TESIS
COS 2004
A76

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención Artes Audiovisuales

Trabajo de Grado

Cortázar para ser visto. Producción de un cortometraje animado a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar

Tesistas: Laura Alejandra Armas Galindo y Maitsi Jiudej Dellacasa Prince
Tutora: Lic. Elisa Martínez

Caracas, junio de 2004

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN 9

II. MARCO TEÓRICO 13

1. **Queremos tanto a Julio...** 14
   1.1 Había una vez un Cronopio Pequeñito 14
   1.2 Todos los Julios el Julio 17
   1.3 Un tal Julio 21

2. **El Cuento corto** 34
   2.1 Cuento corto Latinoamericano 42
   2.2 Julio Cortázar y el cuento corto 46

3. **Adaptación** 52
   3.1 Sobre la inmigración de las palabras a medios audiovisuales 53
      3.1.1 Cine silente 54
      3.1.2 Expresionismo Alemán 55
      3.1.3 Cine sonoro 55
      3.1.4 Cine Animado 56
      3.1.5 Cine en Venezuela 57
   3.2 Finalmente: la inmigración de las letras a la imagen 59
   3.3 Fuentes principales de adaptación 63
      3.3.1 Novelas, cuentos cortos o largos, ensayos y otros tipos de prosa literaria 63
      3.3.2 Poemas, letras de canciones y otros ejemplos de verso 64
      3.3.3 Obras de teatro, en prosa o en verso, dialogadas o musicales 64
      3.3.4 Óperas, ballets y otras obras no teatrales para ser presentadas en escena 65
      3.3.5 Notas, artículos, reportajes y ensayos periodísticos 65

3.3.6 Historietas y fotonovelas 66
3.3.7 Guiones 67
3.3.8 Videojuegos 67
3.3.9 Premisas o personajes 68
3.4 Las dos caras de la moneda 68
4. La animación... ¿Técnica, medio o lenguaje? 72
4.1 Tipos de animación 76
4.1.1 Técnicas de animación bidimensional 76
a. Animación de siluetas 76
b. La animación por capas o con acetatos 77
c. La animación en papel 77
d. Fotokinesis o animación de fotografías 77
4.1.2 Técnicas de animación tridimensional (Stop Motion) 78
a. Animación de objetos 81
b. Animación de muñecos corpóreos 81
c. Animación con vidrio 82
d. Pixilación 82
4.1.3 Animación computarizada o 3D 83
4.2 Del ojo creció la animación 84
4.2.1 Juguetes ópticos 86
4.3 ¿Quién fue el primer dios? 90
4.3.1 La animación bidimensional. Sus inicios 90
4.3.2 La animación tridimensional. Sus inicios 93
4.3.3 Animación en Latinoamérica 101

III. MÉTODO 105
1. Objetivos 106
2. Descripción del proceso 107

IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN 110

- Ficha técnica 111
1. Pre-producción 113
1.1 Guión 113

1.1.1 Idea 113
1.1.2 Sinopsis 113
1.1.3 Escaleta 114
1.1.4 Story Board 116
1.1.5 *Adaptación. Guión literario* 127
1.2 Diseño de producción 134
1.2.1 Diseño de personajes 134
a. Protagonista. Julito 134
b. Co-protagonista. Narrador "La voz" 135
1.2.2 Diseño de Escenarios 135
a. Escenario I. "Principal o base" 135
b. Escenario II. "Jardín" 136
c. Escenario III. "Cuarto de Juguetes" 136
d. *Escenario IV. "Pared del reloj"* 137
1.2.3 Dirección de arte 137
1.2.3.1 Diseños y elementos elaborados 139
a. Personaje 139
b. Esqueletos 140
c. Cabezas 142
d. Cabellos 143
e. Orejas 144
f. Ojos 144
g. Cejas 145
h. Bocas 146
i. *Narices* 147
j. Manos 148
1.2.3.2 Vestuario 148
a. Suéter y pantalón 149
b. *Zapatos* 150
1.2.3.3 Decorados 150
a. Escenario I o "Base" 151
b. Escenario II o "Jardín" 152
c. Escenario III o "Cuarto de Juguetes" 153
d. *Escenario IV o "Pared del reloj"* 155

1.2.3.4 Elementos de ambientación 156
a. Escenario I. Letras 156
b. Escenario II. Grama, pato y hormiguero 157
c. Escenario IV. Reloj 158
1.3 Presupuesto 159
1.3.1 Recursos de Producción 161
1.4 Cuadro de Recursos (según el esquema de producción) 163
- Pre-producción 163
- Producción 167
- Post-producción 169

2. Producción 170
2.1 Técnica 170
2.2 Dirección de fotografía 173
2.2.1 Cámara 175
2.2.2 Iluminación 178
a. Proceso de elaboración de las luces 181
2.3 *Formato* 182
3. Post-producción 184
3.1 Edición 184
3.1.1 Edición de imagen 185
3.1.2 Edición de sonido 186
3.2 Efectos sonoros 187
3.2.1 Letras siendo arrimadas 187
3.2.2 Pasos 188
3.2.3 Sacudida de manos 188
3.2.4 Pato 188
3.2.5 Golpes de puerta 188
3.2.6 Campana de aparición 188
3.2.7 Reloj 188
3.3 Música 189
3.4 Transiciones 190

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 192

VI. BIBLIOGRAFÍA 199

VII. ANEXOS 208

INTRODUCCIÓN

Querer es poder, señala una frase que guía a aquellos que se plantean retos en la vida. Es permitir que los sueños y las inquietudes se materialicen a través de la fuerza del querer y no simplemente de los medios reales con los que se cuente.

Puede parecer producto de historias fantásticas o fábulas para niños pensar que el desear algo tiene la suficiente potencia para convertirse en realidad. Sin embargo, si dicha inquietud se basa realmente en anhelos y se deriva directamente de las motivaciones, no es inocente tener la convicción de que puede llegar a alcanzarse. Más aún, si el motivo primordial que mueve la meta es la necesidad humana de expresarse, la cual es, en definitiva, el soplo de vida que mantiene al hombre con fuerzas para vencer su indeterminación.

Con la intención desde el comienzo de mantener presente esta idea, surge el deseo de elaborar un proyecto de bajo presupuesto, a través de una de las tantas vías que permiten al hombre acercarse a su propia expresión contándole algo al mundo: la combinación de fuerzas de la obra de un gran literato con la propia de los medios audiovisuales.

El alcance de la imagen es inmedible, pues permite al ser humano llegar a ver materializados los productos, a veces abstractos, de su imaginación, convirtiéndose así en la única vía posible para conseguirse cara a cara con sus fantasías. Por su parte, la palabra en sí misma es una vertiente de comunicación; es la forma más sencilla y a la vez la más versátil de que el hombre mida su dimensión y su trascendencia viajando a lugares que sólo se logran alcanzar a través de las páginas de un libro, de las letras de un poema.

Una de las inquietudes que mueve éste proyecto y que se transforma en la principal meta a alcanzar fue la de unir ambas formas de expresión, poderíos exclusivos del ser humano, para lograr una fórmula explosiva que cautive, a través

de un equilibrio de fuerzas, a cualquier persona que se disponga a disfrutar la belleza de esta combinación. La magia de la literatura evidenciada a través de la fortaleza y persuasión de la imagen debería, por sí misma, ser una experiencia creadora de lazos entre aquellos que trajeron al mundo una historia, aquellos que diversificaron los horizontes de ésta llevándola a terrenos audiovisuales y todos quienes contemplen esa nueva geografía de lo escrito y que, finalmente, le otorguen existencia al mismo validándolo con sus propios ojos. Teniendo en cuenta esta posibilidad se intenta trazar un único camino que conjugue la existencia de la obra de un gran escritor, la comunicación audiovisual y un público receptor.

Julio Cortázar, la animación y ustedes, son la principal excusa para llevar a cabo esta producción la cual, valiéndose del mundo de la animación en plastilina, busca adaptar el cuento "Instrucciones para llorar" del escritor argentino Julio Cortázar al ámbito audiovisual. De igual forma, se pretende confirmar que el deseo de crear, acompañado de los conocimientos necesarios y las ganas de trabajar, son suficientes para hacer tangible lo que en un principio puede parecer sólo un ideal.

El presente proyecto se trata de una producción audiovisual que únicamente intenta aproximarse, a través del empleo de la fotografía digital, a la técnica de animación Stop Motion aplicada en plastilina, pues se sabe que para lograr la elaboración óptima de esta clase de trabajos se requieren años de experiencia, suficientes recursos de alta sofisticación, y prolongados espacios de tiempo, factores estos que escasean, mas no impiden, la ejecución del cortometraje que se pretende crear.

La animación, como técnica y medio, es la herramienta escogida para contar la historia. En principio, se parte para la selección de ésta, del compromiso ético del comunicador de diversificar y expandir las vías de expresión empleadas para la transmisión de mensajes. Por otra parte, la inquietud de las autoras de aportar un grano de arena a la cobertura de las posibles carencias de estilos y géneros visuales aplicados en el contexto comunicacional venezolano, es otra razón de importancia

que impulsa la aplicación de la animación en el presente proyecto. De igual forma, la naturaleza versátil, artística y artesanal que hacen de la técnica de la animación, específicamente de tipo Stop Motion en plastilina, una forma llamativa de expresar ideas a todo tipo de público, vale para aquello que se quería lograr, es decir, la elaboración de un cortometraje, de bajo presupuesto, basado en la adaptación de un cuento corto, tesoro de la literatura latinoamericana, que traspasara las fronteras de las páginas de un libro.

En cuanto a la realización de la adaptación, es necesario decir se pretende construir bajo la premisa del mantenimiento de la autenticidad y el concepto original del cuento corto. Es decir, se busca aplicar ciertos cambios en la forma con el fin de traducir algunos segmentos más fácilmente al lenguaje audiovisual procurando que esto no afecte el estilo y el sentido propio de la historia. De tal manera, se trata de producir en el espectador la misma sensación que el texto produce en el lector.

Se pretende de esta forma, y a partir del conocimiento y manejo completo de la obra, interpretar la historia literaria original y familiarizarse con ésta de modo de determinar equivalentes expresivos dentro de lo que constituye el mundo de las imágenes y los sonidos. Por otro lado parece pertinente, en aras del cumplimiento de la fidelidad planteada, mantener la estructura y la unidad del cuento junto con aquellas imágenes que pudiesen ser traducidas con facilidad, debido a que la historia original es suficientemente rica e interesante como para someterla a un cambio que altere lo que Julio Cortázar ya ha logrado. Y es que este autor, a lo largo de su carrera, siempre se destacó por su capacidad creativa, cautivadora y original a la hora de plasmar sus ideas en el papel.

El escritor argentino Julio Cortázar, referencia obligada dentro de la literatura contemporánea mundial, tuvo, dentro de sus múltiples facetas, a un creador de imágenes innato, puesto que, además de que gran parte de su obra es complementada visualmente con fotografías, dibujos e ilustraciones (en algunos casos realizadas por él mismo), la mayoría de sus escritos se caracterizan por

emplear metáforas de mucha carga visual para desarrollar sus historias. Por esta razón, y sin más que agregar, el presente proyecto de animación Stop Motion en plastilina, formato video, se plantea como un humilde homenaje a la prolífica obra y vida de Julio Cortázar, con la esperanza de contribuir, en la medida de lo posible, a la permanencia de las ideas del autor en el tiempo.

QUEREMOS TANTO A JULIO...

1. QUEREMOS TANTO A JULIO...

Yo creo que desde muy pequeño mi desdicha y mi dicha al mismo tiempo fue el no aceptar las cosas como dadas. A mi no me bastaba con que me dijeran que eso era una mesa, o que la palabra "madre" era la palabra "madre" y ahí se acaba todo. Al contrario, en el objeto "mesa" y en la palabra "madre" empezaba para mi un itinerario misterioso que a veces llegaba a franquear y en el que a veces me estrellaba (Cortázar. Citado por Sizster, Bruno (1999/2002). Consultado el día 2 de Diciembre de 2003 de World Wide Web: www.juliocortazar.com.ar)

Julio Cortázar

1.1 Había una vez un cronopio pequeñito

En 1914, debido al asesinato del Archiduque Francisco Fernando de Austria, estalla uno de los hechos bélicos más importantes de la historia: la Primera Guerra Mundial. Ese mismo año el diplomático argentino Julio Cortázar, hijo de vascos, y su esposa María Herminia Scott, hija de franceses, son trasladados a Bélgica, donde, mientras el Kaiser y sus tropas intentaban conquistar dicho territorio, nace en Bruselas el escritor Julio Florencio Cortázar el 26 de Agosto de 1914. Sobre su nacimiento, el propio escritor dice:

> "Yo soy uno de esos cócteles producidos por la inmigración [...]mi nacimiento en Bruselas fue accidental, pues bien pude haber nacido en cualquier parte [...] fue un nacimiento sumamente bélico, lo cual dio como resultado a uno de los hombres más pacifistas del planeta" (Cortázar, entrevistado por Joaquín Soler Serrano. (1977) "A Fondo. Julio Cortázar". [Cassete de video]. T.V. Española.)

En 1916, buscando tierras que conservaran una postura neutral ante el enfrentamiento, la familia Cortázar se traslada a Suiza, paso que no les fue impedido por los ocupantes por tratarse de descendientes de un país que se mantuvo imparcial en el combate (Argentina). Casi inmediatamente la familia, ahora con un nuevo miembro (Ofelia, la hermana menor de Cortázar), se traslada nuevamente; esta vez su destino sería Barcelona, España, donde el pequeño Julio viviría hasta sus casi 4 años de edad.

En 1918, una vez terminada la lucha, los Cortázar deciden regresar a la Argentina donde se instalan en Banfield, un barrio suburbano de la ciudad de Buenos Aires cuyas calles aún eran de tierra y el transporte aún se realizaba sobre el lomo de un caballo. Todas estas experiencias, "parecidas a las que se encuentran en las canciones de los tangos" y que resultaban fascinantes para un niño, se verán reflejadas en el futuro en algunas de sus obras, muy autobiográficas, como el cuento "Los venenos". (Cortázar, entrevistado por Joaquín Soler Serrano. (1977) "A fondo. Julio Cortázar". [Cassete de video]. T.V. Española).

Dos años después, su padre abandonaría a la familia de forma permanente dejándola en una situación económica difícil. En medio de una Argentina machista, en la que las mujeres debían quedarse en casa, la madre de Julio tuvo que aceptar trabajos en la administración pública para poder mantenerse junto a sus dos hijos. Por esta razón la educación de Cortázar fue muy dificultosa en cuanto a holgura económica se refiere.

Pero a pesar de todos los inconvenientes, ese mismo año, 1920, Julio comenzaría sus estudios primarios en una pequeña escuela del suburbio donde ser residenciaba.

Tres años después, fiel seguidor de Edgar Allan Poe y Julio Verne, Cortázar inicia sus prácticas literarias y escribe con un sentido meramente sentimental, lagrimoso y, evidentemente, influenciado por su autores predilectos. Escribió

entonces algunos poemas, sonetos e incluso su primera novela, que provocó en él más bien lo más parecido a una cachetada repentina, pues su familia aseguraba que se trataba de un plagio. Al respecto, Cortázar dijo en la entrevista "A fondo" (1977):

> "El hecho de que mi madre pudiera dudar de mi, de que esos textos no eran míos, fue como la revelación de la muerte, esos primeros golpes que te marcan para siempre... descubrí que todo era relativo, todo era precario, que vivía en un mundo que no era ese mundo de total confianza e inocencia"

Es desde esta misma época, que Cortázar empieza a reconocerse y a ser reconocido como una persona de naturaleza solitaria. Sus amigos de escuela no pasaban de tres, y la mayor parte del tiempo se encontraba aislado en su habitación o en su jardín leyendo y escribiendo. Era tal su temprana fascinación por el mundo literario y de las palabras que, por un lapso de 5 meses, cierto médico le prohibió el contacto con libro alguno. Sin embargo dicha cláusula no fue respetada por el pequeño Julio y al cabo de unas semanas ya estaba nuevamente de la mano de las letras: "En suma, desde pequeño, mi relación con las palabras, con la escritura, no se diferencia del mundo en general [...]" (Sizster, Bruno (1999/2002). Consultado el día 2 de Diciembre de 2003 de World Wide Web: www.juliocortazar.com.ar).

A sus 13 años comienza la Escuela Normal de Profesores Mariano Acosta, donde, dado el sistema educativo de la época, se preparaba a los alumnos para la enseñanza y otorgaba, como bien lo hicieron con Cortázar a sus 18 años, el título de maestro. Estas vivencias se ven traspasadas a su cuento "La Escuela de noche", donde el escritor describe el bajo nivel de su casa de estudios. Sin embargo, durante tres años más Julio continuó su aprendizaje en la misma institución educativa, por lo cual le fue dado el título de Profesor en letras. Esto le facultaba para enseñar en los Colegios Secundarios áreas variadas como Gramática, Lógica, Geografía y Cívica, lo cual no hizo más que sembrar un espíritu de insatisfacción en el escritor. Fue en este

momento en el que el ya joven Julio Cortázar decidió tomar el camino universitario, específicamente en el área de Filosofía y Letras.

1.2 Todos los Julios El Julio

Como todo joven, víctima directa de la vida migratoria, Julio Cortázar se sentía un poco ajeno al entorno al que pertenecía. Por esta razón, a sus 18 años, intentó viajar a Europa (continente cuya literatura admiraba) en un buque de carga con sus compañeros para evadir el restringido existir de sus tierras. (Sambrano y Milliani, 1991).

Este afán por seguir a la cultura europea y a sus escritores, principalmente, lo hace descubrir el surrealismo y la falta de convencionalismo de la mano del libro *"Opio"* de Jean Cocteau, factor que influyó en que el producto literario de Julio Cortázar cambiara de estación.

En 1935, a sus 21 años de edad, ingresa a la Facultad de Filosofía y Letras, especializando sus estudios en la rama de las letras. Sin embargo, dada su precaria situación económica, se ve obligado a retirarse de la carrera para dedicarse un ciento por ciento a trabajar, y de este modo ayudar a su madre con el sustento económico necesario (Sizster, Bruno (1999/2002). Consultado el día 2 de Diciembre de 2003 de World Wide Web: www.juliocortazar.com.ar). Así, Cortázar nunca llega a obtener ni en esos tiempos, ni posterior a ellos, un título de profesional universitario, por lo cual el propio escritor gustaba decir de sí mismo con una convencida modestia "yo soy solo un aficionado".

Los siguientes dos años de su vida significarían sus comienzos en el mundo de la enseñanza, pues ingresa, en 1937, como profesor en el Colegio Normal de Bolívar (Provincia de Buenos Aires). Posteriormente, en 1939, se iniciaría en Chivilcoy, igualmente con el cargo de maestro en la Escuela Normal de dicha

entidad. Mientras tanto, su capacidad creativa iba en aumento, aunque ninguno de sus trabajos de la época hayan sido conservados.

Se puede decir que en 1938 Julio escribe su primer volumen real de sonetos con influencias simbolistas muy marcadas: *"Presencia"*. Firmado bajo el seudónimo de Julio Denis, este libro nunca salió al mercado pues se hizo, en primera instancia, como un obsequio a los amigos (solo 200 ejemplares). Significó para Cortázar una trasgresión al hecho de no querer publicar hasta estar seguro que el resultado final realmente valía la pena.

Pasaron muchos años, exactamente once, antes de que Julio publicara su segunda obra. A inicios de este período de tiempo, cuando la Segunda Guerra Mundial acababa de estallar, Cortázar, además de escribir, trabaja como traductor de francés, publicando ediciones españolas de Poe, Gide, Chesterton, Jean Giono y Daniel Defoe (Sambrano y Milliani, 1991).

Por otra parte, bajo el mismo seudónimo de Julio Denis, publica un artículo sobre *Rimbaud* en la revista "Huellas". En este mismo período, es aceptado como profesor en la Universidad de Cuyo (1944), donde, a pesar de su falta de título Profesional, tuvo la oportunidad de enseñar durante año y medio materias más adecuadas y directamente relacionadas con el campo de la literatura, como lo fue "Literatura Francesa".

A pesar de que Argentina se encontraba en un momento de tensión y agitación político-social (aparición del Peronismo), al igual que el resto del mundo (5 años de guerra), la producción literaria se contraponía con tal situación. Por un lado Jorge Luis Borges (gran influencia para Cortázar) publicaba *"Ficciones"*, y por otro Julio publicaba su primer cuento llamado "*Brujas"*, en la revista argentina "Correo Literario".

Si bien la presencia del Peronismo exaltaba el sentimiento nacionalista de los argentinos, la realidad de dicho país era cada vez más absurda, según declaró el escritor en la entrevista otorgada al programa español "A fondo", en 1977. Este panorama, de "realidad absurda", condicionó en cierta forma la obra de Cortázar, pues ésta comienza a tener toques de rebeldía y fantasía, partiendo de lo coloquial, rompiendo parámetros de forma, estilo y estética para entonces establecidos. Se comienza con la convivencia de lo natural y lo sobrenatural (Varón, sin fecha).

En 1945, al triunfar Perón en la Argentina, Cortázar renuncia a la Universidad de Cuyo y regresa a Buenos Aires donde se inicia como trabajador en la Cámara Argentina del Libro. Esto significaría un cambio radical en su papel de escritor, pues a partir de entonces se incrementaría su material publicado gracias a que colabora en numerosas revistas literarias como la "Revista de Estudios Clásicos", "La realidad", "Cabalgata", "Sur" y "Los anales de Buenos Aires", entre otras.

Es entonces cuando en 1946 publica en la revista "Los Anales de Buenos Aires" uno de sus cuentos más reconocidos e incluidos en sus futuras recopilaciones: *"Casa Tomada"*. Igualmente, y al año siguiente, publica su cuento *"Bestiario"* en el mismo papel literario, manuscrito que en el futuro bautizaría a su primer libro de cuentos *"Bestiario"* (1951), el cual contendría entre otros, *"Casa Tomada"*, *"Bestiario"* y *"Circe"* (1948).

Luego de continuas pequeñas publicaciones en diferentes revistas literarias, aparece, en 1949 la segunda obra formal, tampoco publicada, del escritor argentino: *"Los Reyes"*, un poema en prosa, firmado con su verdadero nombre, basado en el mito del Minotauro de la mitología griega. Esta publicación fue completamente ignorada por la crítica, a pesar de que Cortázar le diese una vuelta de 180° a la historia en la que se ve en el minotauro al héroe, al poeta que el sistema encierra por completo en sus truncados laberintos.

Es a partir de entonces cuando comienza a notarse en la obra de Julio las constantes que identificarían y caracterizarían sus obras futuras: el laberinto interno y la búsqueda incansable del otro lado de las cosas, del revés de la realidad tal y como se conoce; en pocas palabras, como bien explicó el mismo Cortázar, de su obra, tomando una cita del escritor español Ferderico García Lorca: "la búsqueda del pulso herido que ronda las cosas del otro lado" (1977).

Se comienza a definir así la fantasía real, o la realidad fantástica que condiciona la obra y la visión de Julio al escribir. Sobre este punto Cortázar confesaba en el programa "A fondo" (1977):

> "Yo me movía con naturalidad dentro del mundo de lo fantástico sin distinguirlo demasiado del mundo real. Que sucedieran hechos fantásticos en los libros o que pudieran sucederme a mi en la vida, eran hechos que yo asumía sin protesta y sin escándalo [...] mi realidad es una realidad donde lo fantástico y lo real se entrecruzan cotidianamente"

Así, según Policarpo Varón (sin fecha) en su ensayo "Claves para leer a Julio Cortázar", se puede decir que los atributos generales de la narrativa de Julio, es decir, la búsqueda de nuevos sujetos y la elaboración de un lenguaje propio, el fantástico, vienen derivados directamente de la Argentina de los treinta, cuarentas y principios de los cincuenta: aquella de la Vanguardia Ultraísta, es decir, la de la renovación en estilo y contenidos literarios. Escritores como Oliverio Girondo, Leopoldo Marechal, Horacio Quiroga, Macedonio Fernández, Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, formularon un nuevo realismo narrativo que Julio Cortázar hereda directamente, con la excepción de que éste le da su propia interpretación.

En 1950, Cortázar escribe su novela *"El examen"*, la cual, tras ser rechazada por la crítica de la época, sería publicada como obra póstuma en 1986, dos años después de su fallecimiento.

1.3 Un Tal Julio

La primera obra de Cortázar publicada formalmente aparece en 1950 bajo el nombre de *"Divertimento"*, una novela que relata la atmósfera diaria de un grupo de jóvenes involucrados en el mundo intelectual y artístico de los años 40. La obra resulta si se quiere el primer asomo a lo que serían los rasgos clásicos de las novelas Cortazarianas, en las que el espacio mental y el universo filosófico y reflexivo son factores claves para el desarrollo de intrincadas historias. Ésta novela involucra al lector en un aura de espiritismo y realidad oculta que, de la mano de personajes a veces presuntuosos y otras veces accesibles a la vida real, podría resultar una especie de antecedente a su obra maestra aparecida en 1963 *"Rayuela"*.

A pesar de que *"Divertimento"* , novela cargada de "ligera-densidad", resulta hoy por hoy una muestra y un antecedente muy valioso de la obra del autor, en su momento de aparición no fue muy reconocida por la crítica literaria.

Sin embargo, y justo un año después de ese modesto y silencioso surgimiento de su obra a la luz pública, Julio Cortázar edita nuevamente pero esta vez con su primer libro de cuentos: *"Bestiario"*, el cual, como ya es sabido, contenía algunos de sus cuentos ya publicados en revistas literarias de la República de Argentina. *"Casa Tomada"* fue uno de los tantos relatos incluidos en la edición que constituye solo un ejemplo ratificador de que la obra de Cortázar no es jamás un producto destinado a una sola lectura. Para algunos analistas de la época y según expone el escritor en la entrevista de "A fondo" (1977), la historia de *"Casa Tomada"* significó una alegoría al Peronismo reinante en la Argentina, aunque en realidad el cuento solo había sido escrito como una forma de perpetuar un sueño del autor en el que algo espantoso avanzaba en la casa a medida que lo iba desplazando hasta la calle.

Este tomo pone al descubierto otro de los factores que identificaría desde entonces y hasta ahora la literatura de Cortázar: el entrelace de elementos

humorísticos, del absurdo y de lo fantástico, como principal hilo conductor de sus temáticas. Es allí donde se sitúa la verdadera noción que el escritor tenía de la realidad. "Se afinaba su arma eficaz: la ironía que conduce, a veces, a la ternura o a la sonrisa, cuando no las mezcla en afán de captar las disonancias del lenguaje, los dobles filos de las palabras" (Sambrano y Milliani, 1991, p. 384).

Ese mismo año, 1951, tres meses después de aparecido *"Bestiario"*, libro igualmente un tanto inadvertido por la crítica, se produce el auto exilio de Julio Cortázar hacia Europa por motivo de la obtención de una beca, por parte del Gobierno Francés, para estudiar Literatura. Radicado en París, su vida en Francia se prolongó hasta instalarse y, finalmente, nacionalizarse como ciudadano francés. Sin embargo su contacto con la realidad latinoamericana se mantuvo gracias a la realización de viajes cortos a otros países, incluyendo la Argentina. La mayoría de estos viajes se realizarían, en primer término, como forma de afianzar su postura política izquierdista y, en segundo, como forma de participación con los movimientos literarios o intelectuales de otros países.

Ejerciendo el trabajo de traductor de la UNESCO, trascurrieron cinco años, desde su primer libro de cuentos, antes de que Julio Cortázar volviera a publicar. Durante este período, el escritor, además de casarse con Aurora Bernández (1953), una traductora procedente de la Argentina, ahondó en los principales exponentes del mundo literario ficticio, del cual absorbió muchas de las características que definirían su estilo.

Luego de que entrara de lleno en la literatura fantástica, en la que el surrealismo de lo cotidiano se ve claramente volcado en sus cuentos y con los que se desarrolla su originalidad como cuentista (Sambrano y Milliani, 1991), el escritor realiza en 1954 una traducción de las obras en prosa de Edgar Allan Poe, figura sumamente importante e influyente en su creación. Simultáneamente, y como consecuencia directa de su cada vez más definida tendencia surrealista, comienza la

escritura de una serie de cuentos que, en un futuro, constituirían el tomo *"Historias de Cronopios y Famas"*, uno de sus libros más populares.

Pasados estos 5 años de moldeado estilístico se publica en México su segundo libro de cuentos *"Final del juego"* (1956) en el que aparecen publicados dos relatos que, según el propio autor, resultan autobiográficos: *"Los Venenos"*, una historia que partiendo de la sencillez del hecho de matar hormigas, evoca sus días de infancia en Banfield y *"Final del juego"*. En este libro Julio Cortázar estrena un recurso técnico muy típico de sus historias posteriores: la superposición de planos temporales. Cuentos como *"La noche boca arriba"*, en el que el sueño y la realidad se diluyen en un mismo caldo, o *"Continuidad de los parques"*, en el que la realidad y la ficción se encuentran en la misma cara de la moneda, demuestran que a lo largo del tomo se desarrolla un astuto juego entre los presentes y los pasados, y entre las realidades múltiples y paralelas, que siembra en el lector la casi certeza de que la realidad parece tener otra cara más allá de la conocida. La primera edición de este libro sólo contaría con seiscientos ejemplares, pero años después en Argentina, en 1964, reaparecería ampliado con nueve cuentos más escritos entre 1945 y 1962.

En 1959, tres años después de la publicación de *"Final del Juego"*, libro en el que el escritor afianza aún más las técnicas narrativas y los campos temáticos que lo caracterizarían, se publica el volumen de cuentos *"Las armas secretas"*. De este libro se extraerían dos historias para ser adaptadas al cine: *"Cartas a mamá"*, que bajo la dirección del argentino Manuel Antín daría vida al film *"La cifra impar"*, y *"Las babas del Diablo"* que, gracias al director italiano Miguel Angel Antonioni, se convertiría en el material de la afamada película *"Blow- up"* , estrenada en 1971.

En*"Las armas secretas"*, igualmente, se publica el cuento *"El Perseguidor"*, la historia de un famoso saxofonista que, llamado en la historia Jhony Carter, representa en la realidad al reconocido Charlie Parker. Este relato, que aborda problemas del tipo existencial y humano, significó en cierto modo, un segundo antecedente, después de *"Divertimento"*, a la más importante novela del escritor:

"Rayuela", en la que se hace clara, al igual que en el cuento, la fuerte afición y admiración de Cortázar por el Jazz, sus personajes y sus evocaciones.

A partir de entonces el escritor se convertirá en un sintetizador de experimentos narrativos en los que se plantease directamente la guerra a la sintaxis regular de las narraciones (Sambrano y Milliani, 1991). En otras palabras, Cortázar rechazaba categóricamente lo establecido por autoridades desconocidas, ya no vigentes. Los parámetros que pudiesen estar fijados representaban algo que sólo estaba ahí para ser transgredido.

En 1960, se publica en Buenos Aires su segunda novel : *"Los Premios"*. Si bien esta historia está contada como el viaje de un grupo de personas en crucero, significa un viaje hasta el fondo de cada quien; una invitación para el lector a que realice un viaje al fondo de su identidad. Se revela aquí nuevamente la tendencia de Cortázar de hurgar la realidad hasta lo más profundo, de ver el otro lado de la existencia.

Para ese entonces, Julio Cortázar ya tenía renombre internacional y sus obras comienzan a ser traducidas, principalmente en Francia.

En 1962 aparece *"Historias de Cronopios y de Famas"*, tomo de gran originalidad donde, según Sambrano y Milliani (1991) "la temática del absurdo dentro de lo real cebaba todas sus potencias en una idea: captar en abstracciones irónicas, la oscilación dilemática entre el nacionalismo provinciano porteño y la pasión cosmopolita que sirven como especie de fronteras alienantes al hombre argentino" (p. 385).

El famoso *"Manual de Instrucciones"*, con sus *"Instrucciones para llorar"* o sus *"Instrucciones para subir una escalera"* , la guía de *"Ocupaciones raras"* con sus *"Simulacros"* y su *"Pérdida y recuperación del pelo"* y *"Las Historias de Cronopios y de Famas"* con sus "Cronopios" (el poeta, el asocial), "Famas" (la gente formal, los

grandes gerentes) y "Esperanzas" (sometidas a los Cronopios y los Famas) forman parte de esta publicación que resulta una de las obras más humorísticas, asimilables e irónicas del escritor. Este tomo, al igual que la mayor parte de su obra, tiene innumerables interpretaciones de cada uno de sus cuentos, pues si bien para muchos son sólo narraciones humorísticas que satirizan la realidad, para otros es una profundización irónica en la naturaleza humana y sus acciones.

Un año después, en 1963, bajo la Editorial Sudamericana, Cortázar rompería los parámetros de la narrativa hispanoamericana y europea, causando conmoción, sorpresa y desconcierto, de la mano de su más importante y escandalosa novela: *"Rayuela"*. Este libro es, como el mismo escritor lo dice al inicio de su narración, muchos libros, pero sobre todo es dos libros. Se trata de la exposición de varias novelas que el lector debe armar e integrar, por medio de un "Tablero de dirección" en el que el lector pasivo es burlado y el lector cómplice es aludido. Se busca que la actitud del lector se modifique de modo de hacerlo participar activamente en la lectura para sumergirlo en la realidad del universo de *"Rayuela"*.

Escrita en París, esta obra, condenada por muchos como la anti -novela y considerada por otros como uno de los mejores libros del habla castellana, intenta, como la mayoría de los relatos de Cortázar, desafiar a las construcciones de la cultura para llegar al fondo mismo de la identidad del hombre. Es, según Jaime Alazraki en su prólogo de *"Rayuela"* (Cortázar, 1980) "la articulación de una nostalgia por esa inocencia primera en que el hombre vivió conciliado con el mundo" (p.11).

Se puede decir que *"Rayuela"* tuvo un proceso de germinación de largos años, pues, como ya es sabido, la novela parece representar una evolución y profundización de los temas ya planteados en su primera obra publicada en 1950 "*Divertimento*", y en su cuento *"El Perseguidor"* (1959). Estos años de creciente madurez literaria, que dieron como resultado a *"Rayuela"*, no sólo consagraron al autor como una referencia obligada en cuanto a su cualidad de novelista y cuentista se refiere, si no que también lo definieron como un personaje capaz de proponer y

desarrollar variantes teóricas a nivel estilístico y narrativo de los géneros literarios en si mismos; pues como lo afirman Sambrano y Milliani (1991), *"Rayuela"* es una crítica a las estructuras clásicas del género literario de la novela como tal.

Es así como posterior a *"Rayuela"* el renombre de Julio Cortázar aumentaría principalmente entre los jóvenes, consiguiendo que, para 1965, se publicaran las traducciones inglesas y alemanas de algunas de sus obras como *"Los Premios"* e *"Historias de Cronopios y Famas"* y, un año después, en 1966, la edición anglosajona y francesa de *"Rayuela"*.

Ese mismo año, 1966, Julio Cortázar publica el libro de cuentos *"Todos los Fuegos el fuego"*, que como la mayoría de los relatos del autor, resultan experimentos magníficos y hallazgos planteados en muy pocas palabras y muy pocas páginas. Se reitera nuevamente con este tomo la característica constante de la literatura cortazariana: la yuxtaposición de espacios y tiempos que hace de historias realistas, relatos fantásticos. Así el tema que hila la mayoría de los cuentos del libro es el de las relaciones y reacciones humanas, sirviendo como ejemplo el triángulo amoroso y la interpretación de pasiones de *"Todos los fuegos el fuego"* o las reacciones, situaciones y pensamientos que llama el simple hecho de un embotellamiento del tránsito en *"Autopista del Sur"*.

Motivado por su gran admiración hacia Julio Verne, en 1967 se publica *"La Vuelta al día en ochenta mundos"*, tomo constituido por cuentos, crónicas, ensayos y poemas que, tratado con mucho sentido del humor e ilustrado en su mayoría por el pintor argentino Julio Silva, se pasea por el arte en sí mismo. Este tomo resultó ser la primera muestra del potencial visual que tiene y ha caracterizado a la obra cortazariana desde el comienzo: la capacidad de siluetear en la cabeza de cada uno de sus lectores las atmósferas específicas y perfectamente elaboradas de cada una de sus historias.

Igualmente en el 67 se publica otra obra de Julio Cortázar. Se trata de *"Fantomas contra los vampiros multinacionales"*, un libro - comic basado en una historieta mexicana en la que el escritor argentino resultó en alguna ocasión un personaje. Allí se deja al descubierto de una manera irónica, a través de la estructura de la historieta, la crítica del escritor al Capitalismo y al Imperialismo Norteamericano, y se comprueba una vez más que la literatura de Cortázar es para ser leída, sentida y vista. Esta publicación no aparecería en España si no hasta 1975 convirtiéndose igualmente en un bien invaluable.

Aunque resulte increíble, *"Fantomas contra los vampiros multinacionales"* fue una de las publicaciones más leídas en su momento tanto en México como en Buenos Aires, pues su venta en kioscos y su formato de revista, resultaban más digeribles para muchos lectores. (Cortázar, entrevistado por Joaquín Soler Serrano. (1977) "A fondo. Julio Cortázar". [Cassete de video]. T.V. Española.).

En 1968, año en el que Cortázar comienza a intervenir activamente en la vida política (apoya al proceso revolucionario cubano), la crítica resulta desconcertada por la nueva publicación del desmoldado escritor argentino: *"62, Modelo para armar"*, una de las obras más controversiales del autor cuya premisa parte de los planteamientos dados en el capítulo 62 de su obra maestra *"Rayuela"*. Se trata de la inmersión en el complicado y abstracto mundo de la mente, partiendo de una estructura y un lenguaje casi tan complejo como la misma atmósfera que plantea el libro en sí.

Ese mismo año, 1968, Cortázar da vida e historia a una serie de fotografías de Sara Facio y Alicia D'Amico sobre su ciudad predilecta, Buenos Aires. En su libro *"Buenos Aires, Buenos Aires"*, Cortázar dibuja a una ciudad más íntegra, componiendo una especie de tango escrito de dicho lugar.

En 1969, al igual que en *"La Vuelta al día en ochenta mundos"*, se publica un tomo que contiene cuentos, poemas, ensayos, crónicas, fotografías y dibujos (estos

últimos realizados nuevamente por Julio Silva), que resultaron una muestra heterogénea de narraciones en las que no hay un sentido único más que el sentido estético en sí; se trata de *"Último Round"*. Según Cortázar, en la entrevista "A fondo" (1977) este libro resultó ser una especie de "libro almanaque", pues su contenido era heterogéneo, útil, inconexo y estético, producto del compilado de papeles sueltos y notas guardadas de su trayectoria como escritor. Significó, si se quiere, un empastado de los mejores retazos imaginativos de los Julios (Cortázar y Silva).

Para ese entonces se publican las traducciones al italiano de *"Rayuela"* e *"Historias de Cronopios y Famas"*, reiterando que la obra de Cortázar constituía, al igual que hoy en día, una de las más representativas de América Latina.

Como muestra de su postura social demócrata en el ámbito político, es invitado en 1970, junto a su nueva esposa Ugné Karvelis, a la toma de posesión del Gobierno de Salvador Allende en Chile. Su lucha contra la represión política de este país, se combinaría, por una parte con la lucha anti-represiva en Uruguay y Argentina y por otra, con el apoyo al gobierno nicaragüense, lo cual absorbería en gran medida, la actividad de Julio hasta los días de su fallecimiento en 1984.

En 1971 publica uno de sus pocos libros exclusivamente de poemas: *"Pameos y Meopas"*, con versos escritos entre 1944 y 1958. Este diminuto tomo constituye un delicado compilado de musicalidad poética cuya temática se reparte entre sueños e incertidumbres bañadas de una compleja sencillez.

Para 1972, Cortázar retoma nuevamente la tendencia visual-literaria que había mantenido hasta *"Ultimo Round"*, y publica un texto claramente poético titulado *"Prosa del Observatorio"*. Entrelazando nuevamente la fórmula texto-imagen, este libro, con fotografías del propio escritor, esboza una versión fantástica de la realidad tomando de ésta aquellos factores y estructuras verídicas que permitan fracturarla sutilmente.

En 1973 aparece la novela que guarda en sí un expedito testimonio sobre las inclinaciones y preocupaciones estéticas, políticas y sociales del escritor: *"El libro de Manuel"*. Se trató de una tentativa de escribir una novela que, sin querer reflejó una serie de ideas políticas que tal vez otro hubiese incluido en un panfleto o tratado distinto al género literario. Constituye una ficción real que, de nuevo, se apoyó sutilmente sobre las pautas de la cotidianidad para ayudarse a dar pie a una quimera accesible llena de metáforas pero, al mismo tiempo, llena de simultaneidad total con la realidad. En pocas palabras, significó específicamente la creación de una fantasía condicionada directamente por los hechos reales aparecidos en los periódicos locales de la Argentina.

"El libro de Manuel", a diferencia del resto de las publicaciones realizadas por el escritor, tuvo en su momento de aparición un fin utilitario ligado directamente con la participación política activa de Julio Cortázar quien buscó, con el texto, ayudar en el plano práctico a los presos políticos, producto de la dictadura del General Alejandro Lanusse, de la Argentina (Cortázar, entrevistado por Joaquín Soler Serrano. (1977) "A fondo. Julio Cortázar". [Cassete de video]. T.V. Española.).

La donación de los derechos de autor obtenidos por *"El libro de Manuel"* para la liberación de los presos políticos argentinos; la participación en el Tribunal Rusell para examinar la situación de violación de derechos humanos en Latinoamérica y el viaje a México para participar en la investigación de los crímenes de la Junta Militar de Chile, demuestran que fue a partir de 1973 que la actividad de tipo política en la vida del escritor se intensificó de modo de condicionar incluso sus propias obras literarias (Varón, sin fecha).

En 1974 se publica el tomo de cuentos *"Octaedro"*, una reunión de ocho cuentos que vuelven a acariciar los temas y visiones fantásticas de la realidad. Para 1975 se edita *"Silvalandia"* junto con su ya recurrente compañero de historia, el pintor Julio Silva. Se trata de un libro que retrata toda una civilización imaginaria creada por el pintor a la que Cortázar le da vida e historia con sus agradables textos. Una obra

de inigualable atractivo que en cada página va retrocediendo al lector a aquella infancia en la que los libros coloridos eran cotidianos. Esta publicación resulta, si se quiere, el proyecto más cercano, producto del binomio texto-imagen, a la realización de un libro infantil por parte del escritor.

1976 sería un año de continuidad para la fórmula "texto-visual" que ya Cortázar había acuñado como parte de su estilo. Es así entonces como aparece, a partir de nuevas fotografías de Alicia D'Amico y Sara Facio el libro *"Estrictamente no profesional. Humanario"*, producto de su visita a Nicaragua para formar parte del proyecto "La prensa literaria centroamericana". De esta experiencia, escribiría el cuento *"Apocalipsis en Solentiname"* que sería incluido, al año siguiente, 1977, en el tomo de cuentos *"Alguien anda por ahí"* (Varón, sin fecha).

