

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
“TRABAJO DE GRADO”

De George R.R. Martin:

El Caballero Errante

Cortometraje animado basado en la estética de Lotte Reiniger

DE ATOUGUIA RODRÍGUEZ, Gabriela Carolina

Tutora:

BERNAL REYES, Keyla

Caracas, Septiembre 2013

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

*A mis padres, a mis abuelos
y a Lotte Reiniger, donde quiera que esté.*

AGRADECIMIENTOS

Primero que nada, me gustaría agradecer a mis padres por haberme apoyado, cuidado y guiado desde que nací. Ellos fueron quienes me regalaron mi primera película, Fantasía (1940) de Walt Disney, cuando yo apenas tenía unos cuantos meses de edad; y desde entonces, el cine animado se ha vuelto parte importante de mi vida.

A Norlando Zapata quien ha sido mi compañero y ha estado apoyándome en todo momento, ha sido mi Pepe Grillo creativo durante estos cinco años de carrera y además me ha brindado toda la ayuda que ha tenido a su alcance para que yo pueda lograr mis metas (incluyendo parte de la composición musical de este cortometraje).

A Keyla Bernal, por haber aceptado ser mi tutora con tanto cariño y entusiasmo a pesar de todas las responsabilidades que tiene a cargo y por haberme acompañado a lo largo de la elaboración de este proyecto desde sus inicios.

A Yasmín Centeno, porque fue gracias a sus clases que decidí seguir mis sueños y que me atreví a realizar un cortometraje animado.

A Rebeca Benvenga, por toda su ayuda y su entusiasmo en cuanto a la creación del cortometraje. Sin ella estos cinco años de carrera no hubieran sido lo mismo.

A Vaca, por destrozar cartulinas, acostarse sobre mis libros, apretar las teclas de la computadora en los momentos menos oportunos y haber sido mi compañera durante las largas tardes de producción.

Y por últimos, pero no menos importantes, a Fátima De Atouguia, Víctor Díaz y Germán Jiménez por su colaboración, ayuda e interés a lo largo de la creación del cortometraje.

Sin todos ustedes esto no sería posible, ¡gracias!

Gabriela

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
MARCO TEÓRICO.....	11
GEORGE R. R. MARTIN	11
1.1 Biografía	11
1.2 Canción de hielo y fuego	13
1.2.1 La guerra por el trono.....	15
1.2.2 Serie televisiva.....	18
1.3 Las aventuras de Dunk y Egg	20
1.3.1 El caballero errante.....	21
LOTTE REINIGER	23
2.1 Biografía	23
2.2 Las aventuras del Príncipe Achmed	26
2.3 Cortometrajes realizados entre 1954 y 1979	27
2.4 Estética de los films de Lotter Reiniger	28
2.4.1 El teatro de sombras chino.....	30
2.4.2 Técnica de siluetas de Lotte Reiniger.....	31
ANIMACIÓN	34
3.1 El arte de crear la ilusión de movimiento	34
3.2 Historia de la animación	35
3.2.1 Desde la era de oro de la animación hasta la actualidad.....	39
3.2.2 La animación en Venezuela.....	43
3.3 Técnicas de animación	45
3.3.1 Animación de dibujos.....	45
3.3.2 Pintura y raspado sobre negativo de cine	46
3.3.3 Rotoscopia o rotoscoping.....	47
3.3.4 Stop- motion.....	47
3.3.4.1 Animación con recortes.....	48
3.3.4.1.1 Animación de siluetas o sombras.....	49

3.3.4.2 Animación con arena.....	50
3.3.4.3 Animación sobre vidrio	50
3.3.4.4 Objetos en bajorrelieve	50
3.3.4.5 Animación con marionetas	50
3.3.4.5.1 Claymation.....	51
3.3.5 Animación vectorial.....	52
3.3.6 CGI en 3D.....	52
3.3.7 Captura de movimiento.....	53
3.4 El cortometraje animado.....	54
ADAPTACIÓN	56
4.1 La adaptación cinematográfica.....	56
4.2 La adaptación en el cine animado.....	60
4.3 Fantasía de aventuras y viaje del héroe	61
MARCO METODOLÓGICO.....	65
1. Planteamiento del problema.....	65
2. Objetivo General.....	67
3. Objetivos Específicos.....	67
4. Justificación.....	68
5. Delimitación.....	69
LIBRO DE PRODUCCIÓN.....	70
1. Ficha técnica.....	70
2. Guión.....	71
2.1 Idea.....	71
2.2 Sinopsis.....	71
2.3 Tratamiento.....	71
2.4 Personajes.....	72
2.5 Locaciones.....	73
2.6 Escaleta.....	74
2.7 Guión literario.....	78

2.8 Guión Técnico.....	86
3. Story board.....	93
4. Propuesta de arte.....	101
4.1 Paleta de colores.....	102
4.2 Diseño de locaciones.....	105
4.3 Diseño de marionetas.....	107
5. Propuesta de fotografía.....	111
6. Propuesta sonora.....	112
7. Desglose de necesidades de producción.....	113
8. Análisis de costos.....	114
9. Presupuesto.....	115
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	117
BIBLIOGRAFÍA.....	119

ÍNDICE DE TABLAS

1. Desglose general de necesidades de producción.....	113
2. Análisis de costos.....	114
3. Presupuesto.....	115

I. INTRODUCCIÓN

Existe un arte mágico, capaz de dotar de vida a objetos inanimados; donde gracias a la observación de la vida cotidiana, se le puede brindar sentimientos y una personalidad con la finalidad de contar una historia.

Más allá de una simple representación de la realidad, la animación, es considerada por muchos, como un medio de expresión; un lenguaje, en donde pueden albergarse todos los géneros cinematográficos e infinidad de argumentos dirigidos a niños o adultos.

Sus inicios, partieron ligados al comienzo del cine y la inquietud de representar movimiento. Walt Disney, fue el responsable de que por mucho tiempo el modelo dominante de animación fuera realizado con dibujos en dos dimensiones sobre un acetato. Sin embargo, figuras de plastilina, siluetas, muñecos, recortes, entre otros materiales, han sido dotados de vida gracias a diferentes técnicas de animación.

En 1914, Windsor McCay, con su cortometraje *Gertie, the Dinosaur*, demostró que gracias a la animación es posible traer a la vida incluso a una criatura ya extinta, que en este caso, fue un dinosaurio hecho con apenas unos trazos de lápiz; unos años más tarde, en 1926, la directora alemana Lotte Reiniger, realiza el largometraje animado más antiguo que aun se conserva titulado *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*; utilizando una técnica de animación de siluetas ideada por ella misma, convirtiéndose de esta manera en pionera y en una de las pocas directoras de cine de animación de la historia.

A pesar de su versatilidad, la animación, a sido desde siempre subestimada; tiene más de cien años de historia, al igual que el cine con actores reales, pero aun así existen países con industria cinematográfica bastante desarrollada donde no se ha llevado a cabo ni una sola producción animada o estas han sido muy pocas. Uno de esos países, es Venezuela.

Con la intención de instruir a las nuevas generaciones tanto de comunicadores sociales como de artistas y cineastas, y crear un aporte para la industria cinematográfica

presente en Venezuela; nace este proyecto, donde se pretende hacer uso de la estética utilizada por Lotte Reiniger, una de las directoras más importantes de la historia de la animación, para contar un pequeño relato de fantasía.

Lotte Reiniger, utilizó desde sus comienzos adaptaciones de cuentos clásicos de carácter fantástico para realizar sus trabajos animados; basado en esto, se hizo la elección de un relato moderno que lleva por título *El Caballero Errante* cuyo autor, George R. R. Martin, se ha vuelto reconocido en los últimos años tras la adaptación para televisión de su serie de novelas *Canción de hielo y fuego*.

II. MARCO TEÓRICO

1. George R. R. Martin

1.1 Biografía

En la autobiografía de George R. R. Martin publicada en su página web oficial, y específicamente en el capítulo llamado Bayonne (2012), se señala que George Raymond Richard Martin, nació en la ciudad de Bayonne, New Jersey (Estados Unidos), el 20 de septiembre de 1948. Sus padres fueron, el estibador, Raymond *Smokey* Collins Martin y Margaret Brady Martin; es el mayor de tres hermanos.

Desde muy temprana edad mostró interés por la escritura. Según menciona el autor, las historias de sus primeras creaciones, fueron inspiradas por sus propios juguetes:

(...) Un año me dieron el set completo de caballeros medievales de *Marx Lane*, con el castillo de hojalata y un montón de caballeros; y también unos buenos juguetes espaciales. Los alienígenas de Miller, me hicieron crear toda una serie de historias sobre Jarn de Marte y su banda de piratas espaciales; el castillo Marx, fue el hogar de mis tortugas mascota durante años y finalmente terminó inspirando mi primer cuento de fantasía épica (parecido a *Canción de Hielo y Fuego*, a excepción de que todos los personajes eran tortugas) (2012, Traducción libre del autor [página web en línea])

Estando en la escuela, comienza a vender historias de monstruos a otros niños de su vecindario por algunos centavos. Más tarde, en la secundaria, se hace fanático y coleccionista de cómics. “(...) En la secundaria fue cuando también me involucré en los *comic fandom*, y comencé a publicar historias amateur de superhéroes en las revistas

de fanáticos de la época (...)” (George R.R. Martin. 2012, Traducción libre del autor [página web en línea])

En 1970, se gradúa como Periodista *summa cum laude*, en la Universidad de Northwestern (*Northwestern University*) en Evanston, Illinois. Ese mismo año, consigue vender su relato *The Hero*, a la revista *Galaxy* y es publicado en febrero de 1971.

En el capítulo de su autobiografía llamado Chicago (2012), el autor señala que, luego de graduarse, trabajó desde 1972 hasta 1974 como voluntario en la Fundación de Asistencia Legal del Condado de Cook, en Illinois. También, entre 1973 y 1976, fue el encargado de dirigir los torneos de ajedrez de la *Continental Chess Association*; y de 1976 a 1978, trabaja como Profesor de Periodismo en el Clarke College de Dubuque, Iowa.

En 1975 se casa con Gale Burnick, su primera esposa. “Luego de vivir juntos por un poco más de un año, Gale y yo nos casamos en noviembre de 1975 (...) Fue una gran y divertida boda, de las mejores. El matrimonio, no tanto.” (George R. R. Martin. 2012, Traducción libre del autor [página web en línea]) En 1979, tras cuatro años de matrimonio se divorcian sin haber tenido hijos.

Durante la década de los 70’s, estuvo escribiendo y publicando relatos de fantasía y ciencia ficción, consolidándose definitivamente como escritor. En 1974 recibe su primer *Hugo Award* por su relato *A Song for Lya*; y en 1977, publica su primera novela *Dying of the Light*. “Aunque George R. R. Martin nunca ha sido un escritor particularmente prolífico, se las ha arreglado para tener un nombre respetado en la ciencia ficción, fantasía y horror, publicando novelas e historias cortas en los tres géneros.” (D’Amassa, D. 2006, Traducción libre del autor. p. 230)

Según afirma D’ Amassa, D. en su libro *Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction* (2006), a pesar de que Martin empezó a escribir profesionalmente a comienzos

de los años 70's, no fue si no hasta 1980, con su relato corto dirigido al público infantil, *El dragón de Hielo (The Ice Dragón)*, que comenzó a ser tomado en serio. Durante la década de los 80's, Martin, publicó varios trabajos, entre ellos los relatos cortos *Remembering Melody* (1981), *The Pearl Shapped Man* (1987) y *The Skin Trade* (1989); y las novelas *Fevre Dream* (1982) y *Armageddon Rag* (1983)

En la página web oficial de George R. R. Martin, en la sección llamada *Life & Times* (2012), el autor señala que, también en la década de los 80's, se mudó a Hollywood para probar suerte en el mundo de la televisión. En 1986, trabajó como guionista de la serie *Twilight Zone*, de la cadena televisiva CBS; y en 1987, se convierte en consultor ejecutivo de la serie *Beauty and the Beast*, un año más tarde es ascendido a productor y también participa como guionista de algunos episodios. Al mismo tiempo, trabaja como editor y coordinador de *Wild Cards*, una serie de historias cortas de ciencia ficción, inspiradas en los cómics de superhéroes.

A comienzos de los 90's, Martin se muda a Santa Fe (New Mexico) con su amiga Parris, con quien contrae matrimonio en febrero del 2011.

D' Ammassa, D. (2006), señala que hasta mediados de los 90's George R. R. Martin no había escrito ninguna novela de fantasía que no fuera considerada convencional, y que eso cambió en 1996 con la publicación de *Juego de Tronos (A Game of Thrones)*, la primera entrega de la saga de siete novelas titulada *Canción de Hielo y Fuego (A Song of Ice and Fire)*. A pesar de que todavía no se han publicado todas sus partes, “ (...) la saga es ya considerada el trabajo de ficción más significativo de Martin. ” (Traducción libre del autor. p.230)

1.2 Canción de hielo y fuego

Canción de hielo y fuego (A Song of Ice and Fire), es el nombre de la saga de novelas de fantasía épica, creada por George R. R. Martin. Inició en 1996 con la

publicación de su primer volumen, titulado *Juego de tronos (A Game of Thrones)*.

Juego de Tronos presenta un elenco muy amplio de personajes en un mundo que abarca varios reinos, cuyos gobernantes están inmersos en un complejo juego de intrigas y enfrentamientos físicos. Hay magia negra involucrada, así como los peligros naturales de ese mundo; y más allá del enorme muro, que aísla la civilización de las regiones inexploradas, donde un ejército de no-muertos comienza a hacer presión en las fronteras. (D'Amassa, D. 2006, Traducción libre del autor, p.230)

D'Amassa, señala que George R. R. Martin ha demostrado tener tanta habilidad, que mantiene y logra incrementar la tensión a lo largo de cada uno de los volúmenes de la saga, y que además, no teme matar a sus personajes, incluidos aquellos a quienes los lectores podrían echar de menos.

Lowder, J. (2012) menciona que *Canción de hielo y fuego*, fue concebida inicialmente como una trilogía y afirma que actualmente se espera que sean siete entregas, de las cuales ya se han publicado cinco.

La historia se ha expandido miles de páginas más de lo que era el objetivo original de Martin, y el plazo de lanzamiento de cada nuevo volumen se ha vuelto tan fluido como ese número de páginas. Ha sido un parto complicado, pero eso mismo debería animar a los lectores. Esto significa que la historia se está contando como debería ser contada, como su creador quiere que sea contada. (Lowder, J. 2012, Traducción libre del autor, p. XVII)

En una entrevista realizada por Itzkoff, D. para la versión electrónica de la revista *El Cultural de España*, George R. R. Martin, hace un comentario sobre la

extensión de la saga:

(...) como decía Tolkien acerca de *El Señor de los Anillos*, la historia crece a medida que la cuentas. Así que me puse a escribir, y escribía y escribía, y muy pronto tuve 1.300 páginas para el primer libro y ni siquiera estaba cerca del final. (...) Durante varios años, cuando presentaba la saga y aseguraba que iban a ser seis libros. Y mi novia en aquel entonces, ahora mi mujer, Parris, se ponía detrás mío y levantaba siete dedos. Al final tuve que reconocer que tenía razón. Siete libros está bien. Siete reinos, siete dioses, siete libros. Le da un toque de elegancia. (2012, [página web en línea])

De acuerdo a la página oficial de George R. R. Martin, los otros cuatro volúmenes de la saga que se han publicado son: *Choque de reyes (A Clash of Kings)* en el año 1999, *Tormenta de espadas (A Storm of Swords)* en el 2000, *Festín de cuervos (A Feast for Crows)* en el 2005 y *Danza con dragones (A Dance with Dragons)* en el 2011. Además, ya se han anunciado los nombres de las próximas dos entregas: *Los vientos de invierno (The Winds of Winter)* y *Un sueño de primavera (A Dream of Spring)*.

1.2.1 La guerra por el trono

En cuanto a la trama de la saga, Whitehead, A. (2012) indica que la característica principal del continente donde se desarrolla *Canción de Hielo y Fuego*, llamado Poniente (*Westeros*), es que las estaciones pueden durar años. Por lo tanto, el tiempo es impredecible. “(...) una década con un largo invierno, puede ser seguida por un verano sustancialmente más corto.” (2012, Traducción libre del autor, p. 44) El autor, señala que los personajes de la saga, viven en un mundo cuya historia es incierta pues los mitos y las leyendas se encuentran mezclados a los hechos reales, hasta tal punto que se les hace imposible diferenciarlos.

En la reseña hecha por Aguirre, C. (2012) para la revista Universidad de Antioquia, el autor indica que George R. R. Martin juega con algunos elementos históricos reales a pesar de que “(...) los Siete Reinos, Invernalía, Harrenhal, Bastión de Tormentas, El nido de Águilas, Rocadragón y los demás lugares donde se desarrolla la historia (...)” (p.98), sean lugares ficticios. Poniente, muestra características de la era medieval en cuanto a paisajes, vestuarios, sociedades e incluso “(...) alude a una mitología propia en la que aspectos de culturas como la griega o la nórdica se combinan (...)” (p.98)

La narración, es abordada desde la perspectiva de varios de los personajes protagonistas, según señala Aguirre, C. “ (...) no a manera de monólogo interno, sino mediante el empleo de un narrador omnisciente que parece caminar junto a cada personaje, de tal modo que la historia es un gran mosaico de narraciones breves que se entretajan (...)” (2012, p.98) El autor, añade en su reseña, que lo que realmente atrapa a los lectores, más allá de los aspectos mágicos o fantásticos de la saga, es la humanidad de los personajes “ (...) sus ambigüedades, la forma en la que se tambalean entre el bien y el mal, sus traiciones, sus errores, sus esperanzas y sus transformaciones.” (p.98)

Álvarez, I., en su artículo publicado en la página web del diario *20 minutos* de España, señala lo siguiente:

En *Canción de Hielo y Fuego* los buenos no ganan siempre ni todos los malos tienen su merecido. La novela se hila a través de sus personajes, a los que se acaba queriendo u odiando como si fueran de la familia. Y aunque la novela gira en torno a los humanos y sus pasiones -avaricia, ira o amor-, también aparecen seres fantásticos y hechos mágicos, sin que rechinen en la historia, como un complemento y con un tratamiento que los hace parecer algo común. (2010 [página web en línea])

También, añade que parte de los hechos que ocurren en la saga son consecuencia de varias conspiraciones, que llevan a una sangrienta guerra. Mientras que en el norte, en una zona conocida como el Muro, una silenciosa y sobrenatural amenaza intenta cruzar hacia el mundo civilizado.

En la tesis de grado realizada por Sandqvist, E. (s.f.) en la *Lueå University of Technology*, se explica con mayor profundidad el conflicto principal de la saga de George R. R. Martin (1996). Poniente se encuentra dividido en siete reinos, y estos a su vez son gobernados por un mismo rey. “Los guardianes de cada reino representan una casa, también conocida como familia, que tiene su jerarquía interna.” (Traducción libre del autor, p. 11), estas casas tienen su propio emblema, lema y valores. Todo comienza con el secuestro de Lyanna, una miembro de la casa Stark comprometida con Robert de la casa Baratheon, por parte del príncipe Rhaegar Targaryen, hijo del Rey Loco Aerys Targaryen II. Cuando el padre y uno de los hermanos de Lyanna acuden a su búsqueda, el Rey los manda a ejecutar, iniciando así un enfrentamiento entre las casas Stark y Baratheon contra la dinastía Targaryen.

Durante la guerra, luego de la muerte del príncipe a manos de Robert, la casa Lannister decide apoyar al Rey Loco. Sin embargo, su apoyo no dura mucho y los Lannister finalmente se vuelven contra el Rey cuando Jaime Lannister lo ejecuta. Entonces, los Lannister juran lealtad a Robert Baratheon el nuevo Rey de los Siete Reinos quien posee el Trono de Hierro, el símbolo de la realeza. Después que Lyanna fallece por una enfermedad, Robert Baratheon se casa con Cersei Lannister en su lugar. Los hermanos Daenerys y Viserys, los únicos que quedan de la dinastía Targaryen, lograron escapar a través del estrecho mar. (Traducción libre del autor, p. 10)

Sandqvist, E. (s.f.) , en su tesis, señala que el primer volumen inicia quince años después de estos acontecimientos, cuando el Rey Robert Baratheon, visita Invernalía

con su familia con la intención de nombrar a Eddard Stark como 'Mano del Rey', luego de la muerte de Jon Arryn, quien se encontraba en dicho cargo. Durante la visita se da pie a varios conflictos, que más tarde se irán desarrollando a lo largo de la saga. Las cosas se complican luego de la repentina muerte de Robert Baratheon y de que su sucesor, el príncipe Joffrey, toma su lugar en el Trono de Hierro. Tras una serie de sucesos, se comienza nuevamente una guerra por el trono encabezada por la familia Lannister, los Stark y los hermanos del difunto Rey Robert. “ Al mismo tiempo, los hermanos Targaryen, que lograron escapar a las Ciudades Libres de Pentos a través del estrecho mar, hambrientos de venganza no están lejos de regresar a Poniente para reclamar el Trono de Hierro” (Traducción libre del autor, p. 11)

1.2.2 Serie televisiva

García, T. (2012) señala que en el año 2011, la cadena televisiva *HBO* llevó a la pantalla, por primera vez, la adaptación de la saga en formato de seriado. La serie, fue llamada *Juego de Tronos (Game of Thrones)*: “Cuando el 17 de abril de 2011 se estrenó en Estados Unidos el primer episodio de ‘Juego de Tronos’ pocos podían imaginar que la serie se convertiría en la saga de más éxito de la historia de HBO” (p.111)

La serie, a cargo de los productores David Benioff y D. B. Weiss, logró obtener un alto número de audiencia y se estrenó una segunda temporada el 1 de abril del 2012. Ambas temporadas, contaron con 10 capítulos de 60 minutos de duración. Según indica García, T., la cadena HBO tiene planeado continuar realizando nuevas temporadas:

(...) todos los interesados –actores, equipo técnico, productores, etc.- tienen un compromiso para seis años. Benioff y Weiss hablan de que lo ideal serían ocho temporadas, especialmente por la dificultad a la hora de adaptar la quinta y la sexta entrega de la saga. En HBO sueñan con

mantener vivos los Siete Reinos durante una década, en lo que esperan que se convierta en la mejor serie de la historia de la casa. (2012, p.112)

George R. R. Martin (2012) señala en el prefacio de *Inside HBO's Game of Thrones*, que nunca imaginó que fuera posible que su saga llegara a algún medio audiovisual, debido a lo complicada y costosa que sería su filmación. Afirma que, si con la historia de *El Señor de los Anillos* de Tolkien, se hicieron tres películas de tres horas cada una, llevar al cine *Canción de Hielo y Fuego* sería casi imposible pues cada volumen de la saga es tan largo como la trilogía completa de Tolkien. La única manera posible, era a través de la televisión, pero que difícilmente encontraría una productora que se atreviera a hacer una serie televisiva tan costosa, pues consideraba que cada novela merecía una temporada completa.

El autor indica que llegó a pensar en HBO para llevar la saga a la televisión, pues la productora era famosa por haber realizado grandes producciones como *The Sopranos* y *Rome*. “El problema era que HBO nunca había hecho fantasía antes, y no mostraba ningún interés en el género. Eso nunca pasaría.” (Traducción libre del autor, p.5) Esto cambió cuando un día, David Benioff y Dan Weiss, se reunieron con el escritor y le propusieron adaptar la saga para crear una serie destinada a dicha cadena televisiva. “ ‘Están locos’ les dije, ‘Es muy larga, es muy complicada, es muy costosa. HBO no hace fantasía’. (...) Ellos estaban enamorados de la historia y estaban convencidos de poder llevarla a la pantalla. Así que les dejé intentarlo.” (Traducción libre del autor, p.5)

La serie resultó ser un éxito y fue aclamada por la crítica, obtuvo nominaciones en los premios Emmy y en los Globos de Oro, donde resultó ganador el actor Peter Dinklage por interpretar el papel de Tyron Lannister. “Tanto la serie como los libros se convirtieron en un zeitgeist cultural, con referencias y comentarios en otros shows tan diversos como *Los Simpsons*, *The Big Bang Theory*, *Parks and Recreation*, *Castle* y

Chuck.” (George R. R. Martin. 2012, Traducción libre del autor, p.5)

1.3 Las Aventuras de Dunk y Egg

El profesor de la Universidad de La Verne, Westfahl, G. (2012) , en su ensayo titulado *Back to the Egg: The prequels to A Song of Ice and Fire*; explica que George R. R. Martin, igual que muchos otros reconocidos escritores del género fantástico, ha escrito una serie de historias que ocurren en el mismo mundo de la saga pero que anteceden a los hechos sucedidos en *Canción de Hielo y Fuego*.

Westfahl, señala que George R. R. Martin por lo momentos ha publicado tres relatos o novelas cortas, protagonizadas por dos personajes conocidos como Dunk y Egg, quienes vivieron un centenar de años antes que los personajes de las novelas de la saga. El primer relato titulado *El caballero errante (The Hedge Knight)*, fue publicado por primera vez en 1998, como parte de una colección de relatos de varios autores en el libro *Legends: Stories By The Masters of Modern Fantasy*, editado por Robert Silverberg. La segunda parte titulada *La espada leal (The Sworn Sword)*, se publicó en el 2004 en *Legends II: New Short Novels By The Masters of Modern Fantasy* , también editado por Robert Silverberg. La tercera parte llamada *El caballero misterioso (The Mystery Knight)*, fue publicada en el 2010 en el libro *Warriors*, editado por George R. R. Martin y Gardner Dozois.

