



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

**REALIZAR UN CORTOMETRAJE ANIMADO INSPIRADO EN EL  
RAMAYANA APLICANDO LA ESTÉTICA DE LOTTE REINIGER**

**Tesistas:**

ALDANA SANTANA, Jhineska Desiree

ANDRADE MUÑOZ, Aliser Andreina

**Tutor:**

DE ATOUGUIA RODRÍGUEZ, Gabriela Carolina

Caracas, 8 de septiembre de 2016

*A mi abuela, mis padres, mi hermana y Campanita.*

*“Si no queda más remedio que haya hombres, que al menos vuelen”*

*Alessandro Baricco*

*Jhineska Aldana*

*Dedicado a Dios, a Cristo, a mis padres, a mis abuelas y a mi abuelo, quien durante la realización de este Trabajo de Grado partió hacia un lugar mejor.*

*“Os ruego que no os apresuréis, sino que esperéis un momento, exactamente debajo de la estrella. Si entonces un niño va hacia vosotros, (...)¡sed amables! No me dejéis tan triste; escribidme en seguida que él ha vuelto...”*

*Saint- Exupéry*

*Aliser Andrade Muñoz*

## AGRADECIMIENTOS

Familia, una palabra que significa todo. Es por ello que mi principal agradecimiento es para mi familia, quien ha sido un apoyo fundamental en todas las etapas de mi vida.

Le agradezco a mis padres, por mostrarme que siempre existen más oportunidades que personas en una estación de metro abarrotada. Cuando era niña me regalaron mi primera cámara, pasaba tardes enteras creando historias protagonizadas por muñequitos de plastilina. Sin darse cuenta, habían determinado el rumbo de mi vida, ya que han pasado 13 años desde entonces y lo que parecía un pasatiempo entretenido se convirtió en una profesión.

A mi abuela por ser mi amiga, por escuchar mis cuentos y reírse de mis desmanes, por su preocupación constante, pero sobre todo por creer en mí como aquel que le habla a Dios todas las noches a pesar de no haberlo visto nunca.

A mi hermana, porque sin todos estos años de dibujos con dedicatorias y de repetir películas infantiles hasta aprendernos los diálogos jamás hubiera pensado en hacer esta tesis. Porque siempre es bueno saber que alguien ve con asombro cada cosa que haces y vale la pena escucharla, ya que gracias a ella mi personaje favorito del cortometraje tiene nombre.

A Cookie, por ser mi fan número uno, por acompañarme en las noches en vela durante la carrera y cuidarme cuando me enfermo. Ojalá que me duraras toda la vida porque "hay palabras que nos cambian la vida... pero hay ladridos que nos cambian el alma" Jean Lacroix

A mi tío Víctor, porque aunque ya no jugamos en un Nintendo 64, siempre seguiremos riéndonos de los mismos chistes de aquellos años en los que éramos felices y no lo sabíamos. Porque aunque estemos lejos siempre sueño con un lugar en el que podamos estar en familia, al igual que hace 12 años.

Mi familia me ha hecho darme cuenta de que el cine es un espacio de encuentro, es allí en donde podemos vivir cosas que son imposibles en el mundo real. Gracias a ella descubrí que quiero dedicarme a hacer películas para que todos puedan disfrutar de ese pedacito de vida ideal que tengo cuando estoy con ella. Ese pedacito de vida en el que nos reímos de los mismos chistes sin cansarnos, en donde somos felices sin darnos cuenta.

Agradezco a la universidad, por ser mi casa, por llenar mis expectativas desde la primera vez que atravesé sus pasillos. Allí conocí gente brillante, tuve mi primer trabajo y fui feliz con tan solo estar ahí, pero sobre todo gracias por ser el lugar en donde los sueños se cumplen y por regalarme los mejores años de mi vida.

A Simón González y Reinaldo Hernández, por darme la oportunidad de trabajar con ellos. Porque sé que esta tesis no hubiera sido posible si no los hubiera conocido, trabajar en El Ucabista fue una casa y una escuela. Gracias por ser mis jefes, pero sobre todo por mis amigos y darme ánimos y consejos cada vez que fue necesario.

Cuando empecé a trabajar en este proyecto no tenía idea del trabajo que se avecinaba, siempre pensé que podía hacerlo sola y me di cuenta de que no sólo necesitaba ayuda, sino también con quien compartir la angustia y la felicidad que un trabajo de grado implica. Es por esto que debo agradecer a mi compañera de tesis Aliser Andrade, por reírse de mis

tonterías, por compartir café y regalarme chocolate. Gracias por ser mi amiga, no hubiera podido lograrlo si no fuera por ti.

Agradezco a Sérvulo Andrade y Alicia Muñoz, por permitirme entrar a su hogar y tomarme en cuenta desde el primer día. La tesis no sólo me ha dejado aprendizajes, sino también una nueva familia.

También debo agradecer a mis amigos Aliser Andrade, Katheryn Cova, María Silvia Espinoza, Natalia Sua, Amanda González y David Castillo por hacer que la universidad fuese motivo de risas compartidas.

Me llevo la promesa de recordarlos siempre a ustedes y sus disparates porque vale la pena volver a las personas que nos han hecho felices.

A Yasmín Centeno, por ser una profesora excepcional, por creer en todos nuestros proyectos y darnos la motivación para cumplirlos.

A Luis Bond, por sus clases magistrales y por colaborar con la corrección del guion de forma desinteresada. Gracias por enseñarme a ver el cine desde una perspectiva más adulta y también más inteligente.

A Gabriela de Atouguia por ser guía y consejera en el proceso de tesis. Gracias por la colaboración oportuna ante todas las dudas y por ayudarme a ser mejor tras cada etapa de este viaje.

También debo agradecer a Isabella Galavis, por su asesoría y su apoyo incondicional, por tomarse siempre un instante para corregir cualquier detalle y ser fuente infinita de ideas y consejos.

Todos ellos merecen estar aquí, después de estos cinco años, doy un salto fuera de la zona de confort, como aquella piedra que lanzas al mar y

salta dos, tres, cuatro veces y no se detiene porque sabe que ha encontrado el lugar al que pertenece. No se detiene porque ha aprendido a nadar.

Gracias por ser mentores, guardianes, aliados y amigos de este proyecto audiovisual. ¡Sin ustedes ninguna aventura hubiera sido posible!

Jhineska Aldana

## **AGRADECIMIENTOS**

Debo empezar por agradecerle infinitamente a Dios, a Cristo, a la existencia de algo llamado fe. Con la ausencia de lo anterior ni este Trabajo de Grado, ni ninguna otra cosa en mi vida hubiese sido posible.

Agradezco a mis padres por ser mis motores, mi sabios consejeros y compañeros oportunos. Gracias por su apoyo, por su dedicación, por cada esfuerzo y sacrificios hechos por mí. Gracias por tanto amor desbordado, por tanta admiración hacia mí y por su exacerbada confianza. Padres, gracias por ser mis guardianes y mentores, por ayudarme a atravesar cada umbral en este viaje de la escritora.

A mi mamá, Alicia Muñoz, mi pierna derecha, por enseñarme la nobleza, a ver luz y no sombra en las personas. Gracias por impulsarme en mi sueño de ser comunicadora social, por despertarme cada mañana desde preescolar. Gracias por ponerme la vara alta para no conformarme con lo poco. Agradezco que desde niña me mostrases lo que es ser una súper mujer: esposa, madre y profesional al mismo tiempo.

A mi papá, Sérvulo Andrade, mi pierna izquierda, por enseñarme la humildad, a entregarme por entero en cada trabajo y a cumplir las promesas. Gracias por prolongar mi niñez y mantener viva a mi niña interna. Gracias por pagar mi educación en los mejores colegios, institutos y universidades. Agradezco cada “sí, cuenta conmigo”. Gracias por tu ejemplo de siempre estudiar para ser mejor profesional, ciudadano y persona.

A mi abuela, Carmen Camejo, por sus oraciones constantes, sin ella este Trabajo de Grado no estaría bendecido. Gracias por el amor incondicional, por tus cuidados, por consentirme tanto y hacerme sentir la

preferida. Gracias a ella por comprender mis ausencias debido a la tesis y recibirme siempre con amor creciente. Gracias, abuela, por transmitirme tu fortaleza.

A mi abuelo, Sérvulo Andrade Oliveira. Te agradezco haber estado conmigo y seguir estando, aun desde la distancia de no vernos más. Gracias por enseñarme que no ser la mejor en lo que haga, no es una opción. Agradezco y valoro que me educaras para ser agradecida, responsable, disciplinada, astuta, cautelosa, pronta y apasionada. Sin todos tus consejos este Trabajo de Grado no pasaría el control de calidad. Gracias por la estrella fugaz.

A mi abuela, Francisca Muñoz, porque me enseñó que nunca es tarde para estudiar y cumplir viejos sueños. Gracias por destinarme a ser escritora, por recitarme versos y versículos, por tu fe.

A mis amigos y hermanos de la vida, ellos saben quienes son. Agradezco a la UCAB por permitirme conocer a personas especiales: David Castillo, Katheryn Cova, Amanda González y Jhineska Aldana. Cada uno tiene un espacio asegurado en mi corazón, del cual no serán desterrados.

Agradezco especialmente con Amanda González. Una hermana de la vida que conocí poco a poco en los pupitres de los módulos. Gracias Mandi por ser una amiga sincera, por reírte de mis ocurrencias y apoyarme siempre.

A mi compañera de tesis, Jhineska Aldana, por ser un gran apoyo. Gracias por permitir que juntas lográsemos una idea que terminó siendo nuestra, de ambas. Gracias por hacer agradable y lleno de risas todo el proceso. Gracias a sus padres, Ivonne Santana y Wilfred Acosta, por apoyarnos y ser tan especiales conmigo y mis padres. Gracias a su hermana menor, Daniella, por su ternura y sus lindos presentes.

A Yasmín Centeno porque es un ser de luz, por ser una profesora exigente, entregada, protectora y cercana. Si no agradeciera tus múltiples enseñanzas de vida, sería una total ingrata. Gracias porque contigo aprendí a hacer tv con sudor, alma y pasión. Agradecida para siempre por tus elogios y por hacerme ver el potencial dentro de mí.

A Elisa Martínez por creer en una desconocida como lo era yo y apoyar mi guion. Gracias por los conocimientos adquiridos y por permitirme compartir con ella quien es autora de un libro que marcó mi inicio como guionista.

A Luis Bond por enseñarme a desarrollar ideas que puedan convertirse en grandes guiones. Gracias por tus propicias asesorías y por siempre tener tiempo para revisar mi historia.

A La Lic. Gabriela Herrera, a la Lic. Alix Llovera y a la Msc. Mitsy Moncada por colaborar de forma tan amable y desinteresada aportando sus conocimientos y facilitando los presupuestos del libro de producción.

Agradezco a los mejores profesores de la UCAB: Rebeca Vaisberg, María Soledad Hernández, Humberto Valdivieso, Jorge Tricas, Cristóbal Guerra, Rubén Iriarte, Aurimar Alonzo, Mercedes Pulido, Gracia Salazar, Markel Méndez, Keyla Bernal y Marínés Carrero.

A mi tutora, Gabriela De Atouguia, por sus consejos y oportuna ayuda en toda esta travesía de realizar un cortometraje animado.

A mi colegio Divina Providencia, a mi primera casa de estudios universitarios (Universidad Simón Bolívar) y a la Universidad Católica Andrés Bello. Sin todo lo que estas instituciones me han aportado, esta tesis no sería la misma.

Aliser Andrade Muñoz

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	
MARCO TEÓRICO.....	21
<b>EL RAMAYANA</b>	
<b>1.1 Un poema épico de Oriente.....</b>	<b>21</b>
<b>1.2 Argumento.....</b>	<b>25</b>
<b>1.3 Valmiki.....</b>	<b>26</b>
<b>1.4 Influencia.....</b>	<b>28</b>
<b>LOTTE REINIGER</b>	
<b>2.1 Biografía.....</b>	<b>30</b>
<b>2.2 Filmografía.....</b>	<b>34</b>
2.2.1 Las Aventuras del Príncipe Achmed.....	36
2.2.1.1. Producción.....	39
2.2.1.2 Estreno y crítica.....	41
2.2.2 Hansel y Gretel.....	42
<b>2.3 Animación con siluetas.....</b>	<b>46</b>
2.3.1 Sombra y silueta.....	46
2.3.2 ¿Qué es una animación con siluetas? .....	47

2.3.3 El teatro de sombras.....	48
2.3.4. Proceso de producción.....	51
2.3.4.1 Iluminación.....	52
2.3.4.2 Elaboración de personajes y escenarios.....	52
2.3.4.3 Historias adecuadas.....	55
2.3.5 Otros artistas en el arte de las siluetas.....	56
2.3.5.1 Michel Ocelot.....	56
2.3.5.2 Kara Walker.....	57

## **ANIMACIÓN**

<b>3.1. ¿Qué es la animación? .....</b>	<b>60</b>
<b>3.2. Historia.....</b>	<b>61</b>
3.2.1 Nacimiento de la animación.....	62
3.2.2 Los primeros dibujos animados.....	66
3.2.3 Desde Mickey Mouse hasta la era digital.....	69
3.2.4 La animación en Venezuela.....	74

## **ADAPTACIÓN**

<b>4.1 Adaptación.....</b>	<b>79</b>
<b>4.2 Influencias de la literatura en el guion.....</b>	<b>82</b>

<b>4.3 Viaje del héroe según Campbell.....</b>	<b>83</b>
4.3.1 El héroe y el dios.....	85
4.3.2 El cruce del primer umbral y las pruebas.....	87
4.3.3 El encuentro con la diosa.....	87
4.3.4 La huida mágica.....	88
4.3.5 El cruce del umbral del regreso.....	89
<b>4.4 El viaje del héroe según Vogler.....</b>	<b>89</b>
4.4.1 Conociendo al héroe.....	91

## **MARCO METODOLÓGICO**

<b>1. Planteamiento del problema.....</b>	<b>93</b>
<b>2. Objetivo general.....</b>	<b>94</b>
<b>3. Objetivos específicos.....</b>	<b>95</b>
<b>4. Justificación.....</b>	<b>95</b>
<b>5. Delimitación.....</b>	<b>96</b>

## **LIBRO DE PRODUCCIÓN**

<b>1. Guion.....</b>	<b>98</b>
1.1. Idea.....	98
1.2 Sinopsis.....	98

1.3 Escaleta.....	100
1.4 Personajes.....	108
1.5 Tratamiento.....	112
1.6 Guion literario.....	115
<b>2. Propuesta visual.....</b>	<b>128</b>
<b>2.1 Propuesta de arte.....</b>	<b>128</b>
2.1.3 Paleta de colores.....	131
2.1.2 Diseño de locaciones.....	133
2.1.3 Diseño de marionetas.....	135
<b>2.2 Propuesta de fotografía.....</b>	<b>143</b>
<b>3. Propuesta sonora.....</b>	<b>144</b>
<b>3.1 Voz en off.....</b>	<b>144</b>
<b>3.2 Música.....</b>	<b>145</b>
<b>3.3 Sonidos.....</b>	<b>145</b>
<b>4. Desglose de necesidades de producción.....</b>	<b>146</b>
<b>5. Storyboard.....</b>	<b>149</b>
<b>6. Guion técnico.....</b>	<b>177</b>
<b>7. Ficha técnica.....</b>	<b>187</b>
<b>8. Presupuesto.....</b>	<b>188</b>

<b>9. Análisis de costos</b> .....	193
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	197
BIBLIOGRAFÍA.....	201

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fondo color 1. Lotte Reiniger (1926).....	129
Figura 2. Fondo color 2. Lotte Reiniger (1926) .....	129
Figura 3. Hansel y Gretel. Lotte Reiniger (1955) .....	130
Figura 4. Paleta de colores.....	131
Figura 5. Paleta de grises.....	131
Figura 6. Siluetas sobre fondo de color.....	132
Figura 7. Ravi.....	135
Figura 8. Naya.....	135
Figura 9. Ravana.....	136
Figura 10. Monchichi.....	136
Figura 11. Aldeano.....	137
Figura 12. Vendedor.....	137
Figura 13. Camello.....	138
Figura 14. Mujer con cartel.....	138
Figura 15. Niña.....	139
Figura 16. Flautista con serpiente.....	139
Figura 17. Serpiente gigante.....	140
Figura 18. Preso.....	140

Figura 19. Ratón.....	141
Figura 20. Mujer 1.....	141
Figura 21. Bebé.....	142
Figura 22. Borracho.....	142

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Desglose de necesidades de producción .....	147
Tabla 2. Presupuesto.....	188
Tabla 3. Análisis de costos.....	193

# INTRODUCCIÓN

Desde su inicio el cine ha encontrado en la animación una aliada perfecta. La evolución artística e industrial del séptimo arte se debe a la necesidad de representar vida y movimiento. Por otra parte, muchas películas deben su desarrollo a las adaptaciones de historias de la literatura universal.

El cine y la literatura no son compatibles por la diferencia de sus lenguajes y estructuras, pero lo cierto es que se complementan. Con la animación, el cine pudo llevar la “biblioteca” de clásicos universales a niños y adultos.

Si bien ambos se complementan, también se disputan. El mayor reto de llevar un libro a la gran pantalla se resume en una simple pregunta: ¿el film es fiel a la obra? Pero lo importante no es la fidelidad, sino que la propuesta refleje la esencia del original. He ahí cuando se decide hacer un Trabajo de Grado que reúna animación, cine y un clásico literario.

En el año 1500 a.C, Valmiki escribe el poema épico El Ramayana. Esta es una historia recopilada a través de la tradición oral hindú. En este se narra la mezcla de dioses y demonios con el mundo de los hombres. El libro cuenta que Rama ascendería al trono del rey, pero parte al exilio junto a su esposa Sita y su hermano Lakshmana. Mientras están en el bosque, Sita es secuestrada por Ravana, rey de los demonios, y Rama decide rescatarla junto a sus aliados.

Más tarde en 1926, la directora alemana Lotte Reiniger, realiza el largometraje animado más antiguo del que se tenga conocimiento. Este lleva

por título Las aventuras del príncipe Achmed. Lo más característico es que lo realizó con su propia técnica: animación con siluetas sobre una lámina de vidrio iluminada.

En el 2016 este trabajo de grado une a Valmiki y a Reiniger en un cortometraje. Valmiki proporciona una historia idónea, donde el viaje del héroe se ve reflejado; mientras que la directora Lotte Reiniger, facilita una técnica de animación con una estética específica.

En este proyecto hay una base teórica que sustenta los temas utilizados para su realización: la estética de Lotte Reiniger, El Ramayana, la animación de siluetas, el viaje del héroe, entre otros. Es por lo anterior que el trabajo de grado viaja por la India, Alemania, Estados Unidos y otros lugares a través de autores importantes en distintos ámbitos del cine o la literatura; pero aterriza en Venezuela donde existen pocas propuestas de animación si se compara con otros países.

La idea de realizar un cortometraje inspirado en la estética de Lotte Reiniger y hacer una adaptación de El Ramayana, supone un reto que demostrará todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de comunicación social. Poder imaginar, escribir, producir, dirigir y hacer realidad un material audiovisual es la razón de ser de este Trabajo.

# MARCO TEÓRICO

## I. EL RAMAYANA

### *1.1 Un poema épico de Oriente*

Suckdeva (2002) indica en su libro *Living Thoughts of the Ramayana*, que El Ramayana constituye una representación mundial de la literatura que no está vinculada a un hombre, raza o nación en específico, ya que al tratarse de una pieza épica, en ella se plasma un ideal o principio universal. (Traducción libre de autor)

El ideal se encuentra cerca de los hombres y busca la igualdad entre ellos. Convierte lo negativo en positivo y permite que se produzcan cambios.

El autor indica que este principio existente en la obra no es un logro imposible, se trata de un principio realizable y práctico, que puede ser aplicado en cualquier circunstancia. Sin embargo, la literatura de la India posee la peculiaridad de que parece ser incongruente y discordante, por lo que se requiere de persistencia en la lectura, para poder familiarizarse con los maravillosos principios que se plasman en esta pieza literaria. (Suckdeva, 2002)

Por otro lado, Demetrian (2012) señala en su obra *El Ramayana*. Contado según la tradición oral que esta pieza relata la historia del príncipe Rama. En ella el mundo de los demonios y los dioses se mezcla con el de los hombres.