En 1978, una nueva muestra "texto-visual" aparece en las publicaciones de Cortázar. Se trata de *"Territorios"*, un compilado de textos, ensayos y narraciones que giran alrededor del arte visual (pinturas, fotografías, esculturas) de varios artistas, amigos suyos, como Jacobo Borges, Julio Silva, Luis Tomasello y Pierre Alechinsky.

En 1979, volviendo a la fórmula tradicional de escritura (única y exclusivamente compilación de textos) aparece el tomo *"Un tal Lucas"* que en su interior, a través de reflexiones y relatos cortos, guarda la descripción del mismísimo Julio Cortázar que se extiende frente a sus lectores, dejando al descubierto su forma de concebir las cosas, de apreciar el arte, la música, el amor e, incluso, de sus determinaciones para dar conferencias, impartir clases o ir de compras. Se trata de un manual o diario confeso que dibuja al escritor tal cual era ante los ojos de los lectores.

Durante este período, el escritor se separaría de Ugné Karvelis y finalmente contendría nupcias con la escritora canadiense Carol Dunlop, su tercera y última esposa con la que realizaría una de sus últimas y más fascinantes obras: *"Los*

Autonautas de la Cosmopista". Este mismo año, Julio viajaría junto a su esposa a Panamá con el fin de apoyar a la Revolución Sandinista y dar continuidad al desarrollo de sus convicciones políticas.

En 1980 publica *"Queremos tanto a Glenda",* un compilado de cuentos que reafirma su tendencia a ser siempre la nota bemol de la orquesta y que, de una u otra forma, demuestra el dominio del escritor del espacio narrativo, el cual aprovecha para siluetear, a través de sus "ficciones reales", su forma de ver la realidad.

1981 es el año dónde, si se quiere, comienza la cercanía de Julio Cortázar a ese otro nivel de la realidad llamado muerte. Luego de una hemorragia gástrica le es diagnosticada la leucemia, por lo que se ve obligado a suspender sus viajes de fines políticos a Cuba, Nicaragua y Puerto Rico. Sin embargo esto no debilitaría el espíritu literario del escritor y en 1982 publica su último tomo de cuentos *"Deshoras"* un libro, merecidamente encumbrado por la crítica de América Latina y Europa, que en sus líneas guarda memorias vívidas de aquellas épocas pasadas que formaron alguna vez parte de la vida del autor.

Ese mismo año emprendería un viaje de 33 días entre París y Marsella junto con su esposa Carol Dunlop, el cual sería la materia prima para el libro *"Los autonautas de la cosmopista"* escrito a cuatro manos por la pareja. Esta narración, respondiendo nuevamente al formato "texto-visual", sería un compilado de textos acompañados de ilustraciones de Sthephane Herber (hijo de Dunlop) y fotografías de los viajantes que, al mejor estilo de una bitácora, relatarían una a una las experiencias del traslado. El libro sería publicado en 1983, luego de la muerte de la co-autora y esposa de Julio, Carol. Cabe destacar que, a pesar de las limitaciones de salud sufridas por el escritor, el activismo político del mismo no se vería empañado y fue así como se concretó que los derechos de autor obtenidos por la publicación fueran destinados en su totalidad al fomento del sandinismo nicaragüense (Varon, sin fecha).

"Los autonautas de la cosmopista" fue la obra que se encargaría de cerrar, justo antes de su muerte, ese apego de Cortázar a lo que las autoras gustan llamar literatura "texto-visual". Una práctica que comenzó quince años antes con la aparición de *"La vuelta al día en ochenta mundos"*, terminó con este libro bitácora con el que se reafirmó que la complementación visual de la literatura cortazariana siempre está, literal o imaginariamente, en las obras del autor, pues esté en imágenes tangibles en las páginas de un libro, o en las palabras de una frase en un cuento, las evocaciones y lecturas visuales de los textos de Cortázar parecen ser una constante compositiva de los ingredientes característicos de la obra del mismo.

Finalmente, y luego de una larguísima y fructífera trayectoria como escritor y pacifista, muere en París, el 12 de febrero de 1984, el escritor Julio Cortázar. Sus restos se encuentran enterrados en el cementerio de Montparnasse, en la misma tumba donde yacen los restos de su última esposa Carol Dunlop.

Inmediato a su fallecimiento se publicó su última obra *"Salvo el crepúsculo"*. Si bien Cortázar afirmó, en el programa "A fondo", que se consideraba un cuentista más que un novelista o un poeta (Cortázar, 1977), el final de su vida como escritor se cerraría, irónicamente, con la compaginación de un tomo mayormente poético. Según el escritor Mario Benedetti, en el prólogo de su colección "A viva voz" de Julio Cortázar, *"Salvo el Crepúsculo"* "se trata de un libro heterogéneo, abierto a los más diversos temas, edades, influencias, sensaciones, ciudades [...]" (Benedetti en Cortázar,1994, p.7.). Corresponde a un delicado desorden de elección por parte de Cortázar para con sus papeles, poemas, notas y escritos que, sin responder a ninguna organización cronológica o temática (y sin necesidad de hacerlo) constituye "el discurso del no método, el método del no discurso, y así vamos" (Cortázar, 1994).

Es así como termina en práctica la vida de un autor solemne que trascendería las fronteras territoriales y temporales de la existencia, para convertirse en todo aquello que nunca quiso ser: un intelectual de los grandes, tierno y singular a la vez; excusa única para la evocación de inmensas devociones. "Nadie le temía más que

él, ni en la vida real ni en los libros a los honores póstumos [..]" dijo una vez Gabriel García Márquez en su ensayo "El argentino que se hizo querer por todos" (García, sin fecha, p.12.), y por esta razón, Cortázar debe estarse retorciendo en su tumba, tal vez avergonzado, tal vez enfadado, por la aparentemente eterna marca que ha dejado y dejará en millones de adeptos a la literatura.

EL CUENTO CORTO

2. EL CUENTO CORTO

Un relato literario es la narración de un acontecimiento mediante el uso del lenguaje escrito. Esta narración puede ser expandida infinitamente mediante interpolaciones de relatos secundarios o descripciones de atmósferas, recuerdos o divagaciones del autor. Esta definición se aplica a cualquier texto que narre una sucesión de acontecimientos, sin embargo, lo que se conoce en la tradición literaria con el nombre de cuento es, según Jiménez Emán, en su libro "Ficción mínima" (1996), una narración escrita que, aunque pueda ser expandida infinitamente, no tendrá más de cincuenta páginas, puesto que si las rebasa entraría en el terreno de la novela corta, un género intermedio entre cuento y novela. La forma narrativa a la que podemos referirnos con los nombres "cuento corto", "minicuento", "ficción mínima", "microrrelato", "textículo", "ficción súbita", "relato enano", "cuento breve", "minitexto" y otra larga lista de nombres alternativos, no está conformada sólo por una clase de cuento de una extensión menor a la de los cuentos tradicionales; un cuento corto no es sólo un cuento pequeño, sino una forma literaria que nace en la frontera permeable que existe entre tres grandes modalidades del discurso: cuento, poesía y textos no considerados como literarios.

El problema de la taxonomía del cuento corto, la dificultad que conlleva intentar bautizar a esta forma literaria, tiene su origen en la manera descortés con la que la crítica se ha referido a ella, quizá viéndola como una especie de "literatura rápida" e imprimiéndole el título de "poco seria", el que le ha caído encima por resultar, en la mayoría de los casos, de fácil y agradable lectura (aunque su construcción esconda una trama de sudores lingüísticos por parte del autor, nacidos del difícil acto de condensar sus temas en no más de una o dos páginas impresas). Muchos críticos veían en este género el fin de la literatura y la corrupción de los cánones tradicionales, pensando que la aparición del cuento corto se debía a una suerte de impaciencia en el ritmo acelerado de la vida moderna, la cual hacía imposible dedicarle tiempo a lecturas más desarrolladas, tendidas y voluminosas. Toda subestimación de este tipo supone un atraso en la colación de un término

apropiado para nombrar a la clase literaria que aquí será llamada "cuento corto", ya que ambos términos son los más cristalinos y menos extraños, lo que ayudará a evitar confusiones.

Violeta Rojo, una de las principales (y pocas) estudiosas venezolanas de este problema, los llama "minicuentos" en su estudio-antología *Breve manual para reconocer minicuentos* (Fundarte, 1996), y los llama así aunque en el mismo año de esta publicación haya sido publicado por la misma editorial otra antología titulada *Ficción Mínima* en cuyo prólogo el escritor Gabriel Jiménez Emán afirma que el uso del apócope "mini-", "se hace muy mecánico. Si se le utiliza para el cuento, también podría valer para los otros géneros, y así tendríamos 'mini-ensayo', 'mini-poema', 'mini-drama', 'mini-artículo' o 'mini-cualquier cosa'" (Jiménez Emán, 1996, p.11). De esta manera, Jiménez Emán prefiere la convención, quizá un poco larga, de "ficción mínima". Por su parte Cortázar prefería decirles "textículos", y el extraño nombre de "ficción súbita", que es una traducción literal del término inglés *sudden fiction*. Pero lo cierto es que, todos y cada uno de los nombres que se le ha dado al cuento corto delatan una misma definición, en el sentido de que nos dicen claramente el marco en que se inscriben y la diferencia específica que los termina de clasificar. Es decir, todos nos refieren que el cuento corto es *un relato* y que es *breve*. "El minicuento es una narración sumamente breve (no suele tener más de una página impresa)" (Rojo, 1996, p.76), que nace del cuento, en donde los acontecimientos o imágenes suelen ocurrir enmarcadas en ambientes rápidamente descritos o dentro de marcos referenciales fácilmente identificables, de manera que pueda ahorrarse espacio en los explayamientos, pues la característica más resaltante del cuento corto es la economía de palabras en las descripciones, la cual a su vez es la causante de otro de los aspectos principales y más importantes de este género: la intensidad.

En literatura todo lo que es corto es intenso. Y como lo significado no se reduce al reducirse el significante, lo dicho no es menos si se dice en pocas líneas. El cuento corto puede condensar como en una rápida luz caliente, como en un fósforo, todo lo dicho en cientos de páginas de descripciones largas y tendidas, o al

menos la esencia. El cuento corto va al grano y no se demora para soltar las sorpresas, todo está ahí y el impacto que genera viene de su fuerza comprimida y su moverse sin velos ni sombras. Pero la brevedad puede también ser intensa hacia la hospitalidad, el confort mental que puede traer la lectura de textos que no le duran al lector ni cinco minutos bajo los ojos, y así éste puede leer cuantos quiera en una tarde y cada uno le dará un asombro, una risa, un pensamiento.

Ante la pregunta de por qué un cuento corto es corto, Norman Friedman, en su ensayo "¿Qué hace breve un cuento breve?", nos da una posible respuesta cuando dice que "un escritor elige trabajar con acciones de diferentes tamaños porque siente [...] que una magnitud determinada incluye todo lo que es relevante para su propósito" (sin fecha, p. 91), y esta frase nos explica que el origen de las distintas extensiones de todas las formas literarias radica en la cantidad de importancia que el autor le de a las distintas etapas, consecuencias, causas, secuencias, etc., que puedan desarrollarse a partir de el tema que se encuentra trabajando. La cantidad de acciones pasadas o futuras, o de explicaciones ajenas a la acción central que sean pertinentes para conformar la unidad total del cuento, del poema, de la novela, del ensayo o de la obra de teatro, está estrictamente ligada a la necesidad que tenga no sólo el autor, sino el mismo tema que está tomando cuerpo, de incluir estos aspectos.

Podría pensarse entonces que la extensión reducida de un cuento corto no se debe sólo a la economía de su lenguaje sino también a la reducción de la acción, pero esto no resulta del todo cierto puesto que existen cuentos cortos que, en menos de una página impresa, pueden describir hechos universales, relatar la evolución de las especies o la vida entera de un hombre y hasta de la humanidad entera. Tal es el caso de algunos cuentos cortos del escritor venezolano Luis Britto García, por ejemplo el titulado "Ser" de su libro *Rajatabla,* el cual describe, a través de la simple enumeración de productos industriales, la vida entera de cualquier persona. Así, empezando por pañales, medicinas, alimentos o vestimentas, llega a automóviles, relojes, maletines y finalmente a la camilla, el oxígeno y la urna. En este caso el autor

se valió de estos elementos lingüísticos para describir toda una vida, con todos sus sufrimientos, felicidades y sensaciones, en un espacio reducido, y en cuanto a la intención que el texto posee, Britto García no necesitó narrar, describir o explicar más allá de lo que ya está dicho en el cuento. Una gran acción puesta en un pequeño relato, reducida a un pequeño cuento completamente entendible y con todas sus necesidades expresivas perfectamente cubiertas. Entonces se entiende que lo necesario para que un cuento corto sea corto no está sólo en lo que se elija para ser dicho, sino en cómo se diga, y al mismo tiempo en que lo que se diga esté ahí porque ha pasado por un filtro, un filtro que ha hecho que todo el cuento se enfoque en un punto y no se pierda en explicaciones o en adornos.

El cuento corto más famoso se llama "El dinosaurio" y es también quizá el más corto (sólo siete palabras). Es creación del escritor guatemalteco Augusto Monterroso y dice así: *"Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí"* (1995, p. 23). Como se ve, en esta frase-cuento cabe una gran cantidad de explicaciones e interpretaciones, cada lector infiere o cree reconocer qué es el dinosaurio, quién o qué es lo que despertó, dónde es "allí" y desde hace cuánto tiempo es "todavía". Estamos ante otra de las características propias del cuento corto; estos son capaces de funcionar en base a argumentos o acciones que no estén claramente definidas y en donde el lector debe activar su participación para completar la razón de la narración, la cual en estos casos, se dedica a sugerir, más que a describir.

Así la imaginación, el otro lado de la página, es uno de los factores que contribuye al interés de este género, convirtiéndolo en uno en donde el lector debe completar el diálogo, servir de catalizador vivo para que se cumpla el evento llamado literatura.

La relación que el cuento corto puede tener con géneros no considerados literarios es lo que Violeta Rojo (1996) ha llamado, como otros, "carácter proteico", queriendo significar un comportamiento variable, inconstante en la forma en que los cuentos cortos se presentan. Éstos pueden venir en muchísimas y difícilmente

cuantificables formas y maneras. Un cuento corto puede estar escrito a manera de reinterpretación de fábulas tradicionales, reformando elementos referenciales de la imaginación colectiva, como historias comunes o arquetipos universales, y trastocándolos para generar desde ellos una nueva visión, una nueva historia, una nueva (posible) verdad.

Un cuento corto también puede ser una definición tipo diccionario, en donde, tomando esta fórmula tan académica, se satirice la misma Academia al mismo tiempo en que se revelan distintas y nuevas acepciones, mágicos o absurdos significados. También se puede escribir un cuento corto en forma de lista de compras, reflexión, diálogo o juego de palabras. Un relato breve puede ser un número infinito de cosas, en el sentido en que puede basarse en una gran cantidad de mecanismos y estrategias para contar lo que tenga que contar o decir, como por ejemplo la forma del anuncio, el cartel, el palíndromo, el diploma, la noticia, la pregunta. A veces un cuento corto es una reinterpretación de un cuento corto famoso, como en el caso del venezolano Alberto Hernández, quien recontó "El dinosaurio" de Monterroso en su obra titulada "Monterroso y el dinosaurio".

Una postal, una carta corta, un acta, de todas estas formas del discurso puede servirse el cuento corto. Puede servirse también del consejo, puede contar una historia simple pero de manera gramaticalmente desordenada, puede decir una equivocación, un enigma, una frase al revés, una parábola, una reseña de un libro, una reseña de un capítulo de un libro, una crítica de un reseña, pero con un toque fantástico, un fragmento de recuerdo y, cómo no, puede ser una sección de un imaginativo manual de instrucciones, como en el caso de Julio Cortázar quien, en su libro de cuentos cortos *Historias de Cronopios y de Famas*, construyó un completo manual con las instrucciones más diversas y absurdas.

Todas las formas escritas antes mencionadas encontrarán en el cuento corto, con la ayuda de un escritor, una manera de ser literatura, al verse alteradas y reordenadas internamente para así funcionar como chispa literaria, como ese tipo de

texto que transforma sus funciones o, mejor dicho, que las pierde, y se convierte en literatura.

Cuando un texto es literatura está expuesto a un universo potencialmente infinito de géneros cercanos, y así como puede adoptar características de formas no literarias, puede sufrir distintas clases de contagios y préstamos de cualquier clase de forma literaria. De esta manera han podido venir a la luz variaciones de género como la prosa poética o el poema en prosa. El cuento corto es un género que posee una sensibilidad particularmente notable hacia las otras formas que pueblan el universo de la literatura, una debilidad ante otras formas del decir literario, ante el traspaso y la influencia. Esta característica no es para nada una falta de carácter o de definición concreta de lo que es este género, este tambaleo en sus estructuras no es una mala señal, ni una superficialidad o facilismo. El cuento corto es, como ya se ha dicho, un género proteico; su esencia es el cambio continuo, la máscara y la transparencia en una sola cosa; su integridad es precisamente su fidelidad al desparramamiento, a lo voluble, y su solidez es su versatilidad.

Acerca de la permeabilidad característica de la frontera entre cuento y poesía, el cuento corto es siempre quien más tiene qué decir, ya que esta forma narrativa, al ser tan breve y poderosa, puede condensar esa fuerza característica del poema. Según Roland Barthes, en su ensayo "Existe una escritura poética", un poema es la narración en verso o en prosa de virtualmente cualquier cosa mediante un discurso muy atento y preciso en la construcción de las oraciones y la selección de las palabras, en donde cada una debe corresponder a un ciclo sintáctico interno basado en el ritmo y la armonía, y a un ciclo semántico interno basado en la unidad del tema y en la autonomía del poema en sí, haciendo de éste una entidad en donde cada palabra se sostiene con todas y dentro del poema son únicas e invariables (Barthes, 1997). La definición de cuento tradicional difiere en gran cantidad de esta definición de poema, entendiendo por cuento tradicional una narración de no más de cincuenta páginas y no menos de dos, en donde se narra de manera poco económica cualquier tipo de acontecimientos. Pero la definición de cuento corto sí que no difiere mucho de

la definición de lo que es un poema. Al escribir ambos se cuida matemáticamente la presencia de las palabras y los significados de éstas; cada frase es sumamente directa y se procura no agregar adornos innecesarios. Tanto cuento corto como poema descansan sobre la firme unidad de su tema interno y en éste se sostiene cada palabra con otra y todas forman una invariable narración: si se cambia un elemento ya todo pasa a ser otra cosa. Es por estas convergencias constitutivas que el cuento corto a veces parece poema y un poema puede resultar siendo un cuento corto.

El más claro ejemplo de esta situación de posibles confusiones entre cuento corto y poema, es el del escritor venezolano José Antonio Ramos Sucre, cuyos poemas en prosa resultan ser particularmente narrativos y en algunas antologías de cuentos cortos como en la citada *"Breve manual para reconocer Minicuentos"*, aparece algún poema suyo integrado a un corpus de muestras literarias conformado exclusivamente por cuentos cortos. El caso más recurrente es el del poema titulado "El mandarín", cuya prosa poética de menos de una página nos introduce en un mundo despiadado y antiguo en donde se cortan manos y cabezas para recuperar la gracia del emperador de China y restablecer la paz en parte del reino. Este texto fue escrito como poema y sin embargo puede leerse como un cuento corto. Lo poético en él es cierta sonoridad, cierta escogencia y cadencia en las palabras y una textura onírica en las imágenes, claramente perceptibles. Lo narrativo está en el sentido del texto, en la estructura de relato con principio, desarrollo y final, y por esta duplicidad es que éste puede estar, cual inverosímil hechicero, en dos lugares al mismo tiempo: una antología poética y una antología de cuentos cortos. Lo mismo ocurre con ciertos cuentos cortos que pueden resultar poemas, como "Dolores zeugmáticos" del cubano Guillermo Cabrera Infante, cuyo texto completo dice: *"Salió por la puerta y de mi vida, llevándose con ella mi amor y su larga cabellera negra"* (en: Rojo, 1996, p.102). Este cuento corto del escritor cubano pudiera perfectamente ser un sencillo poema y hasta una parte de la letra de una canción. Tiene el ritmo y la musicalidad necesarios para ambas formas artísticas.

Pero la lista de ejemplos de permeabilidad de las fronteras entre géneros es mucho más larga y no termina en el cuento corto sino que se extiende hasta las mismas fronteras de la literatura y la no literatura.

En general puede concluirse que el cuento corto es un tipo de cuento sumamente intenso, en el cual se desarrolla, en menos de dos páginas impresas, cualquier tipo de asunto de manera focalizada y usando un lenguaje estricto y económico. El cuento corto se alimenta de todos los géneros escritos, tomándolos y agregándoles (o quitándoles) algún elemento para transformar su función semántica y así convertirlos, finalmente, en literatura, ese género discursivo cuya única utilidad varía según quien lo lea, y cuyo propósito es construir realidades, contar mentiras.

2.1 El cuento corto latinoamericano

Durante el siglo XX el mundo literario se vio sumergido en el canon de monumentalidad intelectual de las novelas modernas del siglo XIX, en la producción imparable de obras de inmensas dimensiones tanto físicas como de contenido e ideas. Los principales exponentes de esta novela, como Marcel Proust (con los siete tomos de *"En busca del tiempo perdido"*), James Joyce (con las mil páginas de *"Ulises"*), Dostoievski (con su gran libro *"Los hermanos Karamazov"*), Tolstoi (*"La guerra y la paz"*) o Balzac (con los 91 tomos de *"La comedia humana"*), sostenían un tipo de novela de gran número de páginas e inscrita en temas ideológicos o históricos. El cuento corto podrá verse luego en auge como una respuesta a esta novela moderna tan cargada de páginas, promoviendo con su compacta forma una manera literaria de acercarse a lo fantástico en vez de a lo realista, a lo absurdo o maravilloso en vez de a las ideas.

La argentina Alejandra Torres, en su prólogo a la antología *"Cuentos breves latinoamericanos"* (1998), afirma:

> "Durante el siglo XIX, el cuento tuvo un gran desarrollo en América Latina. Sus raíces pueden encontrarse ya en las crónicas y en algunos textos narrativos de la época colonial. Pero su auge comienza fundamentalmente con el cuadro de costumbres que, combinado con otros elementos, dará como resultado un relato breve". (Torres, 1998, p.12)

Pero más seguro, al hablar del cuento corto, es basarse en la misma inseguridad de sus orígenes, puesto que éstos no están del todo claros. Sólo es correcto afirmar, como ya se ha explicado, que todos los géneros breves de la lengua oral o escrita han contribuido al nacimiento de este nuevo género, en el cual ellas mismas, quienes existen desde tiempos distintos y anteriores, confluyen y se entremezclan.

El resurgimiento en Latinoamérica en el siglo XX de un interés por el cuento corto (resurgimiento porque es una figura antigua, con orígenes en la fábula o el mito, en los orígenes de la literatura), esa curiosidad cuyas raíces nacen en un rechazo a las grandes obras de los maestros decimonónicos, es también un ansia de transformación de la figura de "maestro de la literatura" como escritor formador de canon, la que en Latinoamérica quiso ser convertida en la figura de un maestro menos prepotente y más terrestre (a lo García Márquez, Monterroso o Darío). El cuento corto entonces pudo ser potenciado y hasta algunos de los escritores más importantes de Latinoamérica participaron de él como forma expresiva, convirtiéndose en verdaderos maestros del género y postulándolo como una de las formas literarias más efectivas y maleables.

Los pocos teóricos que se han ocupado en trabajar el tema de las ficciones mínimas, afirman que el poeta nicaragüense Rubén Darío se convirtió en uno de los precursores del cuento corto en Latinoamérica al publicar su primer libro en 1888 (Jiménez, 1996). Este libro, titulado *"Azul..."*, reúne una cantidad de ficciones breves en cuya prosa se puede apreciar un lenguaje que va más allá de lo meramente

explicativo o narrativo para así convertirse en un conglomerado de cuentos cortos que coexisten en un ambiente poético y lírico.

Violeta Rojo (1996), propone un esquema de varias generaciones de escritores principales del cuento corto en Latinoamérica. En la primera generación, la de los pioneros del siglo XIX, se puede encontrar a Rubén Darío, al poeta chileno Vicente Huidobro, quien incursionó apasionadamente en el mundo de las narraciones breves, y al poeta venezolano José Antonio Ramos Sucre, cuyos poemas en prosa, como ya se ha dicho anteriormente, son principalmente narrativos.

La segunda generación propuesta por Rojo es la que surgió durante los años treinta, cuarenta y cincuenta, como una posibilidad de escritura que los autores principales de esas décadas tuvieron siempre presente, practicándola con una frecuencia suficiente como para dejar un amplio legado de muestras de cuentos cortos. En los primeros escritores de esta generación se encuentran el mexicano Julio Torri junto al importantísimo escritor argentino Jorge Luis Borges, cuyo libro de cuentos cortos *"El hacedor"*, forma parte de una vasta obra en donde el autor expone temas universales, filosóficos y fantásticos. A partir de estos escritores llegó lo que puede llamarse como la tercera generación, conformada por los autores que han incursionado en este género desde Borges hasta los años setenta, es decir, los escritores del fenómeno llamado *boom* literario latinoamericano, que tuvo como precursores al mismo Borges y al mexicano Juan Rulfo, y de donde salieron novelistas tan aclamados como Gabriel García Márquez o Mario Vargas Llosa.

Esta tercera generación de representantes del cuento corto está conformada entonces, entre otros, por Augusto Monterroso, el mexicano Juan José Arreola, el argentino Marco Denevi, Guillermo Cabrera Infante, el colombiano Enrique Anderson-Imbert y, por supuesto, Julio Cortázar. Como consecuencia de esta generación, y cual novedad efectiva que se riega por un continente, en Venezuela comenzó a practicarse y a obtener vigencia el cuento corto.

Como instaurador del nuevo surgimiento del género en Venezuela se tiene a Alfredo Armas Alfonzo quien, en 1969, causó una gran conmoción con su libro *"El osario de Dios"* (Rojo, 1996). De ahí aparecieron entonces Armando José Sequera, Gabriel Jiménez Emán, Luis Britto García, Humberto Mata, Alberto Barrera, Wilfredo Machado y uno de los más importantes exponentes del género en el panorama literario venezolano: el merideño Ednodio Quintero. Todos estos escritores lograron dominar hasta un nivel complejo los secretos de la producción de cuentos cortos y los libros, que han dejado, forman parte de ese pedazo de literatura reciente que ya es memoria de la cultura literaria venezolana, instalándose así como verdaderos hitos humanos, como grandes escritores del país.

Un evento importante para la consagración del cuento corto en Latinoamérica es la aparición de revistas literarias dedicadas exclusivamente a la publicación de cuentos, las cuales en la mayoría de las ocasiones publicaban cuentos cortos. Entre algunas de ellas se puede mencionar la mexicana "El cuento", la argentina "Puro cuento", las colombianas "Zona" (la cual publicó un manifiesto del cuento corto) y "Ekuóreo" (dedicada exclusivamente a la publicación de cuentos cortos). El caso de estas revistas pudo contribuir a esta conformación decisiva gracias al carácter difusivo de dichas publicaciones y al incentivo que significaría el hecho de abrir, cada poco tiempo, concursos de cuentos y de cuentos cortos, los cuales conseguían una gran aceptación del público y alrededor de cuatrocientos textos recibidos por concurso (Rojo, 1996).

En Latinoamérica el cuento corto ha disfrutado, en general, de gran aceptación e interés y pudo mantenerse vigente durante todo el siglo XX, vigencia y salud que ha podido extenderse hasta el siglo XXI, ya que no ha mostrado señales de debilidad y, al contrario, cada vez ha logrado más adeptos escritores y más críticos se han preocupado por esclarecer los misterios de su teoría. Por señalar algunos ejemplos de los 90, sólo en 1996 se publicaron en Venezuela, por la editorial Fundarte, dos antologías críticas del cuento corto. Éstas son las ya mencionadas *"Ficción Mínima"* de Gabriel Jiménez Emán y *"Breve manual para reconocer*

minicuentos" de Violeta Rojo, además de otra cantidad de charlas y talleres de narrativa corta que han sido dictados por escritores venezolanos como Juan Antonio Calzadilla Arreaza y Armando Rojas Guardia. Sin embargo, y con todas estas iniciativas, aún puede sentirse, según los mismos críticos que estudian el problema, que todavía este género proteico no ha calado en el lado serio de la crítica universal y, aunque los intentos han sido frecuentes porque no sea de esta manera, se siente un injusto desconocimiento o, más bien, un germen de reconocimiento que no termina de estallar y de coronarse en los libros de los teóricos ni en las teorías de los libros. Seguramente el cuento corto se encuentra en ese punto en donde todas las teorías comienzan a fallar, a tambalear ante lo imprevisto, y quizá, finalmente, quien resulte ser malformado y débil no sea el cuento corto sino la crítica y la teoría mismas, quienes necesitarían una serie de reformulaciones y un cambio de estructura, si se siguen las recomendaciones implícitas en la obra de Julio Cortázar.

Quizá, es así como debe seguir estando el cuento corto (al menos por un tiempo más, hasta que cese el impacto de la novedad) y quizá no es un género que esté destinado inmediatamente a ser desmenuzado en leyes o en premios. Justamente su carácter voluble y su naturaleza subversiva de todas las formas lo hacen un género único y demasiado poderoso, una de las formas literarias más versátiles y verdaderamente ágiles de la literatura universal, cuyo interés ha sido francamente amplio, especialmente en América Latina.

2.2 *Julio Cortázar y el cuento corto*

Julio Cortázar fue, según la opinión unánime de la mayoría de la crítica literaria, el instaurador de la prosa narrativa más innovadora de la literatura latinoamericana del siglo XX. Su originalidad se encuentra, además de en su estilo, en la temática de sus obras. Se interesó, principalmente en sus cuentos, por revelar una cara distinta de la cotidianidad a través de historias y situaciones fantásticas inscritas en marcos habituales, instaurando así un estilo altamente imitado

posteriormente y profusamente seguido por una variedad de escritores contemporáneos y jóvenes.

No resulta extraño entonces que uno de los géneros con los que más simpatizara fuera el del cuento corto, el cual le proporcionaría un terreno idóneo para desarrollar los chispazos extraordinarios de su invención.

El libro más resaltante y conocido de cuentos cortos de Julio Cortázar es *"Historias de Cronopios y de Famas"*, un libro lúdico constituido de cuatro partes. La primera sección se titula *Manual de instrucciones* y compila una serie de cuentos cortos escritos a manera de manual, en los cuales se pueden encontrar, por ejemplo, "Instrucciones para subir una escalera", en donde el autor instruye, de una forma irónica, sobre la manera de manejar el cuerpo y los pies a la hora de enfrentarse a esa extraña manera en la que el suelo tiende a plegarse para formar un pasadizo hacia el piso de arriba; "Instrucciones-ejemplos sobre la forma de tener miedo", en el cual se incluyen varias situaciones espeluznantes que harán que el lector entienda las distintas maneras que existen de aterrorizarse; "Instrucciones para dar cuerda al reloj", texto en donde el autor reflexiona sobre las verdaderas intenciones de los relojes y la amenaza que toda medición del tiempo significa; e "Instrucciones para llorar", uno de los cuentos cortos más conocidos de este libro, que paso a paso instruye al lector sobre la manera adecuada de llorar, sin preocuparse demasiado por las razones que una persona tenga para caer en este acto.

La segunda sección se llama *Ocupaciones raras*, y los cuentos cortos que la conforman se ocupan de describir situaciones increíbles en donde los personajes se ocupan en protagonizar las costumbres más extrañas, como en "Pérdida y recuperación del pelo", en donde un hombre toma un cabello de su cabeza, le ata un nudo, lo deja irse por la cañería del lavamanos y después dedica una cantidad de días a recuperarlo, invirtiendo grandes cantidades de dinero y de tiempo en demoliciones y extracción de las tuberías; en "Los posatigres", el deseo más ferviente de una familia es adquirir un tigre, y luego de grandes trabajos burocráticos

y una vez obtenido el animal, dedicarse a posarlo, usando un sistema de tablas y varas elásticas, todo por el puro regocijo de ver por unos segundos a un tigre en alguna posición fija; y en "Tía en dificultades", otra familia se preocupa en entender el porqué una tía tiene tanto miedo de caerse de espaldas.

La tercera parte del libro se titula *Material plástico* y reúne una variedad de cuentos cortos que relatan distintas historias igualmente curiosas que las anteriores y en donde se tratan temas diversos. Hay también en esta sección unas "Instrucciones para cantar", y unas "Maravillosas ocupaciones". El resto es una cantidad de cuentos cortos en los que Cortázar continúa relatando historias empapadas de realismo fantástico, donde el lector se encontrará con hombres que deben arreglárselas para vivir sin cabeza, espejos que adelantan el tiempo, un oso de agua que vive en las cañerías o un sillón especial para morirse. En su mayoría, los cuentos de esta sección siguen desplegando la temática que domina todo el libro, la de lo inusual que habita dentro de lo ya sabido y lo agotado por la costumbre, y en donde el simple caer de las gotas de lluvia o los varios usos que puede tener el papel periódico se convierten en verdaderos testimonios de la más increíble magia de los días, en totales revelaciones de sorpresas ocultas.

La última parte de este libro se titula *Historias de Cronopios y de Famas*, y en estos cuentos habitan tres de las más originales creaciones de Julio Cortázar: los Cronopios, los famas y las esperanzas. Se trata de tres especies de personajes cuidadosamente elaborados y descritos a manera de bestiario. Los Cronopios son seres encantadores, ingenuos y torpes, que antes de preocuparse por construir horarios o ser exitosos, prefieren medir el tiempo con una alcachofa o cantar apasionadamente. Los Famas son calculadores, limpios y dominadores, conservan sus recuerdos bien ordenados, se sienten a gusto con su dinero y nunca saldrían de casa sin exhaustivas previsiones. Las Esperanzas, seres volátiles, simplemente son tontas. Estas tres razas conviven en las historias de esta sección del libro y, a la vez que podrían funcionar como crítica a los famas, que habitan el mundo real y halago a los Cronopios, que puedan existir fuera del libro, elaboran un teatro de apariciones,

diálogos y encuentros que funciona como auténtico catalizador del sentimiento de lo absurdo y del humor.

Otros libros en donde Cortázar se ha ejercitado en el trabajo de crear cuentos cortos son las parecidas obras *"La vuelta al día en ochenta mundos"* y *"Último round"*. En éstos se reúnen escritos de una variedad extensa de géneros, no sólo literarios sino también plásticos. Se entremezclan la crónica, el cuento, la fotografía, el poema, el dibujo, el artículo periodístico y el ensayo literario generando así lo que podría llamarse un libro de variedades culturales, en donde el autor amplía sus horizontes y los de los lectores llevándolos a dar una vuelta por las posibilidades del arte.

En *"La vuelta al día..."* se pueden hallar algunos cuentos cortos, de entre los cuales cabría mencionar "Por escrito gallina una", una historia simple sobre gallinas complicadas que aprenden de ciencia, pero contada de una manera que acaba con las reglas de la gramática ya que desordena internamente todas las oraciones, invitando al lector a que rearme el conjunto; y "Me caigo y me levanto", en donde el narrador y su tía se divierten en recaer para luego rehabilitarse una y otra vez. De nuevo la experiencia de lo absurdo escondida entre los pliegues de la cotidianidad.

En *"Último round"*, la cantidad de cuentos cortos es mucho mayor y la figura de la tía se repite unas cuantas veces más, por ejemplo, en los relatos "The Canary Murder Case II" o en "Toda esfera es un cubo". Luego hay otro número de cuentos cortos, como "No, no y no", el cual gira alrededor de una persona que resguarda celosamente sus hormigas de la presencia amenazadora de un hombre de corbata amarilla; "La buenas inversiones" es un cuento que ridiculiza la fiebre del petróleo; "El tesoro de la juventud" plantea la involución de los medios de transporte, partiendo del jet y terminando en la locomoción a pie; "Vestir una sombra" propone los pasos a seguir para atrapar a una sombra y cubrirla de prendas; y en "Intolerancias" el narrador explica el odio que siente hacia los bostezos en público. Pero no resultarían del todo acertadas las subsiguientes clasificaciones que podrían hacérseles a los

demás textos, puesto que la entremezcla de éstos con otro número de crónicas, ensayos y artículos, y puesto que el cuento corto es un género completamente confundible, hacen que el separar un grupo de ellos y llamarlos "cuentos cortos" se haga sumamente complicado, ante la proliferación de otros textos de parecidas características.

El libro de Cortázar que tiene por título *"Un tal Lucas"* es un compendio de cuentos, en su mayoría cortos, que está dividido en tres partes. Dos de éstas hablan de las costumbres, ideas y aventuras de un hombre llamado Lucas, un hombre que podría ser un perfecto Cronopio y, como ya se ha dicho, hasta un alter-ego del propio Cortázar. Así, "Lucas, sus desconciertos", explica cómo Lucas llegó a ser, penosamente, una persona no bienvenida en los teatros porque se dedicaba a buscar la música que se le había perdido entre los tobillos de las señoras; en "Lucas, sus largas marchas", Lucas reflexiona sobre la lógica de los años luz y se pregunta acerca de las ventajas que podría tener viajar a años tortuga o años caracol; y en "Lucas, sus hospitales (I)", una tropa de enfermeras debe seguir las instrucciones caprichosas de Lucas, que pide más muebles, armarios y flores para su cuarto de hospital.

La segunda parte del libro consta de una selección de cuentos, en su mayoría más largos, de variadas temáticas y en donde, en general, Cortázar trata temas cercanos al sinsentido y se desenvuelve en situaciones y explicaciones de ideas e historias semejantes. Por ejemplo, en "Cómo se pasa al lado", un hombre descubre súbitamente que los gatos son teléfonos; en "Burla burlando ya van seis delante", Cortázar se entristece mientras va enumerando amigos y artistas admirados que han muerto; "Lazos de familia" cuenta la historia de una familia que odia a una tía y se divierte en enviarle postales de agravio; y en "Cazador de crepúsculos" un hombre planea dedicarse a filmar, archivar y proyectar atardeceres en las sales de cine.

En todos sus cuentos cortos, Cortázar se enfrentó ante la resistencia de la cotidianidad que todo lo marchita, y su lucha de siempre fue la de romper las casillas

de lo racional para abrirle el caudal a lo fantástico. Lo absurdo y lo maravilloso significan, en estos cuentos, una salvación del aburrimiento y, por lo tanto, una salvación de la misma muerte del espíritu. La sorpresa era en Cortázar el alimento para el entusiasmo necesario en toda vida, y el fogonazo de lo insólito significaba la mejor forma de habitar el mundo y de hacer literatura.

Julio Cortázar sintió un gran apego hacia el género del cuento corto puesto que, como ya se ha mencionado, este era un terreno propicio para que él, como escritor, expusiera todas sus narraciones de una manera concisa e intensa, en donde siempre el lector tuviera una parte activa por medio de la imaginación. En conclusión, Cortázar encontró en el cuento corto una relativa ausencia de reglas, ya que dicho género lo admite todo menos la extensión, y gracias a esto pudo liberar su potencial creador y expandirse a sí mismo, al mismo tiempo que expandía los límites mismos del cuento corto y de toda la literatura.

ADAPTACIÓN:

SOBRE LA INMIGRACIÓN DE LAS PALABRAS A MEDIOS AUDIOVISUALES

3. ADAPTACIÓN

En cierto modo, todo el trabajo del guionista está centrado en la adaptación

Maza y Cervantes (1977)

3.1 *Sobre La Inmigración De Las Palabras A Medios Audiovisuales*

Si bien es cierto que la elaboración de guiones a partir de ideas propias y la inspiración de aquellos en obras escritas por otros autores son, en teoría, las dos formas principales de generar historias para medios audiovisuales, en la práctica podría afirmarse que, en cierto modo, todas las historias dirigidas a los distintos ámbitos audiovisuales resultan ser una especie de adaptación de la obra original. Las características propias de cada medio en específico, sus particularidades, sus estilos, su tono y su manera, son algunas de las variantes que condicionan el hecho de que cualquier obra o guión literario tenga que ser sometido, a veces de manera inconsciente, al proceso adaptativo que lo ajuste al o a los medios en cuestión.

Según Eduardo Russo, en su "*Diccionario de Cine*" (1998), se puede definir a la palabra *adaptación* como el proceso por el cual se transpola un relato desde fuentes extracinematográficas al ámbito del cine. Si se quisiera ilustrar dicha información se podría decir que la adaptación audiovisual de un escrito literario resultaría el proceso inverso al del iconema[1], es decir, en lugar de transmitir imágenes fílmicas a frases verbales, se transpone un grupo de frases verbales a un conjunto de iconemas.

Desde los inicios del cine como medio de entretenimiento son pocos los realizadores que han prescindido del guión previamente formulado y, en su lugar, se puede decir que un número considerable de las historias toman como materia prima,

[1] Unidad traducible a frases verbales.

para sus futuras producciones, todo tipo de relatos y obras literarias. Desde el cine silente, hasta las más recientes superproducciones hollywoodenses, la literatura ha estado presente como parte importante para la formulación de historias y el desarrollo de películas. Es por esta razón que, a continuación, y partiendo de las referencias cronológicas obtenidas por Dirk Brüss en el trabajo especial de grado "¡Diles que no me maten!: una adaptación cinematográfica de un cuento literario", presentada en 1991 en la U.C.V, se dará un breve bosquejo a través de la historia de las adaptaciones cinematográficas más importantes, de modo de ir observando su recurrencia y trascendencia en la industria a lo largo del tiempo.

3.1.1 Cine Silente

Georges Meliès es considerado el pionero de la adaptación de literatura de un medio audiovisual. En 1897, sólo dos años después de la aparición formal del cine de la mano de los hermanos Lumiere, el mago Meliès desempolvaba las páginas de las obras de Johan Wolfgang Von Goethe, adaptando *"Fausto y Margarita"*. Para 1899 estrenaría *"La Cenicienta"* del cuento de Perrault y, en 1902, basada en la historia original de Julio Verne, *"Viaje a la luna"*, estrenaría un film bajo el mismo título.

En 1908 nace en Francia la compañia productora Film D'Art, cuya labor era traspasar y adaptar obras de autores famosos como Dickens, Moliere, Homero y Shakespeare, para trasladarlas al celuloide. Esta idea sería pronto imitada por las pequeñas compañías productoras estadounidenses que, en un futuro, constituirían lo que hoy es Hollywood.

En EE.UU., Griffith, a través de la adaptación de obras literarias, comenzaría con lo que hoy se conoce como "montaje paralelo"[2], pues alegaba que si Dickens se

[2] Muestra alternada de dos acciones que son simultáneas y confluyentes.

valía de tal recurso (superposición temporal y de acción) en la literatura, él podía usarlo igualmente pero en el cine.

3.1.2 Expresionismo Alemán

Esta etapa significaría el comienzo de la tendencia de adaptar, con mayor frecuencia, el género del terror. La aparición en 1922 de *"Nosferatu el Vampiro"* de la mano de Friedriech Murnau y basada en la obra "Drácula" de Bram Stoker, sería la primera vez que este tipo de historias harían ruido dentro de lo que es el cine adaptado.