Hollands, N. (2007), en su libro *Read On... Fantasy Fiction: Reading list for every taste*, señala que en el año 2003, el relato de *El caballero errante* fue publicado por segunda vez, adaptado a formato de novela gráfica por el guionista Ben Avery e ilustrado por Mike S. Miller.

Westfahl, G. afirma que, Dunk es probablemente un bastardo, educado por un viejo caballero, que no tiene idea de quienes son sus padres y que por lo tanto no posee ninguna conexión conocida o directa con las casas reales que se mencionan en *Canción*

de Hielo y Fuego. Una de las características principales de Dunk es su altura, “(...) él impresiona a las personas con su gran tamaño, por lo que él se nombra a sí mismo 'Ser Duncan El Alto' (...)” (Traducción libre del autor, 2012, p. 61) , está es su mayor ventaja, pues como señala Westfahl, Dunk no posee mucha habilidad en las batallas y tampoco es especialmente inteligente.

Por otro lado, el autor describe a Egg como un heredero de la familia Targaryen, quien está destinado a ser el Rey Aegon V. El nombre Egg es un diminutivo para su nombre real que es Aegon, aunque el Westfahl también lo relaciona con otros dos significados, pues forma parte de un juego de palabras ya que Egg significa huevo en inglés “(...) como Dunk lo señala 'Su cabeza parece un huevo'; y un huevo es normalmente usado como símbolo del renacimiento (...) .” (Traducción libre del autor, 2012, p.62)

Durante la niñez de Egg, cuando suceden los hechos que se narran en los relatos, se le muestra como un pequeño valiente e inteligente, que comienza a ver la vida desde una nueva perspectiva, la de un hombre común:

(...) él, literalmente, ha escapado de todas las responsabilidades normales de un joven príncipe. Cuando Dunk se encuentra por primera vez con él, el chico se encontraba viajando de incógnito (con la cabeza rapada para no revelar el cabello rubio casi plateado distintivo de su familia) en un esfuerzo por evitar convertirse en escudero de su hermano(...) (Traducción libre del autor, 2012, p. 62)

1.3.1 El caballero errante

Westfahl, G. (2012), explica que el primer relato titulado *El caballero errante*, inicia cuando Dunk entierra al caballero a quien servía como escudero y decide iniciar su propia carrera convirtiéndose en caballero errante, pues así sería capaz de “(...)

servir a cualquier causa o al empleador que le parezca mejor. ” (Traducción libre del autor, p.61) En su viaje conoce a Egg, a quien toma por un mozo de cuadra y “(...) ante la insistencia del joven, de mala gana lo contrata como su escudero” (Traducción libre del autor, p.62) El relato, finaliza un poco después de que Dunk descubre la verdadera identidad de Egg.

Según lo que indica Hollands, N. (2007), sobre la trama del relato; para darse a conocer, Dunk, participa en un torneo de caballeros donde “(...) descubre la crueldad que subyace a la brillante armadura” (Traducción libre del autor, p.53)

2. Lotte Reiniger

2.1 Biografía

Charlotte Reiniger, mejor conocida como Lotte Reiniger, nació en el barrio de Chartottenburg de Berlín, Alemania en 1899. Era parte de una familia de clase media. Según lo señalado por Matínez-Salanova Sánchez, E. en su artículo *Lotte Reiniger: Pionera del cine de animación*, de la revista online *Aularia*; Lotte, comenzó a interesarse desde muy joven en el mundo del cine:

Con dieciséis años aspiraba a algo más que cumplir el deseo de sus padres, y pronto le interesaron las películas de Georges Méliès, por sus efectos especiales, y las de Paul Wegener (*El estudiante de Praga*, *El golem*), al que oyó en una conferencia en 1915, sobre las posibilidades del cine de animación. Entró en el grupo de teatro de Max Reinhardt, al que pertenecía Wegener, en el que se dedicó a confeccionar las siluetas de los otros actores del grupo en sus respectivos papeles. (s.f. [página web en línea])

Ginard,P. en su artículo titulado *Eclipses de luna: El cine animado de Lotte Reiniger*, de la revista española *Dossier* (2009), menciona que en 1918, Paul Wegener quedó fascinado de la habilidad que poseía Lotte para crear delicadas siluetas con papel y le propuso realizar los intertítulos y las ratas de su película, *El flautista de Hamelin*.

Lotte Reiniger, escribió en su libro *Shadow Theatres and Shadow Films*, lo siguiente sobre su trabajo en *El flautista de Hamelin*: “Este fue mi primer encuentro con la animación, cosa que recuerdo siempre con gran ternura, porque fue la película que me dio mi primer trabajo en el cine, recortando los títulos en siluetas para cada carrete.” (Traducción libre del autor, 1970, p.84)

La directora, también señala en su libro que fue también Paul Wegener quien la introdujo a “(...) un grupo de jóvenes artistas y científicos quienes estaban abriendo un estudio de animación experimental y los persuadió para que dejaran a la chica de las siluetas, hacer sus siluetas móviles con el fin de hacer una caricatura de siluetas.” (Traducción libre del autor, 1970, p.84)

Matínez-Salanova Sánchez, E. indica que este estudio recibió el nombre de *Institut für Kulturforschung* (Instituto de Innovaciones Culturales), allí fue donde “(...) realizó su primera película de siluetas, *Das Ornament des verliebten Herzens* (*El ornamento del corazón enamorado*, 1919).” (s.f.[página web en línea]); y también donde conoció a Carl Koch, “(...) con el que se casó en 1921, y que colaboró con ella en casi todas sus películas.” (s.f.[página web en línea]) En los años que siguieron, realizó varios cortometrajes y anuncios publicitarios, en los cuales su marido estuvo a cargo de la producción y fotografía.

El encanto de su trabajo y su interés por encontrar nuevas formas de expresión en el medio fílmico llegó a oídos de la UFA -*Universum Film Aktien Gesellschaft*-, la gran industria nacional de cine alemán, y el mismo Fritz Lang la invitó a crear el sueño de Kriemhild en *Los Nibelungos* (diseñó la silueta de un halcón para una secuencia onírica de la primera parte). (s.f. [página web en línea])

Según Ginard, P. (2009), en el año 1923, el banquero berlinés Louis Hagen, quien era admirador de su trabajo; le propuso la realización de un largometraje utilizando sus siluetas. Reiniger aceptó y reclutó a varios de sus compañeros del estudio incluido su marido, Carl Koch. “Empezaron el año 1923. Acabaron el año 1926. Y el mundo descubrió un nuevo concepto de belleza” (p. 75) El resultado fue *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*Las Aventuras del Príncipe Achmed*), película basada en los cuentos de *Las mil y una noches*.

Matínez-Salanova Sánchez, E. (s.f), añade que dicho largometraje fue realizado en un estudio improvisado, construido sobre el garaje del banquero.

Sea como sea, *El príncipe Achmed* tuvo un éxito enorme en toda Europa. En París, por ejemplo, cineastas de primera fila como Jean Renoir o René Clair la elogiaron apasionadamente y Lotte Reiniger pasó de ser una joven promesa a convertirse en una reputada y, desde entonces, prolífica autora de filmes de animación de siluetas. (Ginard, P. 2009, p. 76)

Luego del éxito de *Las Aventuras del Príncipe Achmed*, Lotte realizó el mediometraje *Doktor Dolittle und seine Tiere* (*El doctor Dolittle y sus animales*, 1928). Y según afirma Matínez-Salanova Sánchez, E. (s.f), en 1929, Reiniger, codirige junto a Rochus Gliese, su primera película con actores reales llamada *Die Jagd nach dem Glück* (*La búsqueda de la felicidad*) la cual es “(...) un relato sobre una compañía de teatro de siluetas. En la película interpretaban papeles Jean Renoir y Berthold Bartosch, e incluía una representación de siluetas de 20 minutos, diseñada por Reiniger.” ([página web en línea])

En 1933, tras el ascenso de Adolf Hitler al poder de Alemania y el estallido de la Segunda Guerra Mundial el estudio de animación al que ella pertenecía “(...) se desmembró definitivamente y mientras unos pocos emprendían carreras en solitario lejos de Alemania, otros sucumbían a la barbarie.” (Ginard, P. 2009, p.76)

Según Matínez-Salanova Sánchez, E. (s.f), “Lotte Reiniger y Carl Koch decidieron emigrar de Alemania, y se establecieron en varios lugares pues ningún estado quiso concederles los visados necesarios para establecerse de forma permanente.” ([página web en línea]) En ese tiempo, realizaron varios cortometrajes “Entre las más conocidas están *Carmen* (1933) y *Papageno* (1935), basadas respectivamente en las óperas *Carmen* de Bizet y *La flauta mágica* de Mozart.” ([página web en línea])

El autor señala que, finalmente en 1949 la pareja pudo establecerse en Londres, donde realizaron algunos proyectos para la Oficina General de Correos y más tarde, al finalizar la guerra, crearon la empresa *Primrose Productions*, con la que realizaron varios cortometrajes. En 1955, “(...) concibió el documental *The Art of Lotte Reiniger*,

en el que explica la creación de una película de siluetas, a partir del ejemplo de *Papageno*.” (Matínez-Salanova Sánchez, E. s.f [página web en línea])

Martínez- Selanova, indica que Carl Koch falleció en 1962 y que a pesar de ello, Lotte continuó animando cortometrajes de siluetas basados en cuentos de hadas, principalmente para la cadena BBC. En el año 1975 se muda a Canadá donde realiza la película *Aucassin et Nicolette* para el National Film Board. Más tarde, en 1979 realiza su último cortometraje titulado *The Rose and the Ring*. Falleció en Dettenhausen, Alemania, el 19 de junio de 1981.

2.2 *Las Aventuras del Príncipe Achmed*

Costa, J. (2010) en su libro *Películas clave del cine de animación*; indica que *Las aventuras del Príncipe Achmed*, cuyo título original es *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, fue el primer y único largometraje dirigido por Lotte Reiniger y además posee el título del largometraje animado más antiguo que aun se conserva. Posee una duración de 66 minutos.

Combinando elementos de diversos relatos extraídos de Las mil y una noches, con La historia del Príncipe Achmed y el hada Paribanou como referencia principal, la película de Lotte Reiniger animó sus siluetas – creadas a mano por ella misma-fotograma a fotograma, logrando una fluidez de movimientos sorprendente(...) (p.35)

Para la realización de la película, Lotte Reiniger, contó con la ayuda de varios de sus compañeros del estudio de animación experimental, entre los cuales se encontraban otros animadores como Berthold Bartosh, Walter Ruttmann y su esposo Carl Koch.

Ginard, P. (2009), menciona que la película, financiada por el banquero alemán Louis Hagen, fue estrenada en Berlín el 23 de septiembre de 1926, en el Volksbühne Auditorium con un aforo completo.

Beck, J. (2005), en su libro *The Animated movie guide*, señala que la película:

Es una fantasía elaborada, con serias escenas de acción-aventura y sexualidad leve, que contiene algunas secuencias experimentales y semi-abstractas. El film también es pionero de una forma temprana de la cámara multi- plano, separando en capas planos cercanos del fondo, dando un efecto tridimensional. (Traducción libre del autor, p. 4)

El autor, señala que otra de las innovaciones de la película fue que se incluyeron por primera vez efectos especiales dentro de una animación (se crearon volcanes, hechizos mágicos, nubes y ondas de agua).

En su totalidad, *Las Aventuras del Príncipe Achmed* es considerada una obra de arte, y fue realizada una década antes que la *Blanca Nieves y los siete enanos* de Disney. La película, originalmente se hizo en blanco y negro, los distintos tonos de grises eran utilizados para acentuar el dramatismo de las escenas. La música original del film fue compuesta por Wolfgang Zeller.

2.3 Cortometrajes realizados entre 1954 y 1979

El profesor de el *California Institute of the Arts*, Moritz, W. (1996) indica en su artículo web para la *Animation World Network* (AWN), que Lotte Reiniger realizó en su vida docenas de cortos, generalmente dirigidos a público infantil. Entre los años 1954 y 1979 hizo en total 19 cortometrajes.

Según lo mencionado por el autor, el año más activo fue 1954, pues en este Reiniger realizó 7 cortometrajes, que fueron:

Los tres deseos (*The Three Wishes*), de los Hermanos Grimm; *El Saltamontes y la Hormiga* (*The Grasshopper and the Ant*), basado en una fábula escrita por LaFontaine; *El sastrecillo valiente* (*The Gallant Little Tailor*), de los Hermanos Grimm; *La Bella Durmiente* (*The Sleeping Beauty*), de los Hermanos Grimm; *El príncipe sapo* (*The Frog Prince*), de los Hermanos Grimm; *Calif la Cigüeña* (*Caliph Stork*), basado en el

cuento de hadas de Wilhelm Hauff; y *Cenicienta (Cinderella)*, de los Hermanos Grimm. (Traducción libre del autor [página web en línea])

Moritz, W. (1996) indica que en 1955, Lotte Reiniger realizó solo 3 cortometrajes: “*Hansel y Gretel*, de los Hermanos Grimm; *Pulgarcita (Thumbelina)*, de Hans Christian Andersen; y *Jack y las habichuelas mágicas (Jack and the Beanstalk)*, de los hermanos Grimm (..)” (Traducción libre del autor [página web en línea])

En *Jack y las habichuelas mágicas*, Lotte utiliza por primera vez fondos de color.

Según el autor, en los años siguientes, la directora se dedicó a realizar prácticamente solo un cortometraje por año. En 1956 hizo *La Estrella de Belén (The Star of Bethlehem)*, luego en 1957 realizó *Helen la Belle*, basado en la opereta de Offenbach, *Labelle Hélène* (a partir de este cortometraje, comienza a utilizar también figuras de color además de los fondos); en 1958 hizo *The Seraglio*, basado en la opera de Mozart *Die Entführung aus dem Serail*; en 1960 realizó una versión del *Flautista de Hamelin (The Pied Piper of Hamelin)*, en 1961 vuelve a realizar *El príncipe sapo* pero esta vez utilizando figuras y fondos a color, en 1962 realiza un corto titulado *Wee Sandy* para el entreacto de una producción del teatro Glasgow, en 1963 hace una nueva versión de *Cenicienta* con figuras y fondos a color; después, no publica más trabajos hasta 1975 cuando regresa con *Aucassin and Nicolette* y en 1979 sale a la luz su último cortometraje llamado *La Rosa y el Anillo (The Rose and the Ring)*, basado en una historia de W.M. Thackeray.

2.4 Estética de los films de Lotte Reiniger

Matínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.) comenta sobre los films de Lotte Reiniger que “Su magia reside en la imperfección, en el ‘hecho a mano’, en las limitaciones técnicas y factura artesanal, que dejaba la magia a la imaginación el espectador.” ([página web en línea])

Mchugh, L. (2006), señala en su artículo *Cine-nicotina: el intoxicante misterio de las películas de siluetas de Lotte Reiniger*, del periódico *Focus Media* de la Universidad de Santa Barbara, California (Estados Unidos); que los trabajos realizados por la directora tienen características del expresionismo alemán, un movimiento artístico que se popularizó en Alemania a principios del siglo XX, y que involucró tanto al cine, como a la música, al teatro y a la pintura.

Emulando la tradición del expresionismo alemán, las películas de Reiniger incluyen figuras con movimientos teatrales y gestos con las manos, que reemplazan las expresiones faciales ya que estas no son posibles de realizar utilizando siluetas. Sus fondos fijos también son paralelos a los fondos pintados usados por el expresionismo alemán. (Traducción libre del autor, p.21)

Además, añade que Reiniger también utilizó en su estilo visual elementos de otros movimientos artísticos, tal y como lo son el cubismo y el surrealismo.

Como en el cubismo, sus figuras son geométricas y compuestas por piezas pequeñas, que puestas juntas forman una gran imagen. (...)Reiniger, principalmente animó cuentos de hadas, cuyos contenidos son inverosímiles y que desafían todas las nociones de la lógica y la realidad. En este sentido, sus películas emulan al movimiento surrealista que se esfuerza por permitir a la mente escapar de la realidad y entrar al mundo de los sueños. (Traducción libre del autor, p.21)

En un folleto realizado por el Goethe-Institut de Madrid para un ciclo del Festival de cine fantástico de la Universidad de Málaga, titulado *Homenaje a Lotte Reiniger*; se menciona que los films de la directora, están ligados a “(...) tres de los más interesantes y singulares modos expresivos cinematográficos: los llamados cines ‘de vanguardia’, ‘abstracto’ y ‘experimental’.” (s.f, [folleto en línea] p.2) Afirman, que la directora no se conformaba solo con utilizar planos generales en sus películas y por lo tanto, se veía obligada a recortar también figuras mucho más grandes y detalladas para dar la sensación de planos cercanos, puesto que la cámara siempre se encontraba dispuesta en el mismo lugar.

Además de realizar cambios de planos, Lotte Reiniger, ideó una manera crear la ilusión de vistas panorámicas o paneos y tilts, que explica en su libro *Teatro de sombras y películas de sombras* (1970). Dicha técnica, consiste en colocar un ‘riel de paneo’, con un escenario de mayor tamaño del que se ve en cámara; en cada toma se desliza el escenario junto a las figuras de los personajes para crear la sensación de movimiento.

2.4.1 *El teatro de sombras chino*

La principal fuente de inspiración que tuvo la directora para realizar sus creaciones fue el teatro de sombras chino. Lotte Reiniger (1970), comenta en su libro *Shadow Theatres and Shadow Films*, que la mayoría de los autores que escriben acerca del teatro de sombras parecen estar de acuerdo con que este arte fue originado en China. Sin embargo, hay varias versiones sobre su origen.

(...) ‘Dicen que tiempo atrás un emperador chino, tenía una amante favorita a la que amaba mucho. Pero la mujer murió, y el joven emperador fue tan golpeado por el dolor que perdió el interés por la vida y descuidó todos sus deberes (...) Nada podía vencer la tristeza del emperador. Finalmente, uno de los grandes artistas de la corte creó con todas sus habilidades un retrato de la hermosa favorita en la forma de una figura de sombras. Colocó una pantalla de seda, encendió una luz por detrás y con su figura móvil, imitó los movimientos delicados de la difunta. (...)’ (Traducción libre del autor, p.15)

También, señala que existe otra explicación, menos tradicional y más creíble, sobre el origen del teatro de sombras chino. “(...) como a las mujeres chinas no se les permitía asistir a obras de teatro, las obras más exitosas eran convertidas en espectáculos de sombras, que podían llevarse a cabo en los cuartos femeninos para el deleite de las damas.” (Traducción libre del autor, p.16)

Este teatro de sombras chino, consiste en la proyección de las sombras de unas figuras sobre una pantalla de lino o seda. Según lo que explica Lotte Reiniger, para

realizar las proyecciones, se colocaba tras la pantalla una lámpara de aceite; y desde allí los actores manipulaban las figuras. A los lados de la pantalla, se colocaban dos lámparas chinas, que solo eran encendidas cuando se realizaban cambios de escenario o alguna otra interrupción.

En un artículo de Snibbe, S. (2003), titulado *Body, Screen and Shadow*; publicado en el periódico del *San Francisco Media Arts Council*, el autor señala que en el siglo XVII, con la apertura del comercio entre Asia y Europa el teatro de sombras llegó a occidente; aunque realmente fue entre los siglos XVIII y XIX, durante la época victoriana de Inglaterra, que estos espectáculos adquirieron popularidad.

Snibbe, indica que en Europa también se le dio otra finalidad a las siluetas, pues fueron utilizadas para retratar, mucho antes de la invención de la fotografía.

Lotte Reiniger (1970), comenta en su libro que el teatro de sombras europeo, adquirió características propias que lo hicieron diferente al teatro de sombras oriental.

Mientras que los orientales nunca se preocuparon de si las barras o alambres que movían sus figuras se veían o no, los titiriteros europeos tuvieron mucho cuidado de que las fuentes de los movimientos de sus marionetas estuvieran ocultas. Inventaron un complicado sistema de cuerdas y cables, fijados por detrás de sus figuras, que movían verticalmente desde abajo con un poco de ingenio. Por lo que le daban a su audiencia una ilusión un poco diferente. (Traducción libre del autor, p.31)

2.4.2 Técnica de siluetas de Lotte Reiniger

Costa, J. (2010), comenta que Lotte Reiniger, dedicó su vida a una de las formas más puras de animación. El autor indica que esta técnica de animación de siluetas, diseñada y empleada por la directora, es tan pura que puede llegar a ser considerada como “precinematográfica”.

Matínez-Salanova Sánchez, E. (s.f.), define a la técnica de las películas de siluetas realizadas por Lotte Reiniger, como:

(...) una solución intermedia entre el teatro de sombras y lo que conocemos como dibujos animados, sin ser ninguna de las dos cosas. Reiniger colocaba sus recortes articulados sobre una pantalla iluminada (con distintos fondos para ambientar en cada caso) y los filmaba fotograma a fotograma añadiendo pequeños cambios, 24 imágenes por segundo. Resultado: siluetas negras que discurren con ilusión de movimiento, es decir, la técnica del ‘stop motion’ aplicada, no a objetos tridimensionales, sino a formas cerradas (siluetas) que dejan al espectador imaginarlo prácticamente todo. ([página web en línea])

El autor, toma una cita en donde la misma Lotte Reiniger, indica que para realizar películas de siluetas es necesario tener mucha paciencia y una serie de materiales que incluyen cartón negro, tijeras, alambre, una cámara, una mesa de madera con un vidrio y bombillas.

Mchugh, L. (2006), señala que el gran reto con el que se encontró la directora fue que “(...) tuvo que extender su creatividad para poder desarrollar estructuras narrativas coherentes, con figuras de cartón en movimiento sobre un espacio bidimensional.” (Traducción libre del autor, p. 20)

West, L. (2007), indica en su tesis de grado de la *Ball State University*; que Reiniger planeaba sus películas meticulosamente, “Cada escena, era creada usando un storyboard, con cada detalle dibujado a todo color. Las figuras y las escenas eran luego reducidas a siluetas para la animación.” (Traducción libre del autor, p.5) Reiniger, usaba papel recortado para hacer sus figuras, cada parte era unida al resto utilizando pequeños alambres. “El papel no siempre era negro, pero era de material opaco para que este pudiera emitir una forma cuando se colocara sobre la superficie iluminada de la mesa luminosa.” (Traducción libre del autor, p. 6)

Mchugh, L. (2006), menciona que la directora en sus cortos, realizaba cada personaje con características físicas muy bien definidas, lo que ayudaba al público a

diferenciarlos. Además incluye que “Reiniger, también magnifica la importancia de la textura, usando variaciones en la vestimenta de los personajes para demostrar las diferencias sociales.”(Traducción libre del autor, p. 22) Esto último, la autora lo explica colocando como ejemplo el cortometraje de *Cenicienta* realizado por Reiniger, pues en dicho corto, desde el comienzo las ropas de Cenicienta corroboran su posición de sirvienta; y más adelante, cuando ella va al baile, su ropaje se vuelve más voluptuoso y extravagante.

Lotte Reiniger (1970), en su libro *Shadow Theatres and Shadow Films*, señala que ella considera de gran importancia crear los fondos de cada escena, pues estos acentúan las acciones, le dan más importancia al movimiento y también ayudan a contar la historia, pues describen el ambiente en el cual se encuentra el ‘actor’. Su técnica consistía en colocar varias láminas de papel transparente, recortadas según las figuras deseadas, sobre el plato de vidrio de la mesa luminosa. “Yo prefiero usar recortes para todo esto, en lugar de fondos pintados, porque le dan unidad al diseño y a la figura (...)” (Traducción libre del autor, p. 77); la directora también indica que: “Usando diferentes láminas transparentes de filtro de color (acetatos), se puede disfrutar de una orgía de sorpresas fantásticas, como que estas cambien de color al sobreponerlas” (Traducción libre del autor, p. 116)

3. Animación

3.1 El arte de crear la ilusión de movimiento

“La animación es el arte de capturar una serie de movimientos individuales, ya sea en película o digital, y repetirlos en rápida sucesión para dar la ilusión de movimiento.” Así, es como Patmore, C. (2004) define este término en su libro titulado *Curso completo de animación*.

Por otro lado, Barry, V. (2010) en su libro *Animación: la magia en movimiento*; explica que la palabra animación proviene del sufijo griego *anima* que significa *alma*. “De ahí que anima-ción quiere decir ‘dar alma o dar vida’.” (p. 7) Añade, que lo fundamental de este arte es el movimiento, y que este a su vez: “(...) es la característica de todo ser vivo. Toda vida, desde la célula más ínfima hasta la más grande, se manifiesta por el movimiento, y es lo que diferencia la vida de la muerte.” (p. 7) Por lo tanto, el término animar, puede ser considerado como una forma de dar vida, alma, emociones y un carácter a determinado protagonista.

Por su parte, el animador español, Cámara, S. (2006), señala que la creación de animaciones o dibujos animados, como también suelen ser llamados; es una de las actividades artísticas más polifacéticas:

El arte de los dibujos animados abarca un mundo creativo completo, que va desde la creación y elaboración de guiones, el conocimiento de la narrativa del lenguaje cinematográfico, a través de la creación de escenarios pintados, la música de fondo, la interpretación de los actores que crearon las voces de los personajes y los animadores cuyas técnicas y fórmulas brindan vida a la animación. (Traducción libre del autor, p.6)

3.2 Historia de la animación

Hahn, D. (2008), señala en el libro *The Alchemy of Animation*; que desde el comienzo de la humanidad, el hombre ha buscado y tratado de capturar el movimiento en su arte, y que la animación es la expresión moderna de esta búsqueda.

Todo comenzó por los años 1800, cuando varios magos crearon una serie de aparatos que servían para realizar trucos, con la finalidad de entretener a sus audiencias. Según el autor, un tiempo más tarde, varios inventores entre los cuales se encontraban los hermanos Lumiere y Thomas Edison, hallaron la manera de mostrar una serie de imágenes, que proyectadas a gran velocidad, creaban en el cerebro la sensación del movimiento. “El fenómeno fisiológico detrás de este efecto fue llamado ‘persistencia retiniana’, y este sigue siendo el principio fundamental que hace que las películas parezcan moverse.” (Traducción libre del autor, p.8)

Sin embargo, varias invenciones importantes precedieron a los Lumiere y a Edison. Cámara, S. (2006) indica que una de estas invenciones fue la *linterna mágica*, que data del año 1640 y fue creada por un inventor alemán llamado Anthonasius Kirchner. Esta invención, consistía en imágenes dibujadas sobre láminas de vidrio que rotaban de manera mecánica, creando de esa forma la ilusión de movimiento. Según el autor, gracias a este invento, el inglés Mark Roget, en 1824 llega a la conclusión de que “(...) ‘todo movimiento puede partirse en una serie de imágenes fijas’ descubriendo así el principio de la ‘persistencia retiniana’.” (Traducción libre del autor, p.8)

El reconocido animador y ganador del Oscar, Williams, R. (2001) señala en su libro *The Animator's Survival Kit*, que el descubrimiento hecho por Mark Roget dio pie a la creación de varios artificios ópticos. Apareció el *taumátropo*, que consistía en un pedazo de cartón con un dibujo en cada lado (un pájaro y una jaula vacía) y dos cuerdas atadas a los extremos, que cuando se hacía girar las imágenes parecían estar mezcladas (el pájaro parecía estar dentro de la jaula); y luego, el *fenaquitoscopio*, que consistía en dos discos (uno con dibujos y el otro con ranuras), montados sobre un vástago que al hacerlos girar creaban la ilusión de movimiento. Más tarde en 1867 apareció el *zootropo* o *la rueda de la vida*, que consistía en una serie de dibujos en secuencia,

insertados en un cilindro que daba vueltas a gran velocidad. Luego, el *praxinoscopio*: “Inventado por el francés Emile Reynaud en 1877. Él fue el primero en crear secuencias cortas de acción dramática dibujando sobre una tira de 30 pies de longitud de una sustancia transparente llamada ‘Cristaloide’.” (Traducción libre del autor, p.14)

Según Williams, en el año 1868 apareció un novedoso invento llamado *flip book* que: “Es simplemente una libreta con dibujos en secuencia. Se sostiene la libreta con una mano y con la otra se abanicán las páginas, y los dibujos en ellas parecen moverse. El resultado es animación, la ilusión de acción continua.” (Traducción libre del autor, p. 14) El autor, asegura que este invento es aun utilizado sobre papel por los animadores para tener una vista previa de las acciones y corregir errores, antes de probarlos en la cámara.

Barry, V. (2010), indica que en el año 1872 el fotógrafo Eadweard Muybridge desarrolló una investigación para comprobar que el caballo al galopar realiza un movimiento en el que ninguna de las patas del animal se encuentra sobre el suelo. El experimento fue financiado por el gobernador de ese momento en California, Leland Stanford, quien había realizado una apuesta. Muybridge, contó con la ayuda del ingeniero John D. Isaacs.

Usaron una serie de veinticuatro cámaras oscuras (cada una con una hoja emulsionada) que eran abiertas progresivamente. A su paso, el mismo caballo tiraba las cuerdas, conectadas a los obturadores de cada cámara. Debido al increíble resultado de esta experiencia, se suele atribuir a Stanford y Muybridge el honor de haber descubierto el proceso de estudiar el movimiento usando la fotografía. (p. 17)

Según indica el mismo autor, en el año 1882 un fisiólogo llamado Etienne-Jules Marey, desarrolla un invento llamado el *rifle fotográfico* y se dedica a reproducir los movimientos de los animales. Y finalmente, entre 1894 y 1895, luego de analizar todos los aparatos que ya habían sido inventados:

(...) los hermanos Auguste y Louis Lumière, inventaron el *Cinematógrafo*, un instrumento que usaron para grabar y reproducir

imágenes. Con este aparato realizaron la conocida sesión del 28 de diciembre de 1895, la cual pasó a la historia por su excelencia técnica.
(p.19)

Williams, R. (2001) señala que en el año 1896, un caricaturista estadounidense llamado James Stuart Blackton se entrevistó con Thomas Edison, quien se encontraba experimentando con imágenes en movimiento. Edison, impresionado con la velocidad y habilidad con la que Blackton dibujaba, le pidió que hiciera algunos dibujos en secuencia.

Más tarde, Edison los fotografió -fue la primera combinación de dibujos y fotografía. En 1906 hicieron pública la película animada *Humorous Phases of Funny Faces*. (...)Blackton utilizó cerca de 3000 "dibujos parpadeantes" para hacer la primera película animada- el antepasado de los dibujos animados. (Traducción libre del autor, p.15)

Sin embargo, según lo señalado por Cámara, S. (2006), el español Segundo de Chómón el primero descubrir el truco de la animación de objetos por medio de fotografías cuadro por cuadro, y lo utilizó en su película *El hotel eléctrico* de 1905.

Según lo indicado por Williams, R. (2001), un año más tarde del estreno de *Humorous Phases of Funny Faces*, el francés Émile Cohl, hace y muestra su primer film animado en el *Follies Bergères* de París. En el film "Las figuras parecían hechas por un niño - líneas blancas sobre un fondo negro- pero la historia era ligeramente sofisticada: el cuento de una chica, un amante celoso y un policía." (Traducción libre del autor, p.16)

Cámara, S. (2006), indica en su libro que Émile Cohl, es considerado como el verdadero padre de la animación por muchos historiadores. "Su película *Fantasmagoria*, de 117 pies (36 m.) de largo y 1 minuto con 57 segundos de duración, es completamente interpretada por personajes de líneas simples animados cuadro por cuadro." (Traducción libre del autor, p.9) Según el autor, Émile Cohl, realizó cerca de 300 films, pero apenas unos 65 de ellos aun se conservan.

Williams, R. (2001), señala que el reconocido caricaturista y creador de la tira cómica llamada *El pequeño Nemo en el Reino de los sueños (Little Nemo in Slumberland)*, Winsor McCay, fue el primero en intentar usar la animación como una forma de arte. “Inspirado por su joven hijo, que llevó algunos flip books a casa, hizo 4000 dibujos del ‘Pequeño Nemo’ moviéndose. Fue un gran éxito cuando se presentó en el teatro Hammerstein de Nueva York, en 1911.” (Traducción libre del autor, p.16) Después, en 1914 McCay hizo un pequeño film llamado *Gertie el Dinosaurio*, en la que el mismo McCay “(...) actuaba en vivo delante de la proyección animada, sosteniendo una manzana frente a Gertie e invitándolo a comérsela. Gertie bajaba su largo cuello y tragaba la fruta- asombrando a la audiencia.” (Traducción libre del autor, p.16)

Según el autor, Gertie fue el primer personaje animado dotado de personalidad: “Era tan vivo, tan parecido a la realidad, que la gente se identificó con Gertie. Fue una sensación.” (Traducción libre del autor, p.16)

Cámara, S. (2006), menciona que en el año 1912 el ruso Ladislav Starewicz realiza una película animada usando muñecas, llamada *The Cameraman's Revenge*, que tenía una duración de casi 30 minutos. Más tarde, en 1915, el americano Earl Hurd inventa la animación con acetatos.

Después, en el año 1917 el italiano Quirino Cristiani, quien era inmigrante en Argentina crea y dirige el primer largometraje animado, titulado *El Apóstol*. “Su duración era de 70 minutos y fue filmado en 35mm usando dibujos y técnicas de recortes. Era una sátira política sobre el gobierno del presidente Hipólito Irigoyen. Desafortunadamente, la película se perdió en un incendio.” (Traducción libre del autor, p.10)

Barry, V. (2010), indica que en el año 1919 la alemana Lotte Reiniger inventa la técnica de animación de siluetas, también llamadas sombras y hace su primer cortometraje llamado *Das Ornament des verliebten Herzens (El ornamento del corazón enamorado)*.

Cámara, S. (2006), menciona que en 1919 aparece el primer film de *Felix el gato* realizado por Pat Sullivan y Otto Mesmer, quien fue el creador del carismático

personaje. “Felix el gato, puede ser considerada como la primera serie en la industria de los dibujos animados.”(Traducción libre del autor, p.11)

Según Costa, J. (2010) en el año 1926 Lotte Reiniger crea y dirige *Die Abenteuer des prinzen Achmed (Las Aventuras del príncipe Achmed)*. Este es “(...) el largometraje de animación más antiguo que ha llegado hasta nosotros.” (p.35), puesto que aun se conserva.

Según lo señalado por Costa, en los años 20, luego de la consolidación de los primeros estudios “(...) un artesano con gran visión de futuro estaba a punto de dar un espectacular golpe de timón: era un tejano llamado Walt Disney, asociado a un compañero de fatigas de talento hiperbólico, Ub Iwerks.” (p.24) Ya entre los años 1923 y 1927, habían trabajado juntos en una serie de cortos llamada *Alice Comedies*, en donde combinaban animación con imágenes reales. Más tarde en 1928, un productor llamado Charles Mintz, les arrebató su creación titulada *Oswald, the Lucky Rabbit*, por lo que decidieron establecerse como un estudio independiente. Allí fue donde nació el personaje del ratón Mickey y comienza también la era de oro del cine de animación.

3.2.1 Desde la era de oro de la animación hasta la actualidad

Williams, R. (2001), indica que la primera aparición importante de Mickey Mouse fue en el cortometraje *Steamboat Willie*, en 1928. Este cortometraje, fue además, el primer dibujo animado en tener sonido sincronizado. Más tarde, el estudio de Disney realizó el cortometraje *Skeleton Dance*, donde la acción estuvo sincronizada con una banda sonora compuesta especialmente para el corto. Este cortometraje, fue el primero de la serie de cortos realizados por los estudios llamada *Silly Symphony*.

Cámara, S. (2006) agrega que en 1932, Disney produce la primera animación en colores, usando el sistema de Technicolor, con su cortometraje *Flowers and Trees*.

En el año 1937, apareció el primer largometraje producido por Walt Disney y realizado en Norteamérica, llamado *Blancanieves y los siete enanitos*. La película fue dirigida por David Hand. Según lo que explica Costa, J. (2010) la importancia de

Disney se basa en su trabajo con la forja del lenguaje canónico de la animación. Sus soluciones en cuanto a los problemas de sonido, narrativa y profundidad de campo, “(...) fueron las que se convirtieron en modelo de referencia y marcaron el camino a seguir para sus sucesores.” (p.24) Cosas como el trazado circular, la profundidad obtenida con la cámara multiplazos, el tratamiento del color y el uso de la música son algunas de las características más relevantes del estudio.

También fue en el seno del estudio Disney donde un privilegiado grupo de animadores (los *Nine Old Men* : Frank Thomas, Ollie Johnson, Ward Kimball, Les Clark, Marc Davis, Milt Kahl, Wolfgang Reitherman, Eric Larson y John Lounsbery) desarrolló la idea de la animación como ilusión de vida y estableció un rico repertorio de expresiones, gestos, miradas y movimientos, diseñados para convertir a los personajes de su escudería en los actores más versátiles del universo animado. (p.24)

Williams, R. (2001) señala que el éxito financiero de *Blanca Nieves y los siete enanitos*, fue la base para las producciones siguientes. Disney continuó realizando tanto cortometrajes (con nuevos personajes de gran popularidad como el Pato Donald), como largometrajes. Por otro lado:

Alrededor del poderoso Disney se encontraban los estudios satélites: Max Fleisher con dos largometrajes- *Gulliver's Travels* y *Mr. Bug goes to Town*- y los cortos de *Popeye*; la Warner Bros con los *Looney Tunes* y las *Merrie Melodies* con Bugs Bunny, el Pato Lucas y Porky; La MGM con *Tom y Jerry*, *Droopy* y los cortos del anárquico Tex Avery; y Walter Lantz con *El Pájaro Loco*. Alimentados por el conocimiento y la experiencia que emanaba del centro de entrenamiento de Disney, su humor desenfrenado a menudo era el resultado de la rebelión contra el ‘realismo’ y la ‘credibilidad’ de Disney. (Traducción libre del autor, p. 20).

La era dorada de este estilo clásico de animación, se vio sumamente afectada por la Segunda Guerra Mundial. Según lo explica el autor, la llegada de la televisión exigió productos de producción más rápida y por lo tanto demandó trabajos más simples. Así

fue como nacieron los estudios UPA (*United Productions of America*), quienes fueron los responsables de grandes éxitos como *Mr. Magoo* y *Gerald Mc Boing*. “El estilo de la UPA era conocido por ser más sofisticado gráficamente que Disney, y sus animaciones eran más ‘limitadas’ y mucho menos realistas.” (Traducción libre del autor, p.20)

Costa, J. (2010) afirma que este cambio no era el único que se encontraba en marcha, pues también en el clima de la postguerra en Japón, comenzó a nacer el *anime*. Gracias a la labor de cineastas como Taiji Yabushita y Osamu Tezuka, se comenzaban a crear animaciones que serían de interés tanto para el público infantil como para el adulto.

Según señala el autor, el cine animado, vivió una época tormentosa y de inestabilidad entre las décadas de los 50’s y 80’s, que impidió la consolidación de nuevos modelos de animación.

Costa, J. (2010) indica que en la década de los 60’s con el estreno de la película *Yellow Submarine* (1968) dirigida por George Dunning, se “(...) creó el temporal espejismo de una posible animación adulta, permeable al influjo estético de la cultura pop, que tuvo su prolongación con las propuestas underground de Ralph Bakshi, pero todo parecía resistirse a echar raíces y generar descendencia.” (p.26)

Algunos de los que habían sido grandes estudios, clausuraban sus líneas de producción de animación, mientras que otros acogían estéticas más limitadas como las de la UPA o las de William Hanna y Joseph Barbera, y se dedicaban a crear productos para la televisión. Por otro lado, la compañía Disney pasaba por una depresión tras la muerte de su líder y fundador, Walt Disney. Más tarde, debido a sus problemas económicos, debieron despedir a una nueva tanda de talento joven que incluía nombres como el de Tim Burton y John Lasseter; además, enfrentó la deserción de varios animadores importantes como Don Bluth.

Según afirma el autor, “(...) hubo un imprevisto giro de última hora. Contra todo pronóstico.” (p.26) Y en la década de los 80’s comenzó a surgir lo que podría considerarse como una segunda época dorada del cine animado. Costa, J. (2010) señala que a partir de este resurgimiento “(...) conviven la mayor diversidad de técnicas y

estéticas de toda la historia del cine animado, ha tenido sus diversos hitos y puntuales sobresaltos” (p.27)

Disney volvió a la vida con la animación tradicional tras el éxito de la película de comedia musical animada, llamada *La Sirenita*, dirigida por John Musker y Ron Clements en 1989. Un par de años más tarde, en 1991, el mismo estudio logró que la película *La Bella y la Bestia*, dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise; se convirtiera en la primera película animada en ser nominada dentro de la categoría del Oscar a Mejor Película en los Premios de la Academia.

Costa, J. (2010) también menciona la llegada del anime japonés a Occidente, de la mano de directores como Katsuhiro Otomo y Hayao Miyazaki.

Por otro lado, Hahn, D. (2008) menciona también el resurgimiento de la popularidad del stop motion (o cuadro por cuadro) gracias a la película *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*, dirigida por Henry Selick en 1993.

También, apareció la animación digital, que comenzó de manera muy cruda con la película *Tron* en 1982, que combinaba actores reales con animación hecha a computadora; y que se volvió sólida tras el nacimiento de Pixar y el estreno de *Toy Story* en el año 1995, que fue el primer largometraje animado hecho totalmente a computadora.

Según el autor, actualmente, la animación ha llegado a ser parte importante para el desarrollo de nuevas tecnologías de efectos especiales. Técnicas que comenzaron con la mezcla de animación tradicional y live action en *Song of the South* (1946) y *Mary Poppins* (1964); fueron perfeccionadas a partir de que volviera a utilizarse en *Who Framed Roger Rabbit* en 1988. Ahora, películas como *Piratas del Caribe*, *Las Crónicas de Narnia*, y millones de títulos más, incluyen en sus escenas una gran cantidad de animaciones computarizadas (CGI).

3.2.2 *La animación en Venezuela*

Peralta, J. (2008) indica en su tesis de grado de la Universidad Central de Venezuela; que la animación en Latinoamérica, ha tenido varios retrasos debido a las condiciones políticas, económicas y sociales de los países que la conforman. “Por esta razón, la animación ha tenido más auge en el área de la publicidad, sin embargo se han hecho esfuerzos de crecimiento y desarrollo (...).” (p.48)

Según lo señalado por la autora en su tesis, el origen de la animación en Venezuela se dio en el año 1934 “(...) cuando el alemán Herbert Weis, técnico especialista, fue contratado por Gómez para realizar unos trabajos en los Laboratorios Nacionales (...).” (p.54) Weis, realizó una animación de tres minutos hecha con recortes. Desde entonces, la animación en Venezuela ha sido utilizada en varias ocasiones con fines propagandísticos y publicitarios.

Peralta, J. (2008), señala que en el año 1947 se proyecta en el Cine Chacao una breve secuencia animada basada en las fabulas de *Tío Tigre y Tío Conejo* del escritor Antonio Arráiz. La secuencia, fue realizada por Fernando Álvarez Sabater, Rafael Rivero Oramas y Luis Mejía.

Según lo indicado por Sarabia Mariche, X. (2012) en un artículo publicado en la página web de la Cinemateca Nacional. Uno de los representantes más importantes de la animación en el país es José Castillo, quién también es conocido como *Castillito*.

El autor, señala que desde sus inicios, este cineasta ha sido fiel a su modo de hacer animaciones, cuya técnica consiste en dibujar directamente sobre celuloide con marcadores, tinta china o alfileres. “En soledad invierte años en producir películas de muy pocos minutos. Más de siete lustros le han servido para producir más de treinta películas, cuyas duraciones oscilan entre uno y seis minutos.” ([Página web en línea])

Entre sus películas más destacadas se encuentran *Amor es* (1973), *Conejín* (1982), *La Cucarachita Martínez* (1985), *La hormiga de Hiroshima* (1985), *Kimono*

(1992), *La princesa y el guisante* (1993), *El patito feo* (2001), *Fiesta* (2001), *Fantasía Japonesa* (2004) y *Monos y Monadas* (2008) .

Según el autor, muchas de las películas de José Castillo han viajado y sido reconocidas internacionalmente, incluso más que en su propio país. Sus obras, que generalmente se encuentran basados en cuentos y fábulas infantiles, lo han hecho ser merecedor de un premio del *International Philadelphia Film Festival*, otro del *Udinense International Film Festival* de Dinamarca y uno del *International Hiroshim Animation*.

Orozco, A. L.(s.f.) de la revista digital *ENcontrARTE*, realizó una entrevista a otro importante pionero y representante de la animación en Venezuela, Armando Arce. La autora, señala que Arce, “Ha realizado numerosos cortos de animación, entre ellos destacan ‘*Kariña*’ (1974), el renombrado ‘*Manzanita*’ (1978) basado en el cuento de Julio Garmendia, ‘*Wanady*’ (1981) y ‘*El Sueño de los Hombres*’ (1986).” ([Página web en línea]). Armando Arce, también fue el fundador del Departamento de Cine Animado de La Universidad de Los Andes (ULA), ubicada en el estado Mérida, en donde trabajó desde 1976 hasta 1982. Más tarde, “En 1993 funda el Instituto de Investigación del Arte Animado y Documental-IVAD ubicado en Chacao, estado Miranda.” ([Página web en línea]). Luego, en el año 2006, fue Asesor del proyecto *Escuela de Animación* realizado por VTV (Venezolana de Televisión) y en el 2007 es nombrado por el CNAC para la creación del Centro Nacional del Cine Animado (CNCA).

Peralta, J. (2008) también menciona en su tesis de grado de la Universidad Central de Venezuela; a Félix Nakamura, un animador de origen peruano que realizó parte de sus trabajos estando en Venezuela.

Nakamura se alía con Alberto Monteagudo, quien había llegado en la década del setenta, y fundan Arte Animación, empresa que no duró mucho pero dio aportes importantes, como por ejemplo el uso de la animación con plastilina que no era muy conocida en el país. Luego de que esta productora llegara a su fin, Nakamura se unió a Vicente Kou, cineasta peruano que residía en Venezuela, y formaron Antarqui, empresa orientada a dirigir cortos publicitarios con la técnica de animación y con fines educativos. (p.58)

La mayoría de los cortos realizados por la empresa Antarqui, eran destinadas al Museo de los Niños.

Por otro lado, se encuentra el cineasta Álvaro Cáceres, quien dirige una empresa de producciones independientes llamada Albatros Producciones C.A. Según se señala en un artículo publicado en la página web del Ministerio del Poder Popular para la Ciencia, Tecnología e Innovación; Albatros Producciones, ha realizado desde el año 2000 diversos documentales, dibujos animados y largometrajes para televisión, dirigidos especialmente al público infantil.

Uno de los trabajos realizados por Albatros Producciones es *Bugo la Hormiga*, un documental educativo que utiliza técnicas de animación en dos y tres dimensiones. Otro de sus trabajos, y quizás el más importante, es la serie televisiva *Samuel y las cosas*, que también tiene un largometraje llamado *Las Aventuras de Samuel*; donde se mezclan tanto animación 2D y 3D con imágenes reales.

También es importante destacar a Marianela Maldonado, que según se explica en un artículo de la página web del diario venezolano *El Universal* (2008); fue una de las guionistas de un cortometraje animado que fue ganador del Premio de la Academia en el año 2008. Se trató de una adaptación de cuento *Pedro y el lobo*, dirigida por la inglesa Suzy Templeton.

3.3 Técnicas de animación

“La animación es solo hacer un montón de cosas simples - ¡una a la vez!”
(Traducción libre del autor. Williams, R. 2001, p. 9)

3.3.1 Animación de dibujos

Según Barry, V. (2010), esta técnica consiste en “(...) dibujar cuadro tras cuadro las fases de movimiento necesarias, para ir produciendo la ilusión de los movimientos

de los personajes y fondos. Estos dibujos pueden estar realizados sobre papeles o transparencias según la elección del artista.” (p. 29) La mayor parte de las animaciones que acostumbramos ver en el cine y en la televisión se encuentran realizadas con esta técnica.

El autor, señala que antiguamente, cada dibujo era trazado y pintado a mano por separado; y además, se necesitaba una cámara que filmara de fotograma a fotograma. Ahora, gracias a las nuevas tecnologías este trabajo se ha simplificado, y se pueden capturar las imágenes utilizando una cámara digital o un scanner, para que luego puedan ser manipuladas desde algún programa de edición de video.

Se le atribuye al francés, Émile Cohl, la creación de esta técnica. Su primer film fue *Fantasmagorie* (1908).

Taylor, R. (1996), indica que este tipo de animación puede realizarse utilizando celdas delgadas de acetato transparente. La función de las celdas, es permitir a los animadores poder dibujar a diferentes niveles, o por separado los personajes, objetos y fondos; facilitando de esta manera su trabajo (sin tener que dibujar toda la escena completa para el siguiente cuadro).

3.3.2 Pintura y raspado sobre negativo de cine

Barry, V. (2010), señala que esta es una técnica de animación realizada sin cámara pero con película. “Se llaman técnicas de animación sin cámara porque no necesitan de registros visuales de tipo mecánico ya sea fotográfico, de cine o de video.” (p.25)

La técnica, consiste en realizar dibujos directamente sobre la película fotográfica utilizando tinta u objetos puntiagudos. “Una animación realizada de esta forma, es burda, pero efectiva por su estilo y fuerza. Debido a lo directo de la fotografía, los colores pueden ser muy brillantes y los dibujos de trazos gruesos con pocos detalles.” (p.25)

El autor, señala que este tipo de animación se creó a principios del siglo XX, cuando algunos pintores vanguardistas quisieron incursionar en el cine. Uno de los primeros en utilizar esta técnica fue el neozelandés, Len Lye, cuya obra prima fue un film llamado *A Colour Box* (1935).

Esta técnica fue intensamente desarrollada durante el trabajo de experimentación del realizador de animación Norman McLaren. Influenciado por el trabajo de Lye, McLaren realizó en 1937, en Londres, el cortometraje *Love on the Wing* (*Amor en el vuelo*), que tiene segmentos dibujados directamente sobre el negativo de cine. Entre 1939 y 1941, McLaren continuó, en los Estados Unidos sus experiencias de animación sin cámara en películas como *Scherzo* (1939), *Stars and Stripes* (*Estrellas y rayas*) (1940) y *Dots* (*Puntos*) (1940), todos dibujados sobre el negativo. (p.25)

3.3.3 *Rotoscopia o rotoscoping*

Según Patmore, C. (2004) el rotoscoping o la rotoscopia“(...) se utiliza principalmente para capturar el movimiento humano realista mediante el dibujo sobre película con actores reales.” (p.64)

Por otro lado, Barry, V. (2010), agrega en su libro que:

El rotoscopio es un aparato que fue inventado en 1915 por el americano Max Fleischer y que permite redibujar cuadro a cuadro una escena o acción filmada en vivo (real y normal), ya sea transformándola en una pintura, agregando personajes o haciendo algunos efectos. (p. 37)

3.3.4 *Stop-motion*

Hahn, D.(2008), en su libro toma una cita del animador y director Tim Burton en la que este habla de esta técnica de manera muy personal: “ ‘ Hay una energía con el stop-motion que es imposible de describir. Tiene que ver con dar vida a las cosas y

supongo que es por eso que quería entrar en la animación originalmente.’ ” (Traducción libre del autor, p.101)

Hahn, señala que esta técnica es una de las más antiguas en la historia de la animación.

Los primeros animadores de stop-motion usaron cámaras fotográficas con las que podían fotografiar a un títere o a un objeto, cuadro por cuadro, haciendo pequeños ajustes en cada imagen. Cuando se reproducía a 24 cuadros por segundo, la marioneta parecía tomar vida. La versión original de *King Kong* en 1933, *Jason y los argonautas* (1963) y *Clash of the Titans* (1981) de Ray Harryhausen, son algunos de los mejores ejemplos de animación en stop-motion. (Traducción libre del autor, p.103)

Por su parte, Patmore, C. (2004), define el stop-motion como: “(...) la minuciosa tarea de crear y fotografiar modelos o muñecos, en una serie de minúsculos movimientos.” (p.30) Dicha técnica se sigue manejando hoy en día y existen diferentes formas de realizarla.

3.3.4.1 Animación con recortes

La técnica de animación de papeles recortados es una de las más simples para dar vida a dibujos. Consiste en mover manualmente, cuadro por cuadro, dibujos recortados con tijeras o simplemente rajados con la mano, acostados sobre una mesa o sobre un stand de animación. El resultado es muy similar al de los dibujos animados, pero la diferencia está en que el animador trabaja en vivo, animando directamente bajo la cámara. (Barry, V. 2010, p. 33)

Taylor, R. (1996), señala que esta técnica tiene diversas limitaciones, “El movimiento fluido, particularmente en perspectiva, no es fácil de conseguir con marionetas, y las películas de recortes no suelen durar más de cinco minutos. Los planos cercanos no funcionan bien (...).” (Traducción libre del autor, p. 58) Por otro lado, la mayor ventaja de

este tipo de animación, es que como el trabajo debe ser elaborado directamente bajo la cámara, esta técnica es perfecta para ser realizada por una sola persona.

3.3.4.1.1 Animación de siluetas o sombras

La animación de siluetas o sombras, es una variación de la animación de recortes. Según lo señalado por Barry, V. (2010), esta forma de animación fue “(...) creada por la realizadora alemana Lotte Reiniger, en 1926.” (p. 35)

En esta técnica las figuras recortadas, que generalmente son de color negro; se colocan sobre una mesa iluminada por debajo, “(...) dando como resultado una especie de teatro de sombras chinas animadas.” (p.35)

Por su parte, Armas Galindo, L. A. y Dellacasa Prince, M. J. (2004), mencionan en su tesis de grado de la Universidad Católica Andrés Bello, que “La característica más resaltante de este tipo de animación es que las formas son lisas, cuestión que limita el uso de las texturas en la técnica (...)” (p. 76)

Luengo Naranjo, C. (2012) en su tesis de la Universidad Politécnica de Valencia, define el término silueta como: “(..) la imagen de una persona, objeto o escena representada como una figura sólida de color uniforme, generalmente negra, la cual no posee rasgos distintivos.” (p. 41) Además señala que: “Las siluetas han sido utilizadas en gran medida como efecto estético y dramático en muchas películas.” (p. 42)

La autora, también menciona a la cineasta Lotte Reiniger como pionera de la creación de este tipo de animación y señala que otros animadores como Michael Ocelot y Andrey Shushkov, han hecho uso de esta técnica. Señala que este tipo de animación presenta algunas ventajas ya que “(...) se trata de una técnica de animación muy económica, y que además de aportar una gran experiencia práctica en animación, puede ofrecer movimientos e imágenes muy conseguidas.” (p. 28)

Patmore, C. (2004) indica que para obtener la ilusión de movimiento, deben tomarse 24 imágenes por segundo y como sucede con los demás tipos de stop-motion:

“(…) usted mueve con cuidado sus personajes y luego los fotografía hasta haber completado la secuencia deseada.” (p. 59)

3.3.4.2 Animación con arena

Según lo señalado por Taylor, R. (1996), esta técnica se lleva a cabo haciendo dibujos en arena que ha sido previamente vertida sobre una mesa luminosa. El resultado de este tipo de animación usualmente es monocromático. “El movimiento de la animación es creado modificando gradualmente el dibujo, cuadro por cuadro.” (Traducción libre del autor, p. 68)

3.3.4.3 Animación sobre vidrio

Barry, V. (2010), indica que muy pocos animadores se han atrevido a usar esta técnica que consiste en: “(…) ir dibujando cuadro por cuadro sobre vidrio. O sea, que varias capas de vidrio remplazan lo que son los acetatos en el dibujo animado tradicional.” (p. 36)

El autor señala un ejemplo de este tipo de animación, el cortometraje *The Mermaid*, del ruso, Alexander Petrov.

3.3.4.4 Objetos en bajorrelieve

Según Barry, V. (2010), esta técnica se realiza cuando “Sobre un *stand* de animación se mueven cuadro a cuadro objetos planos de diversos tipos como alfileres, frijoles, botones, mostacillas, cuentas para collares, etc., formando imágenes e ilustrando los temas de la animación” (p. 37)

3.3.4.5 Animación con marionetas

Taylor, R. (1996) indica que este tipo de animación ha sido predominante en Europa. Según el autor, esto se debe gracias a la tradición del teatro de marionetas que

existía en el continente y pues, luego del descubrimiento del poder del stop-motion, era natural que se utilizará esta técnica para animar dichas figuras.

Barry, V. (2010) menciona que los muñecos o marionetas utilizados en este tipo de animación tienen diversos diseños y pueden “(...) estar contruidos de diversos materiales, como madera, alambres, *papier maché*, trapos, látex, esponja, y de todo lo que pueda a uno ocurrírsele y que sirva para darle forma a los personajes.” (p. 41)

El autor explica que en el interior de las marionetas, generalmente, se coloca un esqueleto que suele estar hecho de alambres; que sirve para controlar los movimientos de cada articulación, permitiendo desplazarlos delicadamente para hacer tomas cuadro por cuadro.

3.3.4.5.1 Claymation

Esta, es una forma más de realizar stop-motion, cuya técnica es muy parecida a la de la animación con marionetas; de hecho, la única diferencia que tienen es el material utilizado. Barry, V. (2010), señala que:

En ella, cada objeto está moldeado o esculpido en plasticina o en algún material similar y, en algunos casos, especialmente cuando los modelados tienen formas humanas o de animales, se usa una estructura interna o esqueleto de alambre o de fierro con articulaciones. (p. 43)

El autor señala que trabajar con este material es laborioso pues se mancha fácilmente y se marcan las huellas o uñas de quienes lo manipulan incorrectamente. También, “(...) el calor de las luces del estudio de animación, hace que la plasticina se ponga blanda y se doble para lo cual hay que tener la paciencia de detener la filmación y esperar que la temperatura cambie.” (p. 43)

Según el autor, existen dos formas de este tipo de animación: “ (...) una que trata de imitar la realidad perfecta con un modelado acabado, y otra que quiere conservar las huellas de las manos y explota las imperfecciones y transformaciones de la plasticina, lo que produce resultados llamativos y asombrosos.” (p.43) Señala que un

ejemplo de la primera forma, son las películas de Aardman Studios, “(...) cuyos realizadores Nick Park, Peter Lord y Dave Sproxtton se han transformado en los líderes mundiales en la técnica de animación de plastilina” (p.43)

3.3.5 Animación vectorial

Según Patmore, C. (2004), las imágenes vectoriales son gráficas digitales que no tienen ninguna resolución (píxeles), si no que simplemente son “(...) cálculos matemáticos expresados de forma visual.” (p.98) Gracias a esta característica, las imágenes, pueden ser agrandadas a cualquier tamaño y su calidad siempre será la misma.

“La mayoría de los dibujos vectoriales son reconocibles por sus extensas áreas de color plano (...).” (p.99) Aunque igual es posible agregar un poco de profundidad haciendo uso del sombreado. La mayoría de las animaciones creadas con esta técnica contiene personajes que son estéticamente simples.

El autor, señala que se puede dibujar directamente sobre el programa utilizando una tablilla gráfica (*Wacom*) o se pueden escanear los dibujos hechos a lápiz y luego dibujar sobre ellos. Su apariencia en 2D, es similar a la de los dibujos animados.

3.3.6 CGI en 3D

Patmore, C. (2004), indica que las siglas CGI significan “(...) imágenes generadas a computador (...).” (p.116) Esta forma de animación “(...) es altamente técnica e incluye términos como NURBS, B-Splines, radiosity, polygon count, ejes x, y y z, operación Boolean (...).” (p.118), entre otros.

El autor, menciona que la animación 3D viene usándose desde la década de los 80's y podía verse en películas como *Tron*, aunque esta era bastante rudimentaria.

Con el tiempo, la tecnología fue evolucionando hasta el punto de lograr obtener animaciones increíblemente realistas y se crearon nuevos estudios totalmente dedicados a este tipo de animación.

Actualmente, la animación en 3D se ha vuelto una herramienta muy útil incluso para perfeccionar los resultados obtenidos de otras técnicas:

El 3D también ha sido integrado sin fisuras con la animación con transparencias en 2D. Muchos fondos (*Atlantis* y *Tarzán* de Disney) y la mayoría de los elementos son creados en un software en 3D y luego coloreados y unidos para que coincidan con los elementos dibujados. (p.116)

Además, el CGI utilizado en las películas live-action (o con actores reales) “(...) disfrazado bajo el nombre de efectos especiales.”. (p.116) Algunos efectos que antes eran muy difíciles o imposibles de hacer se han conseguido gracias a la animación 3D.

Los dinosaurios de *Parque Jurásico*, enormes cantidades de los prequels de *La Guerra de las galaxias*, *Spiderman* balanceándose sobre las calles de Nueva York (la lista es interminable) han sido realizados con el mismo software 3D de los largometrajes animados. (p.116)

3.3.7 *Captura de movimiento*

Hahn, D. (2008), señala que el motion-capture, mocap o la captura de movimiento; “(...) es una manera de crear animación a partir de la captura de una actuación humana.” (Traducción libre del autor, p.74)

Para que esto suceda, el actor debe usar un traje especial que tiene sujetos unos puntos de referencia. “Cuando el actor se mueve, varias cámaras ubicadas desde todos los ángulos graban ese movimiento en una computadora, que capta todos los puntos en el espacio y registra sus datos de localización.” (Traducción libre del autor, p.74)

El autor, señala que la referencia humana no es exactamente una novedad en el mundo de la animación en general, pues “(...) regresando atrás a películas como *Blancanieves y los siete enanitos*, *Cenicienta* y *Peter Pan*, por nombrar algunas; la acción en vivo fue tomada como referencia para los animadores de personajes.” (Traducción libre del autor, p. 74)

Por supuesto, en la actualidad, se pueden tomar directamente las actuaciones humanas, convertirlas a formato digital y usando la captura de movimiento, se puede animar a un personaje totalmente creado a computadora. Una de las primeras compañías en utilizar esta técnica para crear un personaje diseñado digitalmente fue Weta Digital, quienes se encargaron de crear a Gollum de la película de Peter Jackson, *El Señor de los Anillos*. Más tarde, otras películas como *Happy Feet*, *King Kong*, *El expreso polar*, *Beowulf*, *A Christmas Carol* y *Piratas del Caribe* hicieron uso de esta técnica.

La captura de movimiento ha ganado popularidad en las producciones animadas, pero, como toda nueva técnica, tiene detractores. Algunos piensan que no es realmente una técnica de animación; otros, ven las actuaciones rígidas y parecidas a un maniquí. (Traducción libre del autor, p. 74)

3.4 El cortometraje animado

Según lo señalado por Adelman, K. (2004) en su libro *Cómo se hace un cortometraje*: “Los cortos pueden incorporar muchas clases distintas de cine (narrativo, experimental, de acción en vivo, de animación, documental, de mass media, etc.), por lo que la mejor manera de definirlo es por el tiempo de duración.” (p.30)

Dependiendo de la institución esta duración puede variar, por ejemplo: “La Academia de las Ciencias y las Artes Cinematográficas clasifica una película como cortometraje cuando dura cuarenta minutos o menos.” (p.30)

Sullivan, K. , Alexander, K. , Mintz, A. y Besen, E. (2013) indican que "(...) la belleza de los cortometrajes está en su habilidad para destilar, en unos pocos minutos, la esencia de una idea y concentrar dicha esencia de manera de que la audiencia se sienta conmovida y estimulada (...) (Traducción libre del autor, p.7)

Los autores, mencionan que la peculiaridad del cine animado se debe principalmente a su alto contenido artístico y a que la animación posee mayores posibilidades visuales de las que posee el cine con actores reales; también señalan que la mayoría de los cortometrajes animados siguen el arco narrativo del viaje del héroe, donde los personajes encuentran un conflicto, enfrentan una crisis, generalmente aprenden una lección, toman una decisión y finalmente alcanzan una meta.

En cuanto a la duración de los cortometrajes animados, Sullivan, K. et al. (2013), señalan que:

La historia determina lo largo que será el corto. Depende de si se trabaja solo o en grupo, del tiempo con el cual se dispone y del que se está dispuesto a emplear para llevar a cabo el proyecto. Depende de los recursos que se dispongan. Y también depende de cuanta información y complejidad se pueda manejar, tanto conceptual como técnicamente, para aun así lograr mover a la audiencia emocionalmente. (Traducción libre del autor, p.20)

A lo largo de los años, se han realizado millones de cortometrajes animados utilizando diferentes técnicas y estructuras narrativas, Pinel, V. (2009), menciona que esto es debido a que la animación es el ámbito idóneo para la experimentación técnica y la invención, ofreciendo a sus creadores una gran libertad creativa.

4. Adaptación

4.1 La adaptación cinematográfica

Seger, L. (2000) en su libro titulado *El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas*, define el término *adaptación* como “(...) una traslación, una conversión de un medio a otro” (p. 30) Afirma que realizar una adaptación implica hacer cambios a la obra original, pues el adaptador actúa como una especie de escultor que debe enfrentar varios desafíos.

El primero de estos desafíos señalados por la autora, es encajar el material de origen en los parámetros de tiempo que se desean realizar por lo que “(...) rara vez la película comienza o termina donde lo hace el libro (...) La condensación, por naturaleza requiere pérdida de material.” (p. 30).

El segundo desafío que enfrenta el adaptador según Seger, es hacer el guión comercial, puesto que tanto el cine como la televisión son un negocio y los productores necesitan obtener ganancias. “Crear una adaptación comercial y viable significa dotar a la historia de una estructura más clara, de forma que la audiencia pueda seguirla con facilidad.” (p. 36)

Y por último, la autora señala que el adaptador debe saber reconocer qué aspectos de la historia son aprovechables. “La adaptación requiere una toma de decisiones. Esto significa que tendrás que eliminar parte del material que más te gusta. Los acontecimientos pueden necesitar un nuevo enfoque.” (p. 38)

Martínez, E. (2011), señala en su libro *El Guión: fin y transición*; que “El guión es un medio de concertar o presentar imágenes a través de las palabras” (p.34) A pesar de esto, el guión no es un género literario como tal, aunque en algunas ocasiones se encuentren inspirados en obras literarias:

La adaptación de obras literarias a los fines de la creación cinematográfica, apareció con el cine mismo. La lista de obras

pertenecientes a la diversa gama de los géneros literarios, desde la novela clásica hasta los contemporáneos, desde la tragedia griega hasta la comedia más sencilla es interminable. (p.37)

La autora, menciona que la tendencia de la adaptación ha ido en aumento en los últimos años; sin embargo, señala que no todos los trabajos literarios pueden ser adaptados, ya que estos deben cumplir con una serie de características mínimas para que sea posible llevarlo a imágenes:

Hay casos en los que el trabajo literario se concentra tanto en el lenguaje en sí y se aleja tanto de lo figurativo, que prácticamente niega toda posibilidad a una adaptación equivalente en el cine. (...) Las novelas de carácter introspectivo, donde el peso del argumento habita en el pensar o el sentir de los personajes, las tramas que se orientan a los conflictos internos de carácter psicológico o filosófico, son difícilmente adaptables. (p.39)

Según la profesora de la *London Metropolitan University*, Barnwell J. (2009), en su libro *Fundamentos de la creación cinematográfica*, los guiones adaptados son aquellos que se encuentran basados en un texto original, como una novela o una obra de teatro.

Barnwell, también señala que para que el guión funcione, las acciones deben poder ser representadas de manera audiovisual; y que el mayor problema que enfrentan las adaptaciones cinematográficas, es que frecuentemente en los textos se habla del mundo interno y del pensamiento de los personajes. Por lo que es normal que la historia elegida se modifique de modo que pueda ser contada en el medio cinematográfico. “Cuando se adapta una novela para el cine son necesarios una serie de cambios. Esto es debido a que algunos aspectos de las novelas no se pueden mostrar en la pantalla.” (p. 44)

George R. R. Martin (2012) menciona en el prefacio del libro *Inside HBO's Game of Thrones*, que llevar una obra literaria a guión cinematográfico es un trabajo complicado, sobre todo si se trata de una obra muy conocida o aclamada, pues cada

medio tiene diferentes maneras de contar historias y que un novelista tiene técnicas a su alcance que no están disponibles para los guionistas.

Subouraud, F. (2010), explica que además de las limitaciones del medio audiovisual a la hora de adaptar una obra literaria, se encuentra el factor tiempo. El largo de la novela u obra teatral, es importante para el cineasta; pero aun más lo es el tiempo de duración de la película.

Aunque solo sea porque un largometraje no puede, en una hora y media o dos, contener tantos elementos narrativos como una novela de trescientas páginas. Y porque, por así decirlo, cuenta las cosas ‘de otra manera’, con una temporalidad distinta, más densa, más rápida, jugando con signos visuales y sonoros (...) Por lo tanto, será necesario cortar. (p. 27)

El autor, señala que lo ideal es identificar subjetivamente *esencial* del relato, aquello que por ningún motivo debería dejarse afuera ya que sin ello se pierde la esencia del mismo.

Trabajar la relación con el tiempo del relato al adaptar la obra literaria al cine significa hacer elecciones y, de esta manera, afirmar también un punto de vista, recomponer la obra en función de la lectura personal y singular que se haya hecho de la misma. (p.29)

Por otro lado, en un artículo realizado por López Rodríguez, F. y publicado en la *Revista Comunicación* de la Universidad de Sevilla (2012); se señala que el estudio de las relaciones entre la literatura y el cine siempre ha sido conflictivo.

(...) con el término adaptación cinematográfica se hace referencia al proceso por el cual se traslada una obra de un medio de expresión (generalmente literario) al cinematográfico, lo cual implica una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas, los procesos

estilísticos así como de la situación comunicativa entre los usuarios de ambos mensajes y el modo de consumo. ([página web en línea])

El autor señala que los formalistas rusos fueron los primeros en interesarse en el tema y menciona la teoría de Béla Balázs, quien visualizó de manera sistemática el fenómeno de la adaptación “(...) partiendo de la diferencia entre materia (el material, la acción, el argumento) y la forma artística del objeto (la visión que se tiene del material una vez aplicada la perspectiva del artista).” ([página web en línea])

El autor, explica que para Balázs, el que realiza la adaptación de una obra artística previamente existente, “(...) no parte de la realidad exterior sino de la obra y, en función de la forma artística de destino, se centrará en aquellos aspectos que considere más interesantes.” ([página web en línea]) Y que por lo tanto, es normal que existan cambios, aportaciones o desvíos en relación a la obra original.

López Rodríguez, F., señala que más tarde otros estudiosos se encargaron de desarrollar tipologías sobre las diversas formas de adaptación. Uno de ellos fue Geoffrey Wagner, quien plantea tres tipos de adaptación en función al grado de correspondencia con el texto literario, que son: “(...) la transposición (adaptación fiel en la que apenas hay cambios), el comentario (cuando se introducen alteraciones desde distintos ángulos) y la analogía (desviación considerable con la intención de hacer otra obra de arte diferente).” ([página web en línea])

Peralta Millán, J. (2008), menciona en su tesis de grado de la Universidad Central de Venezuela, que el autor José Sánchez Noriega en su libro *De la Literatura Al Cine: Teoría y Análisis de la Adaptación*, hace una clasificación de las adaptaciones cinematográficas según su fidelidad y creatividad, dividiéndolas en cuatro tipos:

-Adaptación como ilustración, que “(..) tiene que ver con hacer una traslación respetando las acciones y los personajes, intentando llevarlos de manera fiel al lenguaje fílmico.” (p. 34). Es también conocida como una adaptación literal, pues los cambios realizados con respecto a la obra original son mínimos.

-Adaptación como transposición, que “(...) tiene que ver con reconocer el valor literario de la obra pero llevar a cabo una adaptación autónoma, que tenga identidad y estructura propia (...)” (p. 34)

- Adaptación como interpretación “(...) donde sugiere que hay un cambio mucho más libre que el tipo anterior, pero que no llega a darle la espalda a la obra original (...)” (p. 34)

-Adaptación libre, que es “(...) la forma menos fiel de llevar una obra literaria al cine, pues se maneja en otros términos, si se quiere, distintos a los del texto original. Prácticamente lo toma sólo como inspiración para hacer su obra.” (p. 35)

4.2 La adaptación en el cine animado

Tal y como señala Subouraud, F. (2010), la transposición de palabras a una realidad concreta cuando se hace una adaptación de una obra literaria presenta un problema para el cineasta, puesto que este se ve obligado elegir los medios para lograr crear lo que las palabras le hacen imaginar.

Armas Galindo, L. A. y Dellacasa Prince, M. J. (2004) señalan en su tesis de grado de la Universidad Católica Andrés Bello, que específicamente el género de la animación, desde sus inicios, ha sido considerado un terreno apto para las adaptaciones gracias a las amplias posibilidades que ofrecen las diversas técnicas existentes para realizarlo.

Esta ventaja del género animado, es decir, la posibilidad de traspasar literalmente a la pantalla aquello que es imaginado o ideado, hace que el formato como tal sea uno de los más propicios para adaptar obras literarias de cualquier estilo a la pantalla, las cuales, seguramente, podrían presentar dificultades para ser contadas en otro estilo audiovisual. (p. 56)

Las autoras señalan que numerosos estudios cinematográficos, entre ellos Walt Disney Pictures, han encontrado en las adaptaciones “(...) una mina invaluable para la

premisa y realización de sus historias.” (p,56) También mencionan que desde cuentos folklóricos hasta novelas de literatura universal han sido la principal fuente de inspiración para la realización de numerosos cortometrajes y largometrajes animados.

Por su parte, Hahn, D. (2008), menciona que en el mundo de las películas animadas, al igual que en otros géneros cinematográficos, hay de todo un poco:

Algunas historias - *La Bella y la Bestia*, *Blancanieves y los siete enanitos*- salieron de viejos cuentos de hadas. Otras películas fueron adaptadas de un libro, como lo fueron *Tarzán*, *Bambi* y *101 Dálmatas*. Para otras películas- *Buscando a Nemo*, *El Rey León*, *Ratatouille*- la historia salió de una idea completamente original. (Traducción libre del autor, p.15)

4.3 *Fantasia de aventuras y viaje del héroe*

Uno de los géneros frecuentemente usados en el cine de animación es el de fantasía de aventuras. Sánchez-Escalonilla, A. (2009) en su libro *Fantasia de Aventuras: claves creativas en novela y cine*; lo define como:

Aventura protagonizada por héroes que comparten la experiencia ordinaria de lectores o espectadores y que, mientras acometen una misión, llevan a cabo un viaje de exploración en un mundo secundario de fantasía o bien mantienen un encuentro con seres fantásticos, al tiempo que perciben lo maravilloso en cuanto extraordinario. (p.57)

Según lo señalado por el autor, en el cine, este género se consolidó a través de la adaptación de obras literarias a la gran pantalla.

La fantasía alude a un universo diegético peculiar donde se transgreden las leyes naturales, donde a veces se produce un encuentro entre seres humanos y criaturas de ficción (hadas, en el sentido amplio del término) y donde los personajes tienen ocasión de contemplar o al menos percibir los misterios relacionados con su propia existencia. (p.23)

El autor, también cita un ensayo llamado *Sobre los cuentos de hadas*, del escritor J.R.R. Tolkien, donde este señala que:

Fantasía cuenta con muchas más cosas que elfos y hadas, con más incluso que enanos, brujas, gnomos, gigantes o dragones: cuenta con mares, con el sol, la luna y el cielo; con la tierra y cuanto ella contiene: árboles y pájaros, agua y piedra, vino y pan, y nosotros mismos, los hombres mortales, cuando quedamos hechizados. (p.24)

Sánchez-Escalonilla, A. (2009) indica que, el factor clave en las narraciones fantásticas es el elemento humano, ya que llevan a cabo el enfrentamiento entre los dos mundos (el real y el ficticio). Por lo tanto, los guiones de fantasía deben presentar personajes que sean humanamente creíbles sometidos a conflictos que sean verosímiles.

Los protagonistas de fantasía han de ser auténticamente humanos, esto es, desgarrados por el dolor, acuciados por los problemas y las tensiones, o quizás henchidos de entusiasmo y alegría por la vida; emocionalmente estables o inclinados a la demencia, carentes de valentía, o bien dotados de fortaleza y arrojo, prudentes, concedores o no del auténtico amor; libres o encadenados a las pasiones(...)
(p.26)

Y por supuesto, como también señala el autor, “El asombro ante lo maravilloso y lo mágico resultan indispensables para que exista un verdadero relato de fantasía. A través de la intrusión de un elemento imposible (...)” (p.27)

Por otro lado, Sánchez-Escalonilla, A. (2009) también señala que el género de aventuras tiene siempre como base la exploración de un territorio desconocido para el protagonista, quien es motivado por un objetivo. “En términos generales este objetivo puede consistir en un rescate, la búsqueda de un tesoro o hallar el camino de vuelta a casa. O bien los tres al mismo tiempo.” (p. 41) El héroe es el protagonista, un explorador que deja atrás su mundo para adentrarse en un territorio desconocido y así

lograr su misión. “La aventura lleva consigo una puesta a prueba de las capacidades del héroe, pero ante todo su misión está destinada a proteger y servir.” (p.48)

Sánchez-Escalonilla, A. en su libro: *Guión de aventura y forja del héroe* (2002); nos habla de la *forja heroica* o del *viaje del héroe*, como aquella experiencia por la que pasa el protagonista para lograr una transformación al tiempo que vive una aventura.

El autor señala que el consultor de guiones Christopher Vogler, sintetizó esta *forja heroica* en doce pasos que ocurren de la siguiente forma:

- ‘1) Los héroes son presentadores en el MUNDO ORDINARIO, donde
- 2) reciben la LLAMADA A LA AVENTURA .
- 3) DUDAN al comienzo o RECHAZAN LA LLAMADA, pero
- 4) son animados por un MENTOR para
- 5) CRUZAR EL PRIMER UMBRAL y penetrar en el Mundo Especial, donde
- 6) encuentran PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
- 7) Se encaminan hacia la GRUTA ABISMAL, cruzan el segundo umbral,
- 8) donde afrontan la PRUEBA SUPREMA.
- 9) Se apoderan de su RECOMPENSA y
- 10) son perseguidos en el CAMINO DE REGRESO hacia el Mundo Ordinario.
- 11) Cruzan el tercer umbral, experimentan una RESURRECCIÓN y quedan transformados tras la experiencias.
- 12) REGRESAN CON EL ELIXIR , beneficio o tesoro vital para el Mundo Ordinario.’ (p.108)

El autor indica que estas etapas pueden ser agrupadas en tres grandes bloques, los cinco primeros integran el planteamiento de la aventura y muestran al héroe en una situación de expectativa. El segundo bloque va del sexto al décimo paso, que discurren dentro del mundo especial, “Según Vogler, la prueba suprema es el giro dramático de mayor intensidad emocional, pues supone el primer encuentro del héroe con la muerte.” (p.109). Y en el tercer y último bloque, se encuentran los pasos restantes que suceden

mientras el héroe se aleja del mundo extraordinario y vuelve a su mundo ordinario cambiado. “Toda forja heroica se sustenta en la libre decisión del candidato a héroe, desde el momento en que acepta la aventura hasta que regresa a su hogar convertido en un campeón.”(p. 112)

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

“Independientemente de la técnica, en ninguna parte hay más magia, maravillas e ilusiones que en una película animada.” (Hahn, D., 2008, Traducción libre del autor, p.11)

Desde el comienzo de los tiempos, el hombre ha buscado la manera de representar movimiento. Hoy en día, gracias a una serie de inventos, trucos de magia y avances tecnológicos, es posible dar vida a objetos inanimados; o al menos, crear la ilusión de que estos tienen vida. Dragones, sirenas, esqueletos, dinosaurios, unicornios, hadas y toda clase de criaturas fantásticas, han danzado frente a los ojos de miles de espectadores en una sala de cine gracias a la animación; la cual, ha demostrado ser una de las herramientas cinematográficas más versátiles pues, es capaz de hacer posible lo imposible.

Precisamente por sus cualidades, la animación es la herramienta perfecta para contar historias de fantasía que serían muy difíciles o incluso imposibles de representar en la vida real. La directora alemana Lotte Reiniger, quien realizó el primer largometraje animado que aun se conserva; estaba consciente de esto, y por ello siempre utilizó adaptaciones de cuentos de hadas, mitos y fabulas para realizar sus películas.

Lotte Reiniger utilizó en todos sus trabajos la técnica de animación de siluetas, de la cual es considerada su principal precursora. La sencillez y belleza de la animación de siluetas, hacen que sea la técnica perfecta para narrar historias fantásticas ya que no es necesario contar con grandes presupuestos, maquinarias y equipos de trabajo. Tan solo se necesita mucho papel, una cámara fotográfica y una mesa iluminada. Además, el diseño de los personajes y los ambientes se limita a las siluetas, por lo que no es necesario tampoco contar con magnificas ilustraciones.

Lamentablemente, con la llegada de la Segunda Guerra Mundial y el nacimiento de los grandes estudios de animación estadounidenses; las películas de la directora pasaron a un segundo plano y fueron olvidadas con el tiempo. Sin embargo, su influencia se ha hecho notar en diversos trabajos de una nueva generación de animadores.

Mencionado esto, se plantea la posibilidad de realizar una producción animada de corta duración, utilizando la técnica y estética de Lotte Reiniger; a partir de la adaptación de un relato de fantasía titulado *El caballero errante*, del escritor estadounidense George R. R. Martin, famoso en los últimos años por crear la saga de fantasía épica, *Canción de hielo y fuego*.

En *El caballero errante*, aparecen criaturas fantásticas y se realiza una justa de caballeros, lo que convierte a la animación en el medio perfecto para mostrar dicho relato de manera audiovisual.

2. Objetivo General

Realizar un cortometraje animado a partir de la adaptación de un relato de George R.R. Martin, aplicando la estética de Lotte Reiniger.

3. Objetivos Específicos

- Elaborar la adaptación del relato “El Caballero Errante” de George R. R. Martin a guión cinematográfico.

- Analizar las características estéticas utilizadas por Lotte Reiniger en sus trabajos.

4. Justificación

Lotte Reiniger, a pesar de haber realizado uno de los primeros largometrajes animados de la historia y el más viejo que aun se conserva (*Las Aventuras del Príncipe Achmed*, 1926), es muy poco conocida popularmente; ya que, además de los inconvenientes que debió afrontar debido a la Segunda Guerra Mundial, la mayoría de sus producciones eran independientes y fueron opacadas por los grandes estudios de animación de Estados Unidos.

Todos sus trabajos fueron adaptaciones de cuentos de hadas clásicos, y para representarlos utilizó de una técnica de animación hecha con siluetas de papel negro, inspiradas en el teatro de sombras chino. Con el paso del tiempo y el desarrollo de las nuevas tecnologías, esta técnica fue dejada en el olvido, al igual que el nombre de su principal pionera.

Con este proyecto, se busca demostrar la vigencia de la técnica y estética usados por la directora, realizando la adaptación de *El caballero errante*, un relato fantástico moderno, escrito por George R. R. Martin, quien es famoso por haber hecho las novelas de la saga *Canción de hielo y fuego*, de donde se basaron para realizar la famosa serie de HBO *Game of Thrones*; para así llegar a las nuevas generaciones de comunicadores, cineastas y artistas, y hacer que de esta manera conozcan y adopten las propuestas visuales de Lotte Reiniger.

El resultado sería un aporte cinematográfico para el país, pues en Venezuela apenas se está comenzando a hacer uso de la animación a nivel cinematográfico, además que servirá como referencia para próximos proyectos audiovisuales realizados tanto dentro como fuera de la Universidad Católica Andrés Bello.

5. Delimitación

El proyecto se realizó en un tiempo de once meses, comenzando en Octubre del 2012, hasta Septiembre del 2013; en Caracas, Venezuela.

Se llevó a cabo una adaptación como interpretación del relato “El Caballero Errante” de George R. R. Martin, donde se modificaron varios aspectos en cuanto a la estructura de la obra, para poder ser representada audiovisualmente en un tiempo de 7 minutos; tras estudiar las características estéticas de los cortometrajes de la directora Lotte Reiniger, realizados entre los años 1954 y 1979.

La técnica de animación de siluetas que fue utilizada en la producción del cortometraje, es la misma usada por Lotte Reiniger en sus películas.

El cortometraje resultante de este proyecto, se encuentra dirigido a un público conformado por hombres y mujeres entre los 18 y 25 años de edad.

Los materiales utilizados fueron cartulinas negras, papeles de colores, papel bond, papel celofán, hilos, exactos y tijeras para crear los fondos y personajes, que fueron fotografiados utilizando una cámara fotográfica marca Sony; sobre una mesa de madera, aluminio y vidrio iluminada con luz blanca en la parte inferior.

IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN

1. Ficha técnica:

Título: George R. R. Martin: El caballero errante

Género: Animación

Año: 2013

Duración: 7 minutos

Dirección: Gabriela De Atougua

Producción: Gabriela De Atougua y Norlando Zapata

Historia original: George R. R. Martin

Guión adaptado: Gabriela De Atougua

Artista de story board: Gabriela De Atougua

Diseño de personajes y fondos: Gabriela De Atougua

Elaboración de marionetas: Gabriela De Atougua y Felicia Rodríguez

Animación: Gabriela De Atougua

Dirección de arte: Gabriela De Atougua

Edición: Gabriela De Atougua

Sonido: Germán Jiménez

Música original: Norlando Zapata y Germán Jiménez

Voz narrador/ Duncan: Víctor Díaz

2. Guión

2.1 Idea

Los caminos de Dunk y Egg se entrelazan, conduciéndolos al gran torneo de Vado Ceniza.

2.2 Sinopsis

Tras quedar solo, Dunk, decide seguir los pasos de su mentor y convertirse en un caballero errante. Pero para ello, debe darse a conocer participando en un torneo, por lo que termina dirigiéndose a Vado Ceniza. En el camino conoce a un niño misterioso llamado Egg, que insiste en acompañarlo como su escudero.

2.3 Tratamiento

Duncan (Dunk), es escudero de un viejo caballero errante quien acaba de fallecer al comienzo de la historia. Tras quedar solo, decide seguir los pasos de su mentor y convertirse en un caballero errante igual que él, pero para ello debe darse a conocer participando en un torneo de caballeros, por lo que termina dirigiéndose a Vado Ceniza.

En el camino, se detiene en una vieja posada y conoce a un niño misterioso llamado Egg, que insiste en acompañarlo como su escudero. Dunk acepta y llegan al torneo.

Luego de tratar de defender a una joven titiritera, que era brutalmente golpeada y humillada por el príncipe Aerion Targaryen, Dunk es apresado por los guardias. Justamente antes de que los guardias logran someter a Dunk, aparece Egg revelando su verdadera identidad, como Aegon V Targaryen, príncipe y hermano de Aerion.

Dunk es llevado al calabozo de Vado Ceniza y es retado por el príncipe Aerion a un “Juicio de siete”, para hacerlo pagar sus cuentas. El “Juicio de siete” es una especie de justa, protagonizada por el demandante y el demandado, quienes lucharán con otros seis caballeros a su lado con la finalidad de decidir un justo ganador.

Con la ayuda de Egg, Dunk logra encontrar a otros 6 caballeros que luchan a su lado Ser Robyn Rhysling, Ser Humfrey Hardyng, Ser Lyonel Baratheon, Ser Humfrey Beesbury, Ser Raymun Fossoway y el príncipe Baelor Targaryen. Por el lado del príncipe Aerion pelean Ser Steffon Fossoway, Daeron Targaryen, Maekar Targaryen y tres miembros de la Guardia Real.

En la batalla, caen varios hombres pero finalmente Dunk hace que Aerion se rinda y retire la acusación. Acabando así con la pelea. El príncipe Baelor muere a causa de un golpe en la cabeza.

Tras la batalla y el funeral de Baelor, Dunk decide partir a otras tierras pero es detenido por Maekar, el padre de Egg. Maekar le dice a Dunk que su hijo Egg le ha tomado mucho aprecio y que desea ser su escudero, tras la sorpresa Dunk acepta con la condición de poder seguir siendo un caballero errante. Luego de que Maekar se retira, Dunk y Egg parten hacia Dorne, en busca de nuevas aventuras.

2.4 Personajes

- **Duncan:** Es un joven de unos 16 años aproximadamente, que nació en Lecho de Pulgas, uno de los barrios más pobres de Desembarco del Rey. Es huérfano. Fue adoptado como escudero por Ser Arlan de Pennytree, un caballero errante de avanzada edad. Tras morir Ser Arlan, decide convertirse en caballero errante al igual que este, pues no conoce otro tipo de vida. Su característica más notable es su gran estatura, por la cual decide nombrarse a sí mismo Ser Duncan el Alto, sin embargo es mejor conocido como Dunk. Tiene una nariz aguileña, cabello largo a nivel del cuello y liso. Es de contextura fornida. Es un hombre humilde, no muy brillante, de hecho se considera a sí mismo torpe.
- **Aegon V Targaryen:** Es un joven príncipe, hijo de Maekar I. Nació en Desembarco del Rey. Es rebelde, detesta los lujos ligados a la posición de su familia. Odia a su hermano Aerion, quien suele hacerle bromas pesadas. Inicialmente fue escudero de su otro hermano, Daeron, pero este no tenía interés

en justar, por lo que se detuvieron en una posada en el bosque. En dicha posada, Aegon conoce a Dunk, se presenta ante él como Egg y se ofrece como su escudero, dejando atrás a su hermano. Es delgado, de baja estatura y lleva la cabeza rapada para que no lo reconozcan. Su cabeza, curiosamente tiene una forma similar a la de un huevo. Su personalidad es testaruda y obstinada, aunque posee mucha humildad comparado con el resto de su familia.

- **Tanselle:** Es una joven mujer gitana, de unos 15 años. Se dedica a realizar un espectáculo de marionetas como entretenimiento del torneo de Vado Ceniza. Es casi tan alta como Dunk, delgada y de cabello largo.
- **Maekar I Targaryen:** Es de aproximadamente unos 40 años de edad. Es el padre de Egg. Tiene cabello largo y barba. Posee una gran sabiduría.
- **Aerion Targaryen:** Es un príncipe de 16 años, hijo de Maekar I y hermano mayor de Egg, a quien suele hacer bromas pesadas. Es cruel y arrogante, se considera a sí mismo como un dragón con forma humana. Es esbelto, de altura mediana y nariz recta.
- **Daeron Targaryen:** Es un príncipe de unos 19 años, hijo de Maekar I y hermano mayor de Egg. Es adicto a la bebida y detesta las justas. Tiene sueños “proféticos” en los que aparecen hechos que están por ocurrir.
- **Baelor Targaryen:** Es un príncipe, hermano de Maekar I y tío de Egg. Tiene 30 años de edad. Tiene el título de Mano del Rey. Es muy sabio y honesto. Tiene el cabello corto y de textura fornida.

2.5 Locaciones

- **Posada del bosque:** Es una pequeña posada que se encuentra a un lado del camino que conduce a Vado Ceniza. Es una casita de aspecto rústico, en la parte inferior tiene un bar y cuenta con un establo.

- **Vado Ceniza:** Es una ciudad ubicada al sur de Poniente, y es el asentamiento de la Casa Ashford. Se encuentra rodeada de ríos y zonas boscosas. Dentro de la ciudad se encuentra un gran castillo, perteneciente a los nobles miembros de la Casa Ashford. Para el momento en el que se desarrolla la historia, se está llevando a cabo un torneo de caballeros, por lo que en el lugar hay numerosas carpas y estandartes.

- **Calabozos de Vado Ceniza:** Es una calabozo ubicado dentro del castillo de la Casa Ashford. Como toda prisión cuenta con barrotes, paredes de piedra y grilletes que guindan de la pared. También hay algunas telarañas en las esquinas.

2.6 *Escaleta*

1. EXT. BOSQUE- DÍA

Duncan narra durante todo el corto en voice over.

Una libélula está posada sobre una rama.

La libélula pasa caminando sobre una rama, hasta acercarse tanto que la pantalla queda totalmente en negro por un segundo...

COMIENZA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN

1-A. EXT. BOSQUE – DÍA

Un dragón se desplaza volando por el cielo.

DISUELVE A

1-B. INT. DESEMBARCO DEL REY- DÍA

Un dragón yace acostado en el suelo.

Un niño se acerca emocionado seguido de un anciano.

FUNDE A NEGRO

1-C. OSCURIDAD

Continúa la narración en V.O.

APARECE TÍTULO:

DE GEORGE R.R. MARTÍN
EL CABALLERO ERRANTE

TERMINA SECUENCIA Y ABRE DE NEGRO

2. EXT. EL BOSQUE- DÍA

DUNCAN, camina mientras cuenta su historia, llevando a tres caballos atados a una cuerda. Lleva una espada en el cinturón.

CORTE A

3. EXT. POSADA-DÍA

Duncan sigue caminando en dirección a una cabaña que se encuentra a un lado del sendero del bosque. Fuera de la cabaña hay un niño, EGG, que observa a Duncan acercarse.

CORTE A

4. INT. POSADA – DÍA

Duncan se encuentra sentado en una mesa comiendo. Un hombre ebrio se acerca a la mesa y hace gestos de enfado.

El ebrio se aleja y Duncan continúa en la mesa mientras observa al ebrio que se aleja.

CORTE A

5. EXT. POSADA – DÍA

El niño discute con Duncan, quien hace señas de negación.

CORTE A

6. EXT. FESTIVAL DE VADO CENIZA – DÍA

Duncan y Egg atraviesan el Festival.

CORTE A

7. INT. CARPA DE TITIRITEROS- DÍA

Dentro de una carpa, hay 5 personas observando un espectáculo de marionetas, entre ellos Duncan. Una mujer llamada TANSELLE, mueve las marionetas de un dragón miniatura y de un pequeño caballero.

La mujer con las marionetas, representa una escena en donde el caballero mata al dragón.

CORTE A

8. EXT. CARPA DE TITIRITEROS- DÍA

Unos guardias toman por la fuerza a la mujer y la presentan frente al príncipe AERION TARGARYEN, quien le rompe la mano a la mujer. Al momento aparece Duncan y le da un puñetazo en la cara a Aerion. Los guardias separan a Duncan y lo someten.

CORTE A

9. INT. CALABOZO VADO DE CENIZA-DÍA

Dunk se encuentra sentado en el suelo dentro de una celda.

Egg entra en la celda vestido con el emblema de la familia real, un dragón de tres cabezas.

CORTE A

10. INT. SALA DEL CALABOZO- DÍA

En una mesa se encuentran sentados LORD ASHFORD, MAEKAR TARGARYEN el padre de Egg, el príncipe DAERON quien es el borracho de la escena de la posada y el príncipe BAELOR hermano de Maekar y actual mano del rey. El príncipe Aerion se encuentra de pie a un lado de la mesa. Frente a ellos también de pie se encuentra Duncan.

CORTE A

11. EXT. BOSQUE- DÍA

Duncan se encuentra sentado bajo un árbol lamentándose.

Egg se acerca y le dice algo a Duncan quien levanta la cabeza.

CORTE A

12. EXT. CAMPO DE BATALLA- DÍA

En el campo de batalla, van llegando los caballeros montados en sus respectivos caballos y portando ostentosas armaduras con el emblema de cada una de sus casas a la vez que Duncan los menciona.

Aparecen formados los caballeros del equipo retador, encabezados por tres caballeros de armadura blanca, seguidos por otros tres de armaduras negras y rojas de la casa Targaryen y uno con emblema de la casa Fossoway.

Aparece otro caballero vestido con una armadura de la casa Targaryen montado sobre un caballo. Duncan se muestra sorprendido.

COMIENZA MONTAJE

12-A EXT. CAMPO DE BATALLA- DÍA

Un aldeano hace sonar un clarín y comienza la pelea. El caballo de Duncan corre a toda velocidad.

Las lanzas de varios de los caballeros chocan. Aerion con su imponente armadura cabalga hacía Duncan.

Aerion y Duncan chocan, la lanza de Aerion rompe el escudo de Duncan.

FUNDE NEGRO

12-B EXT. CAMPO DE BATALLA- DÍA

ABRE DE NEGRO. Duncan se saca la lanza rota del torso a altura de las costillas.

Luego desenvaina su espada y ve a su alrededor.

Ser Humfrey Hardyn cabalga aferrado al caballo, mientras que Humfrey Beesbury yace en el piso con una lanza sobresaliendo de su cuerpo. Baelor derriba a uno de los guardias reales. Aerion se acerca por la espalda de Duncan y lo golpea con un mazo en la cabeza haciendo que se caiga del caballo.

Duncan yace sobre el suelo sin poder levantarse.

Aerion se acerca caminando a Duncan e intenta golpearlo de nuevo con el mazo pero falla. Duncan toma por las piernas a Aerion y hace que caiga al piso. Duncan se levanta a duras penas y toma el escudo de Aerion, luego lo golpea con el escudo cuatro veces en la cabeza.

Duncan le quita el casco a Aerion, se levanta y lo arrastra por la pierna hasta la tribuna donde se encuentra Lord Ashford.

CORTE A

12-C EXT. CAMPO DE BATALLA –DÍA

Los caballeros sobrevivientes, Egg y Tanselle celebran su victoria junto a Duncan.

Baelor se acerca al grupo y al sacarse el casco y luego él cae muerto ante el asombro de todos.

CORTE A

13- EXT. BOSQUE- DÍA

Duncan se encuentra sentado bajo un árbol cuando llega Maekar. Duncan se sorprende, luego se levanta y conversan.

Pasa una libélula volando cerca de Duncan y este la ve. Luego vuelve a ver a Maekar.

CORTE A

14. EXT. BOSQUE –DÍA

Duncan y Egg montan sus cosas en los caballos y parten juntos.

FUNDE A NEGRO

FIN

2.7 *Guión Literario*

DE GEORGE R. R. MARTIN:
'EL CABALLERO ERRANTE'

Basado en un Relato original de:
GEORGE R. R. MARTÍN

Adaptado por:
GABRIELA DE ATOUGUIA

2013

1. EXT. BOSQUE- DÍA

Una libélula está caminando sobre una rama.

DUNCAN (VOZ EN OFF)

¿Por qué un insecto tan perezoso e insignificante, tiene el honor de ser conocido con el nombre de dragón volador?

La libélula comienza a mover sus alas.

DUNCAN (V.O)

A mi, no se me parece en nada a un dragón.

La cámara se acerca tanto a la libélula que la pantalla queda totalmente en negro por un segundo..

COMIENZA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN

1-A. EXT. BOSQUE - DÍA

Un dragón se desplaza volando por el cielo.

DUNCAN (V.O)

Yo nunca he podido ver uno. Pero el viejo Ser Arlan, mi mentor, solía contarme historias sobre ellos.

DISUELVE A

1-B. INT. DESEMBARCO DEL REY- DÍA

Un dragón yace acostado en el suelo.

DUNCAN (V.O)

Cuando él era niño, una vez fue con su abuelo a Desembarco del Rey, donde pudo ver al único dragón vivo que ha existido en años.

Un niño se acerca emocionado, viene seguido por un anciano.

DUNCAN (V.O)

Un tiempo después, el dragón murió y ninguno de sus huevos llegó a eclosionar. Algunos decían que el Rey lo había envenenado.

FUNDE A NEGRO

1-C. OSCURIDAD

Continúa la narración en V.O.

DUNCAN (V.O)

Tras la muerte del último dragón, los veranos se hicieron más cortos y los inviernos más crudos y largos.

APARECE TÍTULO:

DE GEORGE R.R. MARTÍN
EL CABALLERO ERRANTE

TERMINA SECUENCIA Y ABRE DE NEGRO

2. EXT. EL BOSQUE- DÍA

DUNCAN, camina llevando a tres caballos atados a una cuerda. Se detiene a acariciar la cabeza de uno de ellos mientras se acercan los otros dos. Lleva una espada en el cinturón.

DUNCAN (V.O)

Ser Arlan acababa de morir y ya no sería más nunca su escudero. Pero yo solo conocía un estilo de vida, la de caballero errante. El viejo siempre me llamaba Dunk, y como realmente no tenía un verdadero nombre, decidí llamarme a mí mismo Ser Duncan el alto.

CORTE A

3. EXT. POSADA -DÍA

Duncan sigue dirigiéndose camino a una cabaña que se encuentra a un lado del sendero del bosque. Fuera de la cabaña a la orilla del río, hay un niño, EGG, que observa a Duncan acercarse.

DUNCAN (V.O)

Los torneos siempre han sido el mejor lugar para que un caballero se de a conocer. Y justamente, en ese tiempo, se celebraría uno en Vado Ceniza, así que me dirigí hacia allá.

CORTE A

4. INT. POSADA - DÍA

Duncan se encuentra sentado en una mesa comiendo. Un hombre ebrio se acerca a la mesa y hace gestos de enfado.

DUNCAN (V.O)

Pero en el camino, las cosas comenzaron a ponerse extrañas cuando en una posada un ebrio se me acercó gritando, diciendo que había soñado conmigo y que no quería que yo me acercara a él.

El ebrio se aleja y Duncan continúa en la mesa mientras observa al ebrio que se aleja.

CORTE A

5. EXT. POSADA - DÍA

Egg discute con Duncan, quien hace señas de negación.

DUNCAN (V.O)

Y como si fuera poco, al salir tuve una pequeña discusión con un joven mozo insolente, quien insistía en acompañarme al torneo y servirme como escudero. Basado en mis propias experiencias, ignoré su petición pero el pequeño se las arregló para seguirme por lo que terminé aceptando. Su nombre era Egg.

CORTE A

6. EXT. FESTIVAL DE VADO CENIZA - DÍA

Duncan y Egg atraviesan el Festival, se ve la silueta de varias carpas.

DUNCAN (V.O)

Al parecer, toda casa noble del oeste y el sur había enviado a sus caballeros para contemplar a la bella doncella y justar en su honor, mientras yo solo deseaba darme a conocer. Si combatía bien, tal vez algún señor me acogiera a su servicio.

CORTE A

7. INT. CARPA DE TITIRITEROS- DÍA

Dentro de una carpa, hay 5 personas observando un espectáculo de marionetas, entre ellos Duncan. Una mujer llamada TANSELLE, mueve las marionetas de un dragón miniatura y de un pequeño caballero.

DUNCAN (V.O)

Decenas de mercaderes y artistas, habían aprovechado la ocasión y levantaron sus puestos.

La mujer con las marionetas, representa una escena en donde el caballero mata al dragón.

DUNCAN (V.O)

Allí la vi por primera vez, su nombre era Tanselle. Me fijé más en la joven titiritera que en los títeres. Pero alguien hizo lo contrario.

CORTE A

8. EXT. CARPA DE TITIRITEROS- DÍA

Unos guardias toman por la fuerza a Tanselle y la presentan frente al príncipe AERION TARGARYEN, quien le rompe la mano a la mujer, ella queda arrodillada en el piso mientras observa lo que pasa a continuación. Al momento aparece Duncan y le da un puñetazo en la cara a Aerion. Los guardias separan a Duncan y lo someten.

DUNCAN (V.O)

Pude haberlo matado a patadas allí mismo, pero de la nada apareció Egg y los guardias se detuvieron al momento. El pequeño había resultado ser hermano de Aerion. Su verdadero nombre era Aegon Targaryen y era un príncipe... Y yo, un tonto.

CORTE A

9. INT. CALABOZO VADO DE CENIZA-DÍA

Dunk se encuentra sentado en el suelo dentro de una celda. Un guardia entra a la celda y tras él aparece Egg vestido con el emblema de la familia real.

DUNCAN (V.O)

Como era de esperarse terminé en las celdas del castillo de Lord Ashford, señor de Vado Ceniza.

El guardia se retira, Egg y Duncan conversan.

DUNCAN (V.O)

Esa mañana Egg vino a visitarme, quería disculparse por mentirme y explicó que lo hizo porque pretendía esconderse de sus hermanos y yo le comprendí.

CORTE A

10. INT. SALA DEL CALABOZO- DÍA

En una mesa se encuentran sentados LORD ASHFORD, MAEKAR TARGARYEN el padre de Egg, el príncipe DAERON quien es el borracho de la escena de la posada que se reconocerá por su ropa y aspecto; y el príncipe BAELOR hermano de Maekar y actual mano del rey. El príncipe Aerion se encuentra de pie a un lado de la mesa. Frente a ellos también de pie se encuentra Duncan.

DUNCAN (V.O)

No tardaron en hacerme una audiencia para decidir qué harían conmigo. Pero el príncipe Aerion parecía que ya tenía planes. Para él, la mejor manera de solucionarlo sería exigiendo que se realizara un Juicio de siete. Y a regañadientes mis jueces aceptaron.

El príncipe Baelor, Maekar y Lord Ashford se miran entre sí y luego asienten dudosamente.

CORTE A

11. EXT. BOSQUE- DÍA

Duncan se encuentra sentado bajo un árbol lamentándose.

DUNCAN (V.O)

Tal como lo exigía la tradición. Catorce caballeros, siete por cada bando debían reñirse en una batalla para así decidir de manera justa un veredicto. Pero, de dónde sacaría yo a otros seis caballeros.

Egg se acerca dice algo y Duncan levanta la cabeza.

DUNCAN (V.O)

Por suerte, Egg estaba de mi parte.

CORTE A

12. EXT. CAMPO DE BATALLA- DÍA

En el campo de batalla, van llegando los caballeros montados en sus respectivos caballos y portando ostentosas armaduras con el emblema de cada una de sus casas a la vez que Duncan los

menciona : El escudo de la casa Rhysling es una puerta de madera con un fondo negro, el de la casa Hardyng son diamantes rojos y blancos, el de la casa Fossoway es una manzana con fondo amarillo (la manzana de Ser Raymun es verde mientras que la de Steffon es roja), el de la casa Beesbury tiene fondo negro con cuatro franjas verticales amarillas y en el medio tiene tres panales de abejas del mismo color, el de la casa Baratheon es un venado negro con fondo amarillo.

DUNCAN (V.O)

El pequeño logró conseguirme un equipo que incluía a Ser Robyn Rhysling, Ser Humfrey Hardyng, Ser Raymun Fossoway, Ser Humfrey Beesbury y a Ser Lyonel Baratheon. Sin embargo, aun conmigo, no llegábamos a ser siete. Mientras tanto, al norte del prado una columna de caballeros emergió de la niebla.

Aparecen formados los caballeros del equipo retador, encabezados por tres caballeros de armadura blanca, seguidos por otros tres de armaduras negras y rojas de la casa Targaryen y uno con emblema de la casa Fossoway.

DUNCAN (V.O)

Tres guardias reales encabezaban la marcha, parecían fantasmas con sus armaduras esmaltadas de blanco. Tras ellos cabalgaban el príncipe Maekar, el padre de Egg, y sus dos hijos; por último se les unía Ser Steffon Fossoway. Por un momento sentí perder las pocas esperanzas que tenía, hasta que ocurrió un milagro.

Aparece otro caballero vestido con una armadura de la casa Targaryen montado sobre un caballo. Duncan se muestra sorprendido.

DUNCAN (V.O)

No podía creerlo, Baelor Targaryen, heredero al trono y actual mano del rey, pelearía contra su hermano y sobrinos a mi favor. Ya estando completos, iniciaría la batalla...

COMIENZA MONTAJE

12-A EXT. CAMPO DE BATALLA- FONDO COLOR ROJO

Un aldeano hace sonar un clarín y comienza la pelea. El caballo de Duncan corre a toda velocidad.

DUNCAN (V.O)

Al sonar el clarín el pánico se apoderó de mí. Mi caballo inició el galope y apreté los dientes con fuerza.

Las lanzas de varios de los caballeros chocan. Aerion con su imponente armadura cabalga hacia Duncan, quien tiene en sus manos un escudo cuyo emblema es una estrella fugaz verde que pasa sobre un árbol.

DUNCAN (V.O)

Solo Aerion me importaba. Si lograba vencerlo todo terminaría.

Aerion y Duncan chocan, la lanza de Aerion rompe el escudo de Duncan.

FUNDE A NEGRO

12-B EXT. CAMPO DE BATALLA- FONDO COLOR ROJO
ABRE DE NEGRO. Duncan se saca la lanza rota del torso a altura de las costillas. Luego desenvaina su espada y ve a su alrededor.

DUNCAN (V.O)

Sentía un gran dolor en las costillas, todo me dio vueltas. Por un momento observé a mi alrededor, había una masacre.

Ser Humfrey Hardyn cabalga aferrado al caballo, mientras que Humfrey Beesbury yace en el piso con una lanza sobresaliendo de su cuerpo. Baelor derriba a uno de los guardias reales. Aerion se acerca por la espalda de Duncan y lo golpea con un mazo en la cabeza haciendo que se caiga del caballo.

DUNCAN (V.O)

El suelo subió a mi encuentro y por un momento no pude moverme. Sabía que si no me ponía en pie moriría.

Duncan yace sobre el suelo sin poder levantarse.

DUNCAN (V.O)

Lo peor era que el príncipe Baelor y los demás morirían conmigo, les había fallado. No era un paladín, ni un caballero errante. No era nada.

Aerion se acerca caminando a Duncan e intenta golpearlo de nuevo con el mazo pero falla. Duncan toma por las piernas a Aerion y hace que caiga al piso. Duncan se levanta a duras penas y toma el escudo de Aerion, luego lo golpea con el escudo cuatro veces en la cabeza.

DUNCAN (V.O)

El viejo me enseñó a justar y a manejar la espada, pero yo había aprendido a pelear así mucho antes, en las calles.

Duncan le quita el casco a Aerion, se levanta y lo arrastra por la pierna hasta la tribuna donde se encuentra Lord Ashford.

DUNCAN (V.O)

Aerion declara su rendición y por fin todo acaba.

CORTE A

12-C EXT. CAMPO DE BATALLA -DÍA

Los caballeros sobrevivientes, Egg y Tanselle celebran su victoria junto a Duncan. Baelor se acerca al grupo y al sacarse el casco cae muerto ante el asombro de todos.

DUNCAN (V.O)

Todo parecía haber resultado bien, hasta que la mayor tragedia llegó. Baelor había sufrido un fuerte golpe en la cabeza y al quitarse el casco el príncipe cayó muerto al instante. Para mí, el mundo carecía de sentido. Un gran príncipe había muerto para salvar la vida de un simple caballero errante.

CORTE A

13- EXT. BOSQUE- DÍA

Duncan se encuentra sentado bajo un árbol cuando llega Maekar. Duncan se sorprende, luego se levanta y conversan.

DUNCAN (V.O)

Poco después Maekar apareció en mi campamento, creí que vendría a matarme. Pero solo quería decirme que Egg, me tenía un gran aprecio y que deseaba servirme como escudero, por lo que me ofreció un puesto en la guardia real. Estaba asombrado, no sabía que decir.

Pasa una libélula volando cerca de Duncan y este la ve. Luego vuelve su cabeza hacia Maekar.

CORTE A

14. EXT. BOSQUE -DÍA

Duncan monta una bolsa sobre uno de los caballos.

DUNCAN (V.O)

Lo aceptaré si me lo puedo llevar a vagar por los caminos. Esa fue mi respuesta..

Aparece Egg con otra bolsa que Duncan monta sobre el segundo caballo.

DUNCAN (V.O.)

Finalmente decidimos partir hacia Dorne. Y así fue como me convertí en un verdadero caballero errante, conocí a mi excepcional escudero y comenzaron miles de aventuras.

Cada uno monta sobre un caballo y parten juntos en la misma dirección.

FUNDE A NEGRO

FIN

2.8 Guión Técnico

ESCENA	PLANO	IMAGEN	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	PRIMER PLANO de una libélula camina sobre una rama. La libélula comienza a mover sus alas. La cámara se acerca tanto a la libélula que la pantalla queda totalmente en negro por un segundo...	Música de fondo.	¿Por qué un insecto tan perezoso e insignificante, tiene el honor de ser conocido con el nombre de dragón volador? A mi, no se me parece en nada a un dragón.
1-A	2	PLANO GENERAL de un dragón que se desplaza volando por el cielo.	Música de fondo.	Yo nunca he podido ver uno. Pero el viejo Ser Arlan, mi mentor, solía contarme historias sobre ellos.
1-B	3	PLANO GENERAL dragón que yace acostado en el suelo, un niño y un anciano se acercan a verlo.	Música de fondo.	Cuando él era niño, una vez fue con su abuelo a Desembarco del Rey, donde pudo ver al único dragón vivo que ha existido en años. Un tiempo después, el dragón murió y ninguno de sus huevos llegó a eclosionar. Algunos decían que el Rey lo había envenenado.
1-C	4	OSCURIDAD Aparece título DE GEORGE R.R. MARTÍN EL CABALLERO ERRANTE	Música de fondo.	Tras la muerte del último dragón, los veranos se hicieron más cortos y los inviernos más crudos y largos.
2	5	PLANO GENERAL, Duncan camina llevando a tres caballos atados a una cuerda. Lleva una espada en el cinturón.	Música de fondo.	Ser Alan acababa de morir y ya no sería más nunca su escudero. Pero yo solo conocía un estilo de vida, la de caballero errante. El viejo siempre me llamaba Dunk, y como realmente no tenía un verdadero nombre, decidí llamarme a mí mismo Ser Duncan el alto.
3	6	PLANO GENERAL Va camino a una cabaña. Fuera de la cabaña hay un niño, EGG, que observa a Duncan acercarse.	Música de fondo.	Los torneos siempre han sido el mejor lugar para que un caballero se de a conocer. Y justamente, en ese tiempo, se celebraría uno en Vado Ceniza, así que me dirigí hacia allá.

4	7	PLANO GENERAL Duncan se encuentra sentado en una mesa comiendo. Un hombre ebrio se acerca a la mesa y hace gestos de enfado. El ebrio se aleja y Duncan continúa en la mesa mientras observa al ebrio que se aleja.	Música de fondo.	Pero en el camino, las cosas comenzaron a ponerse extrañas cuando en una posada un ebrio se me acercó gritando, diciendo que había soñado conmigo y que no quería que yo me acercara a él.
5	8	PLANO GENERAL El niño discute con Duncan, quien hace señas de negación.	Música de fondo.	Y como si fuera poco, al salir tuve una pequeña discusión con un joven mozo insolente, quien insistía en acompañarme al torneo y servirme como escudero. Basado en mis propias experiencias, ignoré su petición pero el pequeño se las arregló para seguirme por lo que terminé aceptando. Su nombre era Egg.
6	9	PLANO GENERAL de Duncan y Egg atravesando el Festival.	Música de fondo.	Al parecer, toda casa noble del oeste y el sur había enviado a sus caballeros para contemplar a la bella doncella y justar en su honor, mientras yo solo deseaba darme a conocer. Si combatía bien, tal vez algún señor me acogería a su servicio.
7	10	PLANO GENERAL en una carpa, hay 5 personas observando un espectáculo de marionetas, entre ellos Duncan. Una mujer llamada TANSELLE, mueve las marionetas de un dragón miniatura y de un pequeño caballero.	Música de fondo.	Decenas de mercaderes y artistas, habían aprovechado la ocasión y levantaron sus puestos.
7	11	PRIMER PLANO y TILT DOWN La mujer con las marionetas, representa una escena en donde el caballero mata al dragón.	Música de fondo.	Allí la vi por primera vez, su nombre era Tanselle. Me fijé más en la joven titiritera que en los títeres. Pero alguien hizo lo contrario.

8	12	<p>PLANO GENERAL Unos guardias toman por la fuerza a la mujer y la presentan frente al príncipe AERION TARGARYEN, quien le rompe la mano a la mujer. Al momento aparece Duncan y le da un puñetazo en la cara a Aerion. Los guardias separan a Duncan y lo someten.</p>	Música de fondo.	Pude haberlo matado a patadas allí mismo, pero de la nada apareció Egg y los guardias se detuvieron al momento. El pequeño había resultado ser hermano de Aerion.
8	13	PRIMER PLANO de Egg.	Música de fondo.	Su verdadero nombre era Aegon Targaryen y era un príncipe... Y yo, un tonto.
9	14	<p>PLANO GENERAL Dunk se encuentra sentado en el suelo dentro de una celda. Un guardia entra a la celda acompañado por Egg . El guardia sale de la celda, Egg y Duncan conversan.</p>	Música de fondo.	Como era de esperarse terminé en las celdas del castillo de Lord Ashford. Esa mañana Egg vino a visitarme, quería disculparse por mentirme y explicó que lo hizo porque pretendía esconderse de sus hermanos y yo le comprendí.
10	15	<p>PLANO GENERAL En una mesa se encuentran sentados LORD ASHFORD, MAEKAR TARGARYEN el padre de Egg, el príncipe DAERON quien es el borracho de la escena de la posada y el príncipe BAELOR hermano de Maekar y actual mano del rey. El príncipe Aerion se encuentra de pie a un lado de la mesa. Frente a ellos también de pie se encuentra Duncan.</p>	Música de fondo.	No tardaron en hacerme una audiencia para decidir que harían conmigo. Pero el príncipe Aerion parecía que ya tenía planes. Para él, la mejor manera de solucionarlo sería exigiendo que se realizara un Juicio de siete. Y a regañadientes mis jueces aceptaron.

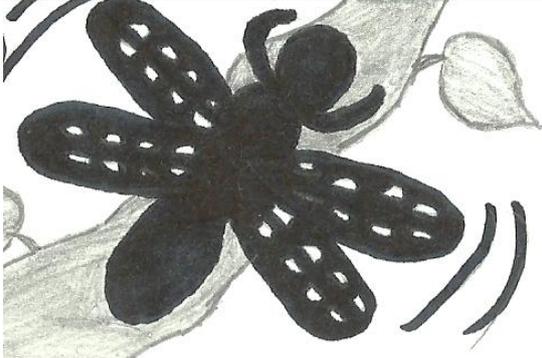
11	16	PLANO GENERAL Duncan se encuentra sentado bajo un árbol lamentándose. Egg se acerca y le dice algo. Duncan levanta la cabeza.	Música de fondo.	Tal como lo exigía la tradición. Catorce caballeros, siete por cada bando debían reñirse en una batalla para así decidir de manera justa un veredicto. Pero, de dónde sacaría yo a otros seis caballeros. Por suerte, Egg estaba de mi parte.
12	17	PLANO MEDIO En el campo de batalla, van llegando los caballeros montados en sus respectivos caballos y portando ostentosas armaduras con el emblema de cada una de sus casas a la vez que Duncan los menciona.	Música de fondo.	El pequeño logró conseguirme un equipo que incluía a Ser Robyn Rhysling, Ser Humfrey Hardyng, Ser Raymun Fossoway, Ser Humfrey Beesbury ...
12	18	PLANO MEDIO del caballero	Música de fondo.	..y a Ser Lyonel Baratheon. Sin embargo, aun conmigo, no llegábamos a ser siete.
12	19	PLANO GENERAL Aparecen formados los caballeros del equipo retador, encabezados por tres caballeros de armadura blanca, seguidos por otros tres de armaduras negras y rojas de la casa Targaryen y uno con emblema de la casa Fossoway.	Música de fondo.	Mientras tanto, al norte del prado una columna de caballeros emergió de la niebla. Tres guardias reales encabezaban la marcha, parecían fantasmas con sus armaduras esmaltadas de blanco. Tras ellos cabalgaban el príncipe Maekar, el padre de Egg, y sus dos hijos; por último se les unía Ser Steffon Fossoway. Por un momento sentí perder las pocas esperanzas que tenía (...)
12	20	PLANO MEDIO Aparece otro caballero vestido con una armadura de la casa Targaryen montado sobre un caballo.	Música de fondo.	(...) hasta que ocurrió un milagro. No podía creerlo, Baelor Targaryen, heredero al trono y actual mano del rey, pelearía contra su hermano y sobrinos a mi favor.
12	21	PLANO MEDIO Duncan sorprendido.	Música de fondo.	Ya estando completos, iniciaría la batalla...

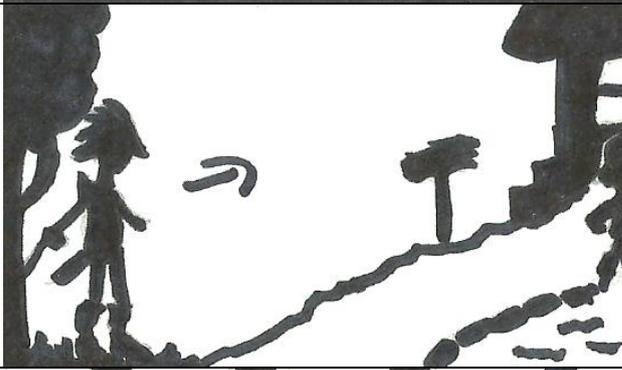
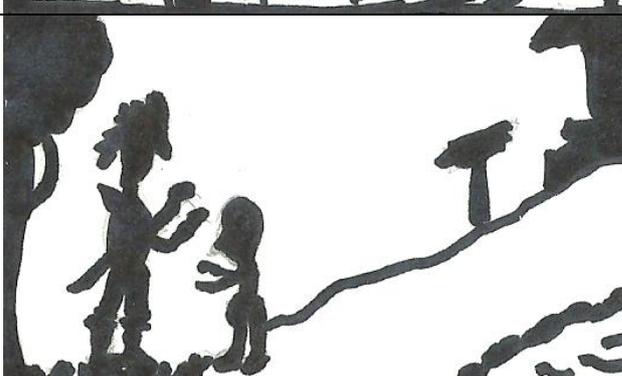
12-A	22	PLANO MEDIO Aldeano haciendo tocar el clarín.	Música de fondo. Efecto de sonido del clarín.	Al sonar el clarín el pánico se apoderó de mí.
12-A	23	PLANO GENERAL El caballo de Duncan corre a toda velocidad.	Música de fondo.	Mi caballo inició el galope y apreté los dientes con fuerza ante.
12-A	24	PLANO GENERAL Las lanzas de varios de los caballeros chocan.	Música de fondo.	Solo Aerion me importaba. Si lograba vencerlo todo terminaría.
12-A	25	PLANO MEDIO Aerion con su imponente armadura cabalga hacía Duncan. Aerion y Duncan chocan, la lanza de Aerion rompe el escudo de Duncan.	Música de fondo.	-
12-B	26	PLANO GENERAL Duncan se saca la lanza rota del torso a altura de las costillas. Luego desenvaina su espada y ve a su alrededor.	Música de fondo.	Sentía un gran dolor en las costillas, todo me dio vueltas. Por un momento observé a mi alrededor, había una masacre.
12-B	27	PLANO GENERAL Ser Humfrey Hardyn cabalga aferrado al caballo, mientras que Humfrey Beesbury yace en el piso con una lanza sobresaliendo de su cuerpo.	Música de fondo.	-
12-B	28	PLANO GENERAL Baelor derriba a uno de los guardias reales.	Música de fondo.	-
12-B	29	PLANO GENERAL Aerion se acerca por la espalda de Duncan y lo golpea con un mazo en la cabeza haciendo que se caiga del caballo.	Música de fondo.	

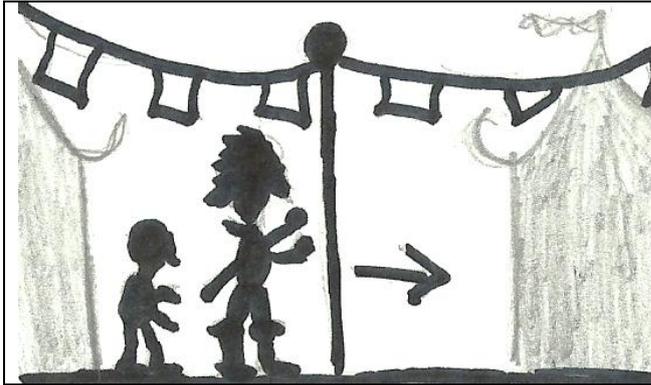
12-B	30	PRIMER PLANO de Duncan en el suelo Aerion se acerca caminando a Duncan e intenta golpearlo de nuevo con el mazo pero falla.	Música de fondo.	El suelo subió a mi encuentro y por un momento no pude moverme. Sabía que si no me ponía en pie moriría. Lo peor era que el príncipe Baelor y los demás morirían conmigo, les había fallado. No era un paladín, ni un caballero errante. No era nada.
12-B	31	PLANO GENERAL Duncan toma por las piernas a Aerion y hace que caiga al piso. Duncan se levanta a duras penas y toma el escudo de Aerion, luego lo golpea con el escudo cuatro veces en la cabeza. Duncan le quita el casco a Aerion, se levanta.	Música de fondo.	El viejo me enseñó a justar y a manejar la espada, pero yo había aprendido a pelear así mucho antes, en las calles.
12-B	32	Duncan arrastra a Aerion por la pierna hasta la tribuna donde se encuentra Lord Ashford.	Música de fondo.	Aerion declara su rendición y por fin todo acaba.
12-C	33	PLANO GENERAL Los caballeros sobrevivientes, Egg y Tanselle celebran su victoria junto a Duncan. Baelor se acerca al grupo y al sacarse el casco cae muerto ante el asombro de todos	Música de fondo.	Todo parecía haber resultado bien, hasta que la mayor tragedia llegó. Baelor había sufrido un fuerte golpe en la cabeza y al quitarse el casco el príncipe cayó muerto al instante. Para mí, el mundo carecía de sentido. Un gran príncipe había muerto para salvar la vida de un simple caballero errante.
13	34	PLANO GENERAL Duncan se encuentra sentado bajo un árbol cuando llega Maekar. Duncan se sorprende, luego se	Música de fondo.	Poco después Maekar apareció en mi campamento, creí que vendría a matarme. Pero solo quería decirme que Egg, me tenía un gran aprecio y que deseaba servirme como escudero, por lo que me ofreció un puesto en la

		levanta y conversan.		guardia real.
13	35	PLANO MEDIO Pasa una libélula volando cerca de Duncan y este la ve. Luego vuelve su cabeza en dirección a Maekar.	Música de fondo.	Estaba asombrado, no sabía que decir.
14	36	PLANO GENERAL Duncan y Egg montan sus cosas en los caballos y parten juntos saliendo del cuadro.	Música de fondo.	Lo aceptaré si me lo puedo llevar a vagar por los caminos. Esa fue mi respuesta... Finalmente decidimos partir hacia Dorne. Y así fue como me convertí en un verdadero caballero errante, conocí a mi excepcional escudero y comenzaron miles de aventuras.

3. Story board

	<p>¿Por qué un insecto tan perezoso e insignificante, tiene el honor de ser conocido con el nombre de dragón volador?</p> <p>A mi, no se me parece en nada a un dragón.</p>
	<p>Yo nunca he podido ver uno. Pero el viejo Ser Arlan, mi mentor, solía contarme historias sobre ellos.</p>
	<p>Cuando él era niño, una vez fue con su abuelo a Desembarco del Rey, donde pudo ver al único dragón vivo que ha existido en años.</p> <p>Un tiempo después, el dragón murió y ninguno de sus huevos llegó a eclosionar. Algunos decían que el rey lo había envenenado.</p>
	<p>Tras la muerte del último dragón, los veranos se hicieron más cortos y los inviernos más crudos y largos.</p>

<h1>El Caballero Errante</h1>	
	<p>Ser Arlan acababa de morir y ya no sería más nunca su escudero. Pero yo solo conocía un estilo de vida, la de caballero errante. El viejo siempre me llamaba Dunk, y como realmente no tenía un verdadero nombre, decidí llamarme a mí mismo Ser Duncan el alto.</p>
	<p>Los torneos siempre han sido el mejor lugar para que un caballero se de a conocer. Y justamente, en ese tiempo, se celebraría uno en Vado Ceniza, así que me dirigí hacia allá.</p>
	<p>Pero en el camino, las cosas comenzaron a ponerse extrañas cuando en una posada un ebrio se me acercó gritando, diciendo que había soñado conmigo y que no quería que yo me acercara a él.</p>
	<p>Y como si fuera poco, al salir tuve una pequeña discusión con un joven mozo insolente, quien insistía en acompañarme al torneo y servirme como escudero. Basado en mis propias experiencias, ignoré su petición pero el pequeño se las arregló para seguirme por lo que terminé aceptando. Su nombre era Egg.</p>



Al parecer, toda casa noble del oeste y el sur había enviado a sus caballeros para contemplar a la bella doncella y justar en su honor, mientras yo solo deseaba darme a conocer. Si combatía bien, tal vez algún señor me acogería a su servicio.



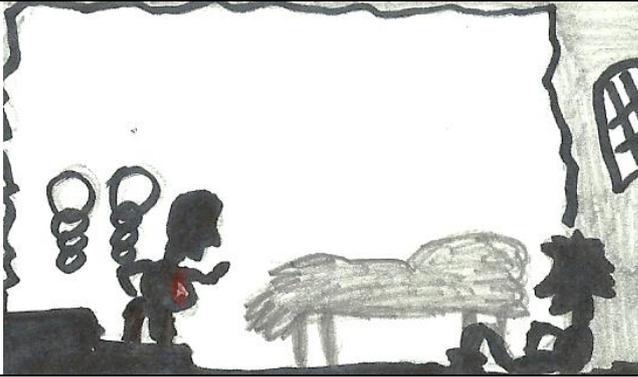
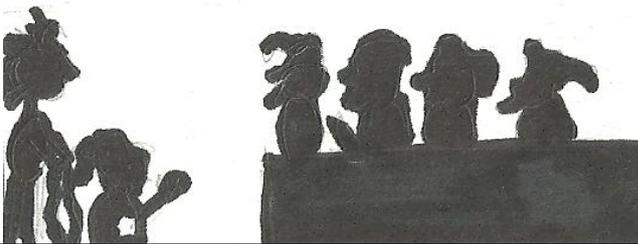
Decenas de mercaderes y artistas, habían aprovechado la ocasión y levantaron sus puestos.

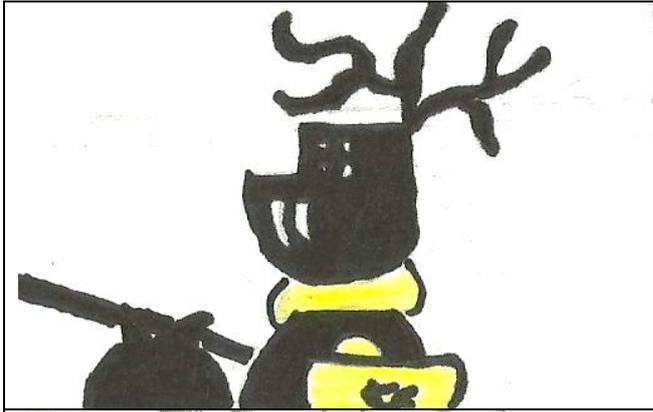


Allí la vi por primera vez, su nombre era Tanselle. Me fijé más en la joven titiritera que en los títeres. Pero alguien hizo lo contrario.

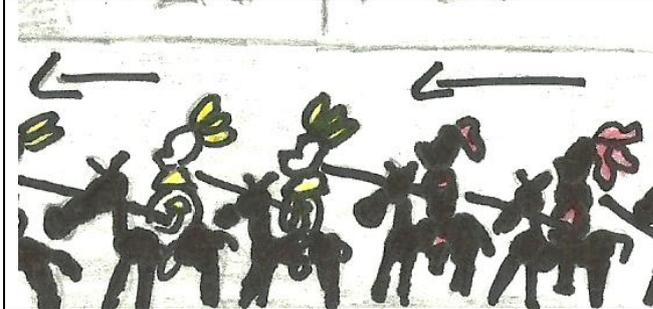


Pude haberlo matado a patadas allí mismo, pero de la nada apareció Egg y los guardias se detuvieron al momento. El pequeño había resultado ser hermano de Aerion.

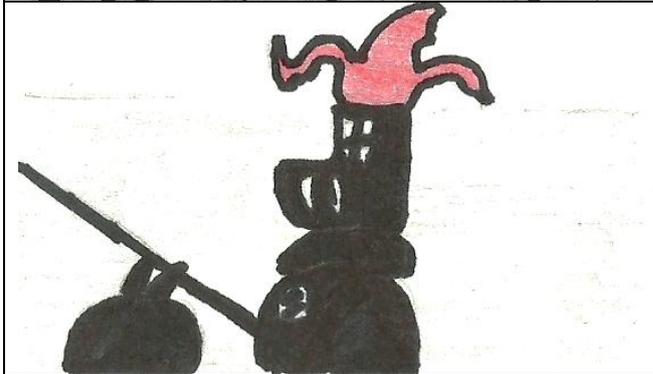
	<p>Su verdadero nombre era Aegon Targaryen y era un príncipe... Y yo, un tonto.</p>
	<p>Como era de esperarse terminé en las celdas del castillo de Lord Ashford, señor de Vado Ceniza.</p> <p>Esa mañana Egg vino a visitarme, quería disculparse por mentirme y explicó que lo hizo porque pretendía esconderse de sus hermanos y yo le comprendí.</p>
	<p>No tardaron en hacerme una audiencia para decidir qué harían conmigo. Pero el príncipe Aerion parecía que ya tenía planes. Para él, la mejor manera de solucionarlo sería exigiendo que se realizara un Juicio de siete. Y a regañadientes mis jueces aceptaron.</p>
	<p>Tal como lo exigía la tradición. Catorce caballeros, siete por cada bando debían reñirse en una batalla para así decidir de manera justa un veredicto. Pero, de dónde sacaría yo a otros seis caballeros.</p> <p>Por suerte, Egg estaba de mi parte.</p>
	<p>El pequeño logró conseguirme un equipo que incluía a Ser Robyn Rhysling, Ser Humfrey Hardyng, Ser Raymun Fossoway, Ser Humfrey Beesbury...</p>



(..) y a Ser Lyonel Baratheon. Sin embargo, aun conmigo, no llegábamos a ser siete.



Mientras tanto, al norte del prado una columna de caballeros emergió de la niebla. Tres guardias reales encabezaban la marcha, parecían fantasmas con sus armaduras esmaltadas de blanco. Tras ellos cabalgaban el príncipe Maekar, el padre de Egg, y sus dos hijos; por último se les unía Ser Steffon Fossoway. Por un momento sentí perder las pocas esperanzas que tenía...

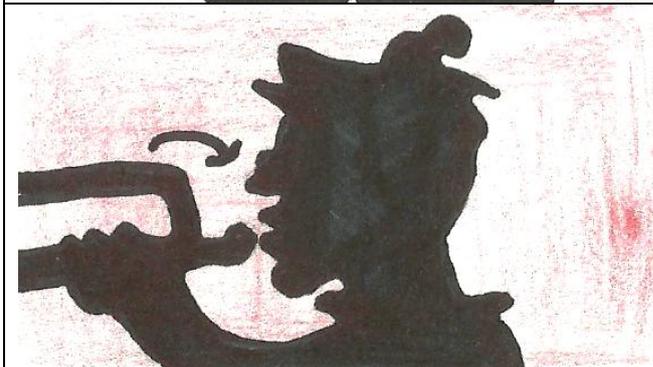


(...) hasta que ocurrió un milagro.

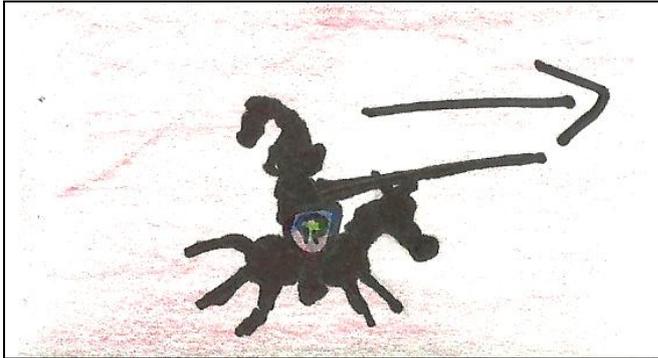
No podía creerlo, Baelor Targaryen, heredero al trono y actual mano del rey, pelearía contra su hermano y sobrinos a mi favor.



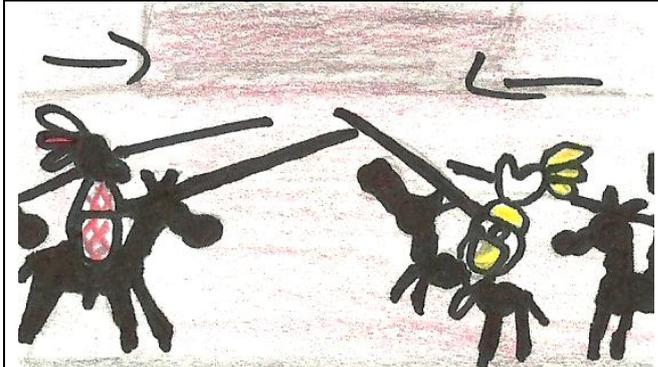
Ya estando completos, iniciaría la batalla...



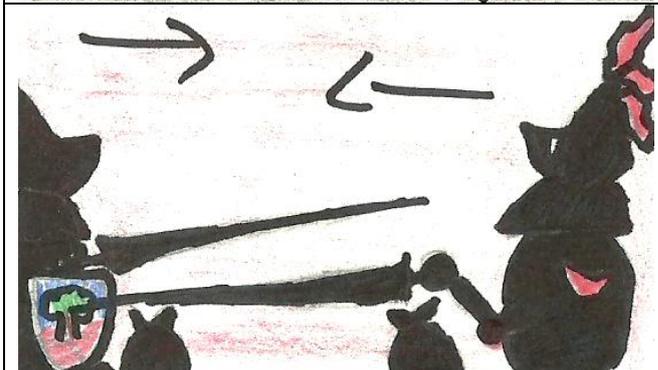
Al sonar el clarín el pánico se apoderó de mí.



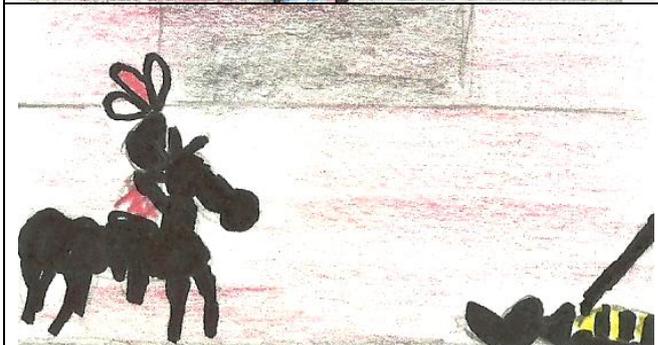
Mi caballo inició el galope y apreté los dientes con fuerza.

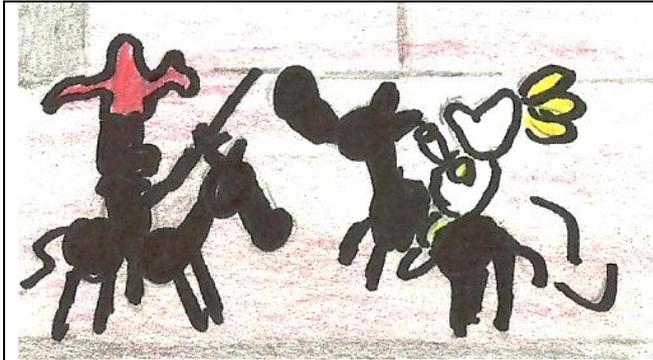


Solo Aerion me importaba. Si lograba vencerlo todo terminaría.



Sentía un gran dolor en las costillas, todo me dio vueltas. Por un momento observé a mi alrededor, había una masacre.





-



-



El suelo subió a mi encuentro y por un momento no pude moverme. Sabía que si no me ponía en pie moriría

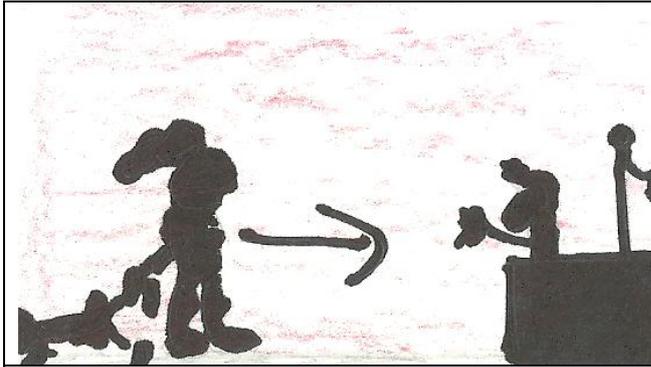
Lo peor era que el príncipe Baelor y los demás morirían conmigo, les había fallado. No era un paladín, ni un caballero errante. No era nada.



-



El viejo me enseñó a justar y a manejar la espada, pero yo había aprendido a pelear así mucho antes, en las calles.



Aerion declara su rendición y por fin todo acaba.



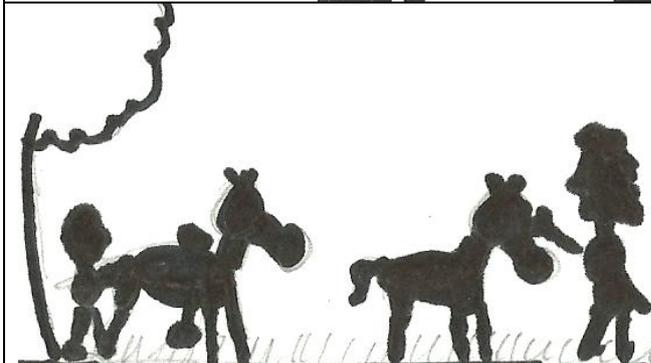
Todo parecía haber resultado bien, hasta que la mayor tragedia llegó. Baelor había sufrido un fuerte golpe en la cabeza y al quitarse el casco el príncipe cayó muerto al instante. Para mí, el mundo carecía de sentido. Un gran príncipe había muerto para salvar la vida de un simple caballero errante.



Poco después Maekar apareció en mi campamento, creí que vendría a matarme. Pero solo quería decirme que Egg, me tenía un gran aprecio y que deseaba servirme como escudero, por lo que me ofreció un puesto en la guardia real.



Estaba asombrado, no sabía que decir.



Lo aceptaré si me lo puedo llevar a vagar por los caminos. Esa fue mi respuesta...

Finalmente decidimos partir hacia Dorne. Y así fue como me convertí en un verdadero caballero errante, conocí a mi excepcional escudero y comenzaron miles de aventuras.

4. Propuesta de arte

Siguiendo el estilo visual de la directora Lotte Reiniger en sus cortometrajes elaborados entre 1954 y 1979, y tras haber realizado un análisis de los mismos; se hará uso de la técnica de animación de siluetas o sombras, cuya principal característica es que la mayor parte de las figuras son negras y con rasgos poco definidos. Sin embargo, ya que en sus últimos cortometrajes, Reiniger, comenzó a utilizar colores sobre algunos detalles y fondos, en este cortometraje se hará uso del color en algunos elementos como las armaduras y escudos de los caballeros y algunos fondos que así lo requieran.

La silueta de cada personaje tendrá características físicas bien definidas que permitirán al espectador diferenciar fácilmente uno de otro. La mayor parte de los personajes se harán con cartulina de color negro, algunos tendrán rasgos distintivos con unos pocos colores en su vestimenta o armadura.

Los fondos generalmente serán blancos o en escala de grises, salvo en las escenas de la batalla donde se utilizará el color rojo oscuro para acentuar la tensión del momento y darle un aspecto más épico, este efecto se logrará utilizando papel celofán o acetatos del color deseado.

Al igual que en los trabajos realizados por Lotte Reiniger, los objetos del fondo que se encuentren más cerca serán más oscuros y definidos que los que se encuentren a distancia; para lograr dicho efecto, se colocarán varias capas de papel sobre las figuras distantes que serán hechas con recortes al igual que los personajes.

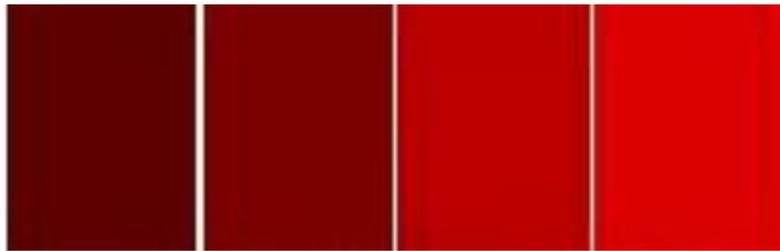
Para que las siluetas, tanto de los personajes como de los fondos sean más vistosas, se le añadirán algunos detalles arabescos y exagerados.

4.1 Paleta de colores

Los siguientes colores son los que se van a utilizar en la mayor parte de las escenas, tanto para los fondos como para los personajes.



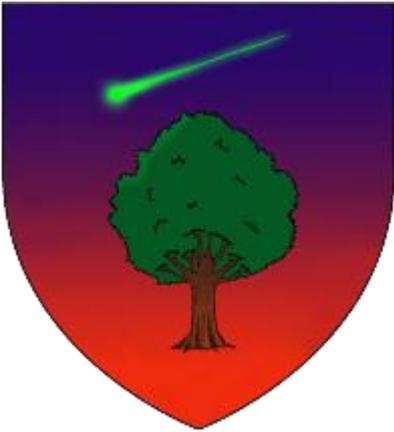
En las escenas de la batalla, 12-A y 12-B, la paleta de colores para el fondo será la siguiente:



Los detalles en las armaduras y vestimenta de los personajes, dependerán de los colores del emblema de la casa a la cual pertenezcan; los cuales se presentan a continuación:



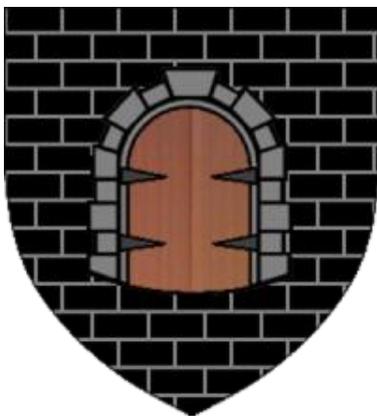
-Casa Targaryen: Dragón de tres cabezas rojo, con fondo negro.



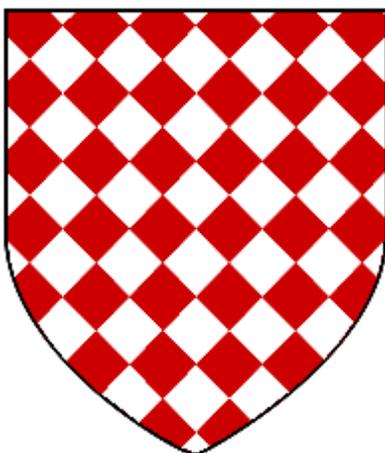
- **Emblema de Duncan:** Árbol, con una estrella fugaz verde sobre un fondo azul y rojo.



- **Casa Baratheon:** Venado negro, con fondo amarillo.



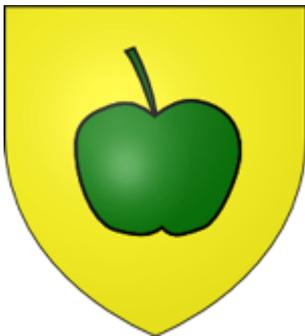
- **Casa Rhysling:** Puerta de madera marrón, con un fondo negro.



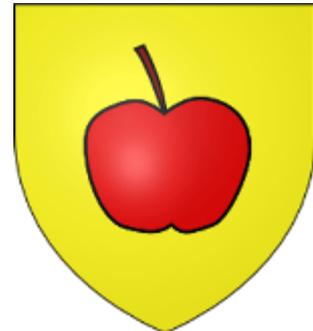
- **Casa Hardyng:** Diamantes rojos y blancos.



- **Casa Beesbury:** Fondo negro con cuatro franjas verticales de color amarillo. En el medio tiene tres panales de abejas de color amarillo.



-**Casa Fossoway:** es una manzana con fondo amarillo (la manzana de Ser Raymun es verde mientras que la de Steffon es roja).



4.2 Diseño de locaciones

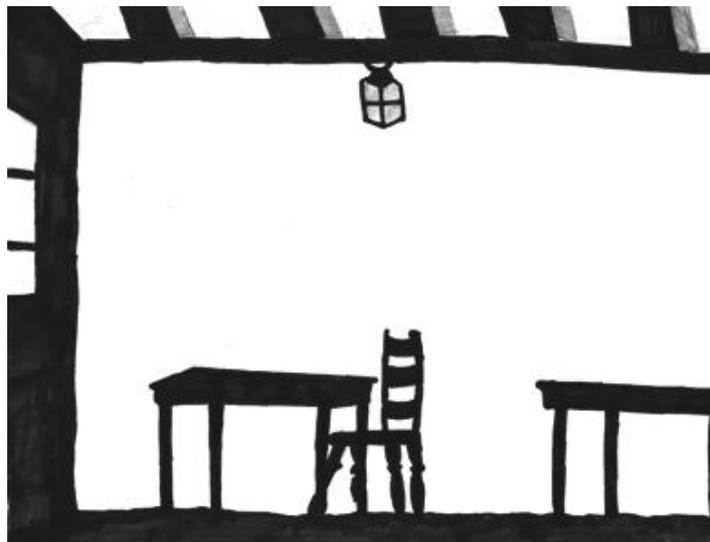
-Bosque



-Posada (EXTERIOR)



-Posada (INTERIOR)



-Festival de Vado Ceniza



-Calabozo de Vado Ceniza

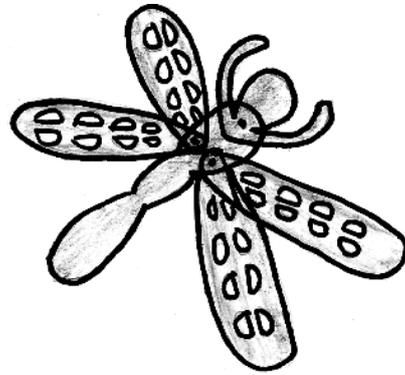


4.3 Diseño de marionetas

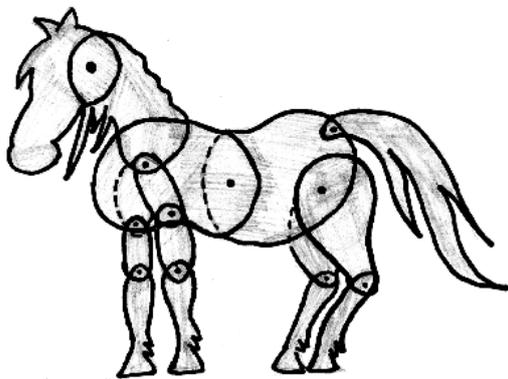
-Dragón



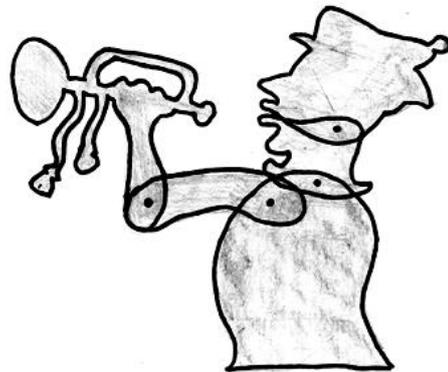
-Libélula



- Caballos



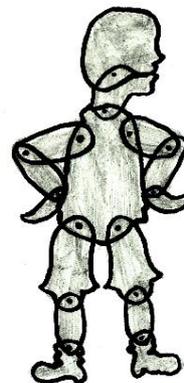
-Aldeano con clarín



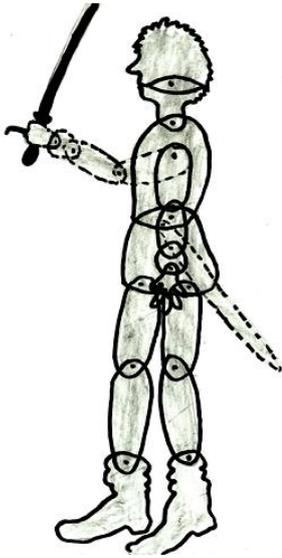
-Tanselle



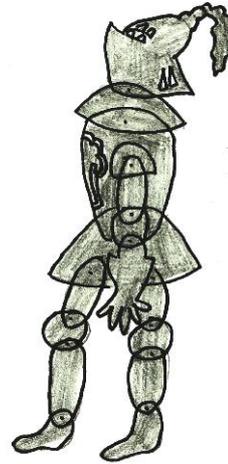
- Egg



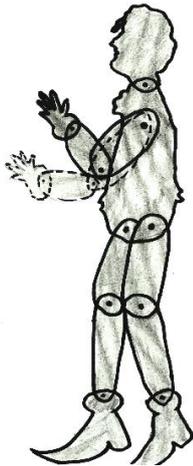
-Duncan (traje normal)



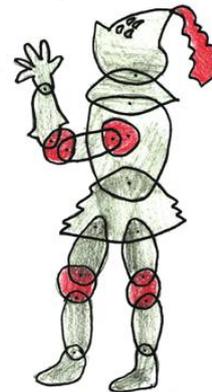
-Duncan (armadura)



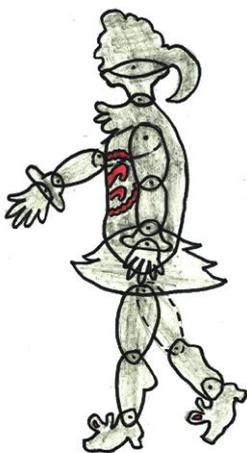
- Daeron Targaryen (normal)



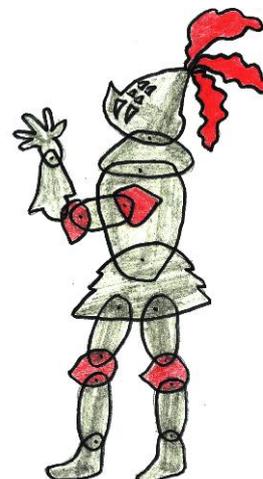
-Daeron (armadura)



-Aerion Targaryen (normal)



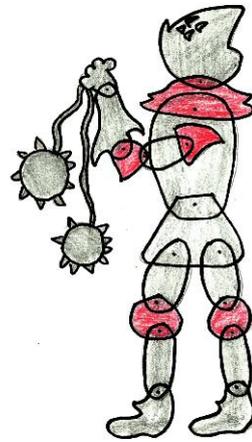
-Aerion (armadura)



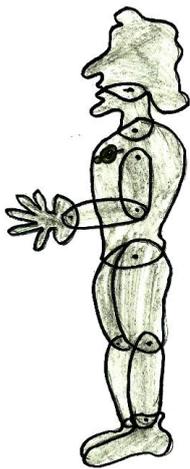
-Maekar Targaryen (normal)



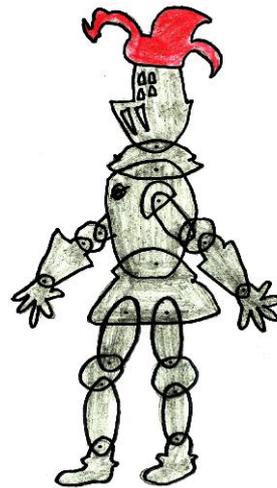
-Maekar (armadura)



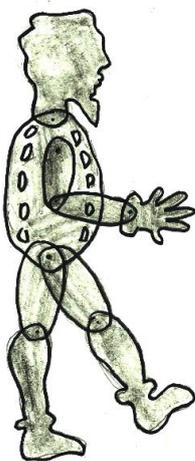
-Baelor Targaryen (normal)



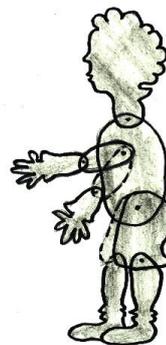
-Baelor (armadura)



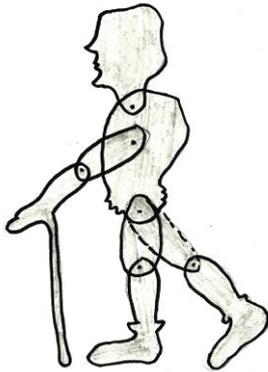
- Lord Ashford



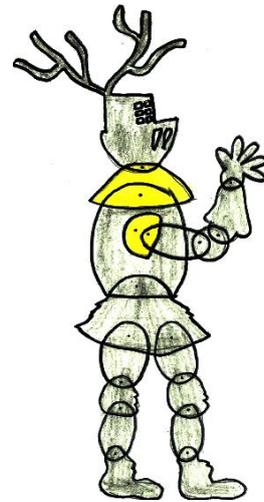
- Niño (intro)



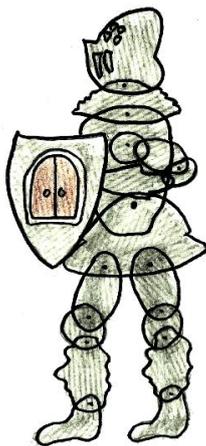
-Anciano (intro)



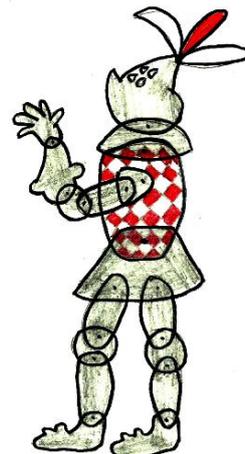
- Ser Lyonel Baratheon



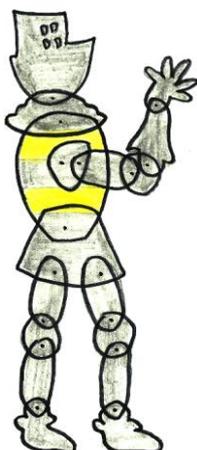
-Ser Robyn Rhysling



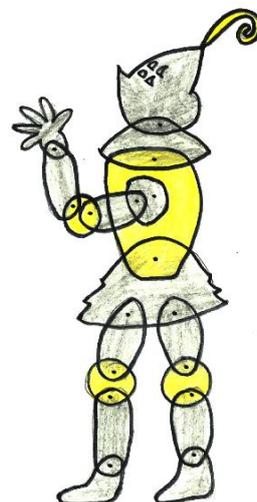
-Ser Humfrey Hardyng



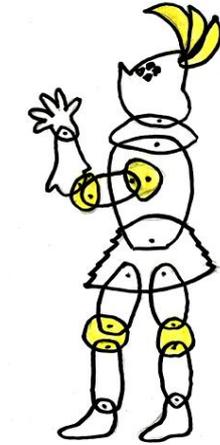
-Ser Humfrey Beesbury



- Caballeros casa Fossoway



-Guardias Reales



5. Propuesta de fotografía

Debido al tipo de animación que se utilizará, predominarán los planos generales en la mayor parte de las escenas y solo se harán planos medios o cerrados en aquellos puntos de la historia que realmente lo necesiten según sea la tensión dramática del momento, como por ejemplo aquellas en donde haya una acción violenta o emocionalmente fuerte.

La cámara se mantendrá estática en el centro y quienes se desplazarán a lo largo del cuadro serán los personajes; los fondos que sean necesarios se desplazarán con ellos a medida que avancen para crear la ilusión de movimiento.

Por su parte, la iluminación se mantendrá constantemente ya que siempre provendrá de la parte inferior de la mesa en la que se fotografiaran las figuras. Para que la iluminación sea uniforme se utilizarán cinco bombillos de luz blanca en el interior de la mesa; un bombillo estará ubicado al centro y los otros cuatro en cada uno de los extremos.

6. Propuesta sonora

Al igual que en todos los trabajos realizados por Lotte Reiniger, la música poseerá un papel de gran importancia ya que le agregará ritmo y emoción a cada una de las escenas.

La banda sonora estará conformada por una pieza única, que irá cambiando según el momento de la historia y que acompañará al corto desde el inicio hasta los créditos finales.

Para lograr la ambientación deseada, la pieza musical estará inspirada en la música medieval del siglo XV y celta.

La pieza será compuesta en su totalidad como una colaboración entre Norlando Zapata, quien es estudiante de música en la Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEARTE) y por Germán Jiménez, también músico. La orquestación será hecha digitalmente por este último.

El cortometraje en su totalidad estará narrado por el personaje de Duncan, cuya voz se escuchará en off y será interpretado por el actor de doblaje Víctor Díaz.

También se agregarán en post-producción algunos efectos circunstanciales como el toque de clarín que da inicio a la batalla.

7. Desglose de necesidades de producción

A diferencia del resto de los proyectos audiovisuales, en la animación no es necesario realizar un desglose de necesidades de producción.

Los animadores, suelen utilizar otras herramientas como hojas de diseño de personajes, layouts y objetos, *storyboards* y tablas de *timing*; que cumplen con los mismos objetivos que los desgloses, pero que se encuentran más ajustados a la naturaleza de la producción.

Sin embargo, a efectos de organizar las necesidades y facilitar la elaboración del análisis de costos en este proyecto, se elaboró una tabla en formato personalizado que funciona como una especie de desglose general.

Tabla 1. Desglose general de necesidades de producción

Título: <i>De George R. R. Martin : El Caballero Errante.</i>		
Producción y Dirección: Gabriela De Atouguia.	Escenas: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13.	Pág. 1/1
Categoría	Descripción	Cantidad
Materiales para la creación de marionetas y fondos.	Cartulinas negras	20
	Papel celofán	04
	Hilo	01
	Exactos, tijeras y navajas	01 c/u
	Juego de agujas gruesas	01
	Block de cartulina de construcción	01
	Papel bond blanco	05
Herramientas necesarias para realizar la animación.	Cámara fotográfica, modelo Sony Alpha360	01
	Mesa luminosa de madera y aluminio	01
	Bombillos de luz blanca	05
Post-producción	Computadora Macbook Pro, modelo A-1278	01
	Adobe Premiere Pro CS5	01
	DVD	05
Musicalización y voces	Sesiones en estudio de sonido	02
	Músicos	02
	Actor de voz	01

8. Análisis de costos

A continuación, se muestra el análisis de costos del proyecto que incluye los precios por unidad y totalizados de los materiales, herramientas y equipo necesarios para llevar a cabo la producción.

Algunos elementos utilizados, como la cámara fotográfica, la computadora portátil y el software; no fueron tomados en cuenta dentro del total ya que se contaba previamente con ellos y no fueron comprados específicamente para la realización del cortometraje, razón por la cual aparecen en la columnas de precios bajo el valor de Bs. 0,00.

Tanto los músicos como el actor de voz, realizaron sus labores dentro del cortometraje Ad Honorem.

Tabla 2. Análisis de costos

Título: De George R. R. Martin: El Caballero Errante		Producción y Dirección: Gabriela De Atouguia		Página: 1/1	
Categoría	Descripción	Cantidad	Precio unidad Bs.	Total Bs.	
Materiales para la creación de marionetas y fondos.	Cartulinas	20	27,899	557,98	
	Papel celofán	04	23,33	93,32	
	Hilo negro grueso	01	35,71	35,71	
	Juego de exacto, tijera y navajas	01	136,07	136,07	
	Juego de agujas gruesas	01	31,25	31,25	
	Block de cartulina de construcción	02	26,00	52,00	
	Papel bond blanco	05	20,00	100	
Herramientas necesarias para realizar la animación.	Cámara fotográfica, modelo Sony Alpha360	01	0,00	0,00	
	Mesa luminosa de madera y aluminio	01	2.000,00	2.000,00	
	Bombillos de luz blanca	05	20,00	100,00	
Post-producción	Computadora Macbook Pro, modelo A-1278	01	0,00	0,00	
	Adobe Premiere Pro CS5	01	0,00	0,00	
	DVD	05	4,00	20,00	
Musicalización y voces	Sesiones en estudio de sonido	02	800,00	1.600,00	
	Músicos	02	0,00	0,00	
	Actor de voz	01	0,00	0,00	
TOTAL			4.726,33 Bs.		

9. Presupuesto

El siguiente presupuesto, contiene los montos correspondientes a los costos de una producción animada elaborada con la técnica de stop motion y de 7 minutos de duración, de acuerdo a la información suministrada por las productoras Reserva Creativa - Fénix Media Comunicaciones Integradas y Uva de Playa Studio (Referirse al contenido del CD *Anexos*, carpeta *Presupuestos*)

Tabla 3. Presupuesto

Descripción	Monto unitario(Bs.)	Unidad/ días/ horas	Total (Bs.)
Honorarios profesionales			
Director	7.500,00	7 días	52.500,00
Productor	5.500,00	7 días	38.500,00
Director de fotografía	6.000,00	7 días	42.000,00
Operador de cámara	1.750,00	7 días	12.250,00
Asistente de dirección	3.000,00	7 días	21.000,00
Asistente de iluminación	1.500,00	7 días	10.500,00
Director de arte y diseño	2.175,5	7 días	15.228,5
SUBTOTAL:			191.978,5
Equipos			
Cámara digital HD + accesorios	2.195,00	7 días	15.365,00
Iluminación y escenografía	12.393,00	7 días	86.751,00
SUBTOTAL:			102.116,00
Producción			
Servicios operativos	2.500,00	1 unidad	2.500,00
Gastos de producción y traslados	3.500,00	6 unidades	21.000,00
Estudio de grabación de audio	750,00	3 horas	2.250,00
Actor de voz	6.000,00	1 unidad	6.000,00
Música con derechos	12.000,00	1 unidad	12.000,00
Animación y compositing	248.000,00	1 unidad	248.000,00

SUBTOTAL: 291.750,00			
Post- producción			
Visualización	345,00	5 horas	1.725,00
Digitalización	345,00	5 horas	1.725,00
Edición	475,00	100 horas	47.500,00
Animación 2D	570,00	20 horas	11.400,00
Modelado 3D	125.000,00	1 unidad	125.000,00
Musicalización/ mezcla de audio	385,00	10 horas	3.850,00
Render para web o CD	265,00	1 unidad	265,00
SUBTOTAL: 191.465,00			
SUBTOTAL GENERAL: Bs. 777.309,50			
IVA(12%): Bs. 93.277,14			
TOTAL: Bs. 870.586,64			

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La realización de un cortometraje nunca es tarea fácil. Y que dicho cortometraje sea elaborado bajo alguna de las técnicas de animación, no lo hace en ningún aspecto más sencillo.

Realizar una animación, bajo cualquiera de sus técnicas implica un inmenso trabajo a nivel creativo y artístico, que requieren de mucho tiempo y dedicación para que el producto final obtenga la calidad deseada.

Si bien, generalmente la realización de un producto animado (al igual que la mayoría de los trabajos de carácter audiovisual), suele ser elaborado en equipo, no es imposible realizarlo de forma individual siempre y cuando se tenga la perseverancia, responsabilidad, seriedad y las ganas suficientes para llevarlo a cabo. La clave para ello, es la organización del tiempo y de las tareas a realizar.

El hecho de que se trate de la elaboración de un cortometraje animado en específico, constituye toda una nueva e interesante experiencia, puesto que no es una modalidad que suela practicarse durante los semestres académicos. Sin embargo, todos los aprendizajes obtenidos a lo largo de la carrera de Comunicación Social, sirven como una base sólida para poder desarrollar un proyecto de este tipo.

En el caso en específico de, *De George R. R. Martin: El Caballero Errante*, fue todo un reto realizar la adaptación del relato del mismo nombre, a guión cinematográfico. Especialmente, porque dicho guión estaba destinado a ser convertido en cortometraje, y por lo tanto, eso implicaba que había que eliminar elementos innecesarios o que no afectaran significativamente la trama principal para acortar su duración.

Y además de eso, otro reto fue contar toda una historia de fantasía tan solo con siluetas, sin características expresivas bien definidas ni diálogos entre personajes tal y como lo hacía Lotte Reiniger, directora cuya estética inspiró y se basó este proyecto; quien tenía un estilo bien peculiar, pues esta a su vez, se inspiraba en el teatro de sombras chino para realizar sus trabajos.

Para poder manejar correctamente las limitantes anteriormente mencionadas, fue necesaria una investigación y documentación previa sobre todo lo referente al proceso de creación de un proyecto animado, específicamente sobre la técnica del stop motion de siluetas o sombras, tal y como la utilizaba Lotte Reiniger; y también sobre el proceso de adaptación de una obra literaria a una obra audiovisual.

La técnica de animación utilizada, requirió la elaboración manual de fondos utilizando diferentes capas de papel bond y celofán; y de más de veinte marionetas construidas con cartulinas recortadas e hilos. Cada marioneta, estaba dividida por piezas, que representan cada una de las articulaciones del personaje. Las marionetas, colocadas sobre una mesa iluminada, se mueven unos pocos milímetros entre fotos para de esta manera lograr una ilusión de movimiento lo más fluida posible.

Al tratarse de materiales que se pueden conseguir fácilmente en cualquier papelería a bajo precio, no es necesaria la inversión de una gran cantidad de dinero a diferencia de lo que podría gastarse utilizando otras técnicas. Además, los avances tecnológicos, permiten hacer muchas cosas que no podían realizarse en el pasado, como la previsualización de las fotos sin necesidad de revelar; lo que hace que sea mucho más rápido el proceso de producción.

En conclusión, este proyecto además de significar una meta cumplida, la finalización de una etapa y el comienzo de otra; fue todo una experiencia llena de aprendizaje, desde su concepción hasta su finalización. Que sirvió para desarrollar nuevas habilidades, reforzar otras y superar numerosos retos y obstáculos. Amar lo que se hace y quererlo hacer, es fundamental; tal y como solía decir Walt Disney: “*Si puedes soñarlo, puedes lograrlo.*”, lo importante es atreverse y ser persistente, más allá de eso no existen límites que valgan.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas:

*Adelman, K.(2004) Cómo se hace un cortometraje. Barcelona, España: Ediciones Robin Book.

*Barnwell, J. (2009) Fundamentos de la creación cinematográfica (M. Broto, Trad.) . Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

*Barry, V. (2010) Animación magia en movimiento. Chile: Consejo Nacional de la cultura y las artes.

*Beck, J. (2005) The Animated movie guide. Chicago: An A Capella Book.

*Cámara, S. (2006) All about techniques in drawing for animation production. Estados Unidos: Barron's.

*Costa, J. (2010) Películas claves del cine de animación. Barcelona, España: Grupo Robin Book.

*D'Amassa, D. (2006) Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction. Estados Unidos: Facts On File, Inc.

*Hahn, D. (2008) The Alchemy of Animation. Nueva York: Disney Editions.

* Hollands, N. (2007) Read On... Fantasy Fiction: Reading list for every taste [Libro en línea] Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=Yrwx7GqSWl8C&pg=PA53&dq=george+r+r++martin+Hedge+Knight&hl=en#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 2012, diciembre 4]

*Lowder, J. (2012) Introduction: In Praise of Living History, En Lowder, J. (Comp.) Beyond the wall: Exploring George R. R. Martin's A song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance with Dragons (p. XV- XVIII) Dallas, TX: BenBella Books, Inc.

*Martínez, E. (2011) El guión: fin y transición. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

- *Patmore, C. (2004) Curso completo de animación. (G. Di Masso, Trad.) Barcelona, España: Acanto.
- *Pinel, V. (2009) Los géneros cinematográficos. Barcelona, España :Ediciones Robinbook
- *Reiniger, L. (1970) Shadow Theatres and Shadow Films. Londres: Jarrold & Sons Ltd.
- *Sánchez-Escalonilla, A. (2009) Fantasía de aventuras: Claves creativas en novela y cine. Barcelona, España: Ariel Humanidades.
- *Sánchez-Escalonilla, A. (2002) Guión de aventuras y forja del héroe. Barcelona, España: Ariel Cine.
- * Seger, L. (2000) El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas (A. Méndiz, Trad.) Madrid: Ediciones Rialp, S.A.
- *Subouraud, F. (2010) La adaptación: El cine necesita historias. Barcelona, España: Paidós.
- *Sullivan, K. , Alexander, K. , Mintz, A. y Besen, E. (2013) Ideas for the animated short : finding and building stories. Estados Unidos: Focal Press.
- *Taylor, R. (1996) The encyclopedia of animation techniques. Londres: Quarto, Inc.
- *Westfahl, G. (2012) Back to the Egg: The prequels to A song of Ice and Fire, En Lowder, J. (Comp.) Beyond the wall: Exploring George R. R. Martin's A song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance with Dragons (p.53- 71) Dallas, TX: BenBella Books, Inc.
- *Whitehead, A. (2012) An Unreliable world: History and Timekeeping in Westeros, En Lowder, J. (Comp.) Beyond the wall: Exploring George R. R. Martin's A song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance with Dragons (p.43- 52) Dallas, TX: BenBella Books, Inc.
- *Williams, R. (2001) The Animator's survival kit. Nueva York: Faber and Faber.

Trabajos de grado:

- *Armas Galindo, L. A. y Dellacasa Prince, M. J. (2004) Cortázar para ser visto. Producción de un cortometraje animado a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar. Tesis de grado no publicada. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

*Luengo Naranjo, C. (2012) La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas. Tesis de grado no publicada. Universidad Politécnica de Valencia, España. Disponible en : <http://riunet.upv.es/handle/10251/19146> [Consulta: 2013, marzo 22]

*Peralta Millán, J. (2008) Adaptación del cuento Gato Encerrado a guión de cortometraje animado. Tesis de grado no publicada. Universidad Central de Venezuela, Caracas.

* Sandqvist, E. (s.f.) Politics, Hidden Agendas and A Game of Thrones: An intersectional analysis of women's sexuality in George R. R. Martin's A Game of Thrones. [Resumen en línea] Trabajo de grado no publicado. Lueå University of Technology. Disponible: <https://pure.ltu.se/ws/files/36563870/LTU-EX-2012-36549292.pdf> [Consulta: 2012, diciembre 9]

*West, L. (2007) Animating Silhouettes. Tesis de grado no publicada. Ball State University, Estados Unidos.

Fuentes electrónicas:

*Álvarez, I. (2010) Diario 20minutos de España [página web en línea] bibliografía disponible: <http://www.20minutos.es/noticia/854675/0/cancion/hielo/fuego/> [Consulta: 2012, noviembre 18]

*Anónimo (2007) Ministerio del Poder Popular para la ciencia, tecnología e innovación [página web en línea] bibliografía disponible: <http://www.mcti.gob.ve/Noticias/2216> [Consulta: 2013, enero 28]

* Anónimo (2008) Diario El Universal [página web en línea] bibliografía disponible: http://www.eluniversal.com/2008/01/29/til_art_una-venezolana-en-lo_691766.shtml [Consulta: 2013, enero 28]

* George R. R. Martin (2012) GRRM The Official Website [página web en línea] bibliografía disponible: <http://georgerrmartin.com/> [Consulta: 2012, noviembre 2]

* Itzkoff, D. (2012) El Cultural de España [página web en línea] bibliografía disponible: http://www.elcultural.es/version_papel/LETRAS/31347/GRR_Martin-_Es_ironico_que_una_saga_imposible_de_rodar_sea_ahora_una_gran_serie [Consulta: 2012, noviembre 17]

*Martínez- Salanova Sánchez, E. (s.f.) Revista Aularia: Lotte Reiniger pionera del cine de animación [página web en línea] bibliografía disponible: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuraslottereiniger.htm> [Consulta: 2012, diciembre 19]

*Moritz, W. (1996) AWN [página web en línea] bibliografía disponible: <http://www.awn.com/mag/issue1.3/articles/moritz1.3.html> [Consulta: 2012, diciembre 19]

*Orozco, A. L. (s.f.) Revista ENcontrARTE [página web en línea] bibliografía disponible: <http://encontrarte.aporrea.org/131/entrevista/> [Consulta: 2013, enero 27]

* Sarabia Mariche, X. (2012) Cinemateca Nacional de Venezuela [página web en línea] bibliografía disponible: http://www.cinemateca.gob.ve/fcn/index.php?option=com_content&view=article&id=462:castillo&catid=2:noticias&Itemid=12 [Consulta: 2013, enero 27]

Fuentes hemerográficas:

*Aguirre, C. (2012) Una tragedia fantástica. Revista Universidad de Antioquia [Revista en línea] (Nº308), p. 97- 10. Disponible: <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaudea/issue/current/showToc> [Consulta:2012, diciembre 2]

* García, T. (2012 Abril) Cinemanía & Series, Nº199, p.111- 113

*Ginard, P. (2009 Septiembre) Eclipses de luna: El cine animado de Lotte Reiniger. Revista Dossier, Nº 173, p. 74-77

* Goethe Institut Madrid (s.f) Festival de cine fantástico de la Universidad de Málaga [Folleto] Madrid: Anónimo.

* López Rodríguez, F. (2012) Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés [Revista en línea] Disponible:

http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa9/118.Modificaciones_narrativas_en_la_adaptacion_cinematografica_del_comic_japones.pdf [Consulta: 2013, marzo 22]

*Mchugh, L. (2006) Focus Media Journal. University of California, N°XXV, p. 20-25

*Snibbe, S. (2003) Body, Screen and Shadow. San Francisco Media Arts Council (SMAC) Journal.