



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

**“MARGARITA”  
CORTOMETRAJE ANIMADO BASADO EN LA ESTÉTICA DE ADAM  
ELLIOT**

Trabajo de Grado presentado por:

Ana Raquel GONDAR BORGES

Y

América Gabriela URBANO RODRÍGUEZ,

Profesor Guía: Juan Carlos GARCÍA

Caracas, septiembre de 2008

## **AGRADECIMIENTOS**

### **Ana Raquel Gondar:**

A Dios, quien siempre quiere lo mejor para nosotros y media para que podamos conseguirlo. A mis padres, quienes me han dado todo en esta vida y no dejaron de apoyarme en la realización de este proyecto. A mis hermanos, por estar ahí. A mis abuelos, por ser siempre una fuente de inspiración.

A Laura Valdivieso, quien me introdujo por primera vez en el mundo audiovisual, dejándome en el poco tiempo que la conocí, un aprendizaje que será de por vida.

A Oscar Hernández, por apoyarme en los momentos más difíciles de mi vida y de este proyecto.

A mi primo y hermano Halley Fromm, por brindarme todo tipo de ayuda sin importar el día ni la hora. A Guillermo Paz, guiarnos en los momentos de mayor desorientación. A María José Estévez y Héctor Itriago por donarnos su maravilloso talento.

A América Urbano por su apoyo y comprensión en los momentos más difíciles de este proceso, que muchas veces parecía interminable.

A Elisa Martínez, Carlos Eduardo Ramírez, Juan Carlos García, Isabella Galavís, Antonio Villaroel, Freddy Morngestern, Pablo Franco, Alberto García, Ana Paula Planas y Jennifer Belisario por poner su granito de arena.

**América Urbano:**

En primer lugar a Dios.

A mis padres, por su apoyo incondicional y por estar ahí siempre que lo necesité.

A mis hermanos por la motivación que me brindaron para alcanzar mi meta.

A Anita por ser el pilar que me sostuvo durante la ejecución del Trabajo de Grado.

A todos los que aportaron su grano de arena para que este proyecto se llevara a cabo.

## ÍNDICE GENERAL

<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	<b>10</b>
1. Biografía del autor	10
1.1 Su vida	10
1.2 Su trabajo	13
1.2.1 <i>Uncle</i>	13
1.2.2 <i>Cousin</i>	14
1.2.3 <i>Brother</i>	15
1.2.4 <i>Harvie Krumpet</i>	16
2. La Estética	17
2.1 Caracteres generales de la imagen	18
2.2 Movimientos de cámara	19
2.3 Los tipos de planos	20
2.4 El ángulo de toma	21
2.5 Los encuadres	21
2.6 Las luces	22
2.6.1 Luz dura	22
2.6.2 Luz suave	22
2.7 El vestuario y los decorados	23
2.7.1 El vestuario	23
2.7.2 Los decorados	23
2.8 Las elipsis	24
2.9 Las formas de paso	26
2.9.1 Analogía de orden estético	27
2.9.2 Analogía de orden psicológico	27
2.10 Metáforas y símbolos	28
2.10.1 Las metáforas	28
2.10.2 Los símbolos	29
2.11 El fenómeno sonoro	30
2.11.1 Los ruidos	30

2.11.2	La música	31
2.12	El montaje	32
2.12.1	Las dos vertientes del montaje	33
2.12.2	Las leyes del montaje	33
2.12.3	Tipos de montaje	34
2.13	Profundidad de campo	36
2.14	Los diálogos	36
2.14.1	Aportaciones	37
2.15	Procedimientos secundarios de narración	37
2.15.1	Procedimientos objetivos	37
2.15.2	Procedimientos subjetivos	38
2.15.3	Trucos técnicos	39
2.16	El tiempo	39
2.17	El espacio fílmico	40
3.	Animación	41
3.1	Prehistoria de la Animación	42
3.2	Historia de la Animación	43
3.2.1	Émile Reynaud y los hermanos Lumière	44
3.2.2	Méliès, Blackton y Chomón	46
3.2.3	Emile Cohl	48
3.2.4	Los hermanos Fleischer y Pat Sullivan	48
3.2.5	Walt Disney	49
3.2.6	La <i>United Production</i> de América (UPA)	52
3.2.7	Hanna Barbera, la Warner Brothers y Tex Avery	53
3.2.8	El <i>stopmotion</i> hasta nuestros días	54
3.2.9	La animación en el resto del mundo	55
3.3	Técnicas de Animación	57
3.3.1.	Animación de recortes	57
3.3.2	Animación de siluetas	58
3.3.3	Kinestasis y <i>Collage</i>	58
3.3.4	Arena y Pintura sobre vidrio	59

3.3.5 Animación de líneas y celuloide	60
3.3.6 Xerografía y Rotoscopia	60
3.3.7 <i>Pinscreen</i> o pantalla de alfileres	61
3.3.8 Animación de objetos	62
3.3.9 <i>Time-Lapse</i> y pixilación	63
3.3.10 Animación con plastilina y marionetas	64
3.3.11 Animación por computadora	65
4. El Cortometraje	65
4.1 Características del cortometraje	66
4.2 El Cortometraje animado	67
<b>III. MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>68</b>
1. Objetivos	68
1.1 Objetivo General	68
1.2 Objetivos Específicos	68
2. Justificación	68
3. Delimitación	69
3.1 Movimientos de cámara	69
3.2 Tipos de plano	70
3.3 Ángulos de toma	70
3.4 Los encuadres	70
3.5 La iluminación	71
3.6 El vestuario	72
3.7 Los decorados	73
3.8 Las elipsis	73
3.9 Las formas de paso	74
3.10 Metáforas y símbolos	74
3.11 El fenómeno sonoro	75
3.12 El montaje	75
3.13 La profundidad de campo	76
3.14 Los diálogos	76
3.15 Elementos secundarios de narración	76

3.16 El tiempo	77
3.17 El espacio fílmico	77
<b>IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN</b>	<b>78</b>
1. Ficha Técnica	78
2. Preproducción	78
2.1 Idea	78
2.2 Sinopsis	78
2.3 Escaleta	80
2.4 Guión Literario	82
2.5 Guión Técnico	87
2.6 <i>Storyboard</i>	101
2.7 Guión Desglosado	121
2.8 Lista de necesidades de producción	127
2.8.1 Escenarios o <i>sets</i>	127
2.8.2 Personajes	127
2.8.3 Arte y utilería	127
2.8.4 Efectos de sonido	128
2.8.5 Efectos de animación	128
2.8.6 Maquillaje	128
2.8.7 Vestuario	129
2.8.8 Música	129
2.9 Diseño de producción	130
2.9.1 Diseño de personajes	130
2.9.2 Construcción de los muñecos	131
2.9.3 Dirección de arte	133
2.9.4 Diseño de escenarios	134
2.9.5 Diseños y elementos elaborados	135
2.9.6 Vestuario	136
2.9.7 Decorados	137
2.9.8 Elementos de ambientación	138
2.10 Presupuesto	141

2.10.1 Recursos de Producción	141
2.10.2 Análisis de costos	144
3. Producción	146
3.1 Técnica <i>Stopmotion</i>	146
3.2 Dirección de Fotografía	147
3.2.1 Cámara	147
3.2.2 Iluminación	148
4. Postproducción	149
4.1 Edición	149
4.2 Transiciones	150
4.3 Banda sonora	150
4.4 Efectos de sonido	151
4.5 Música	151
<b>V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>152</b>
<b>VI. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>155</b>
1. Fuentes Bibliográficas	155
2. Trabajos de Grado	156
3. Fuentes Electrónicas	157
4. Medios Audiovisuales	158
<b>VII. ANEXOS</b>	<b>161</b>
1. Instalación de Tornillos	161
2. Esqueletos	161
3. Marionetas después de la fase de horneado	161
4. Marionetas terminadas	162
5. Habitación de Margarita	162
6. Escuela	163
7. Parada de Autobús	163
8. Sinfín	164

## I. INTRODUCCIÓN

Adam Elliot, australiano (1972), estudió animación en La Universidad Victoriana de las Artes (*The Victorian College of the Arts, VCA*), donde realizó su primer corto animado: *Uncle*. Luego de graduarse en 1997, Elliott completó las otras dos partes de su trilogía con los cortometrajes *Cousin* y *Brother*.

El estilo uniforme y simple de estos cortometrajes es la razón de su escogencia como materia prima para la realización del cortometraje Margarita.

Analizar la estética de Adam Elliot para dichos cortometrajes implica estudiar los lineamientos de la estética cinematográfica en su sentido más general, para aplicarlos a las obras escogidas, de modo que el estudio resulte en una descripción que sirve de modelo para la propuesta visual y sonora del producto final.

El uso de la técnica de animación con plastilina suscita conocer todas las habilidades que se requieren para ejecutarla con éxito, sin desligar este conocimiento del sentido más general del proceso de animación, su historia y el aprendizaje sobre otras técnicas.

Se escoge esta técnica porque es la que usa Adam Elliot para sus cortometrajes, además de que implica la elaboración manual de elementos que presentan texturas enriquecedoras de la imagen y que estimulan la curiosidad del espectador.

La realización del proyecto toma en cuenta los pasos que propone el modelo de diseño de producción dividido en tres fases: preproducción, producción y postproducción. Se requiere la elaboración de un Libro de Producción para sentar y describir lo que ocurre en cada fase.

## II. MARCO TEÓRICO

### 1. Biografía de Adam Elliot

#### 1.1 Su vida

Adam Benjamín Elliott nació el 2 de enero de 1972 en la ciudad de Melbourne, estado Victoria, Australia.

Elliott creció en una granja de camarones situada en la llanura desértica de Australia junto a su padre (un payaso acróbata retirado) y su madre (una peluquera); además de sus dos hermanos, su hermana y sus dos loros: Sonny y Cher.

Luego de que el negocio de camarones terminara en banca rota, el padre de Adam se mudó con la familia de vuelta a Melbourne, donde compró una ferretería.

“Adam era un niño muy tímido y le encantaba encerrarse en su habitación. Empleaba horas dibujando y haciendo cosas a base de limpia pipas y cartones de huevo”. (Coombs, M. 2007: Traducción libre de los autores, párrafo 3).

A los doce años, Elliott fue enviado a una escuela privada para niños, donde sobresalió en Arte, Literatura Inglesa, Fotografía, Dibujo, y Escultura. Fue miembro de la banda escolar *Highland Pipe Band* y superó su timidez tocando el bombo.

Elliott también disfrutó de la actuación. En su último año en la escuela lo premiaron con el trofeo *A.g. Greenwood*, por su interpretación del doctor Watson, en la obra de Sherlock Holmes: El increíble asesinato del Cardenal de la Tosca.

Después de finalizar la escuela, se dedicó por cinco años a pintar camisetas a mano en un mercado local de artesanías. Su diseño más popular fue el de Murray el *Dim-Sim bailarín de tap*.

Elliott comentó en una entrevista:

Cuando dejé la escuela quería ser un veterinario pero no tenía las capacidades, así que estudié diseño gráfico. Entonces aplacé y terminé pintando camisetas a mano en el mercado de St Kilda por cinco años. El estilo de vida y el dinero eran grandiosos, pero al final pensaba: ¿Es esto lo que voy a hacer por el resto de mi vida?. (Sellars, S., 2003: Traducción libre de los autores: párrafo 4)

En 1996 Elliott estudió animación en La Universidad Victoriana de las Artes (*The Victorian College of the Arts, VCA*), donde realizó su primer corto animado: *Uncle*.

Coombs (2007) señala lo siguiente sobre el desarrollo del estilo de Adam:

A pesar de haber heredado un temblor fisiológico de su madre, su estremecimiento ha sido incorporado a su estilo artístico y es parte de lo que lo hace a él y a sus cintas tan únicas y cautivadoras para las audiencias alrededor del mundo (Traducción libre de los autores, párrafo 4)

“Quería hacer animaciones en 2D hasta que mis catedráticos me convencieron de convertir *Uncle* en un claymation, en vez de una animación dibujada”. (Sellars, S., 2003: Traducción libre de los autores, párrafo 4)

Luego de graduarse en 1997, Elliott completó las otras dos partes de su trilogía con los cortometrajes *Cousin* y *Brother*.

En el año 2003, realizó un *claymation* de media hora, titulado *Harvie Krumpet*, narrado por el actor Geoffrey Rush y producido por Melanie Coombs de Melodrama Pictures.

Adam tiene una pasión por la observación humana. Sus películas son sumamente personales y exploran detalladamente el espíritu humano. El encanto de sus películas es universal. Llenas con un balance de humor y aflicción. Sus personajes, simples y cautivadores, le tocan un nervio a todas las personas, de todos los estilos de vida. (Coombs, M. 2007: Traducción libre de los autores, párrafo 1).

En el año 2004, Elliott recibió el Premio de la Academia como “mejor director de un cortometraje animado”, por su trabajo en *Harvie Krumpet*.

Las películas de Adam Elliott han participado en más de quinientos festivales de cine y han ganado más de cien premios. Todos sus trabajos han sido selectos a consideración para los Premios de la Academia y ha ganado cinco premios del Instituto de Film Australiano (AFI).

En 1999 fue nombrado Joven Victoriano del Año, premio que otorga la Universidad de Melbourne a los individuos que contribuyen valiosamente con las comunidades del estado Victoria.

Ha sido nombrado embajador y patrocinador de varias instituciones y obras de caridad y es un miembro votante de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de *Hollywood*.

Además, ha recorrido el mundo como jurado en festivales de cine internacionales y se encuentra en constante demanda como orador público y corporativo.

En el año 2007, Elliot participó como escritor y director en *Selected shorts N° 5: Comedy Shorts*. Una recopilación de cortometrajes donde se incluyó *Harvie Krumpet*.

Actualmente, Elliot está en Australia desarrollando una cinta de *claymation*, llamado *Mary and Max* al mismo tiempo que perfecciona una idea para un libro infantil, que ha tenido en su cabeza durante muchos años.

## 1.2 Su trabajo

### 1.2.1 *Uncle*

*Uncle* (1996) es un cortometraje animado de seis minutos, que muestra “la biografía de un hombre, narrada desde el punto de vista de su anónimo sobrino, quien enlaza las pasiones, derrotas y creencias de su tío”. (Coombs, M. 2007: Traducción libre de los autores, párrafo 5).

El primer encuentro ocurre en la ferretería del tío, cuando este le regala al sobrino un limpia pipas doblado en forma de araña.

Con el tiempo, el sobrino se familiariza con las excentricidades de su tío: Este le contaba historias sangrientas de guerra, tenía conversaciones con vendedores religiosos, orinaba el limonero para fertilizarlo y disfrutaba de quemar objetos en un incinerador, aplastar caracoles y realizar extrañas búsquedas culinarias.

Las dos compañías más cercanas del tío eran su esposa, con quien nunca tuvo hijos, y su chihuahua, *Reg*. Cuando ya eran más viejos, su esposa tomó veneno para hormigas y murió. El tío nunca volvió a casarse. Sin embargo, no se sentía solo porque disfrutaba de la compañía de *Reg*.

Al tiempo que el tío envejece empezamos a comprender su lucha contra la vida y el significado de esta para él: “La vida sólo se puede entender hacia atrás, pero tenemos que vivirla hacia delante. Lo más importante en la vida son los pequeños placeres como una taza de té en la mañana, (...) plantar un árbol y un perro amigable”. (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

Cuando *Reg* muere atropellado por un auto, el tío empieza a decaer. “Observamos un desafortunado incidente con *pijamas*, que señala su retiro a la senilidad en un

hospicio para caballeros”. (Coombs, M. 2007: Traducción libre de los autores, párrafo 5).

Ahí, pasa sus últimos días rodeado por tristes compañeros y fuertes olores a orina, tomando tazas de té y mordisqueando buñuelos quemados. Hasta que finalmente muere “con una taza de té en una mano y un pan en la otra”. (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

“Sus últimas palabras fueron para sus amigos religiosos, quienes habían ido a visitarlo.” (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

### **1.2.2 *Cousin***

*Cousin* (1997) es un cortometraje animado de cuatro minutos y medio, que muestra la historia de un niño nacido con parálisis cerebral.

El narrador, de la misma edad, cuenta su primer encuentro con su primo:

Quando iba a visitarlo para jugar me esperaba junto al buzón del correo, con uno de sus trajes de superhéroe, que le hizo su mamá . Me dio un gran abrazo, (...) lo primero que hizo fue vestirme como superhéroe también. Mi tía nos tomó una foto y después hizo que se tomara sus píldoras.” (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

El narrador cuenta sus bufonadas juntos, sus intentos de volar desde el techo del gallinero como superhéroes, sus carreras fuera de control en carritos de mercado y los juegos violentos de críquet en el patio de atrás.

“Su brazo izquierdo no estaba unido a su cerebro y flotaba como si tuviera mente propia. Algunas veces mi tía lo unía a su camisa, para controlarlo. Su otro brazo era muy fuerte”. (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

El primo a veces sufría de malos humores y de frustración, pero la tía sabía qué hacer. “Lo miró a los ojos y le dijo: hornea una torta (...) y él podía decorarlas como quisiera”. (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores)

Conocemos las mascotas más nuevas del primo y visitamos el cementerio de las más viejas. Podemos echar un vistazo a su variada colección de camisetas, uñas del pie y rocas, que nombraba como la gente que conocía. Pero lo que más disfrutaba era nadar.

Los padres del primo mueren en un accidente de tránsito y el chico es trasladado a otro estado. Los primos siempre hablaban lo más que podían, pero crecieron y perdieron contacto. “Creo que lo vi el otro día, en un automercado (...) espero que sea feliz (...)”. (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores)

### **1.2.3 *Brother***

*Brother* (1997) es un cortometraje animado de siete minutos y medio, que cuenta la memoria de un niño afligido por el asma.

Mi hermano era un año mayor que yo y por un tiempo tapó uno de los vidrios de sus lentes para dejar que su otro ojo se nivelara. También sufría de asma y tenía que cargar su nebulizador todo el tiempo. Mamá se lo colgó del cuello porque siempre lo perdía (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

El narrador, su hermano, cuenta cómo lo hacían todo juntos: desde columpiarse en los tendederos y perseguir gallinas, hasta poner en combustión a las hormigas.

Observamos cómo fumar una bolsita de té puede convertirte en un leproso. “En la escuela le echaban la culpa de todo, lo culparon por hacer un ruido. Él ni siquiera estaba ahí”. (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

Descubrimos los encantos de dejar escritos los nombres de otras personas en el cemento y que si el diablo no te atrapa entonces el karma lo hará. “Le pregunté si mi hermano iría al infierno. -Sólo las prostitutas y los contadores van al infierno-, me dijo. Pero una cosa llamada karma lo puede atrapar. Y tenía razón. El karma le dio piojos a mi hermano.” (Elliott, 1996: Traducción libre de los autores).

A pesar de todos sus problemas, el hermano tenía un sueño. “Sobre todas las cosas, observamos como un niño enfrenta un horrible padecimiento, que posterga su sueño de convertirse en un payaso acróbata”. (Coombs, M. 2007: Traducción libre de los autores, párrafo 3).

#### **1.2.4 *Harvie Krumpet***

*Harvie Krumpet* (2003) es la biografía de un hombre ordinario que, al parecer, tiene mala suerte. Nacido con el síndrome de *Tourette*, Harvie es marginalizado del resto de la villa, de tal forma que se acostumbró a que le tirasen piedras desde niño.

Cuando Harvie tiene 18 años, sus padres mueren congelados en sus bicicletas, justo cuando los alemanes invadían Polonia. Por tanto, Harvie se ve forzado a huir hacia Australia, donde trabaja en un tiradero de desperdicios.

La mala suerte lo sigue hasta Australia en donde entra y sale de los hospitales de forma regular: desde ser alcanzado por un rayo hasta tener cáncer en uno de sus testículos. Sin embargo, logra encontrar el amor cuando la enfermera Valerie Bustall entra en su pabellón.

Harvie y Val se casan y se mudan al departamento de Val con sus dos gatos y su loro. Cuando Harvie es diagnosticado estéril, adoptan a una pequeña niña llamada Ruby y viven felices por muchos años.

En el cumpleaños número 65 de Harvie, Val fallece repentinamente dejando a Harvie solo en la vida nuevamente. Rápidamente envejece y es trasladado a un hogar de ancianos, luego de que un vecino lo encontrara tratando de retirar dinero de un microondas. Harvie es diagnosticado con la enfermedad de Alzheimer.

En vez de marchitarse, Harvie encuentra rejuvenecimiento y emoción con un paciente vecino que padece del mismo mal, Hamish McGrumbel. Juntos, entretienen al resto de los pacientes con sus actos maliciosos: se emborrachan, hacen bromas pesadas, se escapan del hogar y hacen *shows* con marionetas, que manejan estando desnudos.

La condición de Harvie empeora y tiene alucinaciones y depresiones recurrentes, casi optando por el suicidio. Sin embargo, una mujer muy especial entra en su vida y lo lleva a darse cuenta de que todavía le queda mucho por vivir.

## 2. La Estética

Según Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983):

La estética abarca la reflexión de los fenómenos de significación considerados como fenómenos artísticos. La estética del cine es, pues, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos. Contiene implícita una concepción de lo 'bello' y, por consiguiente, del gusto y del placer tanto del espectador como del teórico. (p. 15)

En su obra *La estética de la expresión cinematográfica*, Martin (1962) clasifica los elementos técnicos que contribuyen a la construcción estética de la imagen y que la dotan de expresividad, significación y sensibilidad.

Estos elementos son: los movimientos de cámara, los diversos tipos de planos, los ángulos de toma, los encuadres, las luces, el vestuario y los decorados, las formas de paso, la metáforas y símbolos, el fenómeno sonoro (ruido y música), el montaje y la profundidad de campo, los diálogos, los procedimientos secundarios de narración, el tiempo y el espacio.

## 2.1 Caracteres generales de la imagen

Para Martin (1962), la imagen es el material básico del lenguaje cinematográfico.

Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983) caracterizan la imagen cinematográfica como depurada y en movimiento, plana y delimitada por un cuadro.

Según Martin (1962), la imagen presenta seis caracteres:

1. La imagen fílmica está dotada de muchas apariencias de la realidad. Los componentes que la dotan de realismo son: la ilusión de movimiento que suscita al ser proyectada, el sonido y la profundidad de campo. “El realismo de la imagen cinematográfica como concepción estética es una interpretación de la realidad” (Martin, 1962, p. 38), es decir, que no sólo se limita a representarla, sino que permite mostrar una realidad subjetiva.
2. La imagen cinematográfica se encuentra siempre en presente. Como fragmento de la realidad exterior, se ofrece al presente de nuestra percepción y se inscribe en el presente de nuestra conciencia: La determinación temporal se realiza por intervención del juicio, único capaz de situar los sucesos diegéticos como pasado por relación a nosotros mismos o de determinar varios planos temporales en la acción del film. (Martin, 1962, p. 42).
3. La imagen constituye una realidad artística, es decir, ofrece una visión elegida, depurada, compuesta y no una simple copia. El realizador se vale de factores de estetización como la iluminación, las reglas de composición, los tipos de plano, entre otros, para construir la realidad o para presentar los fragmentos de ésta que le interesan. (Martin, 1962, p. 43).
4. La imagen tiene un papel significativo, fundamentado en una convención que es la supresión del tiempo carente de acción y de sucesos sin relación con la narración propiamente dicha. El significado de la imagen puede ser no sólo directo,

representativo, sino también simbólico: sirve entonces de introducción a una realidad más profunda. La imagen puede obtener un significado particular por su confrontación con otras y que sobre esta experiencia reposa en el montaje. La imagen cinematográfica es capaz de expresar ideas generales y abstractas. (Martin, 1962, p. 44).

5. La imagen tiene la característica de unicidad representativa. Por su realismo científico, capta sólo aspectos precisos y exactamente determinados de la naturaleza de las cosas. La imagen cinematográfica tiene un significado preciso y limitado. (Martin, 1962, p. 44).
6. El sexto y último carácter de la imagen cinematográfica es su plasticidad. Esto quiere decir que la imagen cinematográfica, a pesar de su exactitud, es una realidad extremadamente maleable y susceptible de toda clase de interpretación. (Martin, 1962, p. 44). Dos contextos condicionan esta última cualidad:

-Contexto cinematográfico: la imagen se integra en una continuidad temporal y esta coexistencia determina su significado.

-Contexto mental del espectador: la imagen tendrá un significado o no, dependiendo de la comprensión del espectador.

## **2.2 Los movimientos de cámara**

Martin (1962) señala que las funciones de los movimientos de cámara en la expresión fílmica son: el acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento, la creación de movimiento ilusorio, la descripción de un espacio o acción, la definición de las relaciones espaciales entre dos elementos en la acción, determinar el relieve dramático de un personaje o un objeto, la expresión subjetiva del punto de vista de un personaje y la expresión de la tensión mental de un personaje.

Estas funciones se clasifican en dos categorías, unas son descriptivas y las otras aportan un valor dramático.

Las funciones descriptivas son aquellas en las que “el movimiento de la cámara no tiene un valor en sí, sino sólo porque permite ver al espectador (...)” (Martin, 1962, p. 52).

A esta categoría pertenecen las cuatro primeras funciones mencionadas anteriormente.

Por el contrario, en las funciones dramáticas “el movimiento tiene un significado en sí y tiende a expresarlo realzando un elemento material o psicológico que ha de tener importancia decisiva en el desarrollo de la acción” (Martin, 1962, pp. 54, 55) a esta categoría pertenecen las últimas tres funciones.

### **2.3 Los tipos de planos**

Esta división corresponde a los diversos tipos de plano, que al igual que los movimientos de cámara, tienen un valor tanto dramático, como descriptivo.

Junto con el montaje, los planos también constituyen un movimiento de cámara (virtual o efectivo) pues, aunque no impliquen necesariamente un desplazamiento de la cámara (porque el espectador no lo percibe), aportan dinamismo a la narración. (Martin, 1962)

Se define el plano como “la forma en que la toma es contenida definitivamente por la película (...) siendo la toma el fragmento de película impresionada desde que se pone en marcha el motor de la cámara hasta que se detiene” (Martin, 1962, p. 62).

Martin (1962) señala que los planos pueden tener tanto un valor dramático como descriptivo:

El valor dramático de un tipo de plano en particular, está determinado por la intención y la idea que quiera expresar el autor, así son planos con valor dramático aquellos que posean un carácter simbólico, es decir, que infieran un significado psicológico preciso (pp. 62 y 63)

En cambio, un plano tiene un valor descriptivo cuando tiene como función “la comodidad de la percepción y la claridad de la narración” (Martin. 1962, p 63).

## **2.4 El ángulo de toma**

El ángulo de toma es la posición que adquiere la cámara respecto a su eje transversal. Se distinguen entonces dos tipos de ángulo: el picado y el contrapicado.

El ángulo picado consiste en registrar el objeto de arriba hacia abajo, es decir, con el objetivo situado por encima del nivel normal de la mirada. El contrapicado consiste en el mismo procedimiento, sólo que el objeto se registra de abajo hacia arriba. (Martin. 1962).

Existe un tercer efecto que, aun cuando es conocido como “encuadre inclinado”, forma parte de la categoría de los ángulos, y se origina cuando la cámara oscila alrededor de su eje óptico; es equivalente al efecto visual que se logra cuando inclinamos la cabeza horizontalmente, o al revés. (Martin, 1962)

## **2.5 Los encuadres**

El cuarto y último elemento referido al papel estetizador de la cámara, se refiere a los encuadres.

Martin (1962) señala lo siguiente:

[Los encuadres] se refieren a la composición del contenido de la imagen, es decir, a la forma en que el realizador determina y eventualmente organiza el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que será el que se proyecte en la pantalla.” (p. 69)

Esta organización se realiza de acuerdo a lineamientos de composición que están preestablecidos.

La composición de los encuadres parte del principio de la teoría de los tercios. Según este principio, una imagen puede dividirse en tercios, tanto horizontal como verticalmente, por medio del trazo de ejes. Las intersecciones entre esos ejes constituyen los puntos fuertes de la imagen o la sección áurea (Valdivieso, 2002).

## 2.6 Las luces

La luz en la imagen cinematográfica, “sirve para definir y moldear los contornos y los planos de los objetos, para crear la impresión de profundidad espacial, para producir una atmósfera emotiva e incluso ciertos efectos dramáticos.” (Lindgren cp. Martin, 1962, p.72)

Existen diversos usos de la luz, y se clasifican según la dirección y el carácter de la misma. Según su carácter la luz puede ser dura o suave.

### 2.6.1 Luz dura

El libro *Fotografía para todos* (1998) define la luz dura como un tipo de iluminación que genera sombras muy definidas en las zonas no iluminadas. “Se utiliza para obtener resultados especiales de la estructura de un motivo (textura), o bien para resultar formas muy simples” (p. 18)

### 2.6.1 Luz suave

También llamada luz difusa, la luz suave resulta de un haz luminoso amplio e indefinido, y origina “una imagen con **sombras y contornos suaves**” (Fotografía para todos, 1998, pp. 17 y 18, negrita en el original)

Según la dirección, la luz puede ser rasante (lateral), cenital, frontal o contrapicada.

## **2.7 El vestuario y los decorados**

### **2.7.1 El vestuario**

El vestuario en la producción cinematográfica ejerce una función estética, pues permite que las actitudes y los gestos de los personajes destaquen de los diferentes decorados, y contribuyan a que exista armonía y contraste entre los actores o en el conjunto del plano. (Eisner, c.p. Martin, 1962).

### **2.7.2 Los decorados**

Para Martin (1962), el decorado es el marco que contribuye a la creación de la atmósfera psicológica del drama (esta función también se la atribuye a las luces), puesto que determina y refleja el comportamiento de los personajes.

Además, señala que los decorados más expresivos son los que permiten libertad creadora al realizador, y por ende, una mejor manifestación de su lenguaje; destacan entonces los decorados de interior, en los que aquél tiene un mayor control de la confección. (Martin, 1962)

El carácter expresivo de los decorados tiene su origen en la Escuela Expresionista Alemana, en la que se gestó una tradición de los “decorados-estados del alma”, muy artificiales. (Martin, 1962).

Para hacer esta afirmación, Martin (1962) se basa en la premisa de que “el expresionismo se funda en la visión subjetiva del mundo, expresada por la deformación y estilización tendente a hacer del decorado un [acompañante] simbólico del drama de las almas.” (p. 80)

## 2.8 Las elipsis

Las elipsis constituyen un recurso cinematográfico de expresión, que consiste en suprimir el tiempo y las acciones que el director juzga de poca importancia.

