



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención Artes Audiovisuales
“Trabajo de Grado”

DE PIEDRADURA A SPRINGFIELD
ANÁLISIS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN DOS SERIES DE DIBUJOS
ANIMADOS

Tesista

María Dayana Patiño Perea

Tutor: Valdo Meléndez Materán

CARACAS, VENEZUELA
2004

A mis padres, Higgins y Francia.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por todas sus bendiciones.

A mi papá, mi gran amor. Tu me has enseñado a sentarme y pensar, a levantarme y seguir y a luchar para conseguir mi lugar en esta vida. Eres mi mejor ejemplo y mi más grande orgullo.

A mi mamá, por tu amor, tu nobleza, tu sabiduría y tu apoyo incondicional, no importa la hora ni las distancias. Eres la mujer más maravillosa del mundo y yo tengo la suerte de que seas mi compañía y mi descanso en cada paso que doy.

A mis hermanos, hermanas, cuñadas, tíos y primos, porque cada uno, alguna vez, sacó un momento de su tiempo para preguntar ¿cómo va la tesis? y, considerando el tamaño, ¿a quién se le puede olvidar una pregunta que te han hecho unas doscientas veces?...Los quiero a todos, infinitas gracias.

A María Bethania Medina, Gabriela Prado y Carolina Martínez por el apoyo moral y los momentos de ocio, justificados o no, las quiero muchísimo. Gracias por tanto aguante.

A Olivia Liendo, amiga, gracias por tantas sesiones de consulta cibernética y por ser, además, mi sensei y despertador personal.

A Luis Manuel Obregón, mi compañero de tesis *ad honorem* . Primo, gracias por todo el tiempo y el apoyo que me diste para salir adelante en esto (y gracias también por todo el *delivery*)...muchacho, you rock!

A Sasha Yáñez, por la compañía durante tantos trasnochos y las conversaditas en el balcón. Te quiero muchísimo.

A Leonardo Jenkins por ayudar más de los que imaginas y esperar con paciencia a ver si algún día se me ocurría terminar esta tesis. Ya te puedo pagar las facturas. Luv ya lots.

A Pietro Nicastri, coresponsal de esta tesis en el extranjero y mi amazon.com personalizado.

A mis compañeros S.T.A's del décimo semestre de audiovisual. El mejor de los éxitos a todos en todo lo que esta por venir.

A Elisa Martínez por su ayuda y comprensión en todo momento, no sólo ahora, sino durante todos estos años de carrera. Gracias.

A Valdo Meléndez, por tu tiempo y tu asesoría a pesar de quitarte unas cuantas horas de almuerzo. Mucho éxito y gracias.

INDICE GENERAL

INDICE GENERAL 4

Contenido	Página
Presentación.....	1
Dedicatoria.....	2
Agradecimientos	3
Índice General.....	4
Índice de tablas y figuras.....	5
Introducción.....	6
MARCO REFERENCIAL.....	9
Capítulo I: Lenguaje Audiovisual	
1.1 Hablando de imágenes.....	9
1.2 Elementos del Lenguaje audiovisual.....	10
1.3 Dinamismo del Montaje.....	22
Capítulo 2: Técnicas de animación.....	24
2.1 De la piedra a la pantalla.....	24
2.2 Cel animation o Animación por capas.....	26
2.3 Televisión y Limited Cel Animation.....	30
Capítulo 3 The Flintstones: Animación sobre piedra.....	32
3.1 La alianza de Hanna y Barbera.....	32
3.2 Edad de piedra a la americana.....	33
Capítulo 4: The Simpsons: Una familia amarilla cualquiera	40
4.1 El verdadero abuelo Simpson.....	40
4.2 Los Simpsons al ataque.....	41
MARCO METODOLÓGICO.....	54
ANÁLISIS	60
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	143
BIBLIOGRAFÍA.....	147
ANEXOS.....	150

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Contenido: Tablas	Página
Resumen Tabla 1.1.....	60
Tabla 1.1.....	61
Resumen tabla 1.2.....	64
Tabla 1.2.....	65
Resumen tabla 1.3.....	68
Tabla 1.3.....	70
Resumen Tabla 1.4.....	87
Tabla 1.4.....	89
Resumen Tabla 1.5.....	108
Tabla 1.5.....	110
Resumen Tabla 1.6.....	125
Tabla 1.6.....	126
 Contenido: Imágenes y figuras de referencia	
 Ver anexos.....	150

INTRODUCCIÓN 6

INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de dibujos animados, lo primero en lo que posiblemente piensen muchas personas es en la relación directa que estos tienen con la programación infantil. Sin embargo, con el transcurrir de los años, el dibujo animado ha dejado de ser empleado solo para entretener a los más pequeños y ha llegado a competir con muchos tipos diversos de programación en los horarios estelares dedicados al público adulto.

Al comienzo, las caricaturas se hicieron populares a través de las tiras cómicas o libros de historietas que presentaban en recuadros estáticos las aventuras de los personajes. Pero con la llegada de la televisión, las historietas ya no sólo podían ser difundidas en tiras cómicas sino que vieron la posibilidad de trascender a través de este nuevo suceso de las comunicaciones.

Con la finalidad de entrar en la pantalla, los creadores de historietas tuvieron que apropiarse de ciertos elementos del lenguaje del cine y televisión para dar vida a sus dibujos, elementos que con el paso del tiempo se han hecho universales para los espectadores, aún sin ellos tener conciencia plena de esto.

Hoy en día podemos observar que tanto en series, como cortos o películas animadas se ahonda cada vez más, no sólo en las técnicas de animación sino también, en las temas planteados, involucrando personajes pintorescos en situaciones de la vida común, y no tan común, del ser humano.

Las series animadas, en particular aquellas producidas en Estados Unidos y los llamados Anime en Japón, tienen fanáticos a lo largo y ancho del planeta y muchas han dejado una huella imborrable en la historia de los dibujos animados y en las vidas de los asiduos espectadores. Este fenómeno de la animación no podría haber surgido de la misma manera de no haber ido de la mano con el medio audiovisual y, a la vez, con los

avances que este ha presentado.

La forma de hacer cine y televisión ha logrado una evolución que va desde un solo emplazamiento de cámara y una copia casi fiel del teatro de principios del siglo pasado, hasta los avances de la tecnología de nuestros días,

INTRODUCCIÓN 7

donde se incluyen movimientos de cámara y efectos visuales sorprendentes.

Esta evolución en la forma de crear para la televisión y el cine no ha dejado de tocar a los dibujos animados, que, aunque muchos hoy en día se realizan de forma computarizada, existen otros que siguiendo técnicas tradicionales de más de setenta años han logrado de igual forma ubicarse a la par del elemento visual de las grandes producciones cinematográficas de nuestros tiempos.

Los años sesenta fue una época de grandes cambios a nivel social representado en el surgimiento de grupos irreverentes que se enfrentaron a los valores y las costumbres vigentes. Los dibujos animados también pasaron a ser reflejo de esta irreverencia con el nacimiento, el 12 de julio de 1960, de *The Flintstones* (Los Picapiedras), de la mano de William Hanna y Joseph Barbera. Esta serie animada reflejaba los pormenores de dos parejas de recién casados, Pedro y Vilma Picapiedra y Pablo y Betty Mármol, quienes lidiaban, durante cada episodio, con la rutina del trabajo, el cuidado de la casa, la llegada de los hijos y la vida en el vecindario.

El elemento característico de Los Picapiedras no era tanto su vida rutinaria, sino el hecho de que la historia estuviese ambientada en la Edad de Piedra vivir en esta época no limitaba a estas familias de disfrutar de múltiples comodidades como el troncomóvil, el cuernófono y una otra cantidad de artefactos en donde animales prehistóricos hacían las veces de regaderas, cámaras fotográficas, aspiradoras y muchos otros inventos.

Los Picapiedras ganaron adeptos en todas partes del mundo y lanzó a la fama junto con ellos a los estudios Hanna – Barbera. Este fenómeno no dejó de sorprender por supuesto a las cadenas televisivas tomando en cuenta que la serie de Los Picapiedras se apropió del horario estelar de los viernes en NBC, espacio en el que se mantuvo durante los seis años seguidos que estuvo la serie en el aire.

Casi 30 años después, a finales de 1989, una serie de cortos animados creados por Matt Gröening para el show estadounidense The Tracy Ullman Show, fue llevada al aire en segmentos de media hora en el horario estelar de la cadena Fox.

Esta serie, llamada Los Simpsons, guardaba ciertas similitudes con la familia

INTRODUCCIÓN 8

prehistórica llamada Picapiedra. Conformada por cinco integrantes, la familia Simpson era un reflejo e incluso una parodia de la típica familia americana. Provenientes del pueblo norteamericano de Springfield, Homero, Marge, Bart, Lisa y la pequeña Maggie Simpson representaban inconvenientes y situaciones de la cotidianidad. Además de los cinco personajes principales, Gröening también se dió a la tarea de recrear el pueblo con toda clase de estereotipos del individuo común: el cantinero y los bebedores de la cantina, los ancianos del asilo, la familia religiosa modelo, el clérigo, la maestra solterona y el extranjero dueño de la tienda de víveres.

La serie de Gröening adquirió popularidad inmediatamente, tanto por los televidentes que disfrutaban con las ironías de esta familia disfuncional, como por la censura que se generó por parte de quienes criticaban su grado exacerbado de violencia y su lenguaje mordaz, puesto que se trataba de dibujos animados.

A pesar de que hubo quienes no daban crédito a la permanencia de Los Simpsons por más de una temporada, en febrero de 1997, la serie de Gröening rompió el récord establecido por Los Picapiedras al convertirse en la serie animada con mayor número de temporadas en el *prime time* de la televisión estadounidense. De igual forma, el contrato de los creadores de la serie acaba de ser extendido para realizar una décimaquinta temporada, lo que en el año 2005 convertirá a Los Simpsons en la serie de mayor duración de todos los tiempos en el género del *sitcom*.

Por su parte, Los Picapiedras continúan siendo transmitidos en varios países del mundo, han sido llevados a la gran pantalla en tres ocasiones y se han creado otras tres películas y diez especiales para televisión entre los años 1967 y 2003.

MARCO REFERENCIAL

MARCO REFERENCIAL 9

CAPÍTULO I: Lenguaje Audiovisual

1.1.:HABLANDO DE IMÁGENES

Desde el mismo nacimiento del cine y más adelante, de la televisión, pioneros y predecesores siempre han buscado formas idóneas y creativas de comunicarse con la audiencia. Esta búsqueda, que tuvo sus inicios durante el siglo XIX ha resultado a lo largo de los años en una gran cantidad de producciones cinematográficas y televisivas, que, en conjunto con la universalidad del lenguaje de las imágenes ayudaron a construir una nueva gramática, la gramática del lenguaje audiovisual.

El término lenguaje se refiere a un conjunto de códigos que, organizados de una manera determinada, transmiten un mensaje a un receptor. A pesar de ser un elemento intrínseco del ser humano desde tiempos remotos, como lo refleja el lenguaje onomatopéyico, dicho factor se ha caracterizado por evolucionar a la par de las distintas culturas, basado en un sistema de satisfacción de necesidades que, tácitamente, le dan un carácter común para con aquellos individuos que comparten un entorno. “Todos los lenguajes son concepciones aceptadas...(donde) se tiende a interpretar los símbolos de una misma manera por cualquier persona integrante de un grupo definido.” (Arijón, 1988. Pag 2).

Por otro lado, el término audiovisual se refiere a “las técnicas, métodos o canales de comunicación que se dirigen conjuntamente al oído y a la vista por medio de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas” (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag 31). De ahí que, al existir un grupo de individuos que se desenvuelven en un entorno en el que el elemento audiovisual en sus distintas expresiones es una constante, hablaríamos entonces del surgimiento, con el paso del tiempo, de un lenguaje

audiovisual intrínseco y común para todos a la hora de ser asimilado.

“El lenguaje audiovisual es el conjunto de los modos de organización artificial de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándonos a la

MARCO REFERENCIAL 10

capacidad del hombre para percibir las y comprenderlas”. (Rodríguez Bravo, 1998. Pag. 25-26)

Se puede decir del lenguaje audiovisual, que es el conjunto de códigos que utiliza el medio audiovisual para transmitir un mensaje determinado, valiéndose a su vez, de ciertos elementos de carácter técnico que le otorgan un sentido gramatical tal y como sucede en el lenguaje escrito o hablado.

Según Robert Flaherty (Citado por Arijón, 1988, Pag. 4) “No puedes decir tanto (con el lenguaje audiovisual) como escribiendo, pero lo que dices, lo puedes decir con una gran convicción”.

En otras palabras, el éxito de toda producción se basa en la eficacia comunicativa del discurso audiovisual.

Entonces, para poder conocer un lenguaje, primero que nada debemos manejar las unidades o códigos básicos a partir de los cuales se desarrolla dicho lenguaje.

“No es nuevo que frente a cualquier estímulo, estético o narrativo, los distintos receptores perciban sensaciones distintas, pero tampoco lo es que una parte de estas sensaciones son también coincidentes. Sin coincidencias de decodificación de todos los receptores frente a un mismo estímulo, la narración audiovisual no sería posible. Y cuando lo que nos preocupa son las coincidencias estamos dirigiendo nuestra mirada hacia los códigos universales.” (Rodríguez Bravo, 1998, Pag. 20)

1.2...: ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Partiendo de la definición anterior y las características en las que, en consecuencia, se basa el lenguaje audiovisual, es pertinente comenzar por exponer los elementos del

mismo.

Una producción audiovisual como las películas y las series, por ejemplo, son conformadas por tres unidades básicas: La toma, la escena y la secuencia.

MARCO REFERENCIAL 11

La toma es una relación tiempo- espacio dictado por todo aquello que la cámara registra desde que se abre hasta que se cierra el obturador. “Toma es la captación de imágenes o sonidos. Fragmento de película impresionados desde que el motor de la cámara se pone en marcha o se abre el diafragma, hasta que se detiene o se cierra respectivamente.” (Cebrián Herreros,1982. Pag 325). Es por esto que el elemento mecánico es determinante a la hora de definir el concepto de toma, puesto que no sólo hablamos de un mismo lugar o momento, sino de un instante definido más aún por el proceso mecánico de encendido y apagado de la cámara.

“La longitud de la toma no está limitada más que por la cantidad de película contenida en la cámara sin tener que recargarla... La toma puede ser utilizada en su totalidad, en flujo ininterrumpido, o cortada en pequeños trozos planos de film para intercalar allí otros trozos, configurándose los distintos planos.” (Arijón, 1988, Pag. 16)

La escena, por su parte, es una unidad de significación más compleja que la toma. Consiste en un conjunto de tomas unidas por un significado común como por ejemplo, una acción del personaje, una descripción, etc. Las historias presentan su progreso a través de la manera en que las escenas están estructuradas, guiando así al espectador desde la propuesta inicial hasta el desenlace. Sin embargo, en el caso de la escena, a diferencia de la toma, la cámara puede encenderse y apagarse cuantas veces se necesario y esto no hace diferencia siempre y cuando la historia mantenga una

hilación bien estructurada y la escena tenga un sentido otorgado por elementos comunes como el lugar o el personaje. Como ejemplo podemos tomar el caso de la puesta en escena teatral donde se considera como escena aquel fragmento de la historia en la que se mantiene el mismo marco o decorado.

