



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

El mago de Montreuil

PUERTA RONDÓN, Migyuri Angellica

Tutor:
Bernal Reyes, Keyla

Caracas, Septiembre 2014

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 mi madre, Yuraima Rondón, quien me ha acompañado
en cada paso del camino y siempre me ha apoyado.
Eres mi mejor amiga.
Y a mi padre, Miguel Puerta, que nunca perdió la fe en mí.
Los amo.*

AGRADECIMIENTOS

El amor y el cariño son dos cosas inmensurables, y cada día agradezco a las fuerzas de la naturaleza por ser receptora de tantas bondades, de parte de personas lindas, impresionantes y luchadoras que siempre me hacen recordar donde está mi corazón.

La fortaleza de la vida está en encontrar la más pura de las pasiones en lo que haces, en luchar siempre por lo que deseas y en nunca dejar que la magia de la vida acabe. Tengo la fiel convicción de que la existencia es mejor cuando jamás pierdes la capacidad de sorprenderte y puedes mantener un alma inocente, fuerte e imaginativa, como la de los niños, para quienes todo es nuevo y maravilloso.

Estoy infinitamente agradecida con mis padres, por todo lo que han hecho por mí. Esa es una deuda que jamás podré saldar, es una deuda que no quiero saldar. Porque prefiero que sea infinita y para siempre, como mi amor por ustedes.

A mis amigos, compañeros, panas, compinches, etc., también les agradezco enormemente, porque de una u otra manera siempre me impulsaron, inspiraron y ayudaron. Además se dejaron vestir, maquillar, fotografiar, grabar y más. Es maravilloso contar con amigos como ustedes, todos ustedes.

La carrera me ha dejado muchas cosas buenas, mucho conocimiento y recuerdos. Una de las mejores fue la oportunidad de conocer tantos profesionales apasionados de la comunicación, mis profesores, cada uno con una lección importante que impartir, y más importante con una mano amiga que brindar. Ya casi puedo llamarlos colegas y eso es gracias a todos ustedes.

Especialmente quiero agradecer a las madrinas de mi promoción, dos mujeres maravillosas. Keyla, gracias por ser una inigualable educadora, siempre apasionada por lo que haces, e infinitas gracias por ser mi tutora. Yasmín, gracias por tener siempre un consejo y una mano amiga para brindar, y por siempre estar pendiente. Ambas son extraordinarias.

¡Gracias!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
MARCO TEÓRICO	10
CAPÍTULO 1	
1. ANIMACIÓN 2D	
1.1. ¿Qué es la animación?	11
1.2. Origen e historia de la animación	13
1.3. Dibujos animados	17
1.4. Animación digital	18
1.4.1. Motion Graphics como animaciones de bajo costo de producción	20
1.4.1.1. Animaciones de bajos recursos	20
1.4.1.2. Motion Graphics	20
1.5. Flash	24
1.6. Inicios de la animación en Venezuela	26
1.7. El cortometraje animado	27
CAPÍTULO 2	
2. GEORGE MELIES Y VIAJE A LA LUNA	
2.1. George Méliès	30
2.1.1. Montreuil	33
2.1.2. Obras cinematográficas	34
2.1.2.1. Viaje a la luna	37

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO 3

3. Planteamiento del problema	40
4. Objetivos	42
4.1. Objetivo general	42
4.2. Objetivos específicos	42
5. Justificación	42
6. Delimitación	43

CAPÍTULO 4

4. El mago de Montreuil	46
4.1. Ficha técnica	46
4.2. Idea	46
4.3. Sinopsis	47
4.4. Tratamiento	47
4.5. Escaleta	51
4.6. Guión literario	54
4.7. Storyboard	62
4.8. Propuesta visual	71
4.9. Propuesta sonora	76
4.10. Diseño de los personajes	77
4.11. Objetos y locaciones	79
4.12. Desglose de necesidades de producción	81
4.13. Presupuestos	82
4.14. Análisis de costos	84

CONCLUSIONES	86
FUENTES CONSULTADAS	87

INTRODUCCIÓN

Durante el último siglo, la animación ha logrado conquistar espacios importantes en el cine y la televisión; aunque es en las últimas décadas, con las nuevas tecnologías, se ha proliferado hasta llegar al acceso de las masas. Y es así como en las producciones nacionales este recurso comienza a ganar terreno.

La animación posibilita la recreación de situaciones fantásticas, permitiendo incluso proporcionar características humanas a objetos y/o animales, con los cuales el público puede llegar a consolidar un estrecho vínculo.

Se puede considerar a la animación 2D como la precursora de las nuevas tecnologías en animación y efectos especiales digitales que a diario nos asombran en la pantalla, y que, hacen posible gran parte de la magia del cine.

Aunque en la actualidad la animación 2D esté siendo dejada de lado por estas nuevas tecnologías, posee aún mucha representatividad en su estilo.

Por contradictorio que parezca, las nuevas tecnologías que han dejado de lado la animación 2D clásica, también la acercan para aquellos realizadores imaginativos y asiduos a la tecnología de realización hogareña. Animaciones de calidad con programas que la mayoría tiene en sus computadores personales, como la suite Adobe, específicamente *Flash*.

Las herramientas asociadas con la animación digital han pasado a ser más accesibles para los desarrolladores de este tipo de pieza comunicacional. Los usuarios de software de animación alrededor del mundo han logrado generar contenidos de gran calidad, sin necesidad de contar con un equipo de trabajo numeroso.

Para principio del siglo XX la visión del mundo cinematográfico era muy diferente a la que hoy tenemos, aún en sus inicios, y dando los primeros pasos en la creación de los acuerdos tácitos que hoy día posee el espectador con el cine y la televisión. Fue entonces cuando George Méliès, un ilusionista y cineasta francés descubrió, por casualidad, en 1896 el *stop-trick*, una herramienta que ayudaría a cambiar la visión del cine que para entonces se tenía.

Una de las piezas cinematográficas más conocidas de George Méliès es: *Viaje a la luna* (1902), en esta historia se cuenta la aventura de un grupo de astrónomos, que emprenden un viaje de la tierra a la luna en una nave espacial en forma de bala. Una de las escenas más icónicas de este clásico, utilizada constantemente como referencia en el cine, televisión y sobretodo en animación, es el choque de la nave, contra la cara de la luna.

Este trabajo de grado comprende tanto la animación 2D como la labor del cineasta George Méliès, más específicamente en *Viaje a la luna*, y con esto pretende homenajearlos a ambos, ya que, los dos fueron en su momento dejados de lado, y se considera que sin ellos el cine y la televisión podrían no ser lo que son actualmente.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1

1. Animación 2D

1.1 ¿Qué es la animación?

English, J. (2006) define a animación como una secuencia de imágenes que al sucederse rápidamente crea una ilusión de movimiento.

“La animación es el movimiento, o cambio, de objetos a través del tiempo. La animación puede ser tan simple como una caja moviéndose a través del escenario de un cuadro al siguiente. Pero también puede ser mucho más compleja.” (Chun, R. 2012 traducción libre de la autora, p. 113)

Según Jordi Costa (2010), la animación es 'una forma expresiva que recorre la historia del séptimo arte desde sus mismo orígenes, la cual parece destinada a definir en gran medida el futura de la narración audiovisual en todas sus ramificaciones' (p. 5) (Mollegas, N. 2012. *Del sepelio a la cuna*. Ucab)

Mientras que para los autores Halas, J., Manvell, R. (1980) “la animación es una manera, ingeniada por el hombre, para darle vida a un objeto inerte, el cual formará parte de una historia creada por él mismo, permitiendo la expresión y la comunicación de unas ideas determinadas.” (p. 13)

Todo lo que se mueve puede considerarse animado. En particular todo lo que se mueve porque posee vida. Las películas muestran un movimiento y, por ello, podemos muy bien decir que son animadas; no obstante, cuando en la industria del cine se emplea la palabra 'animación', uno se está refiriendo a un campo mucho más concreto.

Cada película representa una descomposición del movimiento en una serie de fases fijas. (...) Una película expuesta a velocidad normal analiza, de hecho, cada segundo de la acción en términos de un cierto número de fases sucesivas del movimiento. Al proyectar la película a una velocidad normal, la secuencia de planos fijos vuelve a combinarse para dar la ilusión de un movimiento natural y continuo sobre la pantalla. (p.13)

Al respecto Sofía Escudero Fernández (2002) plantea que “El *movimiento aparente* se basa en la tendencia del ojo a seguir transmitiendo señales al cerebro a partir de la imagen fílmica o fotograma, aun cuando esta imagen ya no está proyectada sobre la pantalla.” (p. 12)

Esta *persistencia de la visión* es la que se emplea para producir movimiento aparente. Y la que permite que sean cubiertos los hiatos entre imágenes. Aunque para que se produzca este movimiento aparente, la velocidad de proyección ha de ser lo suficientemente rápida para que dichos hiatos sean imperceptibles. (p. 12)

“En definitiva, el movimiento aparente es la base de las animaciones, productos interactivos, dibujos animados y juegos generados con programas informáticos así como es la base del cine, la televisión (...), documentales, anuncios, clips musicales, entre muchos otros.” (Escudero Fernández, S. 2002, p. 12)

“En la técnica de animación, cada dibujo representa una parte de una secuencia pictórica, un movimiento que tiene un comienzo y un final que son parte esencial de su forma artística.” (Halas, J., Manvell, R. 1980, p. 27)

En el siguiente tratado se expone que:

Ya en los primeros días del cine se vio muy claramente que esta técnica ofrecía al dibujante la posibilidad de efectuar una serie de dibujos que pudieran llegar a generar la ilusión del movimiento una vez proyectados sobre la pantalla. Las enormes posibilidades que ofrece

esta técnica han sido aprovechadas por un buen número de dibujantes y caricaturistas y, hoy en día, el término 'película animada' se reserva en sentido limitado al trabajo de aquellos artistas gráficos que crean sobre el papel o sobre el celuloide fases separadas del movimiento, capaces de producir sensación de movimiento una vez que son proyectadas sobre la pantalla. (Halas, J., Manvell, R. 1980, p. 13)

Dentro de la animación “el término 2D proviene de la abreviación dos dimensiones, característica primordial de esta técnica, debido a que los elementos componentes de la imagen, ya sean personajes o escenarios, por ejemplo, poseen como coordenadas de acción únicamente los ejes X (vertical) e Y (horizontal).” Es prudente mencionar que, la animación 2D puede ser realizada de modo manual, y también en soporte digital. (Macagno, L. 2013, *Animación made in argentina*. Universidad de Palermo)

1.2.Origen e historia de la animación.

Halas, J., Manvell, R. (1980) mantienen que los inicios de la animación se encuentran en la prehistoria, con los dibujos en cuevas como las de Altamira o Lascaux. “El entrar en la cueva de Lascaux es como entrar en un zoo viviente. El movimiento parece dominar estos cuerpos con sus patas extendidas y cabezas inclinadas, expresando el esfuerzo muscular del movimiento.” (p. 25)

Según la página web *UKessays*, los autores Halas y Manvell dividen las raíces del inicio de la animación en cuatro fases principales, a las que llaman:

- El período inicial de trabajo y magia
- El período de establecimiento de los dibujos animados como acompañante del entretenimiento (1920)

- El período de experimentación técnica y del desarrollo de la animación como entretenimiento de duración completa (1930 – 1940)
- Y el periodo contemporáneo, en el que las personas ven la considerable expansión de las películas animadas a la televisión y a las películas especializadas.

La web añade que desde la salida de ese trabajo de Halas y Manvell en 1959, ahora se pueden añadir a la lista dos puntos más, gracias a recientes mejoras en la tecnología de animación. El punto cinco puede ser definido como “el periodo de la era digital; donde la innovación, practicidad, rapidez y economía de realizar una animación 2D ha mejorado significativamente”. El uso de computadoras ha asistido a los animadores en el desarrollo de sus animaciones al reducir el trabajo físico necesitado para la animación cel, sin perturbar con esto el proceso creativo.

Finalmente en el presente, la sexta etapa puede ser definida como la era de la animación 3D (...). (Traducción libre de la autora) Animación y la recepción de la audiencia de los estudios cinematográficos (S.F) *UKessay*. [Página web en línea].

También para Armando Arce Oliaga (1997) se puede dividir, a grandes rasgos, la historia de la animación en cuatro partes. La primera, que él llama “etapa de la invención de la magia” (p. 15-16) donde científicos y artistas por igual se lanzan a la invención de los que serían en el mundo cinematográfico los primeros juguetes ópticos, con las invenciones de la cámara, de manos de Thomas Edison, y de la cinta que esta necesitaría para grabar, inventada por la compañía Eastman.

La segunda de estas etapas se hace realidad en 1895, cuando “los hermanos Lumière desarrollaron una vía práctica para la proyección de una película alcanzando el éxito deseado” (p. 15-16). Ya con estos primeros pasos el desarrollo de la animación estaba cerca, la tercera etapa según escribe el autor, fue la llegada de las primeras

animaciones, “El francés Emile Cohl y el norteamericano J. Stewart Blackton, fueron pioneros en dibujar las primeras fases de un movimiento para luego filmarlas sobre un fondo blanco” (p. 15-16) Cohl, produjo en 1908 la primera película animada, que se tituló *Fantasmagoria*.

La animación encontró la cuarta y última etapa de sus inicios cuando “Earl Hurt produjo el cel, una hoja de acetato transparente donde se podía fotografiar a los personajes cuadro por cuadro.” (p. 15-16)

“En diez años, 1908-1917, los dibujos animados dejaron de ser una proeza técnica para convertirse en un tipo de películas cómicas aceptadas enteramente por el público” (Halas, J., Manvell, R. 1980, p. 15)

Los autores, Halas y Manvel (1980) mantienen que fue para el año de 1928 cuando el personaje de Mickey Mouse llega a convertirse en estrella mundial y logra colarse en el inconsciente infantil de casi todos los habitantes del mundo. Los estudios Disney experimentaron con la animación, y con esto lograron hacer grandes cambios en cuanto al diseño de las cámaras, materiales y técnicas de trabajo.

“El estilo Disney se mantuvo constante hasta la Segunda Guerra Mundial, cuando la U.P.A (United Productions of America) produjo un rompimiento total en el estilo de hacer animación clásica o realista de Disney.” (Arce Oliaga, A. 1997, p. 15-16). Halas y Manvell (1980) explican lo anterior de manera aun más sencilla, diciendo que estos animadores de la posguerra trabajaron con formas más simples de animación que las vistas hasta el momento.

El autor afirma que la televisión fue un factor importante en esta era de cambios en la animación, y fue así como para la época los estudios Disney movieron gran parte de sus energías a la producción de animaciones para esta. Producciones como Los Picapiedras, de Hanna y Barbera eran un ejemplo de la simplificación de los

movimientos de los animados luego de la era de realismo de Disney. (Arce Oliaga, A. 1997)

Como sugiere Gubern, R. (2001) el trucaje, o *paso de manivela*, es gran parte de lo que más tarde sería el cine de animación.

Cierta mañana [Georges Méliès] había plantado su cámara tomavistas y su trípode en la plaza de la Ópera, con el ánimo de rodar alguna breves escenas documentales, al “estilo Lumière”. De pronto, mientras estaba en pleno rodaje, la cámara sufre un atasco y la película se detiene. Méliès se da cuenta y procede a reparar en desperfecto y, tras esta breve interrupción, continúa el rodaje. Pero con gran sorpresa suya, al efectuar más tarde la proyección de esta película, observa que allí donde un momento antes pasaban hombres aparecen de pronto unas mujeres y que el autobús Madeleine-Bastille se convierte en una carroza fúnebre. Méliès comprendió bien pronto que acababa de descubrir, por casualidad, un trucaje; el primer trucaje del cine, que hoy llamamos *paso de manivela*, y que permite rodar la cadencia *imagen por imagen*, base del cine de animación, de los trucajes por sustitución y de muchas películas de fantasía. (p. 36) Itálicas añadidas.

Sofía Escudero Fernández (2002) añade que:

En la década de los años cincuenta, el estudio Walt Disney desarrolló gran parte de las técnicas de animación que conocemos hoy en día, y que fueron empleadas durante las siguientes décadas para la generación de cartoons o películas animadas. Después de las primeras incursiones en los años cincuenta, en las décadas siguientes, los gráficos generados por computadora se convierten en una incipiente disciplina. En la década de los ochentas y noventas son presentados los primeros ejemplos de animación generados por computadora, cuyo formato último son las películas y un nuevo medio denominado vídeo. (...) en 1995 se presenta el primer largometraje creado íntegramente por computadoras: Toy Story. (p. 14)

1.3 Dibujos animados.

Las películas de dibujos animados consisten en una serie de fotogramas que son dibujados sobre celuloide, y que representan las distintas fases del movimiento. Cada fase del movimiento ocupa una veinticuatroava parte de un segundo, para la pantalla grande; y en el caso de películas para televisión, una veinticincoava parte de un segundo. (Halas, J., Manvell, R. 1980).