En el libro se explica que le tienden una trampa a Rama, quien ascendería al trono, es por esto que debe partir al exilio junto a Sita, su

esposa, y Lakshmana, su hermano. Mientras están en el bosque, Sita es secuestrada por Ravana, rey de los demonios, y Rama va a rescatarla junto a sus aliados.

La existencia de este poema data del año 1500 a. C., tiempo en el que se transmitía por medio de la tradición oral. No existe una fecha exacta para la composición realizada por Valmiki. Sin embargo, el aspecto histórico es el que posee menor importancia en comparación con sus personajes. (Lal, s.f) (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

Con respecto a sus personajes, Demetrian (2012) agrega:

A lo largo del tiempo, generaciones y generaciones de hombres y mujeres se han visto reflejadas en los distintos personajes que integran esta epopeya, pero de manera especial en Rama y en Sita, los esposos ejemplares. Esto explica por qué esta obra es considerada una historia eterna y divina. Las frágiles hojas de palma de los manuscritos han desafiado el paso del tiempo, de modo que la leyenda ha perdurado en el corazón de cada indio. (p.9)

Demetrian (2012) señala que la obra constituye, principalmente, un poema de amor que representa el aprecio hacia la pareja y a la familia, el sentimiento de fraternidad y la amistad. Se trata de: “Un aliento de poesía auténtica y profunda, que habla también al hombre moderno, atraviesa esta obra antigua, pero sin edad” (p. 9)

El autor explica que durante siglos, los poetas se han inspirado en la pieza. Incluso los pensadores la han utilizado de base para desarrollar discursos filosóficos y morales. Desde temprana edad los niños se sumergen

en el contenido del Ramayana, una pieza característica de la cultura de la India que permanece presente durante toda la vida de sus habitantes.

Buck (1976) agrega que, para los habitantes de la India, especialmente para aquellos que alaban al dios Vishnú, el Ramayana constituye un poema religioso que describe la encarnación de ese dios en la tierra y su lucha contra el mal. Esta deidad no está consciente de su rol divino, pero sus acciones siempre son nobles, posee un comportamiento ejemplar hasta que se encuentra con el enemigo, ya que en ese momento despierta su ira, que no terminará hasta que logre erradicar el mal. (Traducción libre de autor)

Según lo afirmado en su obra Ramayana. Retold by William Buck, incluso aquellos que no poseen inclinaciones religiosas acentuadas, aprecian la obra como una fascinante historia de aventura, con héroes y monstruos aterradores. Por ejemplo, en un fragmento se narra la batalla de un ejército de monos contra una horda de demonios siniestros. La pieza también cuenta con elementos románticos y emocionales, como el desencanto sufrido por Rama (el protagonista) al saber que su esposa fue raptada.

Por otro lado, Basham (1967) indica que los cinco capítulos o cantos centrales del Ramayana narran la historia de Rama como mortal, estos pueden construir una historia completa que prescinde del primer y el último canto. Mientras que estos dos capítulos restantes se refieren a Rama como una figura divina: la encarnación del dios Vishnú. El autor destaca que:

Los elementos maravillosos y sobrenaturales están intensificados en los libros o cantos primero y último, donde se revela que Rama, el héroe del poema, es una encarnación del gran dios Vishnú, que cobró forma humana

para salvar al mundo de la intervención de los demonios. Por esa razón se venera a Rama como Dios hasta el día de hoy, considerándose al Ramayana como un texto sagrado. Basham, (1967) N° 12 Vol. 11, p 8.

En cuanto a la composición de la pieza, puede decirse que posee carácter literario, puesto que en ella se utilizan metáforas con frecuencia. Además, el relato cuenta con pasajes descriptivos de la naturaleza, dicho elemento se convertiría después en una característica formal de los poemas épicos escritos en sánscrito. (Basham, 1967)

Los relatos agregados al tema central de la obra sirven para ilustrar y enriquecer esta pieza que posee un valor incalculable tanto en la India como en Asia Sudoriental, ya que en ella pueden hallarse características del alma popular que no se encuentran en ninguna otra pieza. (De Silva, 1967)

La obra originaria de la India ha sufrido cambios desde su nacimiento. En el artículo Sueño e idea milenarios de un continente de la revista El Correo se explica:

Su mensaje se renueva y sus formas cambian con los cambios que trae el curso de la historia, fructificando, alimentando, haciendo revivir el espíritu de millones de habitantes de la región, cuya cultura viva y llena de riqueza los tiene por base fundamental. De Silva, (1967) N° 12 Vol. 11, p 8.

## *1.2 Argumento*

Según lo indicado por Buck (1976) el poema narra una historia llena de intrigas, batallas feroces y el triunfo del bien sobre el mal. El príncipe Rama nació en una familia noble, pero los planes de su madrastra lo forzaron a renunciar al reinado que le correspondía, favoreciendo a Bharata, su medio hermano. Rama se retira al bosque durante trece años junto a su esposa Sita y su hermano Lakshmana.

Inician su travesía a través de un mundo extraño, en parte mítico y en parte espiritual, en el que se desarrolla una lucha entre Rama y los Rakshasas, pero gracias a las habilidades del príncipe tanto él como sus acompañantes permanecen a salvo hasta que Sita es secuestrada por Ravana, el rey de los demonios.

Rama y su hermano emprenden la búsqueda de Sita hasta toparse con un ejército de monos encabezado por el poderoso mono Hanuman. Los animales descubren el paradero de Sita y construyen unos puentes elevados que le permiten a Rama llegar a su esposa. Se inicia una terrible batalla que trae consigo varios decesos.

Los demonios pueden cambiar de forma gracias a sus poderes mágicos, con esto logran burlar a los héroes, mientras que Rama y sus aliados realizan hazañas increíbles, levantan rocas e incluso montañas. Al final, el bien resulta victorioso. En este punto el príncipe descubre que posee antecedentes divinos. Él es una encarnación del dios Vishnú, quien ha venido a salvar a la humanidad de la opresión de los demonios.

Sita regresa junto a su amado a Ayodhya, la capital de su país, en donde Rama finalmente es coronado. Por muchos años vivieron en la gloria hasta que surgieron rumores acerca de la pureza de Sita, ya que después de

haber sido secuestrada por Ravana se preguntaban si aún conservaba su integridad. Debido a que ningún gobernante puede permitir comportamientos inmorales, Sita se marcha al bosque y da a luz a dos niños. El gran poeta Valmiki cuida de ellos y les enseña la historia de las hazañas de Rama, el Ramayana.

### *1.3 Valmiki*

Se atribuye el Ramayana a un autor único, el sabio Valmiki, presentado en el primero y el último de los cantos del poema como contemporáneo del héroe y como protector de Sita cuando su marido la arroja, estando en cinta, del hogar conyugal. Pero al igual del Mahabharata, el Ramayana es, inequívocamente, obra de más de un autor, aunque su composición no presente una complejidad tan desconcertante como la del otro poema. Basham, (1967) N° 12 Vol. 11, p 9.

Valmiki, posee cierta semejanza con Homero, puesto que la vida de ambos autores está rodeada de mitos. Se han creado distintas leyendas en torno a su vida, además, se cree que existió y mantenía un estrecho vínculo con los reyes de Ayodhya. (Zari, s.f)

Indica que al igual que en el caso de Homero, se piensa que Valmiki no fue el único autor del Ramayana, sino que la obra nació gracias a un grupo de poetas. Por otro lado, existe la creencia de que el Ramayana es producto de la tradición oral, y que el autor se encargó de compilar y organizar el material. Mientras tanto, Pasenkiewicz (1992) indica que:

El Ramayana (...), fue escrito por el historiador y poeta Valmiki, tuvo acceso a documentos arcaicos que después

fusionó –como Homero- en la epopeya que refiere la historia de un príncipe real, Rama, sus aventuras y sus batallas. A pesar de algunas contradicciones, el Ramayana es considerado un testimonio histórico válido. (p.282)

Otro aspecto interesante de la vida del autor se relaciona a la leyenda que cuenta cómo adquirió el nombre con el que se le conoce en la actualidad. Se trataba de un hombre joven, que frente a la necesidad de mantener a su familia se convirtió en bandolero. Logró sobrevivir durante varios años sin que nadie sospechara de él, hasta que un día se topó con un sabio que le hizo reflexionar sobre la vida. (Zari, s.f)

Tras dicho encuentro, el hombre decidió retirarse a la selva y dedicarse completamente a la meditación, incluso se olvidó de su personalidad y no se percató de que se habían formado unos hormigueros a su alrededor. Después de muchos años oyó una voz que lo llamaba sabio, a lo que él respondía que solo era un ladrón. La voz le indicó que luego de una meditación tan profunda, ya no lo era. “Ahora debía olvidar su antiguo nombre y adoptar uno nuevo: Valmiki, por las hormigas blancas (valmikas) y sus nidos que lo rodeaban” (Zari, s.f, p.17)

Más adelante, agrega lo siguiente “Hay que señalar que con el pasar del tiempo la obra, indudablemente, debió sufrir cambios e interpolaciones realizadas por otros poetas (tal vez, discípulos del mismo Valmiki), hasta llegar a constituirse como lo que conocemos hoy.” (Zari, s.f, p.16)

## *1.4 Influencia*

La vida religiosa y cultural de todo el subcontinente indio y de buena parte del resto de Asia se ha visto profundamente influenciada por los dos grandes poemas épicos del hinduismo, el Mahabharata y el Ramayana. Aun dejando de lado sus méritos propiamente literarios, grandes sean cuales sean los criterios adoptados, ambos figuran entre las obras poéticas más importantes del mundo. Basham, (1967) N° 12 Vol. 11, p 4.

De acuerdo a Basham (1967) estas obras se han traducido a todos los idiomas y dialectos de Asia sudoriental y la India. A lo largo de los años, se han transmitido por medio de la tradición oral. Indica que “Hasta las aldeas más pobres y aisladas tienen espectáculos de títeres, dramas bailados o piezas basadas en los poemas” Basham, (1967) N° 12 Vol. 11, pág. 7.

Además, comenta que las personas se reúnen diariamente para escuchar los cantos de los poemas, ya que tanto en ciudades como en aldeas “(...) esas obras tienen casi la santidad que la Biblia tiene para los cristianos” Basham, (1967) N° 12 Vol. 11, pág. 7.

Esta epopeya constituye historia, folclore y mito del pueblo de la India. Además, los valores morales, éticos y religiosos que allí se postulan han moldeado millones de vidas durante varias generaciones con toda la inspiración, la gracia y exaltación que proporciona el relato. (De Silva, 1967)

Por otro lado, De Silva (1967) indica que todos los sectores de la India están familiarizados con los poemas épicos. Incluso, se realizan festivales

relacionados con el Ramayana, como los festivales de Divali y Dusserah. El Divali, también conocido como El Festival de las Luces posee como tema central el regreso de Rama a su tierra. En esta celebración se encienden lámparas de aceite en todas las casas y chozas y se confeccionan imágenes de los personajes del relato.

Mientras tanto, el Dusserah es un festival anual que honra la victoria del bien sobre el mal. Se realiza en la India, Nepal, Sri Lanka y Bangladesh con el objetivo de celebrar la victoria del dios Rama sobre Ravana, el demonio de diez cabezas. (Harress, 2015) (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

Harress (2015) comenta que el día en el que se inicia esta festividad, los habitantes visitan las casas de sus vecinos e intercambian presentes y golosinas.

De acuerdo a Basham (1967) tanto Rama como Sita constituyen un ideal para los indios: “Rama es obediente y respetuoso con sus padres, lleno de amor y de consideración por Sita (...) humilde ante los dioses, los sacerdotes y los sabios, benévolo y afable con sus súbditos y justo y misericordioso con sus enemigos” Basham, (1967) N° 12 Vol. 11, pág. 10.

## II. LOTTE REINIGER

### 2.1 Biografía

Cuando yo estaba en la escuela, todos los niños solían hacer recortes de papel, siluetas y a mí me encantaba. Después me aficioné al teatro y acostumbraba hacer funciones. Representaba Blancanieves, por ejemplo. Cuando crecí, a mis padres les gustaba verme sentada en casa recortando siluetas porque les parecía un pasatiempo tranquilo y no ocupaba mucho lugar. Construía mi propio teatro de sombras con muñecos. (Rodríguez, 2007, p.88)

Charlotte Reiniger nació en Berlín en 1899. Desde su adolescencia estuvo interesada en el trabajo de cineastas como Georges Méliès y Paul Wegener, al cual escuchó por primera vez en una conferencia sobre el cine de animación. Tiempo después, Reiniger entraría en la agrupación teatral de Max Reinhardt. En dicha agrupación estaba Weneger, allí confeccionó las siluetas de los personajes de las obras. Martínez-Salanova (s.f) [Página web en línea]

Ginard (2009) agrega en el artículo Eclipses de luna: El cine animado de Lotte Reiniger, de la revista española Dossier que Weneger le propuso crear los subtítulos de su película El flautista de Hamelin en 1918. Posteriormente, la puso en contacto con un grupo de jóvenes que tenían planes de crear un estudio de animación en Berlín.

El autor indica que el director de la película quedó encantado con el trabajo de Reiniger, por lo que les planteó a los jóvenes hacer un film:

‘Por el amor de Dios, libradme de esta loca de las siluetas. Las hace muy bien y están pidiendo a gritos que alguien las anime. ¿No podéis hacer una película con estas siluetas, de la misma forma que se hacen los dibujos animados?’ Y lo hicieron. Ginard, (2009). N° 173, p. 74.

El profesor universitario y director de la revista Aularia, Martínez-Salanova (s.f) añade que el estudio recibiría el nombre de Institut für Kulturforschung (Instituto de Innovaciones Culturales), es allí en donde lleva a cabo su primer film El ornamento del corazón enamorado en 1919. En ese lugar conocería a Carl Koch, quien se convertiría en su esposo y colaborador de casi todas sus producciones.

El docente señala que en los años posteriores Reiniger realiza seis cortometrajes y algunos anuncios publicitarios. Su trabajo alcanza notoriedad en la industria cinematográfica alemana, lo que hizo que incluso el director Fritz Lang la invitara a participar en Los Nibelungos, película en la que diseñaría la silueta de un halcón para un fragmento de la primera parte.

Más adelante, el prestigioso banquero y seguidor del trabajo de Reiniger, Louis Hagen, se ofrece financiarle un largometraje, que sería producido en un estudio construido en su garaje, a cambio de que ella y su esposo se ocuparan de la educación de sus hijos. Es así como la directora empieza a prepararse para la creación del primer largometraje animado que se conserva Las aventuras del príncipe Achmed. (Martínez-Salanova, s.f)

Reiniger reclutó a varios de sus compañeros del grupo de animación experimental e invitó a colaborar a luminarias como Walter Ruttmann o Edmund Dulac, quienes junto a su amigo Bertold Bartosch y marido Carl Koch, formaron el

impresionante equipo técnico y artístico que dio vida al, (...) primer largometraje de animación de la historia del cine: Las aventuras del príncipe Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed). Empezaron el año 1923. Acabaron el año 1926. Y el mundo descubrió un nuevo concepto de belleza. Ginard, (2009). N° 173, p. 75.

El catedrático Martínez-Salanova (s.f) asegura que el éxito alcanzado con Achmed le permitió realizar el mediometraje El doctor Dolittle y sus animales en 1928, basado en la novela infantil del autor Hugh Lofting. La música de la pieza fue compuesta por Paul Dessau, Paul Hindemith y Kurt Weill.

Más adelante, Hitler asciende al poder, luego se inicia la Segunda Guerra Mundial, lo cual acabó con todo lo que existía “El grupo de irreductibles al que ella pertenecía se desmembró definitivamente y mientras unos pocos emprendían carreras en solitario lejos de Alemania, otros sucumbían a la barbarie” Ginard, (2009). N° 173, p. 76.

Reiniger y su esposo emigraron de Alemania. Ambos recorrieron varios países sin poder establecerse de forma permanente, puesto que ningún estado les concedió un visado que les permitiera asentarse. “Durante esta época, produjeron unas doce películas. Entre las más conocidas están Carmen (1933) y Papageno (1935), basadas respectivamente en las óperas Carmen de Bizet y La flauta mágica de Mozart.” Martínez-Salanova (s.f) [Página web en línea]

El autor señala que, finalmente en 1949 logran establecerse en Londres. Después de realizar algunos trabajos para la Oficina General de

Correos, fundan la productora Primrose Productions, en la que desarrollan los cortometrajes Pulgarcita, El saltamontes y la hormiga, Calif la cigüeña, el documental The Art of Lotte Reiniger, entre otros.

Por otro lado, Gontad (2014) indica en el artículo Érase una vez...Lotte Reiniger de la revista electrónica Culturamas, que es en esta nueva productora en donde se elabora El sastrecillo valiente, con el que conseguiría un Delfín de plata en la Bienal de Venecia de 1955. A pesar de este reconocimiento, no todos parecían estar fascinados con su trabajo:

El estilo de Lotte Reiniger fue criticado en diversas ocasiones por su falta de compromiso con la contemporaneidad, por su predisposición a evadirse de la realidad a través de la fantasía. Sin embargo, a pesar de la predilección de la autora por los cuentos populares, su narratología fue, en cierta medida, innovadora. Gontad, (2014), Culturamas: la revista de información cultural en internet [Página web en línea]

Carl Koch fallece en 1962, a pesar de ello, la directora continuó trabajando. Después de este suceso, realizó veinte films de siluetas, la mayoría basados en cuentos clásicos. En 1976 realizó la película Aucassin y Nicolette, en Canadá para el National Film Board, y en 1979 crea La Rosa y el Rey, su último cortometraje. Poco después, el 19 de junio de 1981, Reiniger fallece en Dettenhausen, Alemania (Martínez-Salanova, s.f)

## 2.2 *Filmografía*

Reiniger quizá se enfocó en la realización de cortometrajes puesto que no requerían de una gran inversión de tiempo y dinero. Además, estos eran exitosos y los largometrajes representaban un gran riesgo financiero en la época de la postguerra, a pesar de esta desventaja, Reiniger estaba decidida a seguir trabajando. Asher, Lotte Reiniger's career in animation and her first full length animated film *The Adventures of Prince Achmed*, Kansas City Art Institute.

Por otro lado, Moritz (1996), indica que Reiniger incluso trabajó en films que experimentaban con actores reales unidos a sus excepcionales siluetas. Este es el caso de *La sombra perdida* (1920), *Cupido y los amantes* (1920), *Marietta baila hoy* (1927), *La búsqueda de la felicidad* (1929) y *Don Quixote* (1933). (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

El director de la revista *Aularia* y docente universitario, Martínez-Salanova (s.f) explica que, en 1928, Reiniger codirigió junto a Rochus Gliese *La búsqueda de la felicidad*, su primera película de imagen real. La historia, que trataba sobre una compañía de teatro de siluetas, contaba con Jean Renoir y Berthold Bartosch como actores.

El profesor indica que en esta película se incluían escenas en las que se utilizaban las populares siluetas recortadas. El film se estrenó en 1930, ya que el sonido llegó a Alemania luego de que la producción había culminado, por lo que se atrasó el lanzamiento con el fin de añadirle las voces de los actores.

Kemp (s.f) señala, en el artículo de la página web Screenonline perteneciente al British Film Institute, que Reiniger prefería utilizar cuentos de hadas para para la elaboración de sus películas. Cenicienta y La bella durmiente son algunas de sus adaptaciones. (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

Según lo indicado en el sitio web, los proyectos representaban una expresión visual de la música de Mozart. Ciertamente, Mozart, entre otros autores, a menudo le proporcionaba temas para sus creaciones como en el caso de Carmen (1933), Papageno (1935), Helen la bella (1957) y A Night in a Harem (1958).