La escena como parte de un largometraje, cortometraje o serie entre otros, es entonces la

“unidad cinematográfica conformada por uno o varios planos interrelacionados por referirse a un mismo incidente dramático” (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag. 287).

MARCO REFERENCIAL 12

Según Arijón (1988) todas las escenas entran en tres categorías:

- Diálogos sin acción.
- Diálogos con acción.
- Acción sin diálogos.

Esto es en términos simplificados, pero sin embargo en una escena se puede presentar también que el sujeto se desplace sin necesidad de un movimiento de la cámara, viceversa, o mostrando el movimiento de ambos.

La secuencia, a su vez, es un conjunto de planos o escenas que describen una faceta del personaje o de la historia. Podría decirse que la secuencia tiene más bien una función descriptiva con respecto al desenvolvimiento de los personajes dentro de la historia, más que acerca de la estructuración de la historia en sí. Las secuencias pueden y suelen ser intercaladas entre sí con el fin de otorgar dinamismo a la historia pero a su vez son una especie de micro- historias, ya que parten de la idea de tener un comienzo y un final sin que este sea necesariamente el final en sí de la misma.

“En líneas generales es el fragmento cinematográfico formado por una serie de planos o escenas relacionados temporal, espacial o temáticamente en donde hay uno o varios episodios, montados -editados- para formar una unidad estética o dramática; en las secuencias, por lo general, hay un principio, un medio y un final y se les compara a los capítulos de una novela.

El creador de una historia tiene infinitas posibilidades de jugar con estos elementos en términos de tiempo, composición y distancias por ejemplo, para dar a la historia un sentido tanto de credibilidad como de creatividad. Dentro de esto podemos observar como ejemplo el llamado *sequence shot* o plano secuencia, que representa en sí mismo tanto una toma como una secuencia, es decir, desde que se enciende hasta que se apaga la cámara, dicho segmento de la historia representa una unidad de la historia o incluso la

historia completa sin cortes de ningún tipo.

A partir de los conceptos de toma, escena y secuencia y, para estudiar los elementos del lenguaje audiovisual, los clasificaremos en tres grupos:

MARCO REFERENCIAL 13

-Según la relación Cámara- Sujeto.

-Según el ángulo de la toma.

-Según el movimiento.

1.2.1.:Relación cámara- sujeto

La graduación entre la cámara y el sujeto puede ser ilimitada y la toma representa una unidad fundamental para descifrar la relación entre la cámara y el objeto o sujeto a ser grabado, pero si bien la toma se da desde que se abre hasta que se cierra el obturador, no necesariamente la disposición cámara- sujeto o cámara- objeto es siempre la misma. Para establecer dicha relación hay que tomar en cuenta el concepto de plano.

El plano es la relación de las imágenes según su disposición dentro del encuadre. “Conjunto de fotogramas o imágenes electrónicas captadas por una cámara durante una toma ...La relación de tamaño de las imágenes captadas por la cámara con respecto a la superficie total del cuadro”(Cebrián Herreros, 1982. Pag 305). Es decir, el factor distancia -entre la cámara y el sujeto- es el que determina el tipo de plano del que se habla. Si varía la distancia, por ende el plano también varía, siempre y cuando no exista algún efecto de tipo óptico en el desplazamiento. También entonces se puede hablar de una misma toma y sin embargo, observar numerosos tipos de plano.

Tomando como base la clasificación que hace Verónica Tostado de los tipos de planos para televisión, definiremos la relación cámara- sujeto de la siguiente manera:

☉**Extreme Long Shot:** También llamado *distance shot* o plano de distancia, es, como su nombre lo dice, un plano que se caracteriza por ser muy abierto, lo que permite apreciar una gran parte del paisaje o entorno, más no permite la distinción de detalles (Ver Fig. 1). Es muy empleado para permitir al espectador ubicar al sujeto u objeto dentro de un espacio

geográfico amplio, como por ejemplo planos de ciudades, etc. Cuando se presenta un plano de distancia, se tiende a seguir la escena con planos más cortos o cercanos que den una mejor idea de los detalles y de la ubicación específica

MARCO REFERENCIAL 14

del personaje. “Es un plano muy abierto donde predomina el paisaje y la figura humana es parte de ese paisaje” (Tostado, 1995. Pag. 168).

Ⓢ **Long Shot:** Es un tipo de plano que, aún cuando es bastante abierto, se puede apreciar en más detalle a ubicación e incluso la acción que realiza el personaje sin dejar de lado un buen detalle del entorno (Ver Fig.2) . “Muestra inmediatamente donde se va a desarrollar la acción. Permite al espectador ubicar el paisaje y el personaje. Este plano también es conocido como plano general de conjunto” (Arijón, 1988). También es muy utilizado al comienzo de una escena cuando el espectador necesita información inteligible de ambos, lugar y personaje. “Generalmente se utiliza para empezar una escena, un *long shot* nos muestra inmediatamente dónde se va a desarrollar la acción.” (Tostado, 1995. Pag. 168)

Ⓢ **Full Shot:** En este tipo de plano, el sujeto u objeto es el elemento principal, es una toma entera que suele mostrar el mínimo de elementos necesarios del entorno para centrarse en el elemento que va a realizar la acción (Ver Fig. 3) . Cuando muestra uno o más personajes, el plano es lo suficientemente abierto para ver al personaje desde los pies hasta la cabeza. “Es una toma completa del individuo. Nos permite ver rasgos de la persona tales como su ropa y algunos elementos de su entorno. También es conocido como plano general.”

Ⓢ **American Shot:** También conocido como plano americano, es un plano que va desde las rodillas hacia arriba hasta el rostro del sujeto (Ver Fig. 4).

Medium Shot: O plano medio, es una toma que va desde la cintura hacia arriba y nos permite apreciar bastante del personaje e incluso algo del entorno más cercano. Este plano nos permite ver con más detalle movimientos de los brazos y el torso (Ver Fig. 5) . “si hablamos de proxémica, nos ubica en una distancia personal; de aquí que se

MARCO REFERENCIAL 15

utilice en los noticieros o cualquier programa en el que se desea un poco de identificación”(Tostado, 1995 Pag. 170).

Ⓢ**Medium Close- up:** También denominado MCU, plano medio corto o primer plano medio, este plano le sigue en cercanía al plano medio. “Es el plano intermedio entre el *close up* y el *medium shot*” (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag 206) .El medium close up es una toma de los hombros hacia arriba muy empleada para resaltar gestos del sujeto en un nivel menos personal que un close-up o un plano más cerrado (Ver Fig. 6). “...los rasgos de la cara se ven perfectamente sin llegar al detalle...puede provocar tensión al no lograr ver el entorno, por esto mismo se utiliza mucho en programas de ficción porque la cercanía permite mayor identificación y comprensión de las reacciones del personaje”.(Tostado, 195. Pag. 171)

Ⓢ**Close- Up:** O primer plano, es aquel que permite apreciar la totalidad del rostro, sus rasgos y sus expresiones, permitiendo así, concentrar al espectador en un gesto o una acción impactante o resaltante. Comprende la cabeza y algunas veces hasta el cuello, más el entorno podría resultar incluso desconocido al espectador (Ver Fig. 7). “...es muy impactante, ya que permite concentrar al espectador en lo que deseamos que vea. En tomas como reacciones, respuestas y emociones, el *close up* puede revelar un punto de vista que de otra manera no sería posible apreciar, pues centra la atención y enfatiza”. (Tostado, 1995.Pag. 171)

Ⓢ**Extreme Close- Up:** También conocido como primerísimo primer plano o *big close up*, es un plano cerrado en extremo, como su nombre lo indica, lo que permite observar alguna parte específica del rostro (Ver Fig.8). “Toma utilizada para revelar detalles de la cara, por ejemplo, un ojo”. (Tostado,1995. Pag.171)

Ⓢ**Tight Shot:** O plano de detalle, es aquel que permite observar cualquier elemento del

MARCO REFERENCIAL 16

entorno o de alguna parte del cuerpo del personaje con gran precisión (Ver Fig. 9).

“(Es el) equivalente al *big close up*, pero en este caso a otra parte del cuerpo o un objeto como las manecillas del reloj, una mano, etcétera”.

☉**Plano subjetivo:** Aunque Verónica Tostado no lo menciona dentro de su clasificación, el plano subjetivo o cámara subjetiva consiste en un efecto visual que se logra cuando se ubica la cámara de forma tal que esta hace un seguimiento de todo aquello que el personaje observa, tal y como si fuese su punto de vista, de manera que le permite al espectador adquirir la perspectiva del personaje (Ver Fig. 10). “La cámara subjetiva o *subjective camara* da la impresión a los espectadores de que están viendo los acontecimientos a través de los ojos del personaje”. (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag. 314)

☉**Establishing shot:** Al igual que el plano subjetivo, el *establishing shot* o plano de establecimiento no consiste en un tipo de plano en particular, si no que su concepto se basa más bien en la utilidad que se le da. El establishing shot o plano de establecimiento, es una toma específica utilizada para definir el lugar donde va a ocurrir la acción que le sigue a dicho plano. “Es un plano general que orienta al espectador, mostrándole la posición o emplazamiento de la escena que sigue” (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag. 125) . Es muy utilizado tanto en cine como en televisión, sobretodo a nivel de telenovelas, *sitcoms* y series en general, permitiéndole al espectador adquirir cierto grado de familiaridad con las distintas locaciones empleadas (Ver Fig. 11). El plano de establecimiento suele ser un plano bastante abierto, usualmente del tipo *long shot* (ver pag. 5) su tiempo de duración es más bien corto y cumple una función netamente informativa.

MARCO REFERENCIAL 17

1.2.2.::Ángulo del plano:

Existen tres formas básicas de ubicar el plano con respecto al sujeto según su angulación:

⊗ **Toma de cámara con punto de vista alto plano en picado:** Cuando el objeto es observado desde arriba. En general se emplea para conjuntos o paisajes descriptivos, así como para empequeñecer la figura humana (Ver Fig. 12). “Psicológicamente, toda toma de cámara simboliza básicamente uno de dos puntos de vista: el del narrador que nos cuenta la historia, o el de algún personaje... Este tipo de ángulo le da al espectador el sentido de superioridad y autoridad e incluso condescendencia hacia un objeto. Se puede usar para mostrar inferioridad o impotencia. Las tomas muy picadas dan la sensación de caída, mientras que el tipo de toma *over shoulder* (*por encima del hombro*) da la sensación de soledad.”(Tostado, 1995, Pag. 182)

⊗ **Normal:** corresponde a la altura de los ojos del sujeto, mirando a la línea del horizonte. Se emplea como técnica narrativa y suele ser de carácter informativo (Ver Fig.13). También se le llama *eye-level angle* o ángulo al nivel de la vista y es la más utilizada de las angulaciones; esto se debe a que es la perspectiva que guarda más familiaridad con el ojo humano y por ende, resulta más cómoda para el espectador.

⊗ **Toma de cámara con punto de vista bajo o plano contrapicado:** Se presenta cuando el objeto es tomado por la cámara de abajo hacia arriba. Se emplea para agrandar el tamaño de los objetos o las cosas (Ver Fig. 14). “Las tomas en contrapicado hacen aparecer a los sujetos como fuertes, imponentes, una persona puede aparecer amenazante, autoritaria o benevolente. El diálogo y el movimiento se vuelven muy significativos y dramáticos con esta toma y entre más cerrada sea, más fuerte es este impacto” (Tostado, 1995. Pag. 183).

⊗ **Tomas cruzadas o cris-cros:** también conocida como plano –contra planos, esta

MARCO REFERENCIAL 18

toma se utiliza mucho cuando existen diálogos entre dos personas. “Primero se toma

al actor A en *over shoulder* (sobre el hombro) sobre el actor B, las posiciones se cambian para tomar al actor B en *over shoulder* sobre el actor A y se remata con una toma horizontal de ambos.”(Tostado, 1995, Pag. 183) La finalidad principal de este tipo de tomas es mostrar al espectador la reacción de un sujeto ante la acción de su contrario, sean diálogos, gestos o ambos, convirtiéndose las distintas tomas en un ciclo de pregunta- respuesta en el que se le da al espectador toda la información que requiere para seguir el hilo de la trama desde ambos puntos de vista (Ver Fig. 15 y 16).

☉**Plano Cenital:** La cámara se coloca en una angulación de noventa grados (90°) dando una perspectiva completamente horizontal sobre el objeto o sujeto de la acción (Ver Fig. 17). Este plano es poco común en comparación a las anteriores y se puede utilizar para dar cierta sensación de soledad o expectativa, puesto que no es posible precisar muchos detalles del o los personajes.

☉**Toma Angulada:** También conocida como plano inclinado, holandés o Dutch Angle - ángulo holandés-, se presenta cuando la inclinación de la cámara con respecto al sujeto es de treinta grados (30°) o más (Ver Fig. 18) “...si la cámara está inclinada a menos de 30° parece una toma mal hecha” (Tostado, 1995.Pag 175). El plano holandés puede ser, a su vez, distintos tipos de planos, como por ejemplo general o americano, puesto que lo que lo caracteriza es la angulación y no la ubicación del sujeto con respecto a la cámara.

1.2.3.:El Movimiento

“La cámara puede registrar acontecimientos simples o complejos. Puede desplazarse acompañando la acción que registra. Puede hacer todo esto desde distancias diferentes.

MARCO REFERENCIAL 19

Estas distancias pueden ser obtenidas por medios físicos u ópticos.” (Arijón, 1988,

Pag.17)

La capacidad que tiene el ser humano de desplazarse de un lugar a otro es uno de los fenómenos que mayor conciencia le otorga de la tridimensionalidad de su entorno. Cuando se habla de cine y televisión, nos encontramos frente a un medio bidimensional, razón por la cual existen ciertos códigos de los que se debe valer el lenguaje audiovisual para otorgarle esa característica de tridimensionalidad a la pantalla, con el fin de permitir que el espectador se identifique con lo que sucede a través de esta. En este sentido, el movimiento de los personajes, así como el movimiento de la cámara y las distintas formas en que estos dos elementos se compenetren, es un factor clave para transmitir emociones y sensaciones fuera del campo bidimensional que es la pantalla.

Según Arijón (1988), todo movimiento de la cámara debe ser justificado y previamente evaluado con el fin de calcular cuáles serán los resultados obtenidos, ya que dichos resultados deben ser significativos para con la historia.

