación a unos fines publicitarios.

En esta parte la autora vuelve nuevamente a tocar el tema referente a los fines publicitarios del video clip, sin embargo hemos de considerar que independientemente del fin publicitario, de la producción audiovisual, va implícito también un sentido artístico traducido en la capacidad de analogía, síntesis y análisis de los creadores para transmitir un mensaje breve a través de la pantalla, apoyándose de muchos elementos, como lo es la animación.

La capacidad o modalidad narrativa de los textos audiovisuales es una de las condiciones más difíciles de analizar y estudiar debido a las múltiples facetas, disciplinas, puntos de vista que abarca lo que puede ser considerada.

El texto analizado y extraído de la revista razón y palabras sobre el videoclip musical se basa en la corriente semiótica:

Para este trabajo se ha elegido la corriente semiótica Grupo de Entrevernes, por su alto nivel formal y su capacidad para objetivar y cuantificar la narrativa de los textos, audiovisuales en este caso.

Según este grupo de especialistas en semiótica, el análisis del componente narrativo es el estudio de la sucesión de estados y cambios que caracterizan a sujeto y objeto en el discurso y los papeles que asumen en las actuaciones de cambio. Se dice que existe narratividad con la existencia de un programa narrativo.

El programa narrativo es la sucesión de estados y cambios que se encadenan en la relación de un sujeto y un objeto (siendo estos no personajes o cosas sino papeles, nociones que definen posiciones correlativas), es decir, la serie de pasos o cambios de un estado (relación de un sujeto y un objeto) a otro.

El enunciado narrativo es un cambio en la relación sujeto-objeto y la secuencia narrativa la organización lógicamente dispuesta de algunos enunciados. La narración definida en los términos de programa narrativo no es mayoritariamente utilizada en el videoclip: simplemente no parece ser el mecanismo más adecuado en términos de conseguir atraer la mirada atenta del espectador.

La narración, ya de por sí minoritaria, es condensada o simplificada a la fase de realización, y en algunos videoclips pueden encontrarse también la de capacidad, lo que no es extraño si se atiende a la materialidad icónica del video que concede mayor protagonismo a las acciones pragmáticas frente a otro tipo de acciones más ideativas.

La mayoría de los teóricos sobre el video musical insisten en su naturaleza antinarrativa, propia de un tipo de pastiche postmoderno que, de hecho, gana energía en oposición a las convenciones narrativas clásicas. Otros opinan que trabajan como partes de películas o shows televisivos. El hecho es que la mayor parte de los vídeos musicales tienden a ser no narrativos. Y cuando lo son, no encarnan narrativas complejas ni complican sus historias y ello por varias razones.

En primer lugar, la naturaleza multimedia del videoclip y su influencia sobre la percepción temporal puede ser un gran determinante.

Cada uno de los medios del vídeo musical –música, imagen y letras posee su propio lenguaje en relación al tiempo, el espacio, la narratividad, la acción y el mecanismo de causa-efecto. Estas tienen un sentido distinto del tiempo sobre todo, sugiriendo pasado o futuro, lentitud o velocidad en un mismo momento.

El sentido del tiempo creado por la música, las letras y la imagen nunca es igual de preciso, ni define un mismo momento o suceso sino que cada medio puede sugerir diferentes tipos de tiempo y cada uno puede entrecortar o poner en cuestión la temporalidad del otro medio.

A esto se suma que la investigación cognitiva ha sugerido que no se puede seguir la pista de cada medio simultáneamente en cualquier mensaje multimedia; sólo podemos escuchar y ver momentos de congruencia entre medios: al no poder seguir la temporalidad distintiva y

simultánea de cada medio, la percepción temporal de un clip se vuelve fragmentaria, discontinua, movediza.

Si el cine clásico basa su desarrollo temporal en la articulación narrativa de escenas que van creando secuencias con una unidad temporal de capítulos diferenciadas por mínimas elipsis temporales, en el videoclip todas las temporalidades están permitidas, pero sus preferidas son la celeridad general, una intensificación de los estímulos audiovisuales (base de un extremo cambio visual) y la ralentización de la acción, con una función de intensificación y condensación de los hechos.

El ritmo frenético, combinado con el ralenti, rompe continuamente la coherencia interna de la unidad, y la convierte en un todo heterogéneo, condensado y fragmentado.

Además, se aprecian a menudo complejas estructuras temporales que recuerdan a palíndromos, espejos temporales o temporalidad anormal o acrónica cercana a la del surrealismo cinematográfico. "Pasado, presente y futuro son en el clip reversibles y fluctuantes. Y si los tiempos son comunicantes, los espacios también lo son; tanto los reales como los míticos" (Durán, 1988, p. 128).

En segundo lugar, la ausencia de aplicabilidad de ciertos mecanismos fílmicos narrativos es otra de las causas. En los vídeos musicales con frecuencia faltan informaciones esenciales que restan la capacidad narrativa a la imagen: nombres de lugares, trayectos, motivación de acciones... que, simplemente, el *videoclip* esconde o *se queda*.

Al contrario, en una película la narratividad se basa en la técnica de creación de puntos narrativos, encuentros después de los cuales los personajes comienzan alguna actividad o se preparan para algo, es decir, precisamente estas fases de influjo y capacidad iniciales del programa narrativo.

Esta técnica es efectiva porque da tiempo a la audiencia para predecir cómo será el siguiente punto narrativo. Pero en el videoclip la música demanda atención en cada instante con lo que la actividad a nivel local, a nivel del espacio del plano, tiene que ser más abundante, en detrimento de las actividades preparatorias de estas fases iniciales.

Con otras palabras, como el objetivo del vídeo musical es estar continuamente absorbiendo la atención sólo hay lugar (tiempo) para las fases pragmáticas.

Por último, quizás la causa más importante sea la necesidad de completar y seguir la forma de la canción, que tiende a ser cíclica y episódica más que secuencial-narrativa. Los vídeos imitan los intereses de la música, pues tienden a ser una consideración de un tema más que una representación.

Si el intento de la banda icónica estriba en poner en atención a la música –para proporcionar comentarios sobre ella o simplemente para venderla- no necesita hacerlo mediante la narración.

La imagen del vídeo musical gana escondiendo o quedándose información, con mensajes elusivos, confrontando al espectador con descripciones ambiguas y si hay historia, existe sólo en relación dinámica entre la canción y la imagen que se descubre en el tiempo.

En el vídeo musical, lo que es ocultado y lo que es revelado sirve para animar, para atraer y comprometer al espectador en un proceso de reconstrucción e interpolación de una historia que puede adivinar de las escenas que están visibles.

Cuando hay cierta normatividad, esta va inmersa en un aura de misterio, que se acerca más a la creación de un sentido nunca cerrado que de una historia con todas sus fases y su final, dando la impresión de que esta especie de concepto general puede modificarse con cada visionado.

Pero si la modalidad narrativa no parece adecuada para el videoclip, si su sentido o contenido no se integra en una historia en su forma clásica, deben existir otras causas o valores que sostengan su producción social y una formulación discursiva alternativa que la vehicule.

El videoclip musical prefiere la descripción (mecanismo seductor) para sus objetivos.

La implantación del capitalismo trajo consigo, por un lado, la existencia de excedentes productivos, a los que se debía dar salida mediante el consumo, y, por otro lado, unos mayores niveles de renta para la mayoría de la población. La subsistencia estaba cubierta y fue posible dar el salto generalizado hacia el consumo de productos innecesarios o de lujo.

El consumo está basado en una necesidad anterior a la compra del producto. Los nuevos excedentes, resultado de una revolución tecnológica sin aparente freno, eran sobre todo productos nuevos, en su mayoría de lujo: productos de los que, en principio, no había necesidad.

Por ello, el sistema industrial capitalista tuvo que configurar un mecanismo de creación de necesidades. Esta es la que muchos autores han llamado, industria de producción de deseo, de la que es baluarte esencial la publicidad y, por ende, el videoclip.

Así este formato es producido y emitido con unos fines, similares a los de la publicidad convencional, para lo que se sirve del mismo mecanismo, el de seducción. Éste no es más que una fórmula singular para vender un tipo de producto concreto, la música (un tipo

especial de música: el pop y el rock), a través de la imagen (física) o de la personalidad (atractiva) de sus autores.

Estos mecanismos de incitación social de deseo son una parte fundamental del funcionamiento del sistema de producción-consumo capitalista, en igual medida que las industrias que fabrican los bienes y mercancías a los que va destinado ese deseo.