Más adelante los autores (1980) hacen énfasis en que lo que diferencia a la animación de las películas normales es la exposición cuadro a cuadro, ya que, en las segundas el movimiento es filmado simultáneamente a su desarrollo.

No cabe duda de que carece de sentido el exigir a los dibujos animados una reproducción exacta de la realidad. El proceso de recreación exacta de la realidad por medio de los dibujos animados es tan difícil técnicamente que siempre es preferible filmar directamente una escena que intentarla reconstruir minuciosamente por medio de dibujos.

La base artística de los dibujos animados, su especial encanto, logra transformar algo que es básicamente estático en algo totalmente vivo. (p.16)

Halas y Manvell (1980) también explican que no fue hasta la llegada del cine sonoro que las películas de dibujos animados alcanzaron su mayor auge hasta el momento.

(...) Walt Disney, que había realizado su *Little Red Riding Hood* después de fundar su estudio en 1923, tuvo la intuición de volver a producir sus series del Ratón Mickey de 1928, aprovechando las nuevas ventajas de la incorporación de sonido. Entre 1928-1938 tiene lugar un gran desarrollo de las películas de dibujos animados para proyección en salas cinematográficas con las series de Mickey Mouse (el Ratón Mickey), Donald Duck (el Pato Donald) y Silly Symphony; el período concluye con el primer largometraje en este campo, *Blancanieves y los siete enanitos* (Snow White and the Seven Dwarfs). El color, la música y los efectos de sonido se combinaron

para elevar las películas de dibujos a un nuevo estadio de madurez del cine de evasión. (p. 16)

“En el período de la postguerra tuvo lugar una revolución en el estilo popular, paralela al empleo cada vez más amplio de los dibujos animados.” (p. 17). Para la época en Gran Bretaña, América y Francia aparecieron posters de diseño avanzados; el arte comercial y la publicidad comenzaban a asociarse, dando espacio en las revistas y en los diarios a dibujantes más sofisticados, todo ello hizo posible la introducción de las películas de dibujos animados en los cines, con un carácter gráfico mucho menos tradicional.

1.4 Animación digital.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, con la necesidad de aumentar y diversificar las producciones, se produce un gran desarrollo industrial, se tienen que aumentar los procesos productivos para aumentar la productividad “Las herramientas de dibujo técnico evolucionan rápidamente (...). Paralelamente se desarrollan normas que permiten simplificar los planos y por tanto aumentar la productividad, así como la intercambiabilidad de piezas, condición imprescindible para la fabricación en serie (...).” (Sanz, F., Blanco, J. 2002, p. 4)

“Esta es, con mucho la incorporación más significativa (...) y afectará de una manera fundamental el completo futuro de la animación.” (Halas, J., Manvell, R. 1980, p. 325).

El animador Shamus Culhane comenta en su libro *Animation from script to screen* (1988) que al principio la palabra *computadora* asustaba a muchos de los animadores que utilizaban el método de animación en cel, porque llegaron a creer que las computadoras tomarían el control de todos los procesos creativos, pero él tenía

presentimiento cada vez más fuerte de que la computadora se probaría como la más versátil herramienta que jamás fue inventada para el artista. Dando como resultado diferentes películas que serían más hermosas de lo que se podría en ese momento imaginar.

La animación deriva de la relación entre el cine y la tecnología. 'La relación entre las disciplinas ha formado el lenguaje y influenciado el desenvolvimiento de ambos' (Chong, A., *Digital Animation*, 2008) Los tres pioneros de la animación digital para Andrew son John Whitney, Edwin Catmull, y Douglas Trumbull (pag. 30). 'La tecnología digital ha hecho de la producción de animación más simple, rápida y más disponible que en cualquier otro tiempo de la historia del cine.' (pag. 176) Este tipo de animaciones se reconoce en muchos comerciales, en comiquitas infantiles, series televisadas y hasta películas (...). (Médez, L., Zavarce, G. 2013. *La magia de la inocencia*. Ucab)

Asimismo, la autora Sofía Escudero mantiene que los lápices y lapiceros, además de muchos otros utensilios de dibujo son satisfactoriamente sustituidos por herramientas digitales que cumplen la misma finalidad. “En la actualidad un gran número de películas son tratadas, manipuladas y complementadas mediante el uso de computadoras (...).” (2002, p. 15)

Mientras que en el nuevo medio, Internet, está siendo del todo habitual contemplar videos que han sido integrados en el diseño multimedia e interactivo del sitio. Hoy en día el internauta no sólo capta el movimiento sino que es capaz de activarlo y generarlo. Sin olvidar que este nuevo medio también acoge otro elemento importante, el sonido. De este modo todos los esfuerzos aplicados para la creación de videojuegos y productos multimedia son empleados en la generación de sitios web que ya paseen una dimensión mucho más amplia que la que tenían en sus orígenes. Y de ello no hace mucho tiempo. (Escudero Fernández, S. 2002, p. 16)

“La animación para multimedia es un sector en rápido crecimiento, dedicado a la producción de contenidos gráficos para televisión, publicaciones, Internet y cualquier otro formato multimedia.” (Chismar, J. 2000, p. 7)

1.4.1 Motion Graphics como animaciones de bajo costo de producción

1.4.1.1 Animaciones de bajos recursos

O también conocidas como animaciones hogareñas, es un fenómeno de la época 2.0 otorgado por el marco del internet, las redes sociales y la evolución de las nuevas tecnologías (...). “Como pilar principal podemos encontrar la animación *Flash* (...) la cual permite la animación y creación de productos de calidad significativa utilizando un monto significativamente menor de recursos.” Este programa cuenta con una interfaz amigable al usuario y a la vez es versátil y poderoso para la realización de productos complejos. Este programa se puede ayudar de otros de diseño como Photoshop e Illustrator o también de programas de edición como Premiere y After Effects; todos de fácil acceso. (Silenzi, F. 2014, *La animación de bajos recursos*, Universidad de Palermo)

1.4.1.2 Motion Graphics

Burcheri Costa, L. afirma que la mayoría de las fuentes bibliográficas definen a los Motion Graphics como elementos gráficos en movimiento, o como una animación gráfica digital. Según el autor, dicha enunciación no se encuentra errada, pero para él resulta incompleta. (2009, *Diseño de Motion Graphics para tv*, Universidad de Palermo)

“Los Motion Graphics no tienen una definición universalmente aceptada pero si un concepto claro que puede ser explicado.”

Una manera de definir y comprender mejor esta técnica sería haciendo referencia a la unión entre animación, video y Diseño Gráfico. Al abarcar la profesión del Diseño Gráfico, agregando movimiento y sonido, podría decirse que los Motion Graphics comunican audiovisualmente. Toda comunicación interactúa con su contexto, el cual contiene necesidades relacionadas a su evolución tecnológica. La comunicación depende de la tecnología y viceversa. (Radici, F. 2012, *Un nuevo modo de mirar y pensar, Motion Graphics*, Universidad de Palermo)

“Durante el siglo XX, los medios de comunicación audiovisuales han tomado más fuerza que nunca y necesitan del Diseño Gráfico para su realización. (...) Ya en 1980 se empieza a desarrollar la PC (computadora personal) para el ámbito personal y doméstico (...)” (Radici, F. 2012, *Un nuevo modo de mirar y pensar, Motion Graphics*, Universidad de Palermo)

Según Wolman, E. en la tesis de grado *¿Qué es el Motion Graphic?, un proceso atravesado por múltiples saberes*, de la Universidad de Palermo (2012) es en la década del noventa cuando nace realmente el Motion Graphic, con la manifestación de las computadoras en los hogares. Aunque el término ya tenía algún tiempo utilizándose. Y, añade que “si bien la animación comienza con los primeros dibujos animados; el Motion Graphics se encuentra vinculado a la era de la producción digital.”

El autor continúa a una época más actual, en la que a su entendimiento “las gráficas en movimiento han evolucionado a pasos agigantados.” Y que nos encontramos en un momento donde la producción y difusión son cada vez más rápidas y espontaneas, en parte, gracias al vertiginoso desarrollo de la tecnología informática. Para él, en lo que al futuro respecta, es ya evidente la integración y la sincronización entre la televisión y la World Wide Web. Y finaliza el pensamiento diciendo que “el costo de producción y

publicación para Internet es ínfimo. No hacen falta grandes presupuestos ni sponsors que costeen la producción de material audiovisual. Sobre todas las cosas, la hace sin riesgo alguno.” (Radici, F. 2012, *Un nuevo modo de mirar y pensar, Motion Graphics*, Universidad de Palermo)

A partir del descubrimiento de los fenómenos ópticos relacionados a la persistencia retiniana se han inventado y empezado a utilizar nuevos recursos para generar y percibir el movimiento físico: el cine, luego la televisión, la computadora con sus sistemas operativos, y más recientemente las tabletas y los celulares multimedia o smart phones que hicieron posible que el movimiento físico esté presente en gran parte de las comunicaciones visuales (...).(Radici, F. 2012, *Un nuevo modo de mirar y pensar, Motion Graphics*, Universidad de Palermo)

Los nuevos avances tecnológicos aplicados a la creación de MG (*Motion Graphics*), permitieron a los diseñadores enfocarse e involucrarse más en el proceso creativo que en el de producción, ya que tuvieron a su disposición herramientas para trabajar de manera más rápida y eficaz, sin limitaciones. (Brucheri Costa, L. 2009, *Diseño de Motion Graphics para tv*, Universidad de Palermo)

Itálicas añadidas

Es importante resaltar el avance en la tecnología hardware. Lucas Brucheli, en su tesis de grado, hace hincapié en este punto en particular. “Hace aproximadamente veinte años, un equipo con el poder de desarrollo que las Motion Graphics requieren, resultaba económicamente impensado e inaccesible para cualquier usuario, por el simple hecho de que el precio de una computadora era diez veces mayor a su valor de lo que cuestan ahora.” Por otra parte, en la actualidad la accesibilidad económica que tiene buen equipo hardware “permite a jóvenes estudiantes, profesionales y aficionados tener componentes capaces de desenvolverse en dichas aplicaciones con total libertad” (2009, *Diseño de Motion Graphics para tv*, Universidad de Palermo)

El siguiente tratado expone que:

Para 2010 los medios de comunicación audiovisual como la TV e Internet se encuentran colmados de obras de Motion Graphics: Avisos publicitarios, presentaciones de programas, banners, reels publicitando estudios de diseño, etc. Ya existen afiches de vía pública o incluso avisos en transportes públicos que utilizan pantallas como soporte. El Diseño Grafico audiovisual no solo se observa dentro de películas sino que se utiliza como técnica en avisos publicitarios de Internet o televisión, Videoclips, cortometrajes de carácter cinematográfico o presentaciones de programas televisivos. Actualmente son una nueva aplicación para el arte como también para la imagen empresarial y todo lo relacionado a la comunicación visual. (Radici, F. 2012, *Un nuevo modo de mirar y pensar, Motion Graphics*, Universidad de Palermo)

Esteban Wolman, en su tesis de grado, *¿Qué es el Motion Graphic?, un proceso atravesado por múltiples saberes*, de la Universidad de Palermo (2012) da un paseo a través de algunas de las herramientas o software que se pueden utilizar para los Motion Graphics:

- Adobe Photoshop: “es la herramienta por excelencia de retoque fotográfico. Con el correr de los años fue cobrando cada vez más importancia imponiéndose en el mercado.” Y trabaja a través bitmaps.
- Adobe Illustrator: “hace hincapié en lo que justamente define su denominación: la ilustración, siendo la aplicación perfecta para dibujar.” Es un programa de dibujo vectorial.
- Adobe After Effects: “Es un programa de composición, es decir, que sirve para componer imágenes. De hecho la idea de trabajar con After Effects es la de generar múltiples composiciones e ir combinándolas unas con otras.”

Es válido destacar que estos programas de la suite Adobe se compaginan entre sí.

1.5 Flash

La animación para multimedia representa un sector en rápido desarrollo, dedicado a la producción e contenidos gráfico para televisión, publicaciones, Internet, y cualquier otro formato multimedia. “Los medios demandan contenidos originales en plazos muy ajustados” (p. 6). Las personas que trabajan en este acelerado sector, donde la velocidad con que avanza la tecnología obliga a explotar al máximo las capacidades de cada uno, tienen que entender bien las herramientas con las que cuentan y ser capaces de mantenerse al frente de toda situación. (Chismar, J., 2000)

En el caso particular de las películas Flash nos encontramos que se trata de películas generadas mediante imágenes vectoriales, las cuales pueden ser dibujadas en Flash o bien importadas de otras aplicaciones de dibujo vectorial. Sin embargo, también pueden producirse película con imágenes bitmaps importadas, e importar directamente vídeo en formato MPEG, DV (digital Video), MOV (Quick Time), y AVI. O combinar ambos elementos, e incluso complementarlos con texto. O simplemente que la película sea un texto animado. Sin obviar que puede integrar otro elemento importante, el sonido.

Los productos finales son variados cartoons (dibujos animados), logotipos animados, banners publicitarios, presentaciones, arte animado... y todo tipo de productos interactivos, donde se encuentran diseños íntegros de sitios web, aplicaciones empresariales, y cursos de aprendizaje electrónico. (Escudero Fernández, S. 2002, p. 10)

Hernández, C. (2001) define la animación en flash como “Una animación está basada en un conjunto de estados diferentes. Es decir, se crea mediante el cambio de contenido de fotogramas sucesivos que se van mostrando uno tras otro.” (p. 212). Y añade que con el programa Flash puede hacerse que un objeto se desplace a lo largo del escenario, aumente de tamaño o cambie de color, entre muchas cosas.

La autora Escudero Fernández, S. (2002) realiza una interesante comparación entre varios estilos de animación en Flash con animaciones tradicionales:

- Animación por acetatos: se trata de una de las primeras técnicas. Desarrollada por Earl Hurd y J. R., Bray, consistía en dibujar cada una de las imágenes en cuadros independientes cuyo soporte era celuloide, que con el tiempo fue sustituido por películas transparentes de acetato. Esta consiste en desglosar cada uno de los personajes en acetatos distintos que se superponen por capas. El escenario o elementos estáticos son dibujados en un acetato distinto que es colocado debajo del resto de los acetatos. El conjunto corresponde a un cuadro (*frame*) o fotograma de la animación.
- Animación flip-book: “este tipo de animación es la más básica, y consiste en el trabajo por cuadros. Es decir, cada cuadro contiene todos los elementos que han de aparecer en cada uno de los fotogramas.” (p. 17) Lógicamente, cada *frame* contiene ciertas variantes que son las que permiten apreciar la sensación de movimiento cuando son presentados los cuadros uno tras otro. En términos generales, es la animación empleada en las *animaciones GIF* (...)
- Animación de sprites: es una animación por computadora donde cada uno de los personajes puede ser animados en el mismo lugar. Este tipo de animación es similar a la técnica tradicional por acetatos, ya que cada personaje con movimiento se sitúa sobre un fondo estático. Son en un sentido como animaciones flip-book, pero, a diferencia de estas, la animación de sprite permite al usuario modificar el objeto animado.
- Animación de vectores: este estilo también comparte bases con la animación cel, o por acetatos. “En un sentido de que es desglosado cada uno de los personajes en acetatos distintos, que se superponen por capas, y el escenario es dibujado en un acetato distinto, que es colocado

por debajo del resto de los acetatos.” (p. 18) Lo que en conjunto se conforma como un único fotograma en la animación.

Para el autor English, J., (2006) Flash tiene varias modalidades para la creación de las animaciones, dos de ellas por interpolación, lo cual consiste en “la realización de cálculos internos en flash para mover o cambiar la forma de un objeto”. (p. 146-147)

La primera de estas interpolaciones es la de movimiento, en el que “se define el principio y el final del movimiento de un objeto mediante fotogramas clave” (p. 146-147). Flash se encarga de la realización de los fotogramas intermedios que definen la secuencia completa del movimiento de la imagen.

Mientras la interpolación de forma trabaja en manera parecida, pero se aplica al cambio, como lo dice su nombre, de las formas. Por ejemplo la transformación de un cuadrado en un círculo.

Y por último, la animación fotograma a fotograma, que presenta el método más tradicional de los tres. “En lugar que Flash cree una interpolación, somos nosotros quienes definimos todas las imágenes de la secuencia, gozando de la posibilidad de incorporar muchos más efectos en la animación.” (p. 146-147)

1.6 Inicios de la animación en Venezuela.

Arce Oliaga (1997) comenta que en Venezuela se puede ubicar el inicio de la animación en los años 1930, con el animador Herbagt Weis, quien en sus animaciones realizaba un trabajo a detalle en lo que al movimiento respecta. Le siguen en el año 1940 Luis Mejías, Fernando Álvarez, y la creación en esta época de los estudios Ávila Film de Don Rómulo Gallegos. Muchos animadores se destacaron en la siguiente década, entre ellos podemos contar a Helena Mazera, Ángel Moreno y a Miguel Puig.