“En la pantalla, el movimiento tiene una dirección, una potencia, una velocidad, una duración y un ritmo. En general, la mayoría de los movimientos dan una impresión de energía, de precipitación, de excitación o de violencia. Poco o nada de movimiento sugiere la tristeza, la depresión, la solemnidad o, si tenemos en cuenta el contacto de la escena, una tensión emocional tan grande que toda actividad sea suspendida”. (Arijón, 1988. Pag. 437)

Los movimientos físicos son todos aquellos que incurran en un cambio en la posición de la cámara, sea éste sobre un eje estático o desplazándose a la par del mismo.

El movimiento de la cámara sobre un eje fijo se define como panorámica y es de forma similar al movimiento de la cabeza sobre el cuello. Así también, el movimiento que la cámara realiza cuando se desplaza junto con su eje se denomina travelling. “Los planos en travelling son frecuentemente utilizados para obtener una composición fija de la imagen durante la duración de un plano. Una cámara que retrocede frente al sujeto que anda, mantiene el encuadre a la misma distancia, aunque cambia constantemente de

MARCO REFERENCIAL 20

fondo” (Arijón, 1988, Pag. 396)

Según la clasificación que le da Verónica Tostado a los movimientos de cámara, éstos se

definen como:

Ⓢ**Tilt:** Es un movimiento de la cámara sobre su eje hacia arriba o hacia abajo. Un *tilt up*, es mover la cámara gradualmente hacia arriba y un *tilt down* consiste en un movimiento gradual hacia abajo. Al realizar estos movimientos, el ángulo de la cámara con respecto al sujeto, proporciona como resultado un plano en picado o en contrapicado, según sea el caso.

Ⓢ**Dolly:** “Acercarse o alejarse del intérprete u objeto”. (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag. 110) Un dolly es un movimiento de toda la cámara, incluyendo el eje, hacia delante o hacia atrás.

Un *dolly in* implica mover la cámara hacia el objeto o la persona y por ende, un *dolly out* consiste en mover la cámara fuera del objeto o la persona. El nombre de dolly también lo recibe la pequeña plataforma maniobrable en la que se coloca la cámara al momento de realizar este tipo de movimientos, de manera que el desplazamiento sea lo más fluido posible, según sea la intención de quien dirige.

Ⓢ**Paneo:** También llamado *camera pan* o panorámica, es el movimiento gradual horizontal, de izquierda a derecha o viceversa, que realiza la cámara sobre su propio eje sin que éste sea desplazado. “Si es denominado *pan left*, el barrido será hacia la izquierda y si es *pan right*, será hacia la derecha. Es distinta al tilt shot, toma de abajo hacia arriba o inversa y al travelling shot, en movimiento” (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag. 235- 236)

Ⓢ**Pedestal:** Consiste en elevar o bajar la cámara sobre el trípode. Se diferencia del movimiento de *tilt* porque, en este caso, lo que varía es la altura del trípode mientras que la cámara puede mantenerse fija en una misma angulación. “ En algunas cámaras

MARCO REFERENCIAL 21

el tripié es hidráulico por lo que resulta un movimiento muy atractivo. Un pedestal *up*, es subir la cámara, mientras un pedestal *down* es bajarla”. (Tostado, 1995.Pag. 160)

Ⓢ**Travelling:** Es el movimiento de la cámara, junto con su eje, a la derecha o a la izquierda. Para que el movimiento de la cámara sea suave usualmente se emplean rieles de la misma manera que el *dolly*, del cual se diferencia por el tipo de desplazamiento que, en el caso del

travelling, es lateral; "...este desplazamiento (del travelling) puede ser, respecto del sujeto, convergente, divergente y paralelo del sujeto, según se acerque, se aleje o vaya junto a él". (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag.331)

La velocidad de un travelling, como de todo movimiento de cámara, varía dependiendo de la intencionalidad con que se realiza una toma y puede ser continuo o interrumpido por tomas fijas según el dinamismo de la escena. "Un travelling no necesita seguir a la persona desde el principio hasta el final. Puede por ejemplo comenzar por un grupo de tamaño medio que se para por etapas, mientras que la cámara continúa desplazándose en la misma dirección.

⑩**Crane o Boom:** También recibe el nombre de *high- angle shot* o plano de alta angulación y consiste en el movimiento de la cámara hacia arriba o hacia abajo sobre una grúa. Es un movimiento similar al pedestal pero de mayor alcance vertical. "Plano aéreo con ayuda de grúa; es un plano móvil tomado desde encima del objetivo con la cámara montada en una grúa o plataforma". (Alcaráz, Hugues y Campos, 1999. Pag. 91)

⑩**Tongue:** Es el movimiento de izquierda a derecha o viceversa, donde se ubica la cámara sobre una grúa o jirafa. Es la toma inversa al *crane*, debido a que el desplazamiento es lateral.

Los movimientos producidos a través del tilt, el dolly, el paneo, el pedestal, el travelling,

MARCO REFERENCIAL 22

el crane y el tongue son desplazamientos de tipo físico que incluyen un cambio de posición, ya sea de la cámara, del trípode o de ambos por medio de rieles o grúas. Sin embargo, existen otros tipo de movimiento que, sin implicar un desplazamiento de los equipos físicos, pueden simular acercamientos o alejamientos con respecto al personaje. Como menciona Arijón (1988), este tipo de medios son los llamados medios ópticos, entre los cuales el más empleado y conocido es el zoom.

⑩**Zoom:** También conocido como travelling óptico, es el movimiento óptico por excelencia. Se le llama medio óptico puesto que utiliza el componente óptico de la cámara, el lente, para que, sin necesidad de que la misma sea desplazada se pueda

obtener un alejamiento o acercamiento del personaje u objeto según sea el caso. Dependiendo del tipo de distancia a la que se requiera realizar la toma, el tipo de lente varía. Durante el zoom, el punto de vista o perspectiva de la cámara no cambia, únicamente lo hacen las dimensiones de la escena.

El zoom *back* o *out* es aquella toma en la que la cámara nos aleja del objeto...el *zoom in*, también llamado *zoom* de aproximación es aquella toma en la que la cámara nos acerca al objeto.

La manera en que los distintos elementos del lenguaje audiovisual son dispuestos en orden a obtener un producto final o historia, varía dependiendo de la intención que tenga el emisor con respecto al mensaje que quiere transmitir a los espectadores. Para lograr esto, es necesario acudir a la fase de edición donde, a partir de la unión conveniente de los planos y las tomas elegidos, se va a determinar algo llamado el dinamismo del montaje.

1.3.:DINAMISMO DEL MONTAJE:

Como la palabra o dice, el dinamismo del montaje tiene relación directa con la velocidad que se percibe una vez concluida la edición y que se debe a la variación y frecuencia de

MARCO REFERENCIAL 23

los distintos elementos que componen el producto final, en este caso, la serie animada. Partiendo de esto, también una de las clasificaciones para los planos según Arijón (1988), depende de la duración.

Existen planos cortos y planos largos. Los planos cortos, tienen una duración de segundos o fracciones de segundos y tienden a producir impacto o simplemente dan la sensación de mayor dinamismo. Generalmente son primeros planos o planos más bien cerrados.

Los planos largos, por otra parte, son tomas lentas y prolongadas. Incluso, se puede hacer una película a partir de una sola toma, como es el caso de los planos secuencias.

Ahora bien, el dinamismo del montaje también consta de los cambios o números de planos dentro de una escena. Usualmente, a mayor número de planos, la escena se hace

más dinámica y el espectador está más alerta. Lo contrario puede suceder con las escenas que constan de pocos planos, aunque esto también depende también de la historia en sí.

El dinamismo del montaje se basa entonces, tanto en la cantidad de planos dentro de una escena, secuencia o capítulo, así como también del tipo de planos que a su vez sean empleados y cuyo orden y selección, va a ser determinante en el sentido de la historia y por ende, el mensaje que reciba el espectador.

MARCO REFERENCIAL 24

CAPÍTULO 2

Técnicas de Animación

2.1 DE LA PIEDRA A LA PANTALLA...

Las historietas y los dibujos animados están entre las formas más antiguas de expresión creativa. Sus comienzos datan de la época prehistórica, cuando los hombres y las mujeres pintaban escenas de caza en las paredes de las cavernas para registrar sus hazañas. Así se manifestaba ya el impulso creativo y se estaba desarrollando una nueva forma de expresión artística que iba más allá del simple relato oral.

El dibujo animado como lo conocemos hoy comenzó a tomar forma en el siglo XIX, cuando los artistas empezaron a utilizar lápiz y papel y luego la imprenta para expresar no sólo su inspiración artística sino también a menudo sus ideas políticas. Los dibujos de carácter político se popularizaron en todo el mundo y, al mejorar las técnicas de imprenta, este medio de expresión artística se comenzó a difundir a gran escala. En muchos de esos dibujos se utilizaban leyendas debajo de las imágenes para explicar la historia, lo que dio paso al nacimiento de las revistas de historietas, entre las cuales podemos mencionar *Krazy Kat*, *Popeye*, *Superman* y *Dick Tracy*, cuyos fans alrededor del mundo se multiplicaron rápidamente.

A medida que las historietas se fueron popularizando, los artistas recurrieron a otra innovación para seguir desarrollando su medio, esta vez, el cine. Se considera a Winsor McCay como el padre de la animación, pues fue quien produjo entre 1911 y 1921 los primeros cortometrajes de animación. Estas producciones eran minuciosamente artesanales y a veces llevaba más de un año producir cinco minutos de animación. Poco tiempo después, Walt Disney, el creador del Ratón Mickey, que apareció en pantalla por primera vez en 1928, dio un paso adelante en el proceso, en 1937, con la producción de *Blancanieves y los siete enanitos* -*Snow White and the Seven Dwafrs*-, el primer largometraje de animación creado a través de la técnica Cel o de animación por capas.

MARCO REFERENCIAL 25

Esta técnica se mantiene vigente hoy en día al punto que se ha convertido en la técnica tradicional por excelencia en el mundo de la animación.

La animación podría definirse como el proceso de generar imágenes donde cada una, a su vez, es una sucesión de la anterior y se basa en la propiedad que tiene el sistema ocular de permitir la subsistencia de una imagen en la retina durante un breve instante de tiempo y fundirla junto con una siguiente antes de que esta desvanezca.

Para Kit Laybourne (1979), la animación es el arte del movimiento. “ En un film animado, los dibujos no son estáticos como lo son en un libro. Sea en una pantalla de cine, de televisión o en el monitor de un computador, los dibujos cobran vida y es la cualidad de vida lo que importa, no la calidad de una imagen o de un cuadro en

particular” (Laybourne, 1979. Pag. 12. T del R)

Las técnicas de animación varían según los requerimientos, los gustos y las herramientas existentes, con las que se busca crear la ilusión de movimiento constante y que, a su vez, esta siga una línea de continuidad descifrable para el espectador. Con los avances tecnológicos ha surgido una gama de técnicas de animación llamadas 3D o tridimensionales mientras que, de igual forma, la animación tradicional bidimensional o 2D en sus distintas formas también se encuentra vigente en las creaciones de muchas casas productoras. Según Laybourne (1979) entre las técnicas de animación más conocidas se encuentran:

-Animación por cuadros claves: el animador principal dibuja los cuadros de las acciones principales y un grupo de dibujantes lo asisten en la creación de las imágenes intermedias. Este es el tipo de animación por excelencia cuando se utilizan materiales como plastilina o marionetas.

-Animación por rotoscopio: previamente se registra el movimiento y luego el dibujante procede a copiarlo.

-Animación por recortes o *cutout animation*: Las piezas que componen el personaje se crean individualmente y se unen según sea requerido para luego proceder a darles movimiento.

MARCO REFERENCIAL 26

-Animación en Cel o animación por capas: La imagen se descompone y dibuja sobre láminas de acetato que luego se superponen para proceder a registrar cuadro por cuadro.

-Animación 3D: El proceso de animación es realizado por computadora, moldeando los personajes y el ambiente como elementos tridimensionales, para luego fijar puntos de inicio y finalización de los movimientos o cinemática.

2.2.:: CEL ANIMATION O ANIMACIÓN POR CAPAS

En todo proceso de animación, el director está a cargo de dar al animador, tal y como si se tratase de un actor, las pautas de trabajo en cuanto a movimientos, tiempos, gestos y actitudes de los actores en cada escena. A partir de estos lineamientos, el animador procede a dar vida a la historia.

La técnica de animación Cel toma su nombre del material original sobre el cual se hacían los dibujos: el celuloide -*celluloid*- o láminas transparentes también conocidas como acetato.

Para la animación en cine, se trabaja a una velocidad de 24 cuadros por segundo, mientras que para televisión el rango es de 30 cuadros por segundo (en la norma de televisión norteamericana, 25 cuadros para el sistema europeo). Por ende, en el caso de las series animadas para televisión el o los animadores deben crear entonces un aproximado de 30 o 25 cuadros por cada segundo de la historia para que la persistencia visual del espectador no detecte los saltos entre una imagen y otra. Cuando se requiere de una considerable cantidad de trabajo como en el caso de la animación, buscar la forma de economizar material y tiempo es un factor clave y es aquí donde la técnica de Cel entra en juego.

Las láminas de acetato miden aproximadamente 26,67 cm por 40, 64 cm (10 ½ por 16 pulgadas) y 0,012 cm (0,005 pulgadas) de grosor y se caracterizan por ser transparentes. Esta última característica, aunado al ligero espesor del material, permite que el trabajo de animación se de por superposición de láminas sin que haya mayor interferencia, de ahí el nombre de animación por capas (Ver Fig. 19)

MARCO REFERENCIAL 27

El proceso de animación radica en que el o los animadores, luego de familiarizarse con el concepto de la historia a través de guiones y pautas de trabajo, se dan a la tarea de dibujar sobre las láminas de acetato los cuadros de acción. (Ver Fig. 55- 60)

Para trabajar en acetato, las imágenes son fragmentadas dependiendo de los elementos que lo componen, de manera que los fondos o *backgrounds* se hacen en una lámina, el personaje en otra y así sucesivamente hasta que, al superponer las láminas la imagen queda compuesta (Ver Fig. 20).

Cuando un animador trabaja en Cel, puede realizar varios cuadros similares a la vez, intercambiando láminas de acetato en las que sólo se modifican o se agregan elementos del entorno al incluir láminas nuevas. Para ubicar un personaje en una escena, se tiende a realizar una lámina aparte que contenga el fondo o background, para luego colocar otra lámina con el o los personajes y así sucesivamente. Esto permite la reutilización de las láminas para escenas o cuantas veces sea necesario.

Según Laybourne (1976), para trabajar en esta técnica existen ciertos factores que hay

que tomar en cuenta, de manera que las imágenes en conjunto sean consecuentes con la idea de movimiento, continuidad y lineamientos de la historia en general.