Para potenciar estas necesidades y para incitar el deseo, es imprescindible influir sobre valores, normas, creencias, hábitos, de vida y consumo, psicológicos y sociales, y en definitiva sobre la percepción de la realidad y el mundo físico y mental.

El videoclip y la publicidad prometen una movilidad social de tipo ideal: se asocia un producto a un determinado grupo de referencia, normalmente superior o supuestamente deseable (y a sus valores, normas, comportamientos y también beneficios sociales); su compra es el camino o la condición indispensable para endosar las filas de ese grupo de referencia. Se transforma el producto en símbolo de estatus social.

Pero ¿cómo hace esto el videoclip y la publicidad audiovisual? ¿Cuál es el mecanismo a través del que se vehiculan estos valores?

Publicidad audiovisual y videoclip tienen un común el constituir dos mecanismos de seducción dirigidos a persuadir al espectador/consumidor para que realice un acto de compra.

Pero aún existe un aspecto que define a ambos formatos con este estatus seductor. Los vídeos musicales se consumen, al margen de que se produzca una acción posterior de compra de la música o grupo que publicitan.

Esto es posible gracias a un hecho: el videoclip (y un poco menos el spot publicitario) es para la mayoría del público joven urbano, el género o espacio que más le gusta de la televisión.

Una prueba de ello es que existen, en todo el mundo, cadenas de televisión dedicadas a la exclusiva emisión de estos formatos audiovisuales, y que existen programas monográficos donde son emitidos y comentados mientras se informa sobre la actualidad musical.

Si el videoclip y spot son capaces de convertirse en objeto de consumo ellos mismos, es que realizan operaciones seductoras. Y en este punto es necesario realizar una diferenciación entre operación retórica (meramente narrativa) y seducción.

Según Jesús González Requena, la retórica consiste en la construcción de un discurso informativo y persuasivo que tiene como referente el objeto publicitado. Este discurso es performativo (presupone una acción posterior) y transitivo (porque a diferencia el anunciador del enunciatario y se refiere a una tercera persona *Él*, el producto referente).

La seducción en cambio es intransitiva; la relación de consumo es inmediata, sin necesidad de un acto posterior, y se agota en la interpelación permanente al destinatario, en la relación enunciador/enunciario que se materializa sublimemente en el videoclip mediante la mirada del (de los) músico(s) al espectador.

Lo comenta González Requena: Una mirada, una distancia, un cuerpo que se exhibe afirmado como imagen que fascina. He aquí entonces, los elementos necesarios para una situación de seducción. Pues lo que pretende el cuerpo que se exhibe es seducir, es decir, atraer –apropiarse- de la mirada deseante del otro. (González Requena, 1992, p. 59).

En el discurso retórico, la imagen del objeto es signo: el objeto es sólo un referente, no está presente en el discurso. Por el contrario, como opinan González Requena y Ortiz de Zárate, la seducción “alucina el objeto de deseo, se impone como presencia” (González Requena y Ortiz de Zárate, 1995, p. 20).

En el discurso retórico, el enunciador despliega una argumentación ante el enunciario para que se convenza del beneficio o bondad de un objeto (que es un referente): es decir, se introduce un tercero, un ÉL (aparte del yo –enunciador- y del tú –enunciario-).

Sin embargo: Si se habla de enunciación seductora, es preciso añadir en seguida que se trata de una enunciación que no responde en lo esencial a una función informativa (transmitir información) ni retórica (argumentar, convencer), sino fática, que acentúa hasta el paroxismo el contacto comunicativo entre el “Yo” y el Tú” no como figuras diferenciales, sino, bien por el contrario, como figuras propiamente fusionales... la estructuración dual-fática del spot, el predominio absoluto del par “Yo-tú”, excluye todo “él” y al hacerlo dificulta la articulación del discurso en el plano narrativo. (González Requena y Ortiz de Zárate, 1995, p. 23).

Esta es la razón por la que la inmensa mayoría de los videoclips son descriptivos: si ese tercer término, que hace posible la narración, nos es arrebatado, y no puede captarse nuestra atención por esta vía, ¿qué hace seductor a un videoclip: qué nos ofrece?

Esto es: una imagen fascinante que nos atrapa desde el principio, exhibe sus formas, sus múltiples caras (a lo largo del desarrollo del clip) y finaliza presentándose como un todo coherente, único e imperecedero que invita a ser revisionado.

Lo que Requena dice del spot es perfectamente aplicable al videoclip: él presenta un objeto visualmente absoluto (la relación entre el grupo y la canción es ese objeto) con la ayuda de una puesta en escena hiperrealista y una fotografía extremadamente definida, de mucha calidad, que consigue gran densidad cromática (gracias a elevadas inversiones).

Sin embargo, el objeto sufre un proceso de irrealización, se vuelve inverosímil ya que no se inserta en un contexto real, sino imaginario. Todo videoclip construye una puesta en escena y una situación que el espectador sabe irreal e increíble.

El objeto publicitado por todo clip es superficialmente la música de un determinado grupo.

Sin embargo, es realmente la *unión de esa música con ese grupo* y con su imagen. Un clip intenta naturalizar o volver inevitable la relación entre un cantante o grupo (y la imagen o look de éste o estos) y su música: intenta vender música mostrándonos la unida a imágenes convencionalmente articuladas.

Esta convencionalidad es en todo momento escondida provocando puntos de sincronización entre la imagen y la música (corte de plano a ritmo de música; transiciones...) y haciendo que el cantante y demás miembros del grupo aparezcan en imagen cantando el tema sincrónicamente.

La seducción que despliega un videoclip es muy palpable, directa y explícita (como en un spot) y es materializada, sobre todo, a través de códigos connotativos visuales (iluminación, montaje, angulación de la cámara...) y de una especial relación entre estos y el componente musical.

Frente a esto y como puede comprobarse, la narración, mecanismo contrario al seductor, se encuentra explícitamente relegado.

Desde este punto de vista pueden clasificarse tres tipos de videoclips musicales, atendiendo a su mayor o menor interés por el desarrollo de programas narrativos:

a) *Narrativo*: en los que pueden vislumbrarse un programa narrativo. Algunos poseen desarrollos muy convencionales: a veces el cantante es el protagonista de la historia, mientras canta o baila. Esto ya ocurría en un precedente claro del clip: la película musical *Qué noche la de aquel día (A Hard Days Night, Richard Lester, 1964)* de The Beatles. Estos microrrelatos suelen poseer las características propias de un film: marcadas elipsis, flujo continuo y transición transparente entre imágenes; *raccord*; fundido a negro como elemento de puntuación espacio-temporal o separador de bloques. Pero todo sin olvidar la deuda del videoclip con las vanguardias artísticas: junto a estos elementos se produce la ruptura de los tradicionales parámetros espacio-temporales, para intentar negar la convencionalidad de la narración.

b) *Descriptivo*: no albergan ningún programa narrativo en sus imágenes, sino que basan su discurso visual en unos códigos de realización y de reiteración musicovisual bajo la forma de seducción. Este se materializa en una situación de actuación o performance del grupo/cantante que fija su mirada hacia la cámara para determinar esa relación dual-fática propia de este mecanismo.

c) **Descriptivo narrativo:** es una mezcla de los dos anteriores. En ellos suele existir un nivel diegético, de la historia, y otro nivel en el que se representa al cantante o grupo musical en situación de actuación, en modos variados de escenario. Este es el tipo de videoclip que suele elegirse cuando se desea representar algún tipo de argumento temporal con un desarrollo narrativo reducido.

Esta clasificación puede completarse con la siguiente, mucho más habitual en la terminología y tradición crítica –no únicamente semiótica- sobre el videoclip musical:

a) *Dramático o narrativo:* aquellos en los que se presenta una secuencia de eventos donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica, en los cuales la relación de la imagen con la música puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela y a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción aun cuando en conjunto provoque un significado cerrado).

b) *Musical o performance:* la banda icónica únicamente es testigo del hecho musical, ya sea el concierto o estudio, o bien consiste en una ilustración estética de la melodía, con lo que únicamente adquiere un carácter escenográfico sin hacer referencia a nada más. La meta es crear cierto sentido de una experiencia en concierto. Los vídeos orientados al *performance* indican al espectador que la grabación de la música es el elemento más significativo.

c) *Conceptual:* se apoyan sobre forma poética, sobre todo la metáfora. No cuentan una historia de manera lineal, lo que hacen es crear cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista. Puede ser una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores o formas que unidos por la música forman un cuadro semiótico que expresa el sentir de la música, no precisamente la letra de la canción. Tanto los vídeos *performances* como los conceptuales pueden considerarse una especie de subclasificación de los descriptivos.

d) *Mixto:* es una combinación de alguna de las clasificaciones anteriores.