3.1.3 Cine Sonoro

Desde el nacimiento del cine sonoro en 1927 de la mano del film *"The Jazz singer"* de Alan Crosland, las historias más frecuentes que han sido fuente para adaptaciones han sido las novelas *"Drácula"* (Bran Stoker) y *"Frankenstein"* (Mary Shelley). Sin embargo otros escritores como Edgar Allan Poe, en el film *"El doble asesinato en la Rue Morgue"* (1932), Margaret Mitchell en *"Lo que el viento se llevó"* (1939), Arthur C. Clarke en *"2001: Odisea del espacio"* (1968), Peter Shaffer en *"Amadeus"* (1984), Jhon Irving en *"Cider house rules"* (1999) o J.R.R. Tolkien en la trilogía *"The Lord of the rings"* (2001-2003) también han sido tomados como premisa para la realización de versiones cinematográficas de historias literarias.

Otra vertiente del cine sonoro como lo es el neorrealismo italiano recibe, directamente de la literatura de tradición realista, el material de apoyo para filmar películas como *"Ossesione"* (1943) basada en la obra de James M. Cain, *"Noches blancas"* (1957) basada en la obra de Dostoievsky , *"Blow up"* (1966) basada en el cuento "Las babas del diablo" de Julio Cortázar, o *"Il Postino"* (1994) inspirada en la obra del chileno Antonio Skármeta.

En cuanto al cine de habla hispana, autores como Luis Buñuel, entre otros, adaptaron cuentos cortos de Ramón Gómez de la Serna y, más recientemente, por ejemplo, en el año 2000, Francisco Lombardi adaptaría la novela *"Pantaleón y las visitadoras"* de Mario Vargas Llosa.

3.1.4 Cine Animado

El género de animación ha sido un terreno apto para las adaptaciones desde sus comienzos. Estudios como Walt Disney Pictures han sabido encontrar en las adaptaciones literarias una mina invaluable para la premisa y realización de sus historias. Desde cuentos tomados del folklore de los países, hasta novelas importantes de la literatura universal, han sido la materia prima para realizar cortometrajes y largometrajes animados.

"Si puedes imaginarlo, puedes animarlo" dice un dicho popular entre los animadores y esta idea puede ser igualmente afirmada al comparar adaptaciones animadas que se han hecho de obras literarias originales. Esta ventaja del género animado, es decir, la posibilidad de traspasar literalmente a la pantalla aquello que es imaginado o ideado, hace que el formato como tal sea uno de los más propicios para adaptar obras literarias de cualquier estilo a la pantalla, las cuales, seguramente, podrían presentar dificultades para ser contadas en otro estilo audiovisual. De esta forma, por ejemplo, se encuentran films como *"Fantasía"* (1940) en el que los estudios Disney logran aportar su interpretación en imágenes de piezas musicales clásicas, transportando al espectador a terrenos visuales prácticamente imposibles de alcanzar en otro formato.

El género de la animación aporta al director la libertad de poder manipular los escenarios, el diseño, la actitud de los personajes, e incluso, el tiempo. Esto podría ser entendido como una ventaja a la hora de realizar procesos adaptativos puesto

que cada uno de estos factores pueden girar en función de un mejor desarrollo de la historia y, por lo tanto, a un producto final relativamente fiel y satisfactorio.

La animación ha demostrado tener un atractivo especial para el público infantil, quien ha sido siempre un terreno cautivo de dicha técnica visual. Sin embargo, este formato despierta, cada vez más, un creciente interés en el público adulto. Por esta razón, y debido al gran alcance que asegura la animación, no está de más decir que la técnica animada podría constituir una herramienta para la difusión de obras, no solo infantiles, sino también de la tradición clásica de la literatura mundial. Y es que de otra manera, los niños difícilmente podrían acercarse a obras literarias del calibre de *"El Jorobado de Notre Dame"*, "*Tarzan*" o *"Alicia en el País de Las Maravillas"*, de no ser por el tratamiento y visualización atractiva que los artistas le aportan en el proceso de animación. Otro caso interesante de este tipo es el de *"El Príncipe de Egipto"* de los estudios Dreanworks, película que consigue palpar en imágenes los acontecimientos narrados en el libro bíblico del Éxodo. La animación ha permitido así que estas obras literarias conserven su esencia en un formato accesible para todo tipo de público, independientemente de la edad (aunque sea el público infantil el primero que parece cautivado por la técnica).

3.1.5 Cine en Venezuela

El cine venezolano, a pesar de su auge de rango menor, comparativamente hablando respecto a las producciones de otros países de la América Latina y del mundo, parece tener bien definidas las tendencias temáticas con las que se suelen realizar sus historias. Los temas de interés social, aderezados con el drama y con un toque de comedia muy de estas tierras, son los que ocupan la primera casilla en cuanto a argumentos recurrentes se refiere.

Sin embargo, también existe un gran porcentaje de producciones cinematográficas venezolanas cuyos desarrollos se han derivado directamente de las

adaptaciones de obras literarias. A continuación, y a manera referencial, un listado cronológico obtenido del trabajo especial de grado de Dirk Brüss (1991) y del artículo "El cine venezolano: la industria del recuerdo", de Mariveni Durán, visitado en la World Wide Web http://www.eluniversal.com/1997/01/28/28308A.shtml, el día 19 de mayo de 2004, de los films adaptados que se conocen en Venezuela:

1913 ⟹ De la dupla Henry Zinnmerman – Guillermo Lucas Manzano nace *"La Dama de las Cayenas"* una parodia de "La dama de las Camelias" de Alejandro Dumas.

1924 ⟹ Edgar Anzola y Jacobo Capriles fundan la Productora Triunfo Films y estrenan *"La Trepadora",* inspirada en la obra de Rómulo Gallegos.

1943 ⟹ *"Doña Bárbara,* de Fernando de Fuentes, es estrenada.

1944 ⟹ Aparece la segunda versión de *"La Trepadora",* basada en la ampliación de la obra de Rómulo Gallegos hecha por él mismo.

1964 ⟹ Se estrena de la mano de Angel Hurtado, *"La Metamorfosis"* basada en la obra de Kafka del mismo nombre.

1968 ⟹ Basado en el cuento de Juan Goytisolo del mismo nombre, se estrena *"Entre Sábado y Domingo".*

1973 ⟹ Bajo el argumento de que se debe respeto a la obra original que se piensa adaptar, Mauricio Wallerstein estrena *"Cuando quiero llorar no lloro",* inspirada en la novela de Miguel Otero Silva.

1977 ⟹ Juan Santana, bajo el guión de Julio Garmendia e inspirado en la obra de Miguel Otero Silva, se estrena *"Fiebre"*

1978 ⇨ Basada en la novela de Adriano González León, se estrena *"País Portátil"*, de Iván Feo y Antonio Llerandi. El escritor expresó estar conforme con el resultado final del film.

1980 ⇨ Román Chalbaud, uno de los adaptadores venezolanos por excelencia, estrena *"Cangrejo"*, versión de la novela *"Cuatro crímenes, cuatro poderes"* de Fermín Mármol León.

1981 ⇨ *"El mar del tiempo perdido"* es estrenada. La película de Solveig Hoogstein se inspira en el cuento del mismo nombre de Gabriel García Márquez.

1984 ⇨ Román Chalbaud estrena la segunda parte de *"Cangrejo"*, basada en la misma novela "Cuatro crímenes, cuatro poderes" de Fermín Mármol León.

3.2 Finalmente: La Inmigración de las letras a la imagen

Si bien los medios audiovisuales pueden ser vistos como otras posibles formas de narrativa (los micros y especiales televisivos y el cine, por ejemplo), las diferencias entre la literatura y el arte visual van más allá de lo meramente obvio.

La transposición de un lenguaje escrito a un lenguaje visual conlleva en sí mismo, un proceso en el que se deben tener siempre presentes las estructuras propias de cada medio. Mientras se tenga claro el hecho de que la unidad narrativa mínima de los medios audiovisuales es la imagen, y como tal se debe aprovechar, y mientras se sepan manejar los factores de intención dramática como la iluminación, la música, los efectos sonoros y todas aquellas técnicas propias del mundo audiovisual con el mismo propósito que se usan las metáforas y otros recursos en el

mundo literario, el proceso satisfactorio de la adaptación está prácticamente asegurado. Es éste uno de los condicionantes que, según Araya Orietta, en el trabajo especial de grado "El despertar", presentado en la U.C.V en 1997, se deben concientizar a la hora de adaptar una obra literaria a la imagen.

Otro de los factores importantes que se deben tomar en cuenta durante el proceso de adaptación, es el tiempo. Por un lado, el tiempo de la ficción pues, según lo afirman Maza y Cervantes (1997) el período total de la historia (desde su principio hasta su final) determinará indirectamente la extensión de la producción (si es una novela en la que transcurren muchos años, seguramente un largo será lo más indicado; si por el contrario se trata de una historia corta, ésta cabría perfectamente en un cortometraje). Por otro lado, el tiempo literal, es decir, la duración real del proceso del escritor, pues es éste quien se impone a sí mismo el límite para terminar su obra, mientras que en los medios el tiempo siempre es limitado. Es por esto, que resulta parte casi natural del proceso adaptativo la eliminación de factores propios de la historia original, ya sean diálogos, escenas o, incluso, personajes.

Dudley Andrew, en su ensayo, "Adaptation" (2000), sostiene que la historia puede ser la misma aunque las unidades narrativas, entendiendo por éstas los personajes, los eventos, las motivaciones, los contextos, los puntos de vista, etc., sean variadas en cierto grado en la versión adaptada de la historia, pues entonces se trataría de un proceso en el que se va a traducir la implicación y el concepto de cada factor de la obra original, más allá de exponer textualmente todos los elementos literarios. El principal inconveniente estaría en lograr mantener la fidelidad o esencia con respecto a la obra original una vez aplicados estos cambios, pues si bien no se trata de reproducir con literalidad la obra en cuestión, la idea suele girar alrededor de la conservación del concepto inicial de la historia una vez aplicadas incluso dichas modificaciones. Es por esto, que una de las principales premisas que debe tener el guionista presente durante su labor, debe ser la conciencia de que a pesar de procurar respetar al máximo los lineamientos de la historia original, el resultado nunca va a ser el mismo.

Entonces, si bien un medio se genera del otro (en este caso, el film del texto literario), se debe tener claro que éstos nunca van a ser iguales, y que la adaptación siempre va a ser distinta a la obra literaria aunque ambas formas de creación se vinculen estrechamente por narrar acontecimientos. Es este el tercer factor que se debe tomar en cuenta a la hora de decidir realizar una adaptación y por el cual Orietta (1997), afirma que los resultados perseguidos deben orientarse no a reproducir de manera exacta la obra que se transpone, si no a "alcanzar las reacciones, sentimientos u opiniones parecidas a las que genera el texto original [...] la idea es enriquecer el lenguaje escrito con la intensidad que da la imagen visual" (Orietta, p. 7).

Se debe procurar, por lo tanto, obtener una equivalencia estética y conceptual en lugar de una equivalencia exacta en el lenguaje empleado, pues lo que se busca es aludir en la audiencia el efecto producido en quienes reciben la historia literaria.

Lo más recomendable es respetar la obra en lo posible, pero tener presente que se posee la libertad de dar a la historia los matices necesarios para evitar problemas a la hora de adaptar (Maza y Cervantes, 1997). Dichos matices deben plantearse de acuerdo a las características propias de cada medio (tomando en cuenta aquello resaltante en la literatura y aquello relevante en el cine), por lo que resulta prudente conocer, comparativamente hablando, algunos de los factores principales y diferenciadores entre el género literario y el género cinematográfico respectivamente.

Según Orietta (1997), en primer lugar, en la literatura, el signo fundamental para el lenguaje es la palabra escrita, la cual genera en el lector una capacidad de absorción por cuanto cada unidad conformante del texto tiene un significado preciso. Por su parte, el cine posee como factor esencial a la imagen y al sonido, pero que, a diferencia del género literario, cada cuadro no tiene un significado determinado como la palabra, por lo que no se generará una abstracción a menos que se combine con

otras imágenes que, en conjunto, producirán una totalidad, a partir de la cual el espectador sí podrá formarse un concepto.

En segundo lugar, Brüss (1991) sostiene que las imágenes con sonido y movimiento, suelen asimilarse como un presente constante (se asume que lo que se ve está ocurriendo en ese preciso momento), mientras que en el caso de las palabras, dado que el tratamiento espacio-temporal es, a veces, abstracto, lo cual requiere una re-elaboración mental del lector, estas podrían ser interpretadas como un pasado ya sucedido perpetuado en el relato.

Por último, se dice que el lenguaje audiovisual se puede valer, sobre todo, de los recursos visuales más allá de los diálogos, para expresarse completamente, mientras que en la literatura, el diálogo es un factor a veces imprescindible a la hora de contar historias.

Vistas las diferenciaciones entre cada medio, resulta injusta la comparación del producto audiovisual con la fuente original, ya que se hace obvio que el resultado final va a ser diferente, precisamente por el ajuste de las características propias de la índole literaria a las características propias de condición audiovisual. Pues "no hay 'versiones verdaderas' de los mitos: cualquier formulación dialoga con sus paralelas en un tránsito de múltiple orientación" (Russo, 1998, p. 24).

Sin embargo, la palabra "diferente" no significa algo negativo. Es por esta razón que, velando por una adaptación final satisfactoria, Maza y Cervantes (1997) delimitan las diferentes fuentes de la adaptación de manera de ofrecer un campo de conocimiento de cada una de ellas y, de esta forma, poder partir de ciertos parámetros claves para transformar un lenguaje en otro de manera eficaz.

3.3 Fuentes principales de adaptación

3.3.1 Novelas, cuentos cortos o largos, ensayos y otros tipos de prosa literaria

Según se estudió en la historia de la adaptación cinematográfica, esta categoría constituye la fuente más recurrida por la cinematografía para adaptar historias, tal vez por el hecho de tratarse de relatos, por lo general estructurados, poseedores de los recursos necesarios para la elaboración de un guión: personajes, historias, clímax e imágenes, muchas veces, prestas a ser tangibles.

Maza y Cervantes (1997) afirman que a la hora de realizar adaptaciones cinematográficas de prosa literaria, sea cual fuere el género específico (poesía, cuentos largos y cortos, novelas, narraciones, crónicas, etc.), se debe tomar en cuenta qué y cómo es lo que se quiere adaptar, pues a veces resultan ser textos muy poco visuales que limitan el desarrollo de un lenguaje cinematográfico, mientras que en otros casos se trata de relatos muy visuales pero cuyas imágenes parecieran ejercer resistencia a ser materializadas debido a su naturaleza impalpable y a su fuerza netamente literaria (es el caso de las metáforas fuertes).

Los principales factores que se deben tomar en cuenta a la hora de adaptar estos tipos de literatura son sus personajes, sus acciones, sus lugares y, más allá de todo esto, el concepto que cada uno de estos elementos representa en la obra en su totalidad. Se supone que se debe ejercer una labor totalmente objetiva a la hora de realizar el proceso de adaptación para realmente llegar a captar y a asimilar qué es aquello de la obra original que representa su esencia y qué es aquello que constituye un adorno del cual podría prescindirse.

A la hora de presentarse la inquietud por adaptar una historia, se deben considerar varios factores como el tiempo (que como ya se dijo delimitará de alguna forma la extensión de la producción) y la fuerza de la obra, pues mientras ésta posea mayor cantidad de imágenes o descripciones de acciones o personajes, mayor

cantidad de posibilidades va a tener disponible el guionista para trabajar en el producto final.

3.3.2 *Poemas, letras de canciones y otros ejemplos de verso*

Si bien el proceso para la adaptación de este tipo de material resulta más o menos similar al de los trabajos en prosa, se dice, por otro lado, que se tiene mayor dificultad en estos casos de ser fiel a las estructuras originales de las fuentes, pues las imágenes y los estatutos temporales de este tipo de escritos suelen ser menos tangibles y más metaforizados que en el caso de las prosas que, dependiendo por supuesto del escritor y el estilo, suelen ser más delimitables por acciones que un poema.

3.3.3 *Obras de teatro, en prosa o en verso, dialogadas o musicales*

La estructura del guión de este tipo de fuentes literarias es la más parecida a la del guión cinematográfico, pues ambos se dividen en escenas. Sin embargo, existen diferencias básicas y características de cada medio que resultan ser los focos de cambio a la hora de adaptar.

Si bien el teatro tiene una limitante temporal (la cantidad de escenas nunca alcanza a la cantidad de escenas de un guión cinematográfico), la estructura dramática de este tipo de género facilita el proceso de adaptación al medio audiovisual, pues la realización se basaría más que en eliminar o interpretar, en complementar todo aquello que en el teatro se deje entredicho o sugerido, de modo de aprovechar al máximo las facultades propias del género. Es ésta una de las razones por las que se observa que al adaptar obras teatrales al cine, se agregan escenas o se completan acciones de modo de complementar la naturalidad que le

otorga el género, a partir por ejemplo de la presentación de escenarios reales, a tales historias.

3.3.4 Óperas, ballets y otras obras no teatrales para ser interpretadas en escena

Según Maza y Cervantes (1997), lo que se debe tomar en cuenta por sobre todas las cosas a la hora de adaptar este tipo de fuentes a un género audiovisual es el no pretender ser completamente fieles a la obra original. Se presenta más o menos el mismo inconveniente que con los poemas, aunque por tratarse en general de historias menos sutiles, puede resultar más sencillo.

Sin embargo, podría pensarse, por otro lado, que el trabajo sería en parte como el de la transformación del teatro al cine, pues se debe completar la obra, agregándole desde escenas y acciones, hasta personajes y líneas de diálogo.

3.3.5 Notas, artículos, reportajes y ensayos periodísticos

A la hora de adaptar este tipo de material se debe tener presente que, a pesar de ser el periodismo un género que hurga la realidad propiamente dicha, el resultado final de la adaptación será un guión original de ficción. Esto sucede puesto que, incluso tratándose de crónicas cinematográficas, el guionista, además de valerse del hecho de que este tipo de fuentes pueden confrontarse con muchas versiones que darán al guión final matices diferentes, puede verse obligado a agregar situaciones y momentos que complementen los hechos básicos y claves que se buscan relatar. Se trata entonces de escribir una historia original pero basada en hechos reales que se pueden armar y disponer de acuerdo al fin dramático que se quiera lograr con ellos.

Uno de los casos más recientes de adaptaciones de fuentes periodísticas al cine es el del film brasileño *"Ciudad de Dios"*, de Fernando Meirelles que, a partir de la investigación y estudio del trabajo reporteril recopilado alrededor de un caso de tráfico de drogas en la Favela Ciudad de Dios, y de una novela previamente escrita por Paulo Lins sobre el mismo asunto, armó una historia más parecida a una comedia dramática que a un drama social, como pudiera ser visto por muchos en su esencia, que gira en torno a la delincuencia y relaciones interpersonales en un barrio de Brasil. La perspectiva desde la que se estructuró el film demostró que la adaptación cinematográfica a partir de un trabajo periodístico consiste mucho más que en la muestra cronológica de un hecho en específico; consiste, en su contraparte, en la muestra de ese algo de manera novedosa y desde un punto de vista ignorado por muchos.

3.3.6 Historietas y fotonovelas

La adaptación de este tipo de fuentes presenta una ventaja para el guionista: el hecho de que constituyan un intermedio entre el lenguaje visual y el lenguaje literario, garantiza una labor mucho más sencilla y flexible. Por tratarse de fragmentos materializados en imagen, el guionista conseguirá una premisa para lo que luego se convertirá en ángulos de cámara, capítulos y escenas. En pocas palabras, una especie de Story Board que luego, ajustándose a los formatos establecidos, será convertido en el Story definitivo. Según Maza y Cervantes (1997) el uso de factores como los diálogos, la edición y el aparente movimiento de acciones, constituyen un elemento a favor del guionista, pues estos representan factores de similitud con el medio audiovisual, los cuales pueden ser traducidos con mayor seguridad al cine.

La similitud entre las formas narrativas del cine y las llamadas historietas ha llevado a que, actualmente, el cine se convierta, tal como lo afirma Eduardo Russo (1998), en "adaptador" y en "adaptado", pues hoy por hoy, géneros como el "comic"

contemporáneo ha tomado muchas de sus premisas de las historias y personajes de la gran pantalla.

3.3.7 Guiones

Como se dijo con anterioridad, el simple hecho de ajustar una historia a un medio audiovisual en específico, ya constituye en sí mismo el producto de un proceso de adaptación. Esto ocurre incluso en el caso de los guiones propiamente dichos: el hecho de transformar las unidades literarias en imágenes ya significa adaptar, *a veces de forma inconsciente, la historia de un medio a otro.* De igual forma, yendo un poco más allá de los factores estructurales, se puede hablar de adaptación de un guión, cuando un guionista toma un libreto previamente realizado, para transformarlo, según las intenciones dramáticas que se quieran lograr, en la nueva película.

3.3.8 Videojuegos

Según Russo (1998) son cada vez más los juegos de video que se parecen a las películas y que recrean sus universos. De esta forma, si bien comenzó siendo el cine la fuente de adaptación para tales géneros, hoy en día las intenciones, historias y *universos de los juegos de video, son muchas veces imitadas y traspasadas a la* gran pantalla, complementando las mismas con toques dramáticos y clímax. Cuestiones como éstas se ven en el caso de la serie de juegos *"Mario BROS."* que, luego de su aparición en la década de los 90, sería adaptada al cine.

3.3.9 Premisas o personajes

Esta fuente de adaptación se ha hecho más común en los últimos tiempos dada la aparente escasez de ideas originales. Adoptar la fórmula y premisa de una producción exitosa o tomar personajes que hayan tenido mucho renombre en el mundo audiovisual, constituyen los pretextos perfectos para reinventar historias y elaborar guiones cuyo destino no es otro que el de llegar a la gran pantalla. Casos de este tipo se pueden encontrar cuando, por ejemplo, a partir de series televisivas como *"Scooby Doo"*, se crean films cuyas historias se van a valer de la premisa básica y de los personajes originales de una idea ya creada. Igualmente este fenómeno puede ser visto del lado contrario, cuando tras la aparición de films como *"El rey león"*, de Disney (1995), se crea la serie televisiva del mismo nombre que, simplemente, tomará como punto de partida la historia de la película para extenderla y subdividirla en capítulos de media hora.

3.4 Las dos caras de la moneda

Si bien es cierto que para adaptar o ajustar una historia a otro ámbito diferente al que naturalmente pertenece se deben tomar en cuenta las características propias de cada medio y de cada fuente, de modo de velar por resultados favorables, no se puede negar que, más allá de lo factible que pueda ser una fuente sobre otra, o un medio sobre otro para ajustarse a una adaptación, existen ciertas ventajas y desventajas comunes a cualquier medio.

Según Brüss (1991), sí bien existen diferencias obvias entre el ámbito audiovisual y el mundo literario, son tantas las similitudes entre ambos espacios que el hecho de adaptar podría constituir, muchas veces, una ventaja y una complementación a la obra original. Dado que ambas son formas de creación que basan su objetivo en la narración de historias; que tienen igual posibilidad de dirigirse a un público vasto y heterogéneo; que tienen la capacidad de hacer que la audiencia

evada por unos instantes la realidad conociendo historias y ficciones ajenas; que ambas tienen que encontrar la coherencia y los factores de identificación de los personajes; y dado que éstas utilizan recursos como la metáfora o la elipsis, resulta más sencillo para el guionista ejercer la labor de ajustamiento o adaptación, pues el proceso de traducción consistiría en la búsqueda de símiles y equivalentes dentro de los recursos audiovisuales.

Esta relativa simpleza que proporcionan las similitudes entre ambos géneros (literario y audiovisual), trae consigo otra ventaja encontrada en el proceso adaptativo la cual es que, dado que los personajes y la acción dramática ya están establecidos, aquello por lo que realmente debe preocuparse el guionista es, sencillamente, ajustar eso que se quiere contar tanto a imágenes como al lenguaje cinematográfico en sí. Sin embargo, y constituyendo ésta una de las desventajas de las adaptaciones, el hecho de tener que dedicarse exclusivamente a la traducción palabra-imagen, puede resultar para el guionista una presión, a veces limitante para llevar a cabo la labor, puesto que él mismo debe garantizar al máximo posible que el nuevo texto tenga fuerza por sí mismo dado que, de lo contrario, la sombra del escritor, y la constante comparación del producto de éste con el resultado final, opacarán enormemente a la producción (Maza y Cervantes, 1997).

Las constantes quejas y exigencias de fidelidad por parte de posibles segmentos de la audiencia, y la usual predisposición a la idea del deterioro cuando una obra es traspasada a la gran pantalla, constituye otro inconveniente que el escritor del guión debe asumir. Sin embargo, y como lo dicta Russo (1998, p.24), estos argumentos "tienden a partir del presupuesto erróneo de que una película es la mera representación ficcional de una creación que la preexiste. Si en lugar de eso se la tomara como la *presentación* de una ficción que puede tomar como fuente cualquier *pretexto* [...] la cuestión cambiaría".

A partir de lo anterior, y asumiendo dicho racionamiento como cierto, surge de forma indirecta otra ventaja del proceso de adaptación. Partiendo de la idea del

pretexto sostenida por Russo, el guionista puede poseer la libertad de eliminar o, incluso, añadir elementos, personajes, diálogos y situaciones a la historia matriz, pues, mientras se procure el mantenimiento del concepto *abstracto,* y mientras se asuma la obra original solamente como punto de partida, cualquier cosa es válida. De esta forma se observan casos como los del film *"O Brother, where art thou?"*, de los hermanos Ethan y Joel Cohen que, basados en el clásico de la literatura griega "La Odisea", realizan un film de comedia inteligente que, sin transgredir los parámetros originales y bastante lejano a la densidad literaria de la obra literaria, fue merecedor, en su momento, de dos nominaciones al Oscar como Mejor Guión Adaptado y Mejor Película.

Otra de las posibles ventajas del proceso de adaptación de literatura a un medio audiovisual es que, dado que ya las premisas preexisten, el guionista tiene la posibilidad de pensar su historia, no sólo en torno al mantenimiento y fidelidad de la misma con respecto a la obra original, sino también un poco más en función de los recursos que ofrece el propio medio al cual se adapta. No obstante, el escritor cinematográfico dispuesto a adaptar puede encontrar en este estatuto otro nivel de dificultad, reflejado principalmente en el hecho de que, como ya se ha aclarado, puede haber elementos de la historia difíciles o incluso imposibles de adaptar, dadas sus características impalpables y su posibilidad (o imposibilidad) de ejecución (tiempo) (Maza y Cervantes, 1997).

Sin embargo, y a pesar de que muchas veces, la audiencia y la crítica en general reaccionen con predisposición a las iniciativas de adaptación, la ejecución de las mismas es absolutamente válida y la garantía que se necesita para llevar a cabo un proceso adaptativo de buena calidad dependerá no sólo del trabajo del guionista, como muchas veces puede creerse, sino también de la calidad y detalle de la obra original. Así pues, se puede decir que el reto del guionista dispuesto a adaptar comienza mucho antes del proceso de trasposición propiamente dicho; en su lugar, el desafío comienza desde el momento en que se escoja la obra pues si ésta es buena, el escritor audiovisual tendrá más oportunidad de hacer un buen trabajo. Y es

que, tal como lo dijo Truffaut, citado textualmente por Eduardo Russo (1998, p.25): "El problema de la adaptación es un falso problema".

LA ANIMACIÓN... ¿TÉCNICA, MEDIO O LENGUAJE?

4. LA ANIMACIÓN... ¿TÉCNICA, MEDIO O LENGUAJE?

La animación es una manera, ingeniada por el hombre, de darle vida a un objeto inerte que formará parte de una historia creada por él mismo, permitiendo la expresión y comunicación de ideas. Animar es fraccionar un movimiento que se da en un segundo; es una técnica que, utilizando el registro cuadro por cuadro, al mostrar cada parte del movimiento sucesivamente en forma continua, produce la ilusión de movimiento. De igual forma es definida como un tipo de creación que resulta de trazar sobre papel o celuloide, una serie de dibujos que, al ser proyectados de forma continua, generan la ilusión de movimiento. (John y Manvell, 1963).

La animación con el pasar del tiempo, mientras se maduraba en la genialidad del hombre y mientras se acrecentaban a nivel mundial los trabajos en esta área, se desprendió de la necesidad del arte de dibujar para abrirle paso a diversas y singulares formas de evidenciar la imaginación, y aunque el término animación se deriva de las experiencias logradas gracias a la técnica cinematográfica, actualmente con la incorporación de nuevas tecnologías, existen diferentes maneras de desarrollar este arte.

Ya la animación no depende del cine o del videotape; tampoco del papel o del celuloide pues, además de partir de la acción de dar vida a un objeto y de ser parte de un efecto producido por la proyección continua, esta técnica demostró guardar en sí misma un acto de comunicación y extensión del sujeto, por ser parte de su originalidad y de su capacidad creadora, la cual ha intervenido en la ampliación de métodos y la utilización de nuevos materiales y artefactos.

Así, se denota al acto de animar como un proceso que comienza con la inventiva y la necesidad de comunicación, es decir, una idea que se decide expresar, para posteriormente concluir con una manifestación artística a través del

empleo de una técnica "sin técnica" que se adapta a los gustos del que la emplee. En este caso la técnica es un medio, entendido como un recurso para comunicar.

Mucha gente cree que la animación es algo que se logra simplemente haciendo unos cuantos movimientos a un muñeco inerte, insignificante; sin embargo, lo que hace el animador es generar la magia de Gepetto, dándole a la marioneta, más que una simple actividad, una experiencia de vida que lo depura de la irrealidad, al compartir la inspiración con otras personas.

Walt Disney expresó en su momento que los límites de la animación son los límites de la imaginación; la evolución de la técnica se ha encargado de demostrar lo anterior pero también aquellos trabajos audiovisuales, casi todos empíricos, comprometidos con el reto de lograr lo que parecía inalcanzable: representar la realidad o distorsionarla; poder darle vida a cualquier objeto, a cualquier figura. Ya construir una cabeza humana, un rostro lleno de expresiones, no es tan difícil como generaciones anteriores creían; solo se necesita destreza y constante práctica. Es fácil ahora convertir a la imaginación en animación.

Según José Castillo, citado por Reques, Chacón y Pérez (1987), la animación es uno de los actos más bonitos que el hombre en su existencia puede tener, es lograr que un muñeco que no se mueve, que no camina, que no canta, que no baila, hable, baile y cante. De la misma forma se puede decir entonces, que la animación es transformar en realidad la fantasía a través de la inspiración y de la aplicación de dicha técnica derivada de la necesidad inventiva del hombre. Es, en otras palabras, una manera de satisfacer la expresión y la necesidad de contarle algo al mundo con el uso de la imagen.

Según Enrique Enriquez "la animación como arte nace en ese momento incierto en que el ser humano descubrió que poseía un espíritu y por tanto creyó que estaba en disposición, si no de transferirlo a los objetos que tocaba, al menos de encontrar uno homólogo en ellos" (Sin fecha).

Desde la visión del artesano o artista, la animación es una técnica que consiste en fraccionar un movimiento dado en un segundo, para que al ser mostrado de forma continua, dé la sensación de movilización. Ésta, más aun, es utilizada para expresar ideas; es una manera de traer a tierra los pensamientos y la imaginación, permitiéndole al hombre ampliar sus modos de expresarlos. En cambio si se piensa en el espectador, la animación es un arte popular que forma parte de la vida de cada uno, por lo que no son pocos los que guardan espacios de su tiempo para disfrutar de las comiquitas o de especializadas peliculas para adultos. Según Britmarie Hidalgo en su artículo "El arte de la animación":

> "La animación es tan familiar y forma parte de nuestra vida cotidiana que no hacemos prácticamente ninguna reflexión en cuanto a su historia, técnica y todo lo que hay detrás de ella. Se ha vuelto parte del lenguaje visual de los medios. En video, anuncios, comerciales, caricaturas para niños y sofisticadas películas para adultos, la animación llena las pantallas de cine y televisión. Las imágenes de animación están por todos lados a nuestro alrededor." (Hidalgo-Fritzinger, Britmarie (Sin fecha).Consultado el día 28 de Marzo de 2004 de la WorldWideWeb:http://perso.wanadoo.fr/mexiqueculture/nouvelles5-fritzinger.htm).

Por ser de fácil acceso puede estar presente en muchos hogares del mundo, permitiéndole a los individuos disfrutar de ella a través de medios comunes como la televisión, el cine o la computadora, convirtiéndose entonces en una parte más de los gustos de los individuos. Es además universal pues tiene la ventaja de no necesitar ser traducida en muchos idiomas. Así, las animaciones realizadas en Japón o en la India pueden ser entendidas por un peruano, un norteamericano o un alemán.

Uniendo ambos puntos de vista y reflexionando acerca de estos no se puede negar que la animación más que una técnica o una forma de distracción ha pasado a ser un lenguaje único, sin alfabeto ni fonemas, que une al artista con el espectador.

La animación es entonces una técnica, un medio y un lenguaje. Siendo arte que incide sobre las actividades, las necesidades y las características humanas.

4.1 Tipos de animación

"Nacida en el seno del ilusionismo, el principal truco de la animación ha sido hacernos creer que depende de la tecnología y no de la imaginación" (Enrique Enríquez, Sin fecha, p. 2).

4.1.1 Técnicas de animación bidimensional

Los animadores, en sus inicios, empleaban papel o acetato para realizar sus dibujos los cuales, posteriormente, eran combinados y colocados sucesivamente para generar la ilusión de movimiento de modo de relatar una historia.

a. Animación de siluetas

La animación de siluetas fue muy empleada en los comienzos de la aplicación de la técnica. Consiste en el uso de figuras articuladas bidimensionales para producir con éstas una sombra por medio de la iluminación que es colocada debajo de la mesa o set de grabación. La característica más resaltante de este tipo de animación es que las formas son lisas, cuestión que limita el uso de texturas en la técnica; de igual forma, no permite el uso de color, puesto que lo que se registra es la sombra o silueta de la figura.

b. La animación por capas o con acetatos

Consiste en suceder una cantidad de dibujos hechos en acetato que, al combinarlos, producen el efecto de movimiento. Los dibujos hechos sobre el papel transparente son vistos en primer plano puesto que son colocados sobre un fondo fijo que pasa a un segundo plano, lo cual permite el ahorro de tiempo y trabajo dado que los fondos no tienen que ser repetidos en cada nuevo acetato. Esta técnica surge en el año 1914 cuando Earl Hurd, introdujo el uso de acetatos en la animación.

c. La animación en papel

El empleo de ésta técnica data del inicio de la animación. Se basa en el uso de hojas de papel con dibujos hechos con anterioridad que, al sucederse, producen la ilusión de movimiento. Éste tipo de animación permite el uso de óleo, creyones, tempera, carboncillo, etc. y tiende a ser más complicada que la animación por capas puesto que el animador debe recrear los fondos en cada uno de los dibujos, ya que pierde la posibilidad de aislar las partes de la imagen que tendrán movimiento.

d. Fotokinesis o animación de fotografías

Como lo indica su nombre este tipo de animación utiliza la sucesión de fotografías para que al ser proyectadas reproduzcan el movimiento. Permite el uso de diversas imágenes entre ellas retratos, fotografías originales, collages, recortes o reproducción de pinturas. Las imágenes, originalmente estáticas, pueden combinarse entre ellas para generar nuevas creaciones. Según García, Miranda y Salas (1993) en esta técnica se utiliza la yuxtaposición de imágenes, lo que se logra al registrar dos o tres cuadros de varias ilustraciones de forma tal que, al ser vista la película, cada ilustración aparezca en la pantalla una fracción de segundo.

4.1.2 Técnicas de animación tridimensional (Stop Motion)

Para Enrique Enríquez el Stop Motion "es una ocurrencia que debemos a Méliès, o más bien, a su capacidad de potenciar al azar, pues una interrupción en el mecanismo de su cámara le permitió entender que parándola a voluntad podrían producirse cosas sorprendentes" (Sin fecha, p.29).

En este tipo de animación las formas tridimensionales deben tener movimientos muy precisos y es necesario que permanezcan estáticas durante el tiempo de exposición que se emplea en el Stop Motion, el cual es un proceso de grabación que, según diversos autores, es específico de la animación tridimensional. Se le da alma a objetos inanimados a través de éste principio cinematográfico o técnica que puede ser descrita como aquella que permite, a través de cámaras de cine, video o fotografía, parar el movimiento con el fin de registrar, cuadro a cuadro, la actividad que el animador desea recrear o de aquello que sucede en el set de grabación. Cada segundo de animación Stop Motion, para lograr acabados profesionales, requiere 24 fotogramas, aunque muchos animadores, en la actualidad, han reducido la cantidad de fotogramas a la mitad utilizando 12 fotogramas por segundo.

Según Mata y Suárez, en el trabajo especial de grado "Producción de un intersticial dirigido a niños que logre transmitir un valor mediante la adaptación de un cuento infantil" (2003), "el Stop Motion es el proceso [...] por el cual un títere movible es traído a la vida en la pantalla gracias a la recreación del movimiento cuadro por cuadro. Cuando la película se proyecta, el títere parece moverse por su propia cuenta" (p. 92).

"La técnica Stop Motion aplicada a la animación de muñecos, fue tan efectiva que el término pasó a ser rápidamente sinónimo de la impresión de movimiento a todo tipo de figuras tridimensionales" (Russo, 1998, p. 29).

El director de la Fundación Animarte, Edgar Álvarez, en su conferencia "La Evolución del Stop Motion", expresa por su parte que:

> "El stop motion es asociado generalmente a la animación con muñecos tridimensionales, algunas veces este término era exclusivo de la animación de monstruos...pero el stop motion es una técnica mucho mas amplia, que cobija desde algunas posibilidades del dibujo animado, hasta la animación con personas." (Alvarez. (Sin fecha). Consultado el día 28 de Abril de 2004 de la World Wide Web: http://www.jaguar.edu.co/z_proyectos/loop/docs/evolucion_stop_motion.pdf).

Halas y Manvell (1980), expresan que "al igual que la animación de dibujos, la técnica de los muñecos requiere también una técnica de filmación a base de cuadros" (p. 282). También Enrique Enríquez especifica que "toda la animación bidimensional tradicional es de algún modo Stop Motion, en la medida en que se basa justamente en presentar frente a la cámara, fotograma a fotograma, las fracciones de una acción definitiva" (Sin fecha).

Los realizadores de dibujos animados pueden usar para el registro de sus imágenes la técnica Stop Motion, puesto que en ésta igualmente se fracciona el movimiento y cada etapa del mismo es registrada por una cámara fija cuadro a cuadro; cuando el animador bidimensional cambia el acetato o el dibujo, la cámara debe permanecer apagada.

Tim Burton, en el making de *"The Nightmare before Christmas"* (1993), define por su parte al Stop Motion como un proceso donde se toma un títere y se va moviendo poco a poco, tomando fotos por cada estatus del movimiento. Igualmente, destaca la importancia de combinar el arte y técnica a la hora de decidir realizar un film animado (Burton (1993) "The making of Nightmare before Christmas"[D.V.D]. Touchstone Pictures).

Se dice, entre otras cosas, que el Stop Motion demanda mucha paciencia y un buen estudio del movimiento debido a que a los objetos o marionetas se les debe alterar la posición, suave y detalladamente, sin sufrir cambios bruscos y en una dirección predeterminada por el animador que no altere la sensación de que el personaje es real. Muchos animadores realizan primero los movimientos con actores de verdad para así tener una referencia exacta de las posiciones tomadas por el cuerpo humano, las cuales, luego serán copiadas por el personaje animado. Es por ello que Nick Park, uno de los creadores del largometraje inglés *"Chicken Run"*, especifica que "hacer que la vida salga del personaje es la verdadera tarea del animador", por lo que para lograr dicha meta se debe tomar como referencia algo que esté vivo en la realidad (Park (2000) "The making of Chicken Run" [D.V.D]Dreamworks Pictures).

Uno de los inconvenientes que pueden surgir a la hora de realizar Stop Motion es el problema de las escalas cuando se cuentan con personajes de diversas edades o de distintos tipos. Si el animador no ha realizado pruebas preliminares puede alterar el resultado esperado en la película. Ángel Salas, en su artículo "La Evasión de la Granja" (Sin fecha), cita a Peter Lord, uno de los fundadores de la compañía inglesa Aardman Animations y creadores de *"Chicken Run"*, quien afirma que:

> "este tema constituyó una auténtica pesadilla, pues si construyes modelos de plastilina de gran tamaño, estos pierden credibilidad y los detalles de sus rostros pasan a ser simples grumos de material. Al final decidimos utilizar dos escalas de tamaño para los pollos, según compartan la escena con los humanos o no. El resultado es magnífico y las imperfecciones que se puedan percibir son conscientes" (Lord. Consultado el día 28 de Abril de 2004 de la World Wide Web: http://www.gigamesh.com/criticascine/evasionenlagranja.html)

a. *Animación de objetos*

Consiste en la utilización de objetos tal y como se presentan en la vida cotidiana del hombre; la naturaleza del objeto no es alterada lo que permite que los espectadores puedan reconocerlos fácilmente. Para este fin, el aeromodelismo ha sido de gran ayuda para los animadores.

El cuerpo es colocado sobre una superficie plana y es iluminado con detalle para ser registrado cuadro a cuadro, con pequeñas alteraciones en su posición, lo que generará la ilusión de movimiento al verse la película. El ojo del espectador no debe percibir cambios drásticos en el movimiento, por lo que se necesita gran paciencia y precisión por parte del animador, a la hora de realizar el cambio de posición.

Otra aplicación de ésta técnica es la denominada "animación de títulos", en la que se registran, cuadro a cuadro, letras con volumen y proporción que son movilizadas suavemente por el animador para formar títulos o frases.

b. *Animación de muñecos corpóreos*

En éste tipo de animación tridimensional se emplean personajes con esqueletos hechos de aluminio o latón con articulaciones mecánicas que puedan ser movidas con precisión. Posteriormente estos cuerpos son cubiertos por algún tipo de material moldeable, como cera, goma, tela o plastílina, entre otros, de modo de darles una apariencia más real. También se emplean muñecos hechos completamente de madera.

El movimiento es logrado captando, cuadro a cuadro, posiciones distintas de los muñecos; evidentemente los personajes deben ser movilizados con gran detalle y sutileza para lograr un movimiento natural y satisfactorio. De igual manera esta

técnica exige que la cámara esté fija en el lugar indicado y el tratamiento de la luz debe planificarse con antelación puesto que se deben cuidar sombras y luces muy pronunciadas, al menos que se deseen utilizar para la creación de efectos dramáticos.

c. Animación con vidrio

Karel Zeman fue el pionero de éste tipo de animación, en la que se utilizan figuras tridimensionales de vidrio para crear la acción. Por la dificultad de crear movimiento con éste tipo de material se utiliza la técnica del reemplazo, es decir, cada vez que el objeto mueve alguna de sus partes, debe ser suplantado por otro objeto idéntico pero con el movimiento ya elaborado. Para crear los distintos personajes se utiliza por excelencia el soplete. De igual manera el objeto es registrado por la cámara, cuadro a cuadro.

d. Pixilación

Consiste en el proceso de animar personas grabando cuadro a cuadro a seres humanos en un acontecimiento aparentemente real que, gracias al efecto intermitente del proceso, puede verse lento o acelerado. Esta técnica demanda que el animador mantenga perfectamente conducido todo aquello que pase en el set de filmación, debido a que el movimiento debe ser coordinado y manipulado de manera tal que se logre la animación.