Martin (1962) confirma esta premisa cuando dice que, en efecto, “el director selecciona de la realidad los fragmentos que le parecen convenientes por su significado, los toma con la cámara y los une según un orden determinado para dar sentido a su sucesión” (p.86).

Martin (1962) establece que la elipsis tiene tres causas de las que emanan diversas categorías. Refiere lo siguiente respecto a la primera causa:

En primer lugar [están] las elipsis condicionadas por el hecho de que el cine es arte, y que por tanto presupone elección y orden: el director selecciona de la realidad los fragmentos que le parecen convenientes por su significado, los toma con la cámara, y los une según un orden determinado para dar sentido a su sucesión. (p. 86)

Se puede inferir que esta “toma de fragmentos” origina una supresión de otros fragmentos de la realidad, lo que se corresponde con el concepto de *planificación* que estipula Martin (1962), y que consiste “en eliminar (...) los tiempos débiles o inútiles de la acción” (p.86).

Esto obedece a la proposición de que “todo lo que [aparece] en la pantalla debe tener un significado, no se tomará nada que no lo tenga, a no ser que el director tenga motivos especiales que le induzcan a crear una impresión de lentitud, ociosidad o aburrimiento.” (Martin, 1962, p. 86).

De ahí que el resultado observable sea la sensación de que “la vida que se presenta en los *films* es privilegiada, depurada, intensa, ya que se compone de sólo de tiempos intensos vividos con este carácter.” (Martin, 1962, p. 86).

En la segunda categoría de elipsis se encuentran aquellas que “están motivadas por la estructura del relato, [o por] razones dramáticas” (Martin, 1962, p. 87), así, el realizador suprime ciertos elementos o instantes decisivos, con el fin de que el espectador siga con interés el curso de la acción o mantenerlo en suspenso.

También entran en esta categoría aquellas elipsis que, fundamentadas en el carácter dramático de la narración, “tienen por fin evitar la ruptura de la unidad de tono silenciando un incidente que no concuerda con el ambiente general de la escena.” (Martin, 1962, p. 88).

Cuando la cámara adopta un punto de vista en el que el objetivo suplanta a un personaje, se puede hablar de un ejemplo de elipsis que pertenece a esta segunda categoría (Martin, 1962).

Un ejemplo se puede encontrar en *Las Locuras del Emperador* (2006), cuando Cuzco habla con Izma, y se suprime la acción de la segunda para darle protagonismo a los pensamientos del emperador, quien observa detalladamente un pedazo de perejil que Izma tiene entre los dientes. La acción del personaje principal prevalece sobre la del otro personaje y la elipsis se justifica porque pretende resaltar una característica del protagonista: su actitud distraída y quisquillosa.

Existe una tercera categoría de elipsis en la que la supresión de contenido es originada por una razón social.

Respecto a esto, Martin (1962) añade lo siguiente:

Existen en efecto numerosos gestos, actitudes o sucesos penosos o delicados que el respeto a las buenas costumbres y las convenciones sociales impiden representarlos en la pantalla. La muerte, el dolor violento, las heridas cruentas, las escenas de tortura o asesinato, suelen ser disimuladas al espectador y reemplazadas y sugeridas por diversos medios. (p. 89)

## 2.9 Las formas de paso

Para Martin (1962) las formas de paso se definen como “el conjunto de efectos visuales o sonoros destinados a crear en el espectador la impresión, consciente o no, de continuidad plástica y lógica entre todos los fragmentos de la realidad que constituyen el *film*” (p. 94)

El mismo autor señala cuatro transiciones materiales, es decir, que implican un procedimiento técnico o verbal: el cambio de plano por corte seco, la abertura y cierre en fundido, el fundido encadenado y el barrido. (Martin, 1962)

El cambio de plano por corte seco consiste en “la sustitución brusca de una imagen por otra. Es la forma de paso más elemental” (Martin, 1962, p. 95). Tiene como función mostrar “un cambio de punto de vista o una sucesión de la percepción, sin expresión del tiempo transcurrido ni el espacio recorrido.” (Martin, 1962, p.95)

Otra transición material es la abertura y cierre en fundido (también conocido este último como fundido en negro). Martin (1962) establece que la función de este elemento es “separar las secuencias entre sí [e] indicar un cambio importante en la acción secundaria, el transcurso del tiempo o un cambio de lugar.” (p. 96)

El fundido encadenado tiene la misma función que el anterior, pero es diferente visualmente porque consiste en “sustitución de un plano por otro por la sobreimpresión momentánea de una imagen de otra precedente que desaparece” (Martin, 1962, p. 96). Es decir, que la imagen precedente se “disuelve” en la posterior.

Existe una clasificación de las transiciones que las divide en dos categorías: Las basadas en una analogía de orden estético y las que se fundamentan en razones de orden psicológico (Martin, 1962).

### **2.9.1 Analogía de orden estético:**

A esta categoría pertenecen aquellas transiciones cuya relación de semejanza se encuentra en los contenidos material, estructural y dinámico de los planos a unir. (Martin, 1962).

**Analogía del contenido material:** son aquellas en las que se presenta una identidad, homología o semejanza entre personajes y objetos, tanto de un plano como de otro, que justifique la unión entre ambos planos (Martin, 1962). El personaje u objeto actúa como conector.

**Analogía del contenido estructural:** Esta se da cuando existe una correspondencia entre la forma como están compuestas las imágenes que se unen.

**Analogía de contenido dinámico:** Tiene su fundamento en el movimiento que ejecutan los personajes u objetos. El movimiento se convierte en un enlace si se repite o es similar en los dos planos.

### **2.9.2 Analogía de orden psicológico:**

En este tipo de analogías la relación que justifica el paso no se encuentra directamente en la imagen plástica, sino que es el espectador quien realiza la unión.

A esta categoría pertenecen aquellas relaciones hechas a partir de la mirada del personaje: “todos los planos contienen lo que el personaje del plano precedente ve (...) o habría de ver”. (Martin, 1962, p. 99).

Se dice que el espectador es quien construye la relación en su mente, pues con la cámara se le informa de elementos que, en algunos casos, el protagonista ignora, pero que son diegéticos.

La diegesis comprende “todo lo que pertenece, en la inteligibilidad, a la historia narrada, al mundo supuesto o propuesto por la ficción del cine” (L’ Universe filmique, c.p. Martin, 1962, p. 41)

Otra transición es la que atiende, ya no a la mirada, sino a la intención mental del protagonista: “lo que el personaje desea ver es aquello (...) hacia lo que proyecta su pensamiento” (Martin, 1962, p. 100) Esta acción reflexiva es la que establece la relación: en un plano se muestra al personaje pensando, y en el plano continuo el objeto de su pensamiento, o el pensamiento mismo.

Las transiciones nominales también pertenecen a la categoría de analogía de orden psicológico. Presupone la unión de dos planos: uno en el que se nombra a un personaje, objeto, lugar o época, y estos aparecen en el plano siguiente (Martin, 1962)

## 2.10 Metáforas y símbolos

### 2.10.1 Las metáforas

Martin (1962) define las metáforas como “la yuxtaposición por medio del montaje de dos imágenes cuya confrontación debe producir en el espectador una impresión psicológica que facilite la percepción y asimilación de la idea que el director quiere expresar.” (p. 104)

Se distinguen tres tipos de metáforas: las plásticas, las dramáticas y las ideológicas.

**Las metáforas plásticas:** “Están basadas en la semejanza o contraste de su simple contenido representativo.” (Martin, 1962, p. 105)

**Las metáforas dramáticas:** son aquellas que “tienen valor dentro de la acción y aportan un elemento explicativo de utilidad para la comprensión de la narración” (Martin, 1962, p. 105).

**Las metáforas ideológicas:** sugieren “en la conciencia del espectador una idea cuyo contenido supera largamente la acción e implica toda una concepción del mundo.” (Martin, 1962, p. 105)

### 2.10.2 Los símbolos

El símbolo (...) no surge del contraste entre dos imágenes, sino que reside en una misma imagen; se trata de planos o escenas que pertenecen siempre a la diégesis y que, además de su significado directo, poseen un valor más profundo y amplio. (Martin, 1962, p. 108)

Se distinguen tres tipos: Los que residen en la composición de la imagen, los símbolos plásticos, los dramáticos y los ideológicos. (Martin, 1962)

A la primera categoría pertenecen todos aquellos encuadres en los que el símbolo se basa en un contrapunto entre el personaje y el decorado que lo rodea o en los que se muestra un elemento del decorado o un objeto que por sí solo simboliza algo (Martin, 1962) o cuando existe un “contrapunto entre dos acciones en una misma imagen.” (Martin, 1962, p. 109)

Martin (1962) llama contrapunto al “desarrollo paralelo de dos procesos expresivos con el mismo contenido significativo, pero en dos registros plásticos diferentes.” (p. 80)

**Los símbolos plásticos:** Son “planos en [los] que el movimiento de un objeto o la estructura de la imagen pueden evocar un acto de otro orden o sugerir una impresión o un sentimiento.” (Martin, 1962, p 111)

**Los símbolos dramáticos:** son aquellos que “tienen un valor directo en la acción y contribuyen a su desarrollo, dotando al espectador de un factor útil para la comprensión de la historia.” (Martin, 1962, p 112)

**Los símbolos ideológicos:** “sirven para expresar ideas que traspasan ampliamente los límites de la historia en la que están integradas y que parecen reflejar la actitud del realizador ante los problemas humanos más importantes.” (Martin, 1962, p. 113)

## 2.11 El fenómeno sonoro

Martin (1962) trata el sonido como otro medio de expresión del cine. Además, clasifica los fenómenos sonoros en dos categorías: los ruidos y la música.

### 2.11.1 Los ruidos

**Ruidos naturales:** son todos aquellos que se perciben de la naturaleza (Martin, 1962).

**Ruidos humanos:** Las fuentes de las que proviene son de naturaleza humana. Se distinguen tres subcategorías (Martin, 1962): Los ruidos mecánicos (máquinas, trenes, etc.), las palabras-ruido (fondo humano, conversaciones, etc.) y la música ruido (la que emite un televisor, por ejemplo).

Estos tres subtipos de ruido entran dentro del uso del sonido que Martin (1962) denomina “realista” (p. 128), es decir, cuando “sólo se oyen los sonidos producidos por seres o cosas que aparecen en la pantalla o que se sabe que están próximos a ella, sin que exista ninguna voluntad de expresión especial en la yuxtaposición imagen-sonido.” (p. 128)

Un ejemplo de este uso es el registro del sonido de ambiente en su sentido más objetivo: no existe ninguna intención por parte del director de que los sonidos que se registren aporten un significado para la historia, excepto el de ubicar al espectador en el sitio o complementar lo que se ve.

El otro uso del sonido es cuando adquiere un valor simbólico o metafórico. (Martin, 1962)

Se habla de metáfora “cuando el director pretende conscientemente expresar una impresión o una idea por medio del dualismo e interacción imagen-sonido, bien sea en el interior de la misma imagen o mediante la yuxtaposición de dos de ellas” (Martin, 1962, p. 129).

Martin (1962) también señala que la metáfora se basa en el uso realista del sonido, es decir, cuando los ruidos naturales y humanos provenientes del ambiente (ya sea que hayan sido registrados en forma directa o agregados durante la edición) dejan de ser objetivos para vehicular una intención particular.

Por su parte los símbolos, en el plano del sonido, son todos los fenómenos sonoros que, “sin entrar en concurrencia expresiva con la imagen, adquiere[n], por encima de sus apariencias realistas, un valor mucho más amplio y profundo” (Martin, 1962, p. 130). Por ejemplo: una mujer ve al hombre de sus sueños y se escuchan campanas de bodas que acompañan a la imagen.

### **2.11.2 La música**

Según Martin (1962) la música como elemento estético tiene dos valores: rítmico y lírico.

La música tiene un valor rítmico cuando “existe contrapunto música-imagen en el movimiento y en el ritmo, surgiendo una exacta correspondencia métrica entre el ritmo visual y el ritmo sonoro” (Martin, 1962, p.137)

Según Martin (1962), las utilizaciones de la música en el plano rítmico son las siguientes:

- Sustitución de un ruido real o virtual
- Sublimación de un ruido o un grito.
- Subrayar un movimiento o un ritmo visual o sonoro.

El valor lírico de la música se define como un “contrapunto psicológico de las imágenes [que sirve para] evocar, para reforzar o crear un estado anímico” (Martin, 1962, p. 138).

De este valor surgen dos concepciones: la música-paráfrasis y la música-ambiente.

**La música-paráfrasis:** Es cuando la música renuncia a su esencia plástica y pretende unir su carácter irreal dentro del film (es decir, la pieza musical no es diegética) al significado exacto de la imagen (Jaubert, cp. Martin, 1962). Martin (1962) la describe como el recurso musical “que pretende crear una dramatización sonora (...) permanente” (p. 138). Un ejemplo puede ser el uso que se le da a la música en *Tom y Jerry*.

**La música-ambiente:** Es el uso de la música en sentido opuesto al concepto anterior. Entonces, la música “es considerada en su totalidad y [no sólo se limita] a repetir o amplificar los efectos visuales” (Martin, 1962, p. 138). Ya la música no se subordina a un uso explicativo y reiterativo, sino que más bien aporta parte de su esencia a las imágenes, las complementa.

## 2.12 El montaje

Martin (1962) define el montaje como “la organización de los planos de un film según ciertas condiciones de orden y tiempo.” (p.142)

Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983) complementan este concepto con lo que ellos denominan una “definición amplia” del montaje, según la cual el montaje es “el principio que regula la organización de elementos filmicos visuales y sonoros, o el

conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración.” (p. 62)

Esta definición es más completa porque incluye al fenómeno sonoro como elemento expresivo.

### **2.12.1 Las dos vertientes del montaje**

Martin (1962) define el montaje-relato de la siguiente manera

[El montaje relato] consiste en la reunión, en una secuencia lógica o cronológica que contenga una historia de diversos planos, aportando cada uno un contenido narrativo y contribuyendo a hacer avanzar la acción desde el punto de vista dramático (encadenamiento de los elementos de la diegesis según una relación de causalidad) y desde el punto de vista psicológico (comprensión del drama por el espectador) (p. 143)

La otra vertiente es la que comprende el montaje-expresivo, el cual está “basado en la yuxtaposición de los planos con el objeto de producir un efecto directo y preciso por la combinación de dos imágenes (Martin, 1962, p. 143) Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983) también lo llaman “montaje productivo”.

Sobre esta categoría del montaje, Mitry (1963, c.p. Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1983) señalan que es el resultado “de la asociación, arbitraria o no, de dos imágenes que, relacionadas la una con la otra, determinan en la conciencia que las percibe, una idea, una emoción, un sentimiento, extraños a cada una de ellas aisladamente” (p.66)

### **2.12.2 Las leyes del montaje**

**Ley de secuencia material:** esta ley “muestra cómo se puede justificar de forma inmediata y general el paso de un plano otro” (Martin, 1962, p. 148)

Dicha justificación puede estar basada “en la mirada o el pensamiento (es decir, en la tensión mental de los personajes o el espectador) por medio de la cámara subjetiva.” (Martin, 1962, p. 148)

En estos casos “[las relaciones entre planos] responden siempre a una reacción lógica” (Martin, 1962, p. 149). Por ejemplo, cuando un personaje mira hacia una dirección, el plano siguiente debe mostrar lo que el personaje está mirando.

**Ley de tensión psicológica:** Justifica la sucesión de planos, no sólo en su sentido lógico (como lo estipula la ley anterior) sino que explica la relación dinámica entre ellos.

Según esta ley “todo plano debe contener un elemento o una ‘ausencia’ [desequilibrio psicológico o estético] que engendre en el espectador una impresión de insatisfacción y, por tanto, de curiosidad”. (Martin, 1962, pp. 149 y 150)

El efecto de esta ley se fundamenta porque " El movimiento de curiosidad suscitado en el espectador debe ser satisfecho por el plano siguiente; cada plano debe ser significativamente explicativo para satisfacer la espera creada en el anterior" (Martin, 1962, pp 149 y 150)

**Ley de progresión dramática:** Esta ley estipula que “la sucesión de planos debe (...) hacer avanzar la narración, o sea, cada plano debe contener sucesos que aporten nuevos datos” (Martin, 1962, p. 150). Esta ley justifica el hecho de que el montaje debe ayudar al espectador a comprender la historia.

### 2.12.3 Tipos de montaje

**Montaje rítmico:** “Es la forma primaria, elemental, técnica, del montaje” (Martin, 1962, p. 158). El montaje rítmico se fundamenta en un aspecto métrico: la duración de los distintos planos de una secuencia determina el ritmo de la secuencia misma.

Esta duración se establece tomando como referencia el grado de atención que el espectador le dé a un plano. Cuando la atención disminuye, el plano debe ser reemplazado por el siguiente y esto dará origen al ritmo (Lartier, 1946 c. p. Martin, 1962). En algunos casos, la intención del realizador es la que rige la duración del plano y no la atención del espectador.

**Montaje ideológico:** "Designa las relaciones entre planos destinados a comunicar al espectador un punto de vista, un sentimiento o una idea más o menos precisa y general" (Martin, 1962, p. 162). Este tipo de montaje crea relaciones de tiempo, lugar, causa, consecuencia y paralelismo entre sucesos, objetos o personas; está sustentado en un valor intelectual (Martin, 1962).

**Montaje Narrativo:** "Tiene por objeto contar una acción, o sea, desarrollar una sucesión de acontecimientos" (Martin, 1962, p. 164). Al aplicar este tipo de montaje se considera al film como totalidad significativa, a través del tratamiento de las relaciones entre escenas y entre secuencias y, en algunos casos, entre planos (Martin, 1962). Se distinguen cuatro tipos:

**Montaje lineal:** Es cuando el film "desarrolla una acción única expuesta por una sucesión de escenas situadas en un orden cronológico." (Martin, 1962, p. 164)

**Montaje invertido:** Es un tipo de montaje en el que "se alterna el orden cronológico en provecho de una temporalidad subjetiva y eminentemente dramática, pasando libremente del presente al pasado para volver al presente." (Martin, 1962, p. 165)

**Montaje paralelo:** Es cuando se alterna el desarrollo de dos o más acciones "con el objeto de hacer surgir un significado de su confrontación. (...) Está basado en la persistencia de la impresión (...) intelectual, que hace posible al espectador seguir varias acciones." (Martin, 1962, p. 165)

**Montaje alterno:** "Se trata de un montaje paralelo basado en la yuxtaposición de dos acciones entre las que existe una contemporaneidad estricta, y que generalmente termina uniéndose al final del film." (Martin, 1962, p. 166)

### 2.13 Profundidad de campo

Según Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983), la profundidad de campo es un concepto que sirve para caracterizar la extensión de la zona de nitidez que se presenta en una parte del campo en la imagen filmica y “es una característica de la imagen y se define como la profundidad de la zona de nitidez” (p. 33).

Martin (1962) señala que la profundidad de campo en el cine es importante, puesto que la filmación está condicionada por el desplazamiento de los objetos y personajes frente a la cámara, y por los mismos movimientos que esta realiza.

La profundidad de campo permite el cambio de plano sin cortes por medio de la variación de la zona de nitidez en la que se encuentran los objetos o personajes, dándole importancia a uno u otro plano focal. A este tipo de rodaje se le denomina rodaje en profundidad. Martin (1962) afirma lo siguiente:

El especial interés de esta forma de realización está esencialmente determinado porque permite la combinación audaz del primer plano con el plano general, añadiendo a su penetrante análisis y a su potencia de ‘shock’ psicológico la presencia del mundo y de la vida en encuadres de rara calidad estética y humana (p. 174)

Es por la razón anterior que la profundidad de campo es también un elemento de la estética del cine.

### 2.14 Los diálogos

Martin (1962) señala que los diálogos “constituyen un medio de expresión esencial del cine” y afirma que “la palabra es un factor constitutivo de la imagen (...) y por esta

razón está sometida a la planificación de la misma forma que los otros ruidos y que la música” (p. 182)

#### **2.14.1 Aportaciones:**

“La vocación realista de la palabra está condicionada por el hecho de que es un elemento de identificación de los personajes análogo al atuendo, color de la piel o comportamiento general y también porque es (...) elemento de exotismo.” (p. 183)

### **2.15 Procedimientos secundarios de narración**

En esta categoría entran todos los procedimientos narrativos (de escenificación, efectos sonoros y visuales) cuya función es “hacer avanzar la acción, aportando un elemento dramático o expresando una actitud o un contenido mental de los personajes.” (Martin, 1962, p. 190).

Se distinguen dos categorías:

#### **2.15.1 Procedimientos objetivos:**

“Utilizan de manera realista los elementos de la diegesis, logrando una verosimilitud representativa (material o psicológicamente) de la imagen o del sonido (...). Su objeto es hacer progresar la narración” (Martin, 1962, p. 190)

#### **Procedimientos de explicación visual:**

-Intertítulos: Titulares de periódicos o páginas de libros cuyo texto anuncia, comenta o reemplaza (elipsis) el contenido de la acción; las páginas de los diarios también son un ejemplo.

### **Procedimientos sonoros:**

-Voz en *off*: la banda sonora reproduce las palabras de una persona que no aparece en la pantalla. Se distinguen a su vez los siguientes:

-Comentarios objetivos en tercera persona: cuando el que cuenta la acción no participa en la misma

-Primera persona: El comentador es uno de los personajes de la acción.

- La exteriorización del monólogo interior de un individuo para facilitar la comprensión de lo que sucede. Aunque las palabras se pronuncien en la pantalla por un personaje de la diegesis, no se les puede considerar un diálogo ordinario.

### **2.15.2 Procedimientos subjetivos**

Tienen un carácter subjetivo porque “tienden a materializar en la pantalla el contenido mental de un personaje y porque menoscaban la ‘exactitud realista’ y la verosimilitud representativa de la imagen o la continuidad normal del relato.” (Martin, 1962, pp. 192 y 193)

La tendencia psicológica de estos procedimientos se justifica porque expresan las manifestaciones de un estado psicológico particular y los contenidos de conciencia que no corresponden a la percepción normal de la realidad (Martin, 1962). Esta expresión puede hacerse de tres maneras:

-Introduciendo en el *film* imágenes que no pertenecen a la diegesis.

-Recurriendo a medios técnicos basados en el trucoje.

-Usando efectos inverosímiles basados en la utilización no realista de los elementos de la diegesis

### 2.15.3 Trucos Técnicos

Se incluyen dentro de estos recursos, los barridos, movimientos retardados y acelerados, sobreimpresión visual o sonora, distorsión de la imagen y del sonido, la transformación progresiva de la iluminación destinada a sugerir el paso de un plano a otro de la realidad; los procedimientos de introducción propiamente dichos, como el corte simple, el fundido encadenado, el fundido en negro y el *travelling* hacia delante.

### 2.16 El tiempo

Martin (1962) dice “El tiempo en el cine es un elemento estético porque a través de la cámara [o cualquier otro procedimiento técnico] el hombre dispone por primera vez de un instrumento capaz de dominar el tiempo (...) [para] acelerar, retardar o invertir el curso de los sucesos” (p. 203)

Entre las modificaciones al curso del tiempo destacan la aceleración, el ralenti y la inversión.

Los medios de expresión del tiempo en el cine son la fecha y la duración.

La fecha como expresión del tiempo implica los procedimientos para indicarla: “los intertítulos, la presencia del calendario, alusión a un suceso histórico (...), referencia a un suceso de orden social, la presencia o ausencia de un monumento cuya fecha de construcción o demolición es conocida (...) y los trajes.” (Martin, 1962, p. 206)

La expresión de la duración se da de dos formas:

“Cuando se insiste en el *discurso del tiempo*, acentuar su transcurso, el tiempo que pasa; entonces se suprimen los tiempos débiles, se condensa hasta el máximo, recurriendo principalmente a procedimientos técnicos” (Martin, 1962, p. 206)

Por otra parte “para resaltar la duración del tiempo, [se acentúan] los momentos en que prácticamente no pasa nada, pero cuya duración es vivida intensamente. Se recurre entonces al ritmo del montaje para sugerir esta impresión y especialmente a los planos largos y poco numerosos” (Martin, 1962, p. 209)

Martin (1962) señala que existen distintos tratamientos que pueden ser impuestos por el director al transcurso normal del tiempo y que él denomina “estructuras temporales de la narración”

Se enumeran las siguientes:

-El tiempo condensado: es la “supresión de los tiempos débiles de la acción, o sea, de los que no participen directa y útilmente en la definición y progreso de la acción dramática. (...) Se experimenta ante la película la impresión de plenitud vivida” (Martin, 1962, p. 209)

-El tiempo abolido: “es la mezcla de tiempos diferentes en un mismo plano dramático” (Martin, 1962, p. 212). Martin cita el ejemplo de un comentario en off hecho en presente y una escena que representa el futuro.

-El tiempo invertido: basado en la vuelta atrás o el *flashback* es un procedimiento de expresión que permite alterar la cronología haciendo del pasado un presente, y logrando que “la sucesión de los acontecimientos no sea directamente temporal, sino causal de los hechos del presente diegético”.

## **2.17 El espacio fílmico**

Martin (1962) lo caracteriza como “el espacio dentro del film en el que se desarrolla la acción, del universo diegético” (p. 224)

Según Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983) la concepción del espacio en el film se fundamenta en la reacción del espectador, el cual percibe “la imagen filmica como ante la representación realista de un espacio imaginario (...) [y] está limitado en su extensión por el cuadro” (p. 21)

La percepción del espacio fílmico resulta se “la impresión de analogía con el espacio real que produce la imagen fílmica” (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1983, p. 21)

Unidos al espacio fílmico, se encuentran los conceptos de campo y fuera de campo.

Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1983) definen el campo como “la porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro [que] se percibe como la única parte visible de un espacio más amplio que existe sin duda a su alrededor” (pp. 21 y 24)

### **3. Animación**

La Animación es un proceso que consiste en “una serie de imágenes fijas que se muestran en un orden consecutivo, más comúnmente en los 24 cuadros por segundo de la película proyectada” (Patmore, 2003, p.48).

Estas imágenes fijas parecen moverse debido a un fenómeno conocido como “perseverancia de la visión”, principio que emplea el cine para producir la sensación de movimiento.

Según Patmore (2003) la perseverancia de la visión se define como “un fenómeno mediante el cual el ojo retiene la imagen proyectada durante una fracción de segundo antes de que sea reemplazada por la siguiente” (p.48).

Entonces, el cerebro humano es “engañado para que perciba esta rápida sucesión de imágenes de la manera en que le resulta más familiar: en movimiento” (Patmore, 2003, p.48).

En 1824, el médico inglés Peter Mark Roget presentó una tesis sobre la persistencia retiniana ante la Royal Society de Londres, titulada *Explicación de una ilusión óptica relativa a la apariencia de los radios de una rueda vistos a través de una ranura vertical*. “(...) El doctor Roget fue el primero que estudió científicamente el fenómeno sobre bases fisiológicas”. (Gubert, 1969, p. 20).

Sin embargo, “el fenómeno de la persistencia retiniana ya había sido observado por algunos científicos griegos y mereció también la atención de Newton”. (Gubert, 1969, p. 20).

### **3.1. Prehistoria de la Animación**

La historia de la animación comienza a principios del siglo XIX y está íntimamente vinculada al desarrollo de la fotografía fija. Sin embargo, la perseverancia de la visión ya había captado el interés de algunos estudiosos antes de esa fecha.

Antes de los hermanos Lumière, pero no mucho tiempo atrás (...) el fenómeno de la persistencia de la imagen en la retina humana ya había interesado a diversos especialistas de distintos países, quienes, a través de sus experimentos ópticos, comenzaron a escribir la prehistoria del cine y más concretamente del dibujo animado. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 3)

En el año 1646, el jesuita Atanasio Kirchner inventó la linterna mágica, “una suerte de proyector que empleaba placas de cristal con dibujos coloreados, que desarrollaba pequeñas historias a modo de cuentos” (Moreno, 2003, p. 325).

A partir de la invención de la linterna mágica, se llevaron a cabo una serie de experimentos que tomaban en cuenta el fenómeno de la persistencia de la imagen en la retina humana:

En el año 1685, Johannes Zahn “montó sobre un disco algunas figuras dibujadas en vidrio, las cuales componían la acción de un personaje. Haciendo girar el citado disco, iluminado desde la parte posterior, obtenía la proyección aumentada de un movimiento.” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 4)

### 3.2 Historia de la animación

“Ya en el siglo XIX, algunos estudiosos de la imagen, idearon varios aparatos que, con la característica de trabajar con imágenes que formaban pequeñas escenas con ligeras diferencias entre ellas, proporcionaban la impresión de un movimiento cíclico al repetirse continuamente” (Moreno, 2003, p. 325).

Esta serie de inventos, denominados de forma distinta por sus creadores, partieron del mismo fundamento y sirvieron como base para crear movimiento a partir de imágenes fijas.

En el año 1832, un médico belga llamado Joseph Plateu, inventó un dispositivo que denominó fenaquitoscopio (del griego *phenax*, *akos*, engañador y *skopein*, examinar). “Era un disco que incluía una secuencia de ocho dibujos que se veían a través de una ranura y se reflejaban en un espejo” (Patmore, 2003, p.48).

Desde un punto de vista técnico, funcionaba de la siguiente manera:

Un eje vertical iba conectado al sector central de la base de una especie de tambor de cartón, carente de cobertura superior y provisto de una serie de fisuras a través de las cuales se podía observar su interior. En la parte interna, entre una y otras fisuras, estaban encoladas las figuras dibujadas que componían el movimiento. El tambor se hacía girar en rotación y el movimiento fraccionado de la figura (...) reflejado sobre un espejillo colocado en el centro del ingenio, era visto por el espectador a través de las fisuras como un todo único. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 3)

En ese mismo período, sin saber de la existencia del fenaquitoscopio, el austríaco Simon Ritter von Stamper, diseñó un aparato muy similar que denominó estroboscopio.

El paso siguiente fue el zoótropo, inventado por el inglés William George Horner en 1834. “Este aparato también utilizaba imágenes a través de ranuras, excepto que en este caso estaban dibujadas en la parte interior de un tambor giratorio”. (Patmore, 2003, p.48).

En 1853, el austríaco Franz von Uchatis construyó un proyector que consistía en la combinación de un modelo del fenaquitoscopio de Plateu y la linterna mágica. “El resultado fue importante: aquello que con el aparato de Plateu era visto por una sola persona, con el proyector de Von Uchatis se hacía visible para varios observadores simultáneamente”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 4)

En el año 1877, “mediante el montaje de un banco de cámaras, Eadweard Muybridge fue capaz de capturar secuencias de movimiento humano y animal” (Patmore, 2003, p.48). Muybridge mostró por primera vez que los cuatro cascos del caballo se elevaban del suelo cuando galopaba. La colección de fotografías de Muybridge todavía se emplea por los animadores como material de referencia.