Cuando se establece en Londres junto a Koch, diseña algunos comerciales para la Oficina General de Correos, de los cuales el más exitoso fue Love on the wing, en el que el tema de recibir telegramas era mostrado múltiples veces, de esta forma hasta el espectador más despistado podía saber de qué servicio se trataba. (Kemp, s.f)

El autor destaca que con la creación de Primrose Productions, tiene lugar el periodo más fructífero de la carrera de la directora, puesto que en dos años desarrolla más de diez cortometrajes para televisión, todos ellos eran adaptaciones de cuentos de hadas clásicos de los Hermanos Grimm, Wilhelm Hauff y Hans Christian Andersen. Estos fueron: Tres deseos, El saltamontes y la hormiga, El sastrecillo valiente, La bella durmiente, El príncipe sapo, Caliph Stork y El gato con botas, realizados en 1953, y Hansel y Gretel, Cenicienta, Jack y las habichuelas y Thumbelina, producidos el año siguiente.

Moritz (1996) añade que con *Jack y las habichuelas*, de los Hermanos Grimm, empieza a experimentar con los fondos a color. Luego, el ritmo de producción disminuye notablemente en los próximos años. En 1956 crea *La estrella de Belén*, un año más tarde realiza *Helen La Bella*, basado en la opereta de Offenbach titulada *La Belle Hélène*. En este film continúa desarrollando sus experimentos con color, pero esta vez aplicándolos no solo a los fondos, sino también a las figuras.

En 1958, nace *El Serrallo*, basado en una ópera de Mozart. Luego crea nuevas versiones de *El flautista de Hamelim* (1960), *El príncipe sapo* (1961) y *Cenicienta* (1963), en todos ellos empleaba color tanto en las figuras como en los fondos. También crea el corto *Wee Sandy*, utilizado en el entreacto de las obras del Teatro de Glasgow. En 1975, crea *Aucassin y Nicolette* y finalmente en 1979, produce su último corto *La Rosa y el Rey* basado en el cuento de W.M. Thackeray. (Moritz, 1996)

### *2.2.1 Las aventuras del Príncipe Achmed*

Gazizova (2015) indica que la historia trata sobre un mago que podía controlar todos los elementos del mundo. Un día, se acercó al palacio del califa y le pidió la mano de su hija a cambio de un caballo mágico. La joven lo rechazó, por lo que el plan del hechicero había fallado, pero Achmed, su hermano, se molestó ante la propuesta e insultó al mago, quien, en respuesta, le colocó una trampa: le ofreció dar una vuelta en el corcel mágico para que viera su rapidez y su fuerza. Tan pronto se encontraba en la silla, el caballo se dirigió hacia el cielo y cada vez se alejaba más, sin que hubiera algo que pudiera detenerlo.

El príncipe Achmed hace que el caballo se detenga en una isla. Al caer la noche observó que una criatura de hermosas plumas aterrizaba cerca de él y cambiaba frente a sus ojos: se trataba de Paribanu, la reina de la isla. Él la subió al corcel mágico y juntos recorrieron una innumerable cantidad de países hasta que se establecieron en un valle, apartado de la civilización.

Mientras tanto, el mago se encontraba en la búsqueda del caballo. Gracias a sus poderes supo que se encontraba en aquel valle lejano. Se transformó en un canguro y rápidamente se encontró con Achmed y Paribanu. Al primero, lo lanzó por un despeñadero, mientras que a ella se la llevó en el corcel volador.

El mago vendió la reina Paribanu a un emperador poderoso, luego regresó a la isla, en la que Achmed lloraba por la pérdida de su amada, y les ordenó a los buitres que llevaran al joven a una tierra desierta y lo encerrarán en un hueco bajo una gran roca.

Luego de este suceso, una mujer se aparece frente al príncipe, luego de escuchar su historia, le ofrece su ayuda para derrotar al hechicero y les ordena a sus monstruos que busquen armas con las que puedan ganar la batalla. La dama tenía poderes mágicos que le permitían volar con facilidad, cosa que les permitió arribar al lugar en un instante.

Sin embargo, no logran rescatar a la chica, puesto que al llegar observan unas nuevas criaturas, se trataba de unos animales negros con horribles alas que se llevaban a la amada de Achmed. Se trataba de los espíritus de Wak-Wak. El príncipe volvió a quedarse solo, pero no se rindió, persiguió a las criaturas y vio que estas entraron por una puerta que se encontraba cerca de las montañas.

Al encontrarse frente a las puertas, estas se cierran repentinamente, escucha una voz que le indica que él no está autorizado a entrar y que solo con la lámpara mágica de Aladdin lograría ingresar. Achmed mira alrededor y empieza a llamarlo, cosa que parece inútil. En ese momento, aparece un monstruo gigante, gigantesco como la montaña, y se percata de que tiene a un hombre atrapado entre sus garras. El príncipe disparó sus flechas contra él hasta que logró derrotarlo y el hombre cautivo quedó libre.

Según lo indicado por el autor, el hombre al que había salvado era Aladdin, la persona que estaba buscando. Él le cuenta al príncipe que un extraño le había tendido una trampa: lo hizo adentrarse en una caverna en la que encontraría grandes tesoros, y allí entre piedras brillantes encontró la lámpara mágica. Se negó a entregársela al hombre que lo esperaba en la entrada de la caverna, por lo que luego lo dejó atrapado allí, en medio de oscuridad y desesperación.

Aladdin logró escapar gracias a la lámpara que luego utilizó para crear un hermoso palacio en el que planeaba vivir con su futura esposa, pero al anochecer, todo había desaparecido, incluyendo la lámpara mágica. Se trataba de una trampa del hechicero.

En ese momento, aparece la dama que había ayudado a escapar al príncipe Achmed, les dice que Paribanu está en peligro y que solo la lámpara podrá salvarla. Tanto Aladdin como Achmed le suplican que sea ella quien recupere la lámpara y derrote al mago. Cuando su amiga se levanta para ir en busca del villano, este aparece frente a ellos.

Se inicia una batalla en la que estos seres mágicos adoptan forma animal con el fin de triunfar. Finalmente, el mago se debilita y muere quemado gracias a unas llamas de fuego que su contrincante había creado.

Ahora debían apresurarse para rescatar a Paribanu. Incontables demonios los atacaban, pero con la ayuda de los espíritus que provenían de la lámpara mágica pudieron derrotarlos. A partir de ese día, el poder de los demonios fue eliminado para siempre.

### *2.2.1.1 Producción*

Kizirian (2008), editora y escritora, señala en el artículo *The Adventures of Prince Achmed* perteneciente al sitio web de San Francisco Silent Film Festival que, por sorpresa, la idea de hacer una película animada no había surgido en los cineastas. Esto se debe a la inflación descontrolada que atravesaba Alemania en aquellos años, en los que era mejor gastar el dinero rápidamente, antes de que los precios aumentaran. (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

Quizá por este motivo, la idea surge del banquero Louis Hagen, quien había adquirido múltiples instrumentos cinematográficos, con el objetivo de invertir el dinero que se devaluaba con rapidez.

La escritora señala que la primera vez que Hagen comentó su intención de realizar un largometraje animado, Reiniger se mostró entusiasmada, pero cautelosa, ya que estaba consciente de que la animación se había limitado a cortometrajes de, máximo, diez minutos de duración. Finalmente, accede y decide adaptar cuentos de *Las mil y una noches*, que habían cautivado a toda Europa desde el descubrimiento de la tumba de Tutankamon en 1922.

El banquero hospedó a la directora y el equipo en su garaje en Potsdam, en donde pasaron tres años fotografiando imágenes individuales, hasta alcanzar las 250.000 que formarían parte de la producción final. (Kizirian, 2008)

Al colocar la cámara fija, se debían construir siluetas y fondos de mayor tamaño para poder realizar planos medios y cerrados. El autor señala que, al tomar cada foto, Reiniger ajustaba las articulaciones móviles de sus siluetas de cartulina y para lograr que sus personajes tuvieran el mayor grado de expresividad posible, invertía tiempo estudiando el movimiento animal y humano.

Según lo indicado en el artículo, mientras la directora se dedicaba a sus tareas, otros integrantes del equipo hacían sus propios aportes: Bartosch experimentaba con los efectos, creando: olas de mar y cielos estrellados mediante el uso de arena, jabón y recortes transparentes. Por su parte, Ruttmann empleaba cera para realizar las transformaciones mágicas de los personajes.

Por otro lado, Schönfeld (2007) señala en el libro *Processes of transposition. German literature and film* que algunas historias de *Las Mil y una Noches* son ignoradas en la película, mientras que se toman algunos fragmentos de otras, y algunas, simplemente, son reinventadas. Esta elección se debe a que Reiniger buscaba crear una estructura narrativa que se adaptara a la película y que, al mismo tiempo, le diera oportunidades técnicas y desafíos que enfrentar en los inicios del mundo animado. (Traducción libre de autor)

El autor expresa que la directora deseaba mostrar en sus films las posibilidades que ofrecía la animación frente a las películas que usaban actores reales, por lo que seleccionó eventos mágicos del libro y los incluyó en la producción. Era magia, que no podía ser representada en las producciones de la época.

### *2.2.1.2 Estreno y crítica*

El príncipe Achmed tuvo un éxito enorme en toda Europa. En París, por ejemplo, cineastas de primera fila como Jean Renoir a René Clair la elogiaron apasionadamente y Lotte Reiniger pasó de ser una joven promesa a convertirse en una reputada y, desde entonces, prolífica autora de filmes de animación de siluetas. Ginard, (2009). N° 173, p. 76.

En la mañana del día del estreno, 2 de mayo de 1926, un frenético Carl Koch recorría las calles de Berlín en busca de un repuesto para el proyector. Había dejado atrás el Teatro Volksbuehne, en el cual su equipo de trabajo, que incluía a Walther Ruttmann and Berthold Bartosch, expertos en efectos especiales, Alexander Kardan y Walther Türck, asistentes en el área técnica y la directora de 27 años, Lotte Reiniger, esperaba nerviosamente el regreso de Koch con una solución. (Kizirian, 2008) (Traducción libre de autor)

El autor indica que al tratarse de un día domingo, todas las tiendas estaban cerradas. Es entonces cuando Koch, productor, camarógrafo y esposo de Reiniger, llega a los Estudios UFA, en donde, por sorpresa, pudo encontrar ayuda. Con el repuesto a su alcance, Koch tomó un taxi de vuelta al teatro en donde la primera proyección de Las aventuras del Príncipe Achmed finalmente pudo iniciar.

El film fue mostrado a una audiencia limitada de dos mil personas (...). Los artistas tuvieron invitados influyentes que incluían cineastas, periodistas e incluso el célebre director de cine Fritz Lang se encontraba entre el público. Parecía que la audiencia estaba fascinada con (...) los efectos especiales. Asher,(2011),Lotte Reiniger's career in animation and her first fulllength animated film The Adventures of Prince Achmed, Kansas City Art Institute.

Navarro (2015) añade en su tesis de grado que "(...) la película fue un éxito rotundo, convirtiéndose en su obra más significativa. En este metraje, la joven comenzaba ya a mostrarnos su perspicacia" Navarro (2015), La cinemática inversa como herramienta publicitaria, Uniersitat Politècnica de Valencia

Asher (2011) indica que "(...) después del estreno de la película en Alemania, la prensa estaba repleta de halagos acerca del film, mientras que las distribuidoras aún lo eludían, por tratarse de una película animada, algo sin precedentes en la industria". Lotte Reiniger's career animation and her first fulllength animated film. The Adventures of Prince Achmed, Kansas City Art Institute.

### *2.2.2 Hansel y Gretel*

Según Ramos y Marimón (2002), la historia de Hansel y Gretel pertenece a los hermanos Grimm. Ambos fueron filólogos y folkloristas alemanes. La obra más conocida de los autores es Cuentos de niños y del hogar que fue publicada entre 1812 y 1815. En dicha obra recopilaron

doscientos cuentos populares, muchos de ellos adaptados al cine como Hansel y Gretel, Blancanieves y Los músicos de Bremen.

Ningún otro cuento de hadas de la colección de los hermanos Grimm es tan celebrado como Hansel y Gretel. En el imaginario colectivo esta historia se posicionó como la representación por excelencia del amor entre hermanos, la idealización del padre compasivo al que se le oponen dos figuras: la esposa malvada y la bruja caníbal que vive en una casa de caramelos. (Zipes, 2011) (Traducción libre del autor) [Página web en línea]

El mismo autor asegura que hay muchas fisuras en esta narrativa sobre la lucha de dos niños abandonados que desean volver a casa. Muchos autores e ilustradores cuestionan a los Grimm por el final idílico y reconciliatorio entre los niños y el padre. En manuscritos de 1810 la historia era diferente, Hansel y Gretel tenían otros nombres, la madre biológica es quien induce al padre a dejarlos en el bosque, los niños no dependían de la ayuda de dios y el tesoro era una garantía para ser bien recibidos en casa.

Relata que los hermanos Grimm cambiaron la historia de tradición oral para no hacerla tan cruda, ni demonizar a la figura materna. Adhirieron detalles como los siguientes: dulcificar el nombre de los niños, la fe en dios para salvarlos, un amistoso pato que los ayuda a cruzar un lago y el encuentro con un sollozante padre que se disculpa por abandonarlos en el bosque y que, además, no lamenta la muerte de su esposa.

Continúa explicando que la historia de Hansel y Gretel pasó por siete ediciones de Cuentos de niños y del hogar. La última versión de este cuento fue en 1857. Durante el siglo XX y XXI se realizaron muchas adaptaciones. Pero la mayoría de las producciones tuvieron una marcada influencia de la

opera Hansel y Gretel (1893) de Engelbert Humperdinck. El libreto de la opera fue escrito por Adelheid Wette de forma cristiana y piadosa. La libretista era una mujer religiosa y alteró profundamente el texto de los hermanos Grimm.

La mayoría de las versiones cinematográficas, de televisión e internet se basan más en la versión de Wette que en la de los Grimm. La guionista no trata el abandono de los padres, sino que coloca a los niños como pequeños pecadores, quienes castigados por romper algo en casa, se alejan hacia el bosque buscando fresas. Los niños se pierden y llegan a una casa de caramelos donde una bruja los aprisiona, pero con la ayuda de Dios, Gretel logra lanzarla al horno y ambos huyen a casa donde sus padres los esperan. (Zipes, 2011) (Traducción libre del autor) [Página web en línea]

Lotte Reiniger es mayormente reconocida por su creación Las aventuras del príncipe Achmed, pero como directora realizó varios cortometrajes importantes. Dentro de sus obras a resaltar se encuentran Cenicienta, El príncipe sapo y Hansel y Gretel. Esta última fue realizada en 1953 y fue elegida por la afición de la directora por los cuentos de hadas. (Mchugh, 2006) (Traducción libre del autor) [Página web en línea]

Zipes (2011) relata que el cortometraje presenta a Hansel y Gretel, dos niños curiosos e inocentes. Ambos son hermanos y tienen padres amorosos. La familia vive en un valle cercano al bosque. El padre trabaja mientras la madre realiza las labores del hogar. (Traducción libre del autor) [Página web en línea]

Hansel y Gretel quieren jugar fuera de la casa, su madre les permite ir, pero les pide ansiosamente que se mantengan cerca. Ambos hermanos se

adentran en el bosque mientras persiguen a una ardilla. La pequeña ardilla deja rastros de nueces y ellos la siguen hasta perderse.

Una vez perdidos, llegan a una casa hecha de golosinas. Ambos niños comienzan a comer trozos de la casa y la malvada bruja los sorprende. Hansel y Gretel quedan cautivos mientras su padre los busca en el bosque y su madre llora amargamente. Luego, la ardilla y un ganso ayudan a Gretel a romper la vara mágica de la bruja y esta explota en mil pedazos. Finalmente, los niños llegan a casa donde sus amorosos padres los reciben. (Zipes, 2011) (Traducción libre del autor) [Página web en línea]

El cortometraje de Hansel y Gretel varía muy poco de la historia tradicional de los hermanos Grimm, sobre todo al final. Reiniger, quizá haya querido adherirse a la original y que la bruja muriese quemada en el horno, pero no pudo. Los productores, quienes emigraron de Alemania, consideraron cambiar el final por lo reciente del Holocausto. Lotte prefirió simbolizar la muerte de la bruja con el quiebre de su bastón, lo que puede ser considerado como un símbolo inequívoco, pero no fue accidental. (Strobel, 2014) (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

Los cortometrajes hechos por Reiniger en Alemania entre 1921 y 1947, como El tronco volador (1921), Cenicienta (1922) y El ganso dorado (1944-1947), muestran protagonistas con una fuerte carga de autoritarismo, tiranía y crueldad. En otros casos como en Hansel y Gretel (1953-1954) y El valiente Taylor (1953-1954) trataba de reflejar el abuso de poder ejercido por ogros del cuento. (Zipes, 2011) (Traducción libre del autor) [Página web en línea]

El mismo autor expresa que los directores que se basan en Hansel y Gretel utilizan el discurso de los niños abandonados de muchas formas. Se evidencian varias estrategias narrativas para abordar la historia. Tanto las películas reales y animadas involucran: cercanía a los Grimm o a Humperdinck sobre la reconciliación de padre e hijos, parodias sobre Hansel y Gretel que cuestionan su inocencia, y las adaptaciones contemporáneas que ponen énfasis en el trauma del abandono.

Agrega que, sin importar la estrategia narrativa, muchos se han inspirado en el cuento de los Grimm o en la versión de Humperdinck innovando en lo técnico. Una muestra de ello es el corto Hansel y Gretel (1955) de Lotte Reiniger. Este cortometraje fue realizado con siluetas que, a pesar de no tener expresiones, transmitían todo a través de acciones, movimientos y la narración.

## *2.3 Animación con siluetas*

### *2.3.1 Sombra y silueta*

Lotte Reiniger (1970) señala en su libro *Shadow theater and shadow films*, que existen diferencias entre las sombras y las siluetas. Explica, en primer lugar, que la palabra silueta (proveniente del francés *silhouette*), en realidad procede de un apodo. El marqués Etienne de Silhouette era el ministro de finanzas de París en 1759, época en la que las finanzas de Francia se encontraban en una condición deplorable, por lo que el marqués debía implementar políticas económicas severas para mejorar la situación del país. A pesar de sus intenciones, no logró ser popular en la sociedad, puesto que los ciudadanos empezaron a llamarle *Silhouette* [itálica añadida] a todo lo que era considerado negativo o de mala calidad.

En cuanto al término *sombra* [itálica añadida] Reiniger indica que cuando hay una luz, también se encuentra una sombra, esta siempre dependerá de la fuente luminosa, no puede existir de forma independiente.

La autora indica que la diferencia fundamental entre ambos términos es que, al hablar de siluetas, se habla de una línea que dibuja el contorno de un objeto, existe de forma independiente, mientras que para que se produzca una sombra debe haber una fuente de luz y un objeto iluminado.

### 2.3.2 *¿Qué es una animación con siluetas?*

Castro y Sánchez (1999), señalan en el libro Dibujos animados y animación que la animación con siluetas es un tipo de animación bidimensional, la cual definen como:

(...) la creación de la ilusión de movimiento mediante la manipulación de figuras bidimensionales recortadas, cuyas posiciones son grabadas de una en una para completar una acción. La particularidad de los movimientos que crean el movimiento en esta técnica es que son planos a diferencia de los de animación stop-motion (p. 262)

Por otro lado, los autores señalan que las figuras planas son empleadas en la animación con siluetas, en la que los recortes forman una silueta negra debido a que la iluminación es colocada detrás de las figuras.

Mientras tanto, Armas y Dellacasa (2004) explican en su tesis de grado que la animación con siluetas “Consiste en el uso de figuras (...)

bidimensionales para producir con estas una sombra por medio de la iluminación que es colocada debajo de la mesa o set de grabación”

La animación con siluetas representa un papel importante en los inicios del mundo animado y tuvo como antecedente el teatro de sombras. Lotte Reiniger fue pionera en utilizar este tipo de animación en el año 1919, más adelante realiza el largometraje *Las aventuras de Príncipe Achmed*, el cual adquiere éxito internacional. (Castro y Sánchez, 1999)

### *2.3.3. El Teatro de sombras*

Gubern (2014) indica que esta forma de arte se desarrolló en distintos países, aunque varios autores coinciden en que este tiene sus raíces en China. Agrega que el teatro de sombras tiene como antecedente las sombras chinescas:

Utilizando únicamente sus dedos, hombres de épocas remotas inventaron las sombras chinescas, que no nacieron en China, a pesar de su nombre, sino en la isla de Java y tal vez unos cinco mil años antes de J. C. Juego infantil que todos hemos practicado y que dio vida a los teatros de sombras que, procedentes de Oriente, se popularizaron (p.11)

El teatro de sombras posee una vertiente religiosa vinculada a civilizaciones antiguas. García (2009) indica en su artículo *¿Cuál es la vida del teatro de sombras?* de la revista electrónica *Eumed* que esta forma de arte “Surge relacionada con creencias religiosas, lo sagrado, el alma, la superstición, lo político-social, lo erótico, lo satírico, etc.” [Página web en

línea] Agrega que los sacerdotes lo usaban para mostrarle al público las historias de los dioses y su interpretación del mundo.