Según García, Miranda y Salas (1993), "con esta técnica se puede crear la apariencia de que la persona vuela, de que conduce un carro sin que haya carro alguno, la aparición o "surgimiento" del suelo a través de las paredes, etc" (p. 62).

Aún así los animadores pueden emplear un registro continuo para luego, en otra etapa de la producción, específicamente la postproducción, cortar el negativo,

formar una nueva secuencia y hacer una copia de esta última versión. Para esto es necesario contar con suficiente película y, por tanto, puede ser considerado como un derroche de dinero, puesto que los costos de producción pueden duplicarse.

4.1.3 Animación computarizada o 3D

Según García, Miranda y Salas (1993), "la animación por computadoras es más que una técnica, es un fenómeno que marca históricamente el cierre del siglo XX" (p. 63).

Éste tipo de animación consta de un proceso computarizado que dará como resultado la presentación de la animación en formato digital y consiste en la creación de formas o imágenes en la computadora que, a su vez, generará el movimiento. Ésta técnica permite el alcance de gran realismo puesto que los objetos pueden ser creados con la apariencia de tener sus dimensiones originales.

El uso de las computadoras ha generado facilidades y nuevos retos para los animadores, de hecho, en la actualidad, existen numerosos programas computarizados que se pueden emplear para la realización de animaciones bidimensionales o tridimensionales. Pero se debe tener claro que la animación 3D o por computadora demanda, sin embargo, un nivel de especialización mínimo y no siempre es la mejor opción para todos los casos de animación. Es decir, a pesar de que la máquina permita conseguir cualquier efecto y llevar a cabo diversas historias, no se trata de la única alternativa existente para crear estos resultados, puesto que, como lo ha demostrado la evolución la animación, cualquiera de sus otras expresiones, si resultan bien empleadas, pueden ser el medio y la técnica idónea para llevar a cabo un proyecto artístico. Un buen animador en cada proyecto debe preguntarse si la técnica de animación escogida es la más idónea para alcanzar los objetivos.

Como ya se dijo, la animación es una técnica sin técnica puesto que a pesar de requerir ciertos procesos y astucias, permite que el artista produzca el movimiento en sus personajes o situaciones. Además, en dicho proceso, el animador tiene la libertad de ingresar en sus proyectos diferentes materiales, lo cual ha dado a la técnica una gran versatilidad que se evidencia en proyectos animados hechos con arena, hasta producciones realizadas con harina, hilo, alfileres o clips, entre otras cosas.

Por otra parte, en la actualidad, varias películas como *"James and the giant peach"* de Henry Selick (1996), han logrado crear excelentes efectos y mantener una estética impecable usando la combinación de los distintos tipos de animaciones.

El mundo animado ha sido un paraíso para aquellos astutos que se apasionan por la experimentación. Las diversas técnicas empleadas por los animadores para la elaboración de sus expresiones animadas son en realidad caminos o vías que llevan a un mismo punto: el arte de animar. De igual manera es importante recalcar que "sea cual sea el método empleado por los animadores en cualquier época, es el deseo de creer del público lo que insufla un hálito de vida a las criaturas de nuestra invención" (Enriquez, sin fecha, p.3).

4.2 Del ojo creció la animación

Desde los primeros tiempos el ser humano ha tratado de captar el movimiento a través de sus expresiones artísticas. La animación, por ser en esencia movimiento, es una manifestación más de esa necesidad y no hubiese podido ser parte de la realidad si el hombre no tuviese un ojo animador o, en otras palabras, si careciera del fenómeno fisiológico conocido como *Persistencia Retiniana*. Partiendo de esta premisa, se hace necesario incluir su surgimiento en los inicios de la historia de la

animación, mundo encantado de trazos que muestra el camino hasta la animación de figuras tridimensionales.

La animación en tiempo real va generando los fotogramas a medida que son necesarios para que, al ser mostrados, causen en el espectador la sensación de movimiento, empleando así la persistencia retiniana determinada como la facultad o el defecto gracias al cual las imágenes pueden mantenerse en la retina una décima de segundo antes de desaparecer.

Según Isidro Jiménez "la persistencia retiniana es una cualidad de la visión humana por la que el ojo recibe estímulos que pasan por el nervio óptico al cerebro. Pero las imágenes individuales de cada fotograma, al llegar al ojo, no desaparecen inmediatamente de la retina cuando ha terminado el estímulo" (Jiménez (2000) Inmigración en España y persistencia retiniana. Consultado el día 15 de Marzo de 2004 de la World Wide Web http://www.letra.org/diarios/tabinf/24.htm).

El cine y la animación quizá no serían inventos considerables si el humano no gozara de este fenómeno fisiológico que permite que todas las imágenes proyectadas a 24 cuadros por segundo, como sucede en el cine y a 30 en el caso del video o TV, permanezcan en el ojo dando la sensación de movimiento continuo (García, Miranda y Salas, 1993). Así una sucesión de fotogramas, no muy diferentes entre sí, se convierten en un niño cruzando la calle o en un globo que se estrella contra un árbol; la realidad recreada, aunque es una secuencia de imágenes ininterrumpidas con una velocidad particular, es vista por el receptor como equivalente o igual a su cotidianidad, sin diferenciación alguna con las situaciones que ve en su entorno.

El animador es un mago con conocimiento de las capacidades e imperfectos humanos, lo que le permite abstraer de la realidad un poco de fantasía, a pesar de seguir siendo una mera verdad, para cautivar a su público. Según Enrique Enríquez, "disponer de un sistema perceptivo nos hace susceptibles de engaño. Los sentidos

nos permiten hacernos una idea del mundo que como toda idea puede ser manipulada" (Sin fecha, p.10).

La persistencia retiniana guarda sus orígenes en el acierto de muchos personajes aunque no se sabe con exactitud quien fue el pionero, ni tampoco de qué país procedía.

Se cree que fue en Grecia dónde se consiguió el primer indicio de animación y, por supuesto, la primera iniciativa que pudiese poner en evidencia la persistencia retiniana. Esta invención fue el escudo de Aquiles que, según Lo Duca (1957), en su libro "El Dibujo Animado", lo tiene todo: una narración, imágenes de diferentes colores que se suceden; sin contar con que el escudo podría girar sobre su eje y así dar los primeros pasos en cuanto al fenómeno fisiológico denominado persistencia retiniana, la misma que fue observada por magos y cirqueros en la antigüedad y por Isaac Newton. Aún así, fue en 1824 cuando el médico inglés Peter Mark Roget formalizó el estudio de este fenómeno, presentando un escrito acerca del tema "The persistence of vision with regard to moving objects" a la Royal Socieity de Londres (Garcia, Miranda y Salas, 1993).

4.2.1 Juguetes ópticos

Los científicos, para estudiar el movimiento, comenzaron a realizar sus investigaciones creando todo tipo de aparatos denominados posteriormente, en su mayoría, juguetes ópticos los cuales giraban en torno a la teoría planteada por Peter Mark Roget.

Aun así, mucho antes de que Mark Roget formalizara el fenómeno de la persistenccia retiniana, en 1646, Athanasius Kircher describía en sus escritos una creación que borraba los límites entre la ciencia y la fantasía, un aparato denominado Linterna Mágica que fue empleado tiempo después por Peter van Musschenbroek

para producir la sucesión de las imágenes de un molino de viento y causar así la sensación de movimiento.

Otro invento que puede considerarse un juguete óptico y que se gestaba antes de la entrega a la Royal Socieity de Londres, del escrito "The persistence of vision with regard to moving objects", es la fotografía que permite, gracias a la luz, captar una imagen sin movimiento. Ésta es uno de los inventos de mayor importancia para el surgimiento y desarrollo de la animación y nace de las manos del científico Joseph Niepce quien se dedicó, desde 1816, a obtener imágenes con el uso de una cámara, aunque solo fuese hasta 1826 cuando obtuviera la primera fotografía permanente.

En Inglaterra John Ayrton y William Fitton inventaron en 1824 el Taumatropo para demostrar la persistencia de la visión. Éste era "simplemente un disco que por ambas caras tenía dibujadas figuras diferentes, pero que al guiarlo, gracias a una cuerda quedaban sobrepuestos de manera que guardaban cierta relación" (García, Miranda y Salas, 1993. p.16). Ambas imágenes, colocadas cada una en una de las caras se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente.

Joseph Plateau fue uno de los hombres que más profundizó acerca del tema de la persistencia retiniana. "Plateau descubrió que nuestro ojo ve con una cadencia de 10 imágenes por segundo, que nosotros no vemos como independientes gracias a la persistencia visual. En virtud de dicho fenómeno las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las "enlaza" como una sola imagen visual, móvil y continua. El cine aprovecha este efecto y provoca ese enlace" (Autor desconocido (2001) Media Cine. Consultado el día 15 de Marzo de 2004 de la World Wide Web http://iris.cnice.mecd.es/media/cine/extras/glosariogen.html).

El científico belga en el año 1832 inventó el Fenakistocopio o Fantascopio, el cual era un aparato compuesto por dos discos que giraban sobre un mismo eje. Las ruedas o discos se mantienen agarradas a una varilla con un clavo que pasa a través

de un agujero en el centro de la rueda. La imagen es colocada frente a un espejo, mientras la varilla es sujeta por el operador del aparato o el mismo artista. Al girar ambos discos, el observador veía, a través de las ranuras del primero de estos, que las figuras parecían moverse; la ilusión de movimiento se generaba puesto que "uno de ellos (discos o ruedas) contiene doce o más imágenes de fases sucesivas de una figura en movimiento, las cuales pueden ser observadas a través de unas ranuras practicadas en el redondel del frente" (Derett, 1998, p. 28).

En la misma época, el matemático vienés Simon Von Stampfer crea un instrumento que coincidía con el invento de Plateau, diferenciándose de éste en algunos detalles de construcción. En el denominado Estroboscopio "las representaciones de un objeto móvil se superponen por la parte posterior, a las ranuras de un disco giratorio que al dársele vueltas ante un espejo produce el efecto de continuidad a través de la imagen reflejada" (Derett 198, p. 28).

William George Honer es el padre de otro importante juguete óptico para efectos de la animación. El Zoótropo "aunque su nombre original fue Rueda del Diablo" (García, Miranda y Salas, 1993, p. 17), inventado en 1834, fue comercializado décadas después en otros países del mundo. Éste consistía en un cilindro bajo que parecía un tambor de metal con ranuras verticales y las imágenes eran colocadas en su interior, a lo largo de unas tiras de papel, que eran observadas cuando el cilindro giraba rápidamente a través de espacios alargados cortados en la parte superior del tambor.

El Zoótropo, aunque a través de sus pequeñas ranuras no entraba suficiente luz, lo cual causaba un problema de escasa iluminación, fue uno de los inventos que tuvo mayor importancia, debido a que "fue el primero expuesto ante la vista de más de un espectador" (García, Miranda y Salas, 1993, p. 17).

En el año 1868 se creó un pequeño libro con diversos dibujos que exhibían una acción. Vistos en sucesión, al pasar las hojas con rapidez, se lograba la

sensación de movimiento. El Flipper Book permite aún en la actualidad el estudio de los movimientos de los personajes en las historias animadas.

Parecido al Zoótropo, pero perfeccionado, fue el descubrimiento francés denominado Praxinoscopio. En 1877 el profesor Emile Reynaud hizo una sofisticada adaptación del Zoótropo con espejos en lugar de rendijas. Según Derett (1989) en el Praxinoscopio la animación de las figuras hecha en una banda de celuloide podía ser observada a través de una superficie reflectiva de espejos rectangulares.

Las imágenes eran sujetas con pinzas a un tambor y los espejos reflejaban momentáneamente su sucesión causando la impresión de movimiento. "Además de permitir la proyección simultánea para las personas, Reynaud propició el principio básico del dibujo animado, lo que significa entre otras cosas, el hacer sobre una hoja transparente un dibujo para luego animarlo a través de la disociación de los mismos" (García, Miranda y Salas, 1993, p.17). Reynaud continuó refinando su invento. Su teatro Praxinoscopio llegó a tener también imágenes circundantes de fondo para hacer la experiencia aún más compleja.

También en el año 1877, Eadwear Muybridge crea un instrumento al cual bautizó como Zoopraxinoscopio que consistía en "un disco giratorio, al que se le agregó una lámpara y un objetivo de proyector, para concebir sobre la pantalla la movilidad de lo reproducido" (Derett, 1989, p. 28 y 29).

Herman Castler en 1895 creó un instrumento que funcionaba con monedas denominado Mutascopio donde tarjetas con representaciones pictóricas se deslizaban mostrando su contenido. La técnica consistía en que diversas y numerosas imágenes, unidas por su parte inferior al tambor, sobresalieran y, al ser evidenciadas una tras otra, daban en conjunto, ilusión de movimiento.

4.3 ¿Quién fue el primer dios?

La necesidad de conocimiento acerca de la animación lleva a pensar en sus inicios, haciendo una reflexión sobre la razón de nacer de las primeras creaciones de la inquietud humana en esta área, recalcando a la animación como una medio y una técnica, en la que las historias, los personajes, las perspectivas, las líneas, las sombras, son también características de las manifestaciones de un nuevo arte que logró un notorio desenvolvimiento. Además hubiese sido necesario hurgar en las mesas de dibujos, las salas y los estudios de aquellos hombres embrujados por la necesidad de expresarse, que en el afán de su búsqueda, a través de sus trabajos alcanzaron llevar a cabo la animación; pero de ellos solo se tiene el final del proceso y la segura convicción de que detrás de la técnica y de cada historia, existe un único creador.

4.3.1 La animación bidimensional. Sus inicios

Emile Cohl, a quién se le llama el padre de los dibujos animados, trabajó en el imparable surgimiento del nuevo género cinematográfico. Nació en París en 1857 y gran parte de su vida pareciera realmente estar ligada a la creación del dibujo animado. Su primer trabajo artístico de proyección pública fue *"Fantasmagorie"* que, con una longitud de 36 metros, fue mostrada en el teatro del Gymnase, en París, el 17 de agosto de 1908. Cohl, introdujo en la época varios personajes animados que llegaron a ser representativos de su labor. Estos son *"Le Fantoche"* (1908 -1910), *"Weckley"* (1912-1914) y *"Snokums"* quien nació con la colaboración de George Mac Manus.

"Gertie, a Trained Dinosaur", de Winsor McKay fue mostrada en el teatro Hammerstein de Nueva York y la animación logró tal realismo que la sala entera sintió el estruendo que hacía el monstruo dibujado. A partir de esta fecha, el dibujo animado, no del todo conocido, comienza a arraigarse en Europa y en América.

McKay insertó también en sus animaciones un sentido dramático; ejemplo de esto fue su producción denominada *"El Hundimiento de Lusitania"* creada en 1918.

Earl Hurd, en el año 1914 creó el último aporte, hasta la llegada del sonido y del color, para la nueva técnica artística cinematográfica. Introdujo en el proceso hojas transparentes con la finalidad de superponer las fases que mostraban movimiento sobre un fondo fijo, invento que facilitaría el trabajo de los animadores.

En 1919 nace una de las primeras animaciones a color. Pinto Colvig dibujó *"Pinto´s Prizma Comedy Review"*; posteriormente nacería la animación colorida de Ted Eshbaugh, *"Goofy Goat"* (1931).

En 1927 La Warner Brothers lanza *"El cantante de Jazz"*, primera película con sonido sincronizado, que muestra el camino a aquellos creadores con el interés de introducir en sus animaciones locuciones y diseños musicales. El año siguiente, Walt Disney presentó el primer corto animado con sonido sincronizado *"Steamboat Willie"*.

El arte del dibujante expuesto a través de un lápiz era ya divulgado junto a las historias pescadas en la imaginación. La animación era para los ingeniosos, una herramienta generosa que permitía capturar, dotando de realismo, la habilidad de dibujar y de narrar al mismo tiempo, apartando las limitaciones y las anteriores frustraciones del artista.

Bosques, princesas y hechizos fantásticos alcanzaban ya el puesto de técnica valorada, así muchas personas, sin saberlo, comenzaban a disfrutar de lo que aún sigue siendo el misterioso y placentero arte de las expresiones o ideas recreadas o animadas.

Según Lo Duca (1957), en Europa el dibujo animado no alcanzó nunca potencia industrial, pero es en esas tierras donde nace el dibujo animado y se dejan

como legado, para la evolución y la historia, trabajos laboriosos con resultados satisfactorios, en los cuales la técnica resalta más que el trabajo artístico.

En Francia se bautizaron producciones como *"L´idée"* (1932), de Fran Masereel y Berthold Bartosch, que aunque no se trataba propiamente de dibujos animados, sino de planos animados reforzados por el dibujo, formó parte del desarrollo de la técnica puesto que en ésta se utilizó con gran rigor la música y la iluminación para crear perfectos efectos de relieve (Lo Duca, 1957). Luego la animación sorprendería a los parisinos con *"Une nuit sur le mont Chauve"* (1933), realizada por Alex Alexeieff y Claire Parker quienes emplearon por primera vez el grabado animado. Después, en el año 1934, nace *"La joie de vivre"*, de Héctor Hoppin y Anthony Gross, que conserva aún su belleza y perfección técnica. Los italianos por su parte cubrieron las necesidades de su país con animaciones de las cuales existe poca referencia, como *"Notturno"*, sin fecha precisa de aparición, de Fernando Cerchio, *"Il prode Anselmo"*, sin fecha precisa de aparición, de Gino Parenti, y la producción más satisfactoria, según Lo Duca (1957), *"Barudda é fuggito"* (1940) que, muy al estilo norteamericano, fue realizada por Humberto Spanó. Por su parte, en España nace para convertirse en popular y en el mejor acierto español, *"Garbancito de la Mancha"* (1946) de Arturo Moreno.

A partir de 1936 comienza el desarrollo y la difusión de dibujos animados en Rusia donde se conocieron los trabajos de diversos estudios. Mosfilm, bajo la dirección técnica de Lucilla Gramer, realizó varias producciones siendo la más relevante *"Quartet"* (1936). Por otra parte, del estudio Gouk salieron *"La china en llamas"* y *"El Correo"*, producciones con poca referencia y sin fechas precisas de aparición. También, por su estilo y buen gusto, el estudio Mejrabpomrouss destelló en la época con la producción *"El Zar Durandarai"*, y el estudio Souiskino produjo en 1933, *"Organcik"* reconocida por la gracia del dibujo.

En el continente americano la animación tuvo sus orígenes en Norteamérica, y contó en sus historias con varios animales, entre ellos dos gatos que tenían colas

flexibles, capaces de transformarse hasta en signos de interrogación. Se trata de *"Félix the Cat"* de Pat Sullivan y *"Krazy Kat"* creado por Ben Harrison y Manny Gould en los años 20. Posterior a esto y quebrantando los instintos de la naturaleza, un dibujante de Chicago creó el ratón que ahuyentaría a los gatos *"Mortimer"* o *"Mickey Mouse"* de Walt Disney, padre de otras especies que alcanzaron éxito y popularidad, entre ellas *"Three Little Pigs"* y *"Three Little Wolves"*. Con el transcurso de los años, Disney conseguiría alcanzar en sus dibujos animados gran fluidez y precisión, todo esto expresado en un largometraje de ochenta y tres minutos que asombraría al mundo entero *"Snow White and the seven Dwarfs"* (1938). Disney, además, fue capaz de alcanzar y mantener en el transcurso de su vida una plenitud de color extraordinaria en la animación, cuestión que terminaría de darle notable fama. También en los inicios de la animación norteamericana se destaca *"Ub"* Iwerks, el genial creador de *"Frip the Frog"* quien realizó otros célebres films como *"El caballero sin cabeza"* y *"Don Quijote"*.

4.3.2 La Animación Tridimensional. Sus inicios

Se sabe que el dibujo animado durante su historia ha tocado otras áreas existentes en la vida del hombre para integrarse, completarse y en muchos casos hacerse creíble; así pide préstamos a la historia, la música, el arte y la naturaleza. La animación no tiene limitaciones y paso a paso ha ido capturando la realidad, fascinando a los espectadores con la generación de fantasías aparentemente cotidianas, conduciéndose frenéticamente en la búsqueda de la belleza utilizando como principal herramienta la inventiva.

La estética de la animación siguiendo su proceso natural consiguió, junto a la técnica misma, evolucionar; luego de conquistar el mundo bidimensional, atravesó su realidad para reiniciarse en un espacio inexplorado: el tridimensional. Surge entonces la experimentación con nuevos materiales y nuevos estilos, produciéndose, en principio, animaciones con características artesanales. El oficio, siendo ya arte, se

insertó aún más en el contexto humano y demostró el dominio de los objetos observados por el hombre en su mundo.

Esta plástica animada se diferencia de los dibujos animados por el uso de objetos o fantoches que resolvía además, el problema del relieve tan frecuente en los dibujos animados. El método requería con más exigencia una cualidad en el artista como lo es la paciencia, puesto que el objeto tridimensional debe ser movido con gran precisión y detalle. Para llevar a cabo esta nueva perspectiva de la técnica, denominada animación tridimensional, los objetos eran colocados en un espacio preparado con antelación que sugería el entorno; luego, y gracias al Stop Motion, eran registrados con una posición, que variaba escasamente para la próxima exposición, lo que permitia generar la sensación de movimiento del objeto.

Halas y Manvell, (1980), citan a Trnka opinando que "La naturaleza peculiar de las figuras de dibujos animados conduce a un movimiento continuo; no es posible pararlas ni colocarlas en un estadio de contemplación. Todo ello, como es evidente, limita las posibilidades creativas de los cartoons" (p. 281). De igual forma los autores expresan que el inconveniente que surge con el uso de muñecos es el acto de darles vida a través de la fotografía cuadro a cuadro.

Halas y Manvell (1980), igualmente comentan que "el mayor desarrollo de este tipo de películas ha tenido lugar en Checoslovaquia, Polonia, Rusia y Alemania, en todos aquellos países en que existe una tradición artesana de fabricación de muñecos[...]"(p. 279).

Lo Duca (1957), señala que Cohl fue el primer animador que se arriesgó a renunciar por un momento al laborioso trabajo de dibujar. Valiéndose del Stop Motion, de su talento y su espiritu de creación, decide dejar de un lado la animación bidimensional y en 1908 crea un film diferente llamado *"Fréres Boutdebois"*. En esta producción, Cohl prueba nuevas herramientas, insertando en el arte de animar muñecos articulados.

Por su parte John Halas, en su libro "Master of Animation" (1987) expresa que en 1899, en Inglaterra, se experimenta por primera vez lo tridimensional en la animación en un comercial en el que se les daba vida a unos fósforos. Su director Albert Melbourne Cooper es, según Halas, el verdadero padre de la animación con muñecos.

Charles Solomon en su libro "The History of Animation" (1989) menciona entre los pioneros de la animación tridimensional al caricaturista Stuart Blackton, quien capturaba cuadro a cuadro los procesos de realización de sus caricaturas y que posteriormente realizaría otros experimentos con la utilización de objetos. En 1899 Blackton y Smith emplearon un escenario con agua en el que se les daría vida a unos barcos miniaturas y, en 1907, realizaron una película que presenta una secuencia de animación de objetos *"The Haunted Hotel"*.

A finales de los años veinte, en Rusia se presentó *"El Nuevo Gulliver"* de Alexander Prushko. En esta película se combinó el usó de dos técnicas de animación diferentes: la pixilación y la animación de muñecos corpóreos; es decir, Prushko empleó, para su producción, títeres y hombres de verdad.

A pesar de los distintos trabajos realizados, realmente la animación tridimensional o de objetos, llega a la cúspide gracias a una producción de más de dos mil metros de cinta, hablada y musicalizada, poseedora de gran gracia e ingenio: *"Le Roman de Renart"* (1938), del polaco Ladislas Starevitch quien ya en 1909 tenía la idea de emplear la reconstrucción artificial de movimiento con el uso de marionetas. Aún así su primer proyecto fue filmar, a dos cuadros por movimiento, un escarabajo de madera con articulaciones movibles, motivado por la necesidad de explicar la anatomía del animal.

Pol Bianchi y Zoubovitch siguen los pasos de Starevitch sin superarlo, realizando producciones entretenidas y con muñecos que resaltaron principalmente

por su diseño como *"Fantoches Vivantes"* y *"Au clair de la lune"* (1943), respectivamente.

La práctica permitió que tiempo después nacieran obras con mayor refinamiento tanto en la técnica como en la estética. Resalta entre los realizadores de fims con muñecos animados Jiri Trnk, quien nació en Pilsen y utilizó en sus producciones animadas movimientos de cámara e interesantes diseños de sonido, contando para la elaboración de las piezas musicales con el compositor Vaclav Trojan quien se convertiría para Trnk en un colaborador indispensable; Trnk sumó a la animación el uso de la luz para crear efectos dramáticos. En 1947, creó su primer largometraje *"The Czech Year"* y ese mismo año crea una película blanco y negro en la que demuestra su habilidad para animar: *"La Rebelión de los Muñecos"*. Posterior a estas, las más resaltantes de sus producciones, fueron *"A Midsumer Night´s Dream"* y *"Ruka"*.

Charalambidis y Torres, en el trabajo especial de grado "La Magia de la animación en plastilina", presentado en la U.C.V (1991), expresan que Trnk se destacaba por sus historias aunque, principalmente, se expresaba con sus muñecos con el fin de que sus trabajos pudiesen ser entendidos en cualquier país. Otra característica del artista es que sus animaciones no solo eran destinadas a un público infantil, sus historias eran creadas para alcanzar todo tipo de audiencia y cautivarla.

Otros checos creadores de animaciones de calidad fueron Karel Zeman, Bretislav Pojar y Hermina Tyrlova.

Karel Zeman fue uno de los pioneros en el uso de figuras de vidrio para las animaciones. Utilizando un soplete, Zeman llevó a cabo la animación, logrando moldear con precisión este nuevo material insertado en su película animada *"Inspiration"* (1949). Este maestro de la animación se caracterizó por mantener todas sus obras dotadas de fantasía y creatividad.

A pesar de ser fiel alumno de Trnka, Bretislav Pòjar desarrolló su propia técnica y estilo en el arte de animar. Uniendo lo bidimensional con lo tridimensional Pòjar, logró alcanzar nuevas sensaciones en los espectadores. *"The Lion and the Tune"*, realizada en 1959, fue su primera película de animación con muñecos.

Hermina Tyrlova, se desempeñó principalmente en la creación de animaciones para niños y a pesar de que sus historias eran muy simples, según Charalambidis y Torres (1991), utilizó mecanismos de producción de gran complejidad para llevar a cabo sus animaciones. Tyrlova llegó a ser una animadora de gran renombre en su país y se le reconoce que con escasos recursos logró crear diversos cortos de muñecos animados.

Se destaca también en la animación de muñecos, el húngaro George Pal quien produjo numerosos cortometrajes de perfecta coherencia y expresión; según Lo Duca (1957), la calidad en sus obras se ve acentuada por el uso del color. John Halas (1987), por su parte expresa que la labor de Pal es importante por sus concepciones brillantes, la fluidez en la animación de muñecos, el humor y el encanto de los personajes, de las narraciones y la técnica desarrollada en sus creaciones. Pal, durante los años 30, bajo el patrocinio de la Philips, instauró en Holanda un estudio de animación de marionetas o muñecos articulados en el cual elaboró diversas películas promocionales. Posteriormente siguió su labor en Estados Unidos conservando la calidad de sus productos e inclinándose aún por la fantasía y la tercera dimensión.

Los animadores de marionetas, destinados a la exploración y perfección de sus trabajos, percibieron la carencia de expresión y movimiento en los rostros de sus creaciones debido a que los muñecos, en su mayoría hechos de madera, solo contaban con simples facciones coloreadas y sin relieve, cuestión que no permitía exhibir con claridad las características de los personajes planteadas en la historia. Como resultado muchos artistas comenzaron a experimentar con cabezas más flexibles; aun así no se sabe con precisión quién fue la primera persona que se

arriesgó a elaborar sus creaciones de materiales moldeables. Aquellos animadores encantados por la nueva fuente material encontrada para gritarle ideas al mundo y decididos a realizar sus animaciones con objetos tridimensionales, probaron distintos elementos como barro, goma y plastilina. Así la fascinación generada por los materiales flexibles crece rápidamente, permitiéndole al animador crear formas humanizadas, cargadas de expresiones, extravagantes y coloridas.

Charalambidis y Torres (1991), citan a Kit Laybourne, definiendo la animación en plastilina como "un descendiente directo de las peliculas de muñecos corpóreos" (p.101), lo que evidencia que el empleo de éste material fue parte del desarrollo de la animación en sí misma que, como todo arte y labor, amplía sus horizontes y crece en el transcurrir de los años con la práctica y el descubrimiento de nuevas carencias. La integración y manipulación de novedosos materiales en la técnica se convirtió en la apertura de nuevas motivaciones traducidas en creaciones innovadoras que prometían desfilar por el mundo, capturando la atención de nuevos y viejos espectadores, capaces de asociar la animación con recuerdos, vivencias, sensaciones y emociones.

Gracias al uso de la plastilina, al igual que el uso de goma o arcilla, se generarían imágenes con tintes, líneas y formas diferentes, más reales y amigables puesto que permitían, por su moldeabilidad, flexibilidad y versatilidad, la máxima expresión del artista.

Las primeras secuencias animadas a las que se les atribuye el uso de la plastilina, pertenecen a la película de Dave Fleischer *"Fuera del Tintero"* (Sin fecha), pero la nueva práctica aquí utilizada quedó eclipsada por el auge de los dibujos animados.

Lo Duca (1957) expresa que Jean Painleve y el escultor René Bertrand fueron quienes usaron este material coloreado y modelado para la ejecución del primer film de este género: *"Barba Azul"* (1938), exitoso por su colorido y belleza estética.

Painleve y Bertrand, quizás buscando materiales más flexibles que la madera, comúnmente usada para la técnica, descubrieron que el empleo de la plastilina dotaba a la animación de expresión y realismo.

El norteamericano Art Clokey fue conquistado por la técnica y utilizó la plastilina para su nueva creación: *"Gumby"*, serie de animación en plastilina que salió al aire en 1955. El director de la Fundación Animarte, Edgar Álvarez, en su conferencia "La Evolución del Stop Motion", expresa que *"Gumby"* alcanzó ser "un personaje comercial de los 50 y sesentas" y que sus escenografías eran elementales y usaban objetos del día a día (Álvarez. (Sin fecha) La evolución del stop motion. Consultado el día 5 de Abril de 2004 de la World Wide Web http://www.jaguar.edu.co/z_proyectos/loop/docs/evolucion_stop_motion.pdf). A pesar de esto la serie *"Gumby"* era vista con maravilla por los espectadores.

Álvarez comenta que otro de los artistas que desde sus inicios manejó a la perfección la técnica fue Will Vinton, personaje que le dio por nombre a este arte "Clay mation" y lo registró bajo la firma de "Will Vinton Prodution, Inc.". Vinton se caracterizó por la exageración de sus personajes y el uso de la técnica en el área de la publicidad. Sus creaciones han merecido notables premios y la mayoría han nacido de su estudio dedicado exclusivamente a la animación en plastilina. Sus producciones más significativas han sido *"Closed Monday"* (1975), ganadora del Oscar como Mejor Cortometraje Animado, *"The Creation"* (1981) y *"The Great Cognito"* (1982).

El Inglés Tim Wood de igual forma se encargó de la difusión de la técnica con sus diversas producciones a pesar de que se enfocaba, principalmente, en la creación de muñecos con barro o arcilla. Éste artista se caracterizó por producir efectos extravagantes y utilizar historias instructivas y llenas de ironía. Entre sus obras se pueden nombrar *"Oposites Attract"*, *"Fred First Trip"* y *"Dawn"*.

Charalambidis y Torres (1991) mencionan que en Londres, los estudios "Aardman Animation" elaboraron una serie de programas de animación en plastilina, denominada *"Conversation Pieces"*. Sin saberse la fecha precisa de realización, expresan que la serie fue nuevamente transmitida en 1986.

Se sabe que la animación es una técnica que facilita la expresión del artista; gracias a ella el hombre puede convertirse en creador y disfrutar ver hecha realidad una ilusión o una idea. Partiendo de este punto, lo más relevante es la historia contada, cuestión que no desmerita la forma en que se haga. El animador puede escoger entre varias estéticas y herramientas a la hora de realizar el producto y entregarlo al mundo del espectador; sus razones para la elección de materiales suelen ser varias, incluyéndose en estas la flexibilidad o dureza del material utilizado, la simplificación del proceso, los costos de producción y los beneficios de cada tipo de material.

El uso de la plastilina pura, entendida como una mezcla de materiales como harina, ceras, aceite y colorante, al igual que la utilización de otros materiales, ha quedado en el pasado. Sólo algunos animadores con cualidades de artesanos siguen empleándola para la elaboración de sus personajes, pues éste material ha sido adaptado y transformado en la búsqueda de nuevas creaciones más duraderas y efectivas. Así se ha iniciado el uso de materiales como espuma, látex, plastilinas con más parafina u otras como sculpey y clayton. También se ha ensayado y realizado producciones con materiales mixtos.

Animadores y directores de gran importancia se han inclinado por la nueva generación de materiales en donde resaltan el uso de diversas mezclas, surgiendo así el largometraje comercial *"The Nightmare before Chirstmas"* (1993), producido por Tim Burton y dirigido por Henry Selick, con personajes elaborados de arcilla a base de aceite y espuma de latex horneada. Burton se destaca por la estética alcanzada en sus películas, por el tratamiento y calidad del movimiento de sus personajes.

Por otro lado, la productora inglesa Aardam Animation, creada en 1972 por Peter Lord y David Sproxton, elaboró *"Morph"*, *"Wallace and Gromit"* y *"Chicken Run"* para la que utilizó espuma de goma, latex y silicona; Nick Park expresa en *"The Making of Chicken Run"* (2000), que se tuvo que usar plastilina para las áreas de la cara y las manos, puesto que estas necesitan mayor expresión y movimiento, lo que destaca las cualidades expresivas de este material moldeable.

4.3.3 Animación en Latinoamérica

Latinoamérica cuenta con diversos estudios de animación de los cuales es indispensable hacer referencia. No se puede decir que la producción de animación en estos países ha sido incipiente pues sobresalen animadores de gran trayectoria y obras de gran valor. Es importante destacar que las creaciones latinoamericanas no son muy conocidas, pues éstas no han gozado de una extensa difusión y tampoco de una buena publicidad; por el contrario las animaciones, en su mayoría, han sido de uso local únicamente y son conocidas sólo por los estudiosos de la materia o por los habitantes del país de origen de la creación. Aun así algunas de las animaciones que han participado en festivales mundiales, han regresado a casa con nominaciones y premios.

Argentina cuenta con una larga trayectoria en animación. La producción local ha sido grande y constituye uno de los primeros países latinoamericanos que contó con producciones animadas hechas en casa; ya en 1942 se estrenaba el cortometraje *"Upa en Apuros"* de Dante Quintero y en los años 60 se disfrutaba de series televisivas como *"Mac Perro"* y *"Doña Tele"* de Carlos Constantini.

Diego Cantor, creó *"Planeta"*, una animación con dibujos y muñecos en plastilina, transmitida por Nickelodeon; también Ayar Blasco, Juan Antón y Pablo Cansler, elaboraron en plastilina el cortometraje *"Mala Leche"*, ganador, en 1998, del primer premio en el Festival Córdoba Audiovisual.

Otros creadores de relevancia son Manuel García Ferré, Roberto De Biase, Oscar y Catú Desplats y Rodolfo Saenz Valiente.

En Argentina, se ubica "Person Centered Expressive Arts Therapy Insititute", en el cual se aplica la metodología denominada Conexión Creativa, ahora extendida a Colombia. Ésta se encarga de difundir lo que han llamado Arte Terapia, la cual es entendida como la aplicación de las artes para la promoción de la salud física y mental. Sus proyectos se han basado en la dramaturgia, la música y también la animación en todas sus facetas.

En Perú se cuentan con animadores como Walter Tournier, que en plastilina realizó *"Nuestro Pequeño Paraíso"* y quien se encarga, en la actualidad, de dictar talleres de animación. Benicio Vicente, Cesar Pérez y Jesús Quesada fundaron "Antarki, Taller de Cine Animado", empresa que en el área de la publicidad, se ha encargado de elaborar diversas animaciones en plastilina.

"Producciones Nicobis", fundado en Bolivia en 1981, se ha encargado de elaborar materiales audiovisuales con el objetivo de mantener vigente la cultura boliviana; así ha engendrado diversa animaciones en plastilina llenas de mitología y literatura. "Fundación de Cinematógrafo Grupo Ukamau", fundada en 1972, ha difundido por su parte varias obras de plástica animada que los bolivianos han podido disfrutar, muchas de éstas con fines educativos.

Colombia resalta por sus diversas obras en el ámbito publicitario. Además, en la actualidad existen diversos estudios dedicados a la animación y se han realizado varios encuentros y seminarios sobre el tema. En este país la demanda de diversas animaciones ha aumentado en las últimas décadas, lo que ha incentivado el crecimiento de estudios y el surgimiento de nuevos animadores. Se cuenta en la actualidad con "Anima S.A.", "Artos Artes Animados" y "Artecine" ubicados en Bogotá y "Escudero Films" y "Animarte", ubicados en Medellín, entre otros.

En Ecuador se fundó el "Taller de Cine Arte Infantil" con la intención de experimentar con niños en el ámbito de la animación, permitiendo que realicen sus propias expresiones plásticas y que participen en los procesos de animación. Dirigido por Miguel Rivadeneyra y Pilar Villa, el "Taller de Cine Arte Infantil", cuenta con numerosos trabajos, entre ellos *"La Niña de los Patios"*.

Los diversos trabajos animados en Méjico, han demostrado que en este país, el uso de la técnica no se ha limitado al dibujo, pues se han empleado diversos materiales y se destacan también producciones animadas en computadora como *"Las Crónicas de Sebastián"*.

Para los mejicanos el uso de animaciones data del año 1938. Aún así el primer largometraje animado fue *"Los Tres Reyes Magos"*, de Fernando Ruiz y Adolfo López, realizado en 1974 y el más reciente fue en el año 2003 llamado *"Magos y Gigantes"*. Los animadores mejicanos han sobresalido por su talento y han recibido varias veces premios internacionales y en festivales de cine mejicanos. Según Viro "El investigador Juan Manuel Aurrecoechea tiene documentadas alrededor de 130 producciones mejicanas de animación." (Viró. Dibujos animados en Mejico. (2004). Consultado el día 16 de Marzo de 2004 de la World Wide Web http://cinemex.com/pizzarra/cont.php3?cvediscucion=14&cvemensaje=3624&clave1=1).

Viro también expresa que en éste país, el cineasta francés Dominique Jonard, se ha encargado de la realización de numerosos trabajos animados en los que han participado niños indígenas y marginados, aplicando un método de trabajo grupal. *"Desde Adentro"* (1996), película producida por el francés y varios niños animadores, logró ganar el premio "Mejor Cinta de Animación" en el Festival Internacional de Cortometrajes de Santiago de Chile.

Otros animadores mejicanos resaltantes han sido Carlos Carrera, César y ángel Cantón y René Castillo, entre otros.

En Venezuela la producción de animaciones ha sobresalido principalmente en el ámbito publicitario donde el uso de animación por computadora se ha desenvuelto para alcanzar, en la última década, gran auge; esto realmente se debe al valor comercial que tiene la publicidad. Por el contrario las animaciones de objetos no han sido muy utilizadas a pesar de contarse con algunos animadores dedicados a éste arte, que han sumado el usó de la plastilina y otros materiales para crear admirables escenas de magia, fantasía y terror. De igual forma, en Venezuela, se han realizado trabajos experimentales de jóvenes animadores que siguen explorando las capacidades del arte de animar, principalmente sus creaciones han surgido en las diversas universidades, entre las que destaca la Universidad de los Andes.

Las animaciones venezolanas han demostrado el buen manejo de la técnica, además de contar buenas historias con buena estética. Algunos animadores que presentaron sus creaciones en diversos festivales, se han traído el premio para beneficio de los venezolanos. Armando Arce con *"Wanady"* creada en 1981; Alberto Monteagudo con su *"Cuatro de Hojalata"* (1978); *"El Glook y el Mamadorordinariusojipeáo"* (2003) de José Luis San Juan; *"La ventana"*, de Haydée Pino; y *"La Noche de las Estrellas"* (2000), de Mauricio Siso, han sido merecedores de aplausos y generadores de nuevas motivaciones.

Los elevados costos de producción muchas veces han impedido que otras animaciones prometedoras quedaran en la memoria de sus creadores pero, a pesar de esto, es alentador saber que muchos artistas apasionados por las creaciones animadas, han lograron permanecer y seguir realizando, de manera artesanal o no, sus producciones.

Entre los animadores venezolanos también resaltan José Castillo, Félix Nacamura, Isabel Urbaneja, Leopoldo Ponte y Nora Marcano.

MÉTODO

1. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Realizar un cortometraje de animación a partir de la adaptación del cuento "Instrucciones para llorar" de Julio Cortázar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proponer una forma de aproximación a la literatura de Julio Cortázar.
- Adaptar el cuento "Instrucciones para llorar" de Julio Cortázar al lenguaje audiovisual.
- Diseñar un proceso de producción de bajo presupuesto y recursos limitados.
- Aplicar la técnica de animación cuadro por cuadro, en plastilina, a través de la fotografía de alta definición.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO "CORTÁZAR PARA SER VISTO"

Como toda producción audiovisual, el proceso de realización del cortometraje animado "Instrucciones para llorar" constó de tres partes principales: la pre-producción, la producción y la post-producción. Si bien cada una de estas etapas tienen su grado de complicación, se puede decir que de las tres es la de pre-producción la que exige mayor tiempo, dedicación y meticulosidad, pues al tratarse de un cortometraje adaptado realizado en animación con plastilina bajo la técnica del Stop Motion, la pre-producción es la que, de una forma determinante, condiciona el producto final. A continuación una breve descripción de cada una de las tres fases.

Pre-producción

El primer paso que se debió seguir durante las primeras fases del proyecto fue la escogencia del cuento corto a adaptar. Siempre se tuvo la inclinación hacia la literatura corta de Julio Cortázar, en particular del tomo "Historias de Cronopios y de Famas", por tratarse de un libro especialmente curioso y versátil. Una vez elegido el cuento "Instrucciones para llorar" se procedió a la adaptación del lenguaje literario a una forma narrativa más acorde con el medio audiovisual. Los criterios seguidos para la traducción de literatura a imagen se basaron en el respeto a la esencia del texto original.

Una vez trabajado el texto, se concentró el trabajo en la realización de un Story Board que diera los lineamientos básicos a la hora de planificar la producción. Paralelamente, se trabajó en el diseño, tanto de colores como de dimensiones y figuras, de los personajes, elementos de escena y escenarios, siempre tomando en cuenta el presupuesto reducido con el que se contaba para la realización del cortometraje.

Seguidamente, luego de la compra de los materiales necesarios, se construyeron los diseños mediante una realización cuidadosa y detallada de las composiciones previstas, las cuales fueron elaboradas siguiendo los criterios de fabricación dictados por los expertos del mundo de la animación. Igualmente se diseñaron y fabricaron los componentes de iluminación y se procedió, finalmente, al montaje de un estudio básico en una habitación cerrada, que incluyera el set, el equipo de luces, la cámara, un trípode, una computadora y unidades de ventilación.