2.2.1 Registro

El primer requerimiento para mantener una alineación exacta entre los dibujos es establecer un sistema de registro que logre que las láminas individuales de papel concuerden precisamente unas con otras. Laybourne (1979) propone cuatro métodos:

- Esquinas de noventa grados *-ninety-degree corners-* : El animador simplemente alinea los bordes de las láminas, que deben contar con las mismas dimensiones, para luego asistirse con un marco de metal o madera que sirva de guía para la ubicación de las imágenes dentro de cada hoja.

- Marcas de registro *-registration bug-*: Cuando se utiliza una mesa iluminada o papel de calcado sobre el cual se hacen los borradores, las páginas individuales

MARCO REFERENCIAL 28

pueden ser alineadas realizando una marca sobre las esquinas opuestas de cada hoja mientras se colocan unas sobre otras. Este tipo de registro se recomienda cuando el trabajo es muy extenso.

- Perforaciones circulares – *round punch-*: Para este tipo de registro se utilizan las carpetas estándares de trabajo que constan de dos o tres anillos, de esta manera, se perforan las hojas de

trabajo y se insertan de forma alineada dentro de la carpeta para visualizar cómoda y rápidamente cada lámina.

- Sistema profesional de clavijas *-professional peg systems-*: este es considerado el sistema más

exacto y también el más costoso. Este método utiliza clavijas profesionales que se gradúan para ubicar cada lámina en la misma posición; esas láminas, a su vez, deben ser perforadas especialmente según el sistema utilizado.

2.2.2.:: Extremos y espacios -*extremes and in-betweens*-

En la animación existe una problemática constante: lograr la posición indicada en el momento adecuado. Cuando se trabaja con técnicas que demandan precisión de tiempo y movimiento en cada imagen, como en el caso de Cel, la mejor manera de lograr que el movimiento sea fluido es establecer el lugar de comienzo y final de cada acción. De esta manera, el animador realiza primero la imagen correspondiente al punto de partida y al punto de llegada, para luego dibujar, de acuerdo a los extremos, los espacios faltantes del movimiento y así lograr que los desplazamientos tengan soltura y concordancia.

2.2.3.:: Ciclos y Pausas -*cycles and holds*-

El principio de ciclo esta basado en la habilidad de diseñar una serie de dibujos de

MARCO REFERENCIAL 29

manera que el último dibujo pueda anteceder al primer dibujo, es decir que, al realizar la

transición de todos los dibujos se pueda volver al dibujo inicial. Esto significa que la misma secuencia de dibujo puede ser utilizada tantas veces se requiera dentro de la historia.

Cuando una secuencia requiere cambios muy leves como por ejemplo, un sujeto caminando, se puede repetir la misma imagen durante los 24 o 30 cuadros antes de que el sujeto mueva las manos o los pies. Al introducir un movimiento nuevo se produce entonces una leve pausa que no es más que la introducción de un nuevo dibujo. Para dar la sensación de movimiento, se crea un fondo o *background* que se desliza detrás de la imagen a medida que esta es registrada.

Estas características permiten al animador economizar tanto trabajo como material a la hora de utilizar la técnica de animación por capas.

2.2.4.:: Láminas de acetato: Ventajas y desventajas

A pesar de que trabajar con láminas de acetato libera al animador de la tarea de dibujar las imágenes cada

vez que se necesite una en específico, este tipo de material tiene ciertas desventajas que hay que tomar en cuenta a la hora de realizar al proceso de dibujo y coloración final.

La superficie de acetato es muy propensa a atraer polvo y se puede rasgar y doblar con facilidad, debido a esto, los animadores suelen utilizar guantes de algodón al momento de manipularlas.

De igual forma, Laybourne (1979) recomienda no utilizar más de cuatro láminas por cuadro, ya que aunque el grado de densidad de una lámina es pequeño, al superponer unas con otras se va creando una capa más gruesa, razón por la cual los colores varían levemente según la ubicación de la lámina; para solventar estas diferencias, al animador debe recurrir a la corrección de color en base a unos estándares preestablecidos de tinte para cada color.

MARCO REFERENCIAL 30

Cualquier cambio en el número de láminas utilizadas para un cuadro, se debe mantener a lo largo de la historia, ya que las variaciones de densidad son perceptibles a través del lente al observarlas con respecto al fondo o background, que es un elemento que se mantiene a lo largo de la secuencia.

2.3.::TELEVISIÓN Y LIMITED CEL ANIMATION

Cuando se habla de series animadas para televisión, estas requieren de un ritmo de trabajo distinto al de los largometrajes ya que un capítulo puede variar desde una entrega mensual hasta una entrega diaria, por esta razón, el ritmo de trabajo, la cantidad de personal y el presupuesto aumenta en un nivel considerable.

Debido a las limitaciones de presupuesto de algunas productoras, la televisión forzó la evolución de la técnica Cel a un tipo distinto de animación llamado Limited Cel

animation o animación limitada en Cel. Según Laybourne (1979), la animación limitada en Cel persigue minimizar el número de dibujos por minuto.

La creación de la limited Cel animation a gran escala se le atribuye a los estudios Hanna- Barbera, quienes a finales de los años sesenta y hasta aproximadamente los años ochenta fueron los pioneros en la creación de series animadas especialmente hechas para televisión, entre las cuales se puede contar Scooby Doo, Tom y Jerry, el oso Yogui, Los Supersónicos y Los Picapiedras.

La técnica de “animación limitada” sintetiza de una manera más detallada el uso de los dibujos, es decir, las partes móviles de un personaje u objeto se reducen a prácticamente lo necesario. Un ejemplo típico de este tipo de animación se da cuando el rostro de un personaje se mantiene estático mientras se mueve sólo la boca o los ojos. Para realizar esto, se dibujan láminas bases de cada personaje u objeto de la historia y las mismas pasan a ser parte de una librería de imágenes, estas luego son reutilizadas tantas veces como sea posible, mientras que sólo se hacen nuevas láminas para detalles como labios, brazos y piernas o elementos característicos de cada entrega.

MARCO REFERENCIAL 31

En este estilo de animación, los efectos sonoros, las voces y la música juegan un papel importante ya que buscan llenar los vacíos que deja la limitación de la técnica.

En la animación limitada, los equipos de trabajo, ya sean creadores de backgrounds o de personajes, se dan a la tarea de surtir en cuanto sea posible la librería de imágenes, por lo que se puede decir que se

trabaja a un nivel más estandarizado o generalizado que en la técnica de full-cel o técnica tradicional de animación por capas. De igual manera, estos equipos buscan reutilizar las láminas cuantas veces sea posible.

En el caso de las series de televisión, la animación limitada ha encontrado factores a favor como el hecho de que los sets o locaciones varían poco o simplemente no varían entre una entrega y otra.

Aún así, en años recientes esta técnica ha evolucionado a través de propuestas innovadoras en el plano estético a través de series como Pinky y Cerebro -*Pinky and the*

Brain-, *Beavis and Butthead*, Los reyes de la colina *-The King of the Hill-* y Los Simpsons *-The Simpsons-*.

A medida que las nuevas generaciones han traído personajes innovadores a la televisión, se ha establecido que la ejecución de esta vertiente de Cel, a pesar de ser limitada, depende también del uso que los directores le den a partir de la manera de contar la historia y el uso de los personajes que participan en ella.

MARCO REFERENCIAL 32

CAPÍTULO 3

The Flintstones: Animación sobre piedra

3.1.:LA ALIANZA DE HANNA Y BARBERA

Nacido el 7 de julio de 1910 en California, EEUU, William Hanna emprendió su carrera laboral trabajando para una compañía de ingeniería. Poco después de los años 30, Hanna fue contratado para trabajar en los estudios Warner Brothers en una vacante en la división de animación y, aunque no contaba con experiencia alguna fue aprendiendo del oficio hasta que se convirtió en el supervisor del departamento de pintura dentro de los estudios.

En el año 1936, luego de que los estudios Metro Goldwyn Meyer decidieran eliminar el *outsourcing* e implementar un departamento dedicado a la animación dentro de la misma

empresa, Hanna fue nombrado jefe de la unidad de animación de la MGM.

Eventualmente otro sujeto, Joseph Barbera, fue contratado por el mismo estudio y pasó a conformar el equipo de animadores de la MGM junto con William Hanna (Ver Fig. 21) . Nacido el 24 de marzo de 1911, a pesar de mostrar cierto interés por el dibujo, Barbera se desempeñó como contador a lo largo de su juventud, profesión que abandonó al convertir la animación en un oficio y formar parte del personal de MGM.

Mientras trabajaba en los estudios de la Metro Goldwyn Meyer, la dupla Hanna- Barbera se hizo famosa por crear, en el año 1943, la serie de dibujos animados Tom y Jerry, historia basada en la persecución del gato Tom y el ratón Jerry. Esta primera serie animada creada por Hanna y Barbera llegó al centenar de capítulos y entre los años 1943 y 1953 les hicieron acreedores de siete premios de la academia.

En el año de 1957, los estudios MGM se vieron forzados a cerrar la unidad de animación. Esta decisión llevó a William Hanna y Joseph Barbera a huelga y posteriormente a tomar la decisión de crear, ese mismo año, los estudios Hanna-Barbera.

MARCO REFERENCIAL 33

Los estudios Hanna- Barbera se caracterizaron por ser los primeros en producir a gran escala series de dibujos animados especialmente para televisión. Debido a la cantidad de trabajo y la cualidad de que este tipo de programas eran ideados originalmente para el público infantil, el presupuesto con el que contaban los estudios de animación para televisión era relativamente escaso en comparación a los grandes estudios de la época. Por esta razón, Hanna y Barbera se vieron obligados a buscar la manera de modificar la técnica de animación tradicional utilizada hasta entonces, llamada Cel, para así ajustarla a los presupuestos y al ritmo de trabajo que requería este tipo de producciones; de esta manera Hanna y Barbera se convirtieron en los pioneros de la técnica limited- cel animation.

William Hanna y Joseph Barbera trabajaron juntos por más de cincuenta años. Entre las series animadas producto de los estudios a su cargo se pueden contar producciones como: El oso Yogui - *The Yogui Bear*- (1960), Los Supersónicos -*The Jetsons*- (1962),

Maguilla Gorilla (1964), *Scooby Doo* (1969), *Josie and the Pussycats*, *The Harlem Globetrotters*, *Scooby and Scrappy-Doo*, Los Pitufos -*The Smurfs*- (1981) y Los Snorkels -*The Snorks*- (1984).

3.2.:EDAD DE PIEDRA A LA AMERICANA

Luego de tres años de su fundación, los estudios Hanna- Barbera llevaron al aire, el viernes 30 de septiembre de 1960, a la familia Picapiedra. *The Flintstones* o Los Picapiedras se convirtió ese día en la primera serie de dibujos animados en estrenarse en una cadena de señal abierta a nivel nacional como la NBC en el horario estelar de las 7:30 de la noche.

Los orígenes de Los Picapiedras, sin embargo, datan de finales de los años cuarenta. En esa época, el humorista norteamericano Jackie Gleason (Ver Fig. 22) era conductor de un programa de variedades llamado *The Cavalcade of the Stars* -La cabalgata de las estrellas-, perteneciente a la cadena televisiva Du Mont. Gleason, junto a Art Carney

MARCO REFERENCIAL 34

(Ver Fig. 24), otro comediante de la misma cadena, comenzó a sacar al aire dentro de su programa una serie de *sketches* a los que llamó *The Honeymooners* o los recién casados (Ver Fig.23).

En *The Honeymooners*, Gleason, Carney y las actrices Audrey Meadows (v. Fig. 25) y Joyce Randolph, representaban a los Cramden y los Norton, dos parejas de recién casados que vivían en el mismo vecindario y que representaban una parodia del día a día de las familias jóvenes de esa época.

The Honeymooners se convirtieron rápidamente en un éxito para la cadena DuMont, por lo que en 1955 Gleason y sus compañeros de escena recibieron un contrato con la cadena que resultó en 39 entregas de la serie, que culminaría en el mes de septiembre del año siguiente, 1956.

Cuatro años después de que culminó *The Honeymooners*, nacieron Los Picapiedras (Ver Fig. 26), una reproducción casi fiel de la serie de Gleason, sólo que esta vez llevada a la pantalla en dibujos animados y con la particularidad de que esta vez los recién casados

vivían en la edad de piedra.

Los Picapiedras representaban la rutina de la típica familia americana de los años sesenta, sólo que esta vez, inserta en la prehistoria, en la ciudad de Piedradura -*Bedrock*-. Los protagonistas, Pedro y Vilma Picapiedra y sus vecinos, Pablo y Betty Mármol, gozaban de todas las comodidades de una familia de la época moderna, pero en lugar de vivir en casas comunes, vivían en vecindarios formados por cuevas de piedra que contaban con puertas, ventanas, jardín y algunos incluso piscina; también para desplazarse utilizaban el troncomóvil, un auto modelo convertible con ruedas de piedra y techo de piel de animales, el mismo material de sus vestimentas.

A pesar de que, para la época de las cavernas, los dinosaurios se encontraban ya extintos en la vida real, en Piedradura eran los animales más comunes. Los Picapiedras, por su parte, tenían de mascota a un dinosaurio llamado Dino.

Los Picapiedras ganaron adeptos rápidamente no sólo en el público infantil sino que se hizo un lugar dentro de los gustos del público adulto, esto debido al humor, la ironía y la

MARCO REFERENCIAL 35

crítica, sutil pero siempre presente, hacia los convencionalismos de la sociedad norteamericana.

Entre los años 1960 y 1966, los Estudios Hanna- Barbera, produjeron seis temporadas de Los Picapiedras para un total de 166 capítulos transmitidos, siempre en el horario estelar del viernes en la noche y entre cuyos anunciantes se contaron marcas como *Alka-Seltzer*, *Cereales Post*, *One-a-Day Vitamins* y *Winston*.

Durante los años siguientes, la cadena NBC continuó transmitiendo por varias temporadas capítulos de los Picapiedras. A partir del año 1977 y hasta el año 2001 se han producido diez capítulos especiales y cinco largometrajes para televisión de Los Picapiedras. Además, tres producciones cinematográficas inspiradas en esta serie han sido llevadas a la pantalla: *The man called Flintstone* (1966), *The Flintstones* (1994) y *The Flintstones in Viva Rock Vegas* (2000). Estas dos últimas incluyeron en su elenco actores como John Goodman, Rosie O'Donnell, Halle Berry, Elizabeth Taylos, Joan Collins y Stephen Baldwin.

3.2.1 Meet The Flintstones

ⓈPedro Picapiedra / Fred Flintstone-:

Voz original: Alan Reed

Personaje principal de la serie, Pedro Picapiedra esta basado en Ralph Kramden, el personaje de Jackie Gleason en The Honeymooners.