Según una antigua leyenda, el teatro de sombras chino nació en tiempos del emperador Wu (...), de la dinastía Han del Oeste. La esposa predilecta de este emperador había fallecido, y se hallaba él desconsolado. Entonces se presentó en palacio un hombre llamado Shao Wong, quien le aseguró que podía hacer que volviera a ver y a hablar con su esposa. Extendió una cortina en la oscuridad, la cual iluminó con lámparas, y tras ella le mostró la figura de una mujer que se parecía a la finada (...) Se repitió la sesión en otras ocasiones, y tan convencido y satisfecho quedó el emperador, que saliendo de su depresión, volvió con normalidad a sus ocupaciones y mantuvo en palacio al artífice de su consuelo. García, (2003), Introducción a la historia de las artes del espectáculo en China, Universitat Rovira i Virgili.

Después de su nacimiento en China, el teatro de sombras aparece en la India, Tailandia, Camboya, Malasia y Java. Más adelante, llega a Grecia, Turquía y el mundo musulmán. Sin embargo, el de china se distinguía de los demás por su fin satírico. (García, 2009)

El autor señala que esta forma de arte experimentaba variaciones, ya que cada cultura o pueblo introducía cambios en la narrativa y la representación de acuerdo a sus preferencias. Por ejemplo, en China las figuras poseen las siguientes características “silueta de unos sesenta

centímetros, sujetadas por la cabeza y de gran movilidad, son traslúcidas, caladas y coloreadas. Se representan pegados a la pantalla” (p.2). Mientras que en el caso de Tailandia posee estos rasgos “siluetas grandes, de 1,5m a 2m, planas y sin articulaciones. Presentan personajes o paisajes y escenas completas. Están realizadas en cuero, los personajes pueden ser de dos tipos: positivos -claros, traslúcidos-, y los negativos - opacos u oscuros” (p.2)

El teatro de sombras no solo era utilizado con fines recreativos, puesto que también contaba con gran valor artístico:

(...) tiene un valor artístico incalculable, no solo por la cuidada artesanía presente en la confección de los personajes, sino también por las connotaciones culturales y sociales que aparecen en este arte popular, por ese motivo se considera al teatro de sombras como base cultural de numerosos países asiáticos y como un espectáculo alternativo. Pallarés, C. (s.f). El teatro de sombras. Universidad de Valladolid

En Europa Occidental este tipo de teatro constituye una realidad cultural. Aparece en el siglo XVIII, aunque los juegos con sombras habían surgido en Italia desde el siglo XVII. En el caso de Francia hay dos grandes períodos, el primero con el teatro Séraphin como forma de entretenimiento infantil y el segundo, con el Chat Noir en donde la técnica cobra mayor relevancia al igual que el arte de las sombras.

### *2.3.4 Proceso de producción*

Reiniger (1970) indica que el procedimiento para realizar sus films es sumamente sencillo. En primer lugar, se coloca la figura sobre una lámina de vidrio transparente. Luego, se instala una fuente de luz debajo del cristal y se apagan las otras luces de la habitación, como resultado la silueta de la figura aparece sobre el vidrio. (Traducción libre de autor)

Después, se ubica la cámara a una distancia adecuada del vidrio, de forma tal que esta apunte hacia la lámina de cristal. Una vez que se coloca la cámara en un lugar conveniente, hay que asegurarse de que la figura está en la posición deseada, y se realiza el primer disparo, luego se mueve un poco la figura y se hace el segundo disparo. El proceso se repite hasta que se haya completado la acción. Se obtiene como resultado, una silueta que pareciera desplazarse bajo su propia voluntad.

Al construir un soporte para la cámara, lo más importante es lograr que se mantenga estable y no se tambalee, por este motivo la autora recomienda apoyar esta máquina o mesa de trabajo de la pared, puesto que si no hay estabilidad se obtendrá un producto no deseado. Reiniger aclara que existe una amplia gama de mecanismos que facilitan el proceso para los animadores, sin embargo, recomienda empezar a experimentar con una mesa de trabajo más primitiva.

Para un principiante, una construcción de madera puede ser útil. La autora expresa que, a pesar de haber utilizado sistemas más elaborados para realizar sus films, le parecía más agradable usar equipos de madera, debido a que podía agregarle o quitarle piezas de acuerdo a sus necesidades.

La habitación en la que va a ubicarse la mesa de trabajo también es importante. Debe ser un lugar que tenga poca entrada de luz, que sea lo suficientemente cómodo, puesto que la animación implica invertir muchas horas de trabajo que serán desperdiciadas si el realizador se cansa innecesariamente. Adicionalmente, se deben ubicar las herramientas de utilidad en un lugar cercano, ya que si estas no se encuentran disponibles se pierde tiempo y se interrumpe el ritmo de trabajo. (Reiniger, 1970)

#### *2.3.4.1 Iluminación*

Castro y Sánchez (1999) afirman que en la animación de siluetas la fuente de luz se encuentra detrás del vidrio, mientras que al utilizar figuras bidimensionales de colores se deben usar luces frontales para que los colores puedan observarse, y luces en la parte trasera del cristal para que los decorados tengan un buen grado de luminosidad. Además, tener ambas fuentes de luz elimina las sombras innecesarias.

Para iluminar el cristal Reiniger recomienda usar un bombillo de 40 watts. Señala que es importante mantener la habitación fresca, ya que la exposición a altas temperaturas puede dañar los recortes y agotar al animador. Destaca que, aunque la luz puede moverse, se debe colocar una marca que indique su posición inicial, para poder desplazar la luz en caso de que sea necesario.

#### *2.3.4.2 Elaboración de personajes y escenarios*

Los personajes se construyen con partes articuladas: manos, brazos, piernas, cabeza, pies (...). Aunque hay

varias formas de construir al personaje, las siguientes son las más comunes: armar al personaje a través de piezas individuales colocadas de acuerdo a un cierto orden; por ejemplo, un personaje compuesto de seis partes- cabeza, tronco y extremidades- puede mover independientemente cada una de estas extremidades. (Castro y Sánchez, 1999, p.266)

Castro y Sánchez (1999) indican que se utiliza una gran variedad de materiales para la animación. Sin embargo, en el caso de que se emplee papel se debe evitar que este sea muy delgado, puesto que de esa forma es más difícil de manipular. Mientras que, si las figuras son hechas con un papel de mayor grosor se facilita el trabajo del animador.

Una vez decidido un diseño para el personaje, debe decidirse cuántas articulaciones tendrá, puesto que debe contar con suficientes piezas para que la figura pueda moverse con facilidad. Después, se procede a unir las articulaciones de cartulina con unas pequeñas bisagras hechas de alambre. (Reiniger, 1970)

Por otro lado, existen alternativas para construir un personaje. Por ejemplo, puede colocarse cinta adhesiva en la parte trasera de las figuras para evitar que las intersecciones se vean. También podrían utilizarse clavos o tornillos pequeños, estos no son visualmente atractivos para el producto final, pero a pesar de eso, si se trata de una animación con siluetas este recurso podría ser útil. (Castro y Sánchez, 1999).

Reiniger indica que antes de dibujar el escenario se debe colocar la figura sobre el vidrio para observar cuánto espacio ocupa el personaje y qué área necesitará la figura para desplazarse, luego se inicia la construcción del escenario.

La autora expresa que para recrear los lugares que se encuentran más alejados de los personajes se utiliza papel transparente, mientras que para el espacio en el que se desarrolla la acción principal se emplean cartulinas negras.

El lugar en el que se desarrolla la acción también representa un rol significativo, puesto que ayuda a contar la historia y describe el ambiente de los personajes. Por esta razón, se debe evitar usar una gran cantidad de siluetas, puesto que el exceso de las mismas impide que se observe la acción con claridad. (Reiniger, 1970)

Por su parte, en el documental *The Art of Lotte Reiniger*, se explica que a pesar de que Reiniger realizó alrededor de cuarenta films, la técnica cambió muy poco, puesto que las tijeras, la cartulina y demás materiales seguían siendo los mismos desde sus primeros films. Más adelante, se enfatiza el hecho de que a pesar de que construía las figuras con rapidez, esto no era un impedimento para que tuvieran un buen acabado, ya que, por su flexibilidad, podría decirse que realizaban movimientos casi humanos. (Traducción libre de autor)

### *2.3.4.3 Historias adecuadas*

En el documental se señala que, a pesar de la complejidad de la técnica, Reiniger no subestimaba las historias que narraba en sus films. La magia de los cuentos de hadas era algo que siempre le había causado fascinación, esto se vería reflejado en sus obras, ya que en ellas ofrecía una interpretación única de las historias.

Por otro lado, Reiniger recomienda emplear cuentos de hadas, mitos, fábulas o historias fantásticas en la animación con siluetas. Agrega que debe escogerse un tema que no pueda ser representado con actores reales, ya que de esta forma puede aprovecharse al máximo el potencial que este medio ofrece, por ejemplo, pueden utilizarse animales.

*Las Fábulas de Aesop y Las Fábulas de La Fontaine* funcionan perfectamente para crear una historia, puesto que se trata de cuentos cortos, de máximo dos personajes, que permiten al creador dejar volar la imaginación. Añade que los relatos de la civilización griega también funcionan como fuente de inspiración, porque ofrecen hermosos ejemplos tanto para los personajes como para vestuario (Reiniger, 1970)

La autora añade que los films deben tener una duración máxima de 10 o 15 minutos, puesto que si la historia es muy extensa los niños pequeños dejarán de prestarle atención después de este tiempo. Además, hay que evitar simplificar en exceso el vocabulario utilizado, este debe ser acorde al cuento seleccionado, puesto que a los niños les gusta que se dirijan hacia ellos con seriedad, como si se tratara de adultos, por lo que emplear las palabras correctamente es algo que los impresionará.

### *2.3.5 Otros artistas en el arte de las siluetas*

#### *2.3.5.1 Michel Ocelot*

Neupert (2011) expresa que en Francia el director Michel Ocelot es considerado el animador más importante después de Emile Cohl. Ocelot demostró que en Europa pueden producirse films altamente rentables sin copiar el estilo de las películas de Hollywood. (Traducción libre de autor)

El director empezó a animar en 1970 con *Los Tres Inventores*, en esta producción ya puede vislumbrarse un estilo distintivo caracterizado por emplear recortes de papel blanco para elaborar las figuras, el resultado final fue asombroso, ya que, gracias a la iluminación, la sombra de las piezas de papel se proyectaba sobre el fondo de la escena.

En 1988, gracias a su amigo Jean-François Laguionie, La Fabrique studio le ofrece un proyecto que consistía en realizar ocho capítulos de una serie animada para televisión que posteriormente sería proyectada como largometraje. De acuerdo a Neupert (2011), para el seriado llamado *Cine Si*, Ocelot realizaba las figuras con cartulina negra y para unir las articulaciones de los personajes usaba alambres con los que construía bisagras que le permitían juntar las piezas.

El autor expresa que, en el seriado, los personajes y los fondos eran colocados sobre una lámina de vidrio que era iluminada desde atrás, de esta forma se creaban siluetas sobre los fondos de colores. Ocelot retoma técnicas de animación que habían sido utilizadas en el pasado, como por ejemplo el cut-out, utilizado en Francia, luego emplea la técnica de animación

con siluetas utilizada por Lotte Reiniger. Sin embargo, la serie no contó con gran éxito, aunque uno de sus episodios, La princesa de diamantes, fue nominado a un premio Cesar.

Posteriormente, Ocelot crea la película Kirikú y las bestias salvajes, de acuerdo al productor se esperaba que se vendieran 300.000 tickets para las funciones, aunque eventualmente vendió un millón y medio de entradas. Esa cantidad es sumamente elevada para cualquier film, sobre todo para un largometraje animado que no contaba con el doblaje de estrellas conocidas.

Neupert (2011) destaca que después de este éxito Gebeka, distribuidor de Kirikú y las bestias salvajes, le aconsejó a Ocelot que agrupara algunos de sus cortometrajes anteriores para un lanzamiento especial con el fin de explotar al máximo el logro alcanzado por la película. El director escoge seis capítulos de la serie Cine Si, las imágenes de los cortometrajes son digitalizadas sin sufrir grandes cambios, puesto que tenían el mismo aspecto, con figuras de cartulina iluminadas desde atrás, aunque la música es mezclada nuevamente.

Como resultado, nace en el año 2000 el film Príncipes y Princesas. Una película que ayudó a Michel Ocelot a posicionarse como una figura principal en el renacimiento del cine de animación francés. Además, el producto fue alabado por evadir los métodos de animación convencional y utilizar en su lugar una técnica artesanal.

### *2.3.5.2 Kara Walker*

Kara Walker nace en 1969 en California, en donde su padre era profesor de pintura en la Universidad del Pacífico. Cuando tenía trece años,

su padre obtuvo un puesto en la Universidad de Georgia, por lo que su familia decidió mudarse a un pequeño pueblo de Stone Mountain, ubicado en las afueras de Atlanta. Stone Mountain es conocido por ser el lugar en el que nació el Ku Klux Klan, en 1915. Además, esta agrupación se reunía anualmente en esa zona a principios de los años ochenta. El temor al rechazo hizo que Kara se convirtiera en una niña solitaria. (Dublois, 2004) (Traducción libre de autor)

En esta nueva comunidad, Kara temía ser rechazada por niños afroamericanos debido a que su acento californiano podía sonar como el de los blancos. Por otro lado, creía que su piel era demasiado oscura para acercarse a personas de tez blanca. El autor indica que en este nuevo mundo no existía un terreno neutral cuanto a la raza, por lo que decidió excluirse del entorno y limitarse a observar.

El autor señala que al ser estudiante en Atlanta en los años ochenta, Walker se rehusaba a explorar el racismo o la historia a través del arte, puesto que era algo que los docentes esperaban que hiciera y ella no sentía la necesidad de cumplir sus expectativas. No es sino hasta que se gradúa de la Escuela de Diseño de Rhode Island que empieza a tocar temáticas raciales y de género. (Dublois, 2004)

A mediados de los noventa, Walker encuentra una forma de expresarse que encaja con su concepto, es un nicho con un estilo que transforma su práctica artística y rápidamente atrae la atención en el mundo del arte, se trata de las siluetas. De acuerdo a al autor, la realización de siluetas le permitía simplificar la historia en la que se encontraba sumergida y crear un escenario en el que aparentemente había calma.

Por otro lado, Coutter (2007) indica que la primera vez que Walker fue conocida en el mundo artístico fue en 1994, a los 24 años de edad, cuando realizó un mural titulado *Gone*, este fue hecho utilizando siluetas de papel de una tonalidad oscura, las cuales eran pegadas a la pared de la galería.

La consistencia de los temas de las imágenes –maestros desafortunados, la violencia vista desde la tragicomedia y el sexo sin censura- hacen que la exposición sea absorbente para el espectador. El autor explica que una vez que se está inmerso en la obra resulta difícil alejarse de ella.

El autor agrega que la temática más tocada por Walker es la raza. Un tema dominante en su vida, puesto que el racismo representa una realidad presente en el pasado y en la actualidad. Explica que ella se siente atraída hacia los conflictos que presentan cierta dualidad –blancos contra negros, víctima y depredador, el fuerte y el débil- puesto que son cambiantes y el arte le permite hacerlos permanecer en el tiempo.

### III. ANIMACIÓN

#### 3.1 ¿Qué es la animación?

De acuerdo a Martínez-Salanova en el artículo Lotte Reiniger: Pionera en el cine de animación, de la revista electrónica Aularia la animación es una técnica que se caracteriza por dar sensación de movimiento en distintos objetos inanimados como dibujos, recortes, imágenes computarizadas y objetos. Para ello se realizan pequeños cambios en la posición de los mismos con el fin de que el ojo lo perciba como un movimiento real. [Página web en línea]

Por su parte, al hablar de animación se puede agregar lo siguiente:

Se puede decir que esta consiste en la visualización continúa de una sucesión de cuadros – o dibujos- en los cuales se haya fraccionado un movimiento dado en un segundo. Al ser proyectados en una pantalla, de una manera lo suficientemente rápida como para que la individualidad de cada imagen sea imperceptible, los llamados fotogramas crean la ilusión o impresión de un movimiento fluido. Mollegas, (2012), Del sepelio a la tumba, Universidad Católica Andrés Bello

Barry (2010), señala en su libro Animación, Magia en movimiento cuál es el origen de la palabra *animación* [itálica añadida] “El sufijo ‘anima’ (...) viene del griego y significa ‘alma’. De ahí que anima-ción quiere decir ‘dar alma o dar vida’ ” (p.7). Agrega que no se trata solamente de mover objetos,

puesto que la calidad del producto la determina “la creatividad del animador al dar vida, alma y carácter a sus protagonistas” (p.7)

En esta forma de arte, aunque es importante contar con personajes perfectamente dibujados y movimientos coordinados, puesto que esto ayuda a obtener una pieza de calidad. También se busca que la película genere un sentimiento o emoción en la audiencia para transmitir el mensaje de forma satisfactoria. (Johnston y Thomas, 1981)

Los autores aclaran que esta necesidad de transmitir emociones le otorga a la animación la habilidad mágica de comunicar un mensaje a personas de cualquier lugar del mundo sin que el lenguaje constituya una barrera, lo cual representa una de sus mayores ventajas. Por ello, los animadores deben considerar otras disciplinas como la actuación y el teatro para entender los símbolos que todos los hombres pueden comprender sin que exista interacción oral.

### *3.2 Historia*

De acuerdo a Barry (2010), antes del nacimiento del cine ya existían antecedentes de lo que hoy conocemos con el nombre de animación. En las pinturas rupestres del año 12.000 a.C “se intentaba narrar acontecimientos a través de imágenes dibujadas en secuencias” (p.12). En estas había una repetición de imágenes con poses ligeramente variadas, lo cual sugería un desplazamiento de la figura dibujada.

Indica que el tema del movimiento siempre ha generado interés en la humanidad. Destaca que “Entre los años 6000 y 1500 a.C los egipcios y babilonios descubrieron la descomposición del movimiento. Los bajo relieves

de Asiria representan un intento de organizar diferentes fragmentos consecutivos de un evento en el mismo espacio.” (Barry, 2010, p.12). También señala el caso de las pinturas rupestres, que narraban historias utilizando dibujos que seguían un orden cronológico.

Barry (2010) explica que en el año 1646 Athanasius Kircher presenta la primera Linterna Mágica, la cual estaba formada por una caja con iluminación interna y un mecanismo de lentes, mediante este sistema se proyectaban imágenes pintadas en láminas de vidrio sobre una base blanca.

Luego de la Revolución Industrial, el mundo occidental atraviesa cambios de distinta índole, estas transformaciones también afectaron el campo de la tecnología. Gracias a esto, surge la fotografía que posteriormente reemplazó a los dibujos cuando se trataba de plasmar imágenes (Gubern, 1971)

### *3.2.1 Nacimiento de la animación*

“Desde el descubrimiento de la persistencia retiniana por parte de Peter Mark Roget en 1824, investigadores y artistas se vieron incentivados a fabricar artefactos que crearan la ilusión de movimiento, basándose en este principio” Figueroa (2012), Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations, Universidad de Palermo.

Figueroa afirma en su trabajo de grado que gracias a ese principio surgen los juguetes ópticos, el primero de ellos fue el *taumátropo* [itálica añadida]:

John Ayrton Paris puso a la venta en Londres el taumátropo. Primer juguete óptico que explota la persistencia de la imagen sobre la retina, compuesto de un disco y de hilos vinculados a

las extremidades de su diámetro. Sobre cada cara hay un dibujo; al hacer girar sobre un eje el disco, se ven simultáneamente los 2 dibujos. Figueroa (2012), Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations, Universidad de Palermo.