Por otra parte se procedió a la grabación de la narración del relato, puesto que sería ésta la que dictaría la extensión temporal de las escenas correspondientes y, por lo tanto, la cantidad de fotogramas y movimientos necesarios para cubrirlas.

Por último se ideó un plan de rodaje que facilitara la grabación del cortometraje, aprovechando al máximo los emplazamientos de cámara, el tiempo disponible, y los encuadres proyectados.

Producción

Una vez terminado el proceso de pre-producción de "Instrucciones para llorar", se continuó con el segundo paso del proyecto: la producción propiamente dicha de las secuencias animadas. Durante esta etapa se capturaron, cuadro a cuadro, y respetando el plan de rodaje, los movimientos necesarios para cada acción de cada escena.

A medida que las secuencias de movimiento se iban registrando, se verificaba su calidad por medio de un programa de edición casera en el que se podía obtener una vista preliminar de lo que sería el producto ya editado. Esto ayudó a detectar fallas como cambios bruscos de iluminación, falta de continuidad en las acciones o deficiencias de la fluidez general, lo que facilitó la posterior corrección de dichos errores.

Post-producción

En ésta, la última etapa del proyecto, se procedió a unir las hileras de imágenes de modo de armar el producto neto para trabajar sobre éste la versión final. En primera instancia se trabajó sin efectos de sonido sino simplemente con la locución, de modo de lograr una sincronización exacta del movimiento con lo dicho. Acto seguido, se agregaron transiciones entre las acciones y los planos de modo de suavizar los cambios dramáticos de la historia. Luego se realizaron las tarjetas digitales de créditos y posteriormente se añadieron los efectos sonoros y la pista musical con el fin de darle vida al cortometraje. Por último se digitalizó todo el material y se realizaron las transferencias a VHS y DVD.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

"INSTRUCCIONES PARA LLORAR"

IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN

"INTRUCCIONES PARA LLORAR"

Ficha Técnica

Duración: 3'07"
Genero: Cortometraje Animado
Formato: Fotografía Digital
Dirección: Laura Armas y Maitsi Dellacasa
Producción: Laura Armas y Maitsi Dellacasa
Animación: Laura Armas y Maitsi Dellacasa
Adaptación: Laura Armas y Maitsi Dellacasa
Cámara: Laura Armas y Maitsi Dellacasa
Dirección de Fotografía: Laura Armas y Maitsi Dellacasa
Dirección de Arte: Laura Armas y Maitsi Dellacasa
Edición: Laura Armas, Keyla Bernal y Maitsi Dellacasa

"Hay una criatura programada para sentarse frente a mi y mirarme hacer. Sus reacciones ante mis actos están cronometradas, son invariables y se suceden en orden, desde la admiración hasta la agonía, pasando por la risa y el llanto. No conozco su nombre, pero he oído que le llaman 'público'"

Enrique Enríquez

1. PREPRODUCCIÓN

1.1 GUIÓN

1.1.1 *Idea:*

Un niño, que siguiendo instrucciones, nos muestra con sus acciones, la manera correcta de llorar.

1.1.2 *Sinopsis:*

Un niño llamado Julio, de aproximadamente 4 años, no sabe llorar y con el fin de aprender este arte, sigue fielmente las instrucciones dictadas por un personaje que nunca es visto. Así, el niño comienza apartando los "motivos", buscando alcanzar la manera idónea de llorar; luego realiza los denominados llantos erróneos o formas equivocadas de llorar: aquel acto que es exagerado y el que se asemeja a la risa. El pequeño, siguiendo inmediatamente las indicaciones del interlocutor, quien dicta los pasos necesarios para iniciar el llanto normal y para culminarlo, se mantiene atento, pero cuando la voz describe en qué pensar para llegar al llanto, no logra seguir la instrucción, así que es reprendido por el locutor. A pesar de esto, se escuchan nuevas indicaciones, las cuales el niño logra realizar para llegar finalmente al acto completo de llorar de forma normal, tapándose su rostro con el suéter y recostándose de "algo" para alcanzar un tiempo de duración de tres minutos.

1.1.3 *Escaleta*

ESC. 1. INT. ESPACIO INDEFINIDO. DÍA.

Julio, comienza con los pasos necesarios para aprender a llorar; él, es un niño de 4 años que sigue instantáneamente y de manera autómata, las instrucciones dictadas por el narrador. El pequeño inicia la acción sacando de cuadro la palabra "motivos", y cuando lo logra vuelve al centro del espacio para seguir de nuevo las indicaciones del interlocutor que continua especificando los tipos de llanto que no son adecuados. Así, el niño practica un llanto escandaloso y exagerado para luego convertirlo en una mezcla de lágrimas y risas; luego aplica la técnica física necesaria para alcanzar un llanto normal, esto es, contrae el rostro y bota fluidos como lágrimas y mocos que, según el narrador, al soplarlos cierran el acto de llorar.

Julio se calma y escucha con atención mientras el locutor dicta las indicaciones siguientes, entre las que está dirigir la imaginación a sí mismo, pero el niño no logra entender el mensaje y comienza a mirar a su alrededor y a su barriga, por esto el locutor lo reprende; el pequeño, que continúa confundido, mira hacia arriba buscando la voz y sube ambos hombros como señal de que aún no ha captado la recomendación.

ESC.2. EXT. JARDÍN. DÍA.

El interlocutor prescribe al niño que piense en un pato atacado por las hormigas y solo se ve en pantalla lo que el niño tiene en su imaginación: un pato, sentado de perfil cerca de un hormiguero del cual proviene una fila larga de hormigas que se suben rápidamente sobre el animal indefenso, hasta alojarse por completo en uno de sus ojos.

ESC.3. INT. CUARTO DE JUGUETES. DÍA.

Julio, siguiendo instrucciones, se imagina arrodillado en frente de un cuarto de juguetes que luce atractivo. El niño permanece golpeando la puerta con

desesperación, sin lograr que ésta se abra. Solo se ve en pantalla los pensamientos del pequeño.

ESC.4. INT. ESPACIO INDEFINIDO. DÍA.

El niño logra alcanzar el llanto y continúa siguiendo paso a paso las rutinas dictadas por el locutor, así se tapa la cara con ambas manos y luego con la manga de su saco para posteriormente recostarse de "algo", lo cual es algo parecido a una pared que simplemente aparece y que dice a lo largo en letras grandes "algo".

ESC.5. INT. PARED. DÍA

Se ve un reloj, colocado en la pared, que mueve sus manecillas sobre su propio eje, sin un orden establecido, dando de esta forma varias vueltas. Esto indica la duración normal del llanto perfecto.

1.1.4 *Story Board*

Durante la ejecución de un cortometraje animado, sea cual fuere el estilo escogido a aplicar, la realización de un Story Board resulta parte vital para ejecución de la producción. Dado que el trabajo durante un proceso de animación consiste en la descomposición del movimiento en los estatutos de desplazamiento necesarios para cumplir la fluidez y coherencia deseada, se hace necesaria la realización de un tipo de "guión" específico que traduzca en imágenes todas las secuencias, emplazamientos y referencias de movimientos que de buscan realizar (Linares, 1998).

Para efectos del presente trabajo, el Story Board se diseñó como una herramienta para delimitar los encuadres y para dar guías claras de los movimientos a ejecutar.

Se escogió el formato de Story Board a dos columnas propuesto por Marcos Linares (1998), el cual consiste en la colocación de las ilustraciones en recuadros ubicados en columnas verticales, a cuyo lado se describen y especifican los parlamentos o acotaciones principales en búsqueda de dar mayor precisión a la hora de realizar la producción.

ESC.1

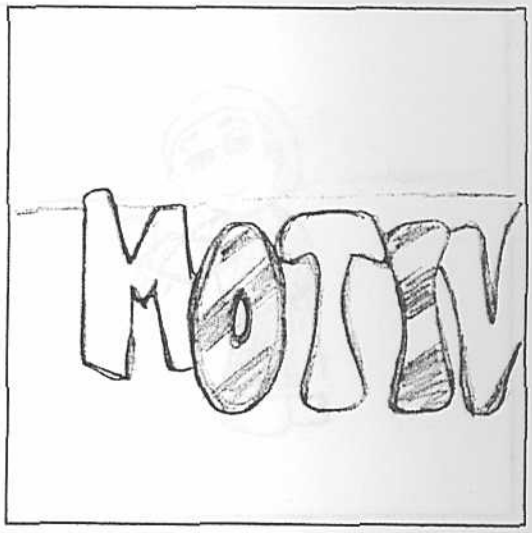
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 1. P.G.

Las letras de la palabra "motivos" se van desplazando hacia la izquierda.

V.O.: Dejando de lado los motivos...

F.X. **AUDIO:** se oye la voz de un niño haciendo fuerza y la fricción del peso de las letras contra el piso.



ESC.1

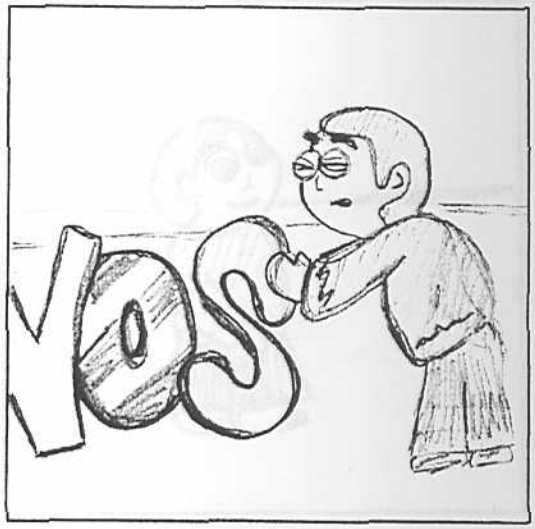
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 1. P.G.

El personaje principal, es decir, Julito, entra a cuadro empujando con ambas manos y con fuerza lo que queda de palabra.

V.O.: ... atengámonos a la manera correcta de llorar...

F.X. **AUDIO:** continúa la voz de Julito haciendo fuerza y la fricción de las letras contra el suelo.



ESC.1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 1. P.G.

Una vez que la palabra desaparece de cuadro casi por completo, Julito patea con fuerza al extremo de la "S" que queda en cuadro.

F.X. **AUDIO:** sonido de esfuerzo de Julito al patear la letra con decisión y efecto de patada.

ESC. 1

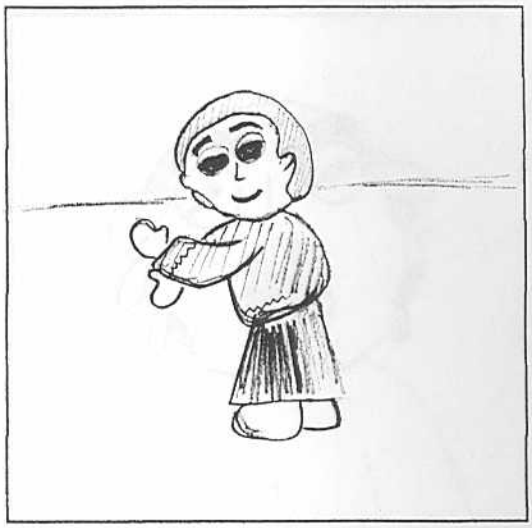
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 1. P.G.

Julito, con cara de satisfacción y tranquilidad se limpia las manos en señal de que la tarea de arrimado se ha finalizado y voltea frente a la cámara sonriéndole a ésta.

V.O.: ... entendiendo por esto..

F.X. **AUDIO:** se escucha el roce producido por las manos de Julito al ser sacudidas.



ESC. 1

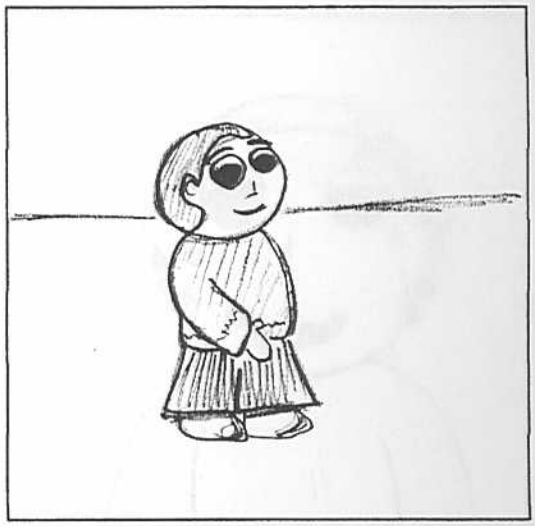
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 1. P.G.

El personaje da la vuelta y se dirige al centro del cuadro dando unos cuantos pasos caminando con una expresión sonriente.

V.O.: ... un llanto que no ingrese en el escándalo...

F.X. **AUDIO:** sonido de pasos cortos.



ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 1. P.G.

Julito se sitúa frontalmente a la cámara en el centro del espacio esperando materializar las instrucciones.

ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.C.

Julito explota en llanto ejemplificando aquello que el narrador le acaba de indicar como erróneo.

F.X. **AUDIO:** se oye el sonido de un llanto infantil desesperado.

ESC. 1

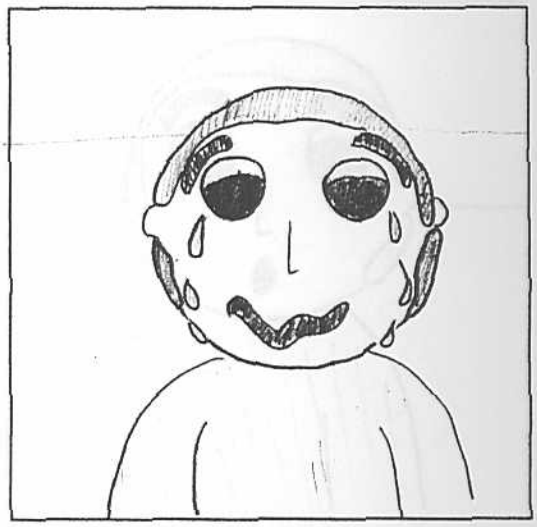
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.C.

El personaje ejemplifica nuevamente aquello que no debería considerarse como llanto correcto, y ésta vez llora entre risas inocentes.

V.O.: ... ni que insulte a la sonrisa con su paralela y torpe semejanza...

F.X. **AUDIO:** el sonido es de un llanto entre risas infantiles.



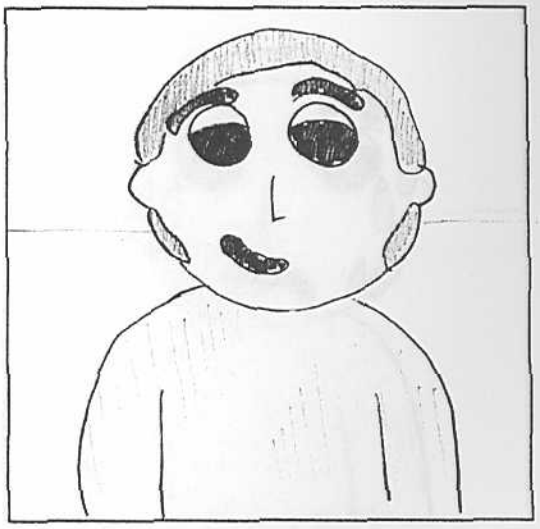
ESC. 1

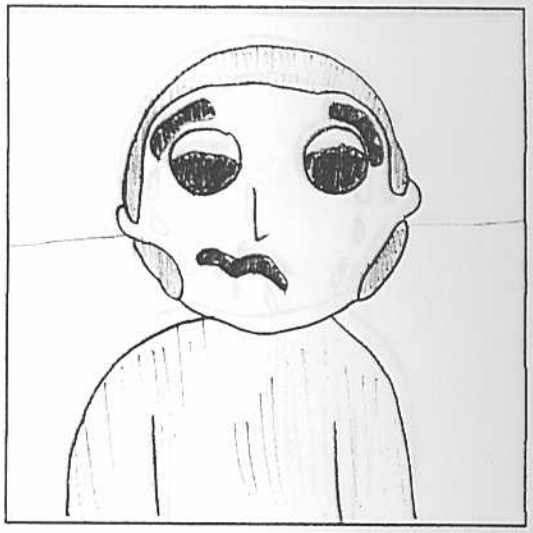
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.C.

Julito escucha con atención lo que el narrador le indica.

V.O.: ... el llanto común consiste en una contracción general del rostro...





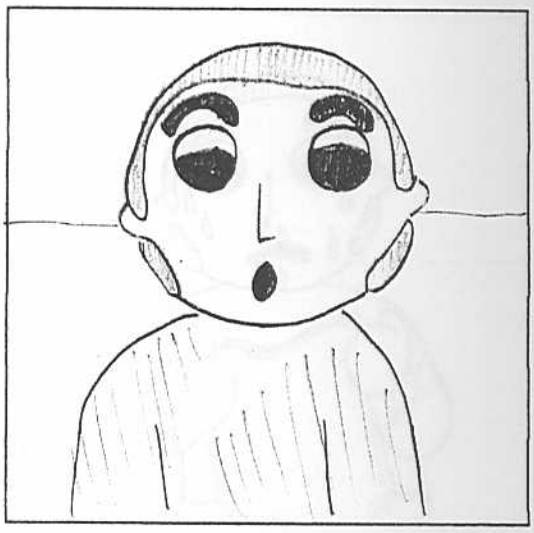
ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.C.

Siguiendo la instrucción, el personaje frunce su cara a modo de expresión triste.

F.X. **AUDIO:** se oye un sonido de puchero muy leve.



ESC. 1

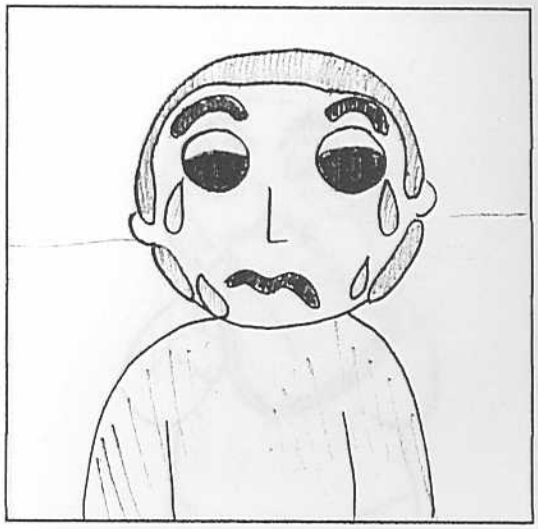
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.C.

Julito continúa con el seguimiento de las instrucciones y ahora su boca se abre y cierra rápidamente simulando una respiración cortada de llanto.

V.O.: ... y un sonido espasmódico...

F.X. **AUDIO:** se escucha un llanto con respiración cortada muy acelerada que simula los sonidos espasmódicos de forma caricaturesca.



ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.C.

El personaje con cara de tristeza comienza a expulsar muchas lágrimas por sus ojos

V.O.: ... acompañado de lágrimas...

F.X. **AUDIO:** continúa el llanto anterior, cuyo tono es equilibrado y conmovedor.

ESC. 1

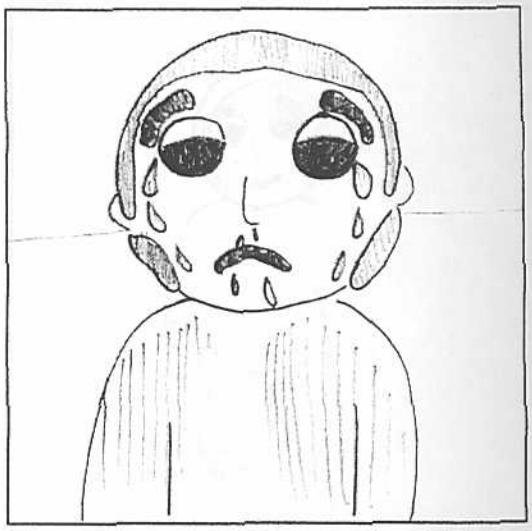
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.C.

Julito mientras llora desconsoladamente comienza a dejar fluir los mocos que, junto con las lágrimas, llenan su triste cara de fluidos.

V.O.: ... y mocos al final...

F.X. **AUDIO:** continúa el llanto del mismo estilo de los dos planos anteriores, sólo que un poco más húmedo por los mocos.



ESC. 1

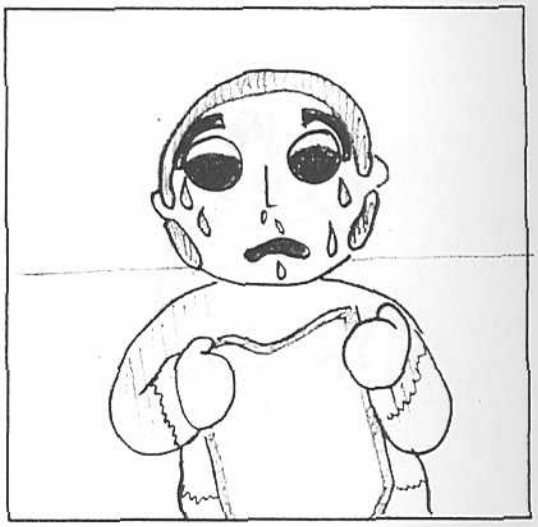
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.

Julito, que en sus manos sostiene un pañuelo, acerca éste a su cara con el fin de soplarse la nariz.

V.O.: ...pues el llanto se acaba...

F.X. **AUDIO:** continúa el llanto medio.



ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 2. P.M.

El niño se sopla fuertemente su nariz congestionada.

V.O.: ... cuando te soplas la nariz...

F.X. **AUDIO.:** se oye al niño soplando su nariz estruendosamente.

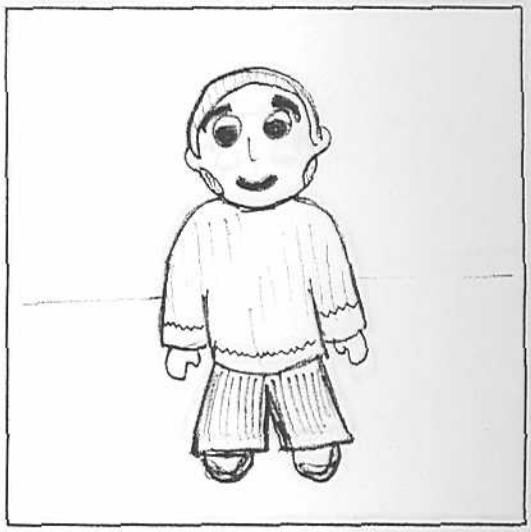
ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 3. P.G.

Julito escucha con atención las indicaciones que señala el narrador.

V.O.: ... para llorar, dirige la imaginación hacia ti mismo...



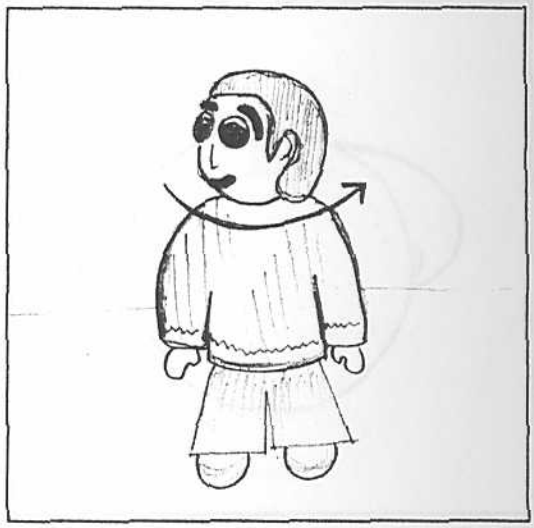
ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 3. P.G.

El niño, al escuchar la instrucción voltea hacia la izquierda y luego hacia la derecha como en búsqueda de sí mismo.

V.O.:... ¡no, no!, ¡hacia afuera no!...



ESC. 1

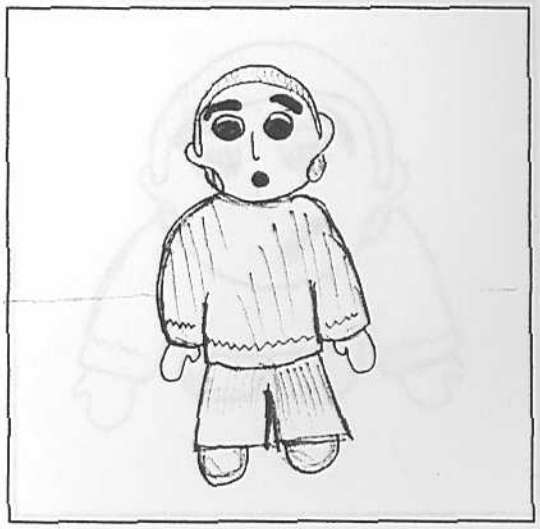
INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

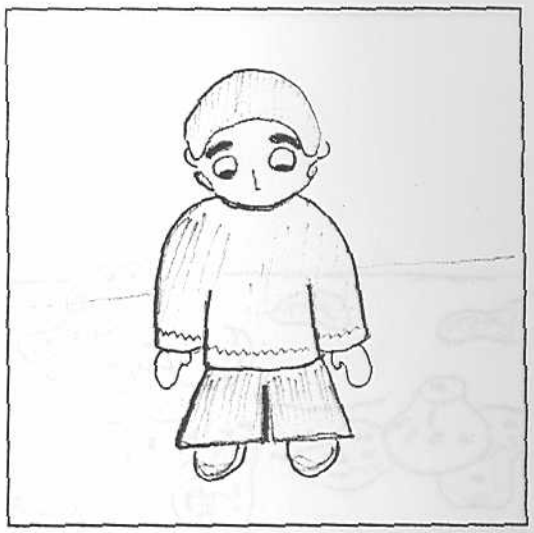
Plano 3. P.G.

Julito responde cuando el narrador lo reprende con un sonido de aclaratoria y con una expresión que demuestra ya haber entendido.

V.O.: ... hacia ti mismo...

F.X. **AUDIO:** se oye al niño un ¡oohh! de entendimiento sobre lo que le acaban de indicar.



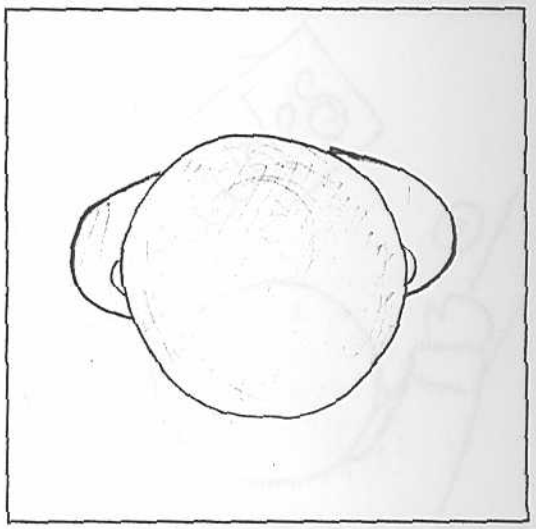


ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 3. P.G.

El niño se dispone a dirigir la imaginación hacia sí mismo viendo su propio cuerpo hacia abajo.

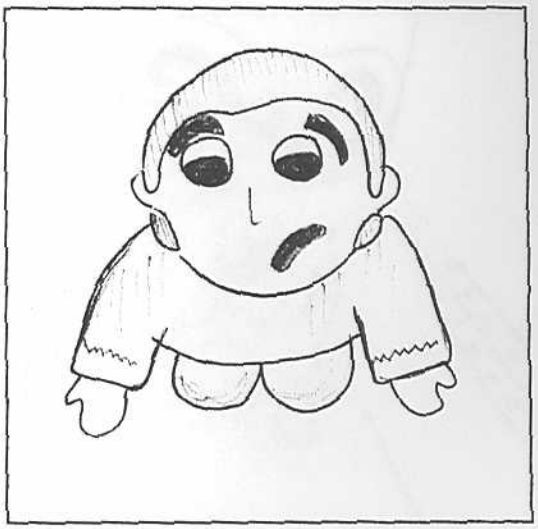


ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 4. Picado P.G.

Se ve a Julito desde arriba observándose a sí mismo bajando su cabeza.



ESC. 1

INT.- ESPACIO INDETERMINADO – DÍA

Plano 4. Picado P.G.

El personaje, luego de finalizar su búsqueda sube su cabeza con cara de desconcierto para buscar arriba al narrador y darle a entender, que esa instrucción no la entendió.

F.X. AUDIO: se escucha a Julito emitir un sonido de duda porque no se encontró a sí mismo.

ESC. 2

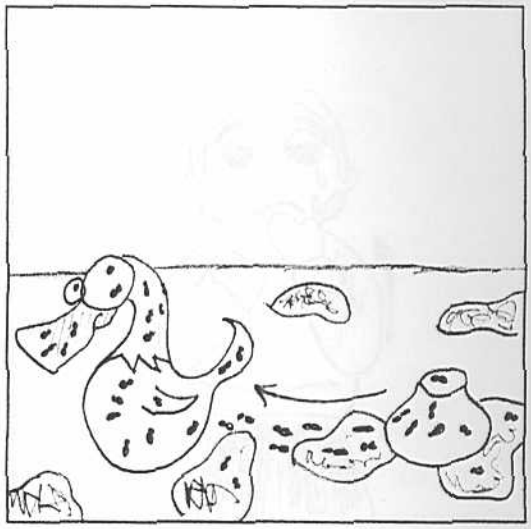
EXT.- JARDÍN– DÍA

Plano 5. P.G.

Dado que el narrador pide a Julito que imagine un pato con hormigas, se ve en pantalla a un pato caricaturesco, ubicado cerca de un hormiguero, al cual las hormigas están atacando.

V.O.: ... si no, piensa en un pato cubierto de hormigas...

F.X. **AUDIO:** se escuchan los graznidos del pato.



ESC. 3

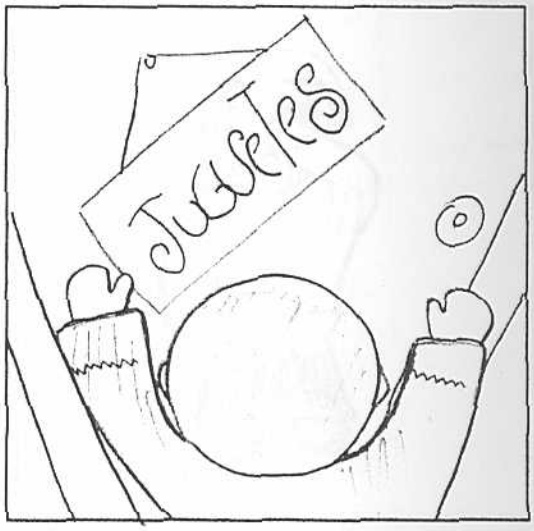
INT. - PASILLO DEL CUARTO DE JUGUETES – DÍA

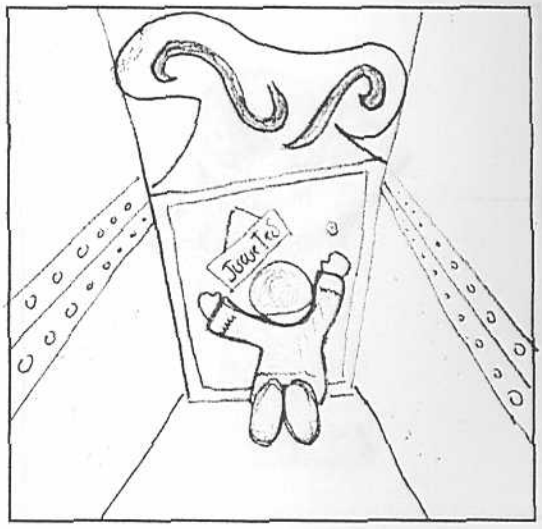
Plano 6. P.M.C. Dolly out. P.G.

Comienza con un P.M.C del niño de espaldas golpeando la puerta del cuarto de juguetes cerrado. Por medio de un movimiento de cámara (dolly out), el plano se va abriendo hasta llegar a un P.G. del pasillo del cuarto con el niño arrodillado frente a la puerta llorando y golpeando a ésta.

V.O.: ... o en un cuarto de juguetes al que nunca podrás entrar...

F.X. **AUDIO:** golpes de puerta y llanto desesperado.





ESC. 4

INT. – ESPACIO INDETERMINADO– DÍA

Plano 6. P. Americano.

Julito llora desconsoladamente y, al oír la instrucción, se tapa el rostro con ambas manos.

V.O.: ... llegado el llanto te taparás el rostro usando tus manos con la palma hacia adentro...

F.X.: se escucha el llanto triste de Julito.

ESC. 4

INT. – ESPACIO INDETERMINADO– DÍA

Plano 6. P.G.

El personaje, que continúa llorando, cuando escucha las indicaciones del narrador se tapa su rostro con la manga del suéter.

V.O.: ... o si lo prefieres usarás la manga del saco contra la cara...

F.X.: continúa el llanto triste de Julito.

ESC. 4

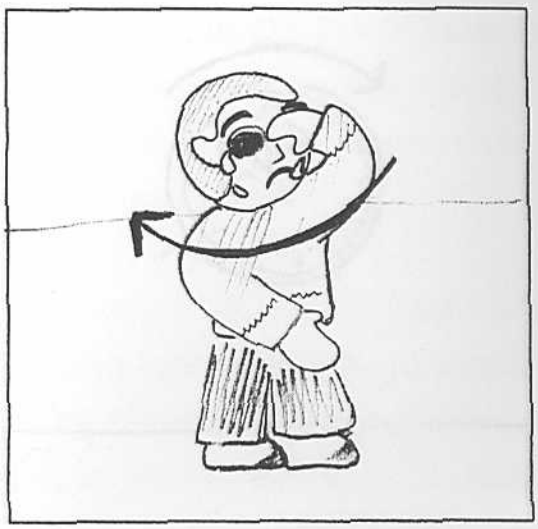
INT. – ESPACIO INDETERMINADO– DÍA

Plano 6. P.G.

Julito, con la cara tapada por el brazo, busca de derecha a izquierda algo de dónde recostarse.

V.O.: ... y te recostarás de algo...

F.X.: continúa el llanto triste de Julito.



ESC. 4

INT. – ESPACIO INDETERMINADO– DÍA

Plano 6. P.G.

Cuando Julito ve hacia cada lado y no encuentra nada, se ubica nuevamente de forma frontal a la cámara y en ese momento aparece "algo", una cosa parecida a una pared en dónde Julito puede recostarse.

F.X.: continúan los llantos de Julito y se oye una campanada aguda al aparecer mágicamente la pared.

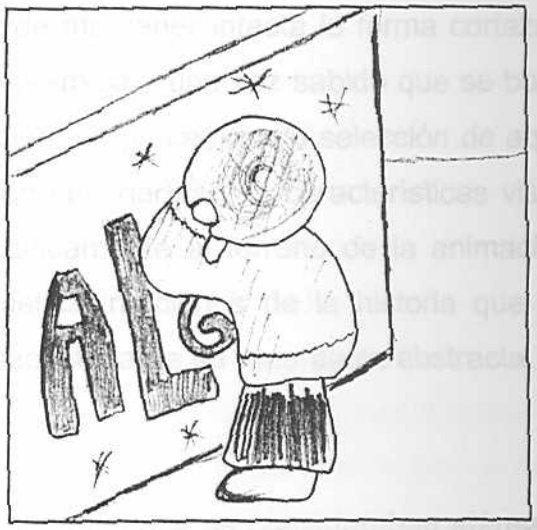
ESC. 4

INT. – ESPACIO INDETERMINADO– DÍA

Plano 6. P.G.

El personaje, aún con la manga contra la cara, camina, mientras llora, a la pared y se recuesta de ésta desconsoladamente.

F.X.: continúan los llantos de Julito.



ESC. 5

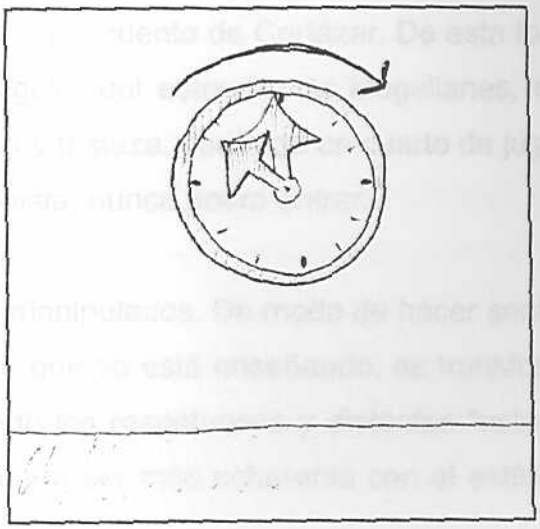
INT. – PARED DEL RELOJ– DÍA

Plano 7. P.G.

Colgado a una pared cualquiera, se encuentra un reloj cuyas agujas dan vueltas simultáneamente en dirección hacia la derecha.

V.O.: ... duración media del llanto, tres minutos.

F.X.: se oye el sonido del "tick-tack" de reloj.



1.1.5 *Adaptación*

El proceso de adaptación del cuento corto "Instrucciones para llorar" de Julio Cortázar a lenguaje audiovisual se realizó bajo la premisa de conservar el concepto original del texto, guardando fidelidad a su estructura sin que esto significase el no poder manipular ciertos detalles en aras de ajustarlo al medio audiovisual. Siendo éste un cuento corto, se prefirió utilizar al cortometraje como vía audiovisual ya que ésta, dada su extensión, era la forma idónea para expresar el mismo sentido de la obra original, el cual se buscaba conservar, dentro de un medio distinto a la literatura.

Por otro lado, se decidió conservar el mismo estilo narrativo y la misma perspectiva del cuento original, de modo de mantener intacta la forma cortazariana de contar esta historia. Partiendo de esta premisa y una vez sabido que se buscaba realizar una producción fiel de poca duración, se procedió a la selección de aquellos fragmentos del texto literario que pudiesen ser, dadas sus características visuales, fácilmente transportables al medio, específicamente al terreno de la animación en plastilina. Igualmente, se delimitaron aquellas fracciones de la historia que no se prestaran tan accesiblemente, como consecuencia de su naturaleza abstracta, a una materialización audiovisual.

Hecho esto, se tomaron aquellas imágenes que se consideraban etéreas y se buscaron equivalentes visuales que conservaran el mismo sentido y la misma intención de las encontradas directamente en el cuento de Cortázar. De esta forma y por ejemplo, se sustituyó la imagen del golfo del estrecho de Magallanes, región intraspasable y causante de desesperación y tristeza, por la de un cuarto de juguetes en el que un niño, en este caso el protagonista, nunca podrá entrar.

El tono y la manera también fueron manipulados. De modo de hacer sentir a la audiencia una cercanía mayor con aquello que se está enseñando, se transformó la forma en que el narrador habla, cambiando los respetuosos y distantes "usted" por un "tú" más cálido y familiar, lo que resultaría ser más coherente con el estilo de la

producción, es decir, animación en plastilina. Sin embargo, se conservó la fórmula del cuento original en la que el narrador juega el papel del escritor, y el personaje principal el papel del lector.

Por otra parte, en el caso de algunas frases se procedió al intercambio de éstas por unas menos extensas pero con el mismo sentido. Se buscó reducir con esto, el tiempo total del cortometraje de modo de limitar, en lo posible, la complejidad del proceso. Otros criterios también utilizados para reducir la extensión de éstas frases de acción fueron, en primer lugar, la búsqueda de un matiz solo un poco menos impersonal y menos catedrático y, en segundo lugar, el procurar hacer más tangibles las ideas que en el texto original resultaban difíciles de materializar.

En cuanto a la escogencia de un personaje único en escena, se puede decir que se derivó de la misma naturaleza aproximativa a la técnica. Es decir, en primera instancia no se quiso complicar el proceso con la inclusión de más personajes que hicieran más compleja la pre-producción del corto e igualmente, que dificultaran la ejecución de la técnica (producción), constituyendo elementos extras para ser animados y, por lo tanto, mayor volumen de trabajo que tal vez no hubiese podido ser abarcado de forma satisfactoria. Por otro lado, se quiso que el personaje fuera un niño puesto que es en la etapa infantil en la que se aprenden las acciones básicas del comportamiento humano, por lo que se guardaba así coherencia con el carácter instructivo y didáctico del cuento corto original.

De igual forma, la selección de un segundo personaje, es decir el narrador, surgió, como ya se aclaró, de las ganas de conservar esa esencia comunicativa del texto original en la que un narrador desconocido, el cual se asume como el propio autor, habla a un personaje versátil que no es nadie en específico pero, a la vez puede ser cualquiera (los lectores), en el caso de la historia, Julito. El narrador, entonces, partiendo de ésta premisa, jamás es visto por la audiencia, sólo escuchado y adjudicado como un sabio; como esa "materialización" del espíritu del escritor. De

esta forma, se logró generar una interacción del personaje principal con otro personaje, aunque siempre se encuentre solo en escena.

En cuanto a los espacios, si bien Cortázar no plantea un lugar específico en el que se llevan a cabo las acciones dictadas en el texto, al final del mismo se habla del rincón de un cuarto. Esto habría significado para la producción la construcción del mismo, lo cual hubiese representado un aumento en el presupuesto disponible y un incremento en el tiempo utilizable de trabajo. Por ésta razón se sustituyó éste espacio por una pared sencilla que cumpliera el mismo papel, es decir, el lugar propicio para recostarse a llorar.

A continuación, la versión original del cuento seguida de la adaptación realizada para el cortometraje (ésta es presentada en forma narrativa, en primera instancia, y en forma de guión literario en segunda).

Instrucciones para llorar. Cuento original de Julio Cortázar

Dejando de lado los motivos, atengámonos a la manera correcta de llorar, entendiendo por esto un llanto que no ingrese en el escándalo, ni que insulte a la sonrisa con su paralela y torpe semejanza. El llanto medio u ordinario consiste en una contracción general del rostro y un sonido espasmódico acompañado de lágrimas y mocos, estos últimos al final, pues el llanto se acaba en el momento que uno se suena enérgicamente. Para llorar, dirija la imaginación hacia usted mismo, y si esto le resulta imposible por haber contraído el hábito de creer en el mundo exterior, piense en un pato cubierto de hormigas o en esos golfos del estrecho de Magallanes en los que no entra *nadie, nunca.* Llegado el llanto, se tapará con decoro el rostro usando ambas manos con la palma hacia adentro. Los niños llorarán con la manga del saco contra la cara, y de preferencia en un rincón del cuarto. Duración media del llanto, tres minutos.

Instrucciones para llorar. Adaptación literaria

Dejando de lado los motivos, atengámonos a la manera correcta de llorar, entendiendo por esto un llanto que no ingrese en el escándalo, ni que insulte a la sonrisa con su paralela y torpe semejanza. El llanto común consiste en una contracción general del rostro y un sonido espasmódico acompañado de lágrimas y mocos al final, pues el llanto se acaba cuando te soplas la nariz. Para llorar, dirige la imaginación hacia ti mismo... ¡No, no, hacia afuera no, hacia ti mismo! Si no piensa en un pato cubierto de hormigas o en un cuarto de juguetes al que *nunca* podrás entrar. Llegado el llanto te taparás el rostro usando tus manos con la palma hacia adentro o si lo prefieres, usarás la manga del saco contra la cara y te recostarás de algo. Duración media del llanto, tres minutos.