El videoclip no emplea habitualmente el mecanismo narrativo, optando primordialmente por el mecanismo descriptivo seductor, más útil para sus fines comerciales. Esto se debe a su mayor capacidad para centrar el interés sobre el objeto anunciado: los músicos/cantantes... –agentes productores de la música –producto intangible, no visible por sí misma- no haciendo referencia a ningún tercer elemento, lo que supondría una distracción y estableciendo una relación dual-fática con cada espectador.

De esta forma, este mecanismo seductor constituye un objeto absoluto es visualizado mediante una puesta en escena hiperrealista ayudada por una fotografía de mucha calidad, pero que es sometida a un proceso de irrealización mediante el uso de códigos visuales como el cambio de plano, la angulación de la cámara, la iluminación... es decir,

desplegándose como imagen en proceso infinito de cambio, de formación, y todo ello al ritmo de la música.

En definitiva, este producto audiovisual, aún muy joven, casi emprende su camino y todavía no puede aventurarse dónde desembocará su abigarrado modo de representación, y así lo demuestra la variada tipología de videoclips a los que dan lugar el juego de sus combinaciones.

El videoclip musical, heredero de las más prestigiosas modalidades audiovisuales, llámense video de creación, cine experimental... aún se encuentra en una considerable indefinición cultural y audiovisual.

2. Aplicación y uso de la animación en el video musical

Uno de los trabajos video gráficos musicales es el video clip del grupo Gorillaz creado por Andrew Ruhemann.

Björk fue pionera en usar las últimas tecnologías en sus videos.

A estos ejemplos año con año se suman nuevos músicos o talentos que deciden pasar del video tradicional generado mediante el uso de computadoras, mezclando todo tipo de arte digital para renovar el panorama visual musical.

Los videoclips musicales se han desarrollado de forma impresionante en los últimos años.

La mayoría de los videos que se han producido con animación son los de música electrónica, ya que por sus características particulares, el rostro del cantante no es tan importante. Pese a la gran cantidad de videos que recientemente se han producido con animación, pocos son los que sobresalen por su notoria calidad en la producción, idea imagen y concepto.

Los Beatles, Moby, Royksöp, U2, Daft Punk, Kashmir, Gorillaz; tienen una cosa en común: recurrieron a la animación 2D para la creación de sus videoclips musicales. Estas historias pueden narrar una historia en pocos minutos, que abarcan todos los géneros, desde el drama hasta lo cómico, y son tan buenas que juntamos las mejores animaciones, ya sea por la música, la historia, los efectos visuales o todo en su conjunto.

En la foto de arriba, quizás la más icónica de las animaciones por la sub-cultura que ha generado desde su creación: Yellow Submarine de *The Beatles*: un video que no puede faltar en esta lista.

The Beatles. *Yellow Submarine*.

“**El Submarino Amarillo**” (1968) fue dirigida por el animador canadiense George Dunning y producida por United Artists y King Features Syndicate. Los mismos Beatles (John Lennon, Paul McCartney, George Harrison y Ringo Starr – Ringo) aparecen sólo en el casi al final de la película, con los Cantantes animados doblados con otros actores.

La trama del filme narra la vida en **Pepperland**, un alegre paraíso musical bajo el mar, protegido por la Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band, el cual cae bajo un ataque sorpresivo por los Blue Meanies (Malines Azules), quienes odian la música, encierran a la banda en una burbuja, paralizan a los ciudadanos y vuelven todo azul.

Fuente: Películas.info

Daft Punk. *Interstella 5555*.

Realización visual de *Discovery*, álbum de la banda francesa de música electrónica, Daft Punk. Cuenta en diferentes episodios la historia de la abducción de una banda de pop interestelar.

Interstella 5555 sigue el concepto que ya se usó en el 2001 para los primeros cinco "singles" del álbum: ("One More Time", "Aerodynamic", "Digital Love", "Harder, Better, Faster, Stronger", "Crescendolls", "Nightvision", "Superheroes", "Something About Us", "High life", "Voyager", "Veridis Quo", "Short circuit", "Face to face" y "Too long"), para luego formar parte cada uno de los temas del disco. Cada vídeo comenzaba donde se interrumpía la historia en el anterior. Sin diálogos, ahora todas las canciones del álbum se reproducen con un papel determinado contando una aventura espacial llena de colorido.

Presentado en el 56º Festival de Cannes, los dibujos fueron realizados por el estudio de producción japonés Toei Animation. El supervisor gráfico fue Leiji Matsumoto, que también ha creado las series de TV Harlock Saga y Space Battleship Yamato.

Gorillaz. *The Demon Days*

Gorillaz fue el primer grupo virtual formado por el cantante de las bandas *Blur* y *The Good, The Bad And The Queen*, Damon Albarn, y Jamie Hewlett, dibujante inglés creador de cómics como *Tank Girl* y *Los Freebies*.

El grupo, en su formato virtual, está compuesto por 2D, Murdoc Niccals, Noodle, Russel Hobbs y la eventual aparición de Del, el fantasma del mejor amigo de Russel Hobbs que vive en su cuerpo, y producido por Dan "the Automator" Nakamura el mismo lúcido productor de Lovage, proyecto trip hop en el que participa Mike Patton.

Su primer álbum, "Gorillaz" (2001), vendió más de 6 millones de copias en todo el mundo y les valió una entrada en el libro Guinness de los récords como la banda virtual más exitosa. Su segundo álbum de estudio "Demon Days" fue lanzado en el 2005.

Moby. *Wait for me*.

Moby tiene una larga tradición de usar animación para sus videos: "Why does my heart feel so bad" fue el primero de muchos sencillos que usaban dibujos animados para narrar una historia.

El renombrado director estadounidense David Lynch dirigió la animación de "Shot in the back of the head".

Kashmir. *Rocket Brothers*.

Quizás no tan conocidos como otros grupos, Kashmir tiene una excelente calidad musical y sus animaciones te "mueven" en sólo unos cuantos minutos lo cual es muy difícil de lograr.

3. Uso del stop-motion en videos musicales

Probablemente a algunos no les suene, pero este fue uno de los primeros videos en utilizar la técnica de stop and motion de forma magistral, sentando un precedente para la futura utilización de esta técnica en videoclips. Incluso es considerado por MTV y por la Rolling Stone como uno de los mejores videos de todos los tiempos, superado por Thriller, Vogue y Smell Like Teen Spirit (de manera inexplicable).

Hay que tener en cuenta de que se trata de un clip de 1986 y que por esos años no existían los recursos tecnológicos que existen ahora, por lo que su director – Stephen Johnson – se merece el cielo con este trabajo.