Luego, se creó el *Fenaquitoscopio* [itálica añadida]. Williams (2001) explica que este consistía en dos discos colocados sobre una asta. Un disco contenía una serie de dibujos, mientras que el otro poseía ranuras. Al mirar a través de las aberturas mientras el disco giraba se generaba una ilusión de movimiento. Posteriormente, aparece el *zootropo* [itálica añadida], en el cual había una tira de papel que contenía una secuencia de dibujos, esta era colocada en el interior de un cilindro que al hacerlo girar producía la ilusión del desplazamiento de la figura. (Traducción libre de autor)

En 1868 se crea el *flip book* [itálica añadida], un juguete óptico que se hace sumamente popular en aquella época:

(...) se trata de un pequeño libro con diversos dibujos que varían gradualmente de una página a la siguiente, de manera que cuando las hojas se pasan con suma rapidez, las imágenes parecen animarse por medio de la simulación del movimiento Mollegas, (2012), Del sepelio a la tumba, Universidad Católica Andrés Bello

En el año 1877, Emile Reynaud crea el *praxinoscopio* [itálica añadida]. Con este artefacto hizo algo nunca antes visto: crear una secuencia de acción dibujando sobre un material transparente llamado Cristaloides. (Williams, 2001)

Bordwell y Thompson (2002) destacan que en esta época algunos inventores realizaron aportes al ámbito cinematográfico por medio del análisis del movimiento. Los autores señalan el caso de Eadweard Muybridge, quien realizó una serie fotográfica del movimiento de un caballo mientras este corría con el fin de probar que hay un instante en el galope en el que ninguna de las patas toca el suelo.

El procedimiento realizado por Muybridge para llevar a cabo el experimento consistía en lo siguiente:

Usaron una serie de veinticuatro cámaras oscuras (cada una con una hoja emulsionada) que eran abiertas progresivamente. A su paso, el mismo caballo tiraba las cuerdas, atadas a los obturadores de cada cámara. Debido al increíble resultado de esta experiencia, se suele atribuir a Standford y Muybridge el honor de haber descubierto el proceso de estudiar el movimiento usando la fotografía. (Barry, 2010, p.7)

En 1882, Jules Marey realizó distintos experimentos inspirados en el trabajo de Muybridge. Estudió el vuelo de las aves y otros movimientos de los animales por medio del revólver fotográfico, el cual le permitía capturar 12 imágenes por segundo. (Bordwell y Thompson, 2002)

Posteriormente, Marey perfeccionó el revolver fotográfico y empezó a utilizar rollos de película Kodak para realizar sus experimentos, este avance constituyó un gran paso para la historia del cine: “En octubre de 1888 Marey presentó a la Academia de Ciencias las primeras tomas de vistas en

películas. Prácticamente, había realizado la cámara y la toma de vistas modernas” (Sadoul, 1972, p. 7)

Luego de los juguetes ópticos, y gran cantidad de experimentos, finalmente nace el cine gracias a los hermanos Lumière y su invento, el *cinematógrafo* [itálica añadida]:

Los hermanos Lumière, que llevaban varios años en su invento y habiendo filmado ya más de un centenar de películas de un minuto, se decidieron a enseñar su invento al pueblo de París (...) Tras muchas negociaciones con diferentes locales, (...) encontraron un sencillo local decorado al estilo oriental, el Salón Indio del Gran Café del Boulevard de los Capuchinos. Los Lumière prefirieron una sala de reducidas dimensiones en razón de que, si era un fracaso, pasaría inadvertido. El día de la representación, considerado oficialmente como el primer momento de la historia del cine fue el 28 de diciembre de 1895. Martínez-Salanova, s.f, Revista Aularia, [Página web en línea]

A esta proyección asistió George Méliès, ilusionista y cineasta francés, quien fue cautivado por la innovación que representaba el Cinematógrafo. Martínez-Salanova indica que Meliés quedó impresionado por el invento y tiempo después su deseo de hacer películas se hizo realidad.

Méliés realizó distintos aportes al cine, por ejemplo, introdujo historias de ficción en las que utilizaban efectos especiales creados por el mismo. El autor añade que entre estas innovaciones se encuentra el *stop-trick* [itálica añadida], descubierto por accidente: “(...) de pronto, se atascó la cámara. Al

mover la manivela descubrió con asombro cómo los ómnibus que circulaban por la plaza se habían transformado en coches fúnebres, y los hombres en una procesión de mujeres” y el *stop-motion* [itálica añadida] o “Animación fotograma a fotograma” que se obtenía “deteniendo el movimiento de la manivela de la cámara, y después volviendo a rodar” [Página web en línea]

Esta técnica fue adoptada por otros autores como James Stuart Blackton, quien obtuvo un resultado exitoso al crear *Humorous Phases of Funny Faces*, en 1906. Rivera (2007) explica:

En los intervalos entre toma y toma, Blackton adiciona modificaciones a los dibujos, que son registrados por la cámara al reanudarse el proceso de rodaje. Consigue, de esta manera, mostrar en la película a ambos personajes gesticulando, sin aparente intervención humana alguna. Sin quererlo, (...) dio origen a un nuevo género cinematográfico: el de los dibujos animados (p.50)

### *3.2.2 Los primeros dibujos animados*

En 1907, Emile Cohl crea el film *Fantasmagorie*, el cual presenta en el *Follies Bergeres* en París. Las figuras parecían haber sido hechas por un niño, se trataba de líneas blancas sobre un fondo negro y una historia sencilla. (Williams, 2011)

El autor aclara que McCay, el creador de la popular historieta *El Pequeño Nemo* en *Slumberland*, fue el primero en intentar desarrollar la animación como forma de arte. Inspirado en el *flip-book*, realizó 4000 dibujos de movimientos del *Pequeño Nemo*. Los dibujos fueron proyectados en la

pantalla del teatro de Hammerstein en New York en el año 1911, lugar en el que obtuvo un gran éxito.

Tiempo después McCay realiza el cortometraje ¿Cómo funciona un mosquito?, el cual es recibido de forma entusiasta por el público. En 1914, crea Gertie, el dinosaurio, y realiza una presentación en vivo que incluía la animación que había creado. En ella, sostenía una manzana frente a Gertie, quien movía el cuello hasta alcanzar la fruta, dejando a la audiencia atónita. (Williams, 2011) Al mismo tiempo, se desarrollaban innovaciones como la creación de las hojas celuloideas:

Earl Hurd patentaba las hojas plásticas o cels (celuloideas), para no tener que calcar nuevamente todo lo que se veía en pantalla, lo cual permitía trabajar más rápidamente, dejaba fijas partes que no se movían y se utilizaban transparencias en las demás partes que sí lo hacían (Durán y González, 2008)

Los autores explican que posteriormente se produjeron distintas innovaciones en este mundo animado que aún estaba dando sus primeros pasos:

Posteriormente, otras ideas como el hecho de mantener las escenas de fondo, en vez de dibujarlas cada vez a mano o la aplicación de sombras grises en los dibujos (...) o la utilización del fondo en movimiento por donde desfilaban los personajes, entre otros fueron el principio de una serie de adelantos y mejoras durante los primeros años de producción de dibujos animados (p. 15)

El 9 de noviembre de 1917 se estrena en Argentina el primer largometraje latinoamericano de animación. El film que contaba con la dirección de Quirino Cristiani tenía por nombre El apóstol, se trataba de una sátira política de más de una hora de duración. Esta obra tuvo éxito entre el público y la prensa que llegó a señalarla como un ejemplo. Por desgracia, no se conserva en la actualidad, puesto que la película se perdió en un incendio (Rodríguez, 2007)

Wydra (s.f) indica que más adelante, en 1919 la directora alemana Charlotte Reiniger, también conocida como Lotte Reiniger, proyecta su primer cortometraje El Ornamento del Corazón enamorado empleando la animación con siluetas, cosa que no había sido vista anteriormente. (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

No tardaron en aparecer personajes de popularidad desbordante, como en el caso de Félix el Gato, creado por Otto Messmer. La serie evolucionó a medida que el género se iba desarrollando “Al principio, los personajes contenían incluso los típicos globos para el diálogo (...) pero poco a poco fueron desapareciendo en favor de un lenguaje puramente visual que representaba todo tipo de historias” (Durán y González, 2008, p.22)

Posteriormente, en el año 1926, Lotte Reiniger, estrena Las aventuras de Príncipe Achmed, el largometraje animado más antiguo que se conserva en la actualidad. La película de 65 minutos de duración, contó con 300.000 imágenes individuales y se inspiraba en cuentos de Las Mil y Una Noches (Martínez-Salanova, s.f)

### 3.2.3 Desde Mickey Mouse hasta la era digital

Durán y González (2008) indican que, en los años 20, Walter Elias Disney, una de las figuras más emblemáticas del cine animado, crea un estudio con Ub Iwerks (otro dibujante). Luego, Disney se asocia con su hermano Roy y juntos crean Laugh-O-Grams Films en donde realiza algunos cortometrajes con historias de cuentos populares.

Johnston y Thomas (1981) afirman que cuando Walt llegó a Hollywood no deseaba continuar en el mundo de la animación, debido al poco éxito obtenido tanto en su primera película, Alicia en el país de las maravillas, como en la productora Laugh -O-Grams Films. Sin embargo, Disney envió el film a distintas distribuidoras, que, al notar su talento, le ofrecieron trabajo.

Los autores afirman que el creador de Mickey invertía las ganancias que obtenía en la realización de películas y en el desarrollo de un estudio. Al mismo tiempo, empezó a reunir un equipo de trabajo compuesto por algunos amigos, pero no es hasta que encuentra profesionales de New York que las producciones empiezan a mejorar.

Más adelante, Disney crea *Oswald, el conejo afortunado*, sin embargo, este le es arrebatado por Charles Mintz, el distribuidor del film, quién tomó los derechos del personaje principal y se marchó de la empresa junto a cuatro animadores más. Aunque esto podría interpretarse como algo negativo en aquel momento, en realidad, permitió que se le abrieran las puertas a nuevos animadores que posteriormente participarían en la creación de Mickey Mouse, una de sus más famosas creaciones. (Johnston y Thomas, 1981)

Solano, indica cómo nació la idea que le traería a Walt éxitos inimaginables en aquel momento de desesperanza:

Derrotado, sin equipo de trabajo y sin su personaje, Walt regresó a Kansas. Sin embargo, en el tren de regreso a casa, nació el primer bosquejo de Mickey Mouse, que sería su mayor creación. El primer nombre que se le ocurrió fue Mortimer, pero su esposa Lilly lo cambió por Mickey. En principio, este personaje no dio resultados importantes. Pero el creador decidió probar suerte con Mickey en su primera película sonora, *Steamboat Willie*, el tercer largometraje en el que aparecía el ratón. Este filme se estrenó en el teatro Colony el 18 de noviembre de 1928. Solano (2008), *Hacia la comprensión del Imperio Mediático Disney*, Pontificia Universidad Javeriana

Luego de *Steamboat Willie*, Disney creó *The Skeleton Dance*. Ub Iwerks fue el animador principal de la pieza en la que, por primera vez, se sincronizaba el baile con un tema musical. (Williams, 2001)

Technicolor fue la primera empresa en buscar técnicas que permitieran crear films a color. Solano indica que Walt supo aprovechar esta innovación muy inteligentemente ya que en 1932 “se estrenó la primera película de Disney totalmente a color. La animación se llamaba *Flowers and Trees*, y fue galardonada con un premio Oscar.” Solano (2008), *Hacia la comprensión del Imperio Mediático Disney*, Pontificia Universidad Javeriana

Un año más tarde, crea *Los Tres Cochinitos*, este film tuvo mayor éxito, debido a la animación personalizada de cada personaje, es decir, la

personalidad de cada uno estaba claramente definida, cosa que los hacía más cercanos a la audiencia. (Williams, 2001)

En 1934 se produce Blancanieves y los siete enanitos, que fue el primer largometraje de Disney (...) El costo final de la producción fue casi el triple de lo programado inicialmente, pero las ganancias alcanzadas fueron de 8 millones de dólares. Gracias a este recaudo, la empresa trasladó sus estudios a Burbank, y allí produjeron largometrajes como Pinocho, Bambi, y la primera versión de Fantasía. Solano (2008), Hacia la comprensión del Imperio Mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana

La experticia y conocimiento de Disney y su equipo pronto generaron competidores que se caracterizaban por su humor descontrolado, en contraposición al realismo de las producciones de Walt. Entre estos se encontraban: La Warner Bros con los Looney Tunes y las Merrie Melodies (con Bugs Bunny); Walter Lantz con Woody Woodpecker; MGM con los cortometrajes del anárquico Tex Avery, Droopy y Tom y Jerry. Como competencia también tenía a Max Fleisher con los cortos de Popeye y dos largometrajes llamados Mr Bug goes to Town y Gulliver's Travels. (Williams, 2001)

Horno (s.f) destaca que, al mismo tiempo, la animación se desarrollaba en Japón, en el cual los dibujos animados poseen características particulares:

(...) amplitud temática, la presencia de personajes históricos, su compleja línea narrativa y, sobre todo, un particular estilo de dibujo, con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, de línea muy definida, colores llamativos y movimiento reducido de los labios.

Por otro lado, Cobos, (s.f) indica que para referirse específicamente a films animados producidos en Japón se utiliza el término *animé* [itálica añadida]. Oten Shimokawa crea el primer animé en 1916.

Sin embargo, transcurren varios años antes de que el animé consiga hacerse popular, lo cual ocurre en 1947 gracias a Osamu Tezuka, quien crea Astroboy: “Astroboy fue el primer animé en ser exportado hacia occidente y se ha considerado como el detonante del boom de la animación japonesa en estos países” (Cobos, s.f, p.7)

Después de la Segunda Guerra Mundial, el cine animado se consolida completamente gracias a las producciones de Warner Bros y Disney, quien no se dedicaba solo a los dibujos animados, ya que también trabajó en la realización de películas y documentales. En 1943, creó films en los que “se mezclaban los personajes de carne y hueso con los dibujos animados” estos fueron: Saludos, amigos, Los tres caballeros, Canción del Sur, y Mary Poppins. (Martínez- Salanova, s.f)

Martínez- Salanova (s.f) indica que, a pesar de todo, la animación prosperó y se desarrolló tanto en el cine como en la televisión. La productora Hanna-Barbera, se especializó en la creación de series televisivas animadas, con las cuales ganarían ocho premios Óscar. Entre sus seriados más populares se encuentran Don Gato, Los Supersónicos, Los Picapiedras y,

especialmente, Scooby Doo, el cual “(...) se transformaría en uno de los programas de televisión más vistos de toda la historia” [Página web en línea]

Durán y González (2008) indican que a principios de los años 80 ya podía hablarse de animación por ordenador. En 1981, John Lasseter, produciría *Las cosas salvajes* gracias a la innovación del *Magi Synthavision*, “(...) un sistema de traducción y animación por ordenador que combinaba personajes animados de celuloide con fondos tridimensionales creados por ordenador” (p.75)

Los autores indican que tiempo después, Lasseter empezó a trabajar en Pixar, un departamento que pertenecía a Lucasfilm. Es en sus estudios en donde se realizan numerosos aportes en cuanto a animación computarizada:

(...) destaca por haber creado la primera secuencia de la historia creada únicamente por ordenador en *Star Trek II* (...) posteriormente *Willow* (1988), de Ron Howard, en el que se utilizó por primera vez eficazmente la técnica del *morphing*, que permite cambiar gradualmente la forma del estado de un modelo a otro; en *The Abyss* (1989), de James Cameron, en el que se creó la primera forma generada por ordenador el *Water Tentacle* (el tentáculo de agua) (Durán y González, 2008, p.76)

Posteriormente, Pixar se separa de Lucasfilm. Desde este estudio independiente Lasseter continúa realizando cortometrajes totalmente animados como *Red's Dream* y *Tin Toy*. Este último constituye el origen de “(...) el primer largometraje de la historia creado íntegramente por ordenador,

en animación 3D, *Toy Story* (1995), dirigido, claro está, por Lasseter y coproducido por la Walt Disney Company” (Durán y González, 2008, p.75)

Los autores señalan que “(...) los Pixar Animation Studios no han hecho, ni mucho menos, la carrera de animación en 3D solos” (p.78), puesto que compañías como los Blue-Sky-Studios-Twentieth Century Fox y DreamWorks, también desarrollaron otras propuestas en su momento.

### *3.2.4 La animación en Venezuela*

En Venezuela la producción de animaciones ha sobresalido principalmente en el ámbito publicitario (...) por el contrario las animaciones de objetos no han sido muy utilizadas a pesar de contarse con algunos animadores dedicados a este arte, que han sumado el uso de la plastilina y otros materiales para crear admirables escenas de magia, fantasía y terror. Armas y Dellacasa, (2004), Cortázar para ser visto, Universidad Católica Andrés Bello.

Otro autor agrega lo siguiente “En relación con Venezuela, el origen de la animación se corresponde al año 1934, cuando el alemán Herbert Weis, técnico especialista, fue contratado por Gómez para realizar unos trabajos en los Laboratorios Nacionales (...) Duró tres minutos y fue hecha con el método antiguo de dibujos recortados en papel” Peralta, (2008), Adaptación del cuento gato encerrado a guion de Cortometraje animado, Universidad Central de Venezuela.

Según lo señalado por Peralta unos años después “Álvares y Rivero se aliaron con Luís Mejía y se dedicaron a hacer cine (...) intentaron llevar a la pantalla a Tío tigre y tío conejo, la famosa fábula del escritor Antonio Arráiz. Sólo lograron hacer una breve secuencia (proyectada en 1945 en el Cine Chacao)” Peralta, (2008), Adaptación del cuento gato encerrado a guion de Cortometraje animado, Universidad Central de Venezuela.

Por otro lado, Orozco (s.f) indica que una figura representativa del cine de animación en Venezuela es Armando Arce, cuyo interés por la animación lo lleva a fundar el Departamento de Cine Animado de la Universidad de los Andes, lugar en el que prestó sus servicios desde 1976 hasta 1982. En 1993, crea el Instituto de Investigación del Arte Animado y Documental-IVAD, lleva su iniciativa fuera del país al convertirse en asesor del Departamento Audiovisual de la Embajada de la República Bolivariana de Venezuela en Washington, de 2002 a 2003. Posteriormente, es designado asesor del proyecto “Escuela de animación” en el canal de televisión Venezolana de Televisión, y en el 2007 es nombrado Director General del Museo del Cine y Arte Audiovisual. [Página web en línea]

A principios de los años ochenta, el cine de animación ya se había establecido sólidamente en el país:

(...) la animación venezolana se había fortalecido en relación con su condición anterior, y luego, la llegada, en los ochenta, de la televisión a color permitió que el mercado se solidificara y que se llevaran las producciones a países como Puerto Rico, Panamá y República Dominicana. Peralta, J (2008). Adaptación del cuento Gato Encerrado a guion de

cortometraje animado. Universidad Central de Venezuela,  
Venezuela

José Castillo también es un personaje relevante del cine animado. En el sitio web Encontrarte, se expresa que Castillo posee una característica particular, ya que “ha trabajado a lo largo de su carrera “(...) con una técnica totalmente artesanal, sobre películas transparentes de 35 mm, en las que dibuja las acciones de sus historias, cuadro por cuadro, con tinta china o marcadores” (Anónimo, 2014). El cineasta ha realizado distintas animaciones en el transcurso de su carrera:

En la actualidad, y desde hace aproximadamente dos décadas, se ha dedicado a realizar animaciones, algunas de ellas son adaptaciones de cuentos clásicos: *El patito feo* (2008); *La cucarachita Martínez* (1985) y *La princesa y el guisante* (1993); y otras son guiones originales como: *Conejín* (1982) premiado en el Festival Internacional de Cine de Filadelfia por reflejar vivamente el ser venezolano

Su primer cortometraje *Conejín* (1982), nació de una conversación con un niño que lo hizo reflexionar que este género no se explotaba lo suficiente en el país:

En 1962 la televisión pasaba comiquitas a las cinco de la tarde. Yo terminaba de trabajar como a las cuatro y cuando llegaba a mi habitación porque vivía en casa de un amigo, me encontraba a un grupo de niños viendo comiquitas en blanco y negro y en inglés. Entonces yo me sentaba junto con ellos y después que terminaban las comentábamos entre nosotros (...) Entre ellos había un niño muy vivo y una vez este niño me

dijo que él nunca había visto una película de dibujos animados venezolana. Anónimo, (2014). Encontrarte. [Página web en línea]

Más adelante, otra de sus producciones, *La Cueva*, ganó el premio Hans Christian Andersen en Dinamarca, en el año 1985. Castillo expresa que continuamente se encuentra trabajando en distintos proyectos en los cuales prueba nuevas formas de experimentar sobre la película. (Anónimo, 2014)

De acuerdo al artículo publicado por el diario El Universal, la producción Galus Galus realizada en el país, fue proyectada en el Festival de Cannes en el año 2013. El corto “expone la relación amistosa entre un indigente y su mascota, un gallo, y deja abierta la mirada del mendigo frente a la metrópolis caraqueña; ciudad que consigue reflejar la idiosincrasia de las demás urbes de nuestro país.” Anónimo, 25 de mayo de 2013, Cortometraje animado venezolano se proyectó en Cannes. El Universal. Recuperado de: <http://www.eluniversal.com>

Por otro lado, según un artículo publicado en el portal web de del CNAC (Centro Nacional Autónomo de Cinematografía) en el 2014 se llevó a cabo El primer Encuentro Nacional de Cine de Animación de Venezuela. En este evento se realizó un diagnóstico del sector, lo cual contribuirá con la producción y difusión del cine animado en el país.