INSTRUCCIONES PARA LLORAR

Adaptación del cuento corto "Instrucciones para llorar" de Julio Cortázar. Extraído del libro "Historias de Cronopios y Famas"

ESC 1 - INT - ESPACIO INDETERMINADO - DÍA

Julito empuja con fuerza la palabra "Motivos", de modo de disponerse a escuchar las instrucciones. Una vez que se deshace de las letras, patea la última "S" y, con cara de satisfacción, se sacude las manos y vuelve al centro de la acción, donde escucha con atención las indicaciones de "la voz" imperativa que le da las instrucciones. A medida que ésta se escucha, Julito va haciendo exactamente lo que le dice, es decir, llora escandalosamente, y luego risueñamente, y posterior a esto su rostro demostrará paso a paso las etapas del llanto (primero contraerá el rostro, luego hará sonidos espasmódicos, los cuales acompañará con lágrimas y mocos que, por último, soplará enérgicamente). Una vez aprendidos los "pasos técnicos del llanto", el locutor dará a Julito las formas y excusas más adecuadas de llegar al llanto y éste continuará siguiendo, paso a paso, las instrucciones indicadas. Cuando "la voz" pida a Julito dirigir la imaginación hacia sí mismo, éste mirará hacia los lados y, al hacer esto, la voz lo reprenderá para lograr que Julito se vea a sí mismo volteando hacia abajo. Hecho esto, el niño mirará hacia arriba con cara de desconcierto.

CONTINÚA

V.O.(CON VOZ PLANA): Dejando de lado los motivos, atengámonos a la manera correcta de llorar, entendiendo por esto un llanto que no ingrese en el escándalo… **(CON UN POCO DE DULZURA)** ni que insulte a la sonrisa con su paralela y torpe semejanza.

(CON VOZ PLANA) El llanto común consiste en una contracción general del rostro y un sonido espasmódico acompañado de lágrimas… y mocos al final, pues el llanto se acaba cuando te soplas la nariz. Para llorar dirige la imaginación hacia ti mismo… **(REPRENDIÉNDOLO)** ¡No, no!, ¡hacia fuera no, hacia ti mismo!

ESC. 2 EXT - JARDÍN - DÍA

Un pato se encuentra sentado junto a un hormiguero, en un jardín. Poco a poco, las hormigas se van posando sobre el cuerpo del mismo para, finalmente, acumularse por completo en el ojo del animal.

V.O.: Si no, piensa en un pato cubierto de hormigas

ESC. 3 INT.- CUARTO DE JUGUETES - DÍA

Julito se encuentra arrodillado frente a la puerta de un cuarto de juguetes. Dado que no puede entrar, golpea fuerte la puerta mientras llora desesperadamente.

CONTINÚA

V.O(CON TONO MISTERIOSO): O en cuarto de juguetes al que nunca podrás entrar.

ESC. 4 INT - ESPACIO VACÍO - DÍA

Julito se encuentra llorando y a la espera de recibir nuevas instrucciones. Al escuchar la primera indicación por parte de la voz, el niño se tapará su rostro con ambas manos y, posteriormente, se lo tapará con la manga del saco tal como el narrador se lo dice. Una vez cubierto el rostro con su brazo, buscará de donde recostarse, pues es esto lo que le pide la voz y, luego de voltear a cada lado y darse cuenta que no hay nada allí, se quedará de frente esperando alguna seña cuando, de pronto, aparecerá en el fondo un "algo", bastante parecido a una pared, de la que, finalmente Julito se recostará a llorar.

V.O.(CON VOZ DE INSTRUCTOR): Llegado el llanto te taparás el rostro usando tus manos con la palma hacia adentro… o si lo prefieres, usarás la manga del saco contra la cara y te recostarás de algo.

ESC. 5 INT - PARED DEL CUARTO - DIA

El reloj se encuentra en el centro de la pared y sus agujas dan vueltas conjuntamente.

V.O.(CON TONO PLANO):Duración media del llanto, tres minutos.

FIN

1.2 DISEÑO DE PRODUCCIÓN

1.2.1 Diseño de personajes

1.2.1.1 ***Protagonista. Julito:*** Como es sabido ya, las acciones contadas durante el cortometraje "Instrucciones para llorar", son derivadas precisamente de un formato narrativo a manera de instrucciones. Dado este estilo particular, y queriendo respetar el sentido original de la obra, se buscó que el personaje principal, es decir, Julito, fuese simplemente un cumplidor de órdenes.

En el texto original de "Instrucciones para llorar", Julio Cortázar nunca plantea una imagen definida de personaje. Por el contrario, el papel del protagonista lo vendría jugando el propio lector que va aplicando en su cabeza, paso a paso, los distintos niveles del proceso del llanto; se trata entonces de un lector "pasivo" que únicamente va cumpliendo imaginariamente las indicaciones dadas por el escritor. De esta forma se quiso aplicar la misma fórmula con el personaje protagonista del cortometraje. Es decir, constituirlo como un ser completamente neutro cuyos movimientos, acciones e, incluso, emociones, fueran derivadas de una voz mayor que lo instruyera poco a poco acerca de las mejores maneras, técnicas y excusas, para lograr un llanto correcto.

Se buscó materializar en Julito la imagen de un niño que, como cualquier infante en la época de aprendizaje, está siguiendo instrucciones para conocer, en el caso específico del corto, cómo llorar. Se escogió entonces la figura del niño, que, a razón de imitación o seguimiento de órdenes, está presto a aprender las cosas básicas de la vida, incluso, y por qué no, el acto de llorar. Esto se debió a que se quiso mantener cierta coincidencia con el mundo real, en el que la niñez es la principal etapa de aprendizaje, de modo de provocar identificación con el personaje. Entonces se procuró que la actitud de Julito fuera de inocencia y, al tiempo, de

obediencia, queriendo mantener una concordancia directa con la realidad en la que los niños son cándidos y dóciles.

1.2.1.2 ***Co-protagonista. Narrador:*** la intención que se quiso lograr con la inclusión de un personaje narrador fue la de una voz imperativa, pero a veces dulce, que llevara al protagonista, es decir a Julito, de la mano, para realizar sus acciones. Se buscó que la actitud de "la voz" fuese la de un instructor (dada la naturaleza instructiva de la historia) que no presentara mayores emociones en sus expresiones. Como se explicó anteriormente, tal como se repitió la fórmula de lector pasivo = personaje pasivo, se quiso equivaler a la imagen del narrador indefinido que en el texto original, y de manera muy sobria y no muy emotiva, va incluyendo al lector en este manual instructivo lleno de lógica ironía.

La relación guardada entre el narrador y Julito se planificó como de estímulo-respuesta, en la que el estímulo serían las indicaciones e instrucciones dictadas por el narrador, mientras que la respuesta serían los llantos del niño. Esta regla será respetada a lo largo de todo el corto, incluso, al momento en que la voz pide a Julito que dirija la imaginación hacia sí mismo (una instrucción bastante compleja para un niño de cuatro años) y éste, en lugar de mirarse hacia adentro, voltea a los lados para, luego, mirarse hacia abajo. Se podría decir entonces, que el niño es una especie de herramienta que funciona para ejemplificar eso que el narrador quiere decir.

1.2.2 Diseño de Escenarios

1.2.2.1 ***Escenario I. Principal o base:*** en el caso del escenario principal o base lo que se persiguió fue que el mismo fuese solo un espacio en el que las acciones principales, es decir los llantos, se llevaran a cabo manteniendo su carácter protagónico. De esta forma se diseñó como un espacio vacío, no definido, que constituyera la zona mental del personaje en introspectiva en la que, sin nada más

que él mismo, se desarrollarían los hechos. Como se verá en el producto final, significa un lugar que puede ser todos los lugares y que se presta a ser mutado en espacios diferentes como jardines o cuartos, según le sea indicado al personaje por la acción que le piden imaginar y que debe ejecutar.

La idea de utilizar un espacio vacío como escenario principal para los actos de Julito, se derivó de las ganas de querer centrar la atención de la audiencia en la intención dramática de los actos del protagonista y de no distraer a la misma con adornos innecesarios que, además de no aportar nada a la historia, aumentarían el presupuesto hábil para la producción del corto que, se debe recordar, es de presupuesto bajo y de tipo artesanal. Por otro lado, dado el carácter aproximativo a la técnica del Stop Motion del presente trabajo, se siguió el consejo de expertos como Enrique Enríquez que recomendó, en el caso de principiantes, la utilización de fondos planos o neutrales, de ser posible, con la mínima cantidad de objetos (Enríquez, comunicación electrónica, 12 de enero de 2004).

1.2.2.2 ***Escenario II. Jardín:*** El diseño de este set se realizó en base a la búsqueda de rompimiento en la linealidad que el cortometraje llevaba hasta los momentos. Aprovechando que el locutor pedía a Julito imaginarse otra cosa más específica, un poco más allá de sus actitudes y movimientos, se quiso simular el cambio espacial dado en la imaginación de Julito en la que ahora se ve un jardín con un pato atacado por las hormigas de un hormiguero que se encuentra a su lado. Lo que se buscó fue plantear un escenario más "realista" dentro de lo caricaturesco del corto, con el que la audiencia pudiese identificar el concepto propuesto, es decir, el del pato cubierto de hormigas.

1.2.2.3 ***Escenario III. Cuarto de Juguetes:*** La realización del escenario número tres, es decir, el cuarto de juguetes, se vio motivada por la idea de querer reflejar en el mismo lo que el personaje principal estaba imaginando en el momento

que el narrador le pide que piense en un cuarto de juguetes cerrado. Se quiso plantear como un lugar llamativo e interesante con el que la audiencia se pudiese ver seducida. Esta intención se derivó de las ganas de justificar la desesperación del personaje principal cuando no puede entrar al lugar. De igual forma, y dada la carga dramática de la escena, se quiso diseñar el espacio como un escenario con profundidad y altura, de líneas alteradas, en el que el personaje se viese "disminuido" por la majestuosidad de aquello.

1.2.2.4 ***Escenario IV. Pared del reloj:*** este espacio fue pensado como una pared cualquiera de la que un reloj cuelga. Se quiso idear como un lugar plano para no despertar en la audiencia una reacción en particular, si no más bien una especie de desconcierto en el que pudieran asimilar todo lo que vieron en el cortometraje. Se planificó, sin embargo, que este espacio fuese interesante y que, luego de un cambio en los colores, quedase entredicho que se trataba de la finalización o corte de una acción, en este caso, del cortometraje en sí mismo.

1.2.3 *Dirección de arte*

Adecuándose a la técnica empleada para la producción y el presupuesto utilizado para la realización de la misma, surgen las propuestas estéticas y las exigencias creativas que en gran medida calificarán la calidad del cortometraje.

Es importante destacar que para la elaboración de los elementos utilizados para la producción, fue necesario cumplir, en principio, con las características claves que deben considerarse de la técnica de animación Stop Motion, en plastilina. Esto es, que el diseño de arte del presente cortometraje parte no solo de una propuesta estética sino de las exigencias de la técnica.

La mayoría de las unidades fueron fabricadas en plastilina convencional, lo que exigió la elaboración de varios elementos de un mismo tipo, teniendo claro que

este material se derrite y ensucia con facilidad y que todas las partes iban a ser constantemente manipuladas.

En general, se utilizaron colores primarios que lucen bien en pantalla, son fáciles de iluminar y se adecuan a las características estéticas sencillas del cortometraje. También se emplearon, pero en menos cantidad, colores como verde, marrón, naranja y rosa según lo que se quiera causar en el espectador en cada una de las secuencias a desarrollar. Los colores verdes y marrón, específicamente se aplicaron a elementos que por su naturaleza lo exigían, como por ejemplo la puerta, el hormiguero o la grama. Los tonos naranja y rosa fueron empleados para las letras de "motivos" ya que estas unidades se idearon llamativas y de distintas tonalidades.

Se mantuvo una línea visual que permitiese el uso de materiales propios o de muy bajo costo, pero que luciesen bien en pantalla; el manejo estético del personaje y de los decorados, en la mayoría de sus partes de producción casera, intentó ser sobresaliente por la sencillez, informalidad y significado, puesto que cada uno de ellos debe causar en el espectador una sensación diferente a pesar de ser muy simples y de no haberse empleado para la realización de éstos más que materiales de bajo precio.

Con la certeza de que aquello que el espectador puede ver, es lo que cuenta la historia, la dirección de arte intentó enfatizar con su trabajo las situaciones que se querían reflejar, permitiendo que el espectador se sintiera atraído por algunos elementos, y en otros casos que éstos pasaran prácticamente desapercibidos.

Es necesario recalcar que para la realización de la propuesta creativa, se tomaron en cuenta factores como límite de espacio, el tiempo de fabricación de las partes a utilizar, versatilidad y facilidad de uso de los materiales, resistencia de los mismos y posibles puntos de ubicación para la cámara y la iluminación.

La dirección de arte se desempeñó, principalmente, durante la etapa de preproducción, logrando alcanzar la idea que se tenía o el carácter y estilo propio pertenecientes al corto. Éste proceso fue en realidad el más relevante, puesto que en él se buscaron los materiales e instrumentos, se diseñaron y crearon todos los elementos a emplear en la etapa subsiguiente, se completó la visualización general del corto, se proporcionó más información acerca de la manipulación de las unidades, y de las ventajas y desventajas del uso de los materiales empleados en este caso para la aplicación de la técnica de animación en plastilina.

El trabajo de la dirección de arte durante el proceso de preproducción fue bastante arduo, puesto que la mayoría de los diseños elaborados en plastilina debieron repetirse varias veces, con el fin de facilitar la animación, contar con gran cantidad de creaciones y no tener limitantes en el momento que hubiese que suplantarlas cuando se deterioraban o cuando era necesario emplear un diseño diferente para crear una nueva expresión.

En la etapa de producción el trabajo fue destinado únicamente al mantenimiento o limpieza de los escenarios y otras unidades empleadas y a la reparación de algún detalle que haya surgido.

Por último, para la etapa de post-producción, se buscaron los efectos y transiciones más idóneos para el cortometraje, los cuales no rompieran con el equilibrio y la sencillez que se perseguía.

1.2.3.1 Diseños y Elementos Elaborados

a) Personaje:

La elaboración del personaje principal surge de la intención de humanizarlo, imitando y exagerando en algunos casos, las formas naturales presentadas en un

niño pequeño. Así, cuenta con una cabeza redonda y grande en proporción al cuerpo que es poco desarrollado, manos gordas, barriga, ojos grandes que permiten también la expresión y acentuar la imagen del llanto, cabello, cejas, párpados, orejas pequeñas, nariz fina y boca gruesa.

En la etapa de preproducción se diseñaron y crearon por separado todos los elementos que formaron el personaje.

b) Esqueletos:

Antes de la elaboración de los esqueletos, se empleó el escenario base y los posibles encuadres de la cámara para estudiar el tamaño preciso del muñeco.

Pruebas de tamaño

El esqueleto por ser de gran relevancia, puesto que le da forma al personaje y es una de las partes más manipuladas durante el proceso de producción, surge de la idea de que debe parecerse lo más posible a la forma humana y de que debe ser fuerte, estable y flexible; también debe contar con coyunturas que permitan generar el movimiento a través de las posiciones adquiridas.

Para su realización se contó con alambres gruesos y delgados de floristería. Con los alambres gruesos se formó una especie de cruz. Dos alambres del mismo grosor y largo, atados en sus puntas, fueron empleados para cada una de sus partes, la vertical y la horizontal. Los alambres colocados de forma horizontal, que simulan las extremidades superiores, son un centímetro más corto que los ubicados

verticalmente, con la intención de que los brazos fuesen de menor longitud que las piernas.

Las partes que forman el esqueleto fueron enlazadas, posteriormente, en el punto de unión con otro alambre del mismo grosor. Luego se subdividió el cuerpo por puntos flexibles, donde se ubican la cintura y los codos, lugares que fueron reforzados con alambres finos y tirro. El tronco también fue reforzado a su largo y ancho con alambres delgados que fueron luego recubiertos por tirro.

Primera etapa de construcción del esqueleto

De igual forma se previó que las medidas del cuerpo elaborado tendrían que contar con los centímetros de alambres que serían insertados en la cabeza, las manos y los zapatos, elementos hechos por separado.

El esqueleto ya terminado fue recubierto por goma espuma, esto permitió incorporarle volumen al cuerpo. La parte superior de esta estructura fue forrada con tirro, dándole más fortaleza a la estructura y evitando que la goma espuma cambiara de posición.

Esqueleto cubierto de goma espuma y tirro

A pesar de que solo se utilizó un esqueleto, se contaba con dos, previendo cualquier daño que el esqueleto empleado pudiera sufrir.

b) Cabezas:

Éstas, de mayor proporción que el cuerpo, caracterizarían al muñeco, por lo que se le prestó particular atención a la hora de diseñar las mismas.

Se consultaron fuentes diversas, como libros para niños, que contaran con personajes de poca edad, y comiquitas como "Bob. El Constructor", la cual fue de gran ayuda e inspiración para el diseño a aplicar.

Para la elaboración de las cabezas se emplearon esferas de anime con un tamaño específico que no se altera; éstas se dividían en cuatro partes o cuadrantes, que permitían ubicar con continuidad los orificios de los ojos, el espacio para la nariz y las orejas, en las distintas cabezas.

Las cabezas fueron forradas con plastilina color carne y se eliminaron las partes sobrantes para posteriormente anexarle los ojos, la nariz, el cabello y las orejas.

Cabeza de frente

Cabeza de perfil

Según las exigencias del Stop Motion en plastilina, para mantener la línea estética y para no afectar el factor continuidad, se realizaron en la etapa de preproducción doce cabezas normales, ocho de ojos abiertos y cuatro de ojos

cerrados, con sus respectivas partes exceptuando las cejas y las bocas; y dos cabezas más que serían complementadas con ojos y párpados que expresaran fuerza; esto igual permitió que las cabezas fueran reemplazadas sin interrumpir la producción. Cabe destacar que las catorce cabezas fueron empleadas y que realmente hubiese sido necesario la elaboración de dos o tres cabezas más.

d) Cabellos:

Para la elaboración del cabello se diseñó un molde de cartón con las características deseadas, que era colocado sobre la plastilina, ya amasada y estirada con un rodillo de vidrio sobre una superficie lisa. De esta manera se evitó que las formas de cada bloque de cabellos, fueran diferentes.

El color empleado para la elaboración de estas unidades fue el marrón oscuro, con la intención de que el cabello se destacara en la cabeza del niño y que el espectador pudiese reconocerlo con facilidad.

Se pretendió simular bloques de cabellos intactos, aparentemente peinados y para el diseño de la forma no se prestó atención a más detalles que las patillas y la posición de lado del cabello que iría ubicado en la parte delantera de la cabeza. De igual manera se utilizaron principalmente líneas curvas.

Se conservó la textura lisa del material y se intentó mantener el mismo grosor en cada corte.

En total se elaboraron catorce bloques de cabellos.

e) Orejas:

Se utilizó, en primer lugar, una de las pelotas de anime, con las que se haría la cabeza, para obtener el tamaño indicado de las orejas y su posterior ubicación

En cuanto a la fabricación de las mismas, es necesario destacar que no se empleó ningún molde y que se hicieron a partir de pequeñas bolas de plastilina, color carne, a las que se les daba forma. Aún así, se cuidó que todas las orejas, derechas o izquierdas, lucieran iguales, del mismo tamaño, la misma forma y el mismo color, con la intención de evitar problemas de continuidad.

Cada cabeza necesitaba un par de orejas, por lo que se elaboraron 24 unidades de éstas.

f) Ojos:

Para los ojos se emplearon semillas de Paraparas, puesto que sus características se adecuan perfectamente a la propuesta estética, que se destaca por su sencillez, y a las exigencias de la animación. Éstas son duras, resistentes, brillantes, de color negro y cuentan con el tamaño indicado según el tamaño de cabeza escogido.

Durante las pruebas con luces y cámara también se notó que las luces, en algunos encuadres, se reflejaban en las semillas de parapara y le daban un destello bonito a la mirada del personaje, llenándolo de vida.

Su empleo redujo notablemente el trabajo, puesto que sólo se buscaron, se limpiaron y se agruparon en pares similares para luego incorporarse en las cabezas. También el uso de estas semillas permitió que la plastilina colocada encima de éstas, para crear los párpados, se adhiriera y se mantuviese fija.

Otro factor importante que influyó para el empleo de este material, es que no tienen precio. El uso de las semillas de Parapara reduce notablemente el costo de la producción y además se consiguen con facilidad.

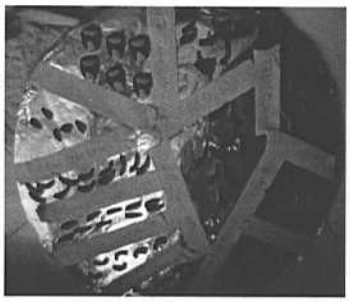
Se contó con catorce pares de ojos.

g) Cejas:

Éstas se diseñaron gruesas con la intención de que resaltaran en la cara del muñeco y de que pudiesen colocarse y retirarse con facilidad.

El color escogido para estas unidades fue el mismo empleado para la creación de los bloques de cabello, es decir, se utilizó para la elaboración de las cejas el marrón oscuro, lo que permitió que estas se destacaran en la cara del personaje y que no desentonaran con el cabello.

Se elaboraron diversos tipos de cejas para que se distinguieran y diferenciaran las distintas expresiones del personaje principal. Así, se contó con cejas normales, de empuje, para llanto risueño, llanto escandaloso, y cejas para soplo de nariz.



Bandeja con cejas y bocas

Para cada uno de los tipos de cejas, se diseñó en principio un molde, el cual fue utilizado para copiar la forma en cartón y recortar en éste 10 pares de cada una.

Posteriormente, los moldes de cartón fueron colocados sobre la plastilina ya estirada de forma pareja. Luego de cortarse el material flexible, cada ceja fue pegada sobre el molde de cartón que le dio forma y finalmente fue recubierta con pega blanca.

Se realizaron en total 50 pares de cejas. Aunque parece una cifra bastante alta, fue la cantidad exacta, pues éstas al cambiarse para colocar otra expresión o al variar la posición de las mismas, se dañaban con facilidad. Además, muchas de las cejas permanecían intactas por poco tiempo debido a que se derretían por el calor producido por las luces, lo que obligaba a quitarlas y desecharlas para colocar un par nuevo del mismo tipo.

h) Bocas:

Se diseñaron varios tipos de moldes para la creación de las diferentes bocas. Puesto que el empleo de diversos tipos de éstas complementarían la expresión, el movimiento y la acción, se produjeron moldes para bocas normales, para bocas suavemente sonreídas, con la risa acentuada, bocas de suspiro, para llanto escandaloso y llanto risueño (molde empleado también para expresar esfuerzo), elaborándose en total, 6 tipos de moldes diferentes.

Las formas escogidas se caracterizaron por su simplicidad. Se utilizaron líneas curvas, rectas y en zigzag. Así mismo, se emplearon semicírculos, cuadrados y formas de lágrimas. Estas formas elementales permiten la expresión y la animación eficazmente.

Para la elaboración de las bocas se escogió plastilina de color negro ya que permitía que estas unidades resaltaran en la cara del personaje y se reconocieran a simple vista, exceptuando las bocas para llanto escandaloso que fueron complementadas con plastilina roja, la cual simula la lengua, y con plastilina blanca, que simula los dientes, haciendo esta expresión más realista y llamativa.

Al igual que las cejas, las bocas fueron diseñadas con bastante grosor, esto permite que se distingan con claridad, que no se vean planas y facilita la manipulación de las mismas, factor importante puesto que es uno de los elementos de la cara del personaje que más se cambia.

Cada tipo de molde fue reproducido ocho veces sobre un cartón que luego sería recortado según las formas dibujadas; los 48 moldes o bases de cartón fueron colocados sobre la plastilina expandida; ésta era cortada y cada pedazo pegado sobre su molde correspondiente. Este procedimiento meticuloso eliminó, aunque no del todo, el riesgo de que las bocas mancharan la superficie de la cara. Por último se recubrían con pega blanca para hacerlas más resistentes a la manipulación.

i) Narices:

Para el diseño de la nariz se utilizó una de las esferas de anime con las que se harían las cabezas, para medir el tamaño exacto que debía llevar.

Se quiso que la nariz fuera pequeña en proporción con la cara, con el fin de que el niño pareciera ser de cachetes grandes.

Se empleó para la elaboración de las mismas, un pequeño molde en forma de triángulo que era colocado sobre la plastilina color carne, en la cual se copiaba la forma para luego cortarla.

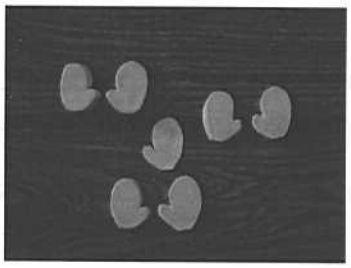
La realización de las narices fue hecha con esmero y precisión, ya que por ser de escaso tamaño y grosor, exigían mayor delicadeza a la hora de cortar la plastilina, darle forma y manipularla.

Se realizaron catorce narices.

j) Manos:

Para la elaboración de las manos se diseñó un molde que luego sería empleado para todos los cortes.

Se hicieron de plastilina color carne, la cual era estirada manteniendo un mismo grosor y cortada en forma de guante. Las manos prácticamente no cuentan con ningún detalle, pues no se pueden observar en ellas los dedos, cuestión que se decidió para evitar dificultades a la hora de tener que manejar unidades con muchos detalles. Ya realizadas fueron cubiertas con pega blanca, para lograr que se mantuviesen firmes y hacerlas un poco más resistente a la manipulación.



Pares de manos

Se realizaron diez pares de manos, empleados en su totalidad.

1.2.3.2 Vestuario

Se utilizó un estilo simple y atractivo para el diseño y producción del vestuario del niño, con el fin de que las piezas empleadas luciesen bien sin restarle realismo a la producción; así los elementos utilizados debían verse bonitos, naturales y cómodos.

Los colores empleados fueron el rojo y el azul y para la elaboración de los zapatos se empleó también el blanco. Todos estos colores reflejan la estética sencilla del cortometraje y pueden ser en la realidad utilizados por un niño, es decir el empleo

empleo de éstos le da realismo al vestuario. También lucen bien en pantalla, captando un buen registro a través del uso de la iluminación.

El tamaño del esqueleto permitió la medida exacta para la elaboración del vestuario.

a) Suéter y Pantalón

Partiendo de que un niño puede usar fácilmente un suéter y un blue jean, se decidió emplear estas prendas, utilizando para su elaboración materiales de colores vivos como el rojo y el azul oscuro, tomando en cuenta que el color crea un efecto emotivo en la pantalla.

El pantalón, de color azul oscuro, fue creado con botas suficientemente anchas para que cayeran sobre los zapatos y el suéter, de color rojo con detalles en azul claro, fue confeccionado bastante ancho con la intención de darle más volumen al cuerpo del niño.

Los materiales escogidos para la elaboración del vestuario, son los que en la vida real caracterizan la pieza, es decir, para el suéter se empleó lanilla de estambre y para los pantalones tela de jean.

El diseño y las telas fueron enviados a dos costureras que se encargaron de la confección.

Vista preliminar de la ropa

b) Zapatos

A la hora de diseñar los zapatos hubo que tomar en cuenta que serían usados por un niño, por lo que se intentó imitar zapatos convencionales de goma, que tienden a ser empleados por los pequeños.

Para su fabricación se utilizó una esfera de anime cortada en cuatro partes iguales, de las que se usaron dos que fueron recubiertas con plastilina de color rojo. En las puntas frontales de los zapatos se colocó plastilina blanca para hacerlos más atractivos y casuales. Se crearon las trenzas con sedalina color azul claro y por último se les colocó como suela un cartón, evitando de esta forma que la plastilina ensuciara el set. Aun así, las manchas rojas en el piso de la locación no se pudieron evitar, por lo que se tuvo la necesidad de limpiar éste constantemente con un paño mojado.

Se fabricaron dos pares de zapatos y ambos fueron utilizados en la etapa de producción.

Etapas de producción de los zapatos

Zapatos definitivos

1.2.3.3 Decorados

Para la elaboración de los escenarios la paleta de colores empleada consta básicamente de colores primarios, es decir amarillo, azul y rojo; exceptuando algunos elementos utilizados para la ambientación que sí son de otros colores, según lo

indique el caso. Estos colores son llamativos a pesar de que no le restan atención a las acciones y forman parte de la estética planteada en el cortometraje puesto que no dejan de lado la necesidad de destacar la sencillez del mismo. Igualmente fueron empleados, debido a que se registran o ven bien en pantalla y pueden sugerir, en su combinación, un ambiente infantil, cómodo y confortable.

a) Escenario I o "Principal o Base"

Éste fue pensado como un lugar neutro o indefinido, es decir un espacio que no contara con estructuras comunes e identificables debido a que las situaciones presentadas en él deben resaltar más que el fondo o lugar donde ocurren, y la intención principal es que el espectador sólo fije su atención en el personaje y sus acciones.

Este escenario se ideó de manera tal que pudiese servir como base o piso para los otros sets a emplear durante la producción. Esta decisión permitió que se mantuviesen bajos los costos de producción.

Otro factor clave que intervino para el diseño de este set, fue la necesidad de mantener la característica abstracta del cuento original, en el cual no se especifica el lugar donde ocurren la mayoría de las acciones.

De igual manera, tomando en cuenta que esta producción es una aproximación a la técnica, puesto que no se había manejado con anterioridad, el empleo de este escenario base, diseñado y producido de la manera más sencilla, permitió que durante la mayor parte de la producción se realizara la animación con más esmero y tratamiento ya que no se tenía que perder tiempo en la vigilancia del espacio, solo en el mantenimiento del mismo.

El escenario base fue elaborado con aglomerado de madera; su forma es rectangular y sus medidas son 1 m. de ancho y 50 cm. de largo. Sólo tiene dos

paredes las cuales están colocadas en forma de "L", lo que da suficiente espacio para colocar la cámara y las luces, y permite mover al personaje y los elementos con facilidad.

Éste fue cubierto con pintura al frío, la cual puede limpiarse con un poco de agua y retocarse sin afectar el color original, el cual, en el caso del presente proyecto es el azul medio, escogido como parte de la paleta de colores a emplear durante el cortometraje siguiendo la propuesta estética planteada. Dicho color también fue escogido debido a que puede producir una sensación de infinitud (Fundación Cisneros, 2003), cuestión que apoya la necesidad de mantenerse este espacio como un lugar neutro o indefinido.

El color azul medio, permite también que el personaje principal y su vestuario destaquen en la pantalla. Por otra parte, este color permite que el escenario base sea utilizado como fondo o piso para los escenarios subsiguientes.

Su construcción estuvo a cargo de un carpintero a quien se le entregó el diseño dibujado; posteriormente y aún en la etapa de preproducción, se probaron los posibles colores, se escogió el más idóneo y se le aplicó finalmente.

Escenario I. Base o Principal

b) Escenario II o "Jardín"

Este escenario, en principio, surge de la idea de que debe reflejar lo que el personaje principal se imagina.

Debido a que en la historia éste espacio es mencionado y debe producir una reacción emocional en los espectadores, fue elaborado como una imitación de un lugar que existe en la realidad, lo que lo hace mucho más tangible que el escenario base, y permite en el espectador la identificación. Así, se ve un pato en un jardín común y como fondo se ve el cielo azul.

El escenario "Jardín" consta de un felpudo de 80 cm de largo y 45 cm de ancho, con el que se contaba y que simularía un suelo cubierto de paja. Sobre éste se colocaron elementos que ambientarían el lugar, como lo son un pato, varios montículos de plastilina verde que simularía la grama y un hormiguero; posteriormente el felpudo fue colocado sobre el suelo del escenario base que complementaría el escenario II. Esto permitió que la parte vertical del set I pareciera ser una pieza del escenario "jardín", específicamente el cielo, cuestión que facilitaría la preproducción y no elevaría los costos de producción.

Escenario II. Jardín

c) Escenario III o "Cuarto de Juguetes"

Éste, de igual manera, debe reflejar lo que el personaje principal se imagina siguiendo las instrucciones del locutor. Se ideó como un lugar atractivo, que mostrara los gustos del niño y que reflejase un cuarto de juguetes encantador.

Se utilizaron para el diseño de cada una de las partes formas y ángulos distorsionados y líneas largas.

Las paredes son bastante altas y cada una de éstas fue dividida a su ancho en dos y fue ubicada en un ángulo de 45°.

El pasillo se diseñó largo y se estrecha al aproximarse la puerta. Esto también permitió el cambio de ubicación de la cámara para crear las distintas tomas.

La puerta es alta, con su parte inferior mucho más angosta que la superior.

Ésta creación se hizo con la intención de que el Cuarto de Juguetes se viese engrandecido y de que el espectador sintiese la misma desesperación del personaje principal a verse impedido para ingresar al lugar.

Para la elaboración de las paredes se emplearon láminas de cartón forradas con papel periódico, el cual fue recubierto con pintura al frío de color blanco, con el fin de tener un fondo parejo a la hora de aplicar los diferentes colores. Cada una de estas láminas fue dividida, a su ancho, en dos, con unas cintas infantiles de color rojo y con dibujos de aviones de color verde, azul y amarillo. Las partes inferiores de ambas paredes fueron recubiertas con pintura al frío de color azul y las superiores con el mismo tipo de pintura pero de color amarillo, la cual le da vida, luz y brillo al cuarto.

La puerta fue realizada con láminas de foami de color marrón claro y marrón oscuro y en su parte alta, tiene un marco con arabescos.

De la puerta cuelga, con un hilo de sedalina rojo, un cartel hecho de foami, con letras en plastilina de diversos colores que forman la palabra "Juguetes". También tiene un pomo elaborado con foami.

Posteriormente, la estructura formada por la puerta y las paredes fue colocada encima del Escenario Base, por lo que el piso es de color azul. Cuestión que ayudó a que los costos de producción no se elevaran y el presupuesto no se viese alterado.

Escenario III. Cuarto de Juguetes

d) Escenario IV o "Pared del reloj"

Este espacio, a diferencia de los anteriores, no debe producir una reacción particular en el espectador, es sencillamente una pared cualquiera con un reloj. Sólo se prestó atención a que este escenario se viese atractivo en la pantalla.

Se empleó la parte superior de una de las paredes del Escenario III para colgar el reloj y, como piso, se empleó el escenario Base, es decir esta lámina de cartón fue colocada sobre el Escenario I.

Para hacerlo particular y que no se viese igual al Escenario III, se cambió el encuadre, la iluminación y se decidió poner la cámara en iluminación automática, lo que permitió que los colores lucieran diferentes y que el espectador no captara las semejanzas con los otros espacios.

Escenario IV. Pared de reloj

1.2.3.4 Elementos de Ambientación

La dirección de arte se encargó de crear otros elementos que participarían, en cada uno de los espacios, como ambientadores. Éstos proporcionan información acerca de la situación que acontece en un momento indicado de la historia, reforzando visualmente la locución. También, dichos elementos de ambientación, son aquellos que decoran el espacio y, en algunos casos, lo hacen más realista.

a) Escenario I. Letras.

En el Escenario I, intervienen las letras de la palabra "Motivos", las cuales fueron diseñadas en papel y recortadas en anime, para posteriormente ser forradas en plastilina de diversos colores. Se obtuvo la medida indicada para cada letra, empleando al cuerpo del personaje y el Escenario Base como referencia.

Fueron pensadas simples, con el fin de que fuesen fácilmente entendibles. Para su diseño se tuvo muy en cuenta que estas unidades forman parte de la primera secuencia del cortometraje, por lo que fueron creadas coloridas para que llamaran la atención del espectador y lo cautivaran.

Se utilizó plastilina de color azul, verde, naranja, rojo, amarillo y rosado. Los colores anaranjado, amarillo, rojo y rosado, empleados sólo para las vocales, fueron *combinados formando líneas, mientras que para la elaboración de las consonantes* se emplearon el verde y el azul, así la "M" y la "S" son verdes, y la "T" y la "V" son azules.

Como base para cada letra se empleó un molde de cartón, el cual fue fijado a la figura con pega blanca. Esto fue así realizado con la intención de que dichas unidades ensuciaran lo menos posible el escenario I.

Visualización de colores

Letras

b) Escenario II. Grama, Pato y Hormiguero

El Escenario II o Jardín, cuenta con varios elementos que participarán en la historia y que ambientan el lugar; estos son un pato y un hormiguero repleto de hormigas, colocados en el piso, el cual es decorado con algunos montículos de grama.

Para la elaboración de los montículos de grama se empleó plastilina verde de diversos tonos, los cuales se mezclaron entre ellos. Luego se les dio forma y fueron "rastrillados" con un peine.

El personaje del Pato, fue diseñado imitando las formas normales del animal y exagerando o caricaturizando sus ojos, los cuales no son idénticos entre si. En general fue realizado con plastilina amarilla y anaranjada, exceptuando sus ojos, hechos de plastilina blanca y negra. Para la construcción de éste elemento se utilizaron alambres, para el cuello del pato, y una pelota de anime para el cuerpo, un poco más pequeña que las empleadas para las cabezas.

Para la elaboración del hormiguero se empleó la tapa de un frasco, recubierta con plastilina color marrón, a la que se le dio forma, con ayuda de las manos.

Las hormigas fueron elaboradas con pequeñas pelotas de plastilina negra y recubiertas luego con pega blanca, de forma tal que fuesen más manejables y no se deterioraran tanto con la manipulación.

c) Escenario IV. Reloj

En este escenario, el cual es simplemente una pared, se ubica un reloj, el cual fue fabricado con cartón y plastilina de colores fuertes, como verde, rojo y negro, de forma tal que se viese atractivo en la pantalla. Las agujas fueron elaboradas por separado. Para éstas también fue utilizado un molde de cartón, puesto que las mismas debían tener la suficiente firmeza para moverse sobre su propio eje sin deteriorarse y sin alterar la posición del reloj.

1.3 PRESUPUESTO

ETAPA	COSTO (Bs.)
Preproducción.....	.....
Guión adaptado	0.00
Dirección	0.00
Dirección de Fotografía:	
Personal	0.00
Adquisición de elementos	
Cámara	850.000
Trípode	0.00
Luces	153.000
Pantallas de rebote y difusores	4.000
Dirección de Arte	
Personal	0.00
Adquisición de materiales y elaboración	
Personaje Principal	80.000
Vestuario	10.000
Escenarios	130.000
Elementos de Ambientación	20.000
Locución	
Locutor	0.00
Grabación de Locución	0.00
Mini Disc.	7.000

Material Virgen	20.000
Producción	.....
Animación	0.00
Gastos de Producción *	40.000
Programas de computadora para visualización casera	2.500
Mantenimiento de Personaje Principal	0.00
Mantenimiento de Escenarios	8.000
Mantenimiento de Elementos de Ambientación	6.000
Postproducción	.....
Edición	0.00
Musicalización	0.00
Voz del personaje principal	0.00
Efectos de sonido	0.00
Grafismos	0.00
Material Virgen	65.000
Cajas para VHS	15.000
Elaboración de carátulas de presentación	10.000
Transferencia a DVD (6 unidades)	100.000
Costo Total	**1.520.500,00**

Es importante destacar que todos los elementos que no tienen costos definidos (0.00 Bs.) realmente no representaron gastos, es decir fueron elaboraciones de las tesistas, materiales con los que se contaban, colaboraciones o

préstamos. Si se tomaran en cuenta los costos reales de estas partes, el presupuesto sería sumamente elevado.

* Se incluye en Gastos de Producción los gastos de gasolina, estacionamiento, impresiones de poca importancia, cd´s para el almacenamiento de datos y otros.

1.3.1 Recursos de Producción

Se sabía, antes de comenzar las etapas de producción del cortometraje, que se contaba con poco presupuesto y que por ésta razón sería difícil llevar a cabo a la perfección la idea de aplicar o aproximarse a la técnica de animación en plastilina, a pesar de que la producción sería realizada de manera artesanal y de la corta duración final del proyecto. Por esto, una de las metas a alcanzar más relevantes era la de conseguir que los elementos usados para realizar la producción fuesen los indicados, que se adecuaran a la idea general del proyecto y que no pasaran un límite de precio; teniendo ésta idea como base, se consultaron detalladamente los precios de los distintos materiales a utilizar y de los equipos técnicos necesarios para la grabación. Luego de tenerse una lista con los costos de los elementos, se decidió adquirir sólo lo necesario o lo más conveniente para la producción y el presupuesto con el que se contaba. Debían cubrirse, en primer lugar, los costos de los recursos involucrados en la dirección de arte y en la dirección de fotografía, tomando en cuenta la importancia de estos elementos para el presente cortometraje.

Para solventar la situación de bajo presupuesto, se elaboró una lista que contenía los elementos con los cuales se contaban y aquellos faltantes con sus respectivos posibles costos; de ésta forma se escogieron los recursos, partiendo del grado de relevancia que implicara su utilización para el producto; es decir, se decidió gastar lo necesario en aquellos elementos que, según las exigencias técnicas, requirieran calidad (como por ejemplo la plastilina), pero a la hora de adquirir otros materiales, comparativamente menos importantes, se escogieron los funcionales, de

más bajo costo, como por ejemplo algunos recursos usados, como el cartón o el periódico, para elaboración de los escenarios. Esto permitió de alguna manera alcanzar un equilibrio entre calidad y precio.

Con el fin de llevar a cabo el proyecto de manera óptima, a pesar de no contar con las mejores herramientas ni con los equipos de mayor profesionalismo, pero buscando aplicar los conocimientos alcanzados, se propuso la construcción casera de la mayoría de los elementos a emplear, como pudieron serlo todo lo relacionado con el personaje, los distintos escenarios, y el equipo de iluminación. Para sus elaboraciones fue imprescindible revisar textos, páginas de internet y conversar con expertos en el área, los cuales dieran señas claras de lo necesario para lograr producir diseños alternativos, útiles y de bajo costo.

También es importante recalcar que, durante todos los procesos de la producción, se recibieron préstamos de algunos equipos, lo que facilitó la producción del proyecto, suprimiendo los posibles gastos de alquiler o compra de dispositivos que aumentaran considerablemente las inversiones previstas.