Es de importancia acotar que hasta este momento toda la animación hecha en el país se encontraba destinada a la publicidad en el cine; en el año 1952 nace RCTV y abre una nueva oportunidad dentro del mundo de la comunicación.

En Bolívar Films se incorporan los animadores Ángel González, Mauricio Anteri, Félix Nakamura, César Rosellón, Vjekoslav Radilovich, quienes después se independizan liderizados por Anteri en Animación S.A. “En el año 1970 llegan al país un grupo de animadores venidos de diferentes partes de América Latina, se les llama “La Legión Extranjera”, estaba compuesta por excelentes animadores como Manuel Mundó, Alberto Monteagudo, Raúl Ávila, Boquete, Irañeta.” (Arce Oliaga, A. 1997, p. 19-20)

A pesar de las pocas producciones, Venezuela ha conquistado importantes premios dentro de los diferentes festivales internacionales en nuestro país destacan los trabajos de Alberto Monteagudo, con su celebrado cortometraje El Cuatro de Hojalata (...). En el terreno de la publicidad, relevante el aporte hecho por Mauricio Anteri (...). En el campo de la animación directa sobre celuloide, se encuentra José Castillo, quien pacientemente ha logrado un cúmulo de filmes realizados a manos. Félix Nakamura desarrolla su obra en el área didáctica y educativa con excelente soluciones en el campo de la animación. De las nuevas promociones es de destacar el trabajo en cine animado del Departamento de Cine de la Universidad de Los Andes. (Arce Oliaga, A. 1997, p. 19-20)

1.7 El cortometraje animado.

Es un error común creer que un cortometraje es un fragmento de un largometraje, como también compararlo con sus análogos de diferentes artes (el cuento, la obra teatral de un acto, la fotografía o la pintura), aunque el cortometraje está relacionado con otras artes es único en longitud y como narración cinematográfica. “No solo tiene muchas más imágenes que una pintura o una fotografía, sino que, además, es

una narración contada, precisamente, a través de esas imágenes, mientras que una obra teatral o un cuento son relatos realizados a través de la palabra.” (Cooper, P., Dancyger, K. 1998, p. 9)

Denominamos cortometraje a la película que dura treinta minutos o menos. Su narración tanto puede estar basada en el género dramático como el documental o en el experimental. O puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados. (Cooper, P., Dancyger, K. 1998, p. 9)

En los comienzos del cine como arte todas las películas eran cortometrajes. Hasta 1913 todas las películas tenían una duración de quince minutos o menos. El formato largo empezó a ser la norma cuando D.W. Griffith, influido por las películas épicas italianas, produjo *Judith de Betulia*. (Cooper, P., Dancyger, K. 1998, p.11)

A los autores (1998) les parece que lo predominante en adelante fue el largometraje, aun así los cortometrajes cómicos se siguieron produciendo hasta el éxito de la televisión en los años cincuenta. Las películas seriadas también eran, esencialmente, cortometrajes; otra línea en la evolución del cortometraje fue alrededor del documental.

(...) encontramos otro ramal del avance del cortometraje –este procedente del trabajo comercial de Walt Disney– en los cortometrajes de animación pensados para ser exhibidos en los cines precediendo las películas de estreno. Estos films, de entre cinco y ocho minutos, tenían un protagonista (casi siempre un ratón, un conejo o un lobo) con una personalidad fuertemente definida y un propósito concreto. La historia se desarrollaba cuando los esfuerzos del protagonista por alcanzar su objetivo eran desbaratados por una situación o por el antagonista. La lucha para conseguir la meta constituía el argumento de las películas, en las que abundaban la acción y el conflicto.; los dramáticos esfuerzo del protagonista cosechaban más risas que lástima. (Cooper, P., Dancyger, K. 1998, p. 11-12)

Se puede decir que la simplicidad del cortometraje se debe a sí mismo en la cantidad de personajes y en el nivel de su trama. Casi siempre los cortometrajes tienen pocos personajes, entre tres y cuatro, y si trama es bastante más simple en comparación con la de un largometraje; con esto no se quiere decir que los cortometrajes no desarrollen sus personajes, sólo que no se desarrollan sub-tramas como en los Largometrajes. "La libertad del corto en relación al largometraje descansa en la posibilidad de utilizar metáforas y otros mecanismos literarios para contar la historia. Este es un lujo que no está a disposición de las películas de largometraje, orientadas normalmente hacia el realismo." (p.11-12)

En cuanto a la producción casera e individual, los autores (*Sullivan, K., Schumer, G., Alexander, K.*) explican que un productor de cortometrajes animados probablemente cumpla todas las funciones posibles en la producción: guionista, productor, artista conceptual, artista de *storyboards*, (...), director de sonido, mezclador, efectista y editor. (...). (Corsi, A., 2012, *Filburt*, Ucab) Itálicas añadidas.

CAPÍTULO 2

2. George Méliès y Viaje a la Luna

2.1 George Méliès

Gubern Román (1983) “De todos los pioneros del cine Europeo, aquel cuya aportación resultó más innovadora y original fue la de George Méliès” (p. 73), quien fue el tercer hijo de un acaudalado fabricante de zapatos, mago e ilusionista por vocación y director de teatro Robert Houdin de París. El llamado mago de Montreuil se hallaba entre los privilegiados asistente a la primera proyección organizada por los hermanos Lumière, y al concluir la histórica proyección, el propio Méliès ha explicado cómo, fue al encuentro de Antoine Lumière para adquirir uno de sus prodigiosos aparatos, pero ni Méliès ni otros interesados consiguieron su propósito.

Gubern Román (2001) “Inquieto y tenaz Méliès averiguó que el óptico Robert William Paul había lanzado en Londres un aparato similar, bautizado como bioscopio, y lo adquirió inmediatamente por la suma de mil francos”. (p. 36)

El autor, en una publicación anterior (1983), comenta que la etapa como exhibidor de Méliès fue breve, y que pronto decidió pasar a productor de películas. Sus primeros films estuvieron inevitablemente inspirados en las producciones de los Lumière, al menos unas ochenta películas en este estilo, hasta que un incidente en la plaza de la Ópera, en 1896, cambió por completo su rumbo. Accidentalmente Méliès había descubierto el truco cinematográfico. “Es entonces cuando Méliès idea las famosas escenas de transformación, que dejan boquiabierto al público parisino” (p. 74)

El rasgo genial de George Méliès fue emplear sistemáticamente en el cine la mayor parte de los medios de teatro: guión, actores, vestuario, maquillajes, escenografía, tramoya, división en escenas o en actos, etc. Todas estas adquisiciones, en formas diversas, las conserva hoy el cine. La aplicación no siempre fue mecánica; los trucos fotográficos, por ejemplo, transportan la maquinaria teatral. Igualmente, las obligaciones del cine mudo le hacen inventar una actuación nueva para sus intérpretes. Esta actuación, sin ser la de la pantomima, es, no obstante, un poco enfática y gesticuladora, porque exige mucho a la mímica y muy poco a la expresión de la cara. (Sadoul, G. 1980, p. 24).

George Sadoul (1980) también explica cómo las necesidades de unificar ambos ámbitos, llevaron a Méliès a buscar más maneras para combinar la escenografía teatral con la técnica particular de las telas pintadas utilizadas en los estudios fotográficos.

Para Gubern (2001), el inicio de la decadencia de Méliès puede ubicarse hacia el año de 1906, cuando “su industria artesanal, que ha convertido el invento de Lumière en pujante espectáculo popular, comienza a competir difícilmente con las poderosas sociedades europeas o americanas (Pathé, Gaumont, Nordisk Film, Edison, Biograph, Vitagraph, etc.).” (P. 38).

Según el autor (2001), los trabajos de Méliès para esta época tuvieron especial audiencia entre los niños, y para el periodo el cine comenzaba a enfatizarse en los adultos, esto claramente fue gran parte de su declive. Por otra parte mucho de los exhibidores, antes nómadas, comenzaron a establecer sus propios locales, y de ahí nace la exigencia de renovar continuamente los programas, cosa que la artesanía de Méliès no se encontraba en condiciones de proveer. Aun así, el anteriormente prestidigitador y ahora director da rienda suelta a dos de sus más grandes trabajos, y de los más costosos, los cuales lo colocan en serios problemas económicos.

A finales de 1908 George Méliès preside el Primer Congreso Internacional de fabricantes de Películas, como resultado del cual Star Film ingresa en el *trust* fundado

por Edison en Nueva York. Al año siguiente vuelve a presidirlo, con asistencia de unos cincuenta delegados, en donde se toma el acuerdo capital de unificar la perforación de las películas de 35mm. Pero allí también se decide eliminar el sistema de venta de películas a los exhibidores, sustituyéndolo por el alquiler, de superior rentabilidad. Esta medida iba a resultar fatal, precisamente, para los productores independientes y artesanos, carentes de adecuada organización, como era el caso de Méliès. . (Gubern, R. 2001, p. 41).

“En 1911, con los recursos cada vez más menguados. Méliès tuvo que aceptar ayuda financiera de su rival Charles Pathé, con la garantía de su estudio y del teatro Robert Houdin”, El director y empresario Pathé pudo haberse apoderado tanto del estudio como del teatro muy pronto, de no haber sido por el estallido de la Primera Guerra Mundial, que paralizó la acción judicial, al tiempo que Méliès hacía su mejor acto de desaparición y se esfumaba sin dejar rastro. (Gubern, R. 2001, p. 41).

El autor Robert Gubern escribe en su libro de (1983) “el nombre de Méliès se eclipsó, hasta que en 1928 un cronista cinematográfico lo descubrió regentando modestamente un puesto de venta de juguetes y de golosinas en la Gare de Montparnasses” (p. 79). Luego de unos catorce años en el olvido, y luego de aquel maravilloso descubrimiento, los protocolares homenajes y condecoraciones que le hicieron no repararon suficientemente el triste olvido de quien había sido el legítimo creador del espectáculo cinematográfico.

Gubern añade en su publicación del (2001):

(...) Pero ni los aplausos, ni los discursos, ni los homenajes, ni las condecoraciones resolvieron los problemas del anciano Méliès, quien siguió abriendo puntualmente cada mañana su puestecito de la estación Montparnasses, para ganarse el sustento trabajando durante quince horas diarias. El fantasma de la enfermedad le andaba rondando y, afecto de cáncer de estómago, falleció el 21 de enero de 1938, en el hospital Léopold-Bellan, de París. En su entierro tan sólo dos

cineastas conocidos acompañaron su ataúd: René Clair y Alberto Cavalcanti. (p. 41)

2.1.1 Montreuil

Gubern Román (2001) otro de los descubrimientos azarosos de Méliès se dio en 1987 cuando tuvo que impresionar por encargo unas breves cintas con actuaciones del cantante Paulus, para una exhibición en un café-concierto, fue el cantante quien luego de estar vestido y maquillado quien se negó a actuar en exteriores, obligando a Méliès a desplazar la producción al interior del teatro Robert Houdin, esta situación llevó a el mago de Montreuil a utilizar treinta proyectores de arco para la iluminación, lo que constituyó una innovación histórica para la toma de vistas.

No es de extrañar que, después de esta experiencia, Méliès se decida a construir en el jardín de su finca en Montreuil un autentico estudio, al abrigo de las inclemencias del tiempo, con el techo y las paredes de vidrio para aprovechar la luz solar, aunque en 1905 le añadiría su primera instalación eléctrica. Allí desplegará su portentosa actividad como director, actor, operador, maquillador, decorador, carpintero y electricista a la vez. Este laboratorio de hechicería, de diecisiete metros de largo por siete de ancho, constituyó el primer estudio de Europa, ya que Edison le había precedido en América con su rudimentario *Black Maria*.

Entre 1896 y 1913 Méliès realizó unas quinientas películas de las cuales hoy se conservan una décima parte aproximadamente. Debe tenerse en cuenta que Méliès vendía sus películas a los exhibidores ambulantes, de modo que es ardua la tarea de localizar el paradero actual de muchas de ellas, que probablemente no han sobrevivido al vandalismo de dos guerras, amén de otros avatares. (Gubern, R. 2001, p. 37-38)

El mismo Gubern, en su edición de 1983, relata como el volumen y la industrialización de la producción fueron las que impulsaron al ilusionista a realizar la construcción de su estudio de rodaje, el *Black Maria*, en el jardín de su finca en

Montreuil-sous-Bois. Este contaba con paredes y techo completamente de vidrio para aprovechar al máximo la luz natural.

“Méliès (...) da, siempre que puede, preferencia a los recursos más fáciles de los maquinismos teatrales, y hasta confesó haber enriquecido su estudio de Montreuil con trampas y otros implementos de escena” (Paoletta, R. 1967, p. 54)

2.1.2 Obras cinematográficas

“En la variadísima producción de Méliès, juntó a títulos tan prometedores como *Magie diabolique* George Méliès, 1898) o *El antro de los espíritus* (*L’ antre des esprits*, 1901), aparecen películas publicitarias hechas por encargo”. Méliès llegó a realizar anuncios publicitarios para diferentes productos, como, mostaza, corsés, peines, sombreros, una loción contra la calvicie y una marca de whisky. (Gubern, R. 2001, p. 38).

Para el autor las creaciones del mago de Montreuil pueden denominarse como el fruto del encuentro entre dos técnicas distintas: la del fotógrafo y la del hombre de teatro e ilusionista. “Sus películas suelen estar divididas en cuadros o escenas que, concebidas de acuerdo a los cánones del arte teatral, hacen progresar la narración (...) la cámara tomavistas se limita a ser un aparato inmóvil que reproduce fotográficamente lo que ocurre (...)” (Gubern, R. 2001, p. 39).

“(...) la gran aportación y especialidad de Méliès fue el cine fantástico, para el que, como buen ilusionista, inventó la mayor parte de los trucajes que son hoy patrimonio del cine.” (Gubern, R. 1983, p. 77).

Para el escritor Ponce, M. (1994) desde 1900 hasta el fin de su carrera hacia 1912, la evolución de Méliès fue imperceptible; permaneció siempre fiel a su estética: la

del teatro filmado. Eso le permitió ser el creador de “un mundo fantástico, poético y encantador, imaginario y sencillo. Sus filmes brevísimos –jamás extendieron los 30 minutos (...) – sobre todo si estaban coloreados a mano, son, en la infancia del cine, el mundo visto por un niño maravillado y maravilloso.” (p. 33)

Sadoul, G. (1980), comenta como la magia de Méliès se revela cuando descubre en 1896 el trucaje “el primer film que empleó esa técnica fue, en octubre de 1896, *L’escamotage d’une dame*” hasta el momento los films realizados en la villa de Montreuil aún se hacían al aire libre con una tela de fondo extendida sobre una de las paredes del jardín. Y, para la desaparición, Méliès, lo que hace es detener la toma vistas por un minuto, durante el cual la señora deja la escena. Es de esta manera como “su silla pudo, pues, encontrarse instantáneamente vacía en la proyección, sin que el prestidigitador (inmovilizado durante la breve exposición) tuviera necesidad de desplegar su clásico velo negro. (Sadoul, G. 1980, p. 23)

El autor Roberto Paoletta (1967) añade que:

El de la sustitución es, tal vez, el más original de los trucos usados por Méliès, porque se apoya exclusivamente en los recursos específicos del cine. En cuanto al uso de maquetas en escala es con ese medio que, sin una particular originalidad, pero siguiendo más bien el uso de la época, compone su actualidad reconstruida (1898): *L’explosion du Cuirassé Maine dans la rade de La Havane, collision et naufrage en mer* (...) y repitiendo análogos ejemplos de las escuelas inglesa y norteamericana. En 1898, Méliès estudia la aplicación de otros trucos fotográficos, entre ellos la sobreimpresión, o sea, la incorporación sucesiva de dos imágenes, una en la otra, obtenida con la doble exposición del negativo; esta aparece en muchas producciones del género: *Caverne maudite, Reve d’artiste, Atelier du peintre*, todas fundadas en el mismo procedimiento por el cual, después de la toma, la película en rebobinada con marcha atrás, de manera tal que el segundo encuadre se sobrepone al primero, sobre el mismo trozo de negativo. (p. 53)

En *El hombre orquesta* de 1900, el propio Méliès, quien solía actuar en sus producciones, interpreta al mismo músico, con diferentes instrumentos a lo largo de la escena simultáneamente, esto se logró con la cantidad de siete sobreimpresiones sucesivas sobre un fondo negro. En *El hombre de la cabeza de goma* de 1902 muestra el experimento de un científico que consigue hinchar su propia cabeza hasta llevarla a proporciones descomunales; el trucaje se obtuvo mediante un travelling de acercamiento a la cabeza (sobre fondo negro) para aumentar su tamaño. En *El huevo mágico* de 1902 Méliès logra, gracias al fundido encadenado, que su cuerpo se convierta en un esqueleto; y en *El melómano* de 1903 la cabeza de Méliès salta, a modo de notas musicales, sobre un pentagrama. (Gubern, R. 1983)

Sin embargo, el pasaje real y verdadero del juego de la prestidigitación a la compleja diversión de la *féerie* se da con la puesta en escena de tres fábulas *Cendrillon* (La cenicienta, 1899), *Le petit chaperon rouge* (Caperucita roja, 1901), *Barbe Bleue* (Barba Azul, 1901), y con la narración fantástica *Le Reve de Noël* (Sueño de Navidad, 1900). Pero el artista se siente todavía inseguro del camino elegido (...). La época de las grandes *féeries* se abre decididamente con el famoso *Voyage dans la lune* (Viaje a la luna) en treinta cuadros y doscientos metros (1902), inspirado evidentemente en las novelas de anticipación de Verne y luego de Wells (...) (Paoletta, R. 1967, p.55)

En el mismo año de 1902 Méliès realiza *El viaje de Gulliver*, donde es evidente el empleo de los primeros planos, aunque siempre como trucos ópticos. El ilusionista los utiliza como truco para hacer ver más grandes las figuras de los gigantes, en comparación con las de los liliputienses. Los años inmediatos Méliès se los dedica también a la producción de sus *féeries*, con películas como *Viaje a través de lo imposible* de 1904. Su último *féerie*, luego de un periodo de decadencia, sería en 1912 con *Viaje al polo*. (Paoletta, R. 1967)

2.1.2.1 Viaje a la luna

George Sadoul (1980) p. 29 “El maestro de Montreuil debía alcanzar su apogeo con el famoso *Le voyage dans la Lune*. Este gran logro artístico y comercial hizo su nombre y su forma universalmente célebres. Suscitó en todas partes imitaciones y falsificaciones.”