### **3.2.1 Émile Reynaud y los hermanos Lumière**

Ese mismo año (1877), el pintor francés Émile Reynaud, “tomó el concepto del zoótropo y lo unió a un proyector de linterna mágica para crear (...) la primera película animada” (Patmore, 2003, p.48).

El invento de Reynaud, el praxinoscopio, “utilizaba hasta 500 imágenes en una cinta de gelatina que giraba alrededor de un carrito accionado a mano para crear un espectáculo de 15 minutos de duración al que Reynaud llamó *Pantomimes Lumineuses* [pantomimas luminosas]” (Patmore, 2003, p.48).

Según Patmore (2003): “La importancia de esta máquina (...) es que contaba una historia mediante la utilización de dibujos” (p.48).

Posteriormente, Reynaud decidió perfeccionar su invento y creó el denominado teatro praxinoscópico, que “situaba la acción del personaje en el centro de una escenografía fija” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 5).

El teatro praxinoscópico funcionaba de la siguiente manera: “A través de una complicada y muy ingeniosa combinación de espejos, el espectador, observando por una abertura (...) podía ver en miniatura un escenario sobre el cual se movían evanescentes figuras luminosas” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 5).

Sin embargo, el invento funcionaba al servicio de un solo espectador. Enfocado en mostrar sus pantomimas a múltiples espectadores simultáneamente, el inventor francés “combinó su praxinoscopio con una linterna mágica provista de dos lentes separadas para la proyección” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 5).

Se trataba de la antesala del teatro óptico. “Para alcanzar esa meta, [Reynaud] se ocupó de dibujar sus figuras sobre cintas de celuloide transparentes, en las que había practicado unas perforaciones laterales, y luego las proyectaba con la escenografía (...) desde la parte opuesta de la pantalla transparente (...)” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 5).

Además, las proyecciones del teatro óptico iban acompañadas, sincrónicamente, de música compuesta por Reynaud.

“Reynaud fue el primero en (...) abandonar la vía del puro movimiento de las figuras dibujadas y en insertarlas en un discurso visual, de breve argumento” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 5).

“A Reynaud pertenece, pues, la paternidad de los dibujos animados”. (Gubern, 1969, p.23). Poco después, (en el año 1895) llegaron los hermanos Lumière “y lo que se reconoce como el primer cine.” (Patmore, 2003, p.49).

Ante este hecho, “[Reynaud] permaneció confuso y a la vez admirado al encontrarse frente a las tomas extraídas de la realidad (...)” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 6). Sin embargo, al tratar de imitar a sus nuevos competidores, Reynaud tuvo que cerrar el teatro óptico al ver reducida drásticamente la cantidad de público.

“A Louis Lumière (...) le correspondió el privilegio de efectuar las primeras proyecciones públicas y afortunadas, valiéndose de un aparato patentado el 13 de febrero de 1895 como aparato que sirve para la visión y obtención de pruebas cronofotográficas”. (Gubern, 1969, p.24)

Los hermanos Lumière denominaron a su aparato cinematógrafo del griego *kinema* (movimiento) y *grafein* (escribir).

El aparato de Lumière era el más simple y perfecto de los construidos hasta la fecha: servía indistintamente de tomavistas, de proyector y para tirar copias. Funcionaba con una manivela que arrastraba la película (fabricada por Lumière, con el mismo formato de Edison. (Gubern, 1969, p. 25)

Sin embargo, no todas las opiniones coinciden. Según Patmore (2003) los primeros esfuerzos de los hermanos Lumière “fueron mundanos y la excitación producida por esta técnica no tardó en apagarse. El público quería ver historias y no la vida de todos los días” (p.49).

### **3.2.2 Méliès, Blackton y Chomón**

“Para George Méliès, el cine constituía un acto de magia” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 6). Por ello, empleaba todo tipo de recursos técnicos que antecedieron al dibujo animado:

“La interrupción de una toma y la prosecución del rodaje después de haber sustituido delante de una cámara a una mujer por un diablo. En la proyección se veía luego efectivamente cómo la mujer se convertía en diablo”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 6).

“Méliès comprendió bien pronto que acababa de descubrir, por casualidad, un trucaje; el primer trucaje del cine, que hoy llamamos paso de manivela, y que permite rodar a la cadencia de imagen por imagen, base del cine de animación (...)”. (Gubert, 1969, p.50)

El descubrimiento accidental de la sustitución, deteniendo la cámara y sustituyendo un objeto por otro, llevó lógicamente al desarrollo de la fotografía *stopmotion* o fotografía de engaño como se la conocía en la época. Este fenómeno se dividió muy pronto en dos campos diferentes, la animación con muñecos dibujados y en 3D, cuyas técnicas permanecieron prácticamente inalteradas hasta la introducción de las imágenes por ordenador”. (Patmore, 2003, p.49).

“Hay que señalar, no obstante, que el trucaje es, para Méliès, un fin en sí mismo y no un medio, como lo es en la actualidad”. (Gubert, 1969, p.51)

“La originalidad de Méliès estriba, justamente, en esta simbiosis entre los recursos típicamente teatrales (maquillajes, mímica, decorados, complicada tramoya y división en actos y escenas, ya que no en secuencias y planos) y los medios y trucajes de naturaleza fotográfica”. (Gubert, 1969, p.54)

El inicio de la decadencia de Méliès puede situarse hacia 1906, cuando su industria comenzó a competir con la sociedad europea y americana.

Finalmente, en el año 1906, el norteamericano James Stuart Blackton consiguió obtener una novedad. “(...) Creó el procedimiento de la vuelta de manivela, gracias al cual la cámara pudo tomar sus vistas imagen por imagen”. (Sadoul, 1980, p. 453)

“En el pequeño *film Haunted Hotel* puede verse una mesa bien servida en la que los cubiertos se mueven solos.” (...) “La sensación que causó este *film* fue tremenda”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 6).

En 1908, el español Segundo Chomón se inspiró en el filme de Blackton *La casa encantada*, y “dio forma definitiva y acabada a la técnica del *stop-motion* en la que

sería una de sus películas más conocidas en todo el mundo: El hotel eléctrico (*Hôtel électrique*).” (Del Piero, 2005, El aragonés errante).

“Rodada en Londres para la firma Pathé, la película era un verdadero compendio del nutrido repertorio de trucos que hasta el momento había desarrollado”. (Del Piero, 2005, El aragonés errante).

### **3.2.3 Emile Cohl**

El secreto de la toma de vistas imagen por imagen lo introdujo Émile Cohl, quien había sido caricaturista durante mucho tiempo.

“El gran hallazgo de Cohl, (...) al finalizar su primer *film* de treinta y seis metros, *Fantasmagorie* (1908), fue el conseguir proporcionar movimiento autónomo a los personajes animados.” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 7).

“Desde 1908, año en el que le dio vida a su primer *cartoon*, (...) hasta 1910, realizó para la Gaumont alrededor de unas setenta películas, de las cuales por lo menos unas treinta eran dibujos animados (...).” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 7).

Posteriormente, Cohl trabajó en otras productoras francesas (como la *Éclair*), hasta que se marchó a Estados Unidos, donde tuvo numerosos seguidores.

“En sus *films*, en los que a veces mezclaba los dibujos con figuras humanas, o sustituía el dibujo con muñecos u objetos reales, podían ocurrir las cosas más inverosímiles: desde gallinas incubando, hasta hombres voladores que usaban la cola de su frac como timón (...).” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 7).

### **3.2.4 Los hermanos Fleischer y Pat Sullivan**

Max Fleischer era un dibujante de historietas residente en Brooklyn. “Se inició en los dibujos animados en 1921, creando una serie de cortometrajes titulada *Out of the*

*Inkwell*, donde una especie de payaso llamado Koko, siempre surgía de un tintero, se combinaba con otros colores y regresaba al tintero”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 9)

“Max decidió dar un salto profesional junto con su hermano Dave y pronto se unieron a ellos otros hermanos, Lou y Charlie, ocupándose de diversas tareas”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 9).

Entre las creaciones de los hermanos Fleischer se encuentran *Popeye, el marino* y *Betty Boop*.

“En la época en que empezaban los Fleischer, Pat Sullivan había dado una nueva orientación a los dibujos animados (...) con su Gato Félix”. (Gubern 1969, p. 455). Este dibujo animado, creado en 1917 por el dibujante australiano, “hizo nacer muchos animales competidores (...) como el ratón Mickey de Walt Disney”. (Gubern 1969, p. 455)

### **3.2.5 Walt Disney**

Nacido en Chicago el 5 de diciembre de 1905, Walter Elias Disney (Walt Disney) era hijo de un inmigrante irlandés. “Cuando decidió dedicarse a la producción de *films* dibujados, acababa de finalizar la primera Guerra Mundial”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 11).

Después de muchos esfuerzos, Disney consiguió trabajar como *cartoonist* en un pequeño estudio publicitario. “Su primer film de dibujos animados lo realizó para una fábrica de chocolate, y el divertido resultado que obtuvo lo impulsó definitivamente (ayudado por su fiel hermano Roy) hacia una actividad creadora propia”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 10).

En 1925, Walt Disney llegó a Hollywood proveniente de Kansas City para montar su primer estudio de dibujos animados. En 1923, Disney y su hermano comenzaron a

“producir una serie titulada *Alice in the cartoonland*, que ponía en escena a una heroína viva en el mundo de los dibujos animados (...)”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 12)

En 1928, produjeron el primer dibujo sonoro, donde aparecía un nuevo personaje: Mickey the Mouse. Sin embargo, su nombre original era Mortimer. “Las acciones de Mickey Mouse y sus compañeros satirizaban, en el ámbito de unas dimensiones fantásticas (...) el mundo animal, siempre con transparentes alusiones al humano”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 13)

“Desde el principio de su carrera Mickey fue ingenioso, optimista, cándido, travieso, rompелotodo, pero lleno de buena voluntad y hasta valor.” (Sadoul, 1980, p.456). “Un personaje nuevo para competir con el afortunado Gato Félix de Pat Sullivan”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 13)

“Disney comprendió que podía nacer una nueva comicidad de la alianza del sonido y del dibujo” (Sadoul, 1980, p. 456)

Lo cómico de los primeros films de Mickey se fundaba con la mayor frecuencia en efectos cómicos musicales: pianos que se movían como animales, cacerolas que sonaban como un carillón, danzas ejecutadas por personajes multiplicados (...). Se abusó tanto de esos efectos, que llegaron a cansar. El empleo del color llegó a punto para renovar un género que se asfixiaba (Sadoul, 1980, p.456)

“En definitiva, sin ser consciente de ello el propio Disney, las significaciones morales y éticas de sus *cartoons* acabaron teniendo una presencia ostensible”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 15).

En 1929, Disney ideó la serie de las Sinfonías Tontas, que incluían algunas piezas como el ahora clásico *The Skeleton Dance* (La Danza de los Esqueletos).

El arte de Walt Disney alcanzó su apogeo en la preguerra.

Después de Pearl Harbour, Estados Unidos entró en guerra, y el estudio Disney se encontró frente al compromiso de tener que saldar débitos bancarios (...). De no haber sido por el Gobierno, que comisionó a Disney para la realización de un considerable número de dibujos animados (...) los estudios hubieran tenido que clausurar sus actividades. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 21).

“La motivación económica fue otro de los factores por los cuales los estudios que ahora llevan el nombre de Walt Disney se orientaron hacia los films de largometraje dedicados a tratar ambientes fuera de la época actual”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 16).

En vida, Walt Disney produjo los siguientes largometrajes animados: Blanca Nieves y los siete enanitos (1937), Pinocho (1940), Fantasía (1940), Dumbo (1941), Bambi (1942), Saludos Amigos (1942), Los tres caballeros (1944), Música Maestro (1946), Diversión y Fantasía (1947), Ritmo y Melodía (1948), La leyenda de *Sleepy Hollow* y el Sr. Sapo (1949), La Cenicienta (1950), Alicia en el país de las maravillas (1951), Peter Pan (1953), La dama y el vagabundo (1955), La Bella Durmiente (1959), 101 Dálmatas (1961) y El libro de la Selva (obra que no vería terminada).

Ya sin él, la Walt Disney's Productions produjo, el *cartoon* titulado Los Aristogatos (1970) y una serie de largometrajes que han sido exitosos hasta nuestros días.

“Con su suficiencia y extravagancia, Disney había metido el dibujo animado en un callejón sin salida. El éxito de su fórmula había cometido en imitadores a sus antiguos rivales”. (Sadoul, 1980, p.456)

“El estilo de Disney ejerció de 1935 a 1955 una influencia determinante en los Estados Unidos, pero también en la Gran Bretaña, en Francia, en Italia, etc., y hasta en la URSS y China”. (Sadoul, 1980, p.462)

### **3.2.6 La *United Production de América (UPA)*:**

Muchos discípulos de Disney, le abandonaron para dedicarse a sus propias creaciones. Tal es el caso de Walter Lantz, quien en 1941, creó al pájaro Woody Woodpecker (El pájaro carpintero).

Sin embargo, la salida de Stephen Bosustow de los estudios Disney, tuvo secuelas mucho mayores. “Después de siete años de gran actividad en las tareas de creación realizadas por la Walt Disney’s Productions, en donde había contribuido, (...) el canadiense Stephen Bosustow se convirtió en el responsable de un nuevo equipo de *cartoonists*”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 25).

Bosustow, Robert Cannon, John Hubley, William Hurz, Sterling Sturvevant y Bill Scott, entre otros, protestaron contra Disney y sus personajes, con la finalidad de “(...) liberar al género del cliché disneyano, tan especialmente grato a los niños”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 25).

“Bosustow no impuso ningún tipo de normas. Dejó a cada uno de sus colaboradores en libertad absoluta para producir al socaire de su propia inspiración” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 25).

La *United Productions de América (UPA)*, dirigida por Bosustow, “contribuyó, al igual que Disney, al esfuerzo bélico de la nación creando filmes educativos y otros destinados a las Fuerzas Armadas.” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 26).

En ayuda de Bosustow y sus compañeros, llenos de ideas pero provistos de escaso dinero, en 1948 la Columbia Pictures, construyó para ellos un estudio en Burbank. “Aquí nacieron Gerald McBoing-Boing y Christopher Crumpet, y posteriormente Mister Magoo”. (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 26).

### 3.2.7 Hanna Barbera, la Warner Brothers y Tex Avery

“Compañías como Hannah –Barbera produjeron cientos de episodios (...) y series como Los Picapiedras que aún gozan de una gran popularidad”. (Patmore, 2003, p.49).

William Hanna y Joseph Barbera, dos experimentados dibujantes, fueron contratados por la Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) en 1937. Tras experimentar con varios formatos, Hanna y Barbera presentan en 1940 el resultado final de sus diseños, un gato y un ratón en constante enfrentamiento: Tom y Jerry (1940). El éxito fue inmediato, pero en 1957 los dos socios decidieron abandonar la protección de la MGM y formaron su propio estudio.

“La llegada de la televisión [en los años 50] proporcionó a la animación un enorme impulso ya que las diferentes cadenas necesitaban contar con producciones de corta duración que sirvieran de entretenimiento infantil”. (Patmore, 2003, p.49).

“Hanna-Barbera casi monopoliza la creación de teleseries con un sistema ampliamente descentralizado, con animadores que colaboran desde otros países, como España”. (García, 2007, El mercado televisivo de la animación).

De esta compañía surgieron muchos personajes, de los cuales destacan Los Picapiedra (1960), El oso Yogui (1961), Pixie, Dixie y el gato Jinks (1961), Don Gato (1961), Leoncio y Tristán (1962), Maguila Gorila (1963) y Los Supersónicos (1963).

En 1942, Paul Terry creó a Mighty Mouse y Leon Schlesinger produjo *Looney Tunes* y *Merry Melodies*, que desde 1944 continuaron los animadores de la compañía Warner Brothers.

“En la misma huella de Hanna Barbera se pueden colocar los *cartoons* de la Warner Bros. Creados por el trío Robert McKimson, Check Jones y Fritz Freileng. Son progenitores del conejo Bugs Bunny, del gato Silvestre y del ratón Speedy Gozales

(además de una corte entera de distintos animales).” (Enciclopedia Salvat, 1978, p. 26). Fritz Freelang también fue creador de la Pantera Rosa (1963)

Otro importante caricaturista estadounidense fue el creador del perro *Droopy* (1943), Tex Avery.

“Avery fue el único que rompió los clichés impuestos a la animación norteamericana por el monopolio de Disney”. (Sadoul, 1980, p.460).

Aunque conservando un estilo de dibujo tradicional, Avery introdujo en sus cortometrajes la insensatez, el contrasentido, la negación por el absurdo, un estilo particular de persecución y un ritmo sincopado muy personal. Pero en los años cuarenta Tex Avery permaneció aislado y sin gran influencia sobre la animación norteamericana. (Sadoul, 1980, p.460)

“Tex Avery, cuya comicidad dislocada, sincopada, feroz, casi surrealista en sus efectos, influyó en Freelang, Charles Jones y Robert MacKimson, creadores del conejo *Bugs Bunny*, del canario Kiki y del gato Silvestre”. (Sadoul, 1980, p.462).

### **3.2.8 El *stopmotion* hasta nuestros días**

Uno de los practicantes más famosos del estilo de animación con arcilla fue Will Vinton, quien comenzó experimentando con el *stopmotion* desde finales de los años 60 en adelante. Entre algunas de sus producciones más famosas se incluyen *Will Vinton's A Claymation Christmas Celebration* (1987), *Return to Oz* y la serie de televisión *The PJs*.

Otro director famoso de películas y series de televisión de animación con plastilina es Art Clokey, cuyo *film* *Gumbasia* de 1955, originó la serie televisiva *Gumby* (Gomosoito), la cual, después de ser transmitida por la NBC en 223 capítulos desde 1957, continuó siendo vista por 35 años más.

“Los personajes de *Gumby*, tales como Gumby, Pokey (el caballo rojo) y los malvados Cubocabezas, se han vuelto íconos culturales y son reconocidos inmediatamente por muchos hoy en día”. (Stopmotion Animation, Sin Fecha: Traducción libre de los autores, párrafo 3)

Otros ejemplos de animación de ese período fueron *Pingu*, una serie televisiva sueca acerca de una familia de pingüinos viviendo en la Antártica; *The Trap Door*, una serie británica de los años 80 y *Creature Comforts*, un cortometraje británico de 1989 y a su vez una serie televisiva en 2003.

En los años 80, la técnica de *stopmotion* fue empleada por Tim Burton en el cortometraje *Vincent Malloy*. A principio de los años noventa, el director volvió a emplear la técnica, pero esta vez para el largometraje *The Nightmare Before Christmas* (1993) y volvió a hacer uso de la misma para el largometraje *Corpse Bride* (2005). El largometraje *James y el melocotón gigante*, producido por Tim Burton en 1996, es otro ejemplo de animación *stopmotion*.

La compañía inglesa Aardman Animations, produjo los cortometrajes y el largometraje de *Wallace and Gromit* (1989) y el largometraje *Chicken Run* (2000), que también se valieron del uso de la animación *stopmotion*.

Algunas series de televisión como *Celebrity Death Match* (2003), producida por MTV y *Robot Chicken* (2005), producida por Seth Green y Matthew Seinriech, han sido ejemplos del uso de esta técnica.

### **3.2.9 La animación en el resto del mundo**

A escala mundial, hubo importantes representaciones de la animación, paralelas a la formación de la productora de Walt Disney. En Canadá se formó uno de los más grandes animadores contemporáneos: Norman McLaren, cuya obra parte del año 1941.

Checoslovaquia vio desarrollarse desde 1945, dos notables escuelas de animación en Praga y Gottwaldov, de donde resaltaron los trabajos de Jira Trnka, Eduard Hofman, J. Brdecka y Vaclav Bedriich, entre otros.

En Francia, Paul Grimault realizó después de 1940 una serie de cortometrajes. Otros representantes fueron Jean Image, Omer Boucquey y Jean Mutschler.

En Gran Bretaña destacaron las realizaciones de John Halas y Joy Batchelor (1940). Además de los distintos estilos de animación trabajados por David Hand, Meter Foldes y Dick Williams.

En la URSS, durante el período 1940-1955 se consagraron los dibujos, destinados primero a la infancia. Destacaron las obras de Tsejanovsky, Atamanov, Babichenko, Brumberg y Gromov, entre otros. Desde 1954, la animación soviética tendió a afincarse en sátiras para adultos.

En Holanda, a partir de 1957, Jop Geesink se dedicó a la animación de muñecos de madera barnizada, con su firma *Dollywood*. Bruno Boceto destacó en Italia por “un grafismo original muy simplificado” (Sadoul, 1980, p.467)

En Japón, Kichiro Kanai, Zenjairo Yamamoto, Noburo Ofuji y Yasuji Murata fueron los iniciadores de la animación japonesa hacia el año 1925. Mientras que en China, los inicios de la animación se vieron representados por los trabajos de Wan Lan Ming y Wan Ku-San, entre otros.

En el Brasil, Anelio Latini Filho terminó en 1953 el largometraje *Sinfonía de Amazonas*, en el que aparecen los animales y los personajes del folklore indio.

### 3.3 Técnicas de Animación

Antes de distinguir las diferentes técnicas de animación, es válido diferenciar dos grandes categorías, que responden a las características de las figuras y de los materiales que se emplean para animar.

La animación de figuras bidimensionales es aquella que se obtiene cuando se logra “darle vida” a figuras planas o dibujos. Dentro de esta categoría se encuentra la animación de recortes y siluetas, kinestasis y *collage*, animación con pintura sobre vidrio, animación con arena, animación de líneas y celuloide, xerografía, pantalla de alfileres y rotoscopia.

Por su parte, la animación de figuras tridimensionales o *stopmotion* es aquella que se produce con objetos tridimensionales. Las técnicas que se clasifican dentro de este renglón son: la animación de objetos, la animación de marionetas, la animación con plastilina, *time lapse* y pixilación.

#### 3.3.1 Animación de recortes

“Como su nombre lo sugiere, la animación de recortes es lograda moviendo figuras que han sido dibujadas y luego recortadas. La fuerza de gravedad (y un plato de presión de vidrio) mantienen estas figuras planas contra el fondo o escenario escena.” (Laybourne, 1978, p.54).

La propia mano del animador mueve la pieza a lo largo de la escena escenario, posicionada en contrapicado, sobre el papel donde están los recortes. La cámara toma dos exposiciones entre cada movimiento.

La animación por recortes es una forma más sencilla, inventada a partir de la animación tradicional por dibujos, sólo que sin la repetición de dibujos característica de esta.

“Esta técnica ahorra al animador un gran trabajo, puesto que permite usar un dibujo una y otra vez”. (Laybourne, 1978, p.55).

Sin embargo, por ser una adaptación más simple de la animación por dibujos, esta técnica tiene ciertas limitaciones que radican en la restricción del movimiento de la propia figura.

Sin embargo, Laybourne (1878) sugiere que dicha dificultad puede resolverse por medio de articulaciones colocadas en el recorte: “Dependiendo de lo que el personaje hará en la historia (y dependiendo de la paciencia del animador) cada recorte es diseñado de modo que tenga partes movibles: brazos, piernas, manos, una cabeza, e incluso algunas expresiones faciales”. (p.55)

Asimismo, señala que ciertas articulaciones se pueden hacer de tres maneras: conectarlas por medio de hilos y cinta, sujetadores metálicos o por simple gravedad.

### **3.3.2 Animación de siluetas**

Es una variación de la animación de recortes con la diferencia de que “cualquier unión de los personajes está completamente escondida al espectador, gracias al proceso de filmación”. (Laybourne, 1978, p.55).

Dicho proceso consiste en colocar las figuras en un papel iluminado por debajo, de modo que el contraste entre el fondo brillante, fácilmente esconde las puntas.

### **3.3.3 Kinestasis y Collage**

La kinestasis es una forma de animar imágenes fijas. Esta definición es etimológica y deriva de la palabra kinestasis, donde *kine*: movimiento y *stasis*: fijo, estable.

“La kinestasis ocurre cuando una serie de imágenes fijas son animadas a través de variaciones de movimiento a lo largo y en la sucesión de ellas.” (Laybourne, 1978, p.82).

“La kinestasis con frecuencia es considerada como una técnica de filmación normal, un flujo de imágenes que incorporan efectos de paneo y *zoom* y que produce la misma experiencia perceptual que cuando se ve un filme normal”. (Laybourne, 1978, p.82).

Por otra parte, el *collage* es “una técnica en la que pedazos de objetos planos o fotografías, periódicos, ropa (...) etc., son ensamblados por relaciones incongruentes, por su efectos sugestivos o simbólicos”. (Laybourne, 1978, p.93).

### **3.3.4 Arena y Pintura sobre vidrio**

Laybourne (1978) explica el proceso de animación con arena y pintura sobre el vidrio de la siguiente manera:

“Una cámara es montada sobre una pieza de vidrio o plexiglás. Una luz o serie de luces especiales son posicionadas por debajo del compuesto, de modo que la superficie blanca translúcida es iluminada de forma pareja. El material con el que se va a animar es colocado sobre el vidrio”. (p. 94)

“En una técnica se usa arena fina y en otra técnica se usan corrientes a base de agua en combinación con un agente que mantiene el líquido sin secarse”. (Laybourne, 1978, p.93).

La técnica consiste en hacer dibujos continuos con la arena o la tinta (con los dedos por ejemplo) para luego ir fotografiando con la cámara cada variación, de modo que al ser proyectadas las imágenes, se cree la ilusión de movimiento.

### 3.3.5 Animación de líneas y celuloide

“Este tipo de animación fue empleada tradicionalmente por los primeros cortometrajes de Disney, otras animaciones como Félix El Gato y series animadas más contemporáneas como Los padrinos mágicos”. (Laybourne, 1978, p.109).

En la animación al estilo Disney, cada movimiento es conferido a través de celdas de acetato que descansan una sobre otra, debajo de la cámara de animación. Cada celda de acetato es pintada a mano. El borde del personaje es aplicado en una cara de la hoja y los colores interiores en la cara posterior. El número de cajas de celdas está determinado por el número de partes movibles en una escena particular (...). El fondo descansa debajo del *stock* de celdas transparente. (Laybourne, 1978, p.109).

### 3.3.6 Rotoscopia y Xerografía

La roscopia es una técnica que combina video real e imágenes animadas. “El proceso involucra la proyección cuadro a cuadro de una pieza de película (*live action*) en una superficie, de modo que el animador pueda crear nuevas series que eventualmente serán insertadas en el pie de página del *live action* original”. (Laybourne, 1978, p.149).

“Una vez que los dibujos han sido transferidos al acetato, celuloide o celda; la animación y el *live action* pueden ser combinados en una sola tira de película”. (Laybourne, 1978, p.149).

Esta técnica consta de tres procesos:

**Filmación original:** Consiste en filmar u obtener el metraje *live action* que se pretende manipular en una base cuadro por cuadro. Si la filmación se hace en un formato de 8mm o de 16mm, se debe considerar el fondo contra el cual se está filmando. Es de mucha ayuda utilizar colores sólidos de fondo (claros u oscuros) porque hace más fácil distinguir y trazar la imagen cuando se proyecta en el segundo paso.

**Proyección y trazado:** El metraje de *live action* debe ser proyectado de manera que le permita al espectador ubicar una parte del mismo y rastrearlo. Esto no es meramente un trabajo mecánico, el artista debe tomar decisiones estéticas importantes sobre cuánto detalle grabar, qué estilo de representación usar, etc.

Para el proceso de trazado, una simple máquina de editar películas proyecta una imagen pequeña de un solo cuadro individual sobre una superficie de vidrio contra la cual una hoja de papel puede ser colocada, de modo que el animador pueda calcular la imagen del cuadro.

**Refotografías:** Usando una caja de luz estándar, consiste en redibujar los trazos en hojas de papel. En esta etapa pueden ser coloreadas o manipuladas y este es, por supuesto, el paso más creativo de la rotoscopia. Lo que puede comenzar como trazos bastante representacionales son simplificados y modificados de acuerdo a la visión del artista.

Cuando las imágenes redibujadas están como quiere el animador, las series de fotografías son filmadas de manera estándar con luz central uniformemente distribuida y dos cuadros de dibujo o como lo indique la hoja de exposiciones.

### **3.3.7 Pinscreen o pantalla de alfileres**

El término animación directa se refiere a la creación de imágenes cuadro por cuadro que es lograda durante el proceso de filmación, no después. Diversas técnicas califican como animación directa: plastilina, marionetas, pixilación, pintura sobre vidrio y algunas formas de técnicas de recortes y *collage*. Un factor común de todas estas aproximaciones es que nada, o casi nada, sobra después de que el filme ha sido rodado.

En las técnicas de animación, el acto de filmar no es meramente mecánico. De hecho, mucha improvisación es requerida por el animador dentro de las secuencias o escenas y el *film* completo.

La pantalla de alfileres es un marco robusto que soporta una tabla blanca a través de la cual miles y miles de alfileres negros han sido insertados. Estos alfileres son muy delgados. Ajustando los alfileres de modo que la longitud expuesta a la cámara varíe desde unos milímetros a nada cuando el alfiler es empujado completamente dentro de la tabla, el animador puede crear varios matices. La densidad de los alfileres contra la tabla blanca es lo que causa el contraste entre los tonos claros y oscuros.

La pantalla de alfileres es un invento de Alexander Alexieff, quien concibió y refinó la técnica “A través de muchos años de producción independiente de *films* en la cual frecuentemente colaboró con el animador Claire Parker. Alexieff le dio una pantalla de alfileres a la unidad de animación de la National Film Board of Canadá en Montreal. Allí el animador Piero ha llevado consigo la tradición de Alexieff y Parker.

La pantalla de alfileres es una anomalía entre las técnicas de animación porque la pantalla de alfileres una imagen monótona con bordes definidos suavemente con una definición mas débil los elementos del diseño son más restringidos que en las formas más directas de animación.

La misma pantalla de animación es muy difícil de construir y parece dudoso, por lo tanto, que la técnica alguna vez será extensivamente empleada. Y aun el cuerpo de trabajo hecho con pantalla de alfileres demanda su reconocimiento como técnica de animación independiente.

### **3.3.8 Animación de objetos**

Esta técnica se fundamenta en la afirmación de que, a través de la animación, se puede llevar a la vida casi cualquier cosa.