1.4 CUADRO DE RECURSOS

Según esquema de producción:

FASE	ETAPAS	MEDIOS	Especificaciones
A partir del mes de octubre de 2003, hasta el mes de abril de 2004.	**1.-** Adaptación del cuento; realización del guión.	**1.-** Guía de expertos en el área de adaptación; libros de guionismo	
	2.- Realización de Story Boards.	**2.-** Papel, creyones e impresiones.	
P R E P R O D U C C I Ó N	**3.-** Grabación de locución y división de la misma en frases de acción.	**3.-** Estudio de grabación, locutor/narrador. Unidad de mini disc.	
	4.- Análisis de materiales a utilizar y posterior adquisición de los mismos (plastilina, anime, madera, corcho, alambre, tela, cartón, pintura, bombillos dicroicos, cable, suiches, etc.).	**4.-** Visitas A librerías, ferreterías, tiendas de diseño y variedades.	
	5.- Realización de kit de luces.	**5.** Tubos de corriente, madera, sócates de cerámica, tornillos, 5 metros de cables,	Todos los elementos fueron comprados en la ferretería

PREPRODUCCIÓN		(c/u), Ps-Dodge Iconel SPT-R 2X 12 AWG, teipe negro, bombillos dicróicos de 120 voltios y 75 vatios, destornillador, segueta, taladro, swiches de encendido, enchufes, animes, papel para calcar y regleta.	"Marcos", tienda ubicada en el Centro de Caracas
	6.- Construcción de Escenarios. Decorado de los mismos (aplicación de pinturas y adornos); elementos de ambientación, (según los escenarios donde aparezcan). Pruebas de los fondos de las Coletillas.	**6.- Escenario I** Carpintero. Brochas, 2 potes de pinturas al frío, pinceles. **Escenerio II** Felpudo, set # 1. **Escenario III** Cartón, 2 potes de pinturas al frío, cintas, papel periódico, 3 láminas de foami, 6 paquetes de plastilina, pega, sedalina. **Elementos de Ambientación** Varios paquetes de Plastilina, (4), cartón,	Todos los elementos fueron comprados en la librería "Alcasar", tienda ubicada en el Centro de Caracas.

		pega. **Coletillas** Cartulina de diversos colores y 4 paquetes de plastilina.	
P R E P R O D U C C I Ó N	**7.-** Realización de esqueletos de alambre y bases de anime de los personajes y elementos.	**7.-** Alicates, cuchillos, exactos, reglas, alambres finos y grueso, tirro, goma espuma, anime.	Todos los elementos fueron comprados en la librería "Alcasar", tienda ubicada en el Centro de Caracas.
	8.- Realización y modelado de cabezas, expresiones, manos, pies, lágrimas, mocos, personaje principal y otros elementos extras	**8.-** Papel, fotografías de expresiones, visualización de películas y cortometrajes animados. Rodillo, lubricante, moldes de papel, exacto, pega, superficies planas, reglas, 6 paquetes de plastilina de diversos colores	
	9.- Elaboración de vestuario (incluyendo los zapatos)	**9**- Tela de blue jean (pantalón), y lanilla de estambre (sweter).Costureras 2 paquetes de	

		plastilina.	
P R E P R O D U C C I Ó N	**10**.- Adquisición de elementos de registro y visualización.	**10.-** Cámara de fotografía digital, cable USB, computadora, programa de edición Windows Movie Maker.	
	11. Análisis de tiempos por escena y análisis de movimientos.	**11.-** Papel, lápiz, calculadora, regla.	
	12.- Re-elaboración de Story Board.	**12.-** Lápiz y papel.	
	13.- Preselección de música	**13.-** Discos de Jazz a los que Cortázar hiciera referencia	

FASE	ETAPAS	MEDIOS	Especificaciones
Desde comienzos del mes de mayo de 2004, hasta finales del mes de Junio de 2004. P R O D U C C I Ó N	**1.-**. Realización de la animación.	**1.-** Empleo de elementos a salir en escena: Sets, Muñeco vestido, (cabezas con sus facciones, esqueletos preparados, zapatos). Uso de letras, pato cubierto de hormigas, jardín, hormiguero, reloj etc.). Empleo de materiales de iluminación: 4 luces, 8 láminas de papel para calcar y 2 pantallas de rebote (anime). Empleo de cámara y otras herramientas: trípode, teipe, corcho. Empleo de materiales de almacenamiento: cable USB, computadora, programa Windows Movie Maker para visualizar. Quemadora de CD´s.	

P R O D U C C I Ó N		Empleo de tiempos y Story Board.	

FASE	ETAPAS	MEDIOS	Especificaciones
Desde el día 24 mayo de 2004, hasta el 16 de junio. P O S T P R O D U C C I Ó N	**1.-** Edición de imagen y sonido (inclusión de transiciones, acortamiento y alargamiento de tiempos). **2.-**. Realización de créditos. **3.-** Musicalización. **4.-** Culminación y copiado. **5.-** Realización de empaques.	**1, 2, 3, 4.-** Editor. Material bruto (en CD´s, disco Zipp) de sonido e imágenes. Computadora con programa de edición Premier 6.0. Editor, Cd´s de efectos sonoros y material virgen (DVD, cintas de VHS y mini DV) . **5.-** Diseñador, centro de impresión de alta calidad, papel, tijeras, pega, reglas.	

2. PRODUCCIÓN

2.1 *Técnica*

La técnica aplicada para realizar la producción audiovisual de la adaptación del cuento corto "Instrucciones para llorar" de Julio Cortázar, fue la de animación cuadro a cuadro en plastilina, también conocida como Stop Motion animation. La premisa básica de esta práctica es la de registrar en imágenes el movimiento descompuesto en sus distintos niveles o estatutos.

El primer paso que debió seguirse para la realización del cortometraje animado, fue el de determinar las dimensiones del personaje y de los elementos de escena. Se decidió trabajar con medidas que no bajasen de los 10 cm puesto que, por tratarse de una aproximación a la práctica del Stop Motion, se quiso procurar facilitar en lo posible la ejecución y el desarrollo de la técnica, y trabajar con figuras y elementos de menor tamaño, dada la inexperiencia en el campo, hubiese significado un proceso más engorroso y complicado el cual hubiese estado más propenso a terminar con el deterioro de los elementos.

Para el personaje principal, es decir Julito, el tamaño escogido fue de 30 cm según lo recomendado por Valdo Meléndez (Entrevista personal, 14 de enero de 2004). En este caso, se buscó hacer la cabeza de un tamaño generoso, puesto que era en esta área en la que se concentraban la mayor y más importante cantidad de movimientos de la historia. El cuerpo del personaje, por su parte, se diseñó en alambre, goma espuma y tela, para evitar el más frecuente riesgo que se corre al trabajar con plastilina clásica: que las formas se derritan, desfiguren y se ensucien; de esta forma se pudo concentrar la atención en la ejecución de mayores unidades del resto de los elementos en plastilina, dígase cabezas, bocas, cejas, lágrimas, mocos, manos y zapatos, evitando la complicación de realizar cuerpos enteros del material.

En cuanto a los elementos de escena, es decir, las letras, el pato, el pañuelo y la pared de "algo", los tamaños variaron, siendo el más pequeño el del pañuelo (un cuadrado de 6 cm x 6 cm), previendo conservar la lógica visual respecto a las dimensiones del muñeco, y el más grande el de la pared (35 cm de alto x 35 cm de ancho x 2 cm de grueso), buscando que ésta superara el tamaño del personaje de modo que fuese posible para el mismo recostarse cómodamente, y precaviendo que ésta fuese de fácil manejo y se sostuviera firmemente en pie.

Las letras, por su parte, se diseñaron de 15 cm de alto x 2 cm de grosor buscando que fuesen manejables y que, visualmente, tuvieran concordancia con el tamaño de Julito, de modo que se viesen grandes por tratarse de "motivos", pero no tanto como para que el personaje no pudiera superarlos. El pato cubierto de hormigas, en cambio, se realizó de 10 cm de largo x 5 cm de ancho, siendo así el personaje más pequeño; lo que se buscó fue mantener la lógica de escala para con Julito que, si bien no aparece en escena durante la acción del pato, es la referencia principal de tamaños en el cortometraje; por otro lado, se quiso diseñar pequeño al animal, buscando que éste se viera victimizado dada su situación en la que los insectos lo atacan.

Para el manejo de la plastilina, por su parte, fue necesaria la utilización de rodillos especiales, lubricantes y exactos de afilado muy agudo de modo de no maltratar los bordes de las creaciones. En primera instancia se debió proceder al amasado intenso del material puesto que esto permitiría la homogenización de colores (para aquellos casos que surgieron de la mezcla de tonalidades) y facilitaría el manejo de la plastilina, dándole a ésta mayor suavidad, flexibilidad y, por la parte estética, brillo. Una vez hecho esto, se llevó la masa al proceso de estirado, el cual se ejecutaba, sobre una mesa de fórmica lisa, con la ayuda de un rodillo de vidrio pues, la superficie lisa del mismo, evitaba que se formaran hendiduras y baches en el resultado esperado, el cual debía ser parejo. El rodillo era lubricado con crema aceitosa junto con la mesa o base y las manos. Luego se colocaba la plastilina a ser estirada en forma de circunferencia y se aplanaba finalmente de manera equitativa

por cada parte componente. Por último, se colocaban los moldes realizados sobre el material extendido y, para cortar dichas formas, se trabajaba con la punta del exacto afilado, el cual se procuraba deslizar de forma continua alrededor de los bordes de los moldes.

De ésta forma, una vez tenido el material listo para ser utilizado, se forraban aquellas partes que lo requiriesen como las cabezas y los zapatos. Lo que se hacía era tomar las partes estiradas y colocarlas encima de las bases de anime, para luego, una vez dadas las formas con las yemas de los dedos, cortar con el exacto los excedentes del material elástico. Para las partes pequeñas de la composición, como las lágrimas, los mocos, las cejas, las bocas y las manos, una vez cortadas bajo las formas de los moldes de cartón, se cubrían de pega blanca para darles un poco de resistencia extra, por tratarse de elementos muy pequeños prestos a derretirse con mayor facilidad.

Por otro lado, y en cuanto a los escenarios, se decidió trabajar con materiales firmes (madera y corcho) para mantener el control sobre el espacio a la hora de animar. Se planteó el uso de corcho como superficie del piso de modo de poder fijar con alambres, en el mismo, algunos elementos de escena cuando fuese necesario.

De esta forma, y una vez realizados los elementos bajo una técnica de ejecución que respondía a la búsqueda del atractivo y lógica visual, en la que las imágenes tuvieran concordancia de escala unas con otras, y en aras a la prevención de una buena ejecución en la animación facilitando las mayores comodidades posibles, el primer paso que se debió seguir al momento de realizar el cortometraje, fue el de segmentar por frases principales de acción la locución de la historia, pues sería ésta la que delimitaría la cantidad de movimientos requeridos por cada uno de los fragmentos de acuerdo a su extensión en segundos. Una vez hecho esto, se calculaban la cantidad de fotogramas de la acción, partiendo de la extensión en segundos de la misma. Así, y por ejemplo, si una secuencia de movimiento duraba 2 segundos, se computaba el número de cuadros partiendo de la cifra básica de 12

cuadros por segundo, utilizada a nivel profesional por los principales estudios de animación, determinando de ésta forma 24 fotogramas en total para tal segmento. Dicha cantidad, y dependiendo del grado de fluidez que exigían algunos momentos del cortometraje, estaba presta a mutar, sin embargo, el promedio realizado fue de 12 cuadros por cada fracción de segundo de la historia.

La segmentación de cada fragmento de movimiento en sus estadios componentes, se realizó bajo medidas específicas buscando mantener la continuidad y fluidez del desplazamiento de las acciones a lo largo de la producción. Se hizo necesario el uso de elementos de medida como reglas y metros para calcular de manera equitativa los cambios de posición. De esta forma la medida estándar utilizada entre cada movimiento no sobrepasó los 5 mm, procurando un margen de error mínimo en aras de una mejor secuencia motora.

En cuanto a la posición y la distancia de la cámara a la hora de capturar las imágenes, además de utilizar un trípode fijo con cintas adhesivas con el fin de evitar en lo posible la alteración del emplazamiento (ya que no se contó con un disparador automático que minimizara este riesgo), se siguieron los consejos de Valdo Meléndez quien recomendó, en entrevista personal realizada el 12 de enero de 2004 que "si las figuras están entre los 15 y los 30 cm, la cámara debería situarse entre 35 y 60 cm del set con un ángulo de 45º respecto al mismo".

2.2 *Dirección de Fotografía*

Para la elaboración del esquema de diseño de la dirección de fotografía fue preciso tomar en cuenta, en primer lugar, las exigencias técnicas para la aplicación de la animación y los elementos con los que se contaban o aquellos que podían ser cubiertos por el presupuesto. También se tuvo que considerar otros factores como tiempo y espacio, debido a que éstos afectan de igual manera la producción.

De esta forma y utilizando el Story Board, se definieron los elementos necesarios para el registro y la iluminación. Posteriormente, se averiguaron los posibles costos de venta o alquiler, pero al ser comparados con el presupuesto surgió la opción de emplear una cámara de fotografía digital, en vez de una cámara de video y elaborar las luces artesanalmente, para lo que se revisaron catálogos, libros y una tesis de grado, con el fin de que estos materiales escritos dieran señas ciertas de cómo lograrse una buena calidad sin necesidad de contarse con equipos profesionales. Aún así, la fabricación casera de la luces fue experimental, partiendo del conocimiento básico con el que se cuenta y depurándose la realización a través de diversos ensayos y errores. Se decidió la utilización de 4 bombillos dicroicos puesto que, luego de conversaciones con expertos, se llegó a la conclusión de que el vatiaje total de las cuatro unidades cumplía con las cifras básicas, es decir, 3200 grados Kelvin.

Una vez concretados los materiales a emplear, es decir, la cámara de fotografía digital y las luces de elaboración casera, se iniciaron una serie de pruebas que permitirían crear una visión más certera de aquello que se intentaba ver en pantalla y de cómo lucirían los elementos empleados para la realización de los productos durante el proceso de creación de diseño de arte.

Es necesario recalcar que el diseño de fotografía y el diseño de arte se realizaron a la par y se apoyaron mutuamente, es decir, a la vez que se probaban encuadres, tomas y luces, se escogían, entre los preseleccionados, materiales y unidades estéticas a emplear.

2.2.1 *Cámara*

Se empleó una cámara de fotografía digital, la cual también permite la forma de registro Stop Motion y abarata los costos de producción, puesto que con ésta se contaba y no hubo que gastar dinero en la compra o alquiler del equipo. A pesar de que luego, se tuvo la necesidad de emplear parte del presupuesto para hacerle reparaciones necesarias a la misma.

Antes de registrar una secuencia de movimiento se revisaron con detalle las características de las fotos, es decir, la resolución, el tipo de iluminación a emplearse, el foco etc., con la intención de que al sucederse las imágenes no hubiese problemas con la animación ni con la continuidad de la historia.

Hubiese sido necesario emplear un programa que permitiera el disparado automático de la cámara desde la computadora para evitarse el movimiento del aparato a la hora de tomar la foto, pero éste no pudo adquirirse puesto que no se encontró el programa específico compatible con el tipo de cámara utilizada; como consecuencia las imágenes suelen verse movidas y el infinito alterado. Aún así, se intentó reducir estos defectos en la imagen manteniendo la cámara lo más estable posible, utilizando un trípode, en el cual la cámara fue fijada y ajustada con varias capas de tirro. También, con la intención de no perder la posición de la cámara, se marcó en el piso el lugar ocupado por cada una de las patas del trípode.

Otro inconveniente presentado por el uso de este tipo de cámara, es que mientras las sesiones de grabación de secuencias de animación eran bastante largas y ameritaron mantener cuidadosamente la continuidad, el equipo se quedaba sin baterías luego de dos horas de registro y aunque se contaba con dos pares de pilas, éstas mantenían su carga por escaso tiempo.

Además es importante recalcar que, al contrario de las cámaras de video, las cámaras de fotografía digital no pueden enchufarse a una toma de corriente y

permanecer encendidas; por el contrario, es necesario retirarle las baterías para cargarlas aparte con el cargador respectivo, cuestión que prolongó el tiempo de producción.

La duración de las secuencias registradas foto por foto, fue pautada por la locución y a pesar de saberse que el tiempo de las imágenes en pantalla podía variar según lo requerido en el proceso de post-producción, se intentó que cada secuencia registrada sólo durara lo necesario para captar la información contenida en ésta, sea el movimiento producido por la animación o los elementos visuales a ser mostrados. Aún así, es importante destacar que numerosas fotos fueron desechadas durante la edición.

Teniéndose claro los requerimientos de la técnica de animación Stop Motion y que se debe conservar la cámara dirigida al área donde se encuentra la acción más importante (Zettl 2000), para registrar las imágenes se mantuvo la cámara fija la mayoría del tiempo, aún en aquellas situaciones que muestran imágenes con movimientos laterales pronunciados, es decir, la cámara no sigue los elementos que están moviéndose y estos salen del cuadro ya que solo se muestra la acción mientras está en el campo visual, destacando que la atención debe siempre permanecer en éste.

Para la composición de las tomas se tomó en cuenta, en primer lugar, el centro de atención de la imagen. Después de definir éste y estudiar sus formas, se buscó complementar la imagen vista en pantalla, con líneas y figuras geométricas presentes en el escenario o en los elementos de ambientación.

En cada una de las tomas, se cuidó el espacio restante entre el elemento a mostrar y los bordes de la pantalla. En la mayoría de los casos, se pronunció el aire superior para que el personaje principal se viese cómodo, también se cuidaron y mantuvieron los aires laterales.

Los encuadres de las tomas fueron escogidos con anterioridad y descritos en el Story Board, después de haberse hecho las pruebas de cámara durante la etapa de preproducción cuando ya se contaba con el personaje principal y los escenarios. Los encuadres seleccionados fueron empleados con el propósito de que mostraran las imágenes con claridad y recalcaran el significado de las mismas; de igual manera se tomó en cuenta, como factor relevante, la simplicidad de las tomas, con la intención de que permitieran centrar la atención del espectador en la animación.

Tomando en cuenta la altura y el ancho de los elementos a ser vistos en pantalla, se realizaron las tomas según el contexto dictado por la historia, es decir, se utilizaron planos que mostraran al receptor lo que exige destacar la locución. Así se efectuaron planos medios y americanos para revelar detalles que formen parte importante de la narración, implícita o explícitamente, como por ejemplo la postura y el llanto del personaje principal o, en el caso que la importancia radicara más que en el detalle, en la situación, acontecimiento o lugar, se emplearon tomas abiertas o planos generales.

Se emplearon tomas con ángulos tipo "picado" para resaltar un momento de la historia en el que el personaje principal no entiende la instrucción dada y busca al locutor. Para su elaboración, la cámara fue sostenida a mano y con anterioridad se marcó la posición que debía tener el aparato con hilos sujetos en sus extremos a clavos fijos en la parte superior del escenario, de modo de formar un cuadro del mismo tamaño de la cámara, con la intención de que los fotogramas de esa secuencia no tuviesen encuadres de diferencia muy marcada.

En cuanto a los movimientos de cámara, solo se utilizó, para registrar la acción en uno de los escenarios, específicamente lo que ocurría en el "Cuarto de Juguetes", un dolly out o desplazamiento hacia atrás; para esto no se empleó un carro sobre rieles sino que se hizo cámara en mano siguiendo las medidas marcadas que, con anterioridad, se habían tomado para lograr un movimiento que no fuera realmente continuo pero que no molestara al espectador.

Este movimiento de cámara se realizó puesto que el escenario es bastante largo y se deseaba aprovechar la perspectiva del mismo desde distintos puntos de vista, cuestión que sumaría, fraccionadamente, información al espectador y agregaría movimiento al cortometraje haciéndolo más atractivo. De igual forma se realizó para alcanzar en el espectador la misma sensación que embarga al personaje principal, es decir, "un cuarto de juguetes al que nunca podrás entrar".

Puesto que no se emplearon lentes especiales, solo el lente automático de la cámara, no se pudo trabajar la profundidad con el aparato. Aún así, se emplearon otros factores para crear la ilusión de profundidad tales como el posicionamiento de los elementos a mostrar, partiendo de que "Cualquier cosa que se posicione a lo largo del eje z (es decir, la línea que constituye la extensión de la lente desde el horizonte de la cámara) en relación con la cámara, creará la ilusión de profundidad" (Zettl. 2000), la iluminación y el color.

2.2.2 *Iluminación*

Es evidente que la iluminación juega un papel importante en el cortometraje ya que es la que permite ver u obtener la imagen en la pantalla y que puede afectar la calidad estética y técnica del cortometraje.

Según Carlos Eduardo Ramírez, (2003) "la iluminación es la cantidad de luz que recibe un cuerpo y es la base de una buena fotografía, es un juego de luz y sombra para crear un efecto" (p.1) y ésta tiene ciertas funciones u objetivos específicos, los cuales son el registro, la dimensionalidad, la lógica, la atención, la atmósfera, la continuidad y la estética, factores que se tomaron en cuenta a la hora de diseñar la iluminación a ser empleada.

También, para crear la iluminación, se prestó atención en la estructura, el material y los colores de los escenarios, los elementos de ambientación, la forma y

los colores presentes en el personaje principal, la posición de la cámara, los encuadres y los movimientos.

Ya que se trabajó en un lugar cerrado o estudio, fue necesario emplear la luz artificial, lo que traería como beneficio el control de la iluminación y el apego al plan de rodaje, sin cambios imprevistos en este sentido. Este tipo de iluminación también fue escogido como el más conveniente debido a que admite ajustarse a las situaciones que presenta la historia a ser contada y porque permite la manipulación o desplazamiento, según lo requerido, de las fuentes de luz.

Se empleó para la iluminación de las secuencias luces que, según su carácter, se denominan suaves y duras, es decir, se utilizó una luz bastante direccionada y también se emplearon luces difusas, con el fin de que las fuentes de luz se equilibraran entre ellas, causando un efecto realista y destacando así las sombras de manera natural. La utilización en el plan de iluminación de estos diversos tipos de luces requirió gran atención y cuidado, debido a que se pretendía crear sombras definidas, sin que parecieran falsas siendo excesivamente marcadas o haciendo fuertes contrastes con las partes iluminadas.

De igual forma, y a lo largo del cortometraje, se intentó producir un efecto brillante sin que éste quebrantara los resultados realistas que se querían alcanzar, tomándose en cuenta que según Ramírez (2003) "la iluminación oscura sugiere tragedia, drama; brillante para escenas de tono emotivo, optimista" (p. 2). Para lograr este objetivo, se decidió suavizar la luz de fondo y mantener una relación visual agradable entre la luz principal y las demás fuentes de luz. A pesar de trabajarse con luz artificial y de emplearse una iluminación brillante para crear una atmósfera emotiva, es necesario recalcar que se intentó en primer lugar, que la iluminación fuese lógica y natural, es decir se evitó crear efectos irreales o que se notara alguna luz de forma drástica o evidente, que molestara al espectador. Igualmente, se tuvo cuidado con las sombras producidas, de forma tal que no alteraran la estética realista, agradable y confortable que se quiso crear. Este efecto brillante, pero

natural, fue pensado de acuerdo al tratamiento estético y también para evitar que el espectador fijara su atención en algo diferente a la acción mostrada.

La continuidad en la iluminación fue otro factor al que se le prestó atención. Se cuidaron las posiciones de las luces y las sombras producidas para evitar quebrantar el raccord de luz del cortometraje. A pesar de esta prevención, fue inevitable que en algunos momentos se registraran cambios en la iluminación, debido a que el espacio o el estudio dedicado para la producción, sufría en general de altibajos.

Las luces fueron creadas de manera artesanal durante la etapa de preproducción y fueron diseñadas específicamente para el tipo de cámara fotográfica digital usada, en función de la técnica de animación en plastilina, y para el estudio donde se llevaría acabo la producción. Se utilizaron bombillos dicroicos alógenos de 120V y 75 W, los cuales producen 3.200 grados Kelvin, un rango aceptable para el registro de la cámara; por otro lado, no ocupan mucho espacio y a pesar de generar calor, pueden apagarse y encenderse sólo durante el tiempo de registro, cuestión que reduce las posibilidades de que la plastilina se derrita.

Se construyeron y utilizaron cuatro luces con la intención de contar con suficiente luz, de manera tal que se registraran las imágenes de manera adecuada y que el espectador pudiese captar la imagen con exactitud. Es importante recalcar que finalmente, con las cuatro lámparas, se contó con 300 vatios.

Cada una de las cuatro luces se elaboró para cumplir una función específica en el plan de iluminación según su ubicación y carácter: luz principal que iluminaría al protagonista (única luz dura), luz de relleno que agregara contraste y para rellenar las áreas de sombras no deseadas, contraluz para dar profundidad y luz de fondo para añadir textura.

A pesar de que para la producción de las luces se emplearon los mismos materiales y todas fueron construidas iguales, cada una de ellas fue particularizada

con otros elementos que caracterizarían la luz emitida. Así, algunas luces fueron rebotadas empleando pantallas de anime y otras fueron difuminadas con papel para calcar.

a. Proceso de elaboración de las luces

En primer lugar, se buscó información acerca de los materiales necesarios para lograr construir las piezas deseadas. Una vez escogidos todos los elementos, se compraron varios bombillos (previendo que alguno se quemara), tubos, madera, cables, bisagras, sócates de cerámica, interruptores, teipe negro y una regleta.

Para la construcción de los soportes o trípodes de cada luz, se emplearon dos tipos de tubo: tubos de aluminio para cortineros y tubos de hierro para cables eléctricos. El tubo para cortineros se compró un diámetro menor que el tubo de hierro, ya que lo deseado era introducir el más pequeño en el más grande, con el fin de que el tubo de hierro estuviese fijo y el tubo de aluminio pudiese moverse para fijar la altura indicada y poder cambiarla en el caso que fuese necesario. Para fijar la posición del tubo de aluminio se perforó el tubo de hierro y se le colocó un tornillo el cual podía ser ajustado con las manos, de manera que ejerciera presión sobre el tubo para cortineros.

En la parte superior del tubo de aluminio se colocó un taco de madera con forma de cilindro, de 10 cm. de altura y un diámetro de 5 cm, para así poder fijar una bisagra de hierro en la parte superior del cilindro. En el otro lado de la bisagra se colocó un listón de madera de 30 cm. de largo y 5 cm de ancho. Esto se diseñó y realizó de esta manera para poder, según conviniese, enfocar mejor las luces de arriba hacia abajo sin tener que cambiar la altura de las bases.

Posteriormente, sobre el listón de madera se colocó un sócate de cerámica con sus respectivos tornillos y cables para poder enchufarlo luego a una toma de corriente.

Se emplearon 5 m. de cables tipo Phelps Dodge Iconel SPT-R 2 X12, por cada luz; también por cada unidad se utilizó un interruptor y un enchufe macho.

El cable fue colocado en el exterior del tubo y fijado con teipe negro, éste debía ir desde el sócate, que se encontraba sobre el listón de 30 cm. de largo, hasta el interruptor. Por último se le conectó el enchufe macho al otro extremo del cable, se colocaron los bombillos de rosca en los sócates de cerámica, y se incorporó un interruptor en el cable de corriente para el encendido y apagado de las unidades.

Para mantener las luces paradas y con equilibrio, se elaboro un trípode horizontal o de pie, con tres tubos de hierro de 30 cm. cada uno. Esta estructura luego fue unida al tubo de hierro principal con alambre y un teipe suficientemente fuerte.

Finalmente, fue necesaria la compra de una regleta para enchufar las cuatro luces.

2.3 *Formato*

Por tratarse de un cuento corto adaptado a un medio audiovisual, y siguiendo con lo planteado por Maza y Cervantes (1996) de que el tiempo y la extensión de las historias literarias condicionará la extensión de la producción audiovisual de modo de conservar en esencia la obra del autor, el formato a utilizar es el de video cortometraje, realizado con fotografía digital de alta resolución. La elección de dicho formato no resultó ser el producto de un proceso aleatorio. Por el contrario, ya que no se contaba con los recursos económicos necesarios para realizar cine o televisión, se acordó el uso del video pues resultaba accesible tanto física como

económicamente para la realización y el cumplimiento de los fines últimos de este proyecto.

Por otro lado la escogencia específica de una cámara de fotografía digital se debió a que, además de que ya se contaba con la misma, lo cual abarataba considerablemente los costos a razón de alquileres o compras de equipos, luego de conversar con expertos en el área, como Enrique Enríquez, se llegó a la conclusión de que dicha herramienta permitiría un mayor control del resultado final, pues ofrecía la posibilidad de garantizar una mejor calidad visual al trabajo. "Es muy inteligente trabajar con una cámara digital. Una de cine sería costosísima y las de video, por regla general, no traen la posibilidad de capturar cuadro a cuadro, descontando que la resolución no siempre es óptima" (Enríquez, comunicación electrónica, 12 de enero de 2004).

La resolución a utilizar recomendada por los diestros en la materia fue la de 720x486 píxeles, pues ésta constituye el tamaño estándar para el traspaso a video digital (Ramírez, conversación personal, 14 de enero, 2004). Sin embargo, el modelo al que se tuvo acceso para la realización del proyecto, dígase la Sony Cybershot DSC P-71 no contaba con la opción de resolución recomendada, pero en su lugar poseía una cifra bastante similar (620x480) que fue la utilizada en la producción sin afectar notoriamente el resultado final.

Se utilizaron dos memory stick para almacenar el contenido de imágenes de la cámara. Uno de ellos era de capacidad máxima de 16 megas y el otro, de capacidad mayor, es decir, 60 megas. Una vez que era rebasado el límite de almacenamiento de cada una de las unidades, el contenido era trasladado a unidades de CD, organizando el mismo por frases temporales en cd's independientes. Igualmente, el proyecto se valió de una unidad de zipp para realizar los respaldos de las imágenes contenidas en los discos.

En cuanto al formato utilizado para capturar el audio, se usó una unidad Panasonic de Minidisc (locución) y una unidad Panasonic de Mini Dv (para los efectos sonoros de ambiente), y para el almacenamiento del master final, pues resultaban los formatos más idóneos para garantizar una buena calidad sonora manteniendo la premisa del bajo presupuesto.

3. POST-PRODUCCION

3.1 Edición

Como es bien sabido, la etapa de post-producción significa la última de las tres principales fases de creación de un proyecto, por lo que es ésta la que terminará de darle vida a la historia que se busca contar y que enriquecerá, e incluso, valorizará mucho del contenido que se tiene para trabajar. La inclusión de coletillas y efectos visuales; la tarea de limpiar y suavizar los conectivos para la versión final del producto, además del agregado de efectos sonoros y música para dar dinamismo y complemento a la intención del proyecto, son sólo algunas de las bondades que se incluyen en la etapa de edición. Es necesario resaltar que, siguiendo el consejo de Enrique Enríquez, se hizo vital una organización profunda de todo el material, agrupando, por cd's, frases de acción cuyas fotografías se denominarían bajo un orden numérico de cuatro dígitos, empezando por el cero, de modo de guardar una continuidad de en los movimientos pertenecientes a las mismas secciones accionarias. De no haber aplicado ésta forma organizativa, la ubicación del material hubiese sido engorrosa y, por lo tanto, el proceso de edición más lento, perdiendo gran porcentaje de energía en ordenar más que en ejecutar. (Enríquez, comunicación electrónica, 12 de enero de 2004).

3.1.1 Edición de imagen

Por las características propias de la producción, es decir, un cortometraje animado realizado con fotografía digital, el programa utilizado para el montaje y la edición no requería mayor tecnología. Esto se debió a que las principales dificultades del proceso de edición no pasaban del empalme de frases de la historia (es decir, de grandes hileras de fotografías) y de la asignación de tiempo, en cuadros, a cada uno de los sub-segmentos de estas frases, es decir, a las fotografías individualmente. Fue por esto que se concretó el uso del programa Adobe Premiere 6.0, ya que era más accesible a razones de bajos costos y de manejo.

El proceso exigió un enorme grado de meticulosidad, pues requería la observación detallada de las frases en movimiento de modo de captar qué momentos requerían más o menos ritmo para cumplir con los efectos dramáticos deseados y para lograr una sincronización exacta, derivada directamente del orden de las acciones planteadas por el narrador. Fue por esto que, dependiendo de la intención deseada y en búsqueda de la adecuación coordinada con el sonido, la cantidad de cuadros abarcados por fotografía varió a lo largo del cortometraje. Sin embargo, el promedio utilizado fue de 2 a 3 cuadros por imagen, con algunas excepciones como el comienzo de la primera frase en la que se emplearon 5 cuadros por cada foto. De este modo, la cantidad final de cuadros por segundo también varió dependiendo del momento de la historia, oscilando, a lo largo de toda la producción, entre los 12 y los 24 cuadros por segundo aproximadamente, cifra utilizada a nivel profesional por los principales animadores del Stop Motion y de las caricaturas.

En esta fase fue necesaria la eliminación de hileras enteras de fotografías, así como de pequeños bloques de éstas dispersos a lo largo de todas las partes, dado que alargaban más de lo necesario la extensión real de cada una de las acciones. Esto sucedió debido a que, por precaución y por recomendación de los expertos, las animadoras decidieron tomar más fotos de las realmente requeridas para la realización del corto animado.

De este modo, la cifra original de cuadros fotográficos que se planificó y que se capturó fue de 1500 fotografías aproximadamente mientras que la cifra real definitiva, usada luego del proceso de edición, fue de 1300 imágenes aproximadamente.

3.1.2 Edición de sonido

El sonido principal, por su parte, había sido grabado con varios meses de antelación (en el estudio de radio de la Universidad Católica Andrés Bello), pues, según todos los conocedores del área con los cuales se tuvo consulta, y luego de investigar las técnicas utilizadas por los principales estudios de animación, éste sería el que daría los lineamientos principales para la realización de la animación de forma sincronizada. El formato en el que se capturó dicho sonido fue una unidad de Mini Disc, ya que además de garantizar una buena calidad en la locución definitiva, constituía un recurso de bajo costo, accesible y perfectamente utilizable.

En cuanto a la edición de la narración, se puede decir que el proceso fue sencillo dado que ésta se había grabado con la intención y el tono deseado para la historia. La única modificación a la que fue sometida la línea de sonido fue a la inserción de silencios en algunos estatutos de la narración de modo de aportar, según la sincronización final con la imagen, mayor efecto dramático en el resultado en conjunto. Por otra parte, fue necesario subirle los niveles de volumen a algunas de las frases conformantes del texto, puesto que, junto a la música, los efectos y los llantos de Julito, el locutor perdía protagonismo y, en cierta forma, el constituye un papel co-protagónico en el cortometraje.

La edición de los distintos llantos de Julito tampoco implicó mayores dificultades. Dado que durante la historia el personaje no emite palabra alguna, lo cual no exigía una coordinación exacta de cada movimiento de acuerdo a la palabra emitida, se acordó capturar y agregar los sonidos de los llantos, los cuales exigían

menos precisión, una vez realizado el cortometraje en imagen de modo que, ya terminado el montaje y asignada la velocidad necesaria a cada cuadro para favorecer un movimiento más o menos fluido, la intérprete de la voz llorosa de Julito tuviese una referencia más exacta acerca de la intensidad y la velocidad requerida en cada frase, de acuerdo a cada llanto en específico.

Posteriormente, y una vez insertados los llantos en la línea de sonido del cortometraje, se procedió a bajarle los niveles de volumen y saturación a aquellos llantos más escandalosos y, cuando fuese necesario, a realizar loops con aquellos segmentos sonoros que funcionaran más eficazmente para la intención dramática de los diferentes momentos.

En cuanto a la edición de efectos sonoros a utilizar durante el corto, con el fin de dar más realismo y más vida a la animación, se puede decir que el proceso no fue más que la sincronización de éstos (previamente grabados) con las imágenes correspondientes y, por último, la regulación de los niveles de volumen e intensidad de los mismos de modo de quedar sugeridos más que evidenciados.

3.2 Efectos sonoros

Como ya se dijo anteriormente, la intención buscada con los efectos sonoros incluidos en el cortometraje era la de dar más realismo y más vida a la versión final de la historia. Por lo tanto, la grabación de estos sonidos se realizó en una sala de grabación con un micrófono Sony F-V420 unidireccional cardioide. Los sonidos necesarios eran: letras siendo arrimadas, pasos, sacudida de manos, pato, golpes de puerta, campana de aparición y reloj.

3.2.1 Letras siendo arrimadas: se utilizó el sonido de la fricción de una caja contra una superficie plana, de modo de simular el ruido de algo pesado que está

siendo arrimado. Durante el montaje se realizó un loop con el audio capturado de modo de extenderlo durante el tiempo exigido por la imagen.

3.2.2 Pasos: se hizo uso del sonido de pequeños golpes de dedos contra el cuero de una silla. Se tomaron única y exclusivamente los sonidos grabados que guardaran una aceleración semejante a la de los pasos de Julito y se hizo un loop.

3.2.3 Sacudida de manos: la realización de este sonido fue literal, puesto que el efecto fue producto de la grabación de un par de manos siendo sacudidas lentamente frente al micrófono.

3.2.4 Pato: la intérprete de la voz de Julito se encargó de imitar el sonido del graznido de los patos. No se quiso utilizar el sonido de un pato real para no perder el toque caricaturesco de la producción animada.

3.2.5 Golpes de Puerta: se registró el sonido producido por el choque entre la parte baja de los puños de las manos con un tablón de madera. Esto logró que el sonido fuese hueco y cumpliera con la proporción de intensidad necesaria para la escala de lo que se ve en pantalla (si se hubiesen grabado sonidos reales de golpes de puerta, los mismos hubiesen sido demasiado estruendosos para lo que se buscaba).

3.2.6 Campana de aparición: se utilizó el sonido producido por el golpe de un lápiz grueso contra la carcasa de una campana de hierro. No se quiso usar el sonido natural de la campana pues era muy seco y se conformaba por una sucesión de sonidos agudos que no interesaban para los fines dramáticos del proyecto. Lo que se buscaba era un registro agudo único que simulara la aparición inesperada de algo.

3.2.7 Reloj: se registró el sonido emitido por un reloj real de agujas. En un principio se intentó utilizar el sonido del reloj imitado por una voz humana con la intención de conservar el sentido caricaturesco. Sin embargo, éste no funcionó

puesto que sonaba muy poco real y muy húmedo. De esta forma, una vez registrado el ruido, se procedió a hacer un loop con él y a darle mayor velocidad al mismo de modo de sincronizar con el movimiento veloz del reloj del cortometraje.

3.3 Música

Según Robert Hilliard (1999), el guionista siempre debe pensar qué aporte busca darle con la música a las imágenes capturadas. En el caso de "Instrucciones para llorar" la utilización de la música tuvo, desde un comienzo, la intención de darle mayor vida y ritmo a la versión final de la historia, además de recalcar el sentido irónico que en sí mismo tiene la historia original. Por otro lado, la utilización de un fondo musical se determinó con el fin de constituir un enganche conceptual directo con el estilo del escritor y su género musical predilecto: el *jazz*.

Pero, ¿por qué el *jazz*?. Pues porque para Julio Cortázar, y según Pylar Peyrats en su recopilación musical "Jazzuela. Julio Cortázar y el jazz" (2000):

> "el jazz simboliza musicalmente la libertad, la espontaneidad, la negación de cualquier estructura preestablecida, concepto muy atractivo en todos los ámbitos del pensamientos, ya sean vitales o artísticos [...] el jazz es una puerta por la que nos comunicamos con lo indecible y lo incomprensible" (p. 9 y 10).

De esta forma, se nota una gran afición por la música reflejada en los intentos de tocar la trompeta por parte del escritor quien, en sus más importantes relatos, hace evidente una gran atracción por el *jazz*. Es por esta razón y a efectos conceptuales del presente proyecto, que se eligió el uso de una pieza conformante del largo repertorio de canciones de *jazz* citadas en la novela Rayuela. Se trata del tema *"Jazz Me Blues"* de Bix Beiderbecke, que es nombrado por Cortázar en el

capítulo 11 de "Rayuela". La pieza se eligió entre una serie de temas del género, pues su ritmo, con su trompeta protagónica, respondía muy bien a la versión final del cortometraje: ni muy lenta ni muy veloz, conservando un toque caricaturesco característico de los dibujos animados de los años 40.

A la hora de incluir la música en el producto final, fue necesario llevar el track a utilizar en formato WAB, de modo que el programa de edición pudiera registrarla. Para esto, se importó el track, en dicho formato, con el programa ACDR – Audio Compact Disc Reader 3.3, especial para importar archivos de sonido. Se procuró, por otro lado, nivelar el volumen de la misma dándole prioridad a las líneas sonoras del narrador y de Julito principalmente. Al comienzo de la acción se le agregó un efecto de "fade in" al tema para que entrara sutilmente al corto y, al final de la historia, se hizo lo propio pero de modo inverso, es decir, se aplicó un efecto de "fade-out" procurando que no se sintiera un corte demasiado brusco al terminar el cortometraje.

3.4 *Transiciones*

Las transiciones utilizadas, entre los segmentos de imágenes de "Instrucciones para llorar", fueron de naturaleza sencilla. Dado el carácter artesanal del cortometraje, nunca se tuvo planificado incluirle mayores efectos especiales o transiciones en el producto final.

De esta forma, el estilo de transición más recurrente en toda la historia es el de la disolvencia. Se escogió éste tipo de técnica puesto que otorgaba una limpieza delicada a los cortes que, al mismo tiempo, no debían ser demasiado perceptibles, ni distraer la atención de los espectadores en las acciones principales de la historia.

El otro tipo de transición utilizada fue la llamada "iris round". La intención que se quiso dar con la inclusión de este recurso fue la de finalización de algo, ya fuese

alguna acción o el mismo fin del corto. La técnica se usó en dos oportunidades: al momento que se produce el corte entre el soplo de nariz de Julito y el dirigir la imaginación de éste hacia sí mismo, y al final de la historia para significar término al mejor estilo de las animaciones clásicas. En el primer momento, se mostraba evidenciar un corte de emoción entre la agitación del llanto y la tranquilidad que se posee cuando aún no hay razones para llorar. En este caso, se utilizó el recurso del "iris round" con un movimiento de adentro hacia fuera para dar la impresión de que la acción aún continuaba. En el segundo momento, es decir, al final, el "iris round" se aplicó sobre la última secuencia de imágenes del reloj, y su movimiento era de afuera hacia adentro, terminando sobre el mismo centro del elemento, de modo de significar un fin definitivo.

En cuanto a las transiciones entre sonidos lo que se realizó fue la aplicación de pequeñas disolvencias entre frases de sonidos y frases de silencios, de modo de mantener el mismo nivel de limpieza y de evitar cortes drásticos entre una y otra.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

No es tarea fácil definir a través del teclado de una computadora todo lo adquirido a través de un proceso tan profundo como el que significó, para las autoras, la realización del proyecto "Cortázar para ser visto". Todo lo vivido a lo largo de casi doce meses de trabajo, no es propenso a ser simplemente descrito en una hoja de papel. Sin embargo, como de intentarlo siempre se ha tratado, se procurará expresar la huella más importante que ha dejado la elaboración del presente proyecto de grado.

La profundización teórica lograda luego de la ejecución del proceso de investigación fue simplemente una oportunidad para satisfacer la necesidad de ampliar las nociones de aquellos ámbitos del saber que siempre estuvieron presentes en los intereses de aprendizaje durante la evolución de la carrera. La exigencia de hurgar profundamente, apenas en una milésima del universo del conocimiento, ha despertado la conciencia de que siempre habrá algo más que aprender. Es por lo tanto imprescindible dejar claro que, si se tiene la oportunidad de acceder a nuevas y diversas fuentes, no se debe subestimar el aporte que éstas puedan ofrecer ya que, sean apuntes informales de clases o complejas enciclopedias, todas contienen algo que puede traducirse en un beneficio.

Precisamente por la investigación realizada se puede decir, con certeza, que la técnica empleada para la elaboración del cortometraje, es decir, la animación Stop Motion en plastilina es una de las tantas formas artísticas descubiertas por el hombre para expresarse y para hacer tangible la fantasía de que su taza de café hable mientras que el líquido batalla para no ser bebido. Se trata así de una vía tomada por el ser humano para complementar su realidad con la magia de poder crear todo aquello que, de otra forma, fuese inalcanzable, teniendo el poder necesario para traer a la vida aquello que, de no existir la animación, existiría sólo en el mundo de los sueños.