En la publicación se destacan las palabras de Marta Ríos, coordinadora general del evento, quien expresa que:

“En el área de formación hubo propuestas interesantes y novedosas. Hay una necesidad y una sed inmensa de adquirir conocimientos y también de reconocimiento de los saberes que ya existen y que están acreditados por el ejercicio profesional en Venezuela” Anónimo, (2014), CNAC, [Página web en línea]

Además, en el artículo se menciona que después de culminar este evento, se realizó por primera vez el Taller Internacional de Formación en Animación de la Región Andina. El evento se llevó a cabo en la Universidad de Los Andes, incluyó formación en el área de guion y producción, conferencias y laboratorios de animación y contó con la participación de profesionales de Colombia, Ecuador, Perú y por supuesto, de Venezuela.

## IV. ADAPTACIÓN

### 4.1 Adaptación

La adaptación se define como el proceso por el que un relato expresado en forma de texto literario resulta, a través de muchas transformaciones en su estructura, contenido y puesta en escena, en otro relato similar, pero esta vez formulado en un texto fílmico. Esto le da la oportunidad al guionista de hacer cambios y crear un *nuevo original* [itálica añadida] que cumpla con las necesidades visuales del cine (Sánchez Noriega, 2000).

Además, el autor relata que en las adaptaciones hay una función social. Entre 1908 y 1912 productoras como Pathé de Francia, Famous Players de Estados Unidos, Film d'Arte de Italia y otras productoras danesas y escandinavas adaptaron clásicos. Por tanto, el cine en sus primeros años se propuso llevar a la pantalla la biblioteca ideal del pueblo narrando hechos históricos basados en textos de Dumas, Walter Scott o Víctor Hugo, pero también obras de la antigüedad grecolatina, novelas y teatro.

Saboread (2006) agrega que la adaptación utiliza mecanismos propios del cine para alcanzar niveles de sutileza que la literatura alcanza con sus medios. Además, revela que el guionista tiene su origen en la adaptación historias. A propósito de lo dicho anteriormente:

Como creador o adaptador de historias, sometidas a condicionamientos externos, su trabajo aparentemente se ha paseado a lo largo de la historia entre muchas otras formas de artes escénicas (...). Podría considerarse, por ejemplo, como ilustre antepasado del libretista de ópera quien debía adaptar obras de éxito, condensar sus situaciones y escribir de nuevo

sus diálogos (...). Rodríguez y Toro (citado en Martínez, 2011).

Comenzar a adaptar implica tener la necesidad imperante de transmitir la esencia de una obra. La historia original se convierte en una obsesión para el guionista hasta que se da cuenta de que está instalada en su mente. No se trata de algo superficial, sino de una pasión legítima por el genio de un autor. El resultado de esta fijación es la necesidad de hacerla un proyecto y convertirla en una película. Cronenberg (citado en Sabouraud, 2006).

Por su parte, Mckee (2005) considera que para que una adaptación funcione hay que leer la obra una y otra vez hasta quedar atrapados por su espíritu. No se debe avanzar en el oficio hasta darse la mano con el entorno, los personajes y su esencia. Al igual que una historia inédita, no se debe suponer que el autor original haya hecho bien todo el quehacer. En consecuencia, la tarea no es adaptar, sino volver a inventar.

Un adaptador no puede filmar un libro, debe realizar un proceso de conversión donde reconceptualice la obra. En el caso de Billie August que adaptó y dirigió *The House Of Spirits* (1993) basándose *La casa de los espíritus* de Isabel Allende, debió reducir personajes, omitir capítulos y centrarse en la historia de amor alejándose del mensaje político. La diferencia entre novelista y adaptador es que el primero escribe, mientras que el adaptador debe tramar, narrar y describir. (Gómez, 2010)

Hay vital importancia en elegir el tiempo y espacio en que se desarrollará la historia es básico para la adaptación. El hacerla cercana al entorno del espectador aumenta la identificación con la trama y el protagonista. De tal manera que es necesario cambiar lugares o contextos culturales y sociales. Un ejemplo sería la adaptación de *Romeo y Julieta* que hizo Baz Luhrman en 1998 donde cambió la época original por una de

burdeles y travestis. Este tipo de decisiones dependen del objetivo de la película. Soto, (2004), *Del cine a la literatura: guía para la adaptación de cuento a guion de cortometraje*. Universidad de las Américas.

Según Seger (1992) a pesar de lo que muchos creen, no hay adaptación fácil. Esta implica cambios, pero la obra original se resistirá. Aun así, no existe adaptación imposible, a menos que no haya licencia creativa. El proceso de lo nuevo supone repensar y comprender que el adaptador es una especie de escultor que elimina lo que no es drama, de manera que al final salga lo dramático del interior creando algo diferente.

*Inventar* [itálica añadida] aplicando criterios de reducción, deformación o fidelidad son los que más han hecho daño a las adaptaciones. El desprestigio de muchas películas ha sido el resultado de críticos que no reciben bien los cambios. El proceso de traspase del libro a la pantalla ha tenido posturas irreconciliables donde el cine ha salido perdiendo porque reforma el clásico. (Gómez, 2010).

Una adaptación no defrauda si el proceso se realiza manteniendo las cualidades cinematográficas del film, es decir, realizando una película auténtica. Explica que el rechazo de las malas adaptaciones se debe no por su “infidelidad”, sino por su carencia artística. La desproporción estética entre original y adaptación, desde un juicio cinematográfico, es lo que hace que se valore o no el guion. (Sánchez Noriega, 2000).

Roca (2010) manifiesta que la teoría de la recepción propone que en una obra literaria se debe considerar tanto el texto original como los actos de su recepción. Esta premisa aplica a la actualización de una lectura a través de la adaptación. “el secreto de una buena adaptación reside en que el film ha de hacernos olvidar de sus orígenes” (Hernández, 2005, p.139).

## *4.2 Influencias de la literatura en el guion*

Durante el primer siglo de vida del cine, este encontró un aliado en la literatura. Dicha alianza le facilitó su desarrollo industrial y muchos logros artísticos. El apoyo de la literatura se concreta a la hora de seleccionar relatos en la fase de preproducción. Históricamente, al desarrollar guiones, las adaptaciones han tenido una importancia capital tanto como las originales (Echart, 2000)

En sus inicios, el cine fue aceptado por la influencia que recibió de la literatura, pintura y teatro. En 1908 el séptimo arte sufrió una rápida implantación de los códigos de la novela y el teatro provenientes de la tradición burguesa del siglo XIX. Al tomar como referencia la literatura, este nuevo arte fue aceptado y se elevó su prestigio. De tal forma que el cine se orientó no solo al proletariado, sino a las élites (Gómez, 2010)

Desde el nacimiento del cine, la literatura impuso su presencia, pero también le ha puesto a la orden sus códigos visuales. Reconocidos autores de literatura como Dos Passos y Valle-Inclán, que jamás escribieron un guion, ofrecen en sus textos evidentes influencias del lenguaje cinematográfico como planos, narración visual, descripciones que aluden a movimientos de cámara, etc. (Bortagaray, s.f)

Según Mckee (2005) la influencia de la literatura en el cine puede afectar la labor del guionista si este dramatiza el conflicto con la poética del teatro. Por ello, la escritura de guiones demanda de una forma de hablar natural. Cuando en la pantalla se escuchan diálogos casi teatrales e interminables, el público piensa: “así no habla la gente”. El guion solo gana si los diálogos son sencillos y si la comunicación no verbal se explota al máximo.

Por otra parte, el guion es un texto significativo y autónomo que reclama del lector las mismas exigencias que la literatura. Este puede leerse independientemente de su propósito. Además, permite el desarrollo de un estilo y de rasgos característicos de un autor. No cabe duda de que es un texto narrativo escrito a sabiendas de que será filmado. (Pollarolo, 2011)

Martínez (2011) señala que el guion no es un género literario, ni siquiera cuando la fuente de inspiración es una obra literaria. Por este motivo, no todos los grandes literatos son buenos guionistas o adaptando sus obras. Asimismo, es muy cierto que sí existen escritores de renombre que son excelentes creadores cinematográficos. El cine puede empobrecer o darle un nuevo aire a una obra.

#### *4.3 El viaje del héroe según Campbell*

El camino común de la aventura del héroe está dado por una especie de fórmula. Esa fórmula contempla lo siguiente: separación-iniciación-retorno. La misma es una estructura circular que puede recibir el nombre de unidad nuclear del monomito. El héroe inicia su aventura desde el mundo cotidiano, el de todos los días. Pero ocurre algo que lo lleva hacia una región donde se enfrenta a fuerzas fabulosas y gana una victoria rotunda. (Campbell, 1959)

El mismo autor asevera “El héroe es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas, personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales “. (1959, p.19)

En el libro *El héroe de las mil caras*, escrito por Joseph Campbell, el viaje del héroe transcurre en 17 etapas. El orden e intensidad puede variar,

pero están presentes en casi todas las historias. Los 17 pasos se encuentran divididos en las tres etapas que forman el monomito. A continuación, se detallan:

1. La llamada a la aventura
2. La negativa al llamado, puede ocurrir por temor o por responsabilidad.
3. La ayuda sobrenatural, una vez que el héroe se ha comprometido con el viaje, consciente o no, el mentor llega para ayudarlo.
4. El cruce del primer umbral, aquí el héroe inicia realmente el viaje a la aventura y deja atrás su mundo.
5. El vientre de la ballena, esta es la separación final de lo que el héroe conoce. en este punto el héroe demuestra su deseo de iniciar la transformación.
6. El camino de las pruebas, el héroe se encuentra con obstáculos que dificultan su camino a la transformación. Suelen venir de a tres.
7. El encuentro con la diosa, en este punto el héroe se enfrenta al amor pasional.
8. La tentación, acá se enfrenta a la aparición de una pasión material que puede desviarlo de su camino.
9. La reconciliación con el padre, en este punto se debe enfrentar a aquello que controla su vida y no lo deja ser libre.
10. Apoteosis, es el momento donde el héroe sufre su última transformación renaciendo de sus cenizas.
11. La gracia ultima, cuando el héroe logra el objetivo de su viaje.

12. La negativa al regreso, una vez tiene el elixir, el héroe debe decidir si volver a

casa o a su nuevo mundo ordinario.

13. La huida mágica, el héroe huye con el elixir a una nueva aventura.

#### *4.3.1 El héroe y el dios*

Campbell (1959) explica que la aventura del héroe normalmente sigue el modelo de la unidad del monomito. Desde las aventuras presentadas en las vastas imágenes del Oriente, en las narraciones de los griegos y hasta en las leyendas bíblicas, es normal apreciar una separación del mundo, la penetración a una fuente de poder y un regreso a la vida cotidiana para vivirla con mayor sentido.

Campbell (1959) acota que, en todas las narraciones, sin importar los intereses religiosos, políticos o personales, los actos importantes derivan de aquellos que implican una especie de muerte con respecto al mundo y lo que sucede en el tiempo de la inexistencia del héroe, hasta que regresa engrandecido y totalmente aceptado por la humanidad. En la siguiente cita se confirma:

“Todo el Oriente fue bendecido por el don que les entregó Guatama Buddha, su maravillosa enseñanza de la buena ley, así como el Occidente lo ha sido por el decálogo de Moisés. Los griegos referían la existencia del fuego, el primer soporte de la cultura humana, a las enseñanzas trascendentes de su Prometeo, y los romanos la fundación de su ciudad, centro del mundo, a Eneas, después de su partida de la Troya derrotada

a través de su visita al pavoroso mundo inferior de los muertos”. (Campbell, 1959, p. 27-28).

El autor añade que el héroe del monomito es un personaje complicado y extraordinario. Con frecuencia es honrado por la sociedad en la que habita. Él y el mundo, a veces solo él o solo el mundo, sufren una deficiencia simbólica. Por ejemplo, en los cuentos de hadas esto puede ser un detalle tan insignificante como la falta de un anillo de oro, pero en una visión apocalíptica puede ser que toda la tierra esté a punto de caer en el caos.

Sánchez-Escalonilla (2002) establece que los héroes actuales no tienen que tener habilidades sobrehumanas como Hércules u Odiseo, pero sí deben tener virtudes que se encuentren en esas historias. Les basta con tener sabiduría, justicia, fortaleza y autodominio. Estos rasgos los predisponen a la aventura y pueden cultivarse a lo largo del viaje. El autor profundiza en la siguiente cita:

De estas cuatro virtudes depende la identificación del espectador con el héroe -todo espectador se reconoce a sí mismo en los personajes- y de la credibilidad del propio personaje y la historia en su conjunto. Un espectador sabe que nunca realizará hechizos como Harry Potter (...) pero quizás comparta su deseo de averiguar su misión en la vida. (p.22).

Los tipos de héroes varían muy poco. Es asombrosa la poca diferencia que se encuentra en la morfología de la aventura, en los personajes y en las victorias. Si uno u otro elemento del arquetipo queda omitido de un relato, se halla implícito de una u otra forma. Además, la omisión de algún elemento puede ser significativo para la historia y la patología del caso. (Campbell, 1959).

Añade que, típicamente, el héroe del cuento de hadas obtiene un triunfo pequeño, pero el héroe del mito tiene un triunfo macro e histórico-mundial. Los héroes tribales o locales, como Huang Ti o Moisés entregan una dádiva a un solo pueblo; los héroes universales como Mahoma, Jesús o Buddha, traen un mensaje para el mundo entero. Los cuentos populares representan el heroísmo de forma física y las religiones les dan un sentido moral a las hazañas.

#### *4.3.2 El cruce del primer umbral y las pruebas*

Campbell (1959) identifica que la persona común está no solo feliz, sino orgullosa de permanecer en tranquilidad dentro de los límites indicados. Las creencias constituyen la razón de tener temor a dar el primer paso a lo inexplorado. La mitología popular puebla con engañosas y peligrosas presencias cada lugar para mantener a las personas en su lugar o aldea.

Toda vez que el héroe ha atravesado el umbral, se mueve en un paisaje de formas curiosas y ambiguas para él, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Dicha fase es la favorita en las aventuras. Incluso son las pruebas lo que ha generado una literatura mundial llena de experiencias casi milagrosas o extraordinarias. El héroe es ayudado por el consejo, los amuletos y todos los personajes que encuentra en su entrada al umbral. (Campbell, 1959).

#### *4.3.3 El encuentro con la diosa*

Campbell (1959) especifica que, en la mitología, la mujer representa la totalidad de lo que pueda conocerse y el héroe es quien llega a hacerlo.

Mientras crece y progresa en la vida, la forma de la diosa adopta para él una serie de transformaciones. La mujer nunca puede ser mayor que él mismo, pero siempre puede prometer más de lo que él mismo puede comprender.

Continúa diciendo que la mujer atrae al héroe, lo guía y lo incita a superar sus dificultades. Si él puede superar las adversidades, los dos son libres de toda limitante. Ella es quien guía a la cima sublime de la aventura. En toda mujer hay una diosa o la representación de una. Ella es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor, que es la vida en sí misma.

El mismo autor agrega que los ojos deficientes son quienes la minimizan a estados de inferioridad; el ojo malvado de la ignorancia la empuja a la banalidad, pero es redimida por los ojos del entendimiento. El héroe que puede tomarla como realmente es, sin reacciones indebidas y con bondad, es el rey y el dios en el mundo de ella.

#### *4.3.4 La huida mágica*

La fuga es el episodio favorito del cuento popular. Si el héroe gana la batalla y regresa a su mundo con el elixir para la restauración de la sociedad, el último estadio de la aventura se da por culminado. A veces la fuga puede ser cómica o llega a complicarse con obstáculos repentinos. Existe una gran variedad de huidas mágicas, una muy conocida es aquella en la que el héroe deja detrás una serie de obstáculos. (Campbell, 1959).

#### *4.3.5 El cruce del umbral del regreso*

El mundo divino y el humano solo pueden describirse como distintos, tan distintos como la vida y la muerte. El héroe se aleja de la vida que conoce para entrar en lo oscuro. Es en la oscuridad de lo desconocido que realiza su aventura, o simplemente se pierde, pasa peligros o es aprisionado. Sin embargo, hay una gran revelación para comprender el mito y es que los dos reinados, humano y divino, son uno solo.

#### *4.4 El viaje del héroe según Vogler*

Vogler (2002), partiendo de las teorías de Campbell, simplifica el asunto y establece doce etapas del viaje del héroe. También las divide en tres actos, partiendo de las tres etapas principales de las que habla Campbell. Señala que el modelo del viaje del héroe es una guía y no una fórmula escrita en piedra, pero que permite hacer la historia más interesante. Resume las etapas en la siguiente cita:

1. Los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO, donde
2. Reciben la LLAMADA DE LA AVENTURA.
3. Inicialmente se muestran RETICENTES o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero
4. Un MENTOR los anima a
5. CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde
6. Encontrarán PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
7. Se APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral
8. Donde empezará su ODISEA o CALVARIO.
9. Se apoderarán de su RECOMPENSA y
10. Serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario.
- 11 Cruzan un tercer umbral,

experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma. 12. RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario. (p.58)

Para Sánchez-Escalonilla (2002) una de las pautas dramáticas más utilizadas por escritores y guionistas es la forja heroica, que es mejor conocida como viaje del héroe (itálica añadida). En su libro Guion de aventura y forja del héroe, Sánchez-Escalonilla explica que la estructura dramática actual es el resultado de la aglomeración de muchos cuentos literarios de otros tiempos y culturas.

El autor añade que dicha estructura ha servido para diseñar las aventuras de héroes cinematográficos y así profundizar en sus conflictos interiores. Es así como se ha convertido en una herramienta que ayuda e impulsa enormemente la creatividad del escritor. Por su parte, Christopher Vogler, en su libro El viaje del escritor, define el viaje del héroe de esta forma:

Siempre implica una suerte de viaje. Un héroe abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos (...) un lugar que se transforma en el campo de batalla donde probl sus diferencias con el antagonista. Pero, a la par, son otras tantas las historias que conducen al héroe a través de un viaje interior (...) donde el héroe crece y sufre cambios, viaja de una manera de ser a la siguiente (...). Así las etapas que integran el viaje del héroe pueden rastrearse en historias de toda índole y no solo en aquellas que describen una aventura o acción que pueda ser tildada de heroica. El protagonista de cada historia es el héroe

de un viaje, aun cuando la senda únicamente transite por su mente o se desarrolle en el ámbito de las relaciones. (2002, p.45)

#### *4.4.1 Conociendo al héroe*

Según Sánchez-Escalonilla, el lema de proteger y servir (itálica añadida) del departamento de policía de Los Ángeles es la premisa de todos los héroes. Expone que el significado de la palabra héroe se relaciona con “guardián, servidor, protector, hombre o mujer valerosos”. (2002, p.18).

Por su parte, Vogler (2002) afirma que, aunque el héroe es culturalmente percibido como un guerrero o soldado, este puede tener cualquier forma (mendigo, madre, artista, etc.) y seguir siendo una figura heroica genuina.