El proceso de animación de objetos consiste en fotografiar dicho objeto en una posición inicial y luego alterarla ligeramente para exponer un nuevo fotograma. Una vez que se

proyecta el film, “los pequeños cambios incrementales se apilan sobre los otros y el efecto de la persistencia de la visión nos permite experimentar la ilusión de movimiento en la pantalla” (Laybourne, 1978, p. 50)

Laybourne (1978) destaca la importancia de la estabilidad del fondo en el que los objetos se moverán y el ángulo de la cámara (que debe ser de 45° grados en contrapicado respecto al *set*) para lograr el objetivo.

Otros factores a tomar en cuenta son la distancia que recorrerá el objeto desde la posición inicial hasta la próxima posición, puesto que dicha distancia determinará la velocidad con que el objeto aparentará moverse en pantalla, así, a mayor distancia, mayor velocidad.

### 3.3.9 *Time- Lapse* y *pixilación*

**Time lapse:** Laybourne (1978) describe el proceso de la siguiente manera:

cada cuadro es expuesto a un intervalo predeterminado, que puede variar de unos pequeños momentos a varios días (...). Esencialmente, esta técnica altera nuestras percepciones haciendo colapsar el tiempo. Esta compresión de la secuencia normal de eventos usualmente revela tanto el proceso de generación como el de destrucción. (p. 61, traducción libre de las autoras)

Se debe tomar en cuenta, para el caso de esta técnica, que “la cantidad exacta de tiempo entre exposiciones (...) dependerán de la naturaleza del sujeto que se seleccione” (Laybourne, 1978, p. 62, traducción libre de las autoras)

**Pixilación:** “Es una técnica especializada para animar personas” (Laybourne, 1978, p. 63, traducción libre de las autoras).

El proceso consiste en la grabación de fotogramas ocasionales de un evento “natural” o “real”. Este tipo de filmación da origen a un efecto de movimiento poco natural similar al de las viejas películas mudas. (Laybourne, 1978)

Lo interesante de esta técnica, como de cualquier técnica de animación, es que permite lograr efectos que en la vida real son imposibles, como el hombre flotando encima del césped en *Neighbors* de Norman McLaren.

### 3.3.10 Animación con plastilina y marionetas

**Plastilina:** Esta técnica se basa en el mismo principio de la animación de objetos, también llamada *stopmotion*, pero la diferencia radica en la materia prima de la que parte, que es la plastilina.

Laybourne (1978) señala lo siguiente:

Pocas técnicas de animación explotan de manera completa el poder del medio para la metamorfosis como lo es trabajar con plastilina. Un objeto tridimensional se puede formar el mismo y luego transformarse a través de variaciones infinitas. La plastilina nos permite ser testigos de las transformaciones en términos concretos (p. 103)

En las cualidades del material reside su capacidad de suscitar la curiosidad del espectador al hacer las imágenes casi palpables y enriquecidas con texturas, formas y relieves.

**Marionetas:** Esta técnica tiene sus orígenes en Europa Oriental, donde existe una amplia tradición de construcción de Marionetas. Fueron los animadores Bretislav Pojar, Ladislav Starevich, Jiri Trnka, entre otros, quienes por primera vez contaron una historia con marionetas que se movían por sí solas.

El principio de animación es el mismo que para la animación con plastilina, sólo que los actores son marionetas o muñecos articulados de forma tal que se les pueda animar.

### **3.3.11 Animación por computadora**

La animación por computadora es la animación realizada por medio de imágenes generadas por ordenador.

El animador puede crear personajes tridimensionales por medio del uso de un *software* especial que también le permite animarlo.

La animación 3D ha surgido como complemento para películas no animadas ya que permite crear efectos especiales muy realistas. (Patmore, 2003).

La mayor aportación de la animación 3D es que se ha masificado y reducido los costos abriendo las puertas a muchos animadores independientes. (Patmore, 2003).

Existen numerosos programas en el mercado actualmente, destinados a funciones especiales dependiendo de las necesidades del animador. Entre estos programas se encuentran: Maya, New Tek's, LightWave, Softimag, Maxon's y Cinema 3D o 3D Studio Mac.

En la animación por computadora se controlan todas las fases de la producción animada, desde el diseño de personajes hasta la construcción de los escenarios.

## **4. El Cortometraje**

Un cortometraje es “(...) la película que dura treinta minutos o menos. Su narración tanto puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental. Y puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados” (Cooper y Dancyger, 1994, p.9).

Es importante que el guión de un cortometraje, además de entretenernos, nos instruya, nos inspire y permita proyectarnos en los personajes.

“El cortometraje se caracteriza por una particular aproximación al personaje, así como por poseer una trama simplificada. El límite de los treinta minutos ayuda a fomentar estas diferencias.” (Cooper y Dancyger, 1994, p.9).

Este tipo de producción, muchas veces se ha visto superado por el largometraje en cuanto a comercialidad. Según Cooper y Dancyger (1994) el cortometraje se utiliza en Norteamérica como adiestramiento para la producción de largometrajes, generalmente a escala universitaria, mientras que en Europa permanece como una forma de expresión viable, apoyada en su mayoría por los Ministerios de Cultura de los diversos países.

#### **4.1 Características del cortometraje**

Las características propuestas por Cooper y Dancyger (1994), para diferenciar al cortometraje de otras producciones como los largometrajes, se pueden resumir de la siguiente manera:

- El cortometraje procede de una manera más simplificada y es potencialmente más libre. La simplicidad radica en el número de personajes y en el nivel de la trama.
- El cortometraje suele utilizar pocos personajes, casi nunca más de tres o cuatro.
- En cuanto a la trama, se puede afirmar que está poderosamente simplificada en relación con el nivel de elaboración que alcanza un largometraje. Además, hay una carencia de desarrollos secundarios.
- El tiempo en que se desarrolla la historia es más breve, por lo tanto el protagonista puede ser complejo, pero su complejidad ha de revelarse en la acción o reacción y en el desarrollo del argumento. Además, no hay tiempo para las pausas que se utilizan como recurso en los largometrajes.
- El cortometraje permite utilizar recursos como las metáforas y otros mecanismos literarios.
- Tiene una estrecha relación con formas literarias tales como el cuento, la novela o la obra teatral de un acto.

## 4.2 El cortometraje animado

“Todavía encontramos otro ramal del avance del cortometraje -este procedente del trabajo comercial de Walt Disney- en los cortometrajes de animación.” (Cooper y Dancyger, 1994, p.9).

“Estos *films* de entre cinco y ocho minutos, tenían un protagonista (casi siempre un ratón, un conejo o un lobo) con una personalidad fuertemente definida y un propósito completo”. (Cooper y Dancyger, 1994, p.9)

La historia se desarrollaba cuando los esfuerzos del protagonista por alcanzar su objetivo eran desbaratados por una situación o por el antagonista. La lucha para conseguir la meta constituía el argumento de las películas, en las que abundaban la acción y el conflicto; los dramáticos esfuerzos del protagonista cosechaban más risas que lástima. (Cooper y Dancyger, 1994, p.9).

“Estos cortometrajes tuvieron mucho éxito, y su modelo de trama narrativa y de desarrollo del personaje establecería el tono y el ritmo de formas de cortometraje aún más cortas, como el *spot* publicitario”. (Cooper y Dancyger, 1994, p.9).

Actualmente, la animación ha llegado a alcanzar suma importancia en la producción de largometrajes, sin embargo no ha dejado de producirse en el formato de cortometrajes.

### III. MARCO METODOLÓGICO

#### 1. Objetivos

##### 1.1 Objetivo General

Realizar un cortometraje animado con la técnica de *stopmotion*, basado en la estética de Adam Elliot.

##### 1.2 Objetivos Específicos

- Crear una obra original, que tome elementos de la estética de Adam Elliot, tomando como referencia los cortometrajes *Cousin*, *Brother* y *Uncle*.
- Describir los elementos de la estética de Adam Elliot, como referencia para la realización del cortometraje.
- Ejecutar el proceso de producción de un cortometraje animado con la técnica de animación con plastilina.

#### 2. Justificación

Los cortometrajes *Uncle*, *Cousin* y *Brother* de Adam Elliot se caracterizan por tener un estilo unificado y sencillo. Además, poseen una poca cantidad de personajes, objetos y acciones en escena, lo que reduce la dificultad para animarlos.

Otro elemento a considerar, es que la trama se hila mediante un narrador, que relata las acciones y exterioriza los pensamientos de los personajes. De esta manera, se evitan los diálogos y la necesidad de hacer *lipsing* o sincronización de bocas. Además, el uso del blanco y negro unifica la estética de estos cortometrajes.

Se escogió la técnica de animación cuadro por cuadro o *stopmotion*, ya que no se requiere de un personal muy numeroso, ni de un equipo técnico muy sofisticado para la realización de un proyecto.

### **3. Delimitación**

La realización de un cortometraje animado con la técnica de *stopmotion* se basó en la estética del director Adam Elliot en los cortometrajes *Brother*, *Cousin* y *Uncle*, realizados en los años 1999, 1998 y 1996, respectivamente.

Para la propuesta visual del cortometraje, se tomaron en cuenta los siguientes elementos estéticos: movimientos de cámara, tipos de plano, ángulos de toma, encuadres, iluminación, vestuario, decorados, elipsis, formas de paso, metáforas y símbolos, el fenómeno sonoro, montaje, profundidad de campo, elementos secundarios de narración, tiempo y espacio fílmico.

#### **3.1 Movimientos de cámara**

En los cortometrajes *Uncle*, *Cousin* y *Brother*, Adam Elliot utiliza la cámara fija. Además, se logra un movimiento aparente, cambiando de plano a través de cortes directos.

Se utilizó este mismo recurso y se omitieron los movimientos de cámara, porque se quería dar relevancia a los personajes, por lo que se juzgó que los planos fijos generarían una mayor empatía del espectador con las expresiones de los personajes y sus sentimientos.

### **3.2 Tipos de plano**

Adam Elliot utiliza todos los tipos de plano, pero le da un mayor valor a los primeros planos, cuando describe un rasgo de los personajes.

Por ello, se juzgó necesario darle mayor peso a los primeros planos, puesto que los personajes no ejecutan muchas acciones, y deben resaltarse sus estados internos mediante el acercamiento a las expresiones faciales.

Los planos generales se utilizan sólo en los casos en los que el personaje principal se siente solo y aislado o, en su sentido más descriptivo, para ubicar al espectador en una locación.

### **3.3 Ángulos de toma**

Adam Elliot sólo usa la angulación normal y algunos contrapicados, sin ninguna variación en la inclinación respecto al eje óptico.

En los *film* de Elliot, los picados se utilizan, en su mayoría, para la introducción de personajes infantiles, para acentuar la soledad de los personajes y los hechos dramáticos como la muerte y las reflexiones sobre los aspectos negativos de la vida.

Por ello, sólo se usaron los ángulos picados en los casos en que el personaje principal se sentía inferior e inseguro y predomina la angulación frontal, para continuar con el discurso de la relevancia de los personajes.

### **3.4 Los encuadres**

La composición de los encuadres en las obras de Adam Elliot parte del principio de la teoría de los tercios. Según este principio, una imagen puede dividirse en tercios, tanto horizontal como verticalmente, por medio del trazo de ejes. Las intersecciones entre

esos ejes constituyen los puntos fuertes de la imagen o la sección áurea (Valdivieso, 2002; p. 8). En la mayoría de los encuadres que realiza Adam Elliot, el foco de la imagen total (que puede ser un personaje u objeto) está situado en cualquiera de estos puntos fuertes.

Sin embargo, no descarta el tipo de composición en la que los personajes están centrados respecto a la distribución total del cuadro, rompiendo con el principio de los tercios. Usa este código cuando el narrador hace referencia a algún detalle del personaje o para introducirlo en la narración, o bien cuando hace referencia a un objeto que aporta información a la construcción del personaje. Combina este tipo de composición con la utilización del primer plano.

Por las mismas razones, se mantiene este tipo de composición en el caso del cortometraje.

### **3.5 La iluminación**

Adam Elliot usa las luces de carácter duro para destacar los volúmenes y características de los objetos, los personajes y las texturas de los materiales que utiliza.

El alto contraste entre las zonas iluminadas y las no iluminadas originado por el carácter de la luz no sólo es característico en las sombras propias de los objetos y marionetas de Elliot, sino también en las sombras proyectadas por ellos en las superficies que conforman los *sets* (fondo y suelo).

En los films de Adam Elliot, la luz principal, a su vez, es rasante. Sólo en algunos planos utiliza la luz dirigida frontalmente.

Respecto a la iluminación de los fondos, se mantienen los contrastes intensos, es decir, que la diferencia de luminosidad entre las distintas zonas de la imagen es marcada (“Fotografía para todos”, 1998, p.106). Este uso de la luz origina la proyección de una

sombra marcada que forma una franja negra en la parte superior del fondo y que se degrada, a veces en dirección horizontal, y otras diagonalmente.

Otro carácter particular de la iluminación de Adam Elliot es que no busca imitar o representar una condición de luz particular (día o noche), en virtud de que el tipo de historia no requiere que se le aclare al espectador un momento del día en el que transcurre la acción, puesto que la narración es no-lineal y compuesta de detalles y fragmentos de la vida de un personaje.

Por las exigencias del guión, se requirió un tipo de iluminación que ubicara al espectador en un momento del día en particular.

Más que una justificación dramática, la iluminación se explica de acuerdo a la fuente de la que proviene. Se busca imitar la luz del sol en la mañana o en la tarde, en las escenas que son en exteriores, o la luz que proviene de una ventana en el cuarto del personaje principal y la luz de una lámpara encendida, en las escenas de la habitación de la protagonista.

Otro factor que corresponde a la dirección de fotografía y que es importante destacar, es el uso del blanco y negro.

### **3.6 El vestuario**

Al igual que los personajes de Adam Elliot, se buscó que el vestuario de los personajes fuera sencillo y con pocos detalles.

Se trató al vestuario como un elemento funcional, más que estético, debido a que los muñecos estarían bajo manipulación constante y esto borraría cualquier detalle o relieve del vestuario.

Una consideración estética es que demasiados detalles en el vestuario distraerían la atención del espectador.

### **3.7 Los decorados**

Los decorados de Adam Elliot son sencillos: son simples sinfines iluminados de forma que se destacan las texturas propias del material con el que están elaborados. Sólo se hace énfasis en los detalles cuando el ambiente juega un papel importante en las anécdotas de los personajes o cuando se habla de sus profesiones y costumbres.

Los elementos específicos del decorado como objetos, muebles, etc. también juegan un papel importante porque sirven para sugerir una interacción de los personajes con esos objetos sin la necesidad de que se muestre tal acción. Un ejemplo es la escena de *Cousin* en la que el narrador describe la rutina del personaje principal en el baño. Varios planos del retrete sugieren ilustran las acciones descritas, aunque estas no se muestren.

El diseño de los objetos presenta el mismo estilo que los personajes, temblorosos y asimétricos. Este estilo es muy personal del mismo Elliot, puesto que él sufre de un temblor fisiológico que afecta todo su sistema nervioso, y su trabajo absorbe esta condición (Sellars, 2003, traducción libre de los autores)

Para efectos del cortometraje, se buscó unificar el estilo de los elementos que conforman el decorado con el resto del escenario, por lo que se elaboraron con el mismo material (cartón) y fueron pintados de la misma forma y sin muchos detalles, para que la iluminación sólo destacara los volúmenes y contornos de los objetos.

### **3.8 Las elipsis**

Adam Elliot suprime los tiempos débiles de las narraciones, ya que sus historias son meros detalles y fragmentos de la vida de un personaje en particular.

Otro tipo de supresión es la que hace respecto a las acciones de los personajes en escena. En tal sentido, las acciones se sustituyen por planos en los que se muestra un elemento de la cotidianidad del personaje mientras el narrador explica la acción sin que esta se muestre.

En el caso del cortometraje, la supresión es sólo temporal, puesto que las acciones son ejecutadas por los personajes, el narrador sólo las reitera.

### **3.9 Las formas de paso**

La forma de paso predominante en los cortometrajes de Adam Elliot es el cambio de plano por corte seco. Usa los negros para separar secuencias y marcar el cambio de tiempo o lugar.

En el caso del cortometraje, se utilizó el corte seco como recurso para cambiar de un plano a otro porque se juzgó necesario para la explicación de acciones que sucedían de forma continua. También se marcó el paso del tiempo y el cambio de lugar con *fades* a negro.

### **3.10 Metáforas y símbolos**

En las obras de Adam Elliot se nota el uso de los tipos de símbolos dramáticos y plásticos. El contenido metafórico de los cortometrajes y la forma de expresarlos reside en la motivación del autor de “contar la vida de una persona en forma concisa y simple.” (Elliot, c.p. Cotte, 2006, p. 254, Traducción libre de los autores)

Esta idea general se refleja en la simple y literal del contenido de los planos en sus cortometrajes *Uncle*, *Cousin* y *Brother*.

Todos los recursos estéticos utilizados por Elliot están destinados a expresar los detalles de la vida del personaje y es una manifestación de su forma de escribir las historias a partir de anécdotas. Estos caracteres resaltan la cualidad tragi-cómica a sus historias.

Se trató de mantener la misma premisa para el caso del cortometraje, por tratarse de una historia sencilla e infantil, por lo que la ingenuidad de los planos y las secuencias residió en atribuirle carácter y profundidad al personaje principal y en explicar y mostrar sus formas particulares de expresar lo que siente y piensa.

### **3.11 El fenómeno sonoro**

El uso de los ruidos y la música en los cortometrajes *Uncle*, *Cousin* y *Brother* son pocos. Esto deriva de la motivación de Adam Elliot por contar una historia sólo con un narrador en primera persona e imágenes. Sólo hay unos casos en los que usa algo de sincronización de labios y algunos efectos de sonido que entran en la categoría de ruidos.

Se utilizaron los recursos sonoros para realzar su contenido infantil y porque las exigencias del guión demandaban el uso de piezas musicales particulares que acompañaban acciones y que aportaban un valor a la descripción del personaje principal.

El uso de los ruidos ambientales es igual al que hace Adam Elliot, ya que tienen un valor diegético y descriptivo.

### **3.12 El montaje**

El montaje en las obras *Uncle*, *Cousin* y *Brother*, el tipo de montaje predominante es el montaje narrativo y rítmico.

En el caso del cortometraje, el montaje es narrativo y lineal, porque la historia así lo ameritó, ya que se trataba de sucesos cronológicos unidos por una relación de causalidad.

### **3.13 La profundidad de campo**

Adam Elliot en los cortometrajes analizados, mantiene la profundidad de campo uniforme sin desplazamientos del foco. Tanto el fondo como el sujeto se mantienen en foco.

Se buscó un uso más audaz de la profundidad de campo, puesto que se pretendía destacar al sujeto del fondo, por lo que dio una gran diferenciación al plano focal respecto al resto del espacio, especialmente en los planos detalle, que fueron frecuentes. Sólo en la secuencia 9, plano 58, se utilizó el recurso del cambio de plano por medio del rodaje en profundidad: se cambió el foco de un personaje a otro.

### **3.14 Los diálogos**

Tanto en el cortometraje, como en las obras de Elliot se omitió el uso del diálogo como recurso expresivo (esta afirmación excluye el cortometraje *Uncle* en donde sí se hace uso del diálogo) porque se le dejó esta función al narrador.

### **3.15 Elementos secundarios de narración**

Los cortometrajes *Uncle*, *Cousin*, y *Brother* se caracterizan por la presencia de un narrador que comenta las acciones en primera persona, como si se tratara de un pariente de los personajes.

La voz del narrador es masculina y sobria y constituye, salvo algunos pocos efectos de sonido y diálogos, el único elemento de la banda sonora de los cortometrajes.

El uso del narrador en el cortometraje también cumple con las mismas características sonoras del narrador de los cortometrajes de Elliot que se estudiaron, para mantener concordancia con el objetivo de realizar un cortometraje basado en la estética del autor; sin embargo, se pretendió un distanciamiento del narrador, que dejó de ser en primera persona y pasó a ser tercera persona, ya que este no constituye un personaje dentro de la historia.

### **3.16 El tiempo**

En las obras de Adam Elliot no existen elementos visuales de expresión del tiempo. Alguna referencia acerca de la época o fecha son expresadas por el discurso del narrador. Las formas de paso como disolvencias y fades a negro se usaron como indicadores del paso del tiempo.

En el cortometraje tampoco se utilizó ningún recurso de expresión del tiempo, puesto que la historia no lo ameritaba. Otros recursos como la iluminación y las formas de paso se utilizaron para marcar el paso del tiempo.

### **3.17 El espacio fílmico**

El espacio en los cortometrajes Uncle, Cousin y Brother es sencillo y sin mucha profundidad ni perspectiva, debido al tipo de composición y ángulo de toma que hace el realizador.

En el cortometraje se buscó imitar esa simplicidad en virtud de que el movimiento, las texturas y las expresiones deberían sobresalir del resto del espacio; se acentuó la diferencia entre un plano focal y otro, para añadir un poco más de profundidad al decorado.

## IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN

### 1. Ficha Técnica

**Título:** Margarita.

**Duración:** De 4 a 5 minutos aproximadamente.

**Género:** Cortometraje animado.

**Formato Original:** Fotografía Digital.

**Idioma:** español.

**Fecha de producción:** agosto de 2008.

**Guión Original:** Ana R. Gondar y América Urbano.

**Dirección:** Ana R. Gondar y América Urbano.

**Producción:** Ana R. Gondar y América Urbano.

**Animación:** Ana R. Gondar y América Urbano.

**Cámara:** Ana R. Gondar y América Urbano.

**Dirección de Fotografía:** Ana R. Gondar y América Urbano.

**Dirección de Arte:** Ana R. Gondar y América Urbano.

**Edición:** Jhovanny E. Gavidia V.

### 2. Preproducción

#### 2.1 Idea

Margarita ve a Federico y toda su atención se concentra en conquistarlo, sin darse cuenta de que Alberto está enamorado de ella.

#### 2.2 Sinopsis

Margarita es una niña de trece años. Alberto, su mejor amigo, siempre la acompaña. Ambos niños son defensores de los derechos de sus animales favoritos: los grillos y los sapos, respectivamente. La vida de Margarita cambia cuando entra en escena Federico. Margarita

cambia sus costumbres y concentra todas sus acciones en conquistarlo, incluso se olvida de que Alberto existe. Sin embargo, todas sus acciones son en vano, porque Federico la ignora y ella, humillada y deprimida, se encierra en sí misma hasta que descubre que Alberto es el amor de su vida.

## **2.3 Escaleta**

### **FADE IN**

#### **SEC 1 EXTERIOR/ PARQUE/ DÍA**

Margarita está sentada en un banco del parque. Hay carteles que indican que está haciendo una campaña pro-grillos. Alberto está sentado, con un cartel de campaña pro-sapos, a su lado un sapo. Alberto se arrima un poco hacia Margarita, pero ella no se da cuenta. Margarita piensa que necesita un cambio en su vida.

*Corte a:*

#### **SEC 2 EXTERIOR/ PARADA DE AUTOBÚS/ DÍA**

El autobús escolar llega y deja Margarita frente a la escuela, introducimos el factor X: Federico, quien está al otro lado de la calle. A Margarita le sudan las manos, le tiembla el estómago y su corazón comienza a latir fuerte.

*Corte a:*

#### **SEC 3 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/NOCHE**

Margarita está acostada en su cama. No puede dejar de pensar en Federico. Margarita apaga la luz de la lámpara.

*Corte a:*

#### **SEC 4 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/DÍA**

Después de varios días Margarita ha encontrado maneras peculiares de exteriorizar sus sentimientos. Tiene un altar con velas y la foto de Federico. Alberto, que está con el grillo y el sapo, se extraña. El grillo y el sapo se miran.

*Corte a:*

#### **SEC 5 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/DÍA**

Margarita está parada frente al espejo maquillada de forma exagerada. Está decidida a conquistar a Federico.

*Corte a:*

#### **SEC 6 EXTERIOR/ PATIO DE ESCUELA/ DÍA**

Margarita se para al lado de Federico. Cuando Federico voltea y la ve, se alarma y grita como una chiquilla. Margarita comienza a llorar.

*Corte a:*

#### **SEC 7 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA**

Margarita llega a su habitación, llorando, con todo el maquillaje corrido. Suena la ópera *Pagliacci: Vesti La Giubba*. La música se queda pegada en una parte de la melodía, ella detiene el drama, molesta, y vuelve a acomodar un tocadiscos que tenía a su lado.

*Corte a:*

#### **SEC 8 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/DÍA**

Margarita se ve en el espejo. Esta mañana ha decidido ser ella misma.

*Corte a:*

#### **SEC 9 EXTERIOR/ PATIO DE ESCUELA/ DÍA**

Margarita ve a Federico, traga y respira hondo pero no nota que al lado de Federico está otra chica. Margarita sabe que no podrá competir con eso. Ahora imagina que se casarán y dirán sus votos sobre su tumba.

*Corte a:*

**SEC 10 INTERIOR/ SINFÍN/ DÍA**

Espacio Onírico: Margarita ve a Federico y este se convierte en una calavera. Suena un silbido.

*Corte a:*

**SEC 11 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/DÍA**

Margarita se despierta con el ruido. Margarita se levanta de la cama y se asoma en la ventana.

*Corte a:*

**SEC 12 EXTERIOR/ JARDÍN DE MARGARITA/ DÍA**

Alberto está afuera en el jardín con una mano oculta detrás de la espalda. Saca la flor que escondía y acerca la mano para entregársela a Margarita. Margarita sonríe.

**FADE OUT**

## 2.4 Guión Literario

### "MARGARITA"

FADE IN

**SEC 1 EXTERIOR/ PARQUE/ DÍA**

MARGARITA está sentada en un banco del parque, junto a su amigo ALBERTO. Ambos sostienen carteles con motivos ecológicos: Margarita apoyando a los grillos y Alberto a los sapos. Alberto tiene a su lado un matero con una flor, dentro del cual descansa un SAPO.

NARRADOR

Margarita tiene trece años y ama a los grillos: "son criaturas adorables", siempre dice.

En cambio, a Alberto le encantan los sapos: "Son asquerosos", piensa (mientras sonríe).

El sapo se asoma y croa.

NARRADOR

Alberto y Margarita encuentran su afinidad en la ecología, a pesar de que sus objetivos son opuestos: Los sapos se comen a los grillos.

Alberto se arrima un poco hacia Margarita, con los dedos entrelazados y algo nervioso. Margarita se distrae porque el sapo está tratando de comerse al grillo y no se da cuenta de que Alberto está tratando de acercarse a ella. Margarita se pone a pensar.

NARRADOR

Margarita se ha dado cuenta de que necesita algo nuevo en su vida.

**SEC 2 EXTERIOR/ PARADA DE AUTOBÚS/ DÍA**

El autobús escolar llega y deja Margarita frente a la escuela.

NARRADOR

El primer día de secundaria, Margarita cree que será igual que cualquier primer día de escuela...

FEDERICO, un chico muy apuesto de la edad de Margarita, está en la acera opuesta de la calle. Federico sonríe.

NARRADOR

... Hasta que ve a Federico y comienza a reaccionar...

A Margarita comienzan a sudarle las manos, su corazón comienza a latir muy rápido.

NARRADOR

Margarita no sabe qué está pasando. Le atemoriza que Federico pueda escuchar los sonidos que emite su cuerpo.

A Margarita comienzan a sudarle las manos y a explotarle cotufas en el estómago.

**SEC 3 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ NOCHE**

Margarita está acostada en su cama con la luz de una lámpara encendida.

NARRADOR

Antes de dormir, Margarita no puede dejar de pensar en Federico.

Margarita apaga la luz de la lámpara que está en su mesita de noche, al lado de su cama.

**SEC 4 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA**

Margarita tiene en su habitación un altar con velas y una foto de Federico.

NARRADOR

Después de varios días Margarita ha encontrado maneras peculiares de exteriorizar sus sentimientos.

El grillo y el sapo, que están en una ventana, se miran atónitos.

NARRADOR

Todos a su alrededor se extrañan.

Margarita toma la foto de Federico del altar, la besa y la vuelve a colocar en su sitio. Alberto, que está sentado en la cama, pone cara de asco.

### **SEC 5 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA**

Margarita está de pie frente al espejo, que está en una pared de la habitación, maquillada de forma exagerada y vestida diferente.

NARRADOR

Margarita está decidida a conquistar a Federico.

El espejo se quiebra por lo exagerado de su maquillaje.

### **SEC 6 EXTERIOR/PATIO DE ESCUELA/ DÍA**

Margarita ve a Federico. Él aún no la ve a ella.

NARRADOR

Incertidumbre, ansiedad, nervios...  
¡Federico!

Federico ve a Margarita y grita como una niña, se le brotan los ojos y el cabello se le para.

NARRADOR

... Y Margarita.

Margarita está a punto de llorar. Comienza a sonar la ópera *Pagliacci: Vesti la Giubba*.

**SEC 7 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA**

Continúa la ópera. Margarita arma un drama: lágrimas en los ojos, maquillaje corrido...

La música se atasca: el tocadiscos se dañó. Margarita detiene el llanto. Molesta, acomoda el tocadiscos y continúa el dramatismo.

**SEC 8 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA**

Margarita se mira en el espejo.

NARRADOR

Margarita ha decidido ser ella misma

**SEC 9 EXTERIOR/PATIO DE ESCUELA/ DÍA**

Margarita ve a Federico pero no nota que hay otra chica al lado de su amor platónico.

NARRADOR

Ahí está Federico... ella lo ve, traga y respira hondo. Pero en medio de su embeleso no se dio cuenta de que... tiene competencia.

Margarita ve a "LA OTRA", una chica bastante femenina.

Margarita entra en *shock* y pone cara de frustración. Comienza a sonar la marcha nupcial.

Relámpago de pensamiento: Federico y la otra están vestidos de novios sobre la tumba de Margarita. La otra tiene un ramo de flores en la mano.

NARRADOR

... "Se casarán, y pronunciarán sus votos sobre mi tumba", piensa Margarita.

**SEC 10 INTERIOR/ SINFÍN/ DÍA**

Se escucha el sonido de un cuervo a lo lejos y el viento sopla tenebrosamente. Margarita ve a Federico, pero este se convierte en una calavera. Comienza a sonar un silbido.

**SEC 11 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA**

Margarita se despierta bruscamente con el ruido, mira hacia la ventana y se asoma.

NARRADOR

No era más que una pesadilla

Cuando Margarita se asoma en la ventana ve a Alberto, quien oculta una flor tras su espalda.

NARRADOR

Margarita descubrió que no necesita pensar en Federico para respirar...

**SEC 12 EXTERIOR/ JARDÍN DE MARGARITA/ DÍA**

Alberto esconde una flor detrás de su espalda.

NARRADOR

...siempre tuvo a su alcance lo que estaba buscando

A Margarita vuelven a explotarle cotufas en el estómago, Alberto muestra la flor y acerca su mano para entregársela a Margarita.

NARRADOR

Sólo necesitaba esperar un poco para alcanzarlo...

Margarita sonríe.

**FADE OUT**

## 2.5 Guión Técnico

IMAGEN	SONIDO
<p><b>SEC 1 EXT/ PARQUE/ DÍA</b> Margarita y Alberto están sentados en un banco del parque. Ambos sostienen carteles con motivos ecológicos: Margarita apoyando a los grillos y Alberto a los sapos. Alberto tiene a su lado un sapo.</p> <p>Fade in:</p> <p><b>INSERT: MARGARITA.</b></p> <p>Disolvencia a:</p> <p><b>1. PM</b> Margarita está sentada en el banco con el grillo en la mano, mirándolo.</p> <p>Margarita mira hacia la cámara.</p> <p><b>Corte a:</b></p> <p><b>2. PD</b> El grillo en la mano de Margarita.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>3. PP</b> Margarita está mirando hacia la cámara, sonriendo. Luego voltea los ojos hacia su derecha.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>4. PP</b> Alberto está mirando hacia Margarita (hacia su izquierda)</p>	<p>Música de inicio hasta antes de la disolvencia.</p> <p>NARRADOR: Margarita tiene trece años y ama a los grillos</p> <p>NARRADOR: "Son criaturas adorables"</p>

<p>Alberto mira hacia la cámara</p> <p>Alberto mira hacia el sapo.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>5. PMC:</b> Alberto está mirando hacia la cámara, sonrío y mira hacia Margarita</p> <p>Corte a:</p> <p><b>6. TSH:</b> Alberto y Margarita se están mirando uno al otro, ella mira hacia la cámara con expresión seria, pero él sigue mirándola a ella con cara de enamorado</p> <p>Corte a:</p> <p><b>7. PG</b> Alberto y Margarita están sentados en el banco, Él se arrima hacia ella, nervioso, pero el grillo canta y Margarita mira al insecto, preocupada.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>8. PD:</b> El grillo está nervioso.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>12. PD:</b> El sapo está mirando al grillo con cara de hambre, y se lame los labios.</p> <p>Corte a:</p>	<p>siempre dice</p> <p>NARRADOR: En cambio, a Alberto</p> <p>le encantan los sapos</p> <p>"son asquerosos", piensa</p> <p>EFEECTO SONIDO CROAR</p>
--	--

**13. PMC:**

Margarita está molesta por la actitud del sapo y lo mira con cara de rabia.

Fade a negro.

NARRADOR: Alberto y Margarita encuentran

NARRADOR: Su afinidad en la ecología

A pesar de que sus objetivos...

NARRADOR: Son opuestos

EFFECTO SONIDO DE LAMIDO.

EFFECTO SUSPIRO

NARRADOR: Margarita se ha dado cuenta de que necesita un cambio en su vida.

<p><b>SEC 2 EXT/ PARADA DE AUTOBÚS/ DÍA</b></p> <p><b>15. PG</b> El autobús escolar llega y deja Margarita en la parada frente a la escuela. El autobús sale del cuadro, del tubo de escape sale humo.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>16. PP</b> Margarita está a medio perfil mirando hacia el frente; luego mira hacia la cámara con expresión de aburrimiento</p> <p>Corte a:</p> <p><b>17. CS</b> FEDERICO, un chico muy apuesto de la edad de Margarita, está en la acera opuesta de la calle.</p> <p>Corte a</p> <p><b>18. PD</b> Sonrisa de Federico, a quien le brillan los dientes.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>19. PPC</b> Le sudan las manos</p> <p>Corte a:</p> <p><b>20. PD</b> Su corazón late muy rápido</p> <p>Corte a:</p> <p><b>21. PA</b> Margarita se toca la barriga, con cara de angustia.</p>	<p>NARRADOR: El primer día de secundaria</p> <p>NARRADOR: Margarita cree que será como cualquier primer día de escuela</p> <p>NARRADOR: Hasta que ve a Federico...</p> <p>EFECTO DE SONIDO DE CAMPANITA. NARRADOR:... y comienza a reaccionar</p> <p>EFECTO SONIDO LATIDO</p> <p>NARRADOR: Margarita no sabe qué está pasando. Le atemoriza que él</p>
---	--

<p>Corte a:</p> <p><b>22. PD</b> Los ojos de Federico voltean hacia el fuera de campo.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>23. PPP</b> Margarita tiene cara de angustia</p> <p>Corte a:</p> <p><b>24. PD</b> Ilustración del estómago de Margarita. Comienzan a explotar cotufas.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>25. PG</b> Margarita sigue con las manos en el estomago, mirando hacia todos lados desesperada.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>26. GPG</b></p> <p>Misma expresión</p> <p>Disolvencia a:</p>	<p>NARRADOR: pueda escuchar los sonidos</p> <p>NARRADOR: que emite su cuerpo</p> <p>EFECTO DE SONIDO DE COTUFAS EXPLOTANDO EN PRIMER PLANO</p> <p>EFECTO DE SONIDO DE COTUFAS EN SEGUNDO PLANO</p>
<p><b>SEC 3 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ NOCHE</b></p> <p><b>27. PM</b> Margarita está sentada en la cama, con la luz de una lámpara encendida que está en su mesita de noche, con cara de que no sabe qué le ocurre; mira hacia la lámpara.</p>	<p>AMBIENTE NOCTURNO</p> <p>NARRADOR: Antes de dormir, Margarita no puede dejar de pensar en Federico.</p>

<p>Corte a:</p> <p><b>28. PD</b> Margarita apaga la lámpara tirando de un cordón. Todo queda oscuro.</p> <p>Negro a:</p>	<p>EFECTO DE SONIDO DE LA LÁMPARA</p> <p>NARRADOR: Después de varios días</p>
<p><b>SEC 4 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA</b></p> <p><b>29. PD</b> Margarita tiene en su habitación un altar con velas encendidas y una foto de Federico y un cuadro del chico en la pared.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>30. PD</b> La mano de Margarita entra en cuadro y agarra la foto de Federico.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>31. PM</b> Margarita sonriendo hacia la cámara con la foto en su pecho.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>32. TSH</b> El grillo y el sapo, que están en la ventana de la habitación, se extrañan. El grillo le hace un gesto al sapo como si no supiera que está pasando.</p> <p>Corte a:</p>	<p>NARRADOR: Margarita ha encontrado maneras peculiares de exteriorizar sus sentimientos</p> <p>NARRADOR: Todos a su alrededor se extrañan</p>

<p><b>33. PMC</b> Margarita se lleva la foto a la boca y la besa</p> <p>Corte a</p> <p><b>35. PD</b> Margarita coloca la foto con el beso marcado en su sitio.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>36. PMC</b> Alberto, que está sentado en la cama mirando hacia donde está Margarita, mientras el sapo y el grillo siguen en la ventana, pone cara de asco.</p> <p>Fade a Negro:</p>	
<p><b>SEC 5 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA</b></p> <p>Fade in:</p> <p><b>37. PA</b> Margarita está de pie frente al espejo, maquillada de forma exagerada y vestida diferente.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>38. PPP</b> Margarita deja de mirarse en el espejo y voltea hacia la cámara un poco confundida, el espejo se quiebra</p> <p>Negro a:</p>	<p>NARRADOR: Margarita está decidida a conquistar</p> <p>A Federico EFECTO DE VIDRIO QUE SE QUIEBRA</p>
<p><b>SEC 6 EXTERIOR/PATIO DE ESCUELA/ DÍA</b></p> <p>Fade in</p>	<p>SONIDO AMBIENTE NINOS JUGANDO</p>

<p><b>39. PD</b> Ojos de Margarita</p> <p>Corte a:</p> <p><b>40. PD</b> Las manos de Margarita en su estómago</p> <p>Corte a:</p> <p><b>41. PD</b> Piernas de Federico y Margarita. Ella se acomoda un poco la falda</p> <p>Corte a:</p> <p><b>42. PP</b> Federico está mirando hacia la cámara, mira hacia Margarita, grita como una niña y se le para el cabello.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>43. PEP</b> Margarita asustada.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>44. PP</b> Margarita está a punto de llorar.</p> <p>Disuelve a:</p>	<p>NARRADOR: Incertidumbre</p> <p>NARRADOR: Ansiedad EFECTO DE COTUFAS EN SEGUNDO PLANO</p> <p>NARRADOR: Nervios</p> <p>NARRADOR: ¡Federico! EFECTO DE GRITO DE NINA</p> <p>NARRADOR: Y Margarita.</p> <p>Entra Ópera pagliacci: Vesti La Giubba en fade</p>
<p><b>SEC 7 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA</b></p> <p><b>45. PE</b> Margarita arma una escena, llora.</p> <p>Corte a:</p>	<p>Continúa la música</p>

<p><b>46. PPP</b> Lágrimas en los ojos, maquillaje corrido.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>47. PE</b> Margarita está en el medio de la habitación, sigue llorando y la habitación se inunda. Cuando la inundación está a punto de alcanzar su cenit, se paraliza la acción.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>48. PPP</b> Margarita detiene el llanto y, molesta porque la música se detuvo, mira hacia fuera de cuadro, como si se preguntara qué pasó.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>49. PD</b> El tocadiscos está atascado, la mano de Margarita entra en cuadro y acomoda la aguja.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>50. PPP</b> Continúa el llanto, el cuarto vuelve a inundarse.</p> <p>Fade a negro.</p>	<p>EFECTO DE TOCADISCOS QUE SE ATASCA</p> <p>Sigue música</p> <p>La música termina en fade</p>
<p><b>SEC 8 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA</b></p> <p>Fade in</p> <p><b>51. PE</b> Margarita se mira en el espejo roto, el grillo está encima del espejo.</p>	<p>NARRADOR: Margarita ha decidido ser ella misma.</p>

<p>Corte a:</p> <p><b>52. PP</b> Margarita cambia su semblante, ahora tiene una actitud más segura.</p> <p>Fade a negro</p>	<p>EFECTO REDOBLANTES EFECTO DE GRILLO QUE CANTA</p>
<p><b>SEC 9 EXTERIOR/PATIO DE ESCUELA/DÍA</b></p> <p>Fade in:</p> <p><b>53. PM.</b></p> <p>Margarita está mirando a Federico.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>54. CS</b> Federico está de perfil, a su lado está "la otra", pero Margarita no la nota.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>55. PD</b> Cuello de Margarita cuando traga.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>56. PM</b> Margarita respira hondo.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>57. PPP</b> Margarita sonríe un poco y pone cara de embeleso.</p> <p><b>58. PP</b> Federico se desplaza y deja entrever a "la otra"</p>	<p>SONIDO AMBIENTE NINOS JUGANDO</p> <p>NARRADOR: Ahí está Federico</p> <p>NARRADOR: Ella lo ve</p> <p>NARRADOR: traga</p> <p>NARRADOR: Y respira hondo. EFECTO DE SUSPIRO</p> <p>NARRADOR: Pero en medio de su embeleso no se dio cuenta</p> <p>NARRADOR: De que tenía competencia</p>

<p>Corte a:</p> <p><b>59. PPP</b> Margarita entra en shock, el fondo es de líneas quebradas y desordenadas.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>60. PD</b> Manos de Federico colocando anillo a "la otra". La mano de Federico sale de cuadro y queda sólo la mano de la chica con el anillo puesto.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>61. PG</b> Tumba de Margarita, Federico y la chica se ven detrás vestidos de novios.</p> <p>Negro.</p>	<p>Comienza marcha nupcial. NARRADOR: Se casarán</p> <p>NARRADOR: Y pronunciarán sus votos sobre mi tumba</p> <p>NARRADOR: Pensó Margarita</p> <p>Termina marcha nupcial</p>
<p><b>SEC 10 INTERIOR/ SINFÍN/ DÍA</b></p> <p><b>64. PG</b> Margarita y Federico están frente a frente.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>65. PS</b> Margarita ve a Federico.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>66. CS</b> Federico mira a Margarita.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>67. CS</b> Margarita ve a Federico, pero este se ha convertido en una</p>	<p>EFECTO DE VIENTO QUE SOPLA TENEbrosamente, se mantiene durante toda la escena</p> <p>EFECTO DE CUERVO</p>

<p>calavera.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>68. PP</b> Calavera.</p> <p>Negro.</p>	<p>EFFECTO DE SILBIDO</p>
<p><b>SEC 11 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA</b></p> <p><b>69. PPP</b> Margarita se despierta bruscamente con el ruido y luego adormila un poco los ojos.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>70. PMC</b> Margarita mira hacia la ventana.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>71. PD</b> Ventana.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>72. PMC</b> Margarita se asoma en la ventana y mira a Alberto (esto se ve desde afuera)</p> <p>Corte a:</p> <p><b>73. PSC</b> Alberto tiene una piedra en una mano y esconde la otra detrás de su espalda.</p> <p>Corte a:</p> <p><b>74. PPP</b> Margarita sonrío</p> <p>Corte a:</p>	<p>SIGUE EFFECTO DE SILBIDO</p> <p>NARRADOR: No era más que una pesadilla</p> <p>NARRADOR: Margarita descubrió que no necesitaba a Federico para respirar..</p>

<p><b>SEC 12 EXTERIOR/ JARDÍN DE MARGARITA/ DÍA</b></p>	
<p><b>75. PD</b> Alberto esconde una flor detrás de su espalda.</p> <p>Corte a:</p>	
<p><b>76. PS</b> Alberto muestra la flor y acerca su mano para entregársela a Margarita.</p> <p>Corte a:</p>	<p>NARRADOR: Margarita siempre tuvo a su alcance lo que buscaba.</p>
<p><b>77. PD</b> A Margarita vuelven a explotarle cotufas en el estómago.</p> <p>Corte a:</p>	<p>EFECTO COTUFAS EXPLOTANDO</p>
<p><b>78. PM</b> Margarita se mira la barriga y mira hacia Alberto.</p> <p>Corte a:</p>	
<p><b>79. PPP</b> A Alberto le brillan los ojos.</p>	<p>NARRADOR: Sólo necesitaba esperar un poco para alcanzarlo</p>
<p><b>80. PPP</b> A Margarita le brillan los ojos y sonríe.</p>	

### 1.5.1 Leyenda:

**PD:** Plano Detalle.

**PPP:** Primerísimo Primer Plano.

**PP:** Primer Plano.

**PMC:** Plano Medio Corto.

**PM:** Plano Medio.

**PE:** Plano Entero.

**PA:** Plano Americano.

**PG:** Plano General.

**GPG:** Gran Plano General.

**TSH:** *Two Shot*.

**CS:** Cámara Subjetiva.

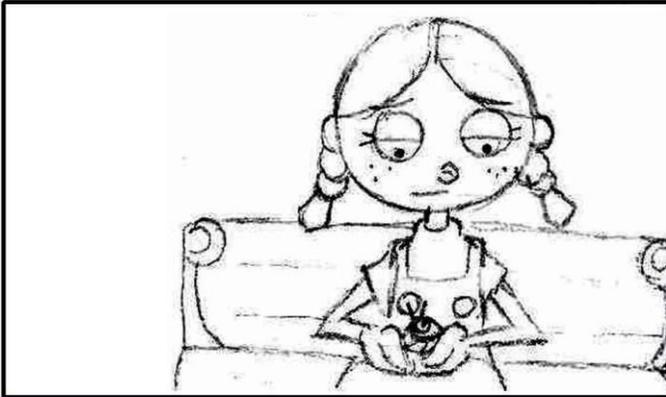
**CSP:** Cámara Subjetiva en picado.

**PEP:** Plano en picado.

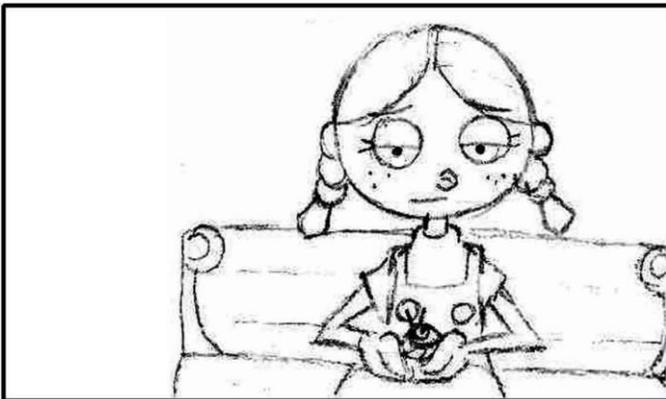
**PDP:** Plano Detalle en picado.

**PPEP:** Primer plano en picado.

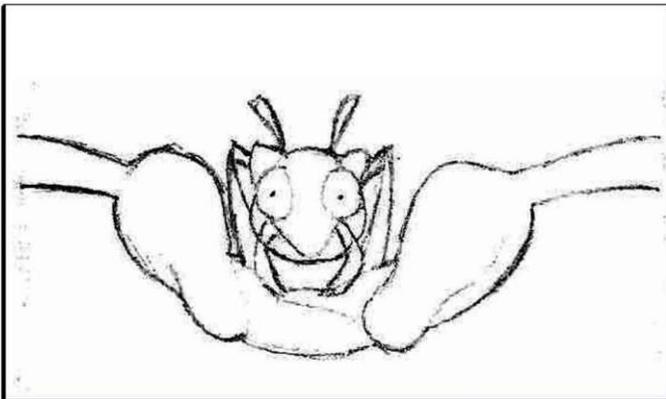
## 2.6 Storyboard



**SEC 1 EXT/ PARQUE/ DÍA**  
NARRADOR: Margarita tiene  
trece años y ama a los  
grillos



NARRADOR:  
"Son criaturas  
adorables"



siempre dice





NARRADOR: En cambio,  
a Alberto



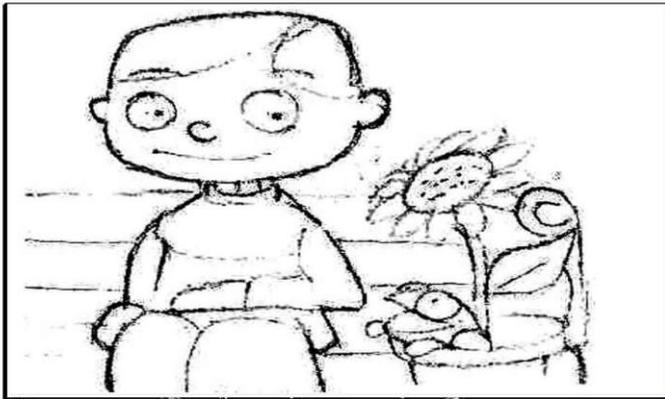
le encantan  
los sapos



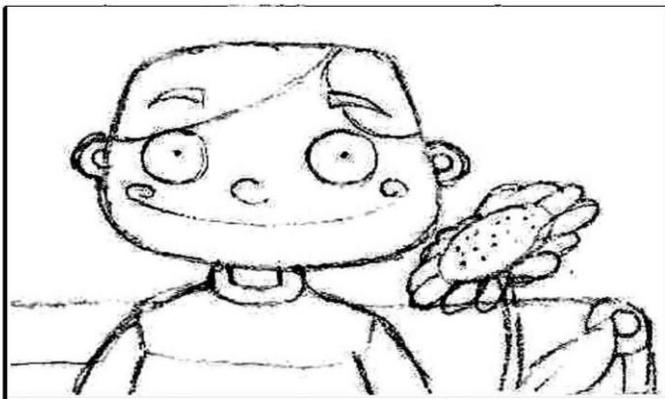
"son asquerosos",  
piensa



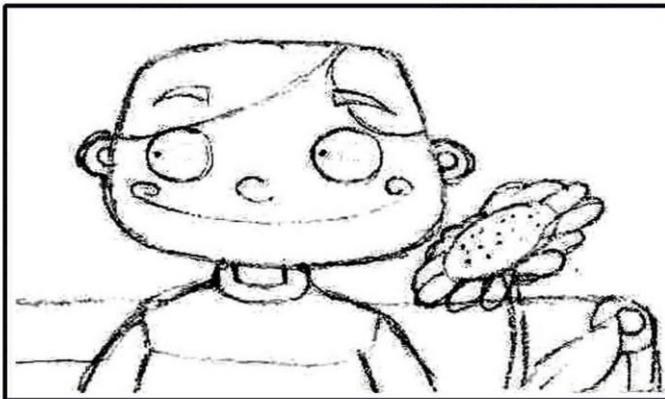
EFEECTO SONIDO CROAR



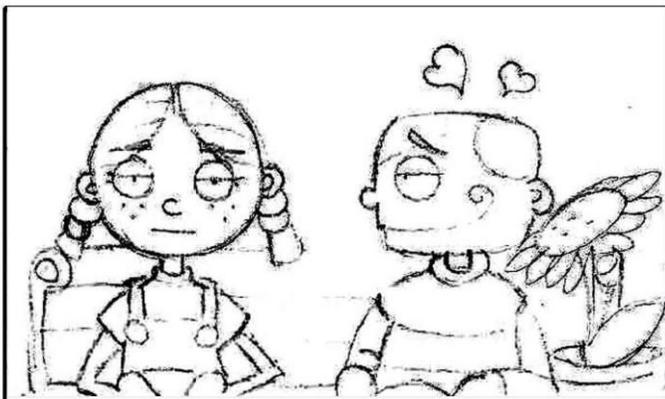
NARRADOR: Alberto y  
Margarita encuentran



NARRADOR: Su afinidad en  
la ecología

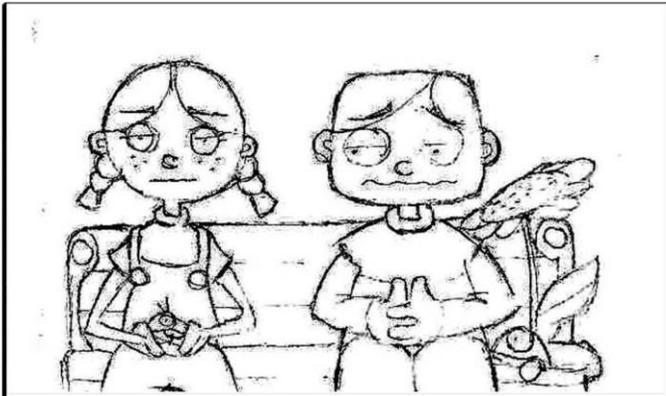


A pesar de que  
sus objetivos...

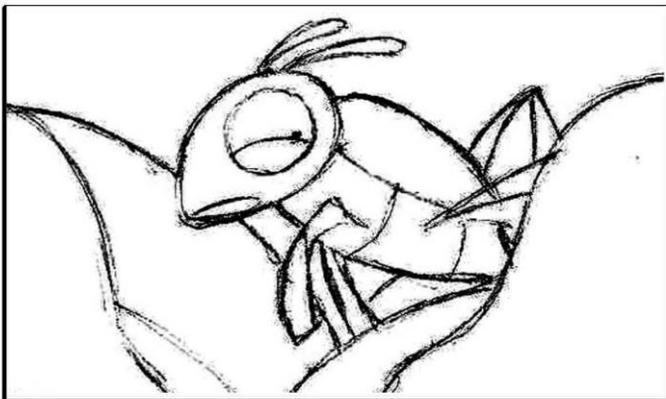


NARRADOR: Son opuestos

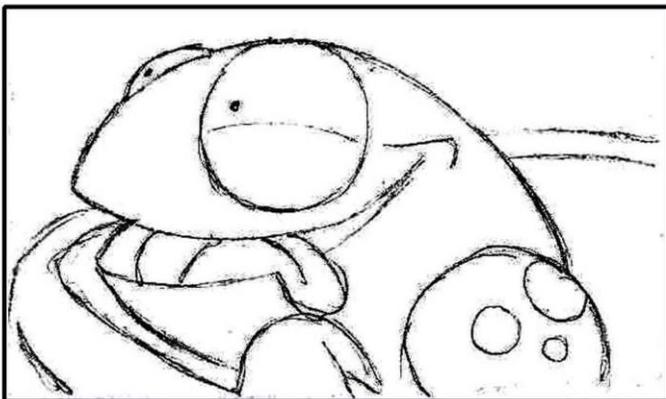
EFECTO SONIDO  
DE LAMIDO.



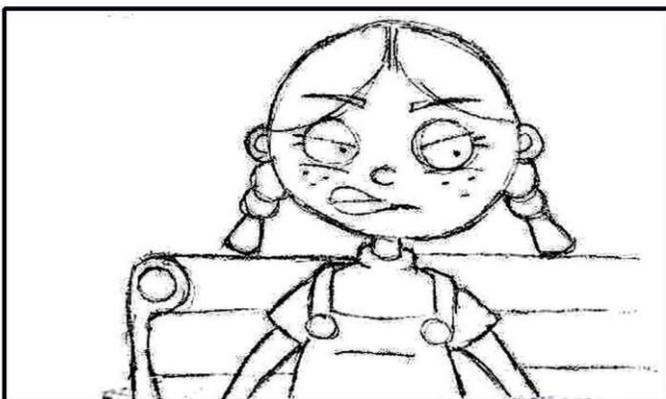
Los sapos



se comen  
a los grillos

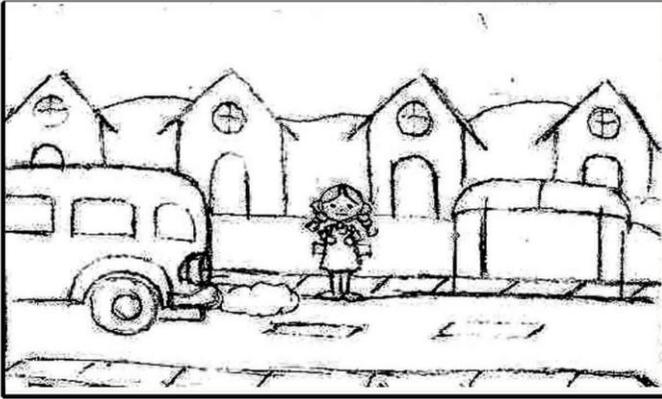


EFECTO SUSPIRO



NARRADOR: Margarita se  
ha dado cuenta de que  
necesita algo nuevo  
en su vida.

SEC 2 EXT/ PARADA DE  
AUTOBÚS/ DÍA



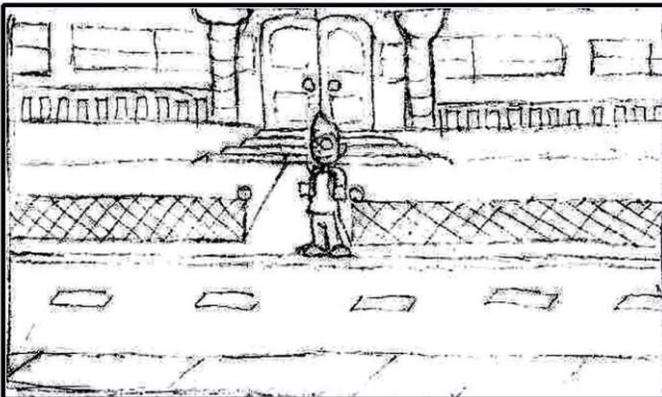
NARRADOR: El primer día  
de secundaria



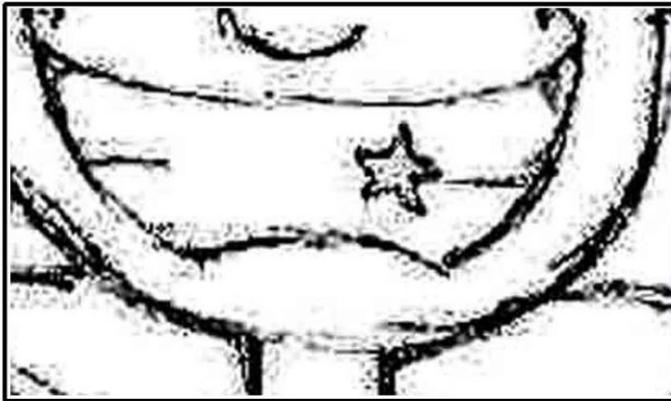
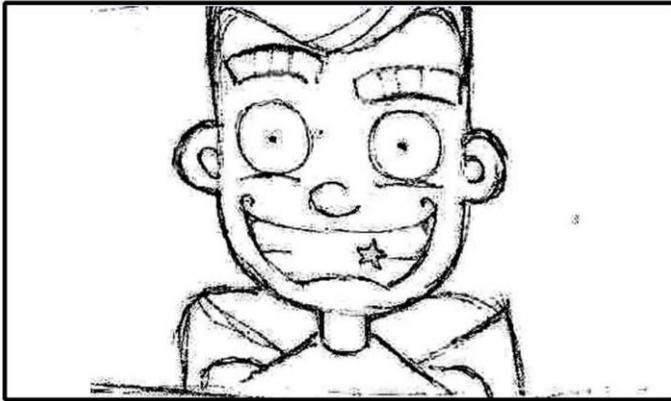
NARRADOR: Margarita  
cree que  
será igual que  
cualquier



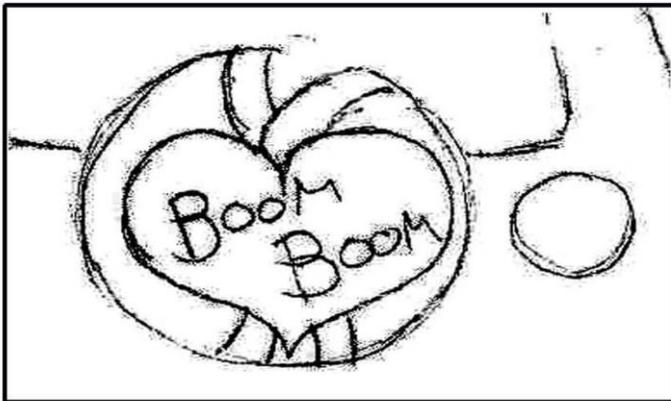
primer  
día de escuela



NARRADOR: Hasta que  
ve a Federico...



NARRADOR:... y comienza a  
Reaccionar





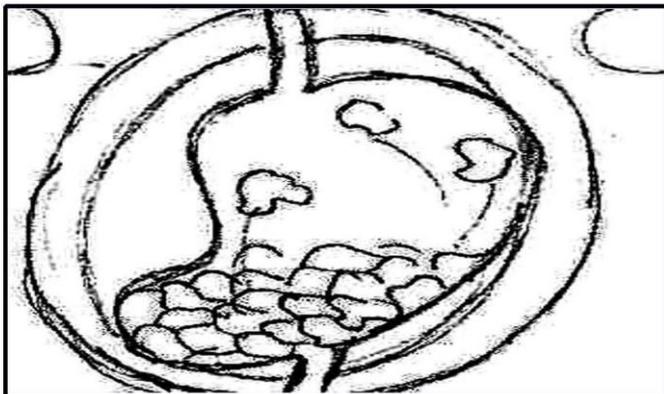
EFFECTO SONIDO LATIDO



NARRADOR: Margarita  
no sabe  
qué está pasando.  
Le atemoriza que él



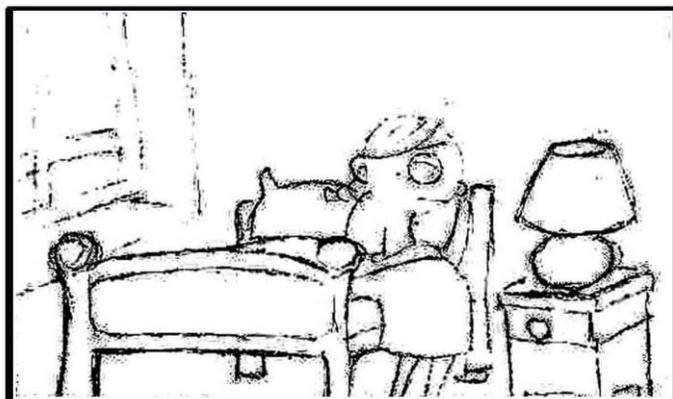
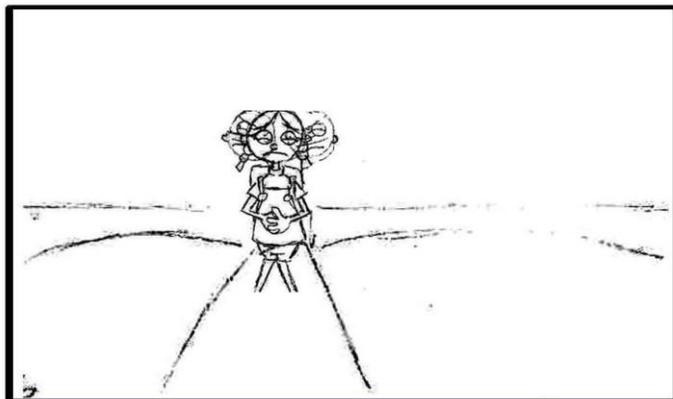
NARRADOR: pueda  
escuchar  
los sonidos



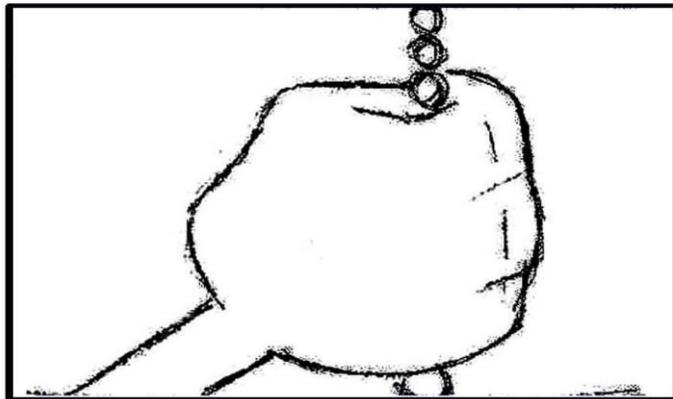
NARRADOR: que emite  
su cuerpo



EFEECTO DE SONIDO DE  
COTUFAS EXPLOTANDO  
EN PRIMER PLANO



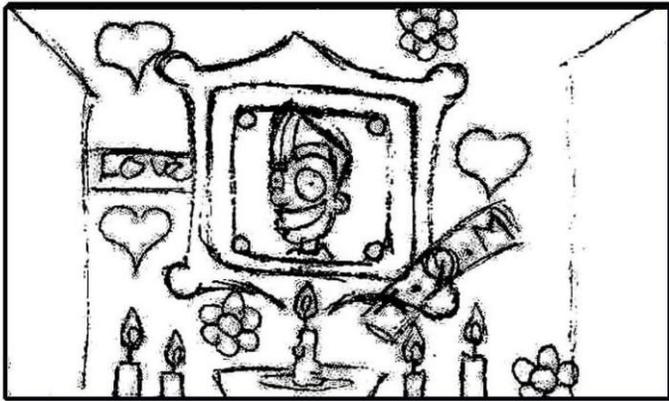
**SEC 3 INTERIOR/  
HABITACIÓN  
DE MARGARITA/ NOCHE**



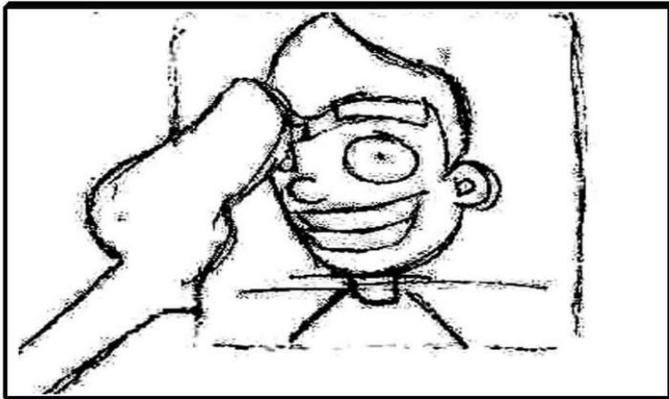
Antes de dormir  
Margarita no puede dejar  
De pensar en Federico

EFEECTO SONIDO  
LÁMPARA

SEC 4 INTERIOR/  
HABITACIÓN DE MARGARITA/  
DÍA

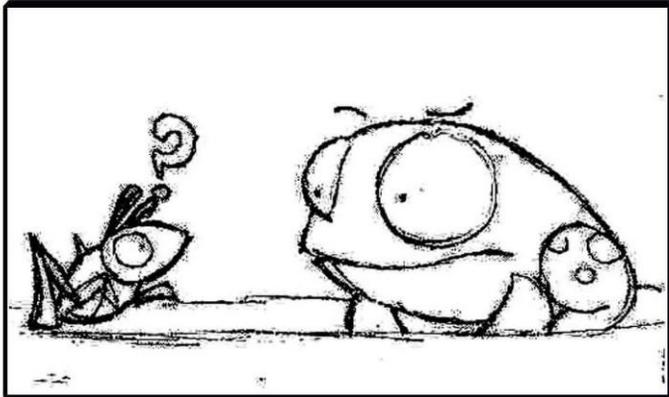


NARRADOR: Después  
De varios días

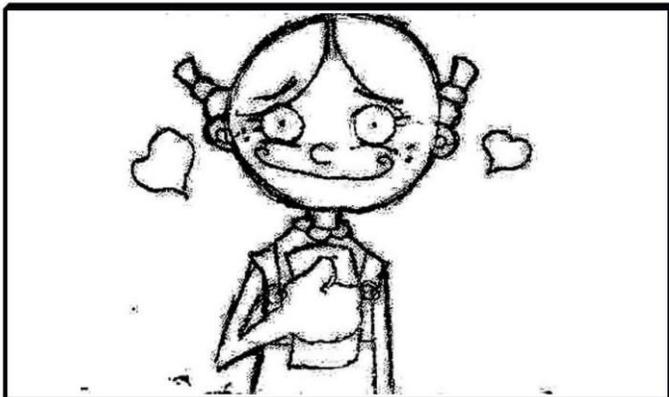


EFECTO ROCE DE  
SUPERFICIE

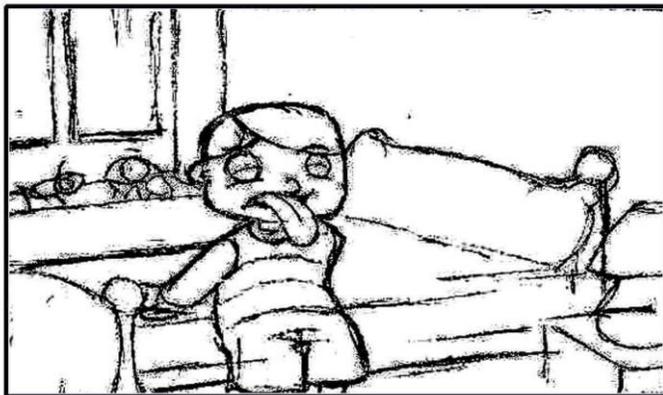
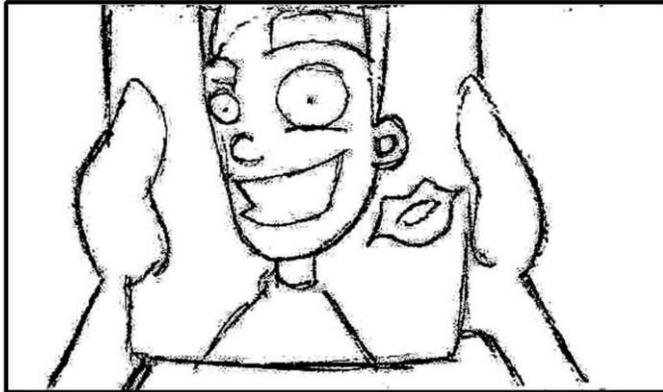
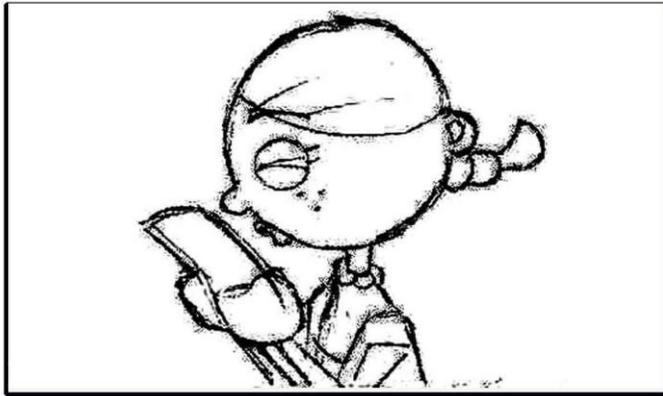
NARRADOR: Margarita ha  
Encontrado maneras  
peculiares  
de exteriorizar  
sus sentimientos



NARRADOR: Todos a su  
Alrededor se extrañan



EFEECTO BESO



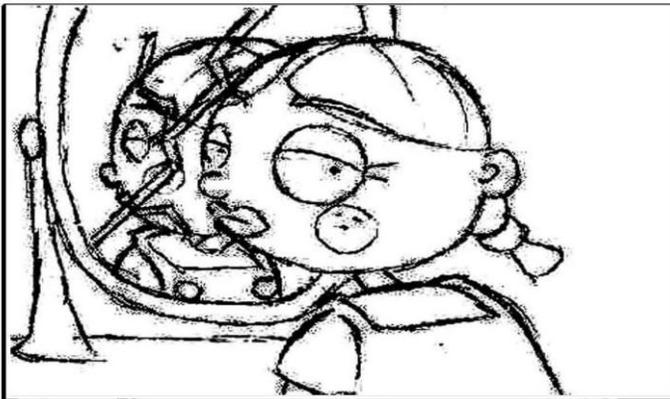
EFEECTO SONIDO ASCO





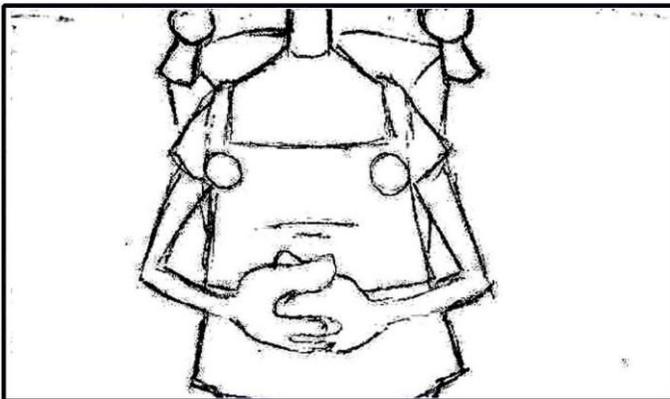
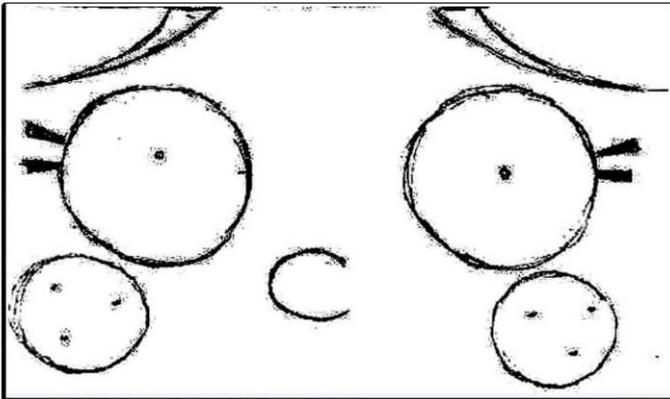
**SEC 5 INTERIOR/  
HABITACIÓN DE  
MARGARITA/ DÍA**

NARRADOR:  
Margarita está

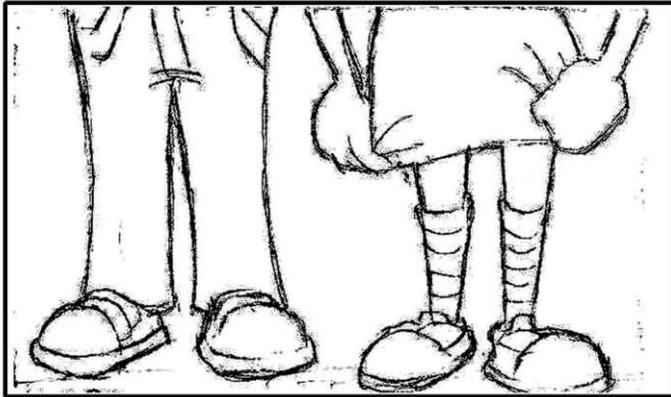


decidida a conquistar  
a Federico

EFECTO DE VIDRIO  
QUE SE QUIEBRA

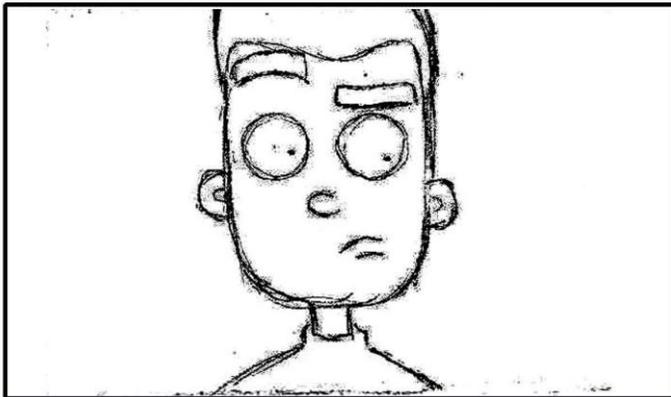


**SEC 6 EXTERIOR/  
PATIO DE ESCUELA/  
DÍA**

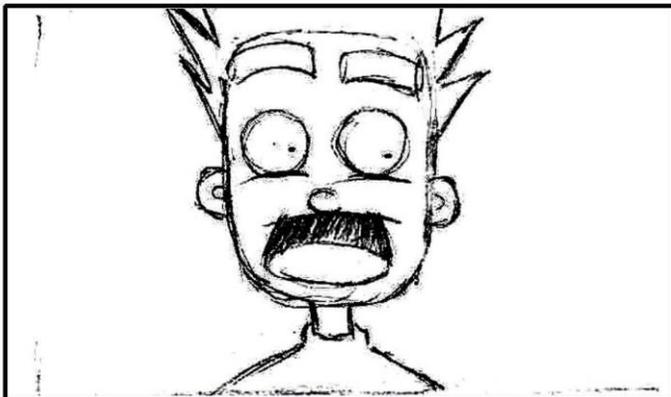


NARRADOR: Incertidumbre

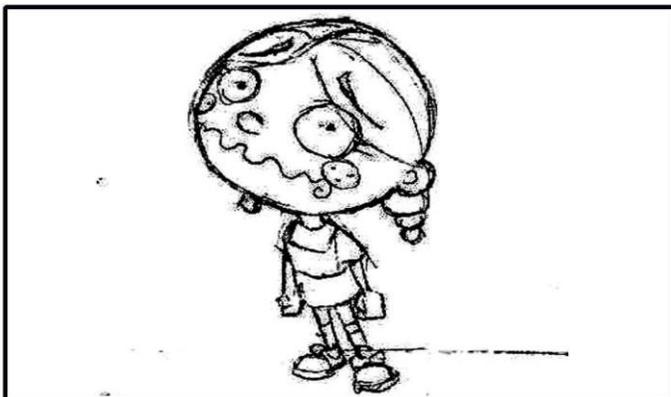
NARRADOR: Ansiedad



NARRADOR: Nervios

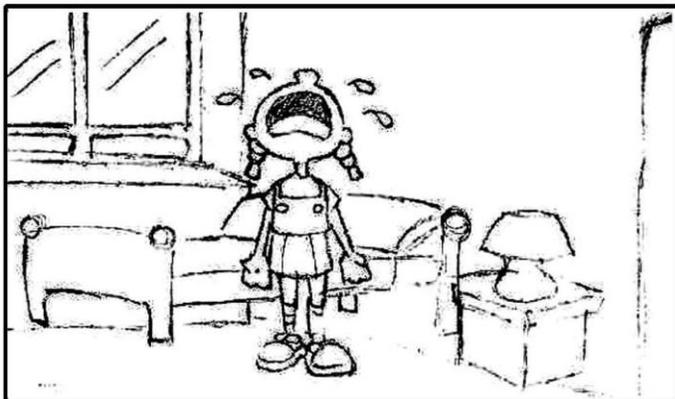
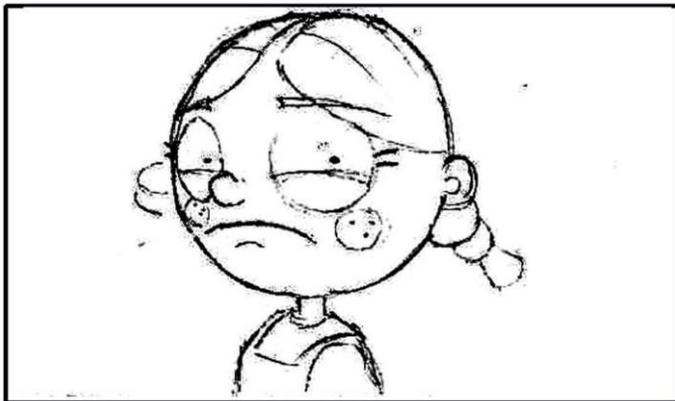


NARRADOR: ¡Federico!  
EFECTO DE GRITO DE NINA

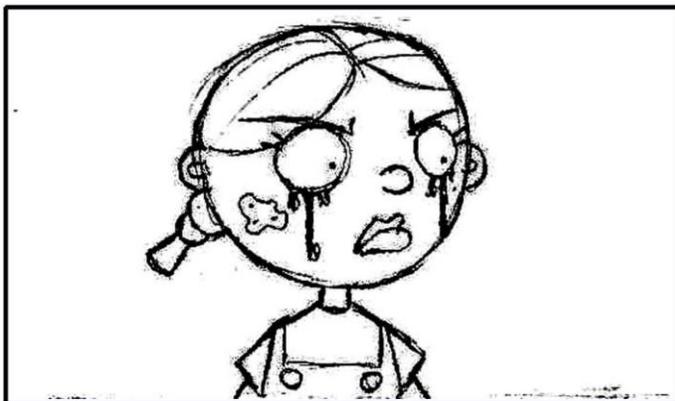


NARRADOR: Y Margarita.

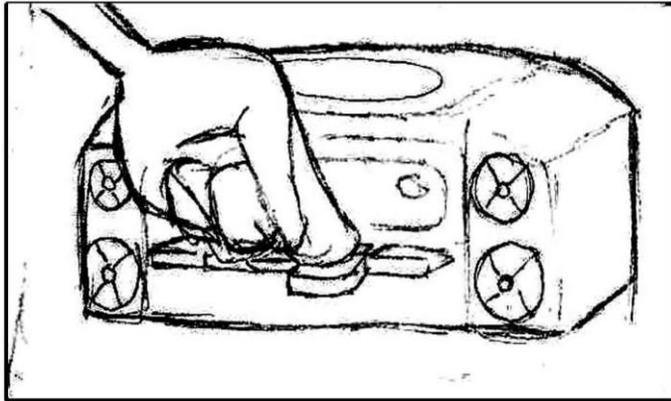
Entra Ópera Pagliacci:  
Vesti la Giubba en fade  
Continúa la música



SEC 7 INTERIOR/  
HABITACIÓN DE  
MARGARITA/ DÍA



EFFECTO DE TOCADISCOS  
QUE SE ATASCA

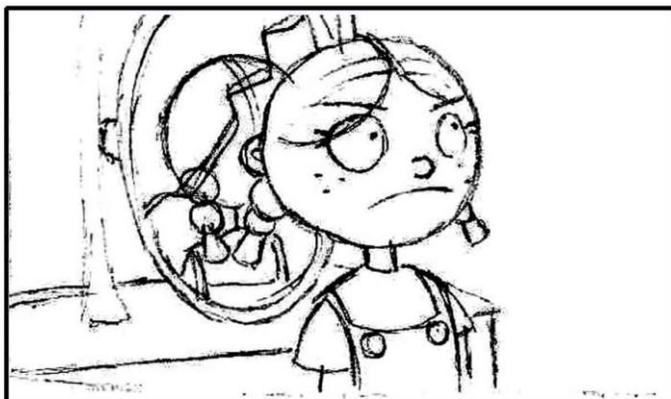


Sigue música

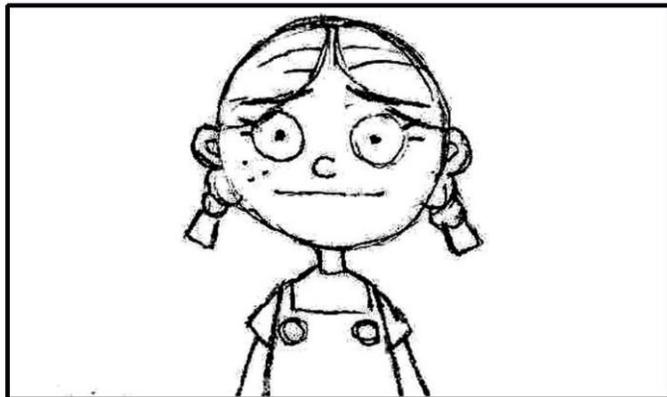
La música  
termina en fade



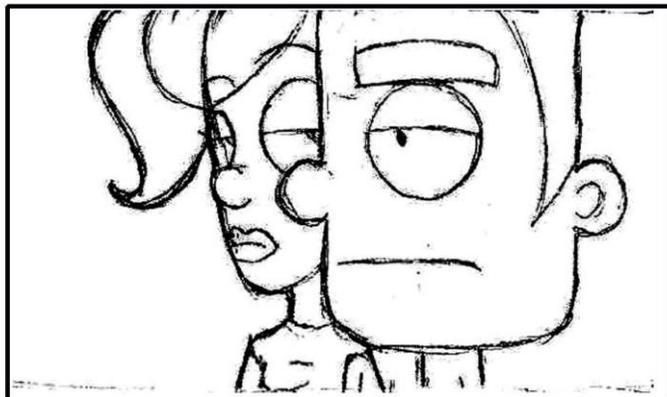
**SEC 8 INTERIOR/  
HABITACIÓN DE  
MARGARITA/ DÍA**



NARRADOR: Margarita ha  
decidido ser  
ella misma.

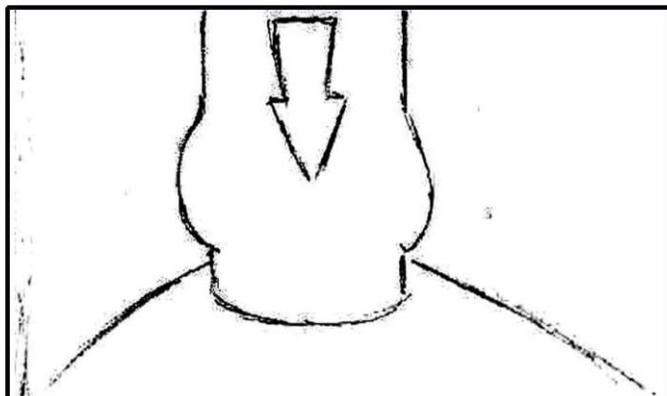


SEC 9 EXTERIOR/  
PATIO DE ESCUELA/  
DÍA



NARRADOR: Ahí  
Está Federico

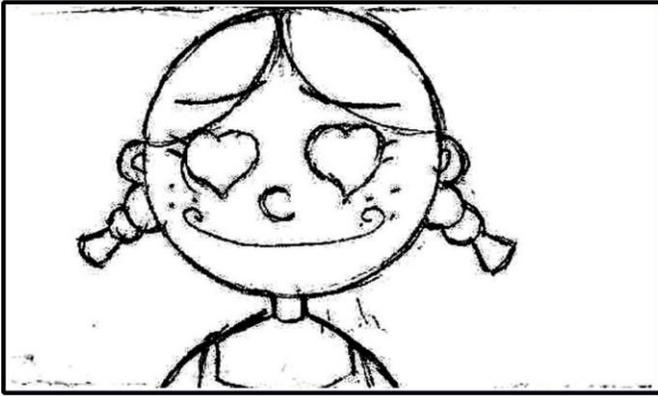
NARRADOR: Ella lo ve,  
Traga y respira hondo



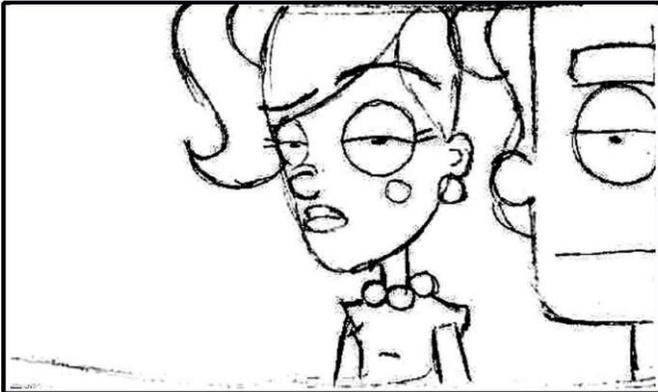
EFECTO SONIDO TRAGO



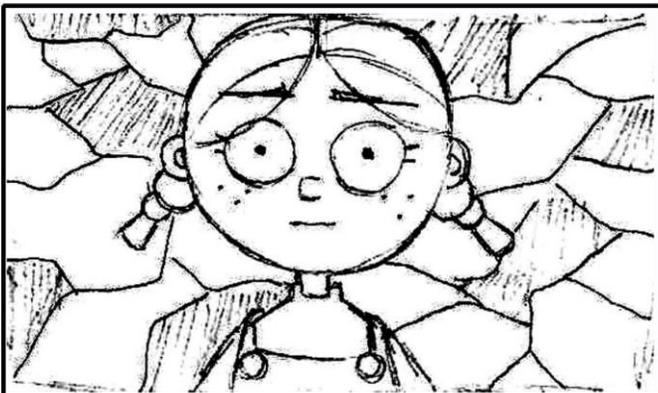
EFECTO SUSPIRO



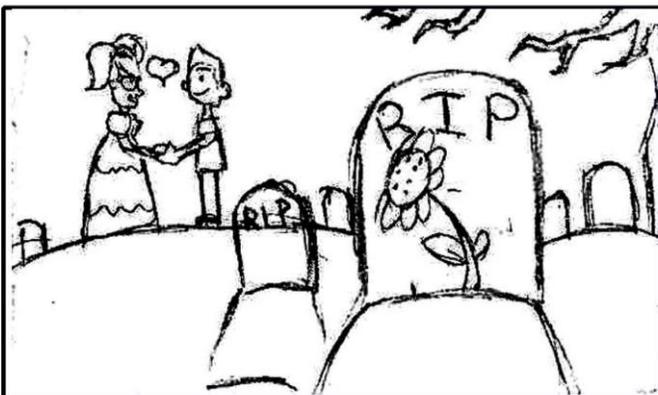
NARRADOR: Pero en medio  
de su embeleso  
no se dio cuenta  
de que



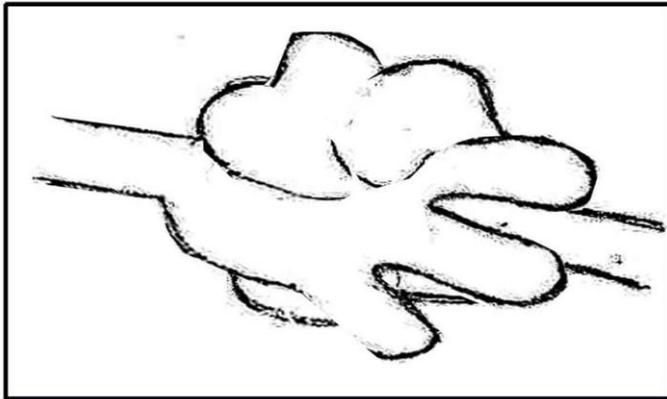
tiene competencia



Comienza marcha nupcial.  
NARRADOR: Se casarán

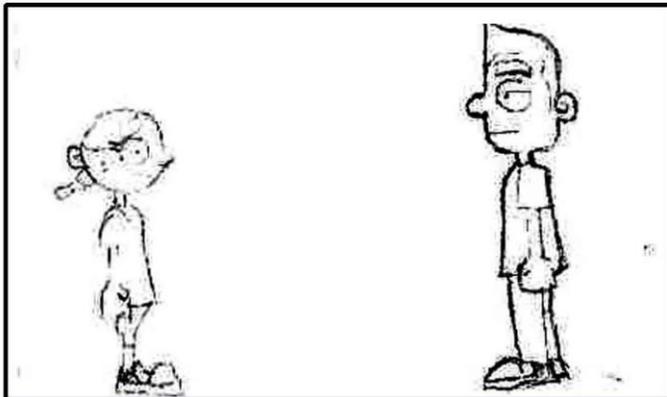


NARRADOR: Y pronunciarán  
sus votos sobre mi tumba



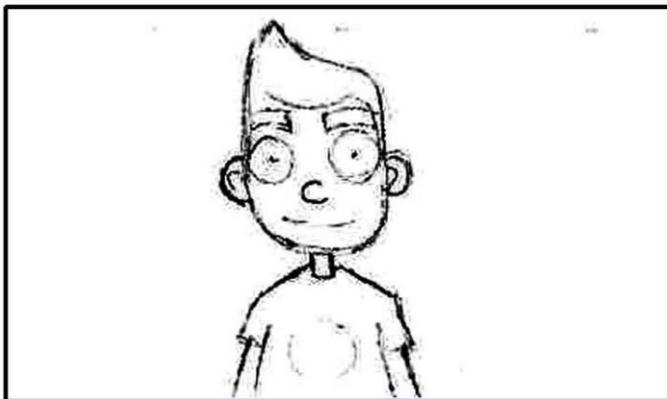
NARRADOR: Piensa  
Margarita

Termina marcha nupcial

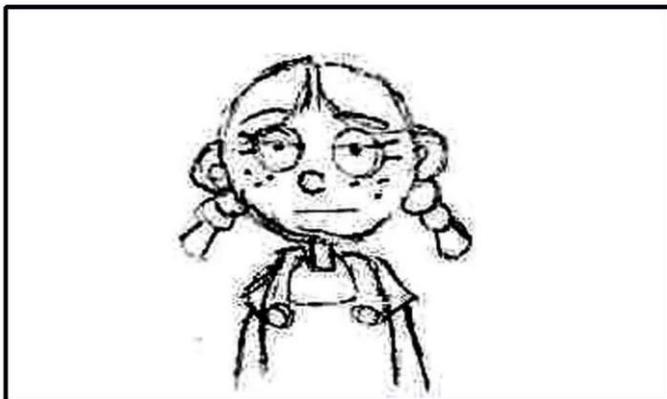


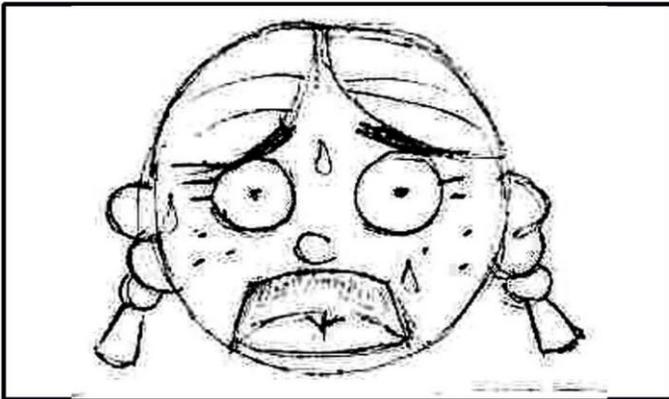
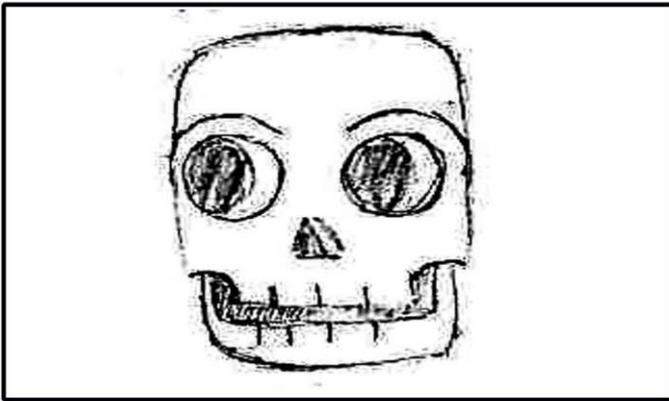
**SEC 10 INTERIOR/  
SINFÍN/ DÍA**

EFECTO DE VIENTO  
QUE SOPLA  
TENEBROSAMENTE,  
se mantiene durante  
toda la escena

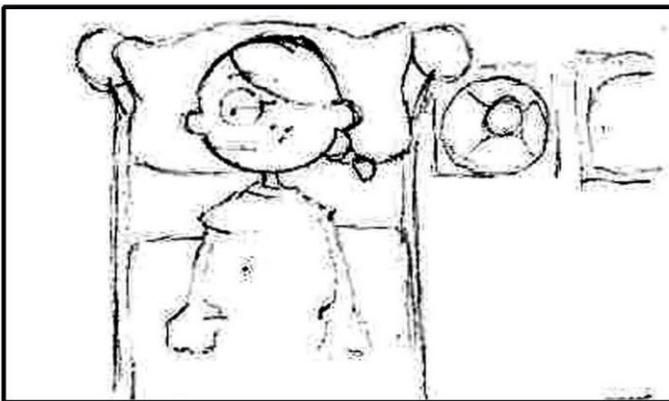


EFECTO DE CUERVO

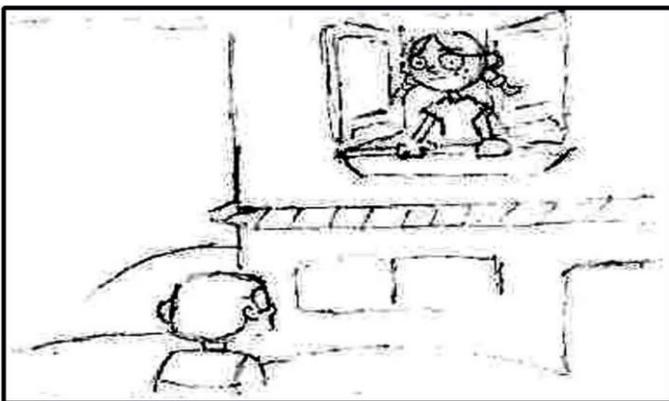




SEC 11 INTERIOR/  
HABITACIÓN DE  
MARGARITA/ DÍA

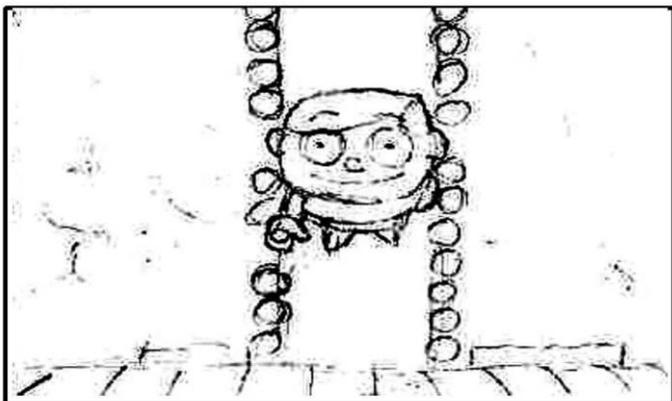


EFECTO DE SILBIDO

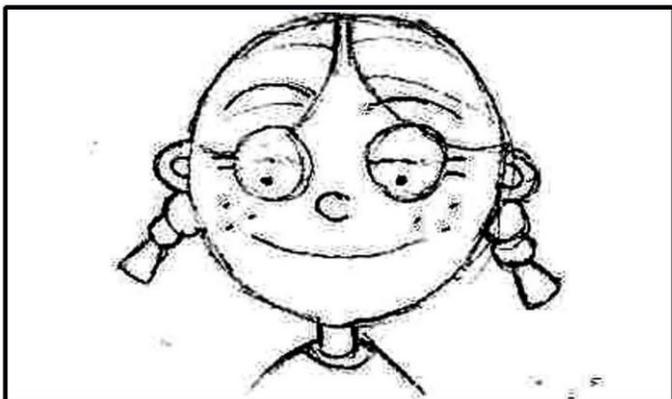


SIGUE EFECTO  
DE SILBIDO

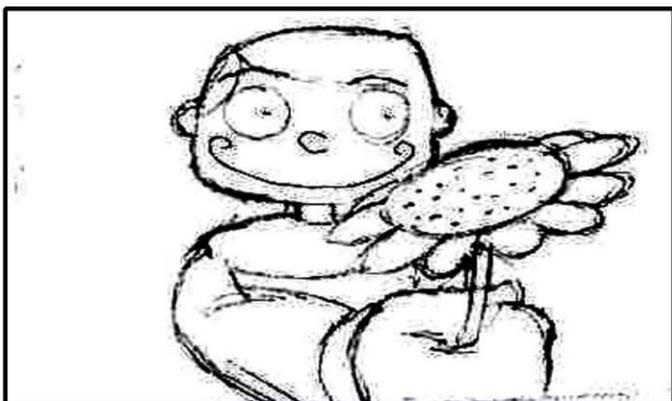
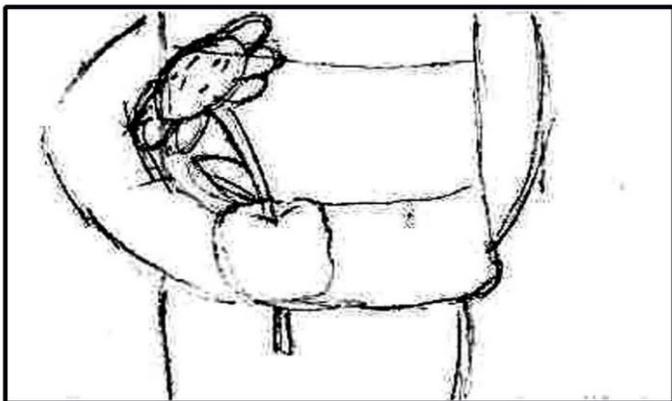
SEC 12 EXTERIOR/  
JARDÍN DE  
MARGARITA/ DÍA



NARRADOR: No era más  
que una pesadilla

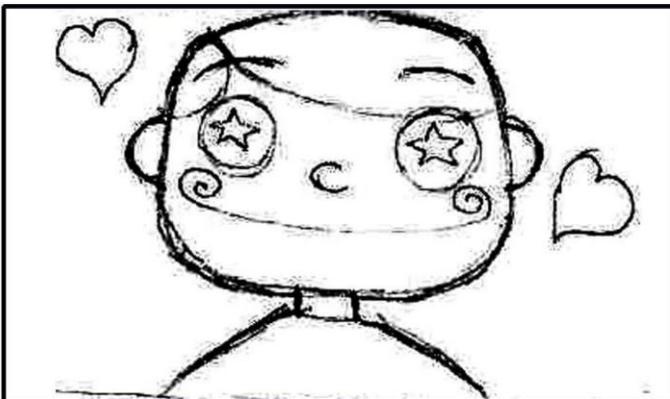
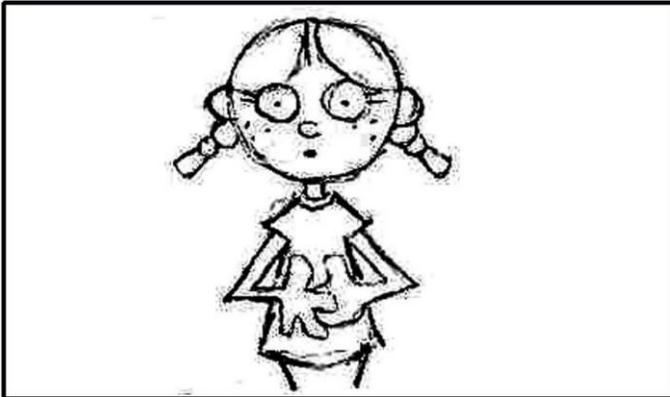
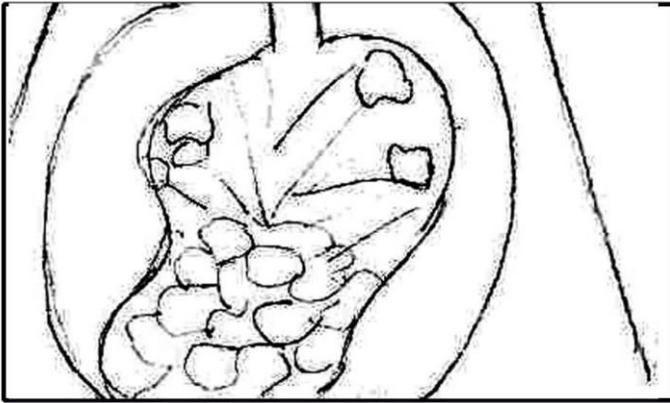


NARRADOR: Margarita  
descubrió que no  
necesita pensar  
en Federico  
para respirar...



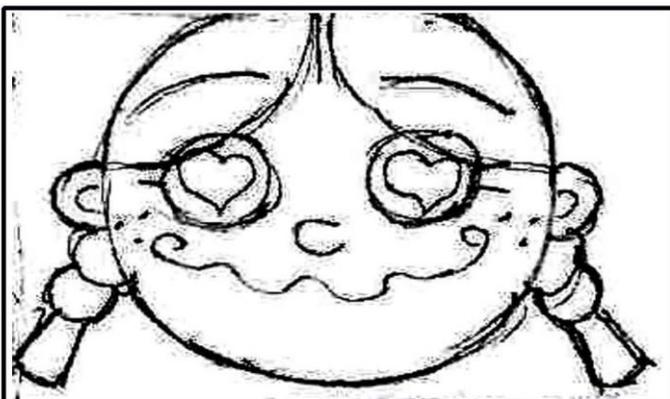
NARRADOR: Margarita  
siempre  
tuvo a su alcance  
lo que buscaba.

EFEECTO COTUFAS  
EXPLOTANDO



NARRADOR: Sólo  
necesitaba esperar  
un poco  
para alcanzarlo

FADE OUT



## 2.7 Guión Desglosado

"MARGARITA"

FADE IN

SEC 1 EXTERIOR/PARQUE#/DÍA

Música introduce la escena.

MARGARITA está sentada en un banco del parque, junto a su amigo ALBERTO. Ambos sostienen carteles con motivos ecológicos: Margarita apoyando a los grillos y Alberto a los sapos. Alberto tiene a su lado un sapo.

NARRADOR

Margarita tiene trece años y ama los grillos: "son criaturas adorables", siempre dice.

En cambio, a Alberto le encantan los sapos: "Son asquerosos", piensa.  
(Mientras sonrío)

El sapo se asoma y croa.

NARRADOR

Alberto y Margarita encuentran su afinidad en la ecología, a pesar de que sus objetivos son opuestos: Los sapos se comen a los grillos.

Alberto se arrima un poco hacia Margarita, algo nervioso. Margarita se distrae porque el sapo está tratando de comerse al grillo y no se da cuenta de que Alberto está tratando de acercarse a ella.

NARRADOR

Margarita se ha dado cuenta de que necesita algo nuevo en su vida.

**SEC 2 EXTERIOR/PARADA DE AUTOBÚS/ DÍA**

El autobús escolar llega y deja a Margarita frente a la escuela#.

NARRADOR

El primer día de secundaria, Margarita cree que será igual que cualquier primer día de escuela...

FEDERICO, un chico muy apuesto de la edad de Margarita, está en la acera opuesta de la calle##. Federico sonríe.

NARRADOR

... Hasta que ve a Federico y comienza a reaccionar...

A Margarita comienzan a sudarle las manos y su corazón comienza a latir muy rápido.

NARRADOR

Margarita no sabe qué está pasando. Le atemoriza que Federico pueda escuchar los sonidos que emite su cuerpo.

Comienzan a explotarle cotufas en el estómago

**SEC 3 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ NOCHE**

Margarita está acostada en su cama, con la luz de una lámpara encendida.

NARRADOR

Antes de dormir, Margarita no puede dejar de pensar en Federico.

Margarita apaga la luz de la lámpara que está en su mesita de noche, al lado de su cama.

**SEC 4 INTERIOR/HABITACIÓN DE MARGARITA/DÍA**

Margarita tiene en un rincón de su habitación## un altar con velas y una foto de Federico.

NARRADOR

Después de varios días Margarita ha encontrado maneras peculiares de exteriorizar sus sentimientos.

El grillo y el sapo, que están en la ventana#, se miran atónitos.

NARRADOR

Todos a su alrededor se extrañan.

Margarita toma la foto de Federico del altar, la besa y la vuelve a colocar en su sitio. Alberto, que está sentado en la cama #, pone cara de asco.

#### SEC 5 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA

Margarita está de pie frente al espejo, que está en una esquina de la habitación###, maquillada de forma exagerada.

NARRADOR

Margarita está decidida a conquistar a Federico.

El espejo se quiebra por lo exagerado de su maquillaje.

#### SEC 6 EXTERIOR/ ESCUELA/ DÍA

Margarita ve a Federico. Él aún no la ve a ella.

NARRADOR

Incertidumbre, ansiedad, nervios..  
¡Federico!

Federico ve a Margarita y grita como una niña, se le brotan los ojos y el cabello se le para.

NARRADOR

... Y Margarita.

Margarita está a punto de llorar. Comienza a sonar la ópera

Vesti La Giubba.

**SEC 7 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA/ DÍA**

Sigue la música y Margarita arma un drama: lágrimas en los ojos, maquillaje corrido..

La música se atasca: el tocadiscos se dañó.

Margarita detiene el llanto, molesta, acomoda nuevamente el tocadiscos, y continúa el dramatismo.

**SEC 8 INTERIOR/HABITACIÓN DE MARGARITA/DÍA**

Margarita se mira al espejo.

NARRADOR

Margarita ha decidido ser ella misma

**SEC 9 EXTERIOR/ ESCUELA/ DÍA**

Margarita ve a Federico pero no nota que hay otra chica al lado de su amor platónico.

NARRADOR

Ahí está Federico.. ella lo ve, traga y respira hondo. Pero en medio de su embeleso no se dio cuenta de que.. tiene competencia.

Margarita ve a "LA OTRA", una chica bastante femenina.

Margarita entra en shock y pone cara de frustración. Comienza a sonar la marcha nupcial.

Relámpago de pensamiento: Federico y la otra están vestidos de novios sobre la tumba### de Margarita.

NARRADOR

... Se casarán, y pronunciarán sus votos sobre mi tumba, piensa Margarita.

SEC 10 INTERIOR/ SINFÍN/ DÍA

Se escucha el sonido de un cuervo a lo lejos y el viento sopla tenebrosamente. Margarita ve a Federico, pero este se convierte en una calavera. Comienza a sonar un silbido

SEC 11 INTERIOR/ HABITACIÓN DE MARGARITA#/ DÍA

Sigue sonando el silbido. Margarita se despierta bruscamente con el ruido, mira hacia la ventana y se asoma.

NARRADOR

No era más que una pesadilla

Cuando Margarita se asoma en la ventana ve a Alberto, quien oculta tras su espalda.

NARRADOR

Margarita descubrió que no necesita pensar en Federico para respirar..

SEC 12 EXTERIOR/ PATIO DE MARGARITA/DÍA

Alberto esconde una flor detrás de su espalda.

NARRADOR

... Siempre tuvo a su alcance lo que estaba buscando.

A Margarita vuelven a explotarle cotufas en el estómago, Alberto muestra la flor y acerca su mano para entregársela a Margarita.

NARRADOR

Sólo necesitaba esperar un poco, para alcanzarlo.

Escenarios o sets

Personajes

Arte y utilería

Fotografía

Efectos de sonido

Efectos de animación

Maquillaje

Vestuario

Música

Expresiones faciales

# sección A

## sección B

### sección C

## **2.8 Lista de necesidades de producción**

### **2.8.1 Escenarios o sets**

- Parque.
- Parada de autobús.
- Escuela.
- Acera opuesta a la calle.
- Habitación de Margarita.
- Rincón de la habitación.
- Ventana.
- Cama.
- Patio de Margarita.

### **2.8.2 Personajes**

- Margarita.
- Alberto.
- Federico.
- La Otra.
- El grillo
- El sapo.

### **2.8.3 Arte y utilería**

- Banco.
- Carteles con motivos ecológicos.
- Autobús.
- Cama.
- Lámpara.
- Mesa de noche.
- Altar.
- Foto de Federico.
- Espejo.

-Tocadiscos.

-Tumba.

-Flor.

#### **2.8.4 Efectos de sonido**

-Explosión de cotufas.

-Silbido.

-Viento.

-Cuervo.

-Grito de niña.

-Espejo quebrándose.

-Beso.

-Roce de objeto con repisa.

-Lámpara apagándose.

-Cri-cri del grillo.

-Autobús escolar

-Latidos rápidos.

-Croar del sapo.

#### **2.8.5 Efectos de animación**

-Explosión de cotufas.

-Espejo quebrándose.

-Sudor.

-Corazón latiendo rápido.

#### **2.8.6 Maquillaje**

-Maquillaje corrido.

-Maquillaje exagerado.

**2.8.7 Vestuario**

- Vestido de novia.
- Vestido de Margarita.

**2.8.8 Música**

- Marcha nupcial
- Vesti La Giuba.

## **2.9 Diseño de Producción**

### **2.9.1 Diseño de personajes**

Con el diseño, se buscó que los personajes representaran su papel dentro de la historia; por ello se diseñó bajo estereotipos que distinguen a los héroes de los antihéroes o enemigos.

Sin embargo, el diseño de los personajes también cumplió un papel funcional atendiendo a la técnica de animación con plastilina: los cuerpos gruesos, las manos grandes y las extremidades delgadas, que permitieran su fácil manipulación durante la producción.

#### **Margarita y Alberto**

Estos son los personajes principales, y los que desempeñan el papel de “buenos” en la historia. Por esta razón, se concibieron bajo un canon que les confiriera ternura, a pesar de no gozar de un atractivo físico impactante.

En tal sentido, estos personajes se hicieron rechonchos y con caras anchas, ojos y cabezas grandes y desproporcionadas con respecto a la contextura del cuerpo.

La personalidad de Margarita la caracteriza como una persona tímida, insegura e impaciente, así que su aspecto debía reflejar estas características.

Alberto es perseverante y relajado. Su diseño bajo el mismo canon de Margarita fue una forma sutil de sugerir que los personajes son tal para cual, a pesar de lo que le sucede a la protagonista.

## **Federico y La Otra**

El estereotipo bajo el cual se diseñaron estos personajes debía contrastar con el de los personajes principales. Estos personajes son más estilizados y altos que Margarita y Alberto, la cabeza es un poco más proporcionada respecto al cuerpo y los ojos más pequeños. En términos generales son más atractivos físicamente, y deberían tener una actitud segura.

### **2.9.2 Construcción de los muñecos**

Para construir los muñecos se necesitaron 10 m de alambre de aluminio, que es, además de resistente, flexible.

El alambre se dobló y enroscó para hacerlo más resistente y para mantener al muñeco erguido.

Una vez enroscado el alambre, se cortó en una configuración que imitara las extremidades del cuerpo humano: Una pieza para brazos y hombros, una para el torso, una para las piernas y la cadera y otra para el cuello y la cabeza.

Estas piezas se unieron enroscando los cabos sueltos de los extremos del alambre, y las uniones fueron reforzadas con pega epoxy de secado rápido.

Una vez seco el pegamento, se cubrieron algunas partes de las extremidades con pega epoxy, dejando libres sólo las partes en las que debían estar las articulaciones (rodillas, hombros, tobillos, codos, cuello, cadera y parte del torso). Sellar con pegamento las partes no movibles evitó que el muñeco se doblara durante la animación.

Para mantener estables a los muñecos en el soporte de madera, se les añadieron tornillos en las terminaciones de las piernas. Los tornillos permitieron incrustar a los

muñecos en orificios hechos en la madera con un taladro y una mecha del mismo grosor de los tornillos.

La estabilidad del muñeco se reforzó con tuercas de tipo mariposa, una vez incrustados los tornillos en la madera.

Para adjuntar los tornillos a las extremidades de los muñecos, se abrió el “rizo” resultante del enrosque del alambre y se formó un anillo con un diámetro aproximado similar al de la cabeza del tornillo. Se colocó el tornillo dentro del aro y se unió con pega epoxy.

Una vez terminado el esqueleto del muñeco se procedió a la fase de moldeado.

Se hicieron proyecciones de los muñecos a escala real para ver cómo se verían desde diferentes ángulos.

Utilizando herramientas para esculpir, se moldearon las cabezas con pasta Fimo, que es una especie de plastilina que se hornea y se endurece.

Una vez moldeado el volumen de la cabeza, se le dio forma a la cavidad donde debía ir incrustada la barbilla y se hicieron los orificios para los ojos, tomando como referencia el tamaño de los que se adquirieron.

También se reforzaron con arcilla polimérica los “huesos” de pega epoxy hechos durante la fase de construcción del esqueleto de alambre. En esta fase se moldean los zapatos cubriendo las cabezas de los tornillos y dejando libre el cuerpo de los mismos, de modo que puedan incrustarse en la madera.

Los muñecos se hornearon de acuerdo a las instrucciones de la etiqueta de la pasta y, una vez endurecidos, se pintaron con pintura de cerámica.

Después de esta fase, se les añadieron las partes de plastilina: vestuario, mandíbula, brazos, piernas y manos.

Para llevar a cabo esta fase se “forró” el alambre con la plastilina y se moldeó según los requerimientos del diseño de personajes.

La última fase fue la de añadir los ojos. Es importante que las cavidades hechas para los mismos sean un poco más grandes que el tamaño del ojo.

Los ojos son bolitas para hacer collares cuyo orificio se pintó de negro para simular las pupilas. La ventaja de este tipo de material es que no se deforma al ser animado y permite animar el movimiento con un palillo puntiagudo introduciéndolo en el orificio de la bolita.

Para adherir el ojo al orificio se introdujo una bola de plastilina pequeña para que hiciera fricción con la superficie del ojo.

### **El grillo y el sapo**

La función de estos personajes es aportar un rasgo de comicidad a la historia, además de complementar las acciones de los personajes principales.

Se diseñaron de un tamaño desproporcionado respecto al resto de los elementos, porque de esta manera el espectador podía apreciar las acciones que ejecutan en escena.

### **2.9.3 Dirección de arte**

Este departamento comprende las actividades más importantes puesto que es donde se dan los lineamientos para imitar la apariencia de los decorados de Adam Elliot, así

como otros elementos de ambientación que servirán para lograr un estilo similar al del autor.

#### **2.9.4 Diseño de escenarios**

Para construir la estructura que soportó los escenarios, se improvisó una mesa de madera con perforaciones para los tornillos de los muñecos. A esta mesa de madera se le abrieron huecos en las esquinas y se les instaló una conexión para tubo de cañerías. Posteriormente se introdujo un tubo en la conexión, a modo de pata.

La altura de la mesa se calculó en función de la altura máxima que alcanzaba el trípode que se tenía. Debía dejarse un margen de al menos 15 centímetros entre la altura máxima del trípode y la altura de la mesa, de modo que este margen permitiese la rotación de la cámara para hacer ángulos en picado.

Las dimensiones de la tabla superior eran de 80 x 80 centímetros, con 1 centímetro de espesor.

El plan de rodaje requería que los escenarios se cambiaran con cierta frecuencia, puesto que se tenían seis locaciones diferentes.

Para facilitar los cambios de un escenario a otro, se diseñaron paneles que funcionaron como paredes intercambiables. El material usado fue cartón reciclado, el cual fue cortado y pintado según las especificaciones de la locación.

Cada locación requirió de uno o dos paneles. El soporte que permitió que los paneles se sostuvieran sobre la mesa estuvo conformado por trozos de cartón pegados perpendicularmente a la estructura con tirro, un mecanismo muy parecido al de los portarretratos. Para asegurarlos a la superficie se utilizaron cantidades generosas de plastilina y cinta adhesiva.

### **2.9.5 Diseños y elementos elaborados**

En esta categoría entran el *atrezzo* y los elementos que se usaron para dar expresión facial a los personajes (bocas, cejas y párpados)

Los elementos se elaboraron de acuerdo a los requerimientos descritos en las planillas de desglose para cada locación, de los que resultaron los siguientes objetos:

#### **Carteles**

Para construirlos se utilizaron paletas picadas por la mitad y cartulina doble faz, sobre la cual se pintaron las figuras del grillo y el sapo

#### **Foto de Federico**

La foto de Federico es una imagen impresa en papel bond a la cual se le agregó un marco de cartulina.

#### **Velas**

Se cubrió un palillo con plastilina, dejando sobresalir la punta del mismo, para que imitara la mecha de la vela. Se añadieron lágrimas de plastilina para simular que la vela estaba derretida.

#### **Bouquet y Flor**

Se hizo un soporte con un pedazo de paleta sobre el cual se moldeó el ramo de rosas. La paleta funcionó como un asa para que se pudiera sostener en las manos de la muñeca. Las hojas se moldearon con lágrimas de plastilina aplanadas y las rosas eran tiras aplanadas y luego enrolladas en forma de caracol, a las cuales se les agregaron pétalos hechos del mismo material.

Para la flor que Alberto lleva en la última secuencia se partió del mismo principio de *bouquet*, pero se añadieron pétalos hechos con lágrimas aplanadas y un centro de un color más oscuro que los pétalos.

### **Bocas, cejas y párpados**

El método para animar las expresiones faciales de los personajes utilizado fue el de sustituir diversos elementos del rostro. Este es el método más sencillo porque sólo requiere el intercambio del elemento en cuestión, sin modificar la estructura original de la cara del muñeco.

Para aplicar esta técnica se elaboraron varias bocas con distintas expresiones.

Las expresiones se tomaron en cuenta observando el storyboard y moldeando las bocas, cejas y párpados según las expresiones que se mostraban en las ilustraciones. Se hicieron varias para cada expresión, de modo que se tuvieran repuestos que durante el proceso de animación serían útiles en caso de pérdida, deformación y suciedad.

### **2.9.6 Vestuario**

Para lograr un vestuario similar al de los personajes de Adam Elliot en los cortometrajes escogidos, se elaboraron las piezas con plastilina uniforme, sin diferencias de colores y con un máximo de dos piezas de vestuario por muñeco (pantalón y camisa). Sí se buscó la diferenciación de colores entre piezas independientes, para lograr un buen contraste.

Según la lista de necesidades de producción, se requirió un cambio de vestuario tanto para Margarita como para “La Otra”.

Margarita lleva un cambio de vestuario en las secuencias 5, 6 y 7

Para elaborar el vestido se tomó un pedazo de plastilina del mismo color y marca de la que ya llevaba puesta en la pieza superior, se le dio forma de falda ondeándola y luego se unió a la pieza original, difuminándola con el resto de la plastilina.

El orden de grabación de las escenas requirió que el vestuario de Margarita volviera a su estado original, por lo que el diseño y realización del vestuario requirió que fuera fácil de remover, sin que dejara rastro alguno.

El otro cambio de vestuario es el vestido de novia que “La Otra” lleva puesto en la secuencia 9.

Para realizarlo, se improvisaron una falda y un velo con fieltro blanco, el cual se cortó según la forma deseada y se unió al cuerpo de la muñeca con plastilina. Para enriquecer el vestuario se le añadió un tocado de rosas hechas con plastilina.

### **2.9.7 Decorados**

Se buscó imitar lo mejor posible (pero siempre con un toque de originalidad) los decorados de Adam Elliot.

**Interiores:** se usaron paredes unicolores con textura uniforme, y se les pintó un rodapié (elemento característico de los escenarios de Elliot). Para darle un toque distintivo el rodapié se pintó más grueso y sin relieve. Los marcos de las ventanas (en el caso de la habitación de Margarita) también tienen la misma característica.

**Exteriores:** También se buscó imitar el estilo de Adam, utilizando el elemento de la cerca para disimular el empate entre el *backing* del cielo y la superficie de la mesa. El cielo en los cortometrajes de Adam está hecho con un fondo pintado con diferentes tonos de grises, que simulan nubes. Las pinceladas son uniformes y horizontales. En el caso de *Margarita* se empleó el mismo recurso, pero se diferenció porque la textura de las pinceladas está hecha a manera de moteado.

**Sinfín:** Para lograrlo sólo se colocó una lámina de cartulina de color oscuro, de modo que no reflejara luz y sin ninguna textura ni doblés. Se pegó un extremo apoyado a uno de los paneles y el otro extremo se adhirió a la mesa.

## **2.9.8 Elementos de ambientación**

### **Mesas**

Estos elementos se encuentran en la habitación de Margarita. Se requirieron dos mesas de diferentes tamaños y colores. Para elaborarlas se utilizó cartón grueso reciclado, en el que se trazó el diagrama de un cubo y luego se armó y se pintó con pintura de cerámica.

### **Altar (repisa)**

Para elaborarla simplemente se cortó un rectángulo del mismo cartón con que se elaboraron los paneles y se pegó de forma perpendicular a la “pared” debajo del espejo, con tirro.

### **Tocadiscos**

Por ser un elemento con muchos detalles y de un tamaño pequeño, se utilizó cartulina doble faz para construirlo, ya que esta es más maleable que el cartón. Este objeto se componía de tres piezas: Una base rectangular, una corneta y un disco. La base rectangular se hizo bajo los mismos lineamientos que las mesas: se construyó un paralelepípedo de cartulina al cual se le unió un cono hecho con el mismo material que fungió como corneta.

## **Espejo**

El espejo fue construido tomando como base un rectángulo de cartón forrado con papel de aluminio. Una vez forrado se le elaboró un marco con cartulina doble faz blanca.

Las necesidades de producción requerían que se hicieran dos espejos: uno normal y uno roto.

## **Cama**

La cama fue el objeto más laborioso, ya que requirió ser resistente para soportar el peso de los muñecos. Para construirla se tomó como base el diseño de una cama real y se construyó a escala.

Antes de trazar las piezas en el cartón, se midió la estatura de los muñecos que iban a usar la cama, de modo que fuera proporcional con los mismos.

Las piezas se recortaron y se unieron con cola blanca, que luego fue reforzada con tirro. Una vez seca la pega, se pintó con pintura de cerámica negra.

El colchón era una bolsa hecha con papel de periódico rellena de papel higiénico, que luego fue sellada y pintada de blanco. La sábana era una pieza cuadrada de fieltro.

## **Cerca**

Para hacer la cerca se unieron varias paletas de madera en forma lineal una al lado de la otra con cola blanca, se utilizaron suficientes paletas como para cubrir la distancia entre un punto y otro del escenario. Se pintó por ambas caras con tonos diferentes de grises, de modo que fuera reversible. Se unió a la superficie de la mesa con plastilina.

### **Señal de Parada**

Se realizó con dos piezas de cartón cortadas según la forma del objeto, y se pintó con pintura de cerámica. La pieza larga y delgada que constituye la base de la señal se dobló hacia atrás de modo que pudiera sostenerse con plastilina.

### **Lámpara**

Para elaborarla se tomó como base una bola de anime de 2 cm de diámetro aproximadamente y se le adhirió el sócate de un circuito escolar con pega epoxy. Antes de conectar los cables del circuito al sócate, se le hizo un orificio a la lámina de cartón que sería la pared posterior de la habitación de Margarita y se introdujeron los cables. Luego se conectaron al sócate para que el bombillo pudiera encender.

La pantalla fue hecha con un cono de papel *bond* al que se le abrió un orificio en el vértice. Posteriormente se adhirió al cuerpo de la lámpara.

### **Autobús, Escuela y Tumba de Margarita**

Estos elementos se hicieron bidimensionales puesto que los encuadres eran frontales y no se requirió que tuvieran volúmenes.

Para realizarlos se recortó el cartón con la forma de las piezas y se le pintaron los detalles respectivos.

## 2.10 Presupuesto

### 2.10.1 Recursos de Producción

Tabla 1. *Recursos de Producción para Materiales.*

<b>MATERIALES</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	<b>TOTAL</b>
Cartón	4 cajas	0,5	2
Cartulina	4	2,75	11
Pintura	4	2,75	11
Ojos	35 gr.	3 (10gr.)	10,50
Pintura esmalte	2	11,92	23,84
Tubo cañería	2	14,67	29,34
Conexión de tubo	4	1,10	4,4
Circuito	1	7,97	7,97
Tornillo hexagonal	8	0,55	4,4
Tuerca mariposa	8	0,98	7,84
Lija de agua grano 240	1	2,20	2,20
Lija de agua grano 120	1	2,20	2,20
Pega Epoxy	2	10,00	20
Herramientas escultura	1	17,00	17
Arcilla polimérica	2	22,21	44,42
Alambre de aluminio	2 rollos	7,9	15,8
Plastilina (Barras)	8	2,5	20
Plastilina (Cajas)	6	10,75	64,5
Madera de 80 x 80	1	90	90
Cartulina doble faz	1	2,75	2,75
Filtro	1	10	10
Paletas, bolas de anime, palillos	1	10	10
		<b>TOTAL</b>	<b>411,16</b>

<i>Tabla 2. Recursos de Producción para Equipos Técnicos.</i>			
<b>EQUIPOS TÉCNICOS</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	<b>TOTAL</b>
Disco Duro Externo 500 Gb	1	500	500
Cámara Réflex Digital	1	3.500	3.500
Filtros Macro	1	53,75	53,75
Alquiler de luces y trípode	4 días	250	1.000
		100	400
Memorias 1 Gb	2	43,20	86,4
Lector de memorias	1	35	35
		<b>TOTAL</b>	<b>5.575,5</b>

<i>Tabla 3. Recursos de Producción para Personal Técnico</i>			
<b>PERSONAL TÉCNICO</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	<b>TOTAL</b>
Director	4 días	1.000	4.000
Director de Fotografía	4 días	625	2.500
Productor	4 días	750	3.000
Camarógrafo	4 días	250	1.000
Diseñador de personajes y de <i>Storyboard</i>	1		3.200
<b>PERSONAL TÉCNICO</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	
Editor	1	1.500	1.500
Grabación de Audio	1 hora	100	100
		<b>TOTAL</b>	<b>15.300</b>

<i>Tabla 4. Recursos de Producción para Talentos</i>			
<b>TALENTOS</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	<b>TOTAL</b>
Locutor	1	1.500	1.500
		<b>TOTAL</b>	<b>1.500</b>

**TOTAL: 22.786,66**

### 2.10.2 Análisis de costos

<i>Tabla 5. Análisis de Costos para Materiales</i>			
<b>MATERIALES</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>TOTAL</b>
Cartón	4 (cajas)	0	0
Cartulina	4	2,75	11
Pintura	4	2,75	11
Ojos	35 (gr.)	3 (10gr.)	10,50
Pintura esmalte	2	11,92	23,84
Tubo cañería	2	14,67	29,34
Conexión de tubo	4	1,10	4,4
Circuito	1	7,97	7,97
Tornillo hexagonal	8	0,55	4,4
Tuerca mariposa	8	0,98	7,84
Lija de agua grano 240	1	2,20	2,20
Lija de agua grano 120	1	2,20	2,20
Pega Epoxy	2	10,00	20
Herramientas escultura	1	17,00	17
Arcilla polimérica	2	22,21	44,42
Alambre de aluminio	2 (rollos)	7,9	15,8
Plastilina (Barras)	8	2,5	20
Plastilina (Cajas)	6	10,75	64,5
Madera de 80 x 80	1	0	0
Cartulina doble faz	1	2,75	2,75
Fieltro	0	0	0
Paletas, bolas de anime, palillos	0	0	0
		<b>TOTAL</b>	<b>299,16</b>

<i>Tabla 6. Análisis de costos para equipos técnicos</i>			
<b>EQUIPOS TÉCNICOS</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	<b>TOTAL</b>
Disco Duro Externo 500 Gb	1	500	500
Cámara Réflex Digital	1	3.500	3.500
Alquiler de luces y trípode	4 (días)	0	0
Memorias 1 Gb	2	43,20	86,4
Lector de memorias	1	35	35
Filtros Macro	1	53,75	53,75
Computador portátil	1	2.500	2.500
		<b>TOTAL</b>	<b>6.621,4</b>

<i>Tabla 7. Análisis de Costos para Personal Técnico</i>			
<b>PERSONAL TÉCNICO</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	<b>TOTAL</b>
Director	4 (días)	0	0
Director de Fotografía	4 (días)	0	0
Productor	4 (días)	0	0
Diseñador de personajes	4 (días)	0	0
Diseñador de <i>Storyboard</i>	4 (días)	0	0
Editor	1	1.500	1.500
Grabación de Audio	1 hora	100	100
		<b>TOTAL</b>	<b>1.600</b>

Tabla 8. <i>Análisis de Costos para Talentos</i>			
<b>TALENTOS</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario (BsF)</b>	<b>TOTAL</b>
Locutor	1	0	0
		<b>TOTAL</b>	<b>0</b>

**COSTO TOTAL: BsF. 8. 520, 56**

### **3. Producción**

#### **3.1 Técnica *Stopmotion***

Antes de iniciar el proceso de animación, se grabó la voz del narrador, puesto que cada plano del cortometraje debía estar sincronizado con el sonido.

A pesar de que no hubo sincronización de labios, el sonido fue la referencia para estimar la duración de cada plano.

“No existe una forma satisfactoria de (...) planear el movimiento de una marioneta. La mejor aproximación involucra algo de observación cuidadosa y aritmética simple” (Laybourne, 1978, p. 108)

Para hacer animación con esta técnica se requiere algo de intuición ya que no hay una forma exacta de calcular el movimiento del muñeco para cada fotograma.

Para ejecutar la técnica, se dividió cada secuencia por planos y se calculó el tiempo total de cada plano dependiendo de la duración de la voz del narrador que concordaba con dicho plano. Una vez calculado el tiempo total se dividió en treinta cuadros por segundo, que es la velocidad correspondiente para el formato NTSC. Esto dio como resultado el número de cuadros en que se debían grabar todas las acciones que

ocurrirían en dicho plano, tomando en cuenta las pausas, los pestañeos y los desplazamientos de la cabeza o de los brazos.

La animación se hizo en tríos, es decir tres fotogramas por cada incremento del movimiento.

La animación más fluida es la que se hace cuadro a cuadro, con un movimiento por cuadro. A este método se le denomina *Full animation*.

Laybourne (1978) recomienda que, para la animación en formato de 24 cuadros, se filme en pares, es decir, ejecutar el mismo movimiento en la misma cantidad de tiempo, haciendo la mitad de cambios incrementales por cada segundo.

Esto aligera el trabajo del animador y, según el mismo autor “el movimiento ‘fluido’ puede ser percibido, aun cuando dos fotogramas se empatan antes de cambiar la posición del objeto” (p. 50, traducción libre de las autoras)

Por tratarse del formato NTSC, que trabaja con mayor cantidad de cuadros (30) por cada segundo de grabación; cada fotograma dura menos en proyección, así que para hacer el movimiento más perceptible, se trabajó por tríos. Para hacer apreciables las pausas, se hicieron a nueve cuadros.

## **3.2 Dirección de Fotografía**

### **3.2.1 Cámara**

Se trabajó con una cámara Réflex digital, con controles manuales, de 10 megapíxeles. El uso de este tipo de cámara fue ventajoso porque permitió el control manual de todas las variables de exposición (apertura de diafragma y velocidad de exposición) además de que cuenta con un control manual del foco, lo que evitó la fluctuación del mismo a lo largo de la grabación, y permitió un mayor dominio de la profundidad de campo.

Se procuró sobreexponer un poco cada fotograma para que, en caso de alguna corrección posterior, no se perdiera el nivel de la luz idóneo para cada foto.

Se contó también con el uso de filtros macro que permitieron un mayor acercamiento a las marionetas sin que se perdiera el foco. Estos elementos fueron muy útiles a la hora de grabar planos detalle y primerísimos primeros planos.

### **3.2.2 Iluminación**

Para lograr una iluminación similar a la de Adam Elliot, se utilizaron luces de carácter duro, dirigidas de forma lateral respecto al plano de los sujetos principales, para crear sombras propias marcadas y un alto contraste, es decir, una gran diferencia entre las zonas oscuras e iluminadas de la imagen. Este diseño de iluminación se utilizó para las escenas en las que la iluminación debía imitar la luz de día.

Este tipo de iluminación destacó las texturas de los materiales con que se trabajaron los muñecos.

Otro recurso es el uso del blanco y negro como elemento visual. Para determinar que los contrastes fueran los correctos, se hicieron fotos en blanco y negro de los distintos colores de la plastilina, y, tomando como base las imágenes se elaboraron los vestuarios y otros elementos de los decorados dependiendo del gris que producía cada color.

Para la secuencia número 3 se cambió el diagrama de iluminación, porque debía imitarse el efecto de luz de lámpara.

Para lograrla, se utilizó la lámpara Lowell Pro, a la que se le adjuntó un cartón húmedo entre las banderas, a modo de filtro. Al cartón se le abrió un orificio pequeño para que permitiera la salida de un haz intenso pero definido, que se apuntó hacia la mesa de

noche de Margarita, que es de dónde diegéticamente debía provenir la luz. El cartón se humedeció para evitar que se quemara mientras la lámpara estaba encendida.

Se trabajó con dos luminarias: una Lowell Pro y una Lowell Omni.

A pesar de que estas lámparas emiten altas temperaturas, se tuvo el mayor cuidado de apagarlas siempre que se pudo, para evitar que las partes de los muñecos hechas con plastilina se dañaran.

También se buscó utilizar materiales de la mayor calidad que toleraran los efectos del calor emitido por las lámparas.

## **4. Postproducción**

### **4.1 Edición**

Una vez tomadas todas las fotografías, se almacenaron en un disco duro externo de 500gb y se organizaron en carpetas numeradas según el plano y la secuencia a la que pertenecían. Una vez almacenadas por carpetas, se utilizó el software Zoombrowser para reenumerar las fotos del 1 al número final.

El tamaño individual de cada imagen era de 3888 x 2592 píxeles, con una resolución de 350 ppp. El peso total de la carpeta que contenía el material bruto fue de 14 Gb aproximadamente. El total de imágenes fue un aproximado de 6500 fotografías. Se guardaron en formato jpg.

La organización de las carpetas por planos y secuencias facilitó la importación del material bruto a la interfaz del software de edición. Se utilizó el programa Final Cut Pro para llevar a cabo el proceso.

Durante la edición se modificó el tamaño de las imágenes de acuerdo al formato NTSC. El tamaño de las imágenes ideal para este formato es de 740 x 480 píxeles.

El ritmo de la animación también se modificó en postproducción, para paliar las deficiencias de cálculo de cuadros que se generaron durante la fase de producción.

Para solventar tales deficiencias se duplicaron los cuadros que no sufrían ningún cambio de modo que todos los planos tuvieran la misma duración y que no se alterara el ritmo del montaje. También se sincronizó el sonido con las imágenes.

## **4.2 Transiciones**

Las transiciones utilizadas fueron los fade a negro, el corte seco y algunas disolvencias.

El corte seco se utilizó para pasar de un plano a otro de una misma secuencia.

Las disolvencias se utilizaron para separar secuencias entre las que no transcurría un tiempo muy largo.

Por su parte, los fades a negro se utilizaron para marcar, no sólo el paso del tiempo, sino la evolución del personaje en cada secuencia. Fueron de utilidad en el montaje para compensar la brevedad de las secuencias y evitar cambios abruptos de una secuencia a otra

## **4.3 Banda sonora**

La banda sonora está constituida por la voz de un narrador en tercera persona, los efectos de sonido (ruidos) y la música.

#### **4.4 Efectos de sonido**

Para elaborar la lista de efectos de sonido se tomó como referencia la lista de necesidades de producción.

Los efectos del gallo, el sapo y el grito fueron realizados durante la grabación del audio a modo de Foleys.

El resto de los efectos fueron bajados por Internet.

#### **4.5 Música**

Las piezas musicales que se utilizaron juegan un papel importante porque reiteran las acciones y emociones del personaje principal.

Se utilizaron piezas clásicas para evitar la compra de los derechos de piezas originales contemporáneas o el plagio.

## V. Conclusiones y Recomendaciones

Basarse en la estética de Adam Elliot implica tomar en cuenta los recursos técnicos que el autor utiliza para producir sus cortometrajes, y aplicarlos para la producción de una obra original.

El uso del blanco y negro, la iluminación de carácter duro no diegética con sombras marcadas, las pocas acciones en escena y la voz del narrador que materializa las acciones en los cortometrajes *Uncle*, *Cousin* y *Brother*, son cualidades que los convierten en trabajos que inspiran a quienes se aproximan por primera vez a la técnica de animación con plastilina o *claymation*.

El acercamiento al autor se hace porque se comparte su inclinación por un tipo de producción que requiere de mucho trabajo manual y que, por emplear la técnica de animación, permite un mayor control sobre los elementos creativos.

Las dificultades que se presentan para el logro de la propuesta estética de Adam Elliot es la falta de referencias e información que aclaren cómo el autor llegó a los resultados estéticos en sus cortometrajes. Sólo se encontraron referencias a su obra *Harvie Krumpet*, mucho más evolucionada y compleja a nivel estético que el resto de sus cortometrajes.

Sin embargo, resulta importante hacer una exploración evaluativa a través de la mera observación de su trabajo.

Para hacer esa observación son necesarios un conjunto de lineamientos que rijan el proceso de análisis. Dichos lineamientos se encuentran a través del estudio de la estética cinematográfica en su sentido más general.

El estudio de la estética sirve para ordenar y concebir la obra, pero también hacen falta conocimientos acerca de los distintos pasos para llevar a la práctica lo que se ha

concebido. Es aquí donde el diseño de producción y el estudio de la técnica de animación surgen como estrategias para lograr los objetivos.

La falta de experiencia durante el proceso de animación es una de las mayores dificultades que se presentaron.

Esto se ve reflejado en las primeras secuencias que se grabaron, en la que se presentan errores de ritmo de animación: Los personajes pestañan o ejecutan las acciones con mucha rapidez y el movimiento es poco fluido.

Esto se trató de resolver durante la edición, y se logró obtener un resultado más satisfactorio que el de la primera muestra.

Esta deficiencia es consecuencia de otra de las limitaciones de este trabajo: no se contó con un programa para prever el material que se iba grabando.

Es recomendable que antes de iniciar la etapa de producción se tenga a la mano un computador con algún programa de edición instalado que permita ver el material que se va grabando y corregir cualquier error durante la fase de producción.

Otra forma de evitar este tipo de problemas es el aprendizaje por ensayo y error. Se pueden hacer pruebas de movimiento para verificar que los cálculos de cuadros por movimiento son correctos y si el movimiento es fluido o se comporta de acuerdo a los efectos que se quieran lograr.

Otra de las deficiencias del producto final es la vibración del encuadre durante todo el cortometraje. Esto se debe a que, tanto el trípode como el set eran muy inestables y no se pudo previsualizar el material para enmendar el error.

Para la construcción del *set* se utilizaron elementos muy rudimentarios. Es recomendable que se invierta suficiente tiempo y dinero en la construcción de un *set*

estable. También deben cumplir con este requisito los elementos que conforman la escenografía.

La manipulación de los muñecos también debe hacerse con suma delicadeza, porque cualquier cambio no previsto en la posición del muñeco puede afectar la continuidad entre fotogramas.

Se debe tratar de hacer cambios a la cámara (intercambio de lentes, de memoria o baterías) una vez que se culmine la grabación de un plano, para evitar que haya movimiento entre fotogramas de un mismo plano.

Otro aspecto que se debe tomar en cuenta es la numeración de los archivos. Si se trabaja con una cámara que permite enumerar archivos de forma continua a pesar de que se intercambie la memoria, es importante marcar dicha opción, así se evita la repetición de archivos con el mismo nombre y la pérdida de tiempo a la hora de organizar el material para la edición.

También es relevante llevar un control de los planos que se van grabando y en qué orden, cuántas fotografías implica y qué duración tiene. Esto es de gran ayuda durante la edición.

## VIII. VI. BIBLIOGRAFÍA

### 1. Fuentes Bibliográficas:

Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (1983). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Cámara, S. (2006). *All about techniques in drawing for animation production*. Barcelona: Parramón Ediciones.

Cea, M. (1996). *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Editorial Síntesis.

Cooper, P. y Dancynger, K. (1998). *El Guión de Cortometraje*, (J. I. Ruiz Trad.) Madrid: RTVE (Trabajo original publicado en 1994).

Cotte, O. (2006). *Secret of Oscar- winning Animation*. Oxford: Focal Press.

Enciclopedia Salvat (1978). *El cine. Enciclopedia Salvat del 7º arte*. (Volumen 9: el cine de animación y educativo). Barcelona: Salvat Editores.

*Fotografía para todos. Manual práctico*. (1998). Madrid: Susaeta.

Gubern, R. (1969). *Historia del cine Vol 1*. Barcelona: Editorial Lumen.

Laybourne, K. (1978). *The animation book*. New York: Crown Publishers, Inc.

Hart, C. (1997). *How to draw animation*. Broadway: Watson Guptill Publications.

Martín, M.(1962). *La estética de la expresión cinematográfica*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.

Martins, F.; Palella, S. (2004). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas: FEDUPEL.

Moreno, J. (2003). *Dibujo. Volumen I. Percepción, Forma, Color y Diseño*. Sevilla: MAD, S.L.

Páramo, J. A., (2002). *Cine y televisión: Terminología y técnica*. Madrid: Editorial Espasa.

Patmore, C. (2003). *Curso completo de animación. Los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa*. Barcelona: Editorial Acanto.

Sabino, C. (2002). *El proceso de investigación*. Caracas: Editorial Panapo.

Sadoul, G. (1980). *Historia del cine mundial desde los orígenes hasta nuestros días*. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores.

Santalla, Z. (2006). *Guía para la elaboración formal de reportes de investigación*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

Valdivieso, L. (2002). *Artes Audiovisuales. Los apuntes*. Guía de estudio no publicada, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

## **2. Trabajos de Grado:**

Armas, L. y Dellacasa, M. (2004). *Cortázar para ser visto. Producción de un cortometraje animado a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar*. Tesis de grado, U.C.A.B, Caracas, Venezuela.

Charalambidis E. y Torres, C. (1991). *La magia de la animación en plastilina*. Tesis de grado, U.C.V., Caracas, Venezuela.

Domínguez, J. y Tótaró, E. (2007). *Anabel. Cortometraje basado en la estética y temática del film noir*. Tesis de grado, U.C.A.B, Caracas, Venezuela.

Matheus, K. (1995) *Análisis descriptivo y explicativo del proceso de animación cinematográfica en plastilla animart: base de datos de las distintas técnicas de animación en cine*. Tesis de grado, U.C.A.B, Caracas, Venezuela.

Montes, G. (1986) *Era de la animación en plastilina*. Tesis de Grado, U.C.A.B., Caracas, Venezuela.

Paz, G. (2006). *Cortometraje animado: Mi Secreto*. Tesis de Grado, U.C.A.B., Caracas, Venezuela.

### **3. Fuentes Electrónicas:**

3D Total (Sin fecha) [Homepage]. Consultado el 3 de junio de 2007 de la World Wide Web: <http://www.3dtotal.com>

Coombs, M. (Sin Fecha) (Sin Fecha) *Official Adam Elliott Web Site* [Homepage]. Consultado el 12 de febrero de 2008 de la World Wide Web: <http://www.adamelliott.com.au>

Del Piero, J. (2005) *Cinecrópolis, la ciudad del cine alternativo* [Homepage]. Consultado el 29 de agosto de 2008 de la World Wide Web: <http://www.cinecropolis.com/index.htm>

García, E. (2007) *Historia del cine de animación* [Homepage]. Consultado el 29 de agosto de 2008 de la World Wide Web: <http://www.cineyletras.es>

Martínez, E. y Sánchez, S. (Sin Fecha) *Glosario de Cine* [Homepage]. Consultado el 5 de julio de 2008 de la World Wide Web: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm>

Stopmotion Animation (Sin fecha) *The stop motion handbook* [Homepage]. Consultado el 5 de junio de 2007 de la World Wide Web: <http://www.stopmotionanimation.com/handbook/>

The Clay and Stop Motion Animation How-To Page (Sin fecha) [Homepage]. Consultado el 3 de junio de 2007 de la World Wide Web: <http://animateclay.com>

Sellars, S. (2003) *Adam Elliot. Urban Eccentric.* (Sin fecha) [Homepage]. Consultado el 12 de febrero de 2007 de la World Wide Web: <http://www.simonsellars.com/sleepybrain/adam-elliott>

Stopmotion Animation (Sin Fecha) *Claymation History* [Homepage]. Consultado el 29 de agosto de 2008 de la World Wide Web: <http://www.mattsmartanimation.co.uk/>

#### **4. Medios Audiovisuales:**

Bulkley, A. y Campodonico C. (Productores), Goldstein, D. (Director), Senreich, M.; Green, S. y Fasolo, M. (Escritores). (2005) *Robot Chicken* [Serie Animada]. Estados Unidos: Williams Street.

Catmull, E.; Dufilho, K. y Lasseter, J (Productores), Pinkava, J. (Director), Pinkava, J. (Escritor). (1997). *Geri's Game* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Coombs, M. (Productora), y Elliot, A. (Escritor/Director). (2003). *Harvie Krumpet* [Cortometraje]. Australia: Melodrama Pictures.

- Dufilho-Rosen, K. y Lasseter, J. (Productores), Eggleston, R. (Escritor/Director) (2000). *For The Birds* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios
- Elliot, A. (Escritor/Director). (1996). *Uncle* [Cortometraje]. Australia: Melodrama Pictures.
- Elliot, A. (Escritor/Director). (1997). *Cousin* [Cortometraje]. Australia: Melodrama Pictures.
- Elliot, A. (Escritor/Director). (1997). *Brother* [Cortometraje]. Australia: Melodrama Pictures.
- Gortney, G. y Lasseter, J. (Productores), Docter, P.; Gibbs, R.; Gould, R. y Pidgeon, J. (Directores/Escritores). (2002). *Mike's New Car* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Escritor/Director/Productor). (1986) *Luxo Jr.* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Escritor/Director/Productor). (1987) *Red's Dream* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Escritor/Director/Productor). (1988) *Tin Toy* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Escritor/Director/Productor). (1989) *Knick Knack* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Escritor/Director/Productor). (1989) *Tin Toy* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Lasseter, J.; Gould, R. y Shurer, O. (Productores), Bird, B. (Director). (2005) *Jack-Jack Attack* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Lasseter, J.; Shurer, O. y Sarafian, K. (Productores), Rydstrom, G. (Director). (2006). *Lifted* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Nielsen, M. (Productor), Lasseter, J. y Scanlon, D. (Directores/Escritores). (2006). *Mater And The Ghostlight* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Shurer, O. (Productor), Luckey, B. y Gould, R. (Directores/Escritores). (2003). *Bounding* [Cortometraje]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.

Smith, A. (Escritor/Director). (1984). *The Adventures Of André And Wally B.* [Cortometraje]. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd.

## VII. ANEXOS

**Instalación de tornillos**



**Esqueleto**



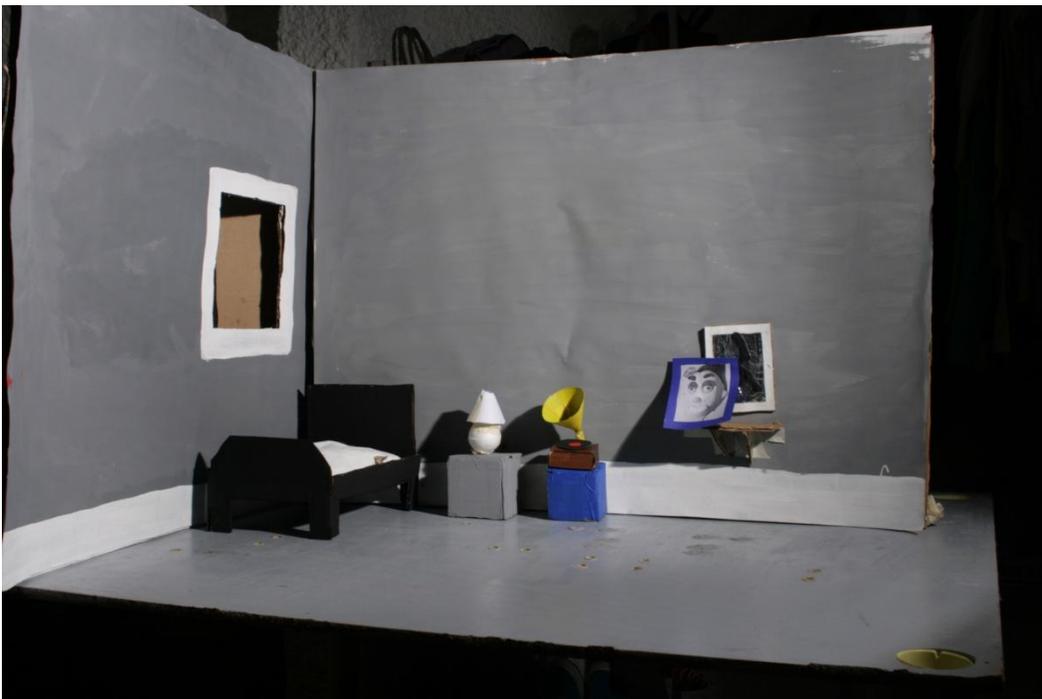
**Marionetas fase posterior al horneado**



## Marionetas terminadas



## Set 1: Habitación de Margarita



**Set 2:Escuela**



**Set 3: Parada de autobús**



**Set 4: Sinfín**