Pedro es obrero en la cantera del señor Rajuela -Mr. Slate- en la ciudad de Piedradura. Físicamente es un hombre obeso y algo tosco, imagen que hace contraste con la figura menuda y pequeña de su esposa Vilma -Wilma Flintstone-. La vestimenta de Pedro consiste en una túnica hecha con piel de leotardo como solían usarla los hombres de las cavernas (Ver Fig.27).

Pedro se caracteriza por su obstinación y falta de paciencia frente a la ineptitud de la gente, menos de la suya propia. Su mejor amigo, Pablo Mármol -Barney Rubble- es su

MARCO REFERENCIAL 36

cómplice en los planes usualmente fracasados que ingenia y también es blanco de sus críticas más obstinadas y de una de sus frases más comunes: ¡Ya cállate enano!. Entre sus frases favoritas también se encuentran ¡Vilmaaaaaaa!, el alarido que le propina a su esposa para hacerle saber que ha llegado de trabajar y, por supuesto, la frase emblemática de la serie, el ¡Yaba daba duuu!, el grito de triunfo de Pedro cada vez que termina un día de trabajo en la cantera.

ⓈVilma Picapiedra / Wilma (Slaghoople) Flintstone

Voz original: Jean Vanderpyl

Esposa de Pedro y ama de casa abnegada, Vilma junto con su mejor amiga Betty Mármol – Betty Rubble- son las verdaderas cabezas de familia de la serie. Basada en el personaje de Audrey Meadows – Alice Kramden en The Honeymooners- Vilma, de cabello rojo y vestimenta blanca (Ver Fig. 28), tiene que lidiar entre la obstinación y las ideas descabelladas de su esposo, el cuidado del hogar y de su hija Pebbles y el disgusto

constante de su madre, Pearl (Ver Fig.34), quien no soporta a Pedro.

☉ **Pablo Mármol /Barney Rubble**

Voz original: Mel Blanc

De contextura pequeña y regordeta, Pablo es el esposo de Betty y el mejor amigo de Pedro (Ver Fig. 29). Inspirado en el personaje de Art Cartney – Ed Norton en *The Honeymooners*-, Pablo trabaja también en la cantera y en sus tiempos libres suele ir con Pedro a jugar al boliche o a las reuniones de la hermandad de los búfalos mojados. Su aspecto bonachón y su actitud sumisa frente a su esposa Betty, a quien llama cucha cucha, contrasta con la personalidad explosiva de Pedro y el matrimonio Picapiedra.

☉ **Betty Mármol / Betty Jean (McBricke) Rubble**

Voz original: Bea Benaderet y Gerry Johnson

Esposa de Pablo y mejor amiga de Vilma, Betty es delgada, de cabellera negra y siempre

MARCO REFERENCIAL 37

viste de azul (Ver Fig. 30). Su relación con Pablo, a quien llama cariñosamente cuchi cuchi, suele ser armoniosa y sus disgustos suelen ser ocasionados cuando Pablo decide acompañar a Pedro en alguno de sus inventos.

☉ **Pebbles Picapiedra / Pebbles Flintstone**

Voz Original: Jean Vanderpyl

Pebbles es la única hija de Pedro y Vilma Picapiedra (Ver Fig. 31). El nacimiento de Pebbles Picapiedra el 22 de febrero de 1963 durante la tercera temporada de la serie, fue el capítulo de *Los Picapiedras* con mayor índice de sintonía, y uno de los capítulos de series para televisión más vistos de los años sesenta, junto con el nacimiento de little Ricky, el hijo de Lucy y Ricky Ricardo en la comedia *I Love Lucy* (1950). En algunos capítulos de la serie, Pebbles fue presentada también como Pebbles Staghoople, apellido de soltera de Vilma, la madre.

©Bamm- Bamm Mármol / Bamm Bamm Rubble

Voz original: Don Messick

El personaje de Bamm- Bamm, pequeño hijo adoptivo de la familia Mármol, contemporáneo con Pebbles, fue introducido en la serie el 3 de octubre de 1963, durante la cuarta temporada. Bamm- Bamm llegó a la familia Mármol por un deseo concedido por una estrella fugaz y desde su llegada se caracterizó por la fuerza descomunal que ostentaba a pesar de su corta edad. Mientras movía rocas, muebles e incluso personas, el bebé adoptó la costumbre de decir ¡Bamm- Bamm!, a la vez que sostenía un pequeño mazo de madera en una de sus manos, de ahí su nombre (Ver Fig. 32).

Bamm- Bamm se convirtió en el compañero de juegos de Pebble y, años después, los estudios Hanna- Barbera crearon una serie llamada El show de Pebbles y Bamm- Bamm -*The Pebbles and Bamm- Bamm Show*-, donde se narraban las travesías de ambos niños,

MARCO REFERENCIAL 38

ya adolescentes. Esta última serie, aunque buscó dar continuidad al éxito alcanzado por Los Picapiedras, no logró acercarse a los niveles de audiencia de su predecesora y su duración fue más bien corta.

©Dino

Voz original: Mel Blanc

Dino es la mascota de Los Picapiedra, un dinosaurio de color morado que asemeja a un perro e incluso ladra y brinca sobre Pedro cada vez que este llega de trabajar, cosa que usualmente irrita a su amo. Al comienzo de la serie en uno de los capítulos fue identificado como perteneciente a la raza de los *Snorkasaurus* (Ver Fig. 33). Los Picapiedras, según la secuencia inicial de la serie, también tenían de mascota a un tigre llamado *Baby Puss*, que aunque siempre aparecía en los créditos iniciales, rara vez fue visto en algún capítulo de la serie.

Además de los personajes principales de la serie, existen otros que realizaban

apariciones eventuales; tal es el caso del señor Rajuela -Mr. Slate- (Ver Fig.35).

3.2.2.:: Créditos de la serie:

Producción y Dirección

William Hanna

Joseph Barbera

Productor Asociado

Alex Lovy

Voces

Alan Reed

Mel Blanc

MARCO REFERENCIAL 39

Jean Vanderpyl

Don Messick

Bea Benaderet

Gerry Johnson

Dirección Musical

Hoyt Curtin

Animación

Don Patterson

Ed Parks

Jerry Hathbock

Dick Lundy

Director de Animación

Charles Nichols

Color por

Pathé

Edición

Warner Leighton

Greg Watson

Copyright

Hanna Barbera Productions

MARCO REFERENCIAL 40

CAPÍTULO 4

The Simpsons: Una familia amarilla cualquiera

4.1 EL VERDADERO ABUELO SIMPSON

Nacido el 15 de febrero de 1954 en la ciudad estadounidense de Portland, Oregon, Matt Gröening (Ver Fig. 35) adquirió desde temprana edad las aptitudes de dibujante de su padre. Durante su paso por el colegio trabajó en el periódico escolar y formó un partido político estudiantil llamado Teens for Decency -jóvenes por la decencia-, con el cual se lanzó a presidente del concejo estudiantil, ganando las elecciones de manera fraudulenta. Luego de graduarse en el Evergreen State College en Olympia, estado de Washington, Gröening partió hacia Los Ángeles , California en 1977 con la idea de convertirse en escritor.

En la búsqueda de un medio para sobrevivir durante los primeros meses en California,

Gröening se desempeñó en oficios como el de chofer y un trabajo medio tiempo en una planta de tratamiento de aguas negras. Mientras se ganaba la vida en trabajos esporádicos y decepcionado por la falsedad del sueño californiano, comenzó a crear su primera tira cómica llamada *Life in hell* -vida en el infierno-, que narraba las peripecias de un conejo llamado Blinky, su esposa Sheba y el hijo de ambos, un conejo de una sola oreja llamado Bongo.

Matt consiguió un trabajo para el diario Los Angeles Reader y para 1980 ya había sido nombrado jefe de circulación del periódico. Ese mismo año, *Life in hell* pasó a formar parte del contenido del diario y continuó siendo publicado con regularidad hasta 1983. Hoy en día, *Life in Hell* continúa apareciendo en algunos diarios alrededor del mundo.

En 1987, James L. Brooks, productor ejecutivo del recién estrenado *The Tracy Ullman Show* perteneciente a la cadena Fox, impresionado por el trabajo de Gröening en *Life in hell*, lo invitó a realizar una serie de segmentos que sería introducido antes de los cortes

MARCO REFERENCIAL 41

comerciales dentro del sitcom a cargo de la actriz y comediente Tracy Ullman transmitido los sábados a las 9:30 de la noche.

Originalmente, los segmentos estarían basados en la tira cómica *Life in Hell*, pero a última hora Gröening surgió con nuevos personajes y una nueva ambientación y, junto al equipo de animadores de *The Tracy Ullman Show* creó los primeros sketches de la familia Simpson.

4.2 LOS SIMPSONS AL ATAQUE

Conformada por Homero, el padre, Marge, la madre y Bart, Lisa y Maggie, los hijos, la familia Simpson son una familia tradicional americana, aunque algo disfuncional y de tez amarilla (Ver Fig. 36). Los que podrían parecer simples problemas en la vida cotidiana de cualquier persona, para Los Simpsons lograban convertirse en situaciones fuera de lo común gracias a la alta carga de ironía y humor negro que Gröening logró

otorgarle a esta familia como un sello personal. Este tipo de dibujo animados cargado de sátira, violencia y diálogos mordaces, llamó la atención de la audiencia casi de manera inmediata.

Luego de realizar 48 segmentos animados de dos minutos de duración de Los Simpsons, los ejecutivos de la cadena televisiva Fox notaron que la recepción del público ante los sarcásticos e incluso patéticos personajes de Los Simpsons era muy prometedora para el canal. De esta manera, a mediados de abril de 1989 se le pidió a Gröening que, en vez de otro sketch, comenzara a trabajar en el proyecto para convertir los cortos animados en una serie de media hora de duración.

Meses después, *The Tracy Ullman Show* comenzó su cuarta temporada, esta vez, sin las recurrentes apariciones de la familia Simpson, puesto que el equipo de Gröening estaba dedicado a trabajar en la futura serie. Sólo un especial de media hora, utilizado probablemente como promoción, fue transmitido en este mismo espacio el 17 de

MARCO REFERENCIAL 42

diciembre de ese mismo año bajo el nombre de *Simpsons roasting on an open fire: The Simpsons Christmas Special*, el especial de navidad que narra la historia de la llegada de *Santa's little helper* – ayudante de Santa- el perro que pasaría a ser la mascota de la familia.

The Tracy Ullman Show finalizó su cuarta temporada con una baja considerable en los ratings, en gran parte debido a la ausencia de los sketches de Gröening. Por esta razón el show fue cancelado al finalizar la temporada.

Paralelamente, el 14 de enero de ese año, salió al aire el segundo episodio de Los Simpsons, llamado *Bart the genius*- Bart, el genio-. Los ejecutivos de la cadena, sin embargo, tenían programado transmitir sólo cuatro episodios antes de seguir con el proyecto, pero Brooks los convenció de realizar una temporada completa de *Mid season*, es decir, trece capítulos.

La primera temporada de Los Simpsons fue exitosa para la Fox, por lo que decidieron extenderle el contrato a Gröening y la productora asociada Klasky- Csupo, quienes estaban a cargo del proceso de animación.

La serie continuó siendo parte del *prime time* de Fox y para la cuarta temporada de la serie, Fox decidió integrar gente nueva a la producción, lo que causó ciertas deferencias con Klasky- Csupo, por lo que a partir de la quinta temporada, la productora Film Roman ha sido la encargada, bajo la supervisión de Matt Gröening del proceso de animación de Los Simpsons.

Aunque, con la participación de *outsourcings* como Klasky- Csupo y Film Roman algunos avances de la tecnología fueron adecuados al proceso de creación de Los Simpsons, la animación en Cel continuó siendo la técnica empleada. Sin embargo, según Hocking y Rose (2003), las computadoras sólo participan en la coloración de las láminas de acetato, pero el dibujo sobre el acetato continúa haciéndose a mano. En una entrevista para el LA Times, realizada en 1992, David Silverman, uno de los directores de la serie comentó: “...se trata únicamente de coloración digital, más no es animación computarizada. Algunas veces hemos utilizado asistencia de las computadoras para

MARCO REFERENCIAL 43

resolver asuntos mecánicos, pero no han sido muy utilizados últimamente. Todavía se dibujan (Los Simpsons) de la manera tradicional” [T.D.R](#) en L.A. Times (1992).

Dentro de la serie se han incluido otras series que aparecen con regularidad. La más conocida es *Itchy & Scratchy*, el show de dibujos animados favoritos de Lisa y Bart, donde se narra la persecución constante entre un gato y un ratón y resalta el alto contenido de violencia.

Otras series son: Mc Bain, El hombre Radioactivo y El Show de Krusty el Payaso.

Otro elemento característico de la serie son los llamados “gags” del sofá donde, al final de la secuencia inicial en cada capítulo, se presenta una situación distinta cada vez que la familia llega a sentarse en el sofá de la casa.

Actualmente, Los Simpsons acaban de llegar a su décima quinta temporada. Durante esta trayectoria, Gröening y el resto del equipo de creativos de Los Simpsons, se han hecho merecedores de catorce premios Emmy, entre los que se cuentan ocho premios como mejor serie de animación.

El 9 de febrero de 1997 Los Simpsons sobrepasaron a los Picapiedras como la serie

animada con más tiempo en el *prime time* norteamericano, título que la serie de Hanna-Barbera ostentaba desde el año 1966 y, en enero del año 2003, la cadena Fox renovó el contrato de Gröening, esta vez, hasta el año 2005, lo que lo convertirá en el programa de mayor duración al aire en el género del *sitcom* hasta entonces.

4.2.1 Conociendo a la familia

El creador de The Simpsons ha aseverado en varias ocasiones que el nombre de los personajes de la serie los tomó de los miembros de su familia a excepción de Bart, escogido a partir de su similitud con Matt.

La premisa de The Simpsons transcurre alrededor de los personajes principales, Homero, Marge, Bart, Lisa y Maggie, quienes viven en la calle *Evergreen Terrace* en la localidad estadounidense de Springfield.

MARCO REFERENCIAL 44

Además de estos personajes, existen caracteres recurrentes en la serie, tales como los vecinos de los Simpsons, los Flanders, el cantinero de la taberna, Moe (Ver Fig. 48), la maestra Mrs. Krabappel (Ver Fig 46) y el Director Skinner (Ver Fig. 47) de la escuela primaria de Springfield, Selma y Patty (Ver Fig. 49), las hermanas de Marge, Mr. Burns, el jefe de Homero, su asistente Smithers y Abraham Simpson, el padre de Homero (Ver Fig. 42).