El autor prosigue, hay dos tipos de héroes: los resueltos y los reticentes. Los resueltos son los valientes que siempre están dispuestos a continuar las hazañas; mientras que los reticentes son aquellos que deben ser arrastrados a cumplir la misión. Estos se dividen en 4 aspectos:

##### 1) Antihéroe

Vogler señala que los antihéroes son “un tipo de héroe muy concreto, que pudiera ser considerado un villano por encontrarse fuera de la ley” (p.73) pero sus características son del agrado del público porque logra que la gente se identifique con él. Existen dos tipos: aquellos parecidos a los héroes tradicionales pero cuya personalidad emana un alto grado de cinismo; o, aquellos cuya historia parece no ser muy heroica llegando a causar un poco de repudio en el público.

## 2) Sociable

Existen héroes que al iniciar su viaje pertenecen a un grupo. Para esos, el viaje narra la historia de su separación para alcanzar la meta. De tal forma que “su historia es la historia de su separación del grupo (primer acto), su aventura en solitario en el desierto y alejados del grupo (segundo acto) y, por lo general, su reintegración final en el grupo que los vio partir (tercer acto).” (2002, p.73) Los héroes de este tipo deben escoger al final si retornar a su mundo o quedarse en el nuevo.

## 3) Solitario

En el viaje del escritor se habla de los héroes solitarios. Estos inician su historia alejados del mundo. Su mundo ordinario es la soledad. Es por lo anterior que su viaje narra “su reentrada en el grupo (primer acto), sus aventuras en el seno del grupo, en el territorio habitual del grupo (segundo acto), y su regreso al aislamiento en el desierto (tercer acto)”. (Vogler, 2002, p.74)

## 4) Catalizadores

Son los héroes más particulares. Estos no sufren transformaciones en su personalidad ya que son “figuras centrales que pueden actuar heroicamente, pero que no sufren grandes cambios, dado que su función principal consiste en provocar transformaciones en otros”. (Vogler, 2002, p.74)

# MARCO METODOLÓGICO

## *1. Planteamiento del problema*

Desde antes del nacimiento del cine la humanidad estaba interesada en contar historias. Al principio, el hombre buscaba representar acontecimientos utilizando las pinturas rupestres. Luego, se originaron técnicas más evolucionadas que iban más allá de realizar dibujos sobre una roca, como en el caso del flipbook, que permitía que un personaje bailara entre las páginas de esta invención, tiempo después llegó el stop-motion, este hizo posible que James Stuart Blackton creara Humorous Phases of Funny Faces, lo cual "(...) dio origen a un nuevo género cinematográfico: el de los dibujos animados" (Rivera, 2007, p.50)

Desde entonces, la animación se convirtió en una forma distinta de narrar cuentos, ha hecho posible representar mundos fantásticos en los que objetos inanimados se llenan de vida, cautivan a los espectadores con su mirada de ese mundo imaginario, hasta el punto en el que la audiencia logra encariñarse con esos protagonistas que le permiten dejar salir al niño que llevan dentro.

Al igual que toda pieza artística, el cine de animación requiere de una preparación en la que todos los detalles deben ser tratados cuidadosamente para poder lograr una pieza impecable. Hoy en día, al ver los primeros dibujos animados el público puede percatarse de que su producción se ha ido perfeccionando, de forma tal que actualmente es posible crear personajes que poseen gran similitud con los seres humanos.

Antes de que se popularizaran las producciones de Disney y la Warner Bros, Lotte Reiniger ya había llevado a cabo el primer largometraje de animación que se conserva en la actualidad, este fue titulado Las aventuras del Príncipe Achmed.

La directora fue pionera en realizar films utilizando la animación con siluetas. Dicha técnica permitía construir historias con caballos que volaban, brujas con poderes mágicos y personajes fantásticos capaces de hacer cosas nunca antes vistas, ya que todo lo relacionado a dibujos animados apenas estaba dando sus primeros pasos.

Los films de Reiniger se caracterizaban por su sencillez, ya que para su realización únicamente se requería de una historia corta, una mesa iluminada desde abajo, una cámara fotográfica, papel para realizar las siluetas y sobre todo una paciencia, puesto que se debe fotografiar el personaje múltiples veces para que sea posible capturar el movimiento.

Una vez mencionado esto, se plantea la posibilidad de realizar un cortometraje animado utilizando la estética y técnica de Lotte Reiniger, para su elaboración se creará una historia inspirada en el Ramayana, escrito por Valmiki.

## *2. Objetivo general*

- Realizar un cortometraje animado inspirado en El Ramayana aplicando la estética de Lotte Reiniger.

### *3. Objetivos específicos*

- Elaborar la adaptación del relato hindú El Ramayana, escrito por Valmiki, a guion literario.
- Determinar cuáles son los elementos de la estética de Lotte Reiniger, tomando como referencia las obras Las aventuras del príncipe Achmed (1926) y Hansel y Gretel (1955).

### *4. Justificación*

Con este proyecto se busca demostrar que es posible realizar un cortometraje animado utilizando pocos recursos que permitan obtener resultados de calidad, puesto que al emplear la técnica y estética de la directora Lotte Reiniger solo se necesita de algunos elementos para llevar a cabo un producto audiovisual óptimo.

Por otro lado, la producción de un cortometraje de animación con siluetas ofrece la posibilidad de ilustrarse en cuanto al cine animado, tópico que no está contemplado en el pensum de la carrera de Comunicación Social, por lo que permite aprender sobre un tema distinto a los que se discuten en las aulas de clase.

La elaboración de este trabajo de grado constituye una oportunidad para aplicar los conocimientos acumulados durante la carrera, ya que el aprendizaje adquirido en cuanto a guión, fotografía, así como su posterior edición y montaje, se verán reflejados en el resultado final.

Otro aspecto a considerar es que la estética aplicada se caracteriza por tener un narrador que cuenta la historia, por lo que no habrá lugar para

las complicaciones relativas al lipsync (sincronización de las voces de los personajes con el movimiento de los labios).

Se escogió este proyecto porque representa un aporte cinematográfico para el país. Además, constituye un incentivo para que se desarrollen producciones audiovisuales de alta calidad y que sean capaces de convertirse en un punto de referencia para estudiantes y colegas del medio.

## *5. Delimitación*

El presente proyecto se llevará a cabo en un tiempo de once meses, a partir de octubre del 2015, hasta septiembre de 2016; en Caracas, Venezuela.

Por otro lado, el cortometraje está inspirado en el Ramayana, sin embargo, se prescinde de algunos aspectos del relato épico con el fin de que la producción trascienda los límites que implica realizar un corto basado únicamente en el libro. Además, se realizan modificaciones y se agregan escenas que no están presentes en la historia original.

La pieza audiovisual se caracteriza por ser producida con la estética y técnica de la pionera en utilizar la animación con siluetas, Lotte Reiniger.

El producto final de este trabajo de grado nace a partir de dos trabajos de la directora: *The Adventures of Prince Achmed* (1926) y *Hansel y Gretel* (1955) ya que a pesar de que ambos fueron realizados por la misma autora, existe una diferencia de estilo entre uno y otro, puesto que en el primero el color es tomado en cuenta en la producción. Pero en el segundo, la animación de siluetas se realiza con decorados y escenarios en blanco y negro.

El cortometraje posee una duración de 6 minutos aproximadamente y está dirigido a un público comprendido entre los 18 y los 35 años de edad. Tanto hombres como mujeres pueden disfrutar de esta historia, aunque probablemente, aquellos que estén interesados en el cine de animación se sentirán más atraídos por la misma.

# LIBRO DE PRODUCCIÓN

## 1. Guión

### 1.1 Idea

Ravi y Naya son dos jóvenes dioses que solo juntos estando pueden proteger la ciudad de oro, pero el malvado Ravana les tiende una trampa que cambia el rumbo de ellos y de la ciudad.

### 1.2 Sinopsis

La Ciudad de oro es protegida por dos jóvenes dioses. Estos dioses son Ravi y Naya. Ambos se encargan de leer las peticiones de los mortales desde su Reino de nubes. Ellos tienen el poder de cumplir los deseos o castigar a quienes quebrantan los mandamientos. Ravi y Naya mantienen el orden de la ciudad, pero todo se desequilibra cuando el malvado Ravana, dios del mal, rapta a la diosa Naya.

El dios Ravi renuncia a sus poderes para convertirse en un simple mortal y rescatar a Naya, quien es llevada a una celda por Ravana. En su travesía, Ravi, conoce a un amigable monito llamado Monchichi y este es su aliado para recuperar a su amada. Luego de rescatar a una niña de un edificio en llamas y ser confundidos con unos ladrones, Ravi y Monchichi llegan a una cueva donde está Naya. Ravi sabe que debe apresurarse porque la ciudad comienza a arder.

El deplorable Ravana le tiende una trampa a Ravi, pero Monchichi logra ayudar a su amigo y liberarlo de una celda. Después de una batalla de cuchillos entre Ravi y Ravana, el dios del mal cree estar ganando hasta que Ravi lo derriba con tan solo un anillo. Finalmente, Ravi recupera a Naya y la Ciudad de oro vuelve a la tranquilidad; por su parte, Monchichi se convierte en un famoso encantador de serpientes. Años más tarde, nace un bebé como fruto del amor de los jóvenes dioses.

### *1.3 Escaleta*

#### **1. EXT. CIUDAD – DÍA**

La voz del narrador se mantiene durante la secuencia de introducción. Vista de la ciudad.

COMIENZA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN

#### **2. EXT. MERCADO – DÍA**

El VENDEDOR limpia una tinaja. La MUJER se acerca al vendedor, quien le entrega una bolsa. Un ratón camina sobre las frutas con un anillo sobre su nariz.

CORTE A

#### **3. EXT. REINO DE NUBES – DÍA**

RAVI y NAYA están en las nubes. Ambos ven a los mortales. Naya mueve una varita mientras Ravi lee un pergamino.

CORTE A

#### **4. EXT. MERCADO – DÍA**

El FLAUTISTA toca su flauta y una serpiente sale de la cesta mientras el VENDEDOR lo observa.

CORTE A

#### **5. INT. PRISIÓN – DÍA**

Un PRESO encadenado a la pared, baja la cabeza y flexiona una pierna mientras la otra permanece extendida. Una lámpara cuelga del techo.

CORTE A

## **6. EXT. POZO DE LOS DESEOS – DÍA**

Ravi se acerca al pozo, lanza el pergamino y lo ve caer en el pozo.

CORTE A

## **7. EXT. REINO DE NUBES – DÍA**

RAVANA se acerca a Naya con una flor mientras ella lo aparta con la mano. La flor cae y Ravana eleva los brazos en el aire.

CORTE A

## **8. EXT. MERCADO – DÍA**

El aldeano sostiene al CAMELLO con una cuerda. El camello se acuesta en el suelo.

CORTE A

## **9. INT. REINO DE NUBES – DÍA**

Ravi mira la varita de Naya que se encuentra sobre una nube. Ravi agita los brazos en el aire y se lleva las manos a la cabeza.

CORTE A

## **9-A. OSCURIDAD**

Continúa narración V.O

APARECE TÍTULO:

EL RAMAYANA

TERMINA SECUENCIA Y ABRE DE NEGRO

#### **10. EXT. CIUDAD – DÍA**

Vista de la ciudad.

CORTE A

#### **11. EXT. MERCADO – TARDE**

Una SERPIENTE GIGANTE, de mayor tamaño que una persona, mira al flautista, este suelta la flauta en el aire.

CORTE A

#### **12. EXT. MERCADO – TARDE**

BORRACHO camina con un bolso que deja caer al suelo. De allí sale un mono llamado MONCHICHI, el cual acerca su cabeza a las piernas de Ravi y levanta la cabeza.

CORTE A

#### **13. EXT. CALLE - TARDE**

La MUJER mueve los brazos mientras mira hacia el balcón en el que una niña está saltando junto a un ratón que hace lo mismo. Ravi y Monchichi se acercan a la mujer

CORTE A

#### **14. EXT. CALLE - TARDE**

Ravi le da dos palmadas en el hombro a la niña. La niña y la mujer se acercan para darse un abrazo. Monchichi coloca un ratón en el piso.

CORTE A

### **15. EXT. CALLE - TARDE**

Ravi camina por el mercado mientras lleva a Monchichi sobre su brazo. Ambos ven a una mujer que sostiene un cartel. Hay tres hombres espectadores que desde lejos contemplan lo que dice el cartel. Un ratón sale del agujero de la pared mientras sostiene un anillo con su cola.

CORTE A

### **16. EXT. MERCADO – TARDE**

El vendedor acerca la mano a su rostro y la aleja de él.

APARECE INTERTÍTULO

EL VENDEDOR DESCUBRE QUE HA PERDIDO SU VALIOSO ANILLO

El vendedor vuelve a ver su mano.

CORTE A

### **17. EXT. CALLE – TARDE**

El ratón le entrega un anillo a Monchichi.

CORTE A

### **18. EXT. MERCADO – TARDE**

El vendedor acerca la mano a su rostro y la aleja de él.

CORTE A

### **19. EXT. CALLE – TARDE**

Monchichi se apoya en la pierna de Ravi, le acerca el anillo y el último lo toma.

CORTE A

### **20. EXT. MERCADO – TARDE**

El vendedor corre hacia Ravi y Monchichi.

CORTE A

### **21. EXT. MERCADO – TARDE**

Vendedor corre tras Ravi y Monchichi. Al no poder alcanzarlos, el vendedor se detiene y agacha la cabeza.

CORTE A

### **22. INT. CUEVA – NOCHE**

Ravi y Monchichi ven a Naya. Ravi corre a buscarla y llega a estar frente a ella.

APARECE INTERTÍTULO

TODO SE TRATABA DE UNA ILUSIÓN. RAVI HA CAÍDO EN LA TRAMPA

Aparece Ravana en el lugar en el que estaba Naya. Ravi cae en una fosa que está en el suelo. Monchichi se acerca al agujero que está en el suelo, mira a Ravana y salta al precipicio.

CORTE A

### **23. INT. CARCEL CUEVA – NOCHE**

Hay tres cuchillos clavados en el suelo y uno sobre ellos. Monchichi los toca y luego toma uno, se aleja de allí. Ravi está encadenado a la pared, Monchichi cae sobre la cabeza de Ravi y después de golpear las cadenas con el cuchillo, éstas caen.

CORTE A

### **24. INT. CARCEL CUEVA – NOCHE**

Monchichi da brincos en la cueva hasta llegar a una ventana mientras Ravi lo ve entrar por ella.

APARECE INTERTÍTULO

RAVI Y MONCHICHI PLANEAN ATACAR A RAVANA

Monchichi se asoma por la ventana y ve a Ravana dirigiéndose hacia Naya.

CORTE A

### **25. INT. CARCEL CUEVA – NOCHE**

Ravana camina hacia Naya, coloca los brazos en alto y Naya inclina la cabeza hacia atrás. Monchichi le cae encima a Ravana, él lo toma por la cola y lo lanza al suelo. Ravana apunta a Ravi con un cuchillo y él cae al piso. Ravi se revisa los bolsillos, saca el cuchillo que le dio Monchichi y se lo lanza a Ravana, pero este lo ataja con la mano. Ravana empieza a reír, Ravi vuelve a revisar en su bolsillo, saca un anillo y lo lanza hacia el enemigo, mientras este continúa riendo. El anillo cae en la boca de Ravana, quien se ahoga y cae al suelo. Ravi se acerca a Ravana, toma el cuchillo, lo eleva en el aire apuntando hacia él.

CORTE A

## **26. EXT. CIUDAD – DÍA**

Vista de grandes edificaciones típicas de la arquitectura hindú.

CORTE A

## **27. EXT. MERCADO – DÍA**

La serpiente sale de la cesta y se mueve mientras Monchichi toca la flauta. Como espectadores están: mujer, niña, aldeano y camello, pero todos mueven sus cabezas siguiendo el movimiento de la serpiente.

CORTE A

## **28. INT. PRISIÓN - DÍA**

Preso encadenado a la pared.

CORTE A

## **29. REINO DE NUBES – DÍA**

Naya mueve la varita y Ravi asiente con la cabeza mientras sostiene un pergamino con la mano.

CORTE A

## **30. REINO DE NUBES – DÍA**

Ravi y Naya contemplan un BEBÉ. El bebé esta acostado sobre una nube en medio de sus padres. Naya mueve su varita mágica sobre él mientras este se mueve.

CORTE A

## **31. EXT CIUDAD – DÍA**

Vista de edificaciones.

CORTE A NEGRO

FIN

## 1.4 *Personajes*

**Naya:** es una joven diosa hindú, es poderosa en extremo. Nace del matrimonio de dos dioses de luz. Ella tiene el poder de cumplir peticiones de paz. Es considerada como la representación de la esposa perfecta debido a su idílica unión con el dios Ravi.

Naya es una esposa amorosa, fiel, paciente, leal, comprensiva, idónea y respetuosa. Se casa muy joven con Ravi ya que ambos quedaron flechados a primera vista en una fiesta. Dicha celebración la ofrecieron los padres de Naya cuando se convirtió en mujer y le entregaron su vara mágica. Con esa varita Naya cumple peticiones para la dicha o desdicha de los mortales, pero siempre pensando en lo que promueva la paz de la Ciudad de oro.

Ambos, Ravi y Naya, son la pareja ideal de dioses. Los dos mantienen el equilibrio de la ciudad de oro porque Naya mantiene la paz y Ravi imparte orden y justicia. Juntos leen las peticiones y luego de ser aceptada por ambos, Naya las toca con su varita mágica y Ravi las lanza en el pozo de los deseos. Es así como todo se descontrola en la ciudad al ser raptada Naya.

Naya se caracteriza por su larga cabellera, su ropa vistosa y por su ejemplar comportamiento como diosa y como esposa. Ella disfruta de mirar, desde las nubes de su reino, hacia la Ciudad de oro. Siempre rechazó los regalos de Ravana y jamás quiso ningún trato con él. Al ser raptada prefirió ir a una celda que casarse con Ravana. Tanto era su rechazo hacia él que prefería morir de hambre antes que aceptar la comida que le proporcionaba. Naya no pudo hacer ningún conjuro para volver al reino porque en el rapto dejó caer su vara mágica.

Como buena esposa y diosa, lo que más anhelaba era convertirse en madre. Luego de ser liberada y devolverle la paz a la Ciudad de oro, pudo cumplir su deseo de procrear a un niño como fruto de su amor por Ravi. Es así como Naya se convierte en una diosa plena.

**Ravi:** es un joven dios hindú. Es el dios más popular y venerado de la ciudad de oro. Ningún otro dios ha tenido el poder de Ravi y por ello ocasiona la envidia del malvado Ravana. Nace como fruto del amor de dos dioses de luz y justo en el momento en el que la luna se alineaba con el sol. Ravi y Naya nacen el mismo día, así que Ravi era luna y Naya era el sol.

Es por lo anterior que solo ambos podían mantener estable, de día y noche, la Ciudad de oro. No es un dios que se caracterice por su fuerza física, sino por su fortaleza mental y espiritual. Se enamora de Naya en un baile de dioses ofrecido por los padres de esta para otorgarle su vara mágica. Desde ahí se comprometió a cuidarla, amarla y respetarla.

Ravi es la representación del esposo perfecto debido a que es noble, amoroso, fiel, leal, respetuoso, buen proveedor y le brinda seguridad a su esposa. Solo Ravi tiene acceso a lanzar las peticiones de los mortales en el pozo de los deseos, pero ambos leen las peticiones y deciden de qué manera cumplirlas, bien sea para la dicha o desdicha del mortal. Se caracteriza por su vestimenta y heroicidad.

Deja sus poderes divinos y las ventajas de ser un dios para convertirse en héroe siendo un simple mortal. Debe descender del Reino de las nubes para encontrar a Naya y combatir contra el deplorable Ravana. Por mucho poder que tenga Ravi no podía traer de vuelta al reino a Naya sin bajar a la Ciudad de oro por ella.

Ravi es tan buen esposo como buen amigo. Una vez que conoció a Monchichi se hicieron inseparables y le otorga el poder de ser un famoso encantador de serpientes.