1. - Peter Gabriel – Sledge Hammer
2. - Primus – The Devil went down to Georgia

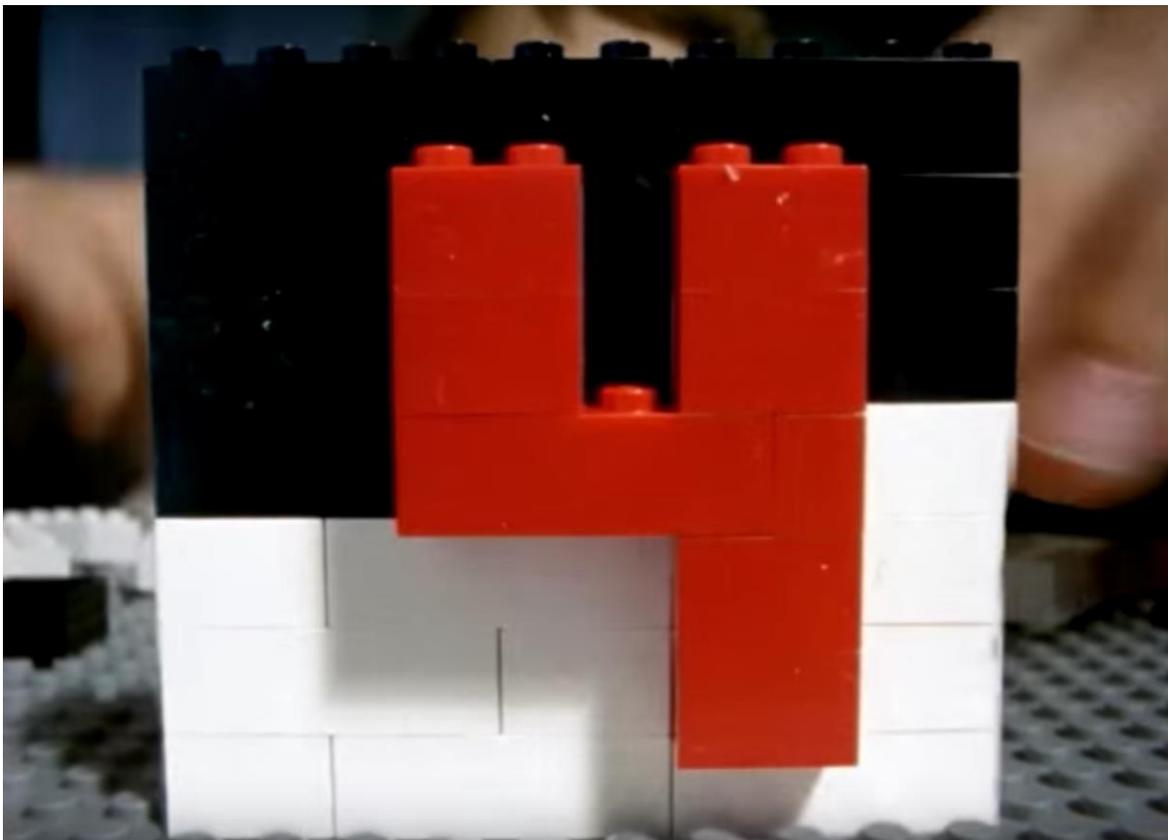
Paul Berry era un grande. Lo demostró con The Sandman, uno de los mejores cortos animados de la historia, y también dirigiendo esta joyita para un tema “oculto” de Primus. Lamentablemente Paul Berry murió el 2001 producto de un tumor cerebral. Afortunadamente aún tenemos su excelente trabajo.

3.-Oren Lavie – Her morning elegance



No se sabe mucho de este compositor, cineasta y guionista israelí, pero no hay duda de que este hermoso video – dirigido por él mismo – ha contribuido muchísimo para sacarlo del anonimato.

4.-White Stripes – Fell in love with a girl



Fell in love with a girl de White Stripes es un video de stop-motion con legos, tenemos a Michel Gondry dirigiendo el clip del primer gran éxito de los White Stripes. Como dato curioso antes de ser lanzado, Jack White se comunicó con LEGO para incluir piezas de LEGO en las cajas de los cd's y poder armar un Jack o una Meg con los bloques armables, a lo cual la compañía se negó. Sin embargo, luego de que el single fue un éxito, ellos llamaron para retractarse y aceptar el ofrecimiento, pero esta vez fueron los White Stripes los que se negaron a hacer el trato.

5.- Tool – Prison Sex



Salvo Hush, todos los videos de Tool han sido realizados con stop-motion y dirigidos por el guitarrista de la banda Adam Jones, quien ha realizado trabajos sobresalientes para cada uno de los singles de la banda.

4. Análisis y ejemplos

Vie 7 Ago 2009

Stopmotion y la inversión de los ejes horizontal y vertical

Publicado por Laszlo en la categoría Publicidad , recursos creativos , videoclips

Es un título que no invita a la lectura -más propio de una ponencia seria, que de un divertido post sobre vídeos de youtube- pero así me acuerdo de lo que va el post.

No sé por qué, pero el stop motion está viviendo un rebrote de popularidad. Hemos visto tantos ejemplos que podríamos hablar -si no de subgéneros- al menos de diferentes estilos dentro del stop motion. En los ejemplos de este post vemos que todos guardan aspectos en común:

-Todas son piezas animadas mediante el stopmotion.

-En las que aparecen personas.

-Todas juegan a invertir los ejes horizontal y vertical.

Y es que todos los vídeos se han grabado desde un punto cenital (a vista de pájaro) jugando con el eje horizontal-vertical, de tal modo que el suelo (eje horizontal) se convierte en la pared (eje vertical).

Oren Lavie - Her morning Elegance

Un videoclip exquisito, donde el stopmotion es llevado a otro nivel. La pieza es obra de los animadores Yuval & Merav Nathan, y también del propio compositor, Oren lavie.



Comcast - dreams

Spot de la agencia Grupo Gallegos, que llamó a los directores -Yuval & Merav Nathan- del videoclip anterior para que les hicieran el spot. Bien por ellos. Por todos ellos. Producido por Acme Filmworks.



Onlae (Loterías del Estado) - si sueñas

Inserto estos anuncios aquí, que aunque son posteriores a la creación de este post, éste es el mejor lugar para hablar de ellos. Y es que al igual que el spot de ComCast, estos vídeos los han encargado a los autores originales del videoclip: Orien Lavie y los hermanos Nathan, Yuval y Merav. La agencia que está detrás es **tactics**.



Target Colour - every color you can dream of



Spot australiano de la agencia The campaign palace, Melbourne. Producido por **Prodigy** y realizado por Dael Oates. La posproducción es obra de Animal Logic.

Case studies from the goat center of sleep disorders

Antes de dejar los vídeos de gente en la cama, voy a poner un vídeo que he encontrado cuando buscaba información para hacer el post. Se trata de un vídeo muy anterior, tal vez 4 ó 5 años antes, en el que vemos algo parecido y que ha podido servir de base para Yuval y Merav Nathan. Al menos eso asegura su creador **Mitchell Rose**, quien dice que su corto titulado "*Case studies from the goat center of sleep disorders*" ha ganado premios y ha tenido la suficiente repercusión como para que lo hayan visto. La escena en cuestión se desarrolla a partir del minuto 3:40.



Sorry i'm late

Cortometraje de Tomas Mankovsky. Quizás no tan preciosista como el anterior, pero con un punto más fresco y divertido. Cambiamos la cama por el suelo de gimnasio.



Tiene una página web en la que puedes ver, cómo no, el making of. Muy recomendable, la verdad.

Tunisiana - yasef jawak

Vídeo clarísimamente inspirado en el de Mankovsky. **Tunisiana** es curiosamente un operador de telefonía móvil. Vaya! se ve que esto de “imitar” vídeos del youtube es algo

común entre las empresas del sector de telecomunicaciones. Los padres de la “idea” son de la agencia JWT (Túnez).



Lo interesante del caso es que el cliente ha mandado retirar su logotipo de dicho vídeo -de ahí que el vídeo no parezca un anuncio- y de paso, retirar el vídeo también. Al parecer, la agencia manejaba la referencia de Mankovsky como punto de partida. Dato que ocultó al cliente. Y éste, al descubrir por otras fuentes de información que su innovador anuncio era una copia de un vídeo existente, decidió tomar esa drástica decisión. Desconozco si ha roto las relaciones con la agencia. Desde luego, desde la agencia tratan de quitar hierro al asunto y hasta se han puesto en contacto con el propio Tomas Mankovsky para que impartiera una charla sobre técnicas de realización en Túnez.

Telefónica - verano loco

Cómo no, no podía faltar en esta fiesta del homenaje nuestra queridísima Telefónica. Ideado por DDB, Producido por **Tesauro** y realizado por **Natalia Montes**.



Dream of flying (Jan von Holleben)

Atención porque también hay quien acusa al propio Tomas Mankovsky de haberse inspirado en el trabajo del fotógrafo **Jan von Holleben**. Por lo visto, este fulano publicó en 2007 una serie de fotografías bajo el título "Dreams of flying".



CAPÍTULO III

EL PROCESO CREATIVO Y DE PRODUCCIÓN

1. Proceso de producción para un video musical en stop motion

En todo trabajo cinematográfico hay una primera fase de preparación y un segundo estadio de realización el productor tanto de ficción como real o acción real como de cine animado quiere protegerse de gastos extras no previstos, duda naturalmente en entrar a la segunda fase sin haber comprobado cuanto pueda durante el periodo de preparación y planeamiento.

El proceso real de producción viene a ser como una campaña militar en la que todos los detalles deben estar previstos por lo mismo que las campañas no se ganan en el papel siempre llega un momento en el que la producción ha de comenzar y la preparación del storyboard se pone a prueba con la animación real.

El proceso de producción viene a ser el mismo para todas las ramas del dibujo animado.