La animación es una técnica que se ha convertido en un medio capaz de obviar las fronteras y los idiomas. El animador puede, en su creación, inventar un cosmos y mostrárselo a otros sin necesidad de las palabras, apoyándose sólo en aquello que puede ser visto en la pantalla. El artista puede, con la animación, hacer tangibles sus sentimientos y pensamientos sin necesidad de darles un nombre o una definición, convirtiendo así su expresión en un lenguaje universal en el momento que otro logra entender su invención.

Con gran seguridad también puede afirmarse que el creador de una historia audiovisual siempre, de una forma u otra, inicia un proceso de adaptación. Las formas de expresar una idea que nace en papel para ser transferida a cualquier medio distinto de su espacio original, si bien puede ser, en su producto final, similar a como se concibió en primera instancia, nunca podrá ser igual puesto que los lenguajes que se van a emplear para hospedar dicha creación no son los mismos. Es por esta razón que se dice que, desde un guión de pluma original, hasta la acción de tomar un relato ya escrito por otra persona (independientemente del formato), constituyen materiales brutos destinados a ser adaptados, ya sea cambiando su sentido, estilo y forma o traduciéndolo simplemente de un lenguaje a otro.

Al valerse de un relato ya preexistente, de un cuento, una novela o un poema elaborado por otra persona para crear un nuevo guión destinado a medios audiovisuales, si bien existen ciertos parámetros recomendados, no hay una manera exacta de elaborar la adaptación, debido a que no se han establecido límites reales y específicos para replantear una narración. Se trata más bien de una tarea del guionista definir hasta qué punto se busca guardar respeto o violar los parámetros previamente establecidos por el escritor original de la historia.

Para la elaboración del guión adaptado de este proyecto, se tomó en cuenta, a la hora de decidir el grado de fidelidad que se daría a la historia, el hecho de que, para las autoras, las obras de Julio Cortázar guardan en su totalidad el poder y la fuerza suficientes para lograr atrapar en sus líneas a aquél que se dedique a la

placentera práctica de sentarse frente a un libro para formar parte de éste. La convicción de excelencia que se tiene acerca de las creaciones literarias de este autor argentino, fue una razón suficientemente importante para no alterar, más allá de lo requerido, los contenidos y conceptos encontrados en el cuento escogido. Igualmente, la característica intrínseca que posee el relato empleado, de ser fácilmente traducible al lenguaje audiovisual, junto con la generosidad visual y creativa que Cortázar le otorgó al cuento corto "Instrucciones para llorar", fueron los últimos impulsos que arraigaron la idea de querer mostrarle al espectador, sencillamente, a Julio Cortázar.

Ya descubierto a través de la investigación lo anteriormente descrito, se formó una base que sustentaría lo que el proyecto buscaba a nivel práctico, es decir, la elaboración de la adaptación del cuento corto "Instrucciones para llorar", de Julio Cortázar a video, utilizando la técnica de animación Stop Motion en plastilina registrada a través del formato de fotografía digital. Los conocimientos adquiridos dieron luces claras de las exigencias a ser cubiertas por el proceso de adaptación y durante la ejecución de la animación; además, la motivación generada por los mismos fomentó el deseo de aplicar, lo más efectivamente posible en la práctica, todo aquello aprendido en aras de realizar un trabajo satisfactorio.

Una vez planteado qué y cómo llevar a cabo todo aquello que se quería realizar, se comenzaron a analizar las verdaderas posibilidades que se tenían para producir el cortometraje de la manera ideada. De esta manera, se determinó que los recursos con los cuales se contaban eran escasos, por lo que se llegó a la conclusión de que la producción debía ser asumida como una creación de bajo presupuesto. Sin embargo, en lugar de generar sentimientos de desmotivación, esto se convirtió en un nuevo reto a ser superado para lograr un producto que, a pesar de ser experimental y de no contar con todo lo necesario, alcanzara la calidad deseada.

La experiencia demostró que la carencia de recursos de alta calidad o sofisticación, no siempre condiciona la posibilidad real de producir un proyecto que

logre ser efectivo, teniendo un nivel técnico y estético apropiado y que seduzca al público con su peculiar encanto. Siempre y cuando se apliquen los conocimientos adquiridos y se mantenga viva la certeza de que aquello con lo que se cuenta, a pesar de no ser lo más óptimo, debe ser aprovechado al máximo, los resultados cumplirán los objetivos planteados y en algunos casos tendrán la capacidad de sorprender al autor y a los espectadores. Esto también es parte de la magia de la creación.

Fue esperanzador darse cuenta con la práctica, de que con un paquete de alambres, plastilina para niños y una cámara fotográfica, entre otras pocas cosas, se le puede dar vida un objeto que simplemente no existía y llevar a cabo una historia.

El proceso no fue sencillo y puso a prueba todos los conocimientos adquiridos durante la carrera. Requirió días y noches sin descanso, junto con altos niveles de paciencia, meticulosidad, atención y visión práctica para convertir todo aquello que parecía inservible en algo funcional. De esta forma, un papel periódico se logró transformar en la base para la creación de hermosas paredes; una bola de anime en la cabeza del personaje principal de una historia o en el cuerpo de un pato; un felpudo se prestó para ser un rastrojo y las nobles semillas de un árbol de Paraparas fueron los ojos tristes o felices de un niño.

La mayoría de los recursos empleados no estaban destinados a ser usados como herramientas para la producción que se quería realizar. Sin embargo, dada la necesidad de adaptarse a las condiciones existentes, se decidió encontrar para aquellas etapas del proceso que lo requerían, el lado versátil de cada elemento con el que se contaba. Así, por ejemplo, valiéndose de la inventiva, un único escenario base tuvo la posibilidad de mutar en cuatro lugares distintos.

En primer lugar se le recomienda a aquellos que deseen en algún momento realizar una producción animada o de cualquier tipo, ser persistentes y no decaer en aquellos momentos en los que pareciera que no se cuenta con lo necesario, pues

querer es poder y esto debe ser la premisa que mueve todo. Según lo vivido en el proceso, también es importante dejar claro que la profundización en los planteamientos ya preestablecidos de lo que se desea lograr es vital, debido a que, una vez manejados los conceptos, estos pueden ajustarse a la situación particular de cada producción y ser el apoyo más sólido para la creación.

El proyecto debe ser planificado concretamente con orden y realismo, con el fin de que cada etapa del proceso sea suficiente para cubrir todos los requerimientos que en suma, darán como resultado la producción.

Es indispensable tener en cuenta que para la obtención de un proyecto animado en plastilina, la etapa de preproducción debe ser aquella en la que más se haga ahínco, ya que en ésta se crearán todos los elementos a emplearse durante la etapa de producción, la cual dependerá en gran medida de la ejecución y calidad de lo anteriormente elaborado. Esto no quiere decir que las subsiguientes etapas tengan menos peso en el producto final, ya que también durante la fase de producción se llevará a cabo aquello que es indispensable en un cortometraje animado: la animación. En el transcurso de la práctica animada propiamente dicha, deben atenderse factores de gran trascendencia para el proyecto como la iluminación, los encuadres, la composición y la fluidez del movimiento, pues a pesar de que el diseño de los mismos debe planificarse con anterioridad, son elementos que deben ser controlados y verificados constantemente.

La etapa de post-producción es la que determinará de alguna forma el ritmo final de la producción y complementará el ciclo, terminando de darle vida a la historia con la inclusión del sonido y la musicalización. En esta etapa también se producen otros elementos de relevancia para la estética del cortometraje como los créditos, los efectos visuales y las disolvencias, los cuales no deben descuidarse puesto que, por formar parte de un todo, puede afectar al mismo. Por otra parte, en el caso de realizarse una producción a partir de la utilización de una cámara de fotografía digital (como es el caso del presente trabajo), se recomienda tener un plan

extremadamente organizado en el que las secuencias fotográficas estén ordenadas e identificadas, preferiblemente con letras y números de cuatro dígitos que se inicien siempre en el cero, ya que las computadoras tienden a organizar los contenidos por números iguales, es decir, la secuencia número uno (1), será ubicada al lado del resto de las secuencias que se inicien con el mismo número, como el once, el cien, el mil, etc. Esto puede perjudicar seriamente la continuidad lógica de la historia, afectando la ubicación en el tiempo y el espacio del material a ser editado.

Como conclusión final se puede decir que el presente proyecto probó las capacidades adquiridas durante la etapa universitaria. La experiencia se basó en alcanzar la elaboración de un cortometraje, partiendo de la adaptación del cuento corto "Instrucciones para llorar" de Julio Cortázar a un medio audiovisual, a través del empleo de la fotografía digital, manteniendo la esencia del relato original, con el fin intrínseco de hacer perdurar en la memoria visual del espectador, la obra de este genio latinoamericano. Sin embargo es relevante destacar que más allá de esta mera descripción, la vivencia significó la clausura de una etapa y la madurez de un deseo que venía gestándose desde hace mucho tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

Acosta, O. Anderson, I., Anzanello J., (1998). Cuentos breves latinoamericanos. Argentina: Coedición Latinoamericana.

Barrera Linares, L. y Pacheco, C. (Compiladores). (1992). Del cuento y sus alrededores. Caracas: Monte Ávila Editores.

Britto García, L. (1970). Rajatabla. Caracas: Ediciones Bárbara.

Cortázar, J. (1949). Los Reyes. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

Cortázar, J. (1974). Prosa del observatorio. Barcelona: Lumen.

Cortázar, J. (1975). Fantomas contra los vampiros multinacionales. México: Excelsior

Cortázar, J. (1980). Rayuela. Venezuela: Biblioteca Ayacucho.

Cortázar, J. (1980). Queremos tanto a Glenda. México: Nueva Imagen.

Cortázar, J. (1987). Divertimento. Bogotá: La oveja negra.

Cortázar, J. (1992). Territorios. México: Siglo XXI.

Cortázar, J. (1995). Salvo el Crepúsculo. Buenos Aires: Espasa Calpe.

Cortázar, J. y Silva, J. (1996). Silvalandia. Madrid: Alfaguara.

Cortázar, J. (1996). 62 Modelo para armar. Madrid: Alfaguara.

Cortázar, J. (1996). Salvo el crepúsculo. Buenos Aires: Alfaguara.

Cortázar, J. (1998). La vuelta al día en ochenta mundos. Madrid: Siglo XXI.

Cortázar, J. (1998). Último Round. Madrid: Siglo XXI.

Cortázar, J. (1999). Historias de cronopios y de famas. Madrid: Alfaguara.

Cortázar, J. (2000). Un tal Lucas. España: Punto de Lectura.

Cortázar, J. (2002). Todos los fuegos el fuego. Bogotá: Norma.

Cortázar, J. (1993). El Perseguidor. Barcelona: Alianza Cien.

Disney, W. (1968). Maravillas de los dibujos animados. Ediciones Gaisa.

González, N. (1966). Enciclopedia del periodismo. Barcelona-Madrid: Editorial Noguer.

Halas, J. (1987). Master of Animation. Massachusetts: Salem House Publishers

Halas, J. Y Manvell, R. (1980) La Técnica de los dibujos animados. Barcelona: Edición Omega.

Hernández, A. (1999). Cortoletraje. Maracay: Blacamán Editores

Hilliard, R. (2000) Guionismo. Para radio, televisión y nuevos medios. Internacional Thomson Editores.

Hoffer, T. (1981). Animation, a reference guide. EEUU: Greenwood press.

Jiménez Emán, G. (1996) Ficción Mínima. Colección Delta N° 40. Caracas: Fundarte.

Kit, L. (1979) The Animation Book. New York : Crown Publishers

Linares, M. (1998). El guión, Elementos – Formatos – Estructuras. México: Addison Wesley Longman.

Lo Duca, G. (1957). El dibujo animado. Buenos aires: Ediciones Losange.

Maza, M. y Cervantes, C. (1997). Guión para medios audiovisuales cine, radio y televisión. México: Alhambra Mexicana.

Milliani, D. y Sambrano, O. (1999). Literatura Hispanoamericana (Tomo II). Caracas: Monte Ávila Editores.

Monterroso, A. (1995). El eclipse y otros cuentos. Madrid: Alianza Editorial.

Naremore, J. (2000). Film adaptation. Londres: The Athlone Press.

Peyrats, P. (2000). Jazuuela. Barcelona: Pilar Peyrats Lasuen.

Quijada Soto, M. (1968). La Televisión: Análisis y práctica de la producción de programas. Editorial Trillas.

Rojo, V. (1996). Breve manual para reconocer minicuentos. Colección Cuadernos de Difusión N° 244. Caracas: Fundarte.

González, J. (1986). Diccionario general con sinónimos y antónimos. Caracas: Libroven.

Russo, E. (1998). Diccionario de cine. Argentina: Paidós.

Solomon, Ch. (1989). The history of Animation. New York: Enchanted Drawings.

Zettl, H. (2000). Manual de Producción de Televisión. Internacional Thomson Editores.

Tesis:

Brüss, D. (1991). ¡Diles que no me maten!: una adaptación cinematográfica de un cuento literario. Tesis de grado, U.C.V., Caracas, Venezuela.

Charalambidis, E. Y Torres, C. (1991). La magia de la animación en plastilina. Tesis de grado, U.C.V., Caracas, Venezuela.

Chumanceiro, A. Y Rodríguez, M. (2002). Al Llegar a Casa". Realización de un cortometraje de ficción de video digital. Tesis de grado, U.C.A.B., Caracas, Venezuela.

Derett, L. (1989) La animación cinematográfica y su utilidad como auxiliar audiovisual. Tesis de Grado, U.C.V, Caracas, Venezuela.

García, L., Miranda, E. Y Salas, A. (1993).Animación con Plastilina. Uso de la plastilina en la técnica de animación como alternativa para la publicidad en Venezuela. Tesis de grado, U.C.V., Caracas, Venezuela.

Orietta, A. (1997). El despertar: adaptación cinematográfica del cuento "El árbol" de la escritora chilena María Luisa Bombal. Tesis de Grado, U.C.V., Caracas, Venezuela.

Reques, A., Chacón, C. Y Pérez, E. (1987). Film de Trucos. Los realizadores de animación venezolanos. Tesis de Grado, U.C.V, Caracas, Venezuela.

Suárez, M. y Mata, M. (2003). Producción de un intersticial dirigido a niños que logre transmitir un valor mediante la adaptación de un cuento infantil. Tesis de grado, U.C.A.B., Caracas, Venezuela.

Páginas web:

Álvarez, E. (Sin fecha). La evolución del Stop Motion. [Homepage]. Consultado en abril de 2004 de la World Wide Web: http://www.jaguar.edu.co/z_proyectos/loop/docs/evolucion_stop_motion.pdf

Falcone, J. (2004) "De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica" Universidad de Palermo. Centro de estudio en diseño y comunicación. [Homepage]. Consultado el día 12 de marzo de 2004 de la World Wide Web: http://www.palermo.edu.ar/facultades_escuelas/dyc/cestud/cuadernos/cuaderno08/de_altamira_toystory.htm

Hidalgo-Fritzinger, B. (Sin fecha). El arte de la animación. [Homepage]. Consultado el día 8 de febrero de 2004 de la World Wide Web: http://perso.wanadoo.fr/mexiqueculture/nouvelles5-fritzinger.htm

Jiménez ,I. (2000). Inmigración en España y persistencia retiniana. [Diario. Sociedad de la información]. [Homepage]. Consultado el día 2 de marzo de 2004 de la World Wide Web: http://www.letra.org/diarios/tabinf/24.htm.

Mariveni D. (2004).El cine venezolano: la industria del recuerdo. [Homepage]. Consultado el día 19 de mayo de 2004 de la World Wide Web http://www.eluniversal.com/1997/01/28/28308A.shtml.

Rodríguez, A.(2002). Cuatrogatos. Revista de literatura infantil. [Homepage] Consultada en abril de 2004 de la World Wide Web: http://www.cuatrogatos.org/dossiertrnkapoetadelaimagen.html

Salas, A. (Sin fecha). Evasión en la Granja. [Homepage]. Consultado el día 11 de febrero de 2.004 de la World Wide Web: http://www.gigamesh.com/criticascine/evasionenlagranja.html

Sin autor conocido. (2004) Glosario [Media Cine]. [Homepage]. Consultado el día 3 de marzo de 2.004 de la World Wide Web: http://iris.cnice.mecd.es/media/cine/extras/glosariogen.html

Sizster, B. (1999/2002). La página de Julio Cortázar. [Homepage]. Consultado el día 2 de Diciembre de 2003 de World Wide Web: www.juliocortazar.com.ar

Solaz, L. (Sin fecha). La novia cadáver. [Homepage]. Consultado en abril de 2004 de la World Wide Web: http://universoburton.iespana.es/universoburton/Sinopsis.htm

Viro. (2004). Dibujos Animados en Méjico.[Cinemex]. [Homepage]. Consultado el día 2 de abril de 2.004 de la World Wide Web: http://cinemex.com/pizzarra/cont.php3?cvediscucion=14&cvemensaje=3624&clave1=1

Medios Audiovisuales

Chapman, Brenda, Hickner, Steve Y Wells, Simon (Directores). Finkelman, Penney Y Rabins, Sandra (Productores). (1998).The Prince of Egipt. [Pelicula]. Dreamworks Pictures.

Lord, Peter Y Park, Nick (Directores). Aardman (Cia. Productora). (2000) Chicken run. [Película]. Dreamworks Pictures.

Park, Nick (Director). Aardman (Cia. Productora). (1995).The Incredible Adventures of Wallace & Gromit. [Película]. BBC Video.

Selick, Henry (Director). Burton, Tim (Productor). (1993) The Nightmare before Christmas. [Película]. Touchstone pictures.

Soler, Joaquin (Director). (1977). A fondo. [Entrevista]. Editrama.

Entrevistas

Enríquez, E. 2004. Historia de la animación, técnicas de animación y animación Stop Motion. New York, U.S.A. (Comunicación electrónica).

Meléndez, V. 2004. Stop Motion. Técnicas de animación cuadro a cuadro. Caracas, Venezuela. (Comunicación personal).

Ramírez, C. 2004. Soporte técnico. Técnicas para realizar animación Stop Motion. Caracas, Venezuela. (Comunicación personal).

Otras fuentes

Enríquez, E. (Sin fecha). "Suspiro automático". Ensayo personal

Fundación Cisneros (2003). "Curso de Cámara e Iluminación". Guía de adiestramiento.

Holshevnikoff, B. ARRI. Manual de Iluminación. Manual.

Ramírez, C. (2003). "Iluminación. Resumen de Clase". Guía de clases.

Ríos, H. (2003). "Técnica Fotográfica en el cine". Anexado en Curso de Cámara e Iluminación. Fundación Cisneros. Guía de adiestramiento.

Zerpa, C. (2003). "Iluminación de un objeto". Anexado en. Curso de Cámara e Iluminación. Fundación Cisneros. Guía de adiestramiento.

ANEXOS

ANEXOS

	Elaboración del Escenario I
	Construcción del esqueleto
	Pruebas de colores
	Personaje principal (de perfil)

	Cabezas idénticas e intercambiables ya elaboradas
	Diseño de letras
	Amasado de plastilina y pruebas de color
	Proceso para cubrir las letras con plastilina
	Visualización de la combinación de colores en pantalla.

Pruebas de movimiento

	Elaboración de manos
	Pato cubierto de hormigas
	Bandeja con diversos tipos de cejas y bocas
	Empuje de letras
	Personaje visto desde ángulo picado

	Y te recostarás de algo...
	Cuarto de juguetes (plano medio)
	Cuarto de juguetes (plano general)
	Niño llorando y a punto de soplarse la nariz
	Personaje principal cubriéndose la cara con ambas manos

	Elaboración de Coletillas Movimiento de la "S"
	Todas las letras ya en cuadro
	Animación del nombre del autor original de "Instrucciones Para Llorar". Esta animación no fue empleada
	Animación de la manguera que le se convierte en la "O" de Producciones
	Todos los elementos ya animados y en pantalla, (composición final del cuadro)

Entrevista a Carlos Eduardo Ramírez, Lic. en Comunicación Social (14/01/2004)

En cuanto a la cámara, ¿es necesario contar con algún software específico para disparado automático o directo desde la computadora, de modo de evitar el movimiento?

Si, esos son controladores porque la idea es que no se toque la cámara para no mover el cuadro. Para ustedes es fundamental que la computadora tenga un programa controlador. Se trata de encontrar un programa que a través del USB te permita controlar los disparos de la cámara (Equivalente a un www.CUBELINK.com (CASIO) pero para Sony/autocam)

¿Qué podemos hacer con la iluminación si no contamos con un equipo profesional?

Se pueden usar lámparas alógenas dicroicas de rosca normal y que trabajan con 110. Les recomiendo que hagan una instalación eléctrica con cuatro sócates y cuatro lámparas de estas y tienes 400 vatios de luz que es una cantidad considerable. Las dicroicas dan 3200 grados Kelvin que es suficiente. Sin embargo le puedes meter un difusor de los que parecen un pergamino.

¿Los Zoom son factibles en una animación cuadro a cuadro? ¿Pueden controlarse con algún software?

No, no pueden controlarse desde la computadora pero sí desde la cámara. Por supuesto que son factibles siempre y cuando se mida con exactitud el rango de cada uno de los fotogramas que componen el movimiento.

¿Qué programa de edición nos recomienda?

Premiere 6.0, Incluso este programa tiene una función para controlar directamente algunas cámaras (función Twein). De hecho en este programa hay una función en la que tu decides cuantos cuadros le das a cada fotograma pues el predeterminado pone sólo un segundo. Es recomendable que ustedes vayan

importando las fotos una a una para que vean la calidad, y las vayan agrupando por carpetas que correspondan a cada uno de los segmentos de movimiento.

¿Cuál es la resolución adecuada para lograr una buena animación con cámara digital?

720 x 486 aproximadamente que es el tamaño estándar del cuadro para poder pasarlo a video digital.

¿Qué técnica se nos recomienda para hacer cuadro a cuadro los movimientos de cámara?

Yo les recomendaría que en lo posible y por cuestiones de tiempo y experiencia no hagan movimientos de cámara más allá de los zooms que ya tenían previstos, porque para hacer paneos y mantener el plano, habría que medir milimétricamente con un adaptador especial para el trípode.

¿Con las cámaras digitales es posible el uso de lentes?

No, por la medida. Pero pueden usar difusores, gelatinas, etc.

Entrevista a Enrique Enríquez. Comunicador Social, Cineasta y Animador. (12/01/04)

¿Cuáles considera que son las ventajas del método de animación?

La animación comenzó como un acto de magia y de alguna manera no ha dejado de serlo. Se trata de engañar a los sentidos para conseguir un resultado estético.

La animación tiene dos ventajas respecto al cine: los actores no se las dan de divas y no hay limitaciones de producción: puedes "rodar" en el país que quieras, a la hora que quieras, usando la cantidad de extras que quieras.

¿Cuáles considera que son las ventajas y las desventajas del Stop Motion Animation?

La ventaja del Stop Motion contra otras formas de animación es que necesitas mucho menos gente trabajando. Usualmente, incluso en las producciones más costosas, sólo un animador por personaje y a veces el mismo animador anima más de uno (no caben más manos en el set). De algún modo el animador es a la vez el director de su propio personaje. Es un proceso más personal, casi artesanal, a diferencia de trabajar animación 2D, con la infinidad de equipo y fases del proceso que requiere. La desventaja es que todo lo que quieras mostrar hay que hacerlo: cada objeto, cada textura, hay que imitarla a escala. Eso puede ser fascinante o desesperante, dependiendo de qué te interese. De algún modo el Stop Motion reproduce a escala las dificultades de producción de un entorno real.

¿Considera que la aplicación de la técnica de fotografía digital es conveniente?

Es muy inteligente trabajar con una cámara digital. Una de cine sería costosísima y las de video por regla general no traen la posibilidad de capturar cuadro a cuadro, descontando que la resolución no siempre es óptima. Yo he trabajado con cámaras tradicionales de fotografía, escaneando luego las copias de modo que el scanner se convierte en la cámara, pero si pueden trabajar con una cámara digital de una vez, es perfecto.

Lo más importante es no perder nunca el registro en el cambio entre cuadros. Por eso es clave trabajar con un trípode, y sería ideal que con un disparador a distancia, de modo que nada pueda alterar en lo más mínimo el emplazamiento de la cámara. (Si se llega a desfasar un poco una imagen con otra en algún momento, una buena solución es disolver un cuadro con otro rápidamente en la suite de edición).

¿Qué materiales y técnicas especiales recomienda para la realización de los personajes, aparte de la plastilina?

Normalmente no se usa plastilina sino látex moldeado. Uno hace una esculturita del personaje en arcilla o plastilina con los brazos abiertos, como en cruz, le saca los moldes y luego vacía el molde en látex con un esqueleto dentro, para que quede móvil de una vez. Por lo general se hace más de un muñeco de cada personaje, previendo que se rompan. La razón por la cual no se usa plastilina, aparte de lo fácil que es desfigurar al personaje, es porque no aguantaba el calor de los focos a la hora de filmar. Ese problema no lo tendrán necesariamente con la cámara pero es bueno tenerlo en mente. Obvio que lo del látex es complicado y la plastilina funciona perfecto.

Un detalle: usa plastilina de la que venden en las librerías y viene en barritas. Aquí eso se consigue también en panelas, pero eso allá nunca lo vi. Play

Doll y esas cosas gringas para los niños, no son tan maleables ni tienen una diversidad interesante de colores, ni se aglutinan tan homogéneo, no sirven.

Hay un par de proveedores en internet que hacen los esqueletos. Son estructuras muy versátiles (lo que llaman "ball and socket skeleton") que permiten cualquier cantidad de movimientos, pero de nuevo, creo que eso es bueno que lo tengan solo como referencia, porque aparte de caro implica largos tiempos de espera por el correo, etc. Pueden trabajar con esqueletos de alambre. El alambre no debe ser ni tan delgado que no retenga una posición, ni tan grueso que haya que violentar la plastilina para moverlo. Prueben con alambre de hierro dulce del más delgado o alambre de floristería, que viene en varios espesores. El alambre de floristería tiene la ventaja e que viene en varitas rectas, de modo que es más fácil generar un esqueleto "derecho". El alambre de hierro dulce, que es el que venden en las ferreterías, viene en rollos y eso implica estirarlo antes de configurar la estructura.

Trabajando con plastilina hay dos maneras de adaptar el esqueleto a la plastilina. Una es generar el esquelético completo (un alambre para cada brazo, otro para cada pierna, alambre doble para el cuerpo, la "pelvis" y los "hombros"...) e ir moldeando el personaje encima. También se podría utilizar ropa propiamente dicha que disminuiría las probabilidades de daños en el cuerpo de los personajes. Yo he probado otra forma, que es hacer las partes del personaje por separado (brazos, piernas, tronco y cabeza), meterle a cada uno dentro un alambre (por eso lo bueno de la rectitud del alambre de floristería) y luego unirlo todo. Es decir, el esqueleto no está unido, sino que da movilidad a las partes entre si. Esto funciona mejor cuando creas por ejemplo un personaje solo de la cintura para arriba, o del torso hacia arriba, o de la cintura para abajo. En el caso de ustedes, donde su personaje necesita tanta expresividad en el rostro, tal vez les convenga tener uno completo y luego otro torso/cabeza más detallado, para hacerle close-ups sin tener que manejar todo un muñeco.

¿Qué técnicas recomienda para la realización de buenas expresiones faciales?

Hasta donde yo he probado hay tres maneras de hacerlo:

- Creas una cabeza por cada expresión, de modo que vas intercambiándolas conforme el personaje va hablando, gesticulando, etc. Implica más trabajo de pre-producción pero menos deterioro del personaje (desfiguración o alteración de la pose) a la hora de fotografiar, igual que menos tiempo entre toma y toma.

- Diseñas tus personajes de modo que la nariz y la barbilla queden fijas, pero sea posible intercambiarle los ojos, las cejas y la boca.

- Creas tu personaje con una cara sin expresiones y luego "dibujas" los movimientos cuadro a cuadro en la computadora.

También funciona muy bien combinar todas las anteriores.

Normalmente la segunda opción, es la mejor. Tomen en cuenta que necesitarán al menos seis bocas distintas, correspondientes a cada vocal y una boca cerrada. La boca cerrada es fundamental para hacer lipsing o el efecto no se genera.

Con tal de tener suficiente diferencia entre las bocas más abiertas y más cerradas, el lipsing funciona. No es estrictamente necesario copiar cada movimiento labial. La gente considera que un personaje habla si mueve la boca mientras la voz ocurre.

Hay una cosa importantísima para entender la animación: el sonido es el 75% del producto final. Si las voces son convincentes y el sonido contundente, la gente asumirá que tus personajes están vivos, que es de lo que se trata en definitiva, por simple que sea el movimiento. El mejor ejemplo de eso son los japoneses: Hay

planos larguísimos donde nada se mueve, o tomas súper abiertas donde apenas se mueve la boquita de un personaje en una esquina y sin embargo, no notamos el estatismo. Digamos que sin sonido se le ven las costuras a todo, y el sonido las oculta como ningún otro recurso.

Fíjense que ahí hay algo MUY importante: si todo se mueve nadie entiende nada. Es clave que en cada escena definan bien qué se mueve y que no para que la gente comprenda qué quieres decir. La actitud general del animador principiante es la de mover muchas cosas, y eso solo genera resultados confusos. Muevan lo mínimo para lograr lo que están queriendo decir y así trabajan más rápido y con menos desgaste de personajes, tiempo, dinero, etc.

Otro truco es lo que se conoce como "animación parcial": animar solo un segmento de toda la escena en lugar del cuadro completo.

Otro error común es dedicarle demasiado tiempo a mostrar un movimiento. Los animadores están tan enamorados de su trabajo que te quieren enseñar con lujo de detalles cómo logras que una pierna se eleve, y eso en definitiva a nadie le interesa. Ustedes están contando un cuento, no vendiendo una técnica o un software.

Para mi los animadores son como el "lelo" de Pulp Fictión, ¿se acuerdan? el tipo vestido de cuero que tenían metido en un sótano... Los animadores son así:
uno los saca para que "hagan su gracia" y luego los vuelve a meter en su mazmorra. El resto del proceso lo controlas tú

Obviamente en este caso imagino que ustedes van a animar sus propios personajes, y lo importante allí es recordar que ese embeleso que sientes por la maravillosa técnica que están logrando controlar es un goce íntimo, que no van a compartir conscientemente con el público. La técnica buena es como la buena

política: no se nota. Tengan en mente siempre que lo interesante es el cuento que van a contar.

¿Qué recomienda para la realización de los ojos y para la obtención de buenas texturas y colores?

Los ojos suelen ser dos esferas, sea que van dentro de unos huecos en la cabeza o que sobresalen y en ese caso se fijan con alambre a la cabeza. Un truco para mover los ojos es pincharlos en la pupila con un palillo para sacarlos y ponerlos en lugar de usar los dedos.

Cuando el muñeco está terminado pueden pintarlo si no usaste plastilina de cada color a la hora de hacerlo. Eso es completamente a su gusto.

¿Qué se recomienda para el diseño de los sets en cuanto a tamaño y decorado de modo que se incluya en producciones de no tan alto presupuesto?

Los fondos pueden ser sets en miniatura, pueden ser imágenes planas, neutrales, pueden incluir props tridimensionales o puede colocarse luego, en postproducción. Depende mucho de qué quieran lograr. Una opción sana para principiantes es limitarse a fondos neutrales o planos con la mínima cantidad de objetos. Los fondos pueden ser dibujados, pero también podrían ser fotografías, como más les interese o les convenga.

¿A cuántos cuadros es lo ideal trabajar para lograr un movimiento fluido?

Casi nadie anima a 24 cuadros por segundo. En general se abusa un poco más de la persistencia retiniana y se trabaja en "dúos", es decir, una foto por cada dos cuadros de película, lo que reduce la cosa a 12 cuadros por segundo. Incluso diez funciona.

Normalmente es ideal tener el audio primero, no todos los efectos, pero sí la base de diálogos y acciones que te permita determinar la duración de cada movimiento y establecer cuántos cuadros necesitas para cada acción. Esta es la parte más fastidiosa o complicada. Usualmente se hacen unos time tables horripilantes, pero yo descubrí que si monta el sonido en un software de edición, el timeframe del software te marca de una vez cuántas centésimas de segundo dura cada frame y eso te permite calcular cada movimiento.

Nuevamente con el lipsing, si va a haberlo, no se compliquen demasiado la vida. Siempre que haya un movimiento bucal en uno de los personajes mientras suena la voz, y los picos del movimiento sean diferenciables, es decir, haya bocas bien abiertas y completamente cerradas, la gente percibirá que el personaje habla.

¿Hay algún programa de edición particular recomendado para la post producción de este tipo de trabajos?

Trabajando con una cámara digital es obvio que editarán digitalmente, lo cual no solo es sencillísimo sino óptimo. Final Cut Por es un gran favorito de los que usan mac, pero también funciona trabajar en Media100 o en Avid. Incluso en Premiere, que es menos sofisticado que el Final Cut, sirve.

Lo importante es que se sientan cómodas con el software, que estén claras de lo que quieren hacer para que no las coman los efecticos que se pueden lograr, (cuyo abuso por regla general solo grita "¡soy nuevo en esto!") y que a la hora de salvar cada imagen OJO, lo hagan numéricamente. Fíjense bien: el software suele poder importar carpetas enteras e fotos. Si cada foto está salvada numéricamente y en orden, van a importar a la suite de edición las escenas completas, reduciendo muchísimo el tiempo de edición. Imaginen la diferencia entre colocar una a una la imagen en el timeframe y que la maquina te coloque todas las fotos en orden de una vez.

El orden de los archivos es tan importante como la buena fotografía para que el trabajo salga fluido.

Normalmente se recomienda trabajar con cuatro dígitos: 0000, 0001, 0002, etc. Pero pueden generar carpetas por escena y sólo terminar el nombre de cada frame en números (carrera0001, carrera0002, etc.), para que no se confundas de escena o de cuadro y puedan localizar uno específico sin revisarlos todos.

Yo hice algunos experimentos de Stop Motion en 1999-2000. Cuatro cortos que se llamaban cada uno "Berta". Uno se mostró en un proyecto llamado Guasacaca The Comics Machine, en la Sala Mendoza, y los otros tres en el Salón Pirelli de ese año.

Entrevista a Valdo Meléndez, Lic. en Comunicación Social y animador. (14/01/2004)

¿Qué técnica de iluminación es recomendada para que la plastilina no se derrita en el set?

Bueno en este cortometraje la estética, aunque sea sencilla, es fundamental. La plastilina normal no te soporta por si sola y por mucho tiempo el calor de las luces propias para video. Por lo general, lo que se hace es mezclar la plastilina con otro tipo de materiales como la harina, o de pronto un poquito de glicerina, de modo de hacerla más maleable pero a la vez más resistente. Cuando es una pequeña capa, evidentemente cuesta más, pero la solución, en especial en el caso de ustedes es no hacer dos, sino muchas cabezas iguales. Es por esto que el trabajo de preproducción es el más fuerte, pues además hay que determinar qué expresiones tiene el personaje.

¿En lugar de hacer muchas cabezas con distintas expresiones, no se podrían hacer todas las expresiones por separado e ir cambiándolas según sea necesario?

Es que eso es lo válido, de eso se trata el proceso de animación. Por ejemplo si es la boca, se deben tener preparadas muchas boquitas hasta que el ciclo del movimiento o la animación se complete, eso es completamente válido. En el caso de ustedes que el personaje no habla, sino que llora, hay que prever el Story Board de manera bien concienzuda, de modo de no saltarse ningún momento del ciclo.

¿Es necesario que para lograr las expresiones se trabaje con todos los puntos de la cara?

No, no es necesario hacer toda la cara. Traducido a la plastilina, es como por ejemplo lo que se llama la **animación limitada** de los "Picapiedras". En los "Picapiedras" la figura humana no se mueve, lo único que se mueve es la boca y los ojos o las cejas. En el caso que ustedes plantean lo que deben procurar es que con el mínimo gesto posible, ya sea trabajando con cejas, boca, ojos, etc., el niño esté

llorando, es decir, que se pueda lograr la acción que ustedes están planteando, es decir, el llanto. Recuerden que lo más importante es que ustedes hagan el guión técnico y Story de modo de especificar por tomas. La idea es tener una buena base, de resto lo que hay que hacer es ir cambiando. En su caso, tener una cara base y luego ir cambiando las diversas cejas y las diversas bocas, por ejemplo.

¿Nos recomienda hacer la esencia de la estructura del personaje en plastilina o nos sugiere buscar alguna base extra?

El ideal es que el esqueleto del muñeco sea a base de alambre de modo de poder ofrecerle a éste flexibilidad controlable. Por otro lado la cabeza puede ser por ejemplo de goma o anime, pues así el alambre no rompería la plastilina y se tendría mucho más control sobre ésta, de modo de no cambiar tanto la forma de la cabeza al moldearlo.

Cuando no se cuenta con un set de iluminación profesional, como es nuestro caso, ¿qué nos recomienda para lograr un buen kit casero de iluminación de modo de que se vea estético?

Recuerda que la iluminación casera no tiene la calidad necesaria para registrar bien el color. Recuerden el concepto de temperatura del color. La temperatura del color de un bombillo tiende a rojo, es decir, estamos hablando de menos de 3200 grados Kelvin, acuérdense que el rango aceptable es de 3200 a 3600 grados Kelvin. Esa es la ventaja de usar luces profesionales.

¿Cuántos escenarios son recomendados para dar dinamismo a la historia?

Bueno eso es importante, pero eso también depende mucho de la historia. Puede haber una muy buena historia que se desarrolle en un solo sitio. Lo importante es que si tienen más de uno, hagan su plan de rodaje para que, al igual que en cine, todo lo que se vaya a hacer en cada set se grabe junto de modo que a la hora del montaje se haga la alternancia y listo.

¿Qué materiales o técnicas son recomendadas para la realización de sets para animación?

Por lo general se requieren cosas firmes como la madera o un corcho grueso, o bien una combinación de los dos. Sin embargo, en el caso de su historia, yo recomendaría que usasen un fondo neutro porque las acciones no necesitan de un ambiente en particular; en ese caso, no recomiendo la combinación de materiales para lograr mucho más la uniformidad visual. Por otra parte es usual que los sets se coloquen en mesones o mesas grandes y firmes que faciliten el trabajo y la colocación de luces, etc. Todo depende del tamaño del escenario.

¿En cuánto a medidas y escalas, tanto el set como de los personajes, cuáles son las recomendables?

No más de 1 metro por un metro y los muñecos, alrededor de los 30 cm.

¿En el caso de la realización de Close-up en la animación a cuadros, es recomendable el acercamiento de la cámara, el uso del Zoom de la cámara o bien la fabricación de cabezas o miembros más grandes?

No, no, la cabeza no se puede cambiar de tamaño porque tendrías diferentes relaciones de tamaño del tamaño del muñeco. Una vez que decides tu tamaño, ese es el que tiene que ser siempre. La cámara no se puede mover pues en las animaciones Stop Motion, una vez que tu emplazas la cámara, ésta no se debería mover más. Simplemente usas el zoom de la cámara y listo, pero eso si, calculando muy bien el espacio entre cuadro y cuadro de modo que sea exacto.

Pero si aplicamos el Zoom, tendríamos un problema extra que es la pérdida de resolución a medida que la imagen se haga más cercana, lo cual suele suceder cuando se aplica esta función con las cámaras de fotografía digitales

Todo depende del rango de distancia. Si las figuras están entre los 15 y los 30 cm, la cámara debería situarse entre 35 y 60 cm. del set con un ángulo de 45º respecto al mismo. También recuerda que existe una distancia mínima de enfoque

de las cámaras, entonces sencillamente hay que medir la distancia mínima requerida por eso cámara, entonces independientemente de que el plano sea más cerrado o más abierto, la resolución y la nitidez debería ser igual.

¿Al realizar una animación a partir del uso de la fotografía digital se pueden aplicar las mismas técnicas de edición que para una producción hecha en otro formato, es decir, barridos, transiciones varias, etc.?

Claro, de poder puedes.

¿Cuántos cuadros son requeridos para lograr un movimiento fluido en la animación cuadro a cuadro?

Normalmente la cadencia para lograr un movimiento natural no respeta a lo que se llama **full animation**. Disney es uno de los pocos que hacía full animation, es decir, que usaba 24 cuadros por segundo. La cadencia normal en este tipo de animación y que es aceptada por la gente, es la de que el movimiento sea a **dos cuadros**, es decir, reduciendo así la mitad del trabajo. Tu puedes decir entonces 12 cuadros por segundo, es decir, un segundo tendrá 12 imágenes y cada una de ellas durará dos cuadros de los 24 que componen el segundo. Incluso podría ser menos en algunos casos como por ejemplo si se trata de una pausa, en la que puedes darle 3 o 4 cuadros a una misma imagen sin necesidad de tomar las 3 o 4 fotos que requeriría esa pausa. La animación completa podría realizarse a menos cuadros, pero estando conciente de que el movimiento va a ser mucho más lento. Entonces, si se busca una animación fluida la cantidad estándar es a dos cuadros por segundo.

¿Y ese rango de cuadros no puede variar a lo largo de la producción?, es decir, ¿no se puede hacer intermitencia entre la animación a dos cuadros, a tres cuadros o cuadro a cuadro?

Todo depende de lo que la historia te pida o de cómo ustedes lo quieran. Por ejemplo si quieren algo más rápido deben hacerlo a menos cuadros y trabajar más, si quieren más lentitud, cada fotograma va a durar más tiempo. Normalmente la animación depende, y presten mucha atención aquí, depende del sonido. En el caso

de cualquier animación, por regla general, se debe primero grabar el sonido. Eso es fundamental. Lo primero que deben hacer es grabar al locutor, al audio definitivo de lo que el locutor va a decir; no importa que no le pongas la música o los efectos aún, pero fundamentalmente se necesita tener el audio del locutor para que después éste sea descompuesto bien sea en frases o sílabas. En el caso de ustedes como no hay movimiento de labios no necesitan hacerlo por sílabas sino por frases o bloques de movimientos. Hoy en día hacer esto es mucho más fácil, porque una vez que el audio esté listo, se mete en el programa de edición no lineal y se mide cuánto mide cada cosa. Así se empieza a construir el guión, porque el guión de una animación es mucho más técnico que literario. Teniendo este guión y estas medidas, ustedes sabrán entonces si los movimientos son más rápidos o más lentos y en ese caso deciden cuánto durarán los fotogramas en cada sección.

¿Entonces los sonidos extras a la locución como la música, los efectos o el llanto del niño no son necesarios en primera instancia para comenzar a realizar el corto?

Recuerden, la música y los efectos son después. Por ejemplo en el caso de ustedes, si el niño va a hacer sonidos al llorar, eso lo pueden montar luego sobre el producto que ya tengan listo. Esa es una de las maneras y funciona perfectamente. A menos de que ustedes requieran de sonidos específicos que vayan a ser animados, no se necesita tenerlos para comenzar el proceso. Pero mientras más control tengan del uso del sonido previamente, más control tendrán de la animación.