La pureza de Ravi es tan grande que no quería atentar contra la vida de Ravana, solo quería mantenerlo lejos, pero ante un mínimo descuido Ravana ascendió al reino y raptó a Naya. La idea era rescatar a Naya, pero Ravi tuvo que acabar con él.

La recompensa de Ravi por su valentía fue recuperar a su esposa Naya para ordenar la ciudad. Pero la recompensa mayor es ser padre. Años después del rapto de Naya ambos son bendecidos con un hijo varón.

**Monchichi:** es un pequeño mono amigable de unos 7 años de edad. De pequeño fue llevado desde la selva hasta la Ciudad de oro por un perverso traficante de animales exóticos. Se crió entre los puestos del mercado popular comiendo de los restos de fruta y ayudando a los comerciantes del lugar. Fue tomado por un borracho que quería venderlo, pero en el trayecto pudo escapar de la bolsa de su raptor y es así como conoce a Ravi.

Monchichi es muy inteligente, noble, astuto y hábil con las manos. Se caracteriza por su mechón de cabello alborotado y por ser muy servicial. Jamás ha sido un animal agresivo, pero su fidelidad por Ravi y su sentido de sobrevivencia lo hacen atacar al malvado Ravana. Su mayor sueño es convertirse en un famoso encantador de serpientes ya que una de sus distracciones en el mercado era ver al flautista que las hechizaba con tan solo un instrumento musical.

**Ravana:** es un joven dios hindú, pero dios del mal. Puede decirse que Ravana es mitad dios y mitad demonio. Nace de la unión de un sabio mortal y una diosa. Su padre le advirtió a la madre de Ravana que tendrían un hijo

malvado ya que ella era arrogante y rechazó el amor de otros dioses para casarse con un sabio.

Ravana creció siendo inteligente, fuerte, bien parecido y dominando las artes marciales de los guerreros hindúes. Pero siempre fue altivo, egoísta, calculador, egocéntrico y maligno, jamás tuvo corazón, ni sentimientos. Ravana solo tenía aprecio por su madre y la idolatraba por ser una diosa y de ahí viene su deseo de casarse con una.

El malvado Ravana ve en Naya la oportunidad de juntarse con una diosa y tener a un hijo poderoso. Pero Naya está casada con el dios Ravi y lo ama profundamente. Cuando Ravana se siente rechazado por Naya decide raptarla. Él vive en las cuevas de la Ciudad de oro por ser mitad demonio, pero también puede ascender al reino de los dioses (cielo) por ser mitad dios.

Es todo un villano, no le importa atentarse contra la vida de quien sea y poner en riesgo la tranquilidad de la Ciudad de oro con tal de conseguir el poder. Naya es para Ravana una mujer trofeo con la que puede obtener el reino y concebir un heredero para así convertirlo en lo que él no fue: un dios todopoderoso que controle la Ciudad de oro.

Se caracteriza por su maldad y por sus fuertes músculos. Se regocija en el mal y ríe a carcajadas cuando sus tretas dan los resultados que desea. Tiene astucia para la maldad y pasa el tiempo pensando en la forma de acabar con el dios Ravi y quedarse con la diosa Naya.

## *1.5 Tratamiento*

Ravi y Naya son dos jóvenes dioses hindúes. Ambos cumplen las peticiones de todos aquellos mortales que habitan en la Ciudad de oro. La ciudad es un lugar enigmático, lleno de fortunas y pasividad. Un vendedor limpia mientras un ratón sale de una de sus tinajas y camina por las frutas llevando un anillo en su nariz. Los aldeanos y sus camellos transitan por las calles sabiendo que los dioses dictan el destino y mantienen el orden.

Dentro de la cotidianidad se observan personajes como el flautista que encanta serpientes con su instrumento musical. Pero también es común observar la desdicha de los mortales que quebrantan los mandamientos divinos. La cárcel y sus prisioneros son una muestra del castigo de los dioses.

La diosa Naya mira hacia la ciudad de oro moviendo su vara mágica, con la que bendice o castiga. El dios Ravi lee pergaminos de peticiones y luego se dirige al pozo de los deseos cumplidos. Naya queda sola y en ese instante el deplorable Ravana, dios del mal, logra entrar al lugar sagrado. Ravana le ofrece una flor a Naya y al ser despreciado por ella, decide raptarla.

Ravi vuelve al pozo y nota la ausencia de Naya, quien deja caer su varita al ser raptada. La tranquilidad está intacta en la Ciudad de oro, todo sigue igual en las calles y el mercado, hasta que Naya es raptada y comienza el caos.

Ravi se lamenta mirando la varita de Naya. Él sabe que solo Ravana pudo llevarse a su amada y que la ciudad va a estar en caos hasta que retorne Naya. Es por esto que Ravi decide emprender un viaje a la tierra de los mortales renunciando a sus poderes divinos. De tal forma que así inicia

una travesía llena de aventuras. Esa travesía es lo que hoy se conoce como El Ramayana.

Tras el abandono del reino de ambos dioses, ya nada es normal. La serpiente no es controlada por el flautista, sino que este se asusta y lanza la flauta.

El ahora mortal, Ravi, se acerca a un bolso que deja caer un borracho y consigue dentro a un amigable monito llamado Monchichi. El caos es tal que hay un edificio en llamas. Ravi ve a la niña y a un pequeño ratón saltando en un balcón en llamas. Tanto él como Monchichi los rescatan hasta devolver a la niña a los brazos de su madre. Monchichi coloca el ratón en el suelo y este se marcha.

Los mortales saben que todo está fuera de control, tanto así que una mujer anuncia el fin del mundo. El ratón le regala a Monchichi un anillo y este se lo da a Ravi, pero el dueño del anillo cree que son unos ladrones y comienza a correr detrás de ellos.

Ravi y Monchichi huyen hasta llegar a una cueva. Ahí, Ravi, cree ver a Naya, pero realmente es Ravana que lo hace caer en una trampa. Ravi queda aprisionado en la cárcel de su enemigo, pero Monchichi está libre y logra liberarlo. Ambos se asoman a una ventana donde está Naya y planean atacar a Ravana.

Por su parte, Naya rechaza a Ravana. Justo en ese instante Monchichi cae en la cara de Ravana para distraerlo, pero es lanzado al piso. Ravi sorprende a Ravana por la espalda, pero este le saca un cuchillo y lo hace caer. Ravi desde el piso intenta lanzarle un cuchillo, pero Ravana lo ataja y ríe a carcajadas. Aunque quien ríe de último, ríe mejor porque Ravi lo vence al lanzarle el anillo y hacer que se atrangante.

Finalmente, la Ciudad de oro vuelve a la tranquilidad con el regreso de ambos dioses. Por su parte, Monchichi se convierte en un famoso encantador de serpientes. Años más tarde los dioses tienen un bebé que los ayuda a cuidar de la ciudad.

## *1.6 Guion literario*

EL RAMAYANA

Inspirado en el relato épico de VALMIKI: El Ramayana

Jhineska Aldana

Aliser Andrade

## **1. EXT. CIUDAD - DÍA**

Vista de grandes edificaciones típicas de la arquitectura hindú.

NARRADOR (VOZ EN OFF)

Todo empezó en el lugar que vemos ahora, en la gran Ciudad de oro, casa de enigmas y de fortunas.

COMIENZA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN

CORTE A

## **2. EXT. MERCADO - DÍA**

El VENDEDOR está en su puesto del mercado popular limpiando una tinaja que se encuentra cerca de las frutas. La MUJER camina hacia el puesto de frutas y saluda al VENDEDOR, este le entrega una bolsa. Luego un RATÓN sale de la tinaja y camina sobre las frutas mientras sostiene un anillo con su nariz.

NARRADOR (V.O)

En aquellos años, los aldeanos transitaban con tranquilidad por las calles de oro y concreto. Sin duda alguna, esto se debe a que así como cada fruta tiene un árbol que le corresponde, cada pueblo tiene un dios que le pertenece.

CORTE A

### **3. EXT. REINO DE NUBES - DÍA**

RAVI y NAYA son dos jóvenes dioses de la cultura hindú. Se perciben sus cuerpos de la cintura hacia arriba porque se confunden entre las nubes. Desde su reino miran vigilantes hacia la Ciudad de oro, lugar donde habitan los mortales. Naya agita su varita mágica que hace un efecto de magia mientras que Ravi lee un pergamino con las peticiones.

NARRADOR (V.O)

Desde un lugar invisible para los mortales, Ravi y Naya determinaban el futuro de los seres humanos. Podían darles todo lo que pidieran... Desde su dicha...

CORTE A

### **4. EXT. MERCADO - DÍA**

El FLAUTISTA toca su flauta y una serpiente sale de la cesta mientras un ALDEANO lo observa.

CORTE A

## **5. INT. PRISIÓN - DÍA**

Un PRESO está encadenado a la pared de una celda aislada. En el techo hay una lámpara que contiene una vela. El preso baja la cabeza en señal de resignación, sube su pierna derecha hasta flexionarla y colocarla encima de la izquierda.

NARRADOR (V.O)

Hasta su desdicha, en caso de quebrantar la tranquilidad.

CORTE A

## **6. EXT. POZO DE LOS DESEOS - DÍA**

Ravi se acerca al pozo de los deseos y lanza el pergamino al aire hasta que lo ve caer en el pozo.

CORTE A

## **7. EXT. REINO DE NUBES - DÍA**

RAVANA se acerca a Naya con una flor mientras ella lo aparta con la mano.

NARRADOR (V.O)

Pero no crean que los dioses no tenían sus problemas.

Naya se asusta y retrae la mano donde sujeta su varita mágica. La flor cae remolineando y Ravana se engrandece mostrando sus fuertes músculos a nivel de su cabeza.

NARRADOR (V.O)

Desde hace siglos el deplorable Ravana, intentaba conquistar a Naya, su obra no había traído frutos, por lo que aquella noche decidió tomar medidas drásticas.

CORTE A

**8. EXT. MERCADO - DÍA**

El aldeano tiene un CAMELLO sujetado por una cuerda. Ambos están descansando del trayecto. El camello poco a poco se va recostando en el suelo mientras el aldeano lo observa. Detrás de ellos hay edificaciones hindúes.

NARRADOR (V.O)

Y los mortales vivían su vida colmada de tranquilidad.

CORTE A

**9. INT. REINO DE NUBES - DÍA**

NARRADOR (V.O)

Sin saber que la paz terminaría para darle paso al caos y la miseria. Y es entonces cuando se inicia el viaje de nuestro héroe.

Ravi mira la varita mágica de Naya que yace solitaria encima de una nube. Ravi levanta las manos y se las lleva a la cabeza.

FUNDE A NEGRO

**9-A. OSCURIDAD**

NARRADOR (V.O)

Esa travesía llena de aventuras  
que hoy conocemos como El  
Ramayana.

APARECE TÍTULO:

EL RAMAYANA

TERMINA SECUENCIA Y ABRE DE NEGRO

**10. EXT. CIUDAD - DÍA**

Vista de la ciudad.

CORTE A

**11. EXT. MERCADO - TARDE**

EL flautista se encuentra sentado en una pequeña loma desde la cual se ven edificios de la Ciudad de oro. Una SERPIENTE GIGANTE, de mayor tamaño que una persona, mira al flautista. La serpiente gigante mueve su cabeza y su lengua. El flautista lanza la flauta al aire.

CORTE A

**12. EXT. MERCADO - TARDE**

En el mercado popular está el BORRACHO en su mano lleva sujetado un pequeño bolso. El borracho lo deja caer, el bolso se mueve mientras está en el suelo. Ravi mira el bolso. Del bolso sale un pequeño y amigable mono (MONCHICHI). Monchichi va asomando su cabeza y mira a Ravi. Al salir por completo del bolso, Monchichi acerca su cabeza a las piernas de Ravi y vuelve a mirarlo.

CORTE A

**13. EXT. CALLE - TARDE**

Una NIÑA y un ratón saltan en el balcón de un edificio. La madre (MUJER) mueve los brazos mientras mira hacia el balcón donde está su hija. Ravi y Monchichi, quien está sobre la cabeza del primero, se acercan a la mujer.

CORTE A

**14. EXT. CALLE - TARDE**

Ravi le da dos palmadas en el hombro a la niña. La niña y la mujer se acercan para darse un abrazo. Monchichi que se encuentra detrás de Ravi, coloca un ratón en el piso.

CORTE A

**15. EXT. CALLE - TARDE**

Ravi camina por el mercado y lleva a Monchichi encima de su brazo. Ambos ven a una mujer que sostiene un cartel anunciando el fin. Hay tres hombres espectadores que desde lejos contemplan lo que dice el cartel. Un ratón que sostiene un anillo con su cola, sale del agujero de la pared.

CORTE A

**16. INT. MERCADO - TARDE**

El vendedor acerca y aleja la mano de su rostro.

APARECE INTERTÍTULO

EL VENDEDOR DESCUBRE QUE HA PERDIDO SU VALIOSO ANILLO

El vendedor vuelve a ver su mano.

CORTE A

**17. EXT. CALLE - TARDE**

El ratón entrega el anillo a Monchichi.

CORTE A

**18. EXT. MERCADO - TARDE**

El vendedor acerca la mano a su rostro y la aleja de él.

CORTE A

**19. EXT. CALLE - TARDE**

Monchichi se apoya en la pierna de Ravi, le acerca el anillo y el último lo toma.

CORTE A

**20. EXT. MERCADO - TARDE**

El vendedor corre hacia Monchichi y Ravi.

CORTE A

**21. EXT. MERCADO - TARDE**

Vendedor sale corriendo tras Ravi y Monchichi. Ambos corren y el vendedor al no poder alcanzarlos, se detiene y agacha la cabeza en señal de derrota.

CORTE A

**22. INT. CUEVA - NOCHE**

Ravi y Monchichi ven a Naya. Ravi corre hacia ella.

APARECE INTERTÍTULO

TODO SE TRATABA DE UNA ILUSIÓN. RAVI HA CAÍDO EN LA  
TRAMPA

Aparece Ravana en el lugar en el que estaba Naya. Ravi cae en un agujero que está en el suelo. Monchichi se acerca al precipicio, mira a Ravana y se lanza a la fosa.

CORTE A

**23. INT. CARCEL CUEVA - NOCHE**

Hay tres cuchillos clavados en el piso y uno sobre ellos. Monchichi los toca y toma uno. luego se aleja. Ravi está encadenado a la pared sin moverse, está cabizbajo. Monchichi cae sobre la cabeza de Ravi y lo libera de las cadenas.

CORTE A

**24. INT. CARCEL CUEVA - NOCHE**

Monchichi da brincos en la cueva hasta llegar a una ventana mientras Ravi lo ve entrar por ella.

APARECE INTERTÍTULO

RAVI Y MONCHICHI PLANEAN ATACAR A RAVANA

Monchichi se asoma por la ventana y ve a Ravana acercándose a Naya.

CORTE A

**25. INT. CARCEL CUEVA - NOCHE**

Ravana camina hacia Naya, él se engrandece colocando sus músculos en alto y ella está retraída por temor. Monchichi se lanza sobre la cara de Ravana y le tapa los ojos. Ravana lanza a Monchichi al suelo. Ravana se acerca a Ravi con un cuchillo y él cae al piso. Ravi busca desesperado entre sus bolsillos y saca el cuchillo que le dio Monchichi y se lo lanza a Ravana, pero este lo ataja con la mano. Ravana empieza a reír, mientras Ravi

permanece inmóvil en el suelo. Ravi vuelve a revisar en su bolsillo y saca un anillo y lo lanza hacia el enemigo, mientras este continúa riendo. El anillo cae en la boca de Ravana, quien se ahoga y cae al suelo. Ravi se acerca a Ravana, toma el cuchillo, lo eleva en el aire apuntando hacia él.

NARRADOR (V.O)

Ya se imaginan lo que pasó después

CORTE A

## **26. EXT. CIUDAD - DÍA**

Vista de grandes edificaciones típicas de la arquitectura hindú.

NARRADOR (V.O)

El pueblo volvió a brillar gracias al regreso de la diosa perdida.

CORTE A

## **27. EXT. MERCADO - DÍA**

Monchichi toca la flauta, la serpiente sale de la cesta y se mueve haciendo caso a los movimientos del instrumento de Monchichi. como espectadores están: mujer, niña, aldeano y camello, pero todos mueven sus cabezas siguiendo el movimiento de la serpiente.

NARRADOR (V.O)

Monchichi se convirtió en encantador de serpientes y se hizo tan popular que era conocido en todo el mundo.

CORTE A

## **28. INT. PRISIÓN - DÍA**

Preso encadenado a la pared.

NARRADOR (V.O)

Los maleantes regresaron al lugar al que pertenecían.

CORTE A

## **29. REINO DE NUBES - DÍA**

Naya mueve la varita y Ravi asiente con la cabeza mientras sostiene un pergamino con la mano.

NARRADOR (V.O)

En cuanto a los dioses, al fin, volvieron a estar en paz y dirigieron el futuro del pueblo con sabiduría.

CORTE A

### **30. REINO DE NUBES - DÍA**

Ravi y Naya contemplan a su hijo. El BEBÉ esta acostado sobre una nube en medio de sus padres. NAYA mueve su varita mágica sobre él. El bebé se mueve mientras lo miran.

NARRADOR (V.O)

Y después de muchos años, un pequeño integrante se uniría a ellos para cuidar la gran Ciudad de oro.

CORTE A

### **31. EXT CIUDAD - DÍA**

Vista de edificaciones.

NARRADOR (V.O)

Casa de enigmas y de fortunas.

FUNDE A NEGRO

FIN

## *2. Propuesta visual*

### *2.1 Propuesta de arte*

La propuesta estética va encaminada a reflejar los distintos estados emocionales del mundo interno y externo de los personajes. Pero también tiene la finalidad de lograr que el espectador perciba visualmente y de forma realista la evolución de la historia. La proeza de contar un relato no se restringe meramente a la construcción de una estructura narrativa idónea, sino a la capacidad de darle un aspecto característico y fácil de reconocer a través del lenguaje audiovisual.

El cortometraje busca seguir el estilo visual utilizado por la directora en las obras *Hansel y Gretel* (1955) y *The Adventures of Prince Achmed* (1926). Después de analizar estas piezas, se determinó que los personajes y las locaciones u objetos que se encuentren más cerca de la cámara estarán formados por siluetas de color negro.

Cada personaje tendrá características que permitirán distinguirlo del resto. De esta forma, el público podrá identificarlos fácilmente, evitando confusiones. Por otro lado, existirán variaciones en las locaciones, se busca que estos cambios en la estética induzcan un estado emocional determinado en los espectadores.

Las escenas comprendidas entre la 1 y la 9 y luego entre la 26 y la 31 seguirán el estilo del largometraje *The Adventures of Prince Achmed*. Por esta razón la escenografía será a color. En ese caso, se utiliza el mismo color usando distintos niveles de intensidad.



*Figura 1.* Fondo color 1. Lotte Reiniger (1926)



*Figura 2.* Fondo color 2. Lotte Reiniger (1926)

Las escenas realizadas a color corresponden a los momentos de la historia en los que el mundo se desarrolla con tranquilidad y armonía. En las escenas restantes, los fondos serán realizados en escala de grises, puesto que corresponden a los momentos del relato en los que hay más tensión dramática y el mundo de los personajes se transforma en un lugar áspero y ruin. Se pasa del color al blanco y negro para demostrar que los colores cambian a la par que cambia el mundo del héroe.



*Figura 3. Hansel y Gretel. Lotte Reiniger (1955)*

Ya que el cortometraje se basa en la estética de Lotte Reiniger se decidió replicar no solo su técnica y su trabajo con siluetas, sino también el aspecto de sus piezas. Al tomar como referencia sus más importantes producciones como lo son *The Adventures of Prince Achmed* (1926) y *Hansel and Gretel* (1955), se hizo el planteamiento de reproducir o imitar el aspecto de una película antigua.

En las creaciones de Reiniger es normal ver líneas de desgaste en la película, arañazos, fugas de luz y suciedad en la imagen, pero también es común notar que la cámara se mueva o tenga pequeños saltos. Esos detalles hacen la diferencia en la forma de captar la esencia de los trabajos de esta directora alemana.

Aproximar este cortometraje a uno de Lotte Reiniger es la meta y es por ello que se utilizó un efecto del programa de Adobe After effects CC para simular un film antiguo.