Para mayor claridad, dividimos este proceso en 20 estadios sucesivos:

1. El libro de trabajo
2. Modelos de personajes
3. El dibujo de línea y el boceto
4. Grabación de la música
5. Grabación de voces
6. La carta de música y la banda de diálogo
7. Preparación del cuaderno o guía de cámara
8. Animación principal
9. La animación de los intercalados
10. Prueba de línea o prueba de lápiz
11. Corrección de la animación
12. Preparación de fondos
13. Pase a tinta sobre celuloide de los dibujos de animación
14. Color
15. Comprobación
16. La fotografía
17. Visión de las pruebas de laboratorio
18. Montaje de imagen y de sonido
19. Mezclas
20. Copia final

- El libro de trabajo.

Se deriva directamente del *story board* final y es un análisis de cada plano y escena, fotograma por fotograma, De esta forma se determina el ritmo exacto de cada movimiento individual y su interrelación con todos los demás movimientos en cualquier momento dado.

El libro de trabajo ha de especificar lo que en el cine de acción real se llamarían movimientos de cámara, es decir, el equivalente de los *travellings*, panorámicas, etc. También ha de mostrar cómo va puntuando un plano o una secuencia, ya sea por corte directo, fundido o encadenado.

La creación del libro de trabajo es responsabilidad del director, aunque esto requerirá naturalmente, el consejo de los principales artistas y técnicos que colaboran con él, sobre todo el animador, jefe, dibujante, el compositor y el operador. El operador puede ser de gran ayuda durante este primer estadio de la producción.

Aunque el proceso del dibujo es por su naturaleza diferente por completo del proceso fotográfico, la cámara será el instrumento decisivo que plasmará la animación. Con frecuencia, el operador puede sugerir el modo de lograr un determinado efecto por medios puramente fotográficos con gran ahorro sobre los de la pura animación.

Por ejemplo una compleja sobreimpresión de humo en movimiento o de nubes puede lograrse de forma más efectiva y económica con la cámara que a través de las técnicas de animación.

a. Modelos de personajes.

Los dibujos previos que muestran a los personajes en diversas posturas y en las justas proporciones entre cabeza cuerpo, cuerpo manos y piernas, hay que completarlos con dibujos aparte para las cabezas ojos y manos.

También han de quedar fijados los gestos típicos para que puedan servir de guía a los animadores. Es útil sugerir acciones, sobre todo si el modelo ha de realizar movimientos complejos. Igualmente queda ya fijada la relación exacta de tamaño entre los diferentes personajes.

Normalmente es el mismo director quien hace este trabajo en colaboración con su dibujante. Solo los grandes estudios emplean permanentemente creadores de personajes.

b. El dibujo de línea y el boceto.

El dibujante debe imponer el estilo y decidir la presentación visual del film. Hasta ahora el storyboard existe sólo en forma de bocetos elementales a lápiz. Ahora hay que determinar

el color, plano por plano, y la continuidad e tonos, así como la relación entre las formas de los fondos y las de los primeros términos.

El aspecto visual exacto tiene que hacerse definitivo.

De este trabajo es responsable el dibujante, bajo la supervisión del director. Juntos deciden si el estilo general del film va a ser, pongamos por caso, surrealista, o en algún otro estilo moderno, o si va a estar dentro de la tradición realista.

En los equipos pequeños, el dibujante actúa también como bocetista, con lo que las consideraciones puramente estéticas dejan paso a las técnicas.

Para asegurarse de que el libro de trabajo es válido en términos de animación las propuestas del director de tomas con movimiento, panorámicas y ángulos de los planos, se comprueban en el departamento de bocetos.

El bocetista hace dibujos que dan una impresión gráfica de cada plano, tanto desde el punto de vista del ángulo de toma como desde el de la composición. Debe establecer también el de la continuidad suave de un plano a otro para lograr una composición bien desarrollada o una coreografía visual.

Prueba los tamaños, los contornos y las formas de todo lo que hay que incluir en cada plano, ya que también éstos han de tener una continuidad que sea fluida. El público ha de aceptarlos fácilmente a menos que de forma deliberada se busque algún choque visual para lograr un determinado efecto dramático, como el repentino crecimiento de una figura o el movimiento rápido de un personaje desde un punto lejano a un primer plano.

El director y su bocetista tienen que recordar que sus escenas han de ser siempre visualmente intelegibles para el público o se perdería la claridad y quedaría destruida la continuidad del interés. El bocetista está también cargado de un problema tan esencial como lo es la línea de encuentro.

c. Grabación de la música.

Si aceptamos el que la música debe ser previamente grabada para que la animación pueda cuando sea preciso ajustarse directamente a la banda sonora, el compositor debe entregar por anticipado su partitura para grabarla antes de que empiece a trabajar en la animación.

Desde luego, el compositor necesita una copia del storyboard y del libro de trabajo antes de escribir su partitura final. Normalmente se encargará el mismo de hacer escribir todas las copias que necesitarán los instrumentistas, así como de reunir la orquesta para la grabación.

Dada la necesidad de armonía perfecta entre todos los efectos puramente musicales que han sido acordados previamente con el director. Siempre es mejor que el mismo compositor dirija la orquesta durante la grabación. Esta suele durar de tres a cuatro horas

para un dibujo animado de un rollo; si se trata de un film publicitario de un minuto, la grabación dura de una a dos horas.

d. Grabación de voces.

El director ha de hacer pruebas de voz de los actores que ha elegido para doblar sus personajes. Estas pruebas son las primeras realizaciones verdaderas de los personajes y pueden afectar muy bien a la propia animación.

La vocalización de los futuros dibujos ha de basarse en un estudio de sus hojas modelo del storyboard y del libro de trabajo.

A estas alturas el director debe tener un conocimiento tal de los personajes que le permita guiar a los actores para dar con el tono justo de voz aunque debe mantenerse una flexibilidad razonable que dé pie a cambios necesarios a la luz de las nuevas ideas. A menos que el director use actores ya conocidos, será necesario escuchar a un cierto número de actores, para elegir las voces más adecuadas.

Pueden llevarse a cabo experimentos para probar las ventajas de usar diversas clases de distorsión, tal como bajar o subir la voz artificialmente o grabarla con eco.

e. La carta de música y la banda de diálogo.

Entonces puede prepararse un análisis sonoro de cada fonograma como guía para el animador. Esta guía muestra la longitud de cada fase sonora y sus características. La carta de música ha de indicar la longitud de cada compás y sus acordes. También debe indicar la intensidad y el carácter de la música.

En el caso de la carta de dialogo puede establecerse una distinción entre las palabras dichas en off y el dialogo pronunciado directamente por los personajes que estamos viendo.

Para el dialogo en off y el comentario, sólo se requiere en la carta la longitud de cada frase. En cuanto al dialogo dicho por los personajes que estamos viendo, cada palabra ha de ser colocada sílaba por sílaba, e indicar además la naturaleza del dialogo, para que el animador pueda hacerlo coincidir con su dibujo.

Aunque el animador puede oír la música y el diálogo tantas veces como quiera, sólo por medio de esta división sonora exactamente dónde se encuentra, tanto visual como auditivamente en cada fotograma.

f. Preparación del cuaderno o guía de cámara.

Cuando el director está casi listo para entregar la primera escena, el animador jefe, puede comenzar la realización física de la animación. Ya ha terminado su libro de trabajo, que a continuación ha de presentarse en una serie de hojas impresas, conocido generalmente

como cuaderno o guía de cámara. Este trabajo lo realizan el director o el animador jefe. Según el método de cada estudio.

En estos cuadernos se encuentra información detallada sobre el acento musical o verbal, la coreografía de la acción y detalles sobre el tipo de animación deseado. El cuaderno de cámara se convierte en el borrador detallado para el animador.

Es una guía numerada, fotograma por fotograma, de la tarea para la que ya ha recibido un resumen general por medio del story board, el libro de trabajo, los bocetos y las hojas modelo. El animador también tiene grabadas en disco aquellas partes de la banda sonora en que la animación debe estar estrechamente ligadas a las palabras o la música.

g. Animación principal.

Como ya hemos visto, el storyboard, el libro de trabajo, los bocetos. Las hojas modelo, las cartas de sonido y el cuaderno de cámara. Preparan colectivamente el terreno para el trabajo técnico y artístico de la animación.

Son fases sucesivas y facetas sucesivas en la preparación para la animación final, que convertirá lo que hasta ahora han sido dibujos estáticos o descripciones verbales de la acción y de los personajes, en fotografías con un movimiento estrechamente disciplinado y estilo, vida y personalidad propios. Cuando todas estas semanas de preparación llegan a la prueba final del movimiento, es un instante de grande emoción.

Según la forma en que cada estudio esté organizado, el animador jefe comenzará a trabar sólo en las posturas claves (dejando los dibujos de unión o intercalado entre los ayudantes) o llevará a cabo todo el trabajo, así o menos por sí solo.