El guión utiliza dos novelas famosas de Julio Verne y H.G. Wells. Pero Méliès imprimió a aquella adaptación su estilo propio: un humor fácil y atrayente, una imaginación pueril y encantadora. Una reunión de astrónomos, vestido como astrólogos, decide viajar a la luna. Visitan una fábrica de máquinas complicadas e ingenuas. Desde lo alto de un tejado, asisten a la fundación de un cañón. Bellas marineras de opulentos atractivos llevan el obús en que se meten los exploradores, se carga el cañón y se dispara. (George Sadoul 1980 p. 29)

El autor continúa comentando que es en esta parte del cortometraje donde se lleva a cabo la única secuencia verdadera de *Le voyage dans la Lune*. Cuando la famosa luna de yeso aparece y sobre ella se lanza la cámara en travelling. La luna recibe un proyectil en el ojo derecho, efecto que se logró con el método de sustitución de maquetas. Ahora, los exploradores salen de vehículo sideral para ver el lugar de aterrizaje, una llanura lunar llena de cráteres. George Sadoul (1980)

Los astros se suceden en sobreimpresión sobre el fondo negro de una escenografía, mientras que los exploradores, tumbados, duermen y sueñan. Allí encuentran, como en H. G. Wells, hongos gigantes, un río lunar y selenitas parecidos a crustáceos. Los exploradores, hechos prisioneros, se escapan, encuentran su obús y descienden a la tierra en paracaídas. Después de un pequeño viaje submarino, el film termina, en apoteosis, con la inauguración de una estatua grotesca. (George Sadoul 1980 p. 29)

El film que tiene quince minutos de duración tuvo un costo de realización de 1500 lises, o eso afirmó el propio Méliès, lo que representa un gasto de cien lises de oro con cada minuto de espectáculo. Para el momento los films no eran alquilados, sino vendidos, la cinta tenía 280metros y la copia se vendía a dos francos el metro, cantidad a la que hay que deducir 50 céntimos para la película y la tirada. (Sadoul, G., 1980)

El autor (1980) continúa exponiendo que el éxito fue aún mayor en los Estados Unidos, donde se vendieron lo que se cree fueron centenares de copias, lo singular de esta situación es que Méliès no envió al país americano más de seis copias en total. Edison, Biograph, Vitagraph, y Lubin hicieron copias, dobles negativos, de *Viaje a la Luna*, y vendieron docenas de este film cuya puesta en escena no les había costado nada, naturalmente las leyes de reproducción son eran lo que son ahora.

Le voyage dans la Lune permitió la apertura del primer cine permanente en Los Ángeles, la ciudad donde uno de sus suburbios ya se llamaba Hollywood. Para 1903 Méliès decidió abrir una sucursal en Nueva York, la cual dirigiría su hermano Gastón, para así defender sus derechos de propiedad. Esta sucursal pronto representaría gran parte de sus ingresos. George Sadoul (1980)

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO 3

3. Planteamiento del problema

Actualmente, y cada día más, los sueños están al alcance de la mano; vemos en la televisión, en el cine y en la Web los trabajos audiovisuales de aquellos no que encontraron limitantes a su creatividad, y que fueron capaces de llevar a cabo sus ideas, ya fuera con muchos o pocos recursos a su disponibilidad. Pero, aunque la imaginación no tiene límites, somos nosotros mismos quienes limitamos nuestros proyectos al creerlos demasiado ambiciosos para el momento, sin tomar en cuenta los diferentes métodos para llevarlos a cabo.

El mago Méliès, fue un hombre excepcional, quien en su época, no permitió que nada ni nadie le evitaran cumplir sus más alocados sueños. Su camino cinematográfico dio inicio en el Gran Café de París en 1895, en la primera proyección pública de los hermanos Lumière, de la cual salió decidido de su siguiente aventura, la de hacer films. Y, aunque sus películas comenzaron como la de muchos otros, simples recolecciones de la realidad circundante, pronto todo eso cambiaría, y, Méliès pasaría a ser “De todos los pioneros del cine Europeo, aquel cuya aportación resultó más innovadora y original (...).” (Gubern, R. 1983, p. 73)

Fue el mismo ilusionista y mago, quien dejó atrás la creencia de que la luna era un objeto inalcanzable. El tema ya había sido tratado anteriormente en la literatura, como en el libro: *De la tierra a la luna* (1865) de Julio Verne, pero nunca de manera cinematográfica. Y fue así como *Le voyage dans la lune*, se convirtió hasta el día de hoy en su obra más conocida, y que ha inspirado diferentes films y obras audiovisuales, como la reciente película del director Martin Scorsese: *Hugo* (2011), y el vídeo musical de la banda The smashing pumpkins: *Tonight, tonight* (1995).

La animación es un arte que logra comunicar historias y sentimientos a través de fotogramas animados, y presentados de manera consecutiva en una sucesión rápida de

imágenes. Existen varias formas de animación y varias maneras de llegar a esta, pero el resultado final pretende ser, de una u otra manera, para todos los públicos, ya que la animación se puede adaptar a cualquier historia. Los autores Hala y Manvell (1981) definen la animación como la ilusión de vida y movimiento en objetos planos o tridimensionales, cuando estos son filmados en distintas posturas entre fotogramas, y que se suceden en progresión continua. Este fenómeno es conocido como persistencia retiniana y es la base de la animación.

La animación es un arte, y como arte no es una de las más sencillas de dominar; pero, como artistas audiovisuales contamos con las herramientas necesarias para abrirnos camino en el ámbito. Ya que, como toda producción audiovisual, la animación también necesita de diferentes conceptos, como lo son: los movimientos de cámara y la composición de los planos, el arte y la fotografía, la producción y la dirección; todos ellos ayudan a componer tanto una escena en un animado como en cualquier otra forma de producción audiovisual.

La animación ha cambiado mucho desde sus primeros días. No existe punto de comparación entre aquella primera forma lineal de animación, en la que al pasar las páginas de un cuaderno rápidamente se anima la secuencia de dibujos en ellas, estos eran conocidos como *flipbooks*, los cuales inspiraron a la primera animación grabada por el método *stop-motion*, *Humorous phases of funny faces* (1906); y, la película de animación ganadora al galardón del Oscar 2014: *Frozen* (2013).

La época ha cambiado y con ella la tecnología que nos permite hacer cosas cada vez más maravillosas. La animación 2D ha sido desplazada por las nuevas tecnologías de animación como el 3D o el CGI (*Computer Generated Imagery*).

Pero lo bueno de la actualización constante de la tecnología en la era digital, es que nos da la oportunidad de tener al alcance métodos de fácil acceso y bajos costos que permiten la creación de animación 2D en computador; y así poder retomar o rescatar de alguna forma los estilos antiguos con lo mejor de la actualidad. Ya que, todo lo que imaginamos puede ser creado gracias al fácil acceso a las nuevas tecnologías.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Realizar una demostración en animación 2D digital de los personajes de un cortometraje original inspirado en *Viaje a la luna* de George Méliès.

4.2 Objetivos específicos

- Crear una obra original partiendo de *Viaje a la luna* de George Méliès como inspiración.
- Indicar cómo los *motion graphics* pueden ser animaciones 2D con un bajo costo de producción.

5. Justificación

Este trabajo de grado pretende no sólo llevar a la práctica todos los conceptos aprendidos durante la carrera, pero también dar rienda suelta a la imaginación, y demostrar que, aún con herramientas digitales de bajo costo y fácil acceso que la mayoría poseemos en nuestros computadores personales o de trabajo, se pueden crear nuevos mundos audiovisuales de calidad.

La importancia de este trabajo radica en un homenaje a dos grandes contribuidores de lo que es el cine de fantasía en la actualidad: la animación 2D, que poco a poco ha ido siendo reemplazada por nuevas tecnologías de animación; y a George Méliès, el principal precursor del cine de fantasía, de la mano con uno de sus trabajos de ciencia ficción más conocidos, *Viaje a la Luna*.

Es bien sabido que desde 1995 con el estreno de Toy Story, y con la llegada de nuevas tecnologías, cada vez más y más se ha ido dejando de lado la animación 2D tradicional, pero existen, gracias también a la tecnología, formas de elaborar animaciones 2D digitales de bajos costos de producción.

La animación digital ha crecido de tal manera que el realismo que se le otorga a estas ya poco tiene que ver con esa magia de los primeros dibujos animados de Walt Disney. Es por eso que este proyecto quiere retomar lo mejor de antaño con las tecnologías que hoy en día todos podemos tener al alcance de la mano.

El programa Flash, de la suite Adobe, es bien conocido dentro de mundo Web, pero no son muchos los que saben lo versátil que puede resultar esta aplicación, con la que se pueden crear páginas web multimedia, videojuegos simples, aplicaciones para dispositivos móviles y animaciones 2D. Es por esto que se ha decidido este programa como el principal para trabajar el contenido del proyecto.

6. Delimitación

Este proyecto se encuentra enmarcado en dos factores fundamentales, el trabajo de George Méliès, también conocido como el mago de Montreuil, y la animación 2D digital.

Méliès fue el primer cineasta en ir más allá de las películas que documentaban situaciones cotidianas, y en utilizar historias de ciencia ficción y fantasía, que para el momento cambiaron los esquemas de la producción cinematográfica, ayudado por sus conocimientos de magia, ilusionismo, y otros que por el camino adquiriría, que serían también esenciales para la animación, como los son la coloración y el trucaje o stop-trick.

Para diseñar y realizar la demostración de los personajes animados de este cortometraje original, se decidió utilizar el programa Flash y complementarlo con otros

programas de edición de vídeo, imagen y audio de la casa Adobe, como lo son: After Affects, Illustrator, Premiere, Photoshop y Audition. Esto por ser programas de fácil acceso.

El público al que se encuentra dirigida esta propuesta comprende a personas de ambos sexos, que se encuentren entre las edades de 6 y 12 años, y pertenecientes a los estratos A, B y C.

Este proyecto pretende que futuros jóvenes cineastas vean que sus ideas más fantásticas pueden ser realizadas digitalmente en un estilo de animación que se encuentra al alcance de la mano; con un poco de visión, tenacidad y entrenamiento.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

CAPÍTULO 4

4. El mago de Montreuil

4.1 Ficha técnica

- Título: El mago de Montreuil
- Género: Animación
- Guión: Migyuri Puerta
- Idea Original: Migyuri Puerta
- Dirección: Migyuri Puerta
- Producción: Migyuri Puerta
- Dirección de Arte: Migyuri Puerta
- Dirección de fotografía: Migyuri Puerta
- Diseño de los personajes digitales: José Manuel Moreno
- Diseño de fondos y objetos: Miguel Puerta
- Ilustrador de storyboard: Miguel Puerta
- Animación del display: José Manuel Moreno
- Musicalización del display: Mariana Vincenti

4.2 Idea

En edad aún infantil, en lo más profundo de nuestro subconsciente se manifiestan las mejores y más brillantes ideas, en el mundo de los sueños, controlado por *Los Hombre de Arena*. Pero ¿Te has puesto a pensar que las pesadillas también son sueños?

4.3 Sinopsis

Los Hombres de Arena. Los guardianes de los sueños visitan una vez a cada niño para activar su imaginación mientras duermen y otorgarles un sueño que definirá su existencia, administrando a cada uno de ellos la dosis necesaria de su arena mágica.

Lo cierto es, que existen niños con mayor predisposición que otros a la imaginación, este es el caso del pequeño Georgie M., un niño capaz de tener por sí mismo los más grandes y hermosos sueños.

4.4 Tratamiento

ACTO I:

Una hermosa luna llena adorna en panorama de una noche normal en los suburbios franceses, y abajo los tejados de magníficas casas y de modestas casas por igual se iluminan con su resplandor. Los habitantes se van a dormir y las luces se van apagando en las ventanas. Un destello de color a lo lejos, sobre uno de los tejados, y luego otro de un color diferente sobre un tejado diferente, y así cientos de estallidos de colores, aparecen sobre cada hogar, estallidos de color sin sonido que se van colando dentro de las casas.

Un niño pequeño, esmirriado y de abundante cabello alborotado, GEORGIE MELIÉS (8) se acomoda bajo las sábanas de su cama para dormir, mientras ve la hermosa luna a través de su ventana y entre pestañeos adormilados la visión se va haciendo difusa hasta quedar en la completa oscuridad de ojos cerrados.

Algún rato después Georgie continúa dormido y su habitación está tranquila, sus juguetes esparcidos por el lugar. Por la ventana entra una ráfaga de aire que mueve los móviles que del techo cuelgan. Poco a poco algo que parece ser arena dorada se va colando por la ventana y al pie de la cama toma forma una figura de

rostro amigable, por completo dorado y vestido de azul, SANDY, EL HOMBRE DE ARENA, que mientras busca en su cinto una pequeña bolsita, donde tiene la arena para conceder el don, se distrae observando la habitación de Georgie, detalle a detalle. Sus libros, sus móviles, su teatro de juguete con sus títeres, y al mismo y pequeño Georgie con su ropa de dormir de estrellitas, mientras juega con la arena que sacó de la bolsita y decide devolverla a la misma, toda excepto el granito más lindo de todos, el cual deja caer sobre Georgie a la vez que él desaparece. El granito de arena balanceándose entre las corrientes de aire juega hasta caer en la punta de la nariz del niño, quien a su toque brilla con un hermoso color dorado que ilumina toda la habitación.

ACTO II:

Entre la penumbra Georgie comienza a despertar, ya no se encuentra en su cama, de hecho confuso nota que no sabe dónde está. No logra ver nada a su alrededor, la oscuridad no se lo permite. Comienza a caminar a ciegas pero aunque sus ojos se van acostumbrando a la oscuridad y ya logra ver algunas formas, éstas son terroríficas y él se encuentra muy asustado, mientras cada vez más y más su visión se aclara hasta que finalmente nota que sigue en su habitación, pero que ahora él es del tamaño de sus juguetes y que las sombras que veía y las cosas con las que tropezaba eran las mismas con las que jugaba cada día.

Georgie se encuentra frente a su teatro de juguete, en el que ahora puede ver una presentación en tamaño natural, y aún un poco asustado ve como el telón comienza a abrirse. El niño se arma con una espadita que encuentra en el suelo y se dispone a luchar contra cualquier mal, pero quienes están ahí son sus amigos y maestros los títeres, listos para dar una nueva clase, así que Georgie se acomoda sobre cubo de letra y comienza a presenciar la clase magistral sobre la luna. Georgie sube al escenario para poder participar más de cerca en la clase pero al acercarse al *Maestro Saltarín* y al *Sr. Gruñón* Georgie tropieza y para no caer intenta sostenerse de los títeres, y cuando lo hace se trae el títere con él y deja una mano dorada

desnuda. El hombre de arena se asoma sobre el teatro para ver y se oculta rápidamente cuando Georgie lo ve. El pequeño trata de ir backstage para encontrarse con su acompañante pero antes un hombre de arena reducido sale a escena y se presenta.