Homero Simpson:

Voz original: Dan Castellaneta

Versión en español: Carlos Revilla

Hijo de Abraham Simpson, en la serie se sugiere que Homero tiene aproximadamente entre 36 y 39 años (Ver Fig. 37). Trabaja como jefe de seguridad en la planta de energía nuclear de Springfield, donde la mayoría del tiempo la pasa comiendo donas y durmiendo en su área de trabajo. Una gran parte de su tiempo libre la pasa también en la

taverna de Moe junto a sus amigos Barney (Ver Fig. 50), Carl, Lenny y Moe. Sus hobbies incluyen la bebida, especialmente si se trata de la cerveza local llamada Duff, ver televisión y cualquier cosa que se le ocurra durante la semana.

Con respecto a los hábitos alimenticios, es fanático de la comida chatarra, lo que lo ha llevado al borde de la muerte debido a su pésimo estado de salud.

En muchos episodios se ha mostrado a Homero como un individuo con una escasa habilidad intelectual. Sin embargo, ocasionalmente demuestra tener una gran creatividad, memoria e incluso manejo fluido de distintos idiomas, entre los que se cuentan Japonés, Alemán, Chino, Español y el lenguaje de los pingüinos. En uno de los episodios se reveló que estas ráfagas de inteligencia, así como la supresión de muchas de sus capacidades intelectuales se debe a la presencia de un creyón de cera que se encuentra atascado en el cerebro de Homero, producto de una travesura de su niñez.

Homero conoció a Marge durante su paso por la secundaria y se casó con ella luego de

MARCO REFERENCIAL 45

que quedara embarazada de su primer hijo, Bart.

Marge Simpson:

Voz original: Julie Kavner

Versión en español: Margarita De Francia

Esposa de Homero, Marjorie Bouvier, mejor conocida como Marge Simpson, sobresale del resto de los personajes por su larga y alta cabellera azul (Ver Fig. 38). Se caracteriza por ser una esposa voluntariosa, abnegada, paciente y racional. Con algunas excepciones, Marge pasa la mayoría del tiempo en su papel de ama de casa, cuidando de Maggie, la más pequeña de los hijos. Marge mantiene una relación muy estrecha con su hija mayor, Lisa y es quien suele disciplinar a Bart en sus consecuentes travesuras.

En varios episodios, se puede observar a Marge como una defensora constante de los derechos y valores de la familia, situación que contrasta con la actitud desinteresada y

conformista de Homero. Tiene dos hermanas mayores, Patty y Selma, ambas solteras.

Bart Simpson:

Voz original: Nancy Cartwright

Versión en español: Sara Vivas

Bartholomew Jo-Jo Simpson tiene aproximadamente 10 años y es el mayor de los hermanos Simpsons (Ver Fig. 39). Bart estudia el cuarto grado en la Escuela Primaria de Springfield es conocido por sus muy escasos logros académicos y su gran capacidad para meterse en problemas. La personalidad de Bart es uno de los aspectos más notorios de la serie, esto se ve reflejado en la secuencia introductoria donde se inicia siempre con Bart, escribiendo notas de castigo en la pizarra de la escuela.

Los hobbies de Bart incluyen montar patineta y leer historietas de superéres. A pesar de

MARCO REFERENCIAL 46

su imagen de chico rebelde, no suele tener suerte para conquistar a las niñas.

Lisa Simpson:

Voz original: Yeardley Smith

Versión en español: Isacha Mengibar

Su nombre completo es Lisa Marie Simpson, tiene ocho años y cursa el segundo grado en la Escuela Primaria de Springfield. Es conocida como la más inteligente de los integrantes de la familia Simpson y probablemente de todos los habitantes de Springfield (Ver Fig. 40).

Lisa es la única vegetariana de su familia, su sueño más grande es tener un pony y entre sus hobbies se cuentan tocar el saxofón y leer revistas para adolescentes. Su peor pesadilla es no conseguir la más alta calificación de su clase y entre sus admiradores se encuentra Milhouse (Ver Fig. 53), el mejor amigo de Bart.

Maggie Simpson

Voz original: Efecto de sonido grabado por Matt Gröening

La más pequeña de los hijos de Homero y Marge, Margaret Simpson (Ver Fig. 41) es conocida por tener siempre un chupón en la boca y por el sonido que este emite. En su intento de caminar, Maggie vive cayéndose constantemente. En la secuencia inicial, Maggie siempre pasa como uno de los objetos de la caja

registradora del supermercado cada vez que Marge va de compras.

La única vez que se le ha escuchado hablar en la serie fue para decir *daddy* (papá) y en un episodio especial de *Halloween* en el que hacía el papel de una bebé alienígena cuya voz fue doblada por el actor James Earl Jones.

Adicionalmente, el creador de la serie, Matt Gröening (1997) ofrece a sus lectores una ficha técnica de cada uno de los personajes principales:

MARCO REFERENCIAL 47

Homer J Simpson (Homero):

Edad: 36

Peso: Entre 239 y 260 Lbs (108- 118 Kg)

Ocupación: Empleado inútil/ Supervisor de seguridad del sector 7G de la planta de energía nuclear de Springfield (ostenta el record de la planta como el empleado con más tiempo en el mismo cargo).

Comida favorita: Donas, costillas de cerdo, hamburguesas Krusty, filete de carne, mariscos y maní dulce.

Bebida favorita: Cerveza Duff

Pasatiempo favorito: Sentarse en el sofá a ver televisión mientras bebe cerveza.

Cirugías: Cirugía de marcapasos triple debido a su afición por la comida chatarra.

Tienda favorita: Kwik- E- Mart (Tienda de conveniencia dirigida por un inmigrante hindú llamado Apu (Ver Fig. 51)

Frases favoritas: D'oh para algo desagradable (ooh en la versión en español) y Mmm

cuando se siente tentado por algo.

Datos extracurriculares: Fue confundido con pie grande. Mascota de los Springfield Isotopes. Relacionado a una institución mental. Manager de la artista country Lurleen Lumpkin. Viajó al espacio como astronauta de la NASA. Vecino del Ex- Presidente George Bush. Hombre bala en el festival de Hoollabalooza. Aliado, sin saberlo, del super terrorista *Scorpio* en su plan de tomar de tomar la costa este. Subió al ring con el campeón mundial de peso pesado. Contrabandista de alcohol durante una corta ley de prohibición en Sprigfield. Voz del personaje de *Poochie* en la serie *Itchy & Scratchy*.

Marge Simpson:

Edad: 34 años

Talla de zapato: 13AA (44 talla europea)

MARCO REFERENCIAL 48

Rol familiar: Hilo que mantiene a la familia Simpson unida.

Conocida por: Sus cuadritos de cereal y *marshmallows*.

Cosas ocasionalmente encontradas en su cabello: grandes cantidades de dinero, gatos, gallos y Maggie.

Trabajos: Fue brevemente una maestra en huelga de la Escuela Primaria de Springfield. Empleada de la planta de energía nuclear. Oficial de policía de Springfield. Mesera en patines. Dueña de una franquicia de *pretzels*.

Prontuario criminal: presa por robo en menor grado en una tienda.

Admiradores: Artie Ziff, Mr. Burns, Moe, y Fash Baylor, jugador de los Springfield Isotopes.

Afiliaciones políticas: Votó dos veces por Jimmy Carter.

Tinte de cabello: Azul # 56.

Cantante favorito: Tom Jones

Le gustan: Los mordiscos en el codo y la chaqueta de *Mr. Plow* de Homero.

Particularidades: No cocina con más de ocho especias. Cree que las papas son muy

ordenadas. Niega tener en su poder dos dientes pertenecientes a Milhouse, el mejor amigo de Bart. Usualmente duerme desnuda. Tiene los pies enormes.

Datos extracurriculares: Personaje principal en un musical llamado “Oh Streetcar”. Consideró tener un *affair* con un sujeto llamado Jaques. Tuvo la idea de que Springfield fuese el anfitrión de un festival de cine. Organizó un boycott para eliminar las caricaturas de *Itchy* y *Scratchy* por su alto contenido de violencia.

Generó adicción a los juegos de azar. Dejó de querer brevemente a su hijo Bart después de enterarse de que había robado en una tienda. Obligó a sonreír a Lisa una vez, a pesar de que ésta estaba deprimida.

Bart Simpson:

Edad: 10 años.

MARCO REFERENCIAL 49

Personalidad: Irreverente, suspicáz, de bajos logros intelectuales. Odia la escuela.

Alias conocidos: Rudiger y El Barto.

Habilidades: Posee un amplio repertorio de chistes, bromas pesadas y métodos de venganza que van desde vandalismo común hasta fraude internacional. Su especialidad son las bromas telefónicas a Moe, el dueño de la taberna.

Descubrimientos: Un cometa que casi destruye Springfield. El pez de tres ojos al que llamó Blinky.

Ídolos: Krusty el payaso.

Amores conocidos: Jessica Lovejoy y Laura Powers.

Datos extracurriculares: Cortó la cabeza de la estatua de Jebediah Springfield, fundador del pueblo. Hizo creer a los habitantes de Springfield que un niño llamado Timmy O’Toole había caído en uno de los pozos vacíos del pueblo. Convirtió un globo gigante en una escultura graciosa del director de la escuela, Mr. Skinner. Por medio de fraude fue confundido por el genio de su clase, Martin Prince y fue promovido temporalmente a una escuela para niños de alto coeficiente intelectual. Hizo trabajos

forzados en un viñedo en un viaje de intercambio a Francia. Causó problemas maritales entre sus padres luego de tomar fotos de Homero ebrio con una bailarina del vientre. Lideró una guerra contra el niño más malo del vecindario, Nelson Muntz (Ver Fig. 52). Disfrutó una corta carrera como superhéroe en *Bart the Daredevil*. Salvó a Mr. Burns de perder la vida, luego de donarle un extraño tipo de sangre: OO negativo. Fue precursor de una rebelión en el campamento de Krusty el payaso. Ayudó a Krusty a limpiar su nombre luego de ser injuriado por su compañero, *Sideshow Bob* (Bob Patiño). Adquirió fama en el show del payaso Krusty como “*the didn’t do it*” boy- el chico “yo no fui”-. Se ganó un elefante en un concurso de radio. Fue por un corto tiempo el heredero de Mr. Burns. Vendió su alma por cinco dólares.

MARCO REFERENCIAL 50

Lisa Simpson:

Edad: 8 años.

Rol en la familia: Centro moral hija del medio.

Una vez se llamó a sí misma: La niña más triste en el grado número dos.

Toca: El Saxofón y ocasionalmente la guitarra.

Primera palabra de bebé: Bart.

Obsesión: Los ponys.

Primer amor platónico: Mr. Bergstrom, un maestro sustituto.

Segundo amor platónico: Nelson Muntz.

Eterno amor platónico: Varios actores que responden al nombre de Corey.

Adicciones pasadas: Llamadas a la línea 900 de Corey. Tabletillas para mantenerse despierta.

Extracurricular: Su mentor es el jazzista Encías Sangrantes Murphy. Ganó el concurso regional de ensayos para la revista Reader’s Digest pero perdió la final en Washington D.C. luego de perder la fe en el gobierno de los Estados Unidos. Denunció a su padre

por robar la señal del cable. Fue elegida Pequeña Señorita Springfield, concuro que luego abandonó al saber que era patrocinado por los Cigrrillos Laramie. Decepcionada por la falta de integridad de la muñeca Stacy Malibú, por lo que luego inventó la muñeca Lisa Corazón de León. Goleador estrella del campeonato *Pee- Wee* de hockey. Descubrió que Jebediah Springfield ea pirata. Ayudó a Mr. Burns a recuperar su fortuna luego de haber quedado en bancarrota. Pasó a segundo grado como la primera niña cadete de la Escuela Militar Rommelwood.

Maggie Simpson:

Edad: 1 año.

Rol en la familia: El miembro más pequeño de la familia con una fuerte adicción al chupón.

MARCO REFERENCIAL 51

Valor monetario: 847,63 Dólares (según la caja registradora del supermercado).

Único enemigo conocido: Gerald, el niño de una sola ceja.

Destreza: Baja. Se cae a menudo.

Primera palabra: *Daddy* – Papá.

Datos extracurriculares: Desató a Bart y Lisa luego de haber sido atados por la niñera bandida. Puede deletrear $E=MC^2$ con sus cunos de colores y escribir Maggie Simpson en su libro de colorear. Ocasionalmente bebe agua del plato del perro. Golpeó a su padre en la cabeza y lo atacó con un lápiz imitando la violencia de los dibujos animados en televisión. Lideró una rebelión en la Guardería Ayn Rand. Le disparó a Montgomery Burns.

4.2.2.:Créditos de la serie

Productores Ejecutivos

Matt Gröening

Al Jean
James L. Brooks

Voces
Dan Castellaneta
Julie Kavner
Hank Azaria
Harry Shearer
Nancy Cartwright
Yeardley Smith

Casting
Bonita Pietila

MARCO REFERENCIAL 52

Producción de Animación
Klasky- Csupo Inc. (1989- 1992)
Film Roman (1993- 2004)

Productor de Animación
Sherry Gunther

Compañía Koreana de Animación
Animivisión

Director de animacion en el exterior
Mike Girard
S.J. Kim
Edición
Mark McJimsey

Don Barrozo

Lee Harding

Tema Original

Danny Elfman

Diseño de título original

David Silverman

Asesor Creativo

David M. Stern

Asesor Ejecutivo

Brad Bird

MARCO REFERENCIAL 53

Supervisores de Post Producción

Colin Lewis

Jeffrey Goldstein

Copyright

Twentieth Century Fox Film Corporation

MARCO METODOLÓGICO

1.1.:: ESTABLECIMIENTO DE LOS OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo general

Determinar la evolución de las series de dibujos animados a partir de la introducción de elementos del lenguaje audiovisual utilizando como referencia “Los Picapiedras” y “Los Simpsons”.

1.1.2 Objetivos específicos

- Determinar cuáles son los elementos característicos del lenguaje audiovisual.
- Identificar los elementos del lenguaje audiovisual presentes en “Los Picapiedras”
- Identificar los elementos del lenguaje audiovisual presentes en “Los Simpsons”
- Comparar los elementos del lenguaje televisivo presentes en “Los Picapiedras” y “Los Simpsons”

1.2.::PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

- Ⓢ¿Qué elementos del lenguaje audiovisual son empleados con mayor frecuencia en la realización de Los Picapiedras?
- Ⓢ¿Qué elementos del lenguaje audiovisual son empleados con mayor frecuencia en la realización de Los Simpsons?
- Ⓢ¿Cuál es la relación de número de planos por toma en Los Picapiedras?
- Ⓢ¿Cuál es la relación de número de planos por toma en Los Simpsons?
- Ⓢ¿En cual de las dos series se podría hablar de un montaje más dinámico?
- ⓈA partir del uso de la misma técnica de animación para realizar las series animadas de Los Picapiedras y Los Simpsons ¿Ha sido modificado el uso del lenguaje audiovisual entre ambas series?

MARCO METODOLÓGICO 55

- Ⓢ¿Es el uso de la técnica Cel un elemento limitante con respecto al uso del lenguaje audiovisual en una serie de dibujos animados?

1.3.: JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Con los avances tecnológicos de las últimas décadas, el desarrollo de nuevas técnicas de animación del tipo tridimensional y computarizada ha incrementado, por lo que hay quienes pueden suponer que los cambios y mejoras en el aspecto visual de las series de animación se deben, en gran parte, a la implementación de estas nuevas técnicas. Pero ¿a qué se debe entonces el hecho de que existan diferencias visuales considerables cuando se trata de series animadas creadas a partir de las técnicas tradicionales?.

Cuando hablamos de series con premisas similares realizadas con la misma técnica de animación, es conveniente estudiar la manera en que los creadores buscan llevar su historia a la pantalla y es aquí donde el lenguaje audiovisual entra en juego.

En la historia de las series para televisión, tanto Los Simpsons como Los Picapiedras tienen una mención especial por ser las únicas dos series que lograron y han logrado mantenerse como líderes del horario estelar, fenómeno que ninguna otra serie de animación antes creada ha superado, compitiendo no sólo en el género de la animación sino también en el género del *sitcom* y de la programación en general del *prime time*.

El impacto socio- cultural de este tipo de programas, en consecuencia, ha sido ampliamente

discutido, más no ha sido este el caso cuando se trata del aspecto y las mejoras visuales que han realizado los estudios que las producen. El análisis aquí presentado pretende ahondar en las características que proporciona el lenguaje audiovisual más allá del contenido social y de los temas que estas series utilizan como premisas, puesto que la propuesta visual de un programa con respecto a otro marca diferencias que, al final de cuentas, ya son importantes sólo por el hecho de tratarse de un mensaje creado para ser visto.

MARCO METODOLÓGICO 56

Por los aspectos antes mencionados, esta investigación presenta relevancia cuando se habla del campo de trabajo audiovisual, en el que se busca transmitir ideas, pensamientos y propuestas en general a través de medios como el cine y la televisión. Por esta razón, conocer, discutir, y manejar los elementos que han dado forma a géneros que cada día cobran más fuerza, como es el de la animación, es relevante para todo el que quiera desenvolverse en este oficio.

1.4.:: DELIMITACIÓN

El estudio del lenguaje audiovisual de cada capítulo de ambas series se realizará a partir de la visualización de las primeras 200 tomas de cada capítulo seleccionado, restringiéndose dicho análisis al elemento visual, siendo este: cantidad de tomas, planos, angulación y movimientos de cámara con el fin de establecer las diferencias de la muestra a partir del dinamismo del montaje. A su vez, no serán discutidos los elementos de efectos sonoros, musicalización y uso de argumentos o diálogos.

1.5.::RECURSOS Y FACTIBILIDAD

Un recurso fundamental para la realización de esta tesis es el material audiovisual de ambas series de dibujos animados, “Los Simpsons” y “Los Picapiedras”, los cuales son transmitidos en la actualidad y están al alcance del espectador diariamente, por lo que la investigación a partir de los recursos existentes puede considerarse viable.

La factibilidad de este proyecto está basada en el manejo del conocimiento referente al elemento audiovisual en sus distintas expresiones, aunado al hecho de tener acceso como espectadores a estas y otras series de dibujos animados, lo que permite hacer una comparación sólida como profesionales de la comunicación audiovisual.

2.:: DETERMINACIÓN Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Tipo de investigación

La realización de esta investigación está fundamentada en el estudio y observación de una situación ya existente, tal y como se explica en los objetivos, por lo que corresponde al tipo de investigación descriptiva. La finalidad es la comprensión del fenómeno anteriormente propuesto. “En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así -válgase la reudundancia- describir lo que se investiga”. (Hernández, Fernández y Baptista, 1998. p 60)

2.2 Diseño de la investigación

El objeto de esta investigación radica en la observación, más no en la manipulación ni modificación del objeto de estudio, razón por la que se puede considerar del tipo no-experimental. Según Hernández et. Al. (1998) p 184 “Es la que se realiza sin manipular deliberadamente variables...Lo que hacemos en la investigación no- experimental es observar fenómenos tal y como se observan en su contexto natural, para después analizarlos”

3.:: DETERMINACIÓN DE LAS UNIDADES DE ANÁLISIS

3.1 Fuentes primarias de información

La fuente de información sobre la cual se basa esta investigación consiste en el material audiovisual de Los Simpsons y Los Picapiedras, entiéndase como esto, una selección de episodios de distintas temporadas llevadas al aire entre los años 1960- 1966, para Los Picapiedras, y 1989- 2004 para Los Simpsons.

3.2.:Fuentes secundarias de información

Para realizar el análisis del lenguaje audiovisual de las unidades primarias de investigación, siendo este el material audiovisual referente a cada serie, es necesario acudir a fuentes de información secundarias entre la que encontramos el arqueo bibliográfico, puesto que el contenido teórico referente al lenguaje audiovisual, aunque no representa el análisis en sí mismo, es el que ha de proporcionar las herramientas para el posterior estudio del material audiovisual.

De igual forma, se ha de realizar el arqueo de la bibliografía referente a la técnica de animación empleada en ambas series, con la finalidad de conocer las similitudes y diferencias en el proceso de realización de la animación correspondiente. Para esta finalidad también se han de utilizar publicaciones periódicas referentes al tema de la animación, así como historia de las series y los creadores.

Otra fuente secundaria de investigación a emplear ampliamente es la World Wide Web, puesto que al ser dos series animadas transmitidas en diversos países del mundo, gran cantidad de la información obtenida proviene de las páginas oficiales, tanto de ambas series, como de los estudios que las realizan, como es el caso de Hanna - Barbera y Twenty Century Fox. Así también, se emplea información contenida en páginas no-oficiales, foros de discusión y publicaciones de la fanática para ampliar la información referente tanto a animación, como personajes y otros contenidos.

4.:DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Selección de la muestra

Debido a que esta investigación se basa en la observación de un material ya realizado, se seleccionarán cinco capítulos de muestra de cada una de las series animadas: Los Simpsons y Los Picapiedras, más las secuencias iniciales de cada serie. Los Picapiedras

MARCO METODOLÓGICO 59

cuentan con seis temporadas mientras que Los Simpsons cuentan con quince. El criterio de selección de la muestra se basa en que, al ser series que utilizan una línea definida de animación y trabajo, la variación de la proporción de los elementos visuales entre un capítulo y otro , de

cada serie, es muy leve.

4.3 FASES DEL PROCESO DE ANÁLISIS

4.3.1 Selección: Los capítulos de muestra serán seleccionados al azar a medida que son transmitidos por las cadenas televisivas correspondientes.

4.3.2 Visualización: La muestra seleccionada será visualizada con el fin de determinar los elementos del lenguaje audiovisual empleados en cada capítulo para así recabar los datos.

4.3.3 Elaboración de tablas: A partir de la delimitación de los elementos del lenguaje audiovisual a ser estudiados, se realizarán dos tipos de tablas que reflejen los resultados. (Ver tabla 1.1 y 1.2)

4.3.4 Comparación de resultados y elaboración de las conclusiones: Los resultados arrojados por el análisis serán utilizados para elaborar las conclusiones posteriores siguiendo los lineamientos de:

- ⊗ Relación tomas y tipos de planos.
- ⊗ Relación plano y angulación.
- ⊗ Relación plano y movimiento
- ⊗ Dinamismo del montaje

ANÁLISIS

ANÁLISIS 60

RESÚMEN TABLA 1.1: Secuencia Inicial Los Picapiedras

Serie: Los Picapiedras

Capítulo: Secuencia Introductoria

Sinopsis: Llega el fin de la jornada de la cantera del señor Rajuela y Pedro sale en su troncomóvil a buscar al resto de la familia y a los vecinos mármol para ir a una velada en el autocine con lo que se a inicio a un nuevo episodio de la serie.

Duración: 34,42s

1.1.1 Relación Plano/ Toma

Relación Toma /Plano	
Número de tomas	15
Duración promedio de cada toma	2,29''
Número de planos	15
Duración promedio de planos	2,29''
Promedio de planos por toma	1

ANÁLISIS 61

1.1.2 Uso de los planos

Uso de los Planos	
Extreme long Shot	0
Long shot	6
Plano general	9
Plano americano	0
Plano medio	0
Medium close up	0
Close up	0

Uso de los Planos	
Extreme close up	0
Planos de Establishing	2
Planos subjetivos	0

1.1.3 Relación plano/ angulación

Relación Plano/ Angulación	
Picado	0
Normal	15
Contrapicado	0

1.1.4 Relación Plano/ Movimiento

Relación Plano/ Movimiento	
Fijo	8
Travelling	3
Paneo	3
Zoom In/ Out	1

ANÁLISIS 64

RESÚMEN TABLA 1.2: Secuencia Inicial Los Simpsons

Serie: Los Simpsons

Capítulo : Secuencia Introductoria

Sinopsis: Breve presentación de cada uno de los personajes: Bart sale de la escuela, Homero sale del trabajo, Lisa sale de su clase de saxofón y Marge sale con Maggie del

supermercado. Cada uno de los personajes hace su viaje de rutina a casa después de sus respectivos quehaceres, para luego encontrarse todos en el sofá de la sala donde se sientan a ver la televisión dando pie al inicio de un nuevo capítulo.

Duración: 1,13m (73,32s)

1.2.1 Relación Toma/ Plano

Relación Toma /Plano	
Número de tomas	17
Duración promedio de cada toma	4,31”
Número de planos	24
Duración promedio de planos	3,05”
Promedio de planos por toma	1,4

ANÁLISIS 65

1.2.2 Uso de los planos

Uso de los Planos	
Extreme long Shot	1
Long shot	3
Plano general	9
Plano americano	1
Plano medio	5
Medium close up	4

Uso de los Planos	
Close up	2
Extreme close up	0
Planos de Establishing	2
Planos subjetivos	1

1.2.3 Relación Plano/ Angulación

Relación Plano/ Angulación	
Picado	3
Normal	18
Contrapicado	3

1.2.4 Relación Plano/ Movimiento

Relación Plano/ Movimiento	
Fijo	10
Travelling	3
Dolly In/ Out	5
Crane	1
Tongue	1
Paneo	2
Zoom In/ Out	2

ANÁLISIS 68

RESÚMEN TABLA 1.3: La Piscina

Serie: Los Picapiedras

Capítulo : La Piscina

The Swimming Pool

Producción y Dirección: Joseph Barbera y William Hanna

Escrito por: Warren Foster

Al Aire: 14/10/1960

Sinopsis: Pedro y Pablo deciden construir una piscina compartida en el jardín de ambas casas, cosa que al principio disfrutarán pero que luego los lleva a tener una serie de discusiones hasta que, con el fin de reconciliarse con su ejor amigo, Pablo organiza una fiesta de cumpleaños para Pedro.

Duración muestra: 15,62 m (937,2s)

1.3.1 Relación Toma/ Plano

Relación Toma /Plano	
Número de tomas	200
Duración promedio de cada toma	4,68s
Número de planos	193
Duración promedio de planos	2,29s
Promedio de planos por toma	1,03

ANÁLISIS 69

1.3.2 Uso de los planos

Uso de los Planos	
Extreme long Shot	0
Long shot	6
Plano general	90

Uso de los Planos	
Plano americano	5
Plano medio	40
Medium close up	32
Close up	3
Extreme close up	0
Planos de Establishing	3
Planos subjetivos	1

1.3.3 Relación Plano/ Angulación

Relación Plano/ Angulación	
Picado	1
Normal	199
Contrapicado	0

1.3.4 Relación Plano/ Movimiento

Relación Plano/ Movimiento	
Fijo	175
Travelling	20
Paneo	9
Zoom In/ Out	3

ANÁLISIS 87

RESÚMEN TABLA 1.4: El Pedrocóptero

Serie: Los Picapiedras

Capítulo: El Pedrocóptero

The Flintstone Flyer

Producción y Dirección: Joseph Barbera y William Hanna

Escrito por: Mike Maltese

Grabado: 2/4/1960

Al Aire: 30/9/1960

Sinopsis: Pablo construye un helicóptero casero al que llama el Pablocóptero y Pedro decide ra- llamarlo el Pedrocóptero en el cual los muchachos deciden ir a escondidas de sus esposas a jugar boliche en vez de acompañarlas a la ópera.

Duración de la muestra: 19,01m (1140,6s)

1.4.1 Relación Toma/ Plano

Relación Toma /Plano	
Número de tomas	200
Duración promedio de cada toma	5,7s
Número de planos	195
Duración promedio de planos	5,85s
Promedio de planos por toma	1,02

ANÁLISIS 88

1.4.2 Uso de los Planos

Uso de los Planos	
Extreme long Shot	0
Long shot	6
Plano general	79
Plano americano	8

Uso de los Planos	
Plano medio	39
Medium close up	43
Close up	11
Extreme close up	0
Planos de Establishing	2
Planos subjetivos	1

1.4.3 Relación Plano/ Angulación

Relación Plano/ Angulación	
Picado	0
Normal	200
Contrapicado	0

1.4.4 Relación Plano/ Movimiento

Relación Plano/ Movimiento	
Fijo	174
Travelling	23
Paneo	1
Zoom In/ Out	2

RESÚMEN TABLA 1.5: Campamento Krusty

Serie: Los Simpsons

Capítulo: Campamento Krusty

Kamp Krusty

Dirección: Mark Kirkland

Escrito por: David M. Stern

Grabado: 2/4/1960

Al Aire: 24/09/1992

Sinopsis: Bart y Lisa son enviados para las vacaciones al Campamento de Krusty el payaso. A pesar de su emoción, como la de muchos niños, el campamento resulta ser de todo menos lo que imaginaban y, mientras Homero y Marge viven una segunda luna de miel en casa, sus hijos y los niños del campamento son sometidos a hacer trabajos forzados, comer engrudo y dormir en condiciones austeras. Finalmente, los niños se revelan ante los directores del campamento liderados ahora por Bart. Finalmente el payaso Krusty conoce la realidad de su campamento y lleva a los niños a pasar unas vacaciones inolvidables en Tijuana.

Duración de la muestra: 16,08m (964,8s)

1.5.1 Relación Toma/ Plano

Relación Toma /Plano	
Número de tomas	200
Duración promedio de cada toma	4,82s
Número de planos	233
Duración promedio de planos	4,14s
Promedio de planos por toma	1,16

ANÁLISIS 109

1.5.2 Uso de los planos

Uso de los Planos	
Extreme long Shot	0
Long shot	18
Plano general	50

Uso de los Planos	
Plano americano	20
Plano medio	66
Medium close up	24
Close up	7
Extreme close up	1
Planos de Establishing	5
Planos subjetivos	2

1.5.3 Relación Plano/ Angulación

Relación Plano/ Angulación	
Picado	20
Normal	186
Contrapicado	26
Cenital	1

1.5.4 Relación Plano /Movimiento

Relación Plano/ Movimiento	
Fijo	189
Travelling	6
Paneo	9
Zoom In/ Out	13
Dolly In/Out	9
Crane	1
Tilt Up/Down	6

ANÁLISIS 125

RESÚMEN TABLA 1.6 : Homero universitario

Serie: Los Simpsons

Capítulo: Homero universitario

Homer goes to college

Dirección: Jim Reardon

Escrito por: Conan O'Brien

Al Aire: 14/10/1963

Sinopsis: Tras una inspección sorpresa de la Comisión de Regulación Nuclear, el organismo decide que Homero no se encuentra calificado para trabajar como supervisor de seguridad de la planta por no poseer un título universitario. Luego de que todas sus aplicaciones fuesen rechazadas, Mr. Burns utiliza el soborno para lograr que Homero asista a la Universidad de Springfield. Luego de ocasionar un accidente colosal en la clase de Física, el profesor pone a Homero bajo la tutoría de tres jóvenes *nerds* de la computación quienes al final logran que Homero pase el curso cambiando su nota a A+ en el sistema de la universidad.

Duración de la muestra: 17,25m (1035s)

1.6.1 Relación Toma /Plano

Relación Toma /Plano	
Número de tomas	200
Duración promedio de cada toma	5,18s
Número de planos	220
Duración promedio de planos	4,7
Promedio de planos por toma	1,1

ANÁLISIS 126

1.6.2 Uso de los Planos

Uso de los Planos	
Extreme long Shot	0
Long shot	29
Plano general	50

Uso de los Planos	
Plano americano	21
Plano medio	63
Medium close up	21
Close up	19
Extreme close up	0
Planos de Establishing	5
Planos subjetivos	0

1.6.3 Relación Plano/ Angulación

Relación Plano/ Angulación	
Picado	44
Normal	153
Contrapicado	23
Cenital	1

1.6.4 Relación Plano/ Movimiento

Relación Plano/ Movimiento	
Fijo	70
Travelling	6
Paneo	14
Zoom In/ Out	28
Dolly In/Out	7
Crane	1
Tilt Up/Down	14

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES 143

1.:: CONCLUSIONES

Respecto al uso de las tomas y los planos

En ambas series, tanto los Picapiedras como Los Simpsons, el número total de tomas (200) respecto al tiempo total de la muestra es similar. Esto significa que, a efectos del dinamismo del montaje, la velocidad con la que se varía entre una toma y otra es más o menos constante en ambas situaciones. Sin embargo, la relación entre cada toma y el número de planos contenidos en estas es de 1:1 en Los Picapiedras, mientras que en los Simpsons esta relación incrementa en cada una de las muestras.

A razón de esto, se puede concluir que el dinamismo del montaje se ve incrementado en Los Simpsons con respecto a Los Picapiedras en base a la cantidad de planos utilizados más no a la cantidad de tomas incluidas por capítulo.

De igual forma, la variedad de planos utilizados presenta una gran diferencia entre una serie y otra. En Los Picapiedras se utilizan repetidamente los planos abiertos como el plano general, el long shot y los planos medios, más hay un leve uso de planos de tipo tight shot.

En Los Simpsons, aún cuando se utiliza en gran cantidad planos generales, medios y long shots, hay un incremento en el uso de los planos tight shot y también se pueden observar planos de extreme close up y un uso equitativo, en general, de los planos abiertos y cerrados.

A partir de esto podemos concluir que el uso de planos más cerrados en Los Simpsons permite al espectador observar con más detalle gestos, reacciones y elementos del entorno, lo que hace más dinámica la presentación de la historia. Por otro lado, en Los Picapiedras, la presentación de detalles y reacciones se encuentra limitada por el poco uso de planos cerrados.

El uso de los establishing shots se utiliza en ambas series, sin embargo en Los Simpsons se presentan de forma más repetida.

CONCLUSIONES 144

En Los Simpsons se puede hablar de un montaje si se quiere más agresivo puesto que se permite con más amplitud detallar elementos específicos y aún así, el cambio entre un plano y otro se da con mayor velocidad que en Los Picapiedras.

Respecto a la relación plano/ angulación

Una de las mayores diferencias se presentan al comparar el uso de distintas angulaciones para cada plano. En Los Picapiedras la gran mayoría de las angulaciones son del tipo normal y sólo se observan unos pocos planos en picado haciendo referencia al punto de vista del personaje.

Para Los Simpsons el cambio en las angulaciones es constante, más allá de ser o no el punto de vista de un personaje dentro de la trama. Por consiguiente, todas las veces que el ángulo varía, se da también una variación del ritmo de montaje y el eje central de la imagen se desplaza otorgando dinamismo a la historia.

En Los Simpsons se utilizan, además, planos del tipo cenital y holandés, elementos que no se observan dentro de Los Picapiedras y que dan perspectivas poco comunes al espectador.

Utilizando como base el concepto de angulación normal, se puede concluir que el tipo de narración en Los Picapiedras es más del tipo informativo, puesto que el eje de visión suele estar al nivel de los ojos del espectador, mientras que en Los Simpsons se juega con el carácter informativo de la historia combinándolo con angulaciones menos comunes y con efectos como los del ángulo picado y contrapicado, que disminuyen o aumentan la imagen o el personaje para darle un sentido específico dentro de la historia.

Respecto a la relación plano y movimiento

En Los Picapiedras se utilizan mayormente desplazamientos del tipo paneo, zoom, travelling y ocasionalmente los tilt up y tilt down. Estos movimientos, a su vez, reflejan

CONCLUSIONES 145

desplazamientos físicos del personaje, como viajes en troncomóvil o caminatas de un lugar a otro.

En el caso de Los Simpsons, además del paneo, el zoom, el travelling y el tilt, que se

utilizan en gran medida, también se incluyen movimientos del tipo tongue, crane y dolly in/ out. Estos movimientos, a su vez, no necesariamente implican un desplazamiento físico del personaje, sino que también se utilizan para cambiar de plano sin cambiar de toma. Por ende, se tienden a hacer cambios de diferencias de tamaños leves como de plano medio a medium close up, así como cambios con diferencia de distancias considerables como de plano medio a long shot.

A partir de esto podemos concluir que el montaje en Los Simpsons se hace de forma más fluida que en Los Picapiedras, puesto que se emplea menos el corte y más la transición entre un plano y otro a partir del desplazamiento de la cámara. Esto también se refleja al ver la diferencia entre la relación plano- toma de cada una de las series. Podemos entonces concluir también, que el montaje en Los Picapiedras es más fragmentado y con una menor variación en los desplazamientos de la cámara.

Dinamismo del montaje, técnica Cel y series animadas

A partir de las conclusiones obtenidas referentes al uso de las tomas, los planos, el ángulo y el movimiento, podemos concluir que en Los Simpsons existe un mayor dinamismo en el montaje, puesto que es más rico en elementos del lenguaje audiovisual y los mismos varían con mayor frecuencia.

Siendo ambas series realizadas a partir de la misma técnica de animación, podemos concluir que el uso de técnicas tradicionales como Cel no son una limitante al momento de emplear distintos elementos del lenguaje audiovisual. Sin embargo, debido a la diferencia de tiempo entre una serie y otra podríamos inferir que la forma de hacer series de animación ha evolucionado con el paso del tiempo, todo esto a partir de, probablemente, una evolución en la forma también de hacer televisión. No cabe duda

CONCLUSIONES 146

también que el uso del lenguaje audiovisual depende tanto de las herramientas con las que se cuente, como el contenido de la historia, pero al comparar Los Simpsons y Los Picapiedras, estamos hablando de historias muy similares en cuanto a la estructuración,

una familia típica norteamericana en una localidad específica, y el tipo de contenido que cada uno a su tiempo, ha sido considerado una crítica abierta e irreverente hacia la sociedad de los años 1960 y 1990.

2.:: RECOMENDACIONES

- ⊗Independientemente de la técnica de animación utilizada para la realización de una serie, un cortometraje o una película, esta no debe ser una limitante al momento de transmitir lo que se quiere, puesto que hay muchos elementos paralelos que nos pueden ayudar a mejorar en vez de caer en convencionalismos.
- ⊗Es necesario romper esquemas y evolucionar para que un proyecto no sólo de resultado sino que se destaque de entre los demás.
- ⊗El lenguaje audiovisual nos brinda infinidad de opciones, sólo hay que conseguir la forma adecuada y más atractiva de combinar sus elementos para así tener un resultado único.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA 147

1.: Libros con autor (es)

ALCARÁZ V. Enrique, Brian HUGUES y Miguel A. CAMPOS (1999) Diccionario de

términos de marketing, publicidad y medio de comunicación. España: Ariel referencia.

ARIJÓN, Daniel (1988) Gramática del Lenguaje Audiovisual. España. Escuela de Cine y Televisión.

CANEMAKER, J. (1999). Paper Dreams: The Art And Artists Of Disney Storyboards. New York: Hyperion.

CULHANE, Shamus. (1990). Animation: From script to screen. New York: St. Martin's Press.

GARCÍA- PELAYO, R. (1993) Diccionario Básico de la Lengua Española. España: Editorial Ultra.

GRÖENING, Matt (1997). The Simpsons: a complete guide to our favorite family. New York: HarperPerennial.

GRÖENING, Matt (1999) The Simpsons forever: A complete guide to our favorite family...continued. New York. HarperPerennial.

HALAS, J., y MANVELL, R. (1980). La técnica de los dibujos animados. Barcelona: Ediciones Omega.

HERNÁNDEZ S., Roberto, Carlos FERNÁNDEZ C. Y Pilar BAPTISTA (1998) Metodología de la Investigación (Segunda edición). México: Mc Graw Hill.

KATZ, S. (1991). Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen. New York: Michael Wiese Productions.

LAYBOURNE, K. (1998) The animation book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3D animation, (Revised Edition). New York: Three Rivers Press (Crown Publishing, Inc.).

RODRÍGUEZ B., Ángel (1998) La Dimensión Sonora del Lenguaje Audiovisual. Barcelona: Editorial Paidós.

TOSTADO S., Verónica (1995). Manual de producción de video. México: Alhambra mexicana.

WINDER, C. & DOWLATABADI, Z. (2001). Producing Animation: Focal Press Visual Effects and Animation Series. Burlington: Focal Press.

BIBLIOGRAFÍA 148

ZETTL, H. (2000). Manual de Producción de Televisión ,(7ª edición). México: Thomson Editores.

2.:: Material Audiovisual

HANNA- BARBERA PRODUCTIONS (1960) Los Picapiedras en sus inicios: La

Piscinia, El merodeador y El Pedrocóptero. (Cassette de Video). Mexico, 1983.

HANNA BARBERA PRODUCTIONS (2004, Marzo 10) Los Picapiedras: Vilma toma clases de judo. Caracas: Venevisión.

HANNA BARBERA PRODUCTIONS (2004, Marzo 11) Los Picapiedras: La pequeña mentira blanca Caracas: Venevisión.

HANNA BARBERA PRODUCTIONS (2004, Marzo 24) Los Picapiedras: El baile de las máscaras. Caracas: Venevisión.

TWENTY CENTURY FOX (1992) The Simpsons: The complete fourth season [DVD]. EEUU: 2004.

TWENTY CENTURY FOX (2004, junio 13) Los Simpsons: La primera palabra de Lisa. Caracas, Canal Fox Intercable.

TWENTY CENTURY FOX (2004, junio 23) Los Simpsons: Homero Universitario. Caracas, Canal Fox Intercable.

BIBLIOGRAFÍA 149

Material Electrónico:

Animación: los inicios (Sin fecha)

En: http://www.wipo.org/about-wipo/es/info_center/cartoons/comics_cartoons.htm. Consultado el día 23 de marzo de 2004)

Cartoon Network Studios (2004) En Wikipedia [Online]

Disponible: <http://en.wikipedia.org/wiki/Hanna-Barbera>. Consultado el 2 de junio de

2004 en la World Wide Web.

CIBERCYST: Frank Thomas dead at 92. Discussions on Animation World Network: The Animation Cafe [Online].

Disponible en: <http://forums.awn.com/forumdisplay.php?f=2>

Consultado el 8 de septiembre de 2004)

Los Simpsons darán el salto al cine (2004)

En <http://www.dibunet.com/article548.html>. Consultado el día 6 de junio de 2004.

MONTE, A.(2001). Recursos sonoros de la radio y la TV: Dibujos Animados. Consultado el día 22 de junio de 2003 de la World Wide Web: <http://www.a2000.es/ponchecaballero/radiotv/cartoons.htm>

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. (Abril de 2002). Historietas, dibujos animados y creatividad. [Homepage] Consultado el día 10 de Julio de 2003 en la World Wide Web:

http://www.wipo.org/about-wipo/es/info_center/cartoons/comics_cartoons.htm

Storyboard Pitch Night (Julio 15, 2004)[Online]

Consultado el 23 de julio de 2004 en la World Wide Web en:

http://events.awn.com/eventdisplay.php3?event_no=3253.

SAIDER E. Adapting a classic comic character into a script. Discussions on Animation World Network: The Animation Cafe [Online].

Disponible en: <http://forums.awn.com/forumdisplay.php?f=2>

MURPHY, John P. (2002)The Flintstones Episode Guide. [Online]

Consultado el 18 de diciembre 2003 en la World Wide Web <http://www.topthat.net/webrock/episode.htm>..

MURPHY, John P. (2002) 1960- 1966 Featured Voices . [Online]

En <http://www.topthat.net/webrock/episodes/voices.htm>. Consultado el 18 de diciembre 2003.

BIBLIOGRAFÍA 150

The Flintstones (1996) En Brainy Encyclopedia [Online]

Disponibile: http://www.brainyencyclopedia.com/encyclopedia/t/th/the_flintstones.html
[2004, abril 12]

The Simpsons (1998) En Brainy Encyclopedia [Online]

Disponible: http://www.brainyencyclopedia.com/encyclopedia/t/th/the_simpsons.html
[2004, abril 10]

The Simpsons archive episode (2003) [Online]

<http://www.snpp.com/episodeguide/season1.html> [2004, abril 12]

WORTH, Stephen(2003) [Animation Art Glossary](#).

Consultado en la World Wide Web el día 13 de agsto de 2004 en:

<http://www.vintageip.com/Term.html>

Limited edition Simpsons artwork (2004)

A la venta en: <http://www.animationusa.com/fox.html>. Consultado el día 17 de julio de 2004 en la World Wide Web.

Limited edition Hanna Barbera: The Flintstones artwork (2004)

A la venta en: <http://www.animationusa.com/hb.html>. Consultado el día 17 de julio de 2004 en la World Wide Web.

ANEXOS