La organización del estudio y la calidad del argumento determinarán hasta qué grado se ocupa él mismo de los detalles.

En el caso de una animación compleja o muy delicada, la intuición del buen animador llevará a trazar por si mismo todos los dibujos. Según la naturaleza de la película, el animador jefe hace ese trabajo inicial con líneas de lápiz toscas o con líneas más perfectas que desde el principio parecen las más apropiadas para los trazados finales. Una vez que se ha realizado la prueba de línea de lápiz.

Al contrario que en la realización de películas de acción real en las de dibujos animados se acostumbra seguir el mismo orden de la acción, de principio a final, todo en el caso de los *filmlets* para televisión, que duran entre 15 a 60 segundos. En una película más larga puede ser preciso seleccionar ciertas secuencias, que tengan analogía de estilo o temática y animarlas en un mismo periodo de trabajo.

9. La animación de los intercalados.

Siguiendo el espíritu y la mecánica de las posiciones claves los intercaladores trabajan en los movimientos de personajes y objetos, fotograma por fotograma llenando las lagunas dejadas por el animador jefe, quien supervisa este trabajo y procura que guarde armonía con el propio. Todos estos dibujos se hacen en hojas de papel fino. Cuando el animador principal y sus directos están satisfechos con una secuencia, (o con un aparte de ella) , se prepara una prueba de línea o prueba de lápiz.

10. Prueba de línea o de lápiz.

En los estudios grandes existe una cámara especial y un stand de animación para este ensayo de las secuencias críticas. En esta fase, todos los dibujos están en papel para que se destaquen las líneas puede haber una o dos capas según las secciones de la animación y los diferentes personajes principales. En este estadio, sólo las siluetas de los fondos se dibujan en papel similar para que cuando se vea la prueba de línea pueda comprobarse la relación del movimiento que en primer término es con los fondos.

Las hojas combinadas de dibujos se iluminan intensamente desde abajo para que se destaquen las líneas.

La forma más económica de hacer la prueba de línea es rodarla únicamente en negativo. Cuando se proyecta, vemos moverse las líneas blancas sobre fondos negros. Puede utilizarse negativo del más barato, como el empleado para la grabación del sonido que es insensible al color.

El director, el animador jefe y a veces los animadores de intercalados, ven y discuten la prueba examinando su tono, apropiado o no al personaje y el tema, y la fluidez de los movimientos.

En este estadio es cuando puede comprobarse la animación con la música y el diálogo por medio de una proyección sincrónica (en *interlock*).

La prueba de línea es en efecto, el último estadio en el que resulta económico introducir cualquier cambio en la animación se requiere sea pequeño.

Prueba de línea o de lápiz. En los estudios grandes existe una cámara especial y un stand de animación para este ensayo de las secuencias críticas. En esta fase, todos los dibujos están en papel y puede haber una o dos capas según las secciones de la animación y los diferentes personajes principales.

En este estadio, sólo las siluetas de los fondos se dibujan en papel similar para que cuando se vea la prueba de línea pueda comprobarse la relación de movimiento en primer término con los fondos. Las hojas combinadas de dibujos se iluminan intensamente desde abajo para que se destaquen las líneas.

La forma más económica de hacer la prueba de línea es rodarla únicamente en negativo. Cuando se proyecta, vemos moverse las líneas blancas sobre fondos negros. Puede utilizarse negativo del más barato, como el empleado para la grabación del sonido, que es insensible al color.

El director, el animador jefe, y a veces los animadores de intercalados, ven y discuten la prueba examinando su tono, apropiado o no al personaje y al tema, y a la fluidez de los movimientos. En este estadio es cuando puede comprobarse la animación con la música y el diálogo.

11. Corrección de la animación.

Algunos estudios menores pasan por alto esta fase del proceso, anticipándola en un estadio anterior del trabajo. Los grandes estudios encuentran más económica graduar su animación de este modo especialmente en el caso de películas de argumento destinadas a los cines.

Esto significa que los dibujos iniciales pueden hacerse más toscos de lo que se tiene pensado que sean al final. Estos dibujos toscos que sirven para la prueba de línea han de ser dibujados posteriormente con trazos más finos. El trabajo final es una versión mejorada del original.

12. Preparación de fondos.

Cuando el director cree que la animación marcha bien, da instrucciones al dibujante de fondos para que éstos se hagan con todo detalle.

A estas alturas, se sabe exactamente la escala de cada uno de los fondos necesarios; por ejemplo en qué casos han de ser más sencillos por tratarse de planos fijos, y en cuáles serán más complejos para permitir acercamientos y alejamientos de cámara, panorámicas horizontales y verticales.

Para estos planos han de estar preparadas largas tiras de dibujos. Los fondos se pintan haciendo juego con los tonos y colores de los objetos y personajes que serán animados en los celuloides, respetando cuidadosamente las líneas de encuentro que aparecen en los bocetos.

También tiene que cuidar mucho el que su trabajo se mantenga dentro del sistema cromático del film.

13. Pase a tinta sobre celuloide de los dibujos de animación.

Los dibujos del animador se pasan luego a tinta sobre finas hijas de celuloide de un área máxima de 15 pulgadas, por 12.5 o proporción equivalente.

El proceso de pasar a tinta se lleva a cabo con plumillas o pinceles especialmente preparados, y la tinta que se usa tiene la propiedad de una adherencia permanente a los celuloides.

El trazado es una fase relativamente mecánica de la animación y es tarea de un departamento especial o de un grupo de artistas dentro del estudio.

Dado que este trabajo exige un alto grado de perfección, algunos grandes estudios están a favor del uso de un sistema fotoeléctrico de reciente aplicación para pasar los dibujos a los celuloides, sistemas como el Ozalid y el Xerox.

14. Color.

Luego los celuloides pasan al grupo siguiente de artistas que les dan color con pintura opaca en el lado opuesto al utilizado para las líneas, con objeto de no enmascararlas. Los colores han sido previamente escogidos y aprobados por el dibujante.

Se pueden usar varias técnicas en la aplicación de la pintura, desde el pulverizador de aire comprimido hasta la pincelada suelta.

15. Comprobación.

Es necesario hacer un nuevo ensayo de ajuste antes de llegar a la nueva etapa fotográfica, en el ajuste las varias hojas de celuloide se superponen con sus fondos para comprobar la perfección de todo el conjunto y descubrir cualquier error que pueda haber en el encaje de la animación con los fondos.

Los celuloides se superponen en exacta correspondencia unos con otros por medio de perforaciones estándar en su base. Estas perforaciones se insertan en pivotes de registro del stand de animación que mantienen los celuloides en posición uniforme cuando se colocan unos encima de otros. Los fondos se mantienen en perfecta alineación, bien por medio de pivots o por estar flojos en un tablero panorámico que se acciona mecánicamente.

El departamento de comprobación ensaya cada línea de los celuloides y de sus fondos, y esto permite al director evitar retrasos que serían muy costosos si se descubren errores una vez que ha empezado el proceso fotográfico.

16. La fotografía.

Una vez que se han comprobado los celuloideos y los fondos, el trabajo está listo para pasar a la fotografía.

Cada exposición obliga al operador a colocar los celuloideos de acción y los fondos de acuerdo con la guía de cámara que le ha sido entregada por los animadores.

A los celuloideos se les da un número correlativo, y el movimiento (si lo hay) de los fondos no animados (que queda en papel de dibujo) se indica en fracciones de pulgadas o en centímetros. Durante el proceso fotográfico también pueden añadirse efectos tales como fundidos, sobreimpresiones, panorámicas y travellings.

17. Visión de las pruebas de laboratorio.

Las pruebas se ven según van llegando del laboratorio, para comprobar si hay imperfecciones que han escapado a los ensayos hechos anteriormente, y ver si la animación está para el montaje.

18. Montaje de imagen y de sonido.

En la animación, el montaje no es más que la unión final de la banda de imagen con las de sonido. El montador ha unido ya en continuidad cada prueba de línea o de lápiz y la ha ensayado con el sonido.

Este proceso de unión puede empezar secuencia por secuencia, apenas va llegando el trabajo tras de haberlo aprobado el director. El film se va construyendo por secciones conforme estas se van completando y las pruebas de línea son reemplazadas por los rushes finales de color.

Las bandas de música, el diálogo y los efectos se mantienen separados pero se comprueban en sincronización con la imagen.