Georgie ve con tristeza a sus amigos los títeres, sólo tela en el suelo del teatro, y el hombre de arena tiene una idea para animarlo, y le muestra un plan para ir a la luna en una bala.

ACTO III:

Georgie y el hombre de arena montados en su bala vuelan por el interior del lugar señalando sorprendidos todo el panorama, y mientras se acercan al móvil que cuelga del techo Georgie nota que son maravillosamente una luna llena rodeada de estrellas de todos los tamaños, y mientras más se acercan en la luna se va formando un amigable rostro; absortos por la visión casi han llegado cuando Georgie nota que la bala no tiene frenos y acaban dando en el ojo de la luna.

El paisaje en la luna es muy bonito y Georgie está entusiasmado, y él y el hombre de arena descubren que pueden hacer música si saltan sobre las copas de los hongos de colores.

Jugando se alejan cada vez más del punto de inicio y los hongos van pasando de colores brillantes a colores opacos, hasta un punto donde ya no se ve más nada, es el lado oscuro de la luna y el hombre de arena intenta llevar a Georgie en la dirección contraria, pero el niño obstinado quiere llegar hasta el borde para ver qué hay más allá. Al llegar al límite la pareja línea que formaba el borde se rompe y tentáculos de oscuridad pura atrapan al pequeño Georgie, quien lucha por escapar pero no puede. Al percatarse de esto, Sandy, se abalanza hacia las sombras y comienza a combatir las lanzándoles pizcas de su arena mágica, que al impactar crea luz.

Las sobras comienzan a retroceder pero se llevan a Georgie con ellas así que el hombre de arena se acerca más, tanto que las sombras sueltan uno de sus tentáculos

del niño y lo atrapan a él, con lo que este pierde el equilibrio y la bolsita sale volando de sus manos cayendo casi completa sobre Georgie, quien gracias a la luz se libera, pero el exceso polvo mágico desborda su imaginación. El hombre de arena quien aún se encuentra tratando de luchar contra las sombras deja de hacerlo para poder llamar de vuelta a la bolsita la imaginación que se desbordaba del niño, pero llama demás y el niño se desmaya mientras las sombras se apoderaron por completo del hombre de arena y lo hacen desaparecer.

Muchos años después un George adolescente, entra a la habitación de su infancia, en la cual tenía años sin estar. George está descolorido, apático, ha comenzado a sufrir pérdida del cabello para ser aún joven, camina arrastrando los pies y en su apagado rostro se nota que no tiene esperanzas ni sueños. Se encuentra buscando algo pero ni él parece saber qué es. A través de la ventana abierta entra una pequeña ráfaga de viento que tímidamente mueve el móvil que cuelga del techo, lo que llama la atención de George. Al observar bien el móvil nota que hay una pequeña bolsita que cuelga bajo la luna. Al tomarla y abrirla el brillo, la alegría, la esperanza y los sueños vuelven a él.

Algún tiempo después en un teatro vacío George ensaya cómo presentar su nueva obra, con el telón cerrado hace exageradas mímicas que dan paso a un telón que se abre, y tras el cual lo único que hay es el atrezzo de una luna llena con de rostro amigable. Al George voltearse para verla las partículas de arena en el aire se juntan y forman nuevamente a Sandy, a quien George corre a abrazar. Se cierra el telón.

4.5 Escaleta

ACTO I

ESC. 1, EXT. NOCHE

En una noche de luna llena se ven los tejados de muchas casas de diferentes tipos, mientras de la nada nocturna comienza a aparecer miles de figuras difusas de brillantes y variados colores que van entrando en ellas.

ESC. 2, INT. HABITACIÓN DE GEORGIE. NOCHE

Georgie, desde su cama, da un último vistazo por su ventana para observar la luna mientras adormilado va cerrando los ojos hasta dormirse por completo.

ESC. 3, INT. HABITACIÓN DE GEORGIE. NOCHE

El hombre de arena hace aparición en la habitación de Georgie para concederle el don, pero al ver su habitación sabe que no lo necesita y le da sólo un granito de su arena mágica justo antes de desaparecer.

ACTO II

ESC. 4, INT. HABITACIÓN DE GEORGIE. NOCHE

Georgie comienza a despertar entre la penumbra. Asustado en un lugar desconocido, que va redescubriendo su propia habitación fuera de proporción, él se ha encogido al tamaño de sus juguetes. Ahora todo es diferente

ESC. 5, EXT. CIELO. NOCHE

Una nube que tapa la luna termina de pasar y la luz de la luna entra a la habitación de Georgie.

ESC. 6, INT. HABITACIÓN GIGANTE DE GEORGIE. NOCHE

Se abre el telón del teatro de juguete y Georgie se prepara para ver en acción a sus amigos los títeres, dos de sus juguetes favoritos. Quienes le enseñan sobre la luna.

ESC.7, INT. TEATRO DE JUGUETE. NOCHE

. Georgie se acerca y se sube al escenario donde descubre que los títeres son manejados por el hombre de arena. El niño está triste, pero el hombre de arena le presenta su idea de viajar a la luna.

ACTO III

ESC. 8, INT. HABITACIÓN SIDERAL. NOCHE

Georgie y el hombre de arena vuelan a través de la habitación sobre una bala. Asombrados por la vista, se dirigen hacia el móvil que cuelga del techo, el cual tiene forma de luna llena con cara y está rodeado de estrellas. Georgie descubre que la bala no tiene frenos y él y el hombre de arena la estrellan contra uno de los ojos de la luna.

ESC. 9, EXT. LUNA. NOCHE

Sandy y Georgie comienzan su recorrido por un magnífico paisaje donde juegan entre coloridos hongos. Llegan al lado oscuro de la luna. El hombre de arena trata de llevar a Georgie en el lado contrario pero él insiste en seguir hasta el borde del límite, donde las sombras lo atrapan. El hombre de arena lucha con su luz contra las sombras pero en un accidente el contenido de su bolsita cae casi completo sobre Georgie, quien se sobre carga de imaginación y al hombre de arena tratar de extraerla toma más de la cuenta y esta distracción hace que las sombras se apoderen de él y lo destruyan mientras Georgie se desmaya.

ESC. 10, INT. HABITACIÓN DE GEORGIE. DÍA

Muchos años después George entra a la habitación de su infancia. Descolorido y apagado, sin esperanza ni sueños. Una brisa entra por la ventana y hace que el móvil suene lo que llama su atención, al verlo nota que una pequeña bolsita cuelga de él. Al abrirla su imaginación y los recuerdos de su aventura junto al hombre de arena vuelven.

ESC. 11, INT. TEATRO. DÍA

En un teatro vacío y a cortinas cerradas George ensaya la bienvenida a su nuevo espectáculo. Se abre el telón y el principal atrezzo es una luna llena con el rostro de rostro amigable. Al George acercarse muchas partículas de arena se juntan y mágicamente Sandy vuelve a la vida. Se cierra el telón.

4.6 Guión literario

El mago de Montreuil

Escrito Por:

Migyuri Puerta

Inspirado en: Viaje a la luna de George Méliès

2014

1- EXT. SUBURBIO FRANCÉS. NOCHE

Vemos el atardecer acabando y la luna llena alzándose en el firmamento, conforme va oscureciendo las luces de las casas abajo se van encendiendo. La luna recorre el cielo y mientras más alta las luces en las casas se apagan hasta dejar el suburbio iluminado sólo por la luna. Un destello de color a lo lejos sobre uno de los tejados, y luego otro de un color diferente sobre un tejado diferente, y así cientos de estallidos de colores, aparecen sobre cada hogar y se van colando dentro de las casas. Esto ocurre mientras una voz en off se escucha.

NARRADOR (V.O)

Los sueños son el alimento de la imaginación, y la imaginación es el motor del alma.

En lo más profundo de nuestro subconsciente se manifiestan las mejores y más brillantes ideas, en el mundo de los sueños, controlado por Los Hombres de Arena. Los guardianes de los sueños visitan una vez a cada niño para activar su imaginación mientras duermen y otorgarles un sueño que definirá su existencia, administrando a cada uno de ellos la dosis necesaria de su arena mágica.

CUT TO.

2- INT. HABITACIÓN DE GEORGIE. NOCHE

Un niño pequeño, esmirriado y de abundante cabello alborotado, GEORGIE MELIÉS (8) termina de jugar con un par de títeres y corre a acostarse. Se acomoda bajo las sábanas de su cama, mientras ve la luna llena a través de su ventana y entre pestaños adormilados la visión se va haciendo difusa hasta quedar en la completa oscuridad de ojos cerrados.

FADE TO BLACK.

3- INT. HABITACIÓN DE GEORGIE. NOCHE

Algún rato después Georgie continúa dormido y su habitación está tranquila, sus juguetes esparcidos por el lugar. Por la ventana entra una ráfaga de aire que mueve los móviles que cuelgan del techo.

Poco a poco arena dorada entra por la ventana abierta y al pie de la cama toma forma –entre un remolino dorado- una figura de rostro amigable, por completo dorado y vestido de azul, SANDY EL HOMBRE DE ARENA (EDAD INDEFINIDA). Busca con torpeza una bolsita atada a su cinto, mientras observa la habitación del niño. Sus libros, sus móviles, su teatro de juguete con sus títeres, y por último al pequeño Georgie con su ropa de dormir de estrellitas. Mientras juega con la arena que sacó de la bolsita decide devolverla a la misma, toda excepto el último granito, el cual deja caer sobre Georgie a la vez que él desaparece.

El granito de arena se balancea entre las corrientes de aire hasta caer en la punta de la nariz del niño, quien a su toque brilla con un color dorado que ilumina toda la habitación.

FADE IN TO.

Aparece el título del cortometraje:

EL MAGO DE MONTREUIL

4- INT. HABITACIÓN OSCURA. NOCHE

La cámara se aleja del niño que se despierta entre la penumbra, tendido en el suelo. Extrañado se soba los ojos, y los achina para ver mejor. Comienza a caminar a ciegas y se tropieza. Ve formas gigantes en la oscuridad. Sombras terroríficas. Asustado continúa caminando.

CUT TO.

5- EXT. CIELO. NOCHE

Una nube termina de pasar frente a la luna cuya luz entra por la ventana de la habitación de Georgie.

CUT TO.

6- INT. HABITACIÓN GIGANTE DE GEORGIE. NOCHE

Georgie abre los ojos de forma desmedida. Tiene el tamaño de sus juguetes. Da vueltas viendo a su alrededor y se detiene frente a su teatro de juguete en el que ahora puede ver una presentación en tamaño natural. El telón comienza a abrirse. Perplejo el niño toma una espada del suelo y se coloca en posición de defensa, pero quienes están ahí son sus amigos y maestros los títeres, EL MAESTRO SALTARÍN Y EL SR. GRUÑÓN, listos para dar una nueva clase. Georgie se acomoda sobre cubo de letra, mientras los títeres ruedan una pizarra –con una luna dibujada en tiza- al centro del escenario.

CUT TO.

7- INT. TEATRO DE JUGUETE. NOCHE

De un salto el niño se baja del cubo de letra y sube corriendo al escenario. Tropieza junto a los títeres, extiende una mano para sujetarse pero cae y sobre él el títere del maestro Saltarín.

Georgie levanta la cabeza y ve al señor Gruñón devolviéndole la mirada, y junto a él una mano dorada sin títere que la cubra. Sobre el teatro aparece una cara gigante, regordeta y dorada. Cuando el hombre de arena se ve descubierto se oculta rápidamente, manos y todo.

Solo en el escenario el niño da un paso indeciso hacia el backstage, pero antes un hombre de arena reducido sale y saluda tímidamente al niño que le devuelve el saludo con la mano.

Georgie ve con tristeza a sus amigos los títeres, sólo tela en el suelo del teatro. Ante la decepción del niño, el hombre de arena tiene una idea para animarlo. Dibuja en la pizarra un segundo círculo –la tierra- y une ambos con una flecha de línea punteada apuntando a la luna y sobre la línea punteada un proyectil con dos pasajeros. Se vuelve hacia Georgie quien lo está viendo. Sandy se señala a sí mismo, luego a Georgie y luego al dibujo. El niño sonríe entusiasmado.

Sandy se aleja hasta cubrir la pantalla con su cuerpo. Un destello dorado al otro lado. Al retirarse Georgie puede ver frente a él un gran proyectil –con dos cómodos asientos- sobre una resortera dorada, y a su lado Sandy sostiene su bolsa de arena mágica y sonríe feliz.

Desde el teatro de juguete Georgie observa anhelante la luna a través de su ventana.

CUT TO.

8- INT. HABITACIÓN SIDERAL. NOCHE

Georgie y el hombre de arena vuelan en su bala por el interior de la habitación, y señalan sorprendidos todo el panorama: el librero, el escritorio y los juguetes. Abajo todo se va haciendo cada vez más pequeño. Aún en la habitación comienzan a aparecer estrellas y Georgie maniobra para esquivarlas. Al fondo aparece la luna y mientras se acercan Georgie ve como en ella se van distinguiendo los rasgos de un amigable rostro. Es el móvil que cuelga en su habitación. Absortos por la visión casi han llegado cuando Georgie intenta frenar pero la bala no tiene frenos y acaban dando en el ojo de la luna.

CUT TO.

9- EXT. LUNA. NOCHE

Sandy y Georgie están viendo el lugar del aterrizaje, un paisaje de vasto gris, con nada más que hongos grises gigantes. Georgie se acerca cautelosamente a ellos, con Sandy siguiéndolo de cerca. Sandy se voltea asustado y al hacerlo choca con uno de los hongos y este adquiere un brillante color morado y se escucha una nota musical. Georgie toca rápidamente otro hongo y sonríe al ver que adquiere un tono azul brillante y otra nota musical sale de él. Ambos corren de un lado a otro tocando los hongos y creando una extraña música con ellos. Suben a los hongos y comienzan a saltar felices, despreocupados. Se alejan del lugar de aterrizaje.

Mientras más se adentran en el bosque de hongos los colores van cambiando, ya no son tan brillantes. Llegan al final del bosque y ya los hongos tienen colores muy opacos. Georgie se baja seguido de Sandy que tiene cara de preocupación. Frente a ellos sólo hay negrura. Es el lado oscuro de la luna. Georgie lo mira fijamente. El hombre de arena lo toma de la mano e intenta llevarlo en dirección contraria, pero el niño se suelta y se acerca al borde, inquisitivo. Al llegar al límite la pareja línea que formaba el borde se rompe y tentáculos de oscuridad pura atrapan al pequeño, quien

lucha por escapar pero no puede. Sandy se abalanza hacia las sombras y comienza a lanzarles pizcas de su arena mágica, que al impactar crean luz.

Las sombras retroceden pero se llevan a Georgie con ellas. El hombre de arena se acerca más. Las sombras sueltan uno de sus tentáculos del niño y lo atrapan a él. Sandy pierde el equilibrio y la bolsita sale volando de sus manos y cae casi completa sobre Georgie. La potente luz lo libera, pero el exceso de arena mágica desborda su imaginación. De los oídos del niño se ven salir ideas, recuerdos y dibujos abandonando su cuerpo.

El hombre de arena aún tratando de luchar contra las sombras deja de hacerlo para llamar de vuelta a la bolsita de arena mágica convertida en imaginación que deja el cuerpo de Georgie, pero llama de más. El niño se desmaya mientras las sombras se apoderaron por completo del hombre de arena y lo hacen desaparecer en la obscuridad.

CUT TO.

10- INT. HABITACIÓN DE GEORGIE. DÍA

A través de la ventana se ven pasar incontables días y noches, mientras el pequeño teatro de juguete aún con los títeres en el suelo va adquiriendo más y más polvo y los tres se van deteriorando con el paso de los años.

Un George adolescente entra a la habitación de su infancia. Está descolorido, apático, ha comenzado a sufrir pérdida del cabello para ser aún joven, camina arrastrando los pies y en su apagado rostro se ve que no tiene esperanzas ni sueños. Parece no reconocer el lugar. Ve indiferente a los títeres en el suelo del teatro de juguete. A través de la ventana abierta entra una pequeña ráfaga de viento que tímidamente mueve el móvil que cuelga del techo. George alza la vista para verlo. Se acerca. Ve las estrellas, pero en el centro donde debería estar la luna cuelga una bolsita. La toma y la abre. Una brillante luz dorada lo ilumina todo.

FADE TO CREDITS.

FADE IN TO.

11- INT. TEATRO HOUDIN. DÍA

La escena comienza con la fachada del teatro Houdin. Se abren las puertas.