La copia de montaje (proyectada en interlock) se puede mostrar ya el patrocinador o cliente y esperemos que quede contento con el resultado. El cliente (si podemos confiar en que sepa ver lo que va a resultar al final) puede ver también las pruebas de línea o de lápiz ya que, a partir de éstas se puede juzgar, en cierta medida, igual que el director y el animador jefe, cuál será el resultado final.

En todo caso verá la diferencia que hay entre el story board y el film; los artistas y los técnicos lo han enriquecido con su talento y su técnica hasta convertirlo en una realidad concreta. Una idea se ha hecho cine; una serie de bocetos se ha convertido en un dibujo que anda y habla.

19. Mezclas.

La serie de bandas que requieren para obtener la banda sonora final ya está lista; se pasan simultáneamente, equilibrándolas hasta mezclarlas en una banda de sonido. Esta banda sonora se une luego a la imagen. El proceso de grabación se lleva a cabo por entero en pista magnética y sólo se pasa a la banda óptica tras la mezcla final.

20. Copia final para proyección.

Con todo este material ya en manos de los laboratorios, el director ha de ver si los colores en la copia final están reproducidos como él deseaba. Si se requiere algún efecto óptico, el director debe vigilar su realización. La copia final deberá reflejar tan exactamente como sea posible el arte y el trabajo que se ha puesto en la realización de cada metro de película.

Equipo de producción

Artistas y técnicos

Los métodos empleados dependerán en cierta medida del tipo de organización impuesto por el productor y sus principales artistas creadores, y variará igualmente según que el film se haga en un estudio grande o en uno pequeño.

Lo cierto es que muchos films de dibujos animados los hacen equipos relativamente pequeños. Los grandes estudios, con una plantilla de más de 50 personas, son muy raros. El estudio medio de animación emplea de continuo a una docena de personas.

Sea cual sea la dimensión del estudio, el trabajo que hay que realizar es fundamentalmente el mismo. La diferencia es que las compañías más grandes producen más y, probablemente tienen un sistema de organización más elaborado y una mayor ordenación del trabajo en tantas manos.

Los que se enumeran a continuación son los principales jefes, artistas y ayudantes técnicos que colaboran en el proceso de hacer un dibujo animado bajo la supervisión del productor. En los equipos más pequeños un artista o un técnico puede realizar más de una de estas funciones:

El productor

El productor de cine de animación, no desempeña las mismas funciones que el productor de cine de acción. En este sub género, el productor es un animador en funciones convertido en productor administrativo de películas animadas. Es el creador y al mismo tiempo el administrador del estudio.

El director

En los pequeños estudios, el productor es lo mismo que el director.

El director deberá participar desde el principio en la invención de ideas para un film, debe pasar tanto tiempo como sea necesario con el *storyboard* para asegurarse el dominio de sus dificultades técnicas. Sorteará también los problemas generados durante la filmación.

El dibujante

Es el responsable del efecto visual del film. El dibujante realiza las imágenes para el storyboard, un considerable número de bocetos de ambiente y planos elementales. En estos intenta corporeizar muchas posibles ideas referidas siempre a su concepción visual de la historia.

El bocetista y el dibujante de fondos

El bocetista crea el boceto de cada escena junto con los dibujos de línea definitivos de los decorados, incluso los bocetos de los personajes y su relación de tamaño con esos decorados, así como los movimientos de cámara dentro de cada escena.

El fondista trabaja con los bocetos y los apuntes de ambiente del dibujante como punto de partida. Los decorados de cada escena son la base de sus fondos.

El animador jefe

Se rige por el cuaderno de cámara que recibe del director.

El cuaderno de cámara se divide en unidades de fotograma de un veinticuatroavo de segundo, e indica justamente el fotograma exacto donde van los pasaje musicales, los efectos sonoros y el diálogo.

Consulta el storyboard para refrescar continuamente su memoria sobre la continuidad total del film, para ver donde y como encaja una escena aislada en la acción global.

El intercalador

Los intercalados son los dibujos intermedios entre dos posiciones claves de una acción. Los dos dibujos clave se colocan en el registro de stand de animación iluminado; sobre éste se coloca una hoja de papel y se hace un dibujo intermedio.

El intercalador tiene que visualizar el personaje elegido en un gran número de posiciones diferentes, y como ayuda en este delicado trabajo se usa un hoja modelo. Esta hoja muestra al personaje en un cierto número de posturas con sus proporciones y otros detalles, dados como guía para dibujar los intercalados.

El encargado de tinta y color

La técnica de pasar a tinta requiere gran detalle y maestría, tanto en el manejo de la pluma como en el del pincel, y más aún una excelente comprensión de las exigencias técnicas del medio.

El comprobador

La comprobación es la última fase antes que el film de dibujos llegue a las cámaras. Una vez que los animadores, trazadores, coloristas y dibujantes de fondos han completado su trabajo, el comprobador, siguiendo el cuaderno de cámara, examina cada fotograma de cada una de las escenas del film para ver si están todos los celuloideos. Incluso en un filmlet que quizá dure solo siete segundos, el número de celuloideos necesarios puede llegar a más de cien.

El comprobador debe ver también si el trabajo final se ha hecho correctamente y si los trazadores se han ajustado estrictamente a los dibujos que les han dado los animadores. Un error haría que los movimientos de un personaje tuviesen filaje al ser proyectada la imagen en un cine o en la pantalla de televisión. También hay que repasar la pintura y examinar los fondos.

El operador

El trabajo del operador de dibujos animados es muy diferente del de su colega en las películas de acción real. La base de su trabajo es la exposición fotograma por fotograma, de los fondos y de los celuloideos como una serie de fotografías estáticas.

Es responsable de la calidad de la fotografía y del stand de animación, tales como movimientos usaves, panorámicas y fundidos, que pueden producir perturbaciones en la continuidad fotográfica y de movimientos.

El montador

Es responsable de la determinación exacta del ritmo de cada plano, pero consulta al montador durante todo su trabajo preparatorio. El montador puede aconsejar al director en asuntos tales como los que afectan la longitud y el tiempo de la música, el diálogo y los efectos, y ayudarle así en la preparación del libro de trabajo.

El montador tiene a veces que llevar a cabo experimentos con efectos sonoros, así como pruebas de voces grabadas con antelación, cosa que ayudará al director a elegir el reparto justo para la banda sonora.

El director del estudio

Ayudar al productor presentándole una relación diaria del progreso de todas las producciones en rodaje comparadas con sus planes de trabajo, y ahorrar tiempo librando

de muchos deberes no técnicos a los miembros de los equipos de producción. Responde ante el productor de la buena marcha de trabajo en cada departamento.

La preproducción

Es la fase más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación. El mayor esfuerzo productivo se realiza en esta fase.

Todas las actividades previstas que conciernen a la producción de la película antes de que empiece el rodaje real (producción). La cooperación entre el productor, guionista y director hay que resaltarla en la pre-producción.

La producción moderna de películas enfatiza la importancia de la pre-producción: Una buena preproducción significa que los costos pueden ser mantenidos a un nivel mínimo durante las etapas posteriores de trabajo.¹⁵

Pero, supongamos que ya tenemos un guión y queremos hacer una película. Lo primero que necesitamos es un productor, que es la persona o empresa encargada de creer en nuestra idea y de poner los medios que necesitamos para poder rodarla. Es decir, el que pone el dinero.

Necesitaremos un director, cámaras, decorados, actores, vestuario.....¡Ah! película virgen para rodar, claro. Todo esto formará parte del presupuesto económico que tenemos para la película.

El productor o la empresa productora planifican junto al director y el equipo técnico todos los detalles y necesidades del rodaje, así como su duración, ya que “cada día de más” de un rodaje, supone un coste mayor del calculado.

La producción de un proyecto audiovisual requiere de 3 fases para su realización:

El equipo de producción atenderá a la resolución de los problemas que planteen las personas y los medios precisos para la realización del programa.

En primer lugar, se encargarán de la supervisión y corrección del guion técnico, del que se distribuirán copias a los miembros del equipo técnico y artístico, así como al resto de personas que precisen de información sobre el mismo.

Según las indicaciones del guion, el equipo de producción seleccionará los lugares donde se llevará a cabo la grabación e iniciará los trámites necesarios para evitar posibles problemas durante el rodaje en los escenarios y localizaciones.

¹⁵ http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/study_material/pre-production/esituotanto.jsp

Del mismo modo, debe conseguir los permisos pertinentes para poder hacer uso de determinadas piezas musicales que poseen copyright). En esta fase de "preproducción" se contratan ya los equipos técnicos, artísticos, de edición, de vestuario, de maquillaje, etc. con los que se contará durante la realización del programa.

Por otra parte, los equipos de producción y realización deberán elaborar una serie de listas en las que se detalle con la mayor exactitud posible las necesidades de atrezzo y mobiliario. En definitiva, en esas listas se precisará qué personas, materiales y medios serán necesarios en cada momento de la grabación.

Todo el material previamente citado, será de vital ayuda para que el equipo de producción pueda visualizar el volumen de trabajo a desarrollar. El final de la fase de preproducción se resume en la confección de un plan de trabajo en el que quedará programado las actividades que día a día se deberán efectuar para ajustarse a las previsiones del equipo de producción.

Normalmente, el plan de trabajo incluye una serie de formularios que recogen toda la estructura administrativa del producto audiovisual.

Producción y rodaje

Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. Una mala planificación supondría un gasto importante de tiempo y capital.

En esta etapa de la producción se incorporan el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, etc.

El trabajo que se efectúa en esta fase queda recogido en la orden de trabajo diaria, que se materializa en datos reales en el parte de producción. La jornada de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente.

Postproducción

Consiste en la selección del material grabado. De esta forma se eligen la toma que servirán para la edición y montaje de la obra. La producción se encarga en esta última fase de la obtención del producto final, es decir, el máster de grabación a partir del que se procederá al proceso de copia. Para ello debe asegurarse de que se respeten los plazos de postproducción de la imagen, así como controlar el alquiler de las salas de edición y sonorización, supervisar el trabajo de doblaje y el grafismo electrónico.¹⁶

¹⁶ MARTÍNEZ ABADÍA, José (1997): Introducción a la tecnología audiovisual; Televisión, vídeo, radio. Barcelona. Paidós Comunicación.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La comunicación es un proceso humano, que conecta y logra que las sociedades hagan circular mensajes de un lado a otro. El cine es un medio de comunicación completo y complejo por sus características audiovisuales y al mismo tiempo es el padre de la animación y en general de los medios audiovisuales.

Es necesario y natural la necesidad del hombre por establecer un contacto comunicativo con su semejante, donde la comunión de intereses, intercambio de ideas y transmisión de posturas sociales y culturales serán los elementos principales dentro de estos procesos comunicativos.

Es inherente, por tanto, que el hombre sea un ser comunicativo. Desde los primeros meses de nacidos y hasta el último momento, el ser humano intentará comunicarse, entenderse, identificarse y dejar un legado.

Son muchas las maneras que el hombre ha utilizado, desarrollado e implementado para comunicarse con los demás. Desde las pinturas rupestres hasta las redes sociales. Una gama de herramientas, plataformas, aplicaciones y tecnologías que le sirven para cortar distancias y amplificar, en algunos casos, la masificación de sus productos comunicativos.

Es aquí donde, dentro de toda esta gama encontramos al videoclip como instrumento de comunicación, el cual posee características audiovisuales muy particulares que, en un primer plano, parecieran servir de mero entretenimiento, pero que a un nivel más profundo se puede categorizar hasta como un instrumento de difusión cultural, visual y artística.

Es por todo esto que el videoclip logra plasmar mensajes de alto impacto en sus materiales, por lo cual ha sido un instrumento de perfecto impacto para los artistas de la música nacional e internacional, ya que de igual manera han sido empleados como útiles productos mediáticos persuasivos en materia política y mercadológica.

Por su efectividad e impacto el video musical ha tenido también usos didácticos y pedagógicos, es por ello que no debe subestimarse su importancia como medio de comunicación e interacción. Sus características lo hacen adaptable y gracias a las mismas es posible transmitirlos a través de internet y difundirlos por medio de las redes sociales, hecho que incrementa su impacto mediático y social.

Parte de la efectividad del contenido de todo medio audiovisual, reside en la técnica con la que este es producido y parte de ella es la animación. Un video puede ser animado y simplemente usar las mismas técnicas de siempre, sin embargo la implantación de técnicas quizá no innovadoras, pero si de renacimiento como el caso del *stop motion*, pueden ser hábilmente empleadas para comunicar conceptos y mensajes más complejos.

Como se pudo observar, el stop motion no es un elemento arbitrario, infantil e improvisado. La técnica del stopmotion conlleva una serie de elementos tanto de forma como de fondo, en donde el interés y objetivo comunicativo serán la guía principal sobre las técnicas y elementos a utilizar para su apropiada ejecución.

Utilizar, por lo tanto, esta técnica como elemento visual no se debe considerar al azar, por el contrario, deberá estar perfectamente justificada para que cumpla ampliamente sus objetivos comunicativos, persuasivos y estéticos.

Es aquí donde, el público meta, el contenido textual del mensaje, los elementos auditivos, los canales sensoriales que se utilizarán y los elementos metalingüísticos, podrán establecer y validar el uso del stop motion como una herramienta efectiva y atractiva dentro de un proyecto audiovisual.

Que este trabajo sirva como punto de partida para todos aquellos estudiantes que deseen adentrarse en el mundo de la animación por Stop Motion, desarrollando trabajos de investigación más puntuales y con un espíritu creativo, en donde ésta técnica sea una plataforma de expresión artística multidisciplinaria.

FUENTES DE INFORMACIÓN

<http://books.google.es/books?id=1EvqT7YfIYIC&pg=PP1&dq=animaci%C3%B3n#v=onepage&q=&f=true>

<http://books.google.es/books?id=j8wUVG-QZYAC&pg=PP1&dq=animaci%C3%B3n+stop+motion&lr=#v=onepage&q=&f=false>

<http://books.google.es/books?id=YW0phtktY10C&pg=PA71&dq=animaci%C3%B3n+stop+motion&lr=#v=onepage&q=animaci%C3%B3n%20stop%20motion&f=false>

http://es.wikipedia.org/wiki/Stop_motion

<http://www.aardman.com/>

<http://www.stopmotionanimation.com/>

<http://www.stopmotioncentral.com/>

<http://www.animacionenplastilina.com/>

VIDEOS MUSICALES CON TECNICA DE STOP MOTION

http://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY

<http://www.youtube.com/watch?v=z1sF2fHXyfw>

<http://www.youtube.com/watch?v=-XMxwyBBywc>

<http://www.youtube.com/watch?v=NTI7Bvj99ic>

Bibliografía:

CERCHI, Paolo (Ed.), *Lo Schermo Incantato: George Méliés 1861-1938*, Edizioni Biblioteca dell'Imagini, Nueva York, 1991.

CRAFTON, Donald, *Emile Cohl, Caricature and Film*, Princeton University Press, 1990.

FELIPE, Fernando de, *Ladislaw Starewicz*, Sitges Festival Internacional de Catalunya, Sitges, 2000.

GONZÁLEZ, Daniel, *Méliés, El Alquimista de la Luz*, Instituto Mexicano de Cinematografía, México DF, 2001.

GUBERN, Roman, *Historia del Cine*, Lumen Ed., Barcelona, 2005.

MARTIN, Leòna, *Ladislav Starewitch: Filmographie Illustrée et Comentée*, Jica Diffusión, Annecy, 1991.

MINGUET, Joan, *Segundo de Chomón. Más Allá del Cine de Atracciones: 1904-1912*, Filmoteca de la Generalitat de Catalunya, Barcelona, 1999.

POPPEL, Simon, *Early Cinema*, Wallflower, London, 2004.

ROBINSON, David, *Georges Méliés*, Museum of the Moving Imagen, Londres, 1993.

THARRATS, Juan, *Los 500 Films de Segundo de Chomón*, Universidad de Zaragoza, 1988.

VVAA, *Antologie Du Cinema*, L'Avant-Scène, París, 1979.

Bibliografía sugerida

Costa, Antonio, *Saber ver el cine*, Barcelona, Paidós, 2005.

Manrupe, Raúl, *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2004.

Steimberg, Oscar, *Leyendo historietas*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1977.

VV. AA., *El cine también es un juego de niños*, Buenos Aires, INCAA,

Colección Cuadernos de Cine Argentino, Cuaderno 4, 2005.

Sitios de Internet sugeridos

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, *El cine de animación*, agosto de 2004:

http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf

Zysman, Ariel y Melina Furman, *Creando dibujos animados*, 2001:

<http://www.experimentar.gov.ar/newexperi/notas/arteciencia/cine.htm>

<http://www.quirinocristiani.com.ar/>

Wells Paul, *Understanding Animation*, Routledge Londres y Nueva York, 1998 p. 15

John L. Fell *El filme y la tradición narrativa Tres tiempos*, Buenos Aires 1997, p. 36