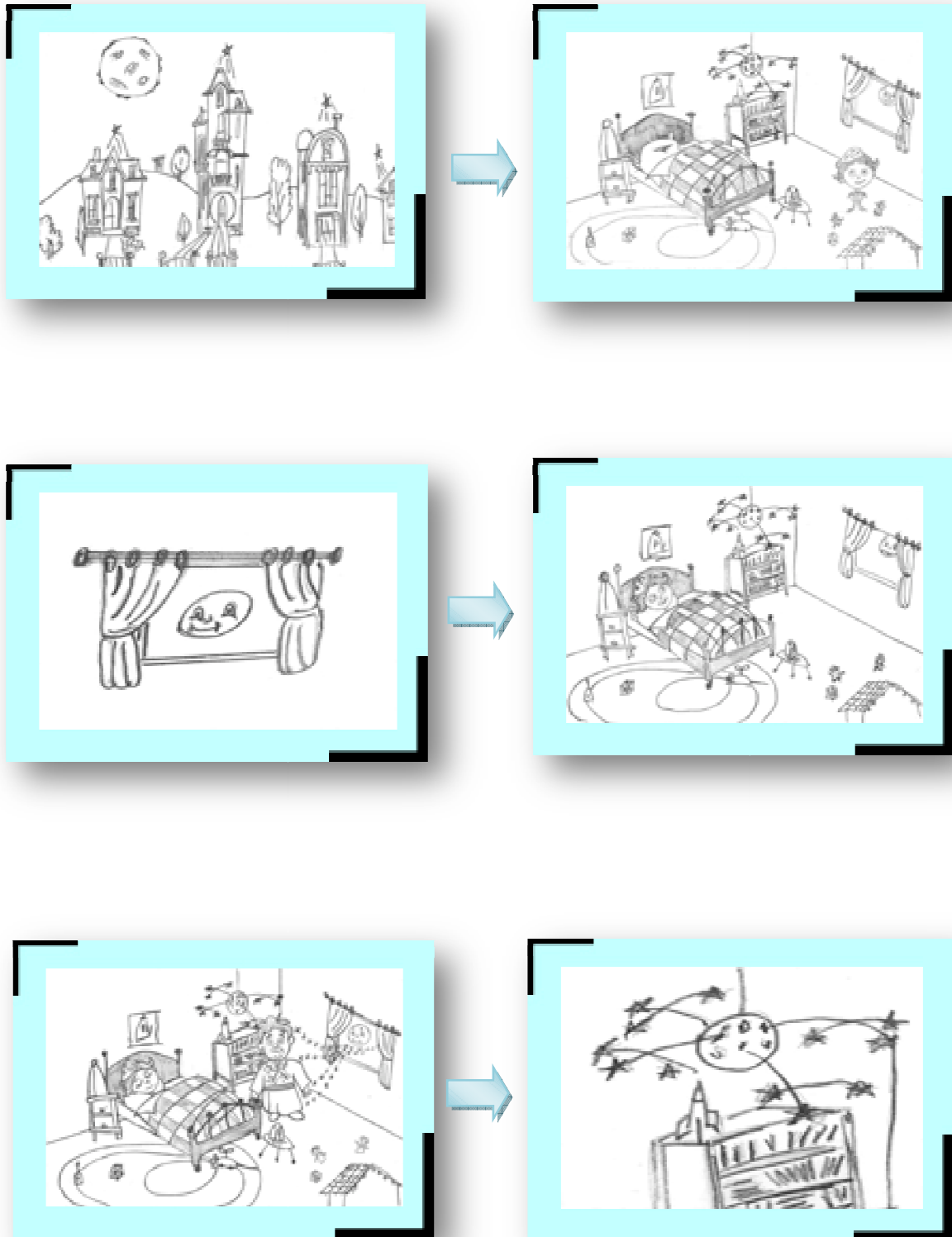
En el teatro vacío George ensaya cómo presentar su nuevo espectáculo, con el telón cerrado hace exageradas mímicas y reverencias. Se abre el telón. Tras él solo está el atrezzo de una luna llena de rostro amigable. Al George voltearse la ve y sonríe pero por su mejilla rueda una lágrima.

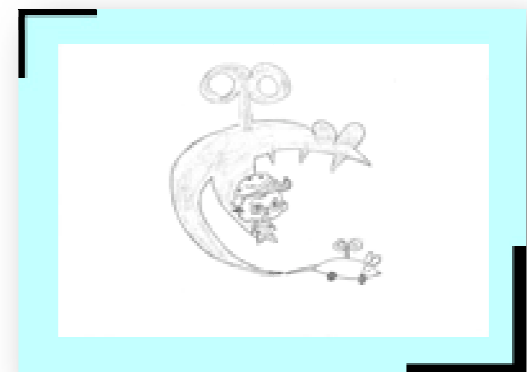
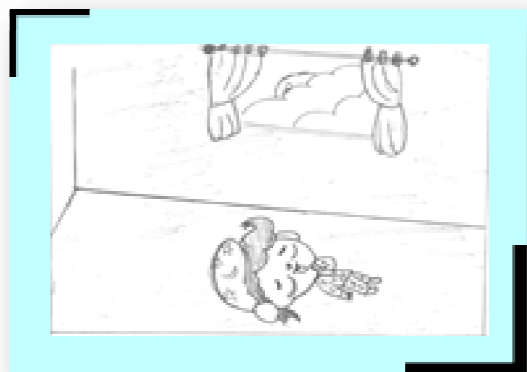
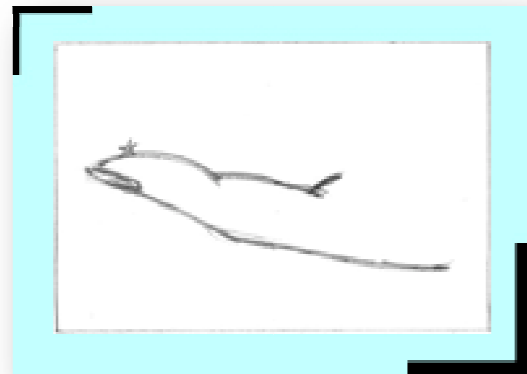
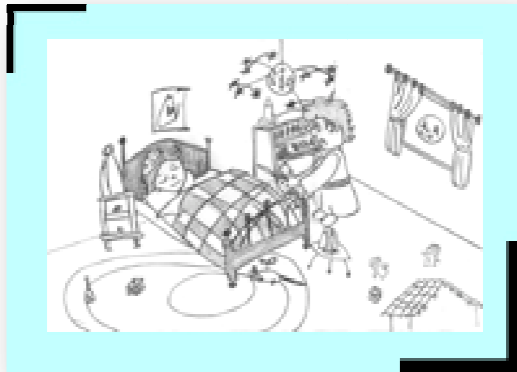
Partículas doradas en el aire se juntan y forman nuevamente a Sandy quien ve a George con una gran sonrisa. Este corre a abrazarlo. Se cierra el telón.

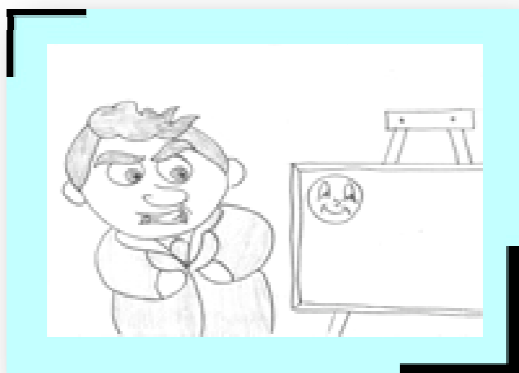
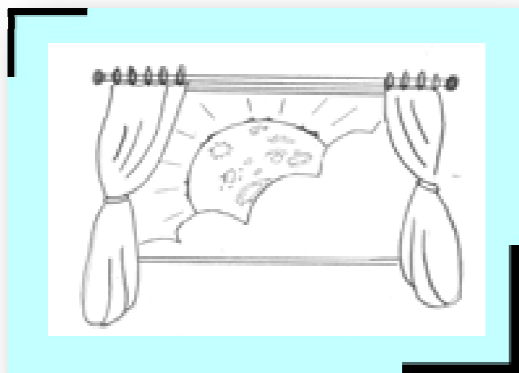
FIN.

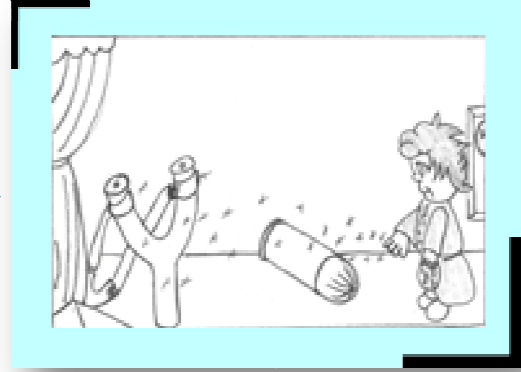
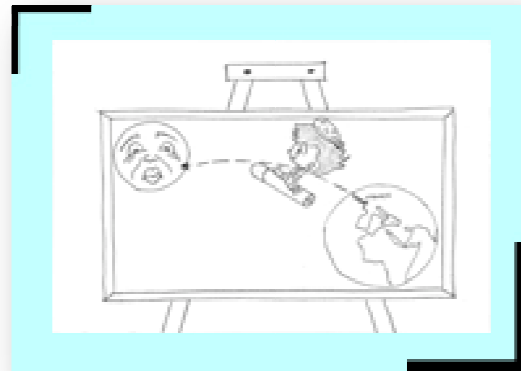
FADE TO BLACK.

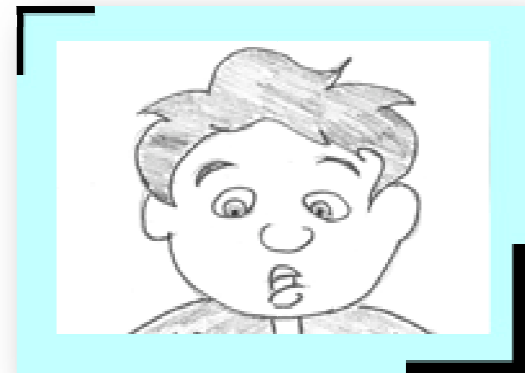
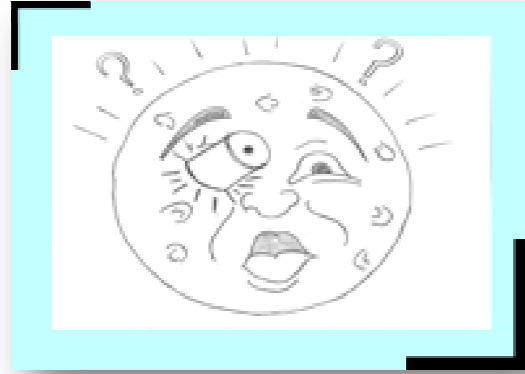
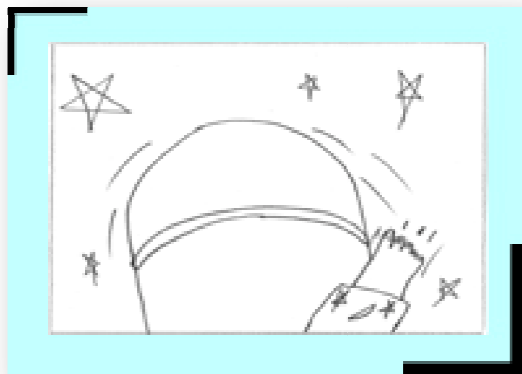
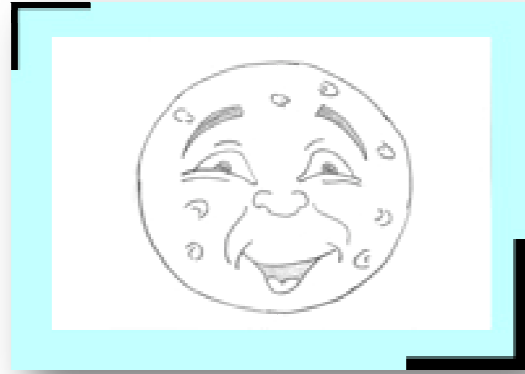
4.7 Storyboard

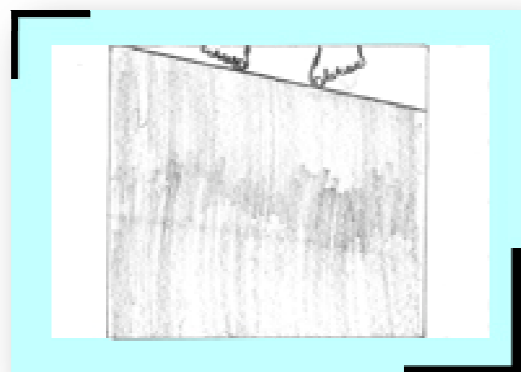
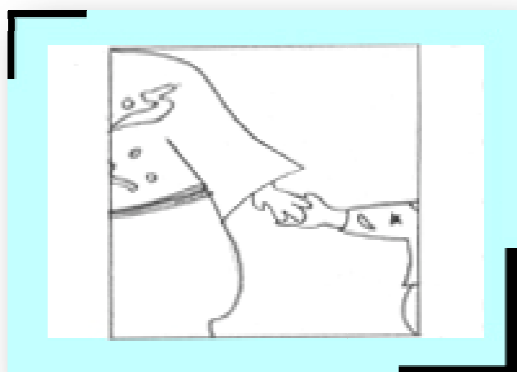
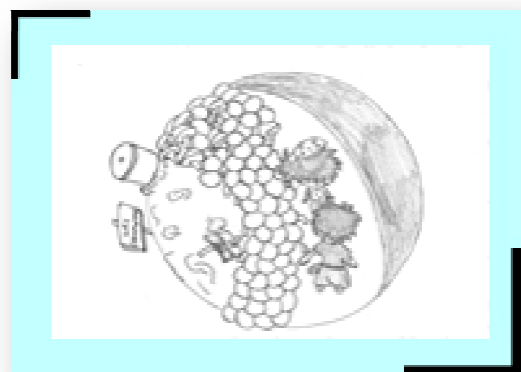
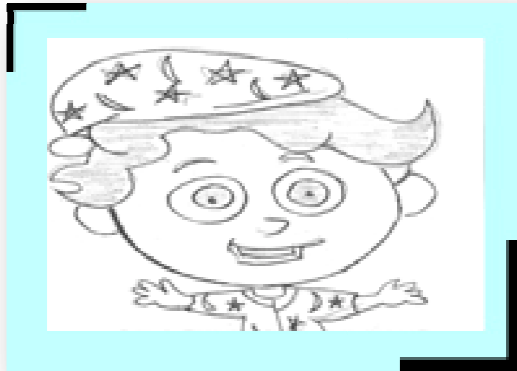


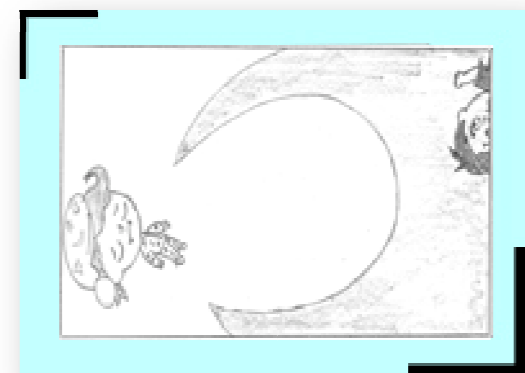
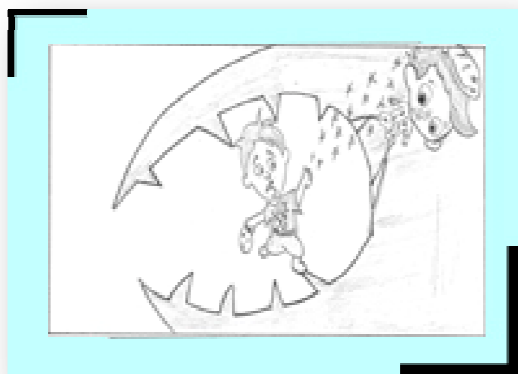
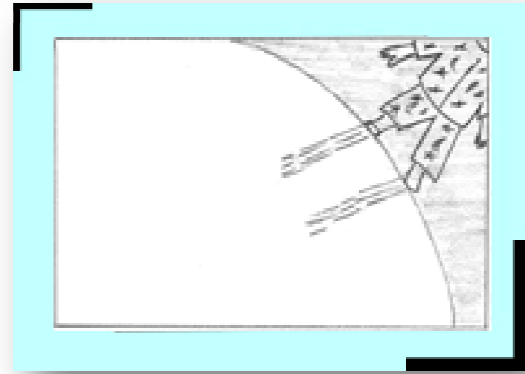


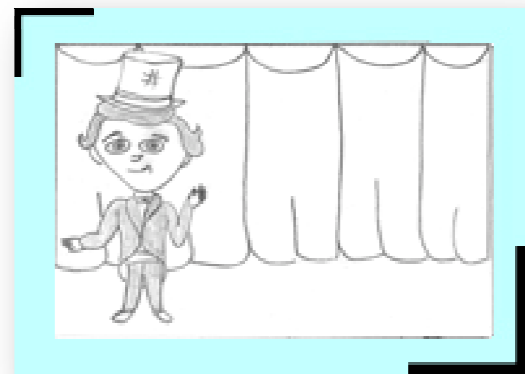
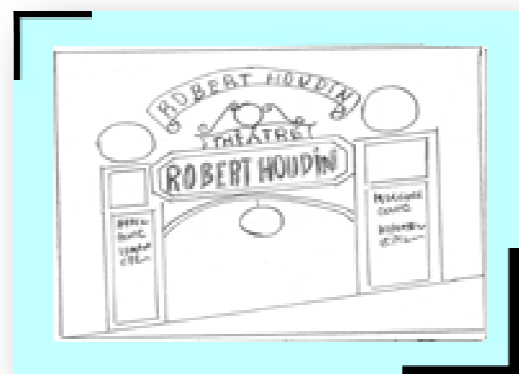
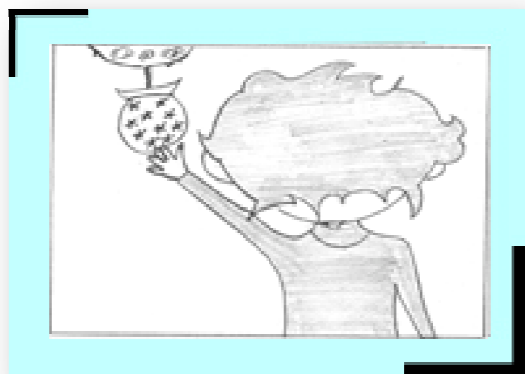
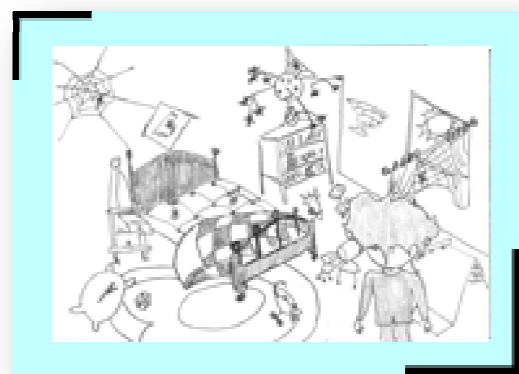
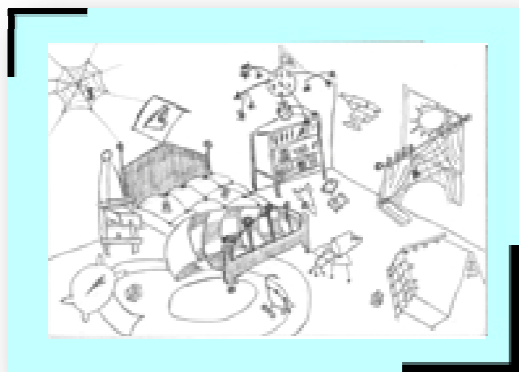


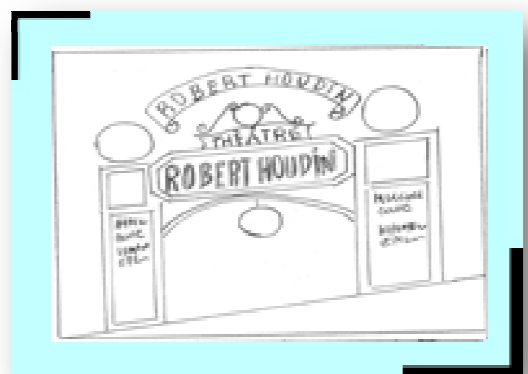
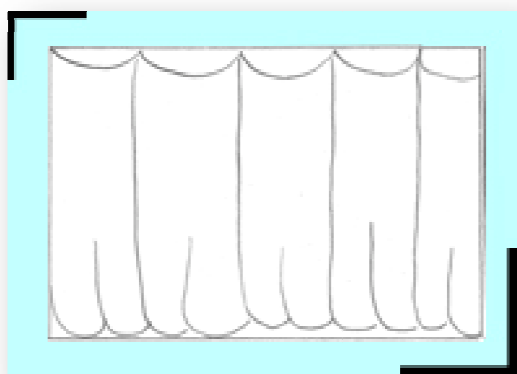
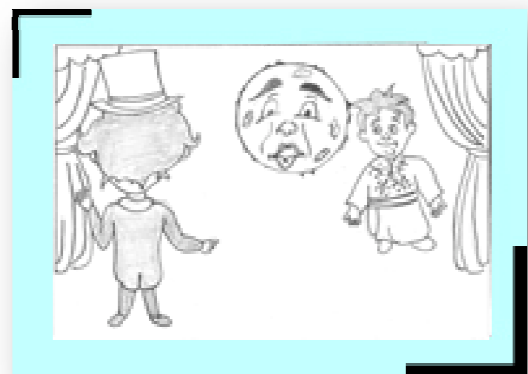
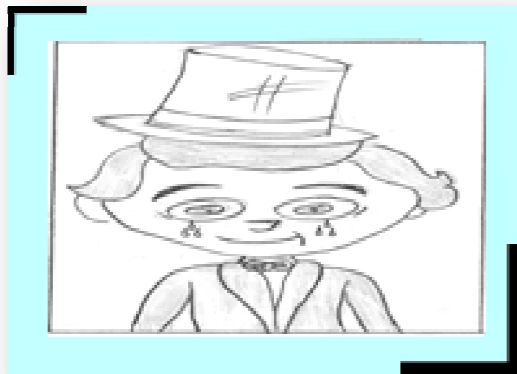
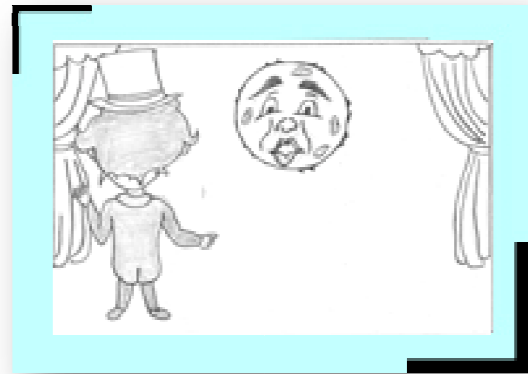
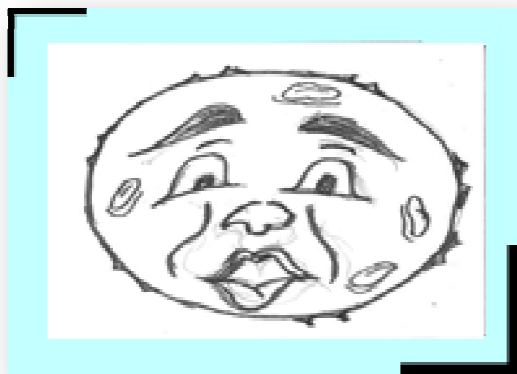












FIN

4.8 Propuesta visual

El mago de Montreuil, es un cortometraje que toma lugar en un suburbio francés, en el año de 1869, específicamente en la habitación de un niño muy especial, y poseedor de una de las imaginaciones más vivaces. Es a través de los ojos de este niño que conoceremos su mundo, plagado de pureza e inocencia infantil.

La habitación de un niño de ocho (8) años es un lugar mágico y cargado de muchas oportunidades para la aventura, si en ello se coloca la cantidad de imaginación suficiente. Esta habitación está llena de las más imaginativas historias de nuestro pequeño protagonista, y es el lugar donde se desarrolla la mayor parte del cortometraje.

Dicha habitación, por ser de un poco más de mediados de 1800 se quiso decorar en su mayoría con muebles de madera, y colores pastel claro para mantener la sensación infantil en el ambiente. El objeto más atractivo dentro de la decoración es un teatro de juguete, cuyas cortinas rojas tienen la mayor carga de color.

La paleta de colores utilizados para el ambiente y decoración son los siguientes:

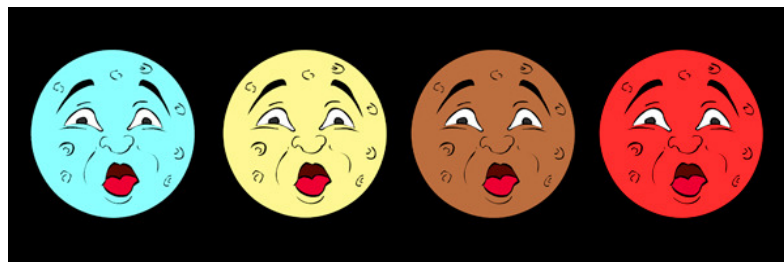


Fig. 1. Paleta de colores – Habitación de Georgie

La próxima locación está inspirada en el mundo fantástico de *Le voyage dans la lune* (1902), en este trabajo, Méliès, representó la luna con una atmosfera de planta exóticas y desconocidas para los viajeros. En el cortometraje de *El mago de Montreuil*, la luna es en principio gris y se encuentra plagada de hongos gigantes del mismo color, pero, que al hacer contacto con otro cuerpo adquieren un brillante colorido. Existen dos clases de hongos, los brillantes y los opacos, estos segundos se encuentran cerca del lado oscuro de la luna:

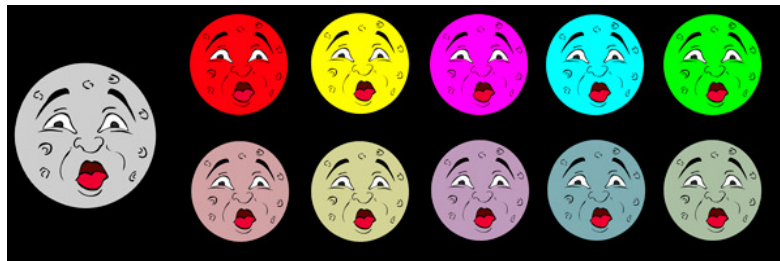


Fig. 2. Paleta de colores - Luna

El teatro *Robert Houdin* es la tercera y última de las locaciones en el cortometraje, y es la única cuyos colores son completamente cálidos, entre los diferentes tonos de la madera y el rojo de las butacas y el telón. Esto entrega energía al personaje adulto de George Méliès, quien otrora fuese un joven con poca vivacidad y voluntad.



Fig. 3. Paleta de colores – Teatro Robert Houdin

Los personajes, como todo el proyecto, pasaron por una drástica evolución, ya que, originalmente el cortometraje estaba pensado para emular las primeras animaciones, a través de un estilo en líneas simples y de contornos definidos; pero sin relleno. Dichas líneas serían flexibles y móviles a través de la escena, para crear progresivamente las locaciones y personajes con forme avanzara la historia.

Como se ha visto a través de la propuesta visual, artística y el diseño de los personajes, con la evolución del proyecto, -y retomando el sentido del trabajo de grado, que trata de unir dos épocas muy diferentes, una de inicios del cine, con una donde la tecnología se encuentra al alcance de todos- se decidió por una estética más actual, parecida a los dibujos animados digitales para televisión de la actualidad. Así la imagen se ve fresca y vital aunque sea una historia que se desarrolle en 1869.

Se puede tomar como referencia para estilo visual al que se pretende emular, la serie animada para niños, *El mundo de Eliot* (2008), co-producida por *Samka Productions* y *Safari de Ville* para la BBC.

El personaje de *Georgie Méliès* busca evocar inocencia, imaginación y libertad, es por esto que su color predominante es el azul que representa el cielo y el mar, la aventura de ser libre a través de la imaginación, acompañado por un tono de amarillo que simboliza su energía juvenil.



Fig. 4. Paleta de colores - Georgie

Asimismo, su personaje en versión adulta, *George Méliès*, tiene una vestimenta en la que predominan los tonos fríos, con esto se transmite la idea de

naturalismo e indiferencia. Es un joven apagado, nervioso y falto de imaginación. Simplemente vestido de acuerdo a su época.



Fig. 5. Paleta de colores – George M.

La paleta de colores diseñada para el personaje de *Sandy el hombre de arena*, es del grupo la que tiene más tonalidades cálidas, tratando de evocar su espíritu mágico en contraste con su cualidad nocturna la cual es representada a través dos tonos verdes que le dan estabilidad a su atuendo.

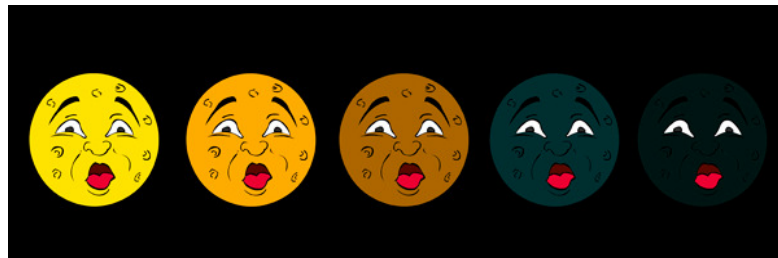


Fig. 6. Paleta de colores – Sandy, el hombre de arena

Se trata de llevar a los personajes por un camino neutral y equilibrado, la mejor representación de entre el grupo son los títeres, y mejores amigos de Georgie, cuyas personalidades como educadores son completamente diferentes el uno del otro. En el caso de *El maestro Saltarín* es un educador didáctico y suave, mientras que *El señor gruñón* tiene un exterior rudo y ceñudo, pero uno de los corazones más dulces; es por esto que aunque parecidos son los colores que se les otorgan a los personajes, los del primer sujeto tienen tonalidades más suaves que las del segundo. A continuación ambas combinaciones respectivamente:



Fig. 7. Paleta de colores - Títeres

Al ser una historia que se cuenta casi enteramente sin la utilización de diálogos, es muy importante el aspecto de la imagen, y que esta transmita tanto como sea posible, para esto el cortometraje se apoya en la dialéctica de la teoría de planos y los movimientos de cámara. Se quiere crear un vínculo con los personajes y para esto el espectador debe primero familiarizarse con el ambiente circundante, es por ello que se decidió por utilizar en su gran mayoría los grandes planos generales para la ubicación del espacio físico y planos generales, generales, enteros y americanos, los más cercanos para expresar sentimientos y sensaciones. Además se pretende conectar a nuestros personajes a través de movimientos de cámara que apoyen la narración así como el travelling y el panning.

Para finalizar, como verán de manera más detallada adelante, el ritmo de la historia irá de la mano con la musicalización de la misma. El ritmo de la música será acorde con lo que ocurra en la pantalla, es decir, si la música es lenta las acciones también lo serán y si la música es rápida igual lo será acompañante animado. Toda la musicalización será creada una vez el componente animado se encuentre listo y será incluida en post-producción.

4.9 Propuesta sonora

En este cortometraje animado será de suma importancia el aspecto musical, ya que a través de esta se pretende crear un vínculo directo con la historia animada; haciendo un trabajo agradable para los espectadores, creando para ellos el tono y la atmosfera del film. También se debe tener en cuenta que en la mayor parte de la sonorización sólo existirá música y no diálogos. En esto será importante la propuesta de sonido, que se encargará de crear un vínculo con la audiencia.

Para lograr componer un lenguaje en este cortometraje, se necesitará la ayuda de factores que formarán la narrativa de la historia, como lo son la música extradiegética e incidental, las cuales a través de sus melodías darán ritmo a las acciones en pantalla, ya que, es la música, junto a los efectos sonoros, los que se encargarán de reforzar el sentido narrativo de la historia.

Asimismo, la música que en este cortometraje se maneje será 100% original, teniendo en cuenta que se tomarán algunos referentes para la realización de la misma, la cual busca evocar la inocencia. Se ha utilizado como inspiración la canción de cuna popular francesa *Frère Jacques* (1780), en su versión instrumental, interpretada por Vanessa Mae para su trabajo musical *Kids' classics* (1991).

La creación de la música será digital, y se utilizarán algunos instrumentos como violines, órganos, xilófonos y teclados para la producción sonora de este cortometraje.

La influencia que tendrán estos instrumentos y/o música en el cortometraje será de vital importancia, puesto que es el lenguaje que se entablará a los espectadores para lograr transmitir un concepto claro y conciso.

Asimismo, el ritmo de la música será acorde con lo que ocurra en la pantalla, es decir, si las acciones son lentas la música también lo será y si las acciones son rápidas al igual el acompañante musical. Esto se equipara a las emociones que se quieran transmitir, como alegría o melancolía, en esta última incluso se puede dejar

de lado el componente musical presente para agregar silencios específicos. Con estos códigos fonéticos utilizados para audiovisuales, lo que se pretende es crear un vínculo de cercanía con el espectador y de esta forma desatar emociones y obtener diferentes respuestas del público.

Se puede utilizar como referente el estilo de musicalización utilizada en la película de Disney *Fantasia*, para el corto de *El aprendiz de brujo* (1940).

Cabe acotar que los únicos diálogos que serán utilizados en el cortometraje irán al inicio del mismo y serán desde la voz de un narrador omnisciente.

4.10 Diseño de los personajes

George M.: Es un niño francés cercano a los 8 años de edad. Lo cierto, es que, para su edad, resulta algo pequeño en comparación a otros niños, también es delgado y tiene abundante cabellos castaños, que lleva siempre muy alborotado. A Georgie, como lo llaman sus padres, le encanta jugar e imaginar historias de fantasía y aventuras, las cuales suele representar él solo en su habitación, o con sus títeres en su pequeño teatro de juguete. Aprendió a leer muy bien desde temprano, y ese es otro de sus hobbies, junto con la práctica de algunos trucos de magia simple; su favorito es el de la moneda tras la oreja.



Sus dos títeres favoritos son *El maestro saltarín* y *Sr. gruñón*, dos científicos algo locos, y son sus mejores amigos, con quienes ha compartido incontables aventuras; sus favoritas son los viajes a lugares desconocidos e inexplorados.

Georgie sabe que su padre quiere que siga, cuando sea grande, en el negocio de los zapatos, pero él sueña con ser un famoso mago y sorprender a todos, llevando felicidad con sus trucos.



G. Méliès: Es un joven francés, de aproximadamente de 16 años, con aspecto decaído y bastante delgado, que acostumbra arrastrar los pies. G. Méliès se dedica a trabajar en el negocio familiar de los zapatos, pero esto no lo apasiona, aunque no sabe qué más puede hacer con su vida, así que se dedica a algo seguro por complacer los deseos de su padre.

Desde hace muchos años Méliès no puede soñar ni dormir tranquilo, y tampoco recuerda qué hacía para divertirse cuando era un niño, aunque esto, para él, ya no tiene importancia. Se comporta más bien como un autómata.

Sandy, el hombre de arena: Es una entidad mágica dedicada a brindar el sueño que definirá la existencia del niño que le sea asignado. Sandy, es el Hombre de Arena de Georgie M., y es su primer trabajo. Siempre quiso ser un guardián de sueños, porque cree que es el trabajo más importante del mundo, ya que sin él las personas no sabrían qué hacer con sus vidas, ni podrían seguir su verdadera pasión y destino. Simplemente no tendrían eso que los define como personas y seres únicos.



Tiene un gran corazón, y es devoto a la imaginación. Aunque no se puede calcular su edad su comportamiento a veces puede ser algo infantil, aunque trata de aparentar lo contrario. Es un ser decidido y sacrificado por sus ideales.

Sandy tiene cabellos dorados y piel color arena, y está siempre vestido con una bata de color azul verdoso como la medianoche.



El maestro saltarín: Es un títere de mano, cuya profesión es la de maestro de ciencia, le encanta educar al pequeño Georgie en los misterios del mundo, y siempre está señalando nuevas cosas interesantes para aprender. Su carácter un muy didáctico y alegre.

El señor gruñón: Es un títere de mano, cuya profesión es la de astrónomo, es un apasionado de las estrellas y los astros. Aunque a veces confunde la astronomía con la astrología. Dice saber más de lo que sabe y por eso siempre tiene cara de gruñón para ser tomado en serio por el pequeño Georgie. Es más dulce de lo que aparenta.



4.11 Objetos y locaciones

En *El mago de Montreuil*, cada locación u objeto de importancia cuenta con una proposición de color, según la paleta antes mencionada en la propuesta visual. A continuación un ejemplo de ello:

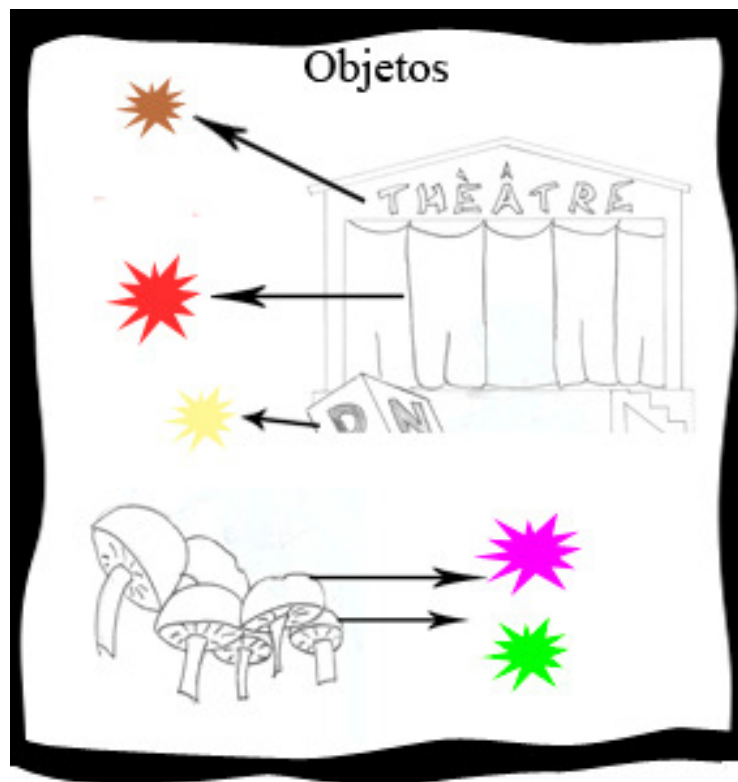


Fig. 8. Estudio de objetos principales

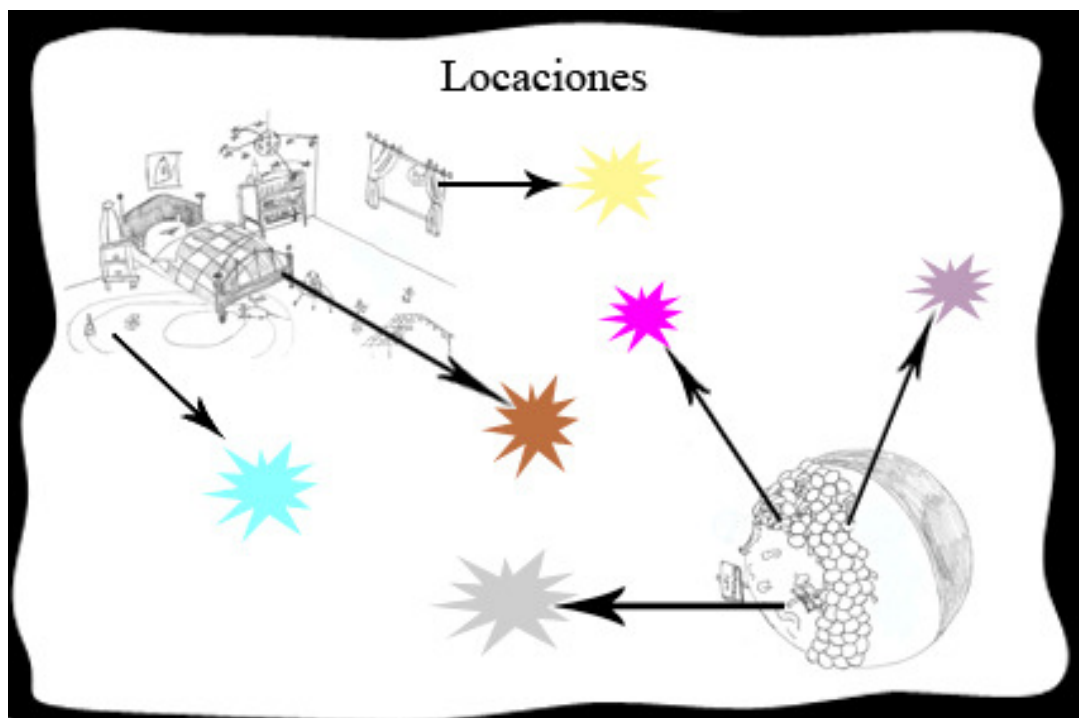


Fig. 9. Estudio de locaciones principales

4.12 Desglose de necesidades de producción

Título: El mago de Montreuil		
Producción y dirección: Migyuri Puerta	Escenas: 1-11	Páginas: 5/5
Equipo	iMac, modelo 2007, marca Apple	01
Software	Licencia Adobe Flash CS.6	01
	Licencia Adobe After Effects CS.6	01
	Licencia Adobe Premiere CS.6	01
	Licencia Adobe Illustrator CS.6	01
	Licencia Adobe Photoshop CS.6	01
	Licencia Adobe Audition CS.6	01
	Licencia Music Studio, marca Xewton	01
Misceláneos para dibujo de Storyboard	Material de papelería	01

Tabla 1. Desglose de necesidades de producción

4.13 Presupuestos

Los siguientes presupuestos representan los costos de dos casas de producción y animación en Venezuela. Primero *Salas Animation Studio*, ubicada en el estado Zulia y dedicada completamente a la realización de animaciones; la segunda *Producciones Piranhas*, una casa productora en la capital, cuyos labores abarcan un amplio abanico de trabajos audiovisuales. Con esto se pretende contrastar los costos entre ambas productoras.

Los montos totales otorgados se encuentran con base en el cortometraje completo de *El mago de Montreuil*, con una duración aproximada de 15 minutos y un total cinco personajes. Ambas casas productoras realizaron un estudio del proyecto y de los requerimientos de la producción. Para los costos de la realización del cortometraje, referirse al contenido del CD *Anexos*, carpeta *Presupuestos*.

El presupuesto general se encuentra con base en 60 días (2 meses) para la elaboración del cortometraje completo, esto de acuerdo a los plazos presentados por ambas productoras, siendo el de *Salas Animation Studio* 65 días y el de *Producciones Piranhas* 2 meses (60 días).

Cabe acotar que para el producto de animación del display de movimiento de los personajes, con una duración de 30 segundos, *Producciones Piranha*, estima un costo de 4.700 bolívares, mientras que *salas Animation Studio* estima el mismo proyecto por un costo de 5.200 bolívares.

Presupuesto del cortometraje *El mago de Montreuil*

DESCRIPCIÓN	Presupuestos iniciales		Promedio	Días	Horas
	Salas Animación	Producciones Finales			
Diseño y dibujo de las poses	17.500	2.500	10.000	3,7	87,7
Diseño y dibujo(s) de escenario(s) recurrentes	52.500	2.500	27.500	10,0	241,1
Diseño y configuración del sistema de alimentación de habla con gestos (lipsync)	-	2.500	2.500	0,9	21,9
Diseño y elaboración de la utilería recurrente	6.000	2.500	4.250	1,6	37,3
Animación	30.000	16.667	23.333	8,5	204,6
Diseño y dibujo de elementos particulares	6.000	4.688	5.344	2,0	46,9
Edición y adición de efectos ambientales atmosféricos	25.000	4.688	14.844	5,4	130,2
Sincronización de gestos	-	5.729	5.729	2,1	50,2
Edición y mezcla de sonido	-	5.729	5.729	2,1	50,2
Rigging 2D	35.000	-	35.000	12,8	306,9
Director creativo - supervisa y dirige resultados finales de cada escena	30.000	-	30.000	11,0	263,0
TOTAL.....	202.000	47.500	164.229	60	1.440,0

Tabla 2. Presupuesto

4.14 Análisis de costos

El siguiente análisis estipula los costos en gastos reales para la elaboración del Storyboard y del proyecto final entregado: un display de movimiento de los personajes del cortometraje *El mago de Montreuil*.

Análisis de costo de materiales y storyboard	
Resma de hojas	
Juego de lápices	
Compás	
Juego de escuadras	
Libreta de dibujo	
Sacapuntas	
Borra	
Borrón	
Libreta de papel vegetal	
TOTAL MATERIALES	1.346,72
Regla T	0,00
Light box	0,00
Ilustrador	0,00
TOTAL	1.346,72

Tabla 3. Análisis de costo de materiales y storyboard

Análisis de costo de display de personajes	
Diseño de los personajes digitales	1,600,00
Animación del display	2.500,00
Musicalización del display	0,00
TOTAL DISPLAY	4.100,00

Tabla 4. Análisis de costo de display de personajes

Resumen de costos	
Análisis de costo de materiales y storyboard	1.346,72
Análisis de costo de display de personajes	4.100,00
TOTAL	5.446,72

Tabla 5. Resumen de costos

CONCLUSIONES

La animación ha creado mágicos mundos desde inicios del siglo pasado, y desde entonces su crecimiento ha sido constante e indetenible. Ha cambiado desde pasar de las animaciones 2D por la técnica de *stop motion* hasta súper producciones cinematográficas en 3D. La animación 2D y sus técnicas y tecnologías iniciales pueden ser llamadas las madres de los *Motion Captures* y del *CGI* de hoy en día.

Es una creencia popular que la realización de animaciones es un proceso costoso, y lo es. Pero, existen actualmente tecnologías que permiten abaratar costos en la producción de los animados. Dichas tecnologías se encuentran al alcance de la mano y son completamente funcionales.

Porque aunque contradictorio, las nuevas tecnologías avanzan cada vez más rápido en este ámbito, eso significa que quedan a disposición de los interesados tecnologías aún recientes y accesibles con las que trabajar.

El Adobe Suite de la casa Adobe tiene a disposición herramientas de creación y edición de calidad, con las que los *Motion Graphics* pueden ser llevados a cabo en todas sus formas. Para la animación, uno de los más útiles es el programa de *Flash*, el cual es un programa muy versátil, con el que no sólo se pueden crear páginas web multimedia, sino también videojuegos simples, aplicaciones para dispositivos móviles y animaciones 2D de bajo costo de producción.

Para el proyecto se decidió trabajar con este programa por su sencillez y accesibilidad.

Méliès fue la inspiración inicial y se elabora el guión para el cortometraje animado como un homenaje al ilusionista, sin cuyo aporte el cine no sería lo que es hoy en día.

Dicho proyecto evoca a la imaginación y la inocencia, dos cosas que no se deben perder. Y en él va parte del corazón de la autora.

FUENTES CONSULTADAS

Fuentes bibliográficas

- Arce Oliaga, A. (1997) *Magia y técnica del cine animado*. Caracas. Ediciones Los heraldos negros.
- Chismar, J. (2000) *3D Studio Max 3 animación*. Madrid. Pearson edicación.
- Chun, R. (2012) *Adobe Flash professional CS6*. California. Edited by Peachpit.
- Cooper, P. y Dancyger, K. (1998) *El guión de cortometraje*. Madrid. Instituto oficial de radio y televisión.
- Culhane, S. (1988) *Animation from script to screen*. New York.
- English, J. (2006) *Flash 8*. Madrid. Anaya multimedia.
- Escudero, S. (2002) *Macromedia Flash MX*. Madrid. McGraw Hill.
- Gubern, R. (1983) *Cien años de cine*. Barcelona. Editorial Bruguera.
- Gubern, R. (2001) *Historia del cine*. Barcelona. Editorial Lumen.
- Halas, J. y Manvel, R. (1980) *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona. Ediciones Omega.
- Hernández, C. (2001) *Flash 5*. Madrid. Anaya multimedia
- Paoletta, R. (1967) *La historia del cine mudo*. Buenos Aires. Editorial universitaria de Buenos Aires.
- Ponce, M. (1994) *Cine mudo*. México. Editorial Trillas.

- Sadoul, G. (1980) *Historia del cine mundial*. México. Siglo veintiuno editores.
- Sanz, F., y Blanco, J. (2002) *Cad-Cam graficos, animación y simulación por computador*. Madrid. Thomson Editores.

Fuentes Trabajos de grado

- Brucheri Costa, L. (2009), *Diseño de Motion Graphics para tv*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Corsi, A. (2012) *Filburt, Un cortometraje animado en 2D basado en el estilo de ilustración Brandywine*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bellos, Caracas, Venezuela.
- Macagno, L. (2013), *Animación made in argentina*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Mendez, L., y Zavarce, G. (2013) *Producción de un cortometraje animado utilizando la técnica del stopmotion y la animación digital, La magia de la inocencia*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bellos, Caracas, Venezuela.
- Mollegas, N. (2012) *Del sepelio a la cuna, cortometraje animado basado en el estilo de Tim Burton*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bellos, Caracas, Venezuela.
- Radici, F. (2012), *Un nuevo modo de mirar y pensar, Motion Graphics*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

- Silenzi, F. (2014), *La animación de bajos recursos*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Wolman, E. (2012), *¿Qué es el Motion Graphic?, un proceso atravesado por múltiples saberes*, Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Fuentes electrónicas

- Animation Studies And Audience Reception Film Studies Essay (S.F) UKessay. [Página web en línea] Disponible: <http://www.ukessays.com/essays/film-studies/animation-studies-and-audience-reception-film-studies-essay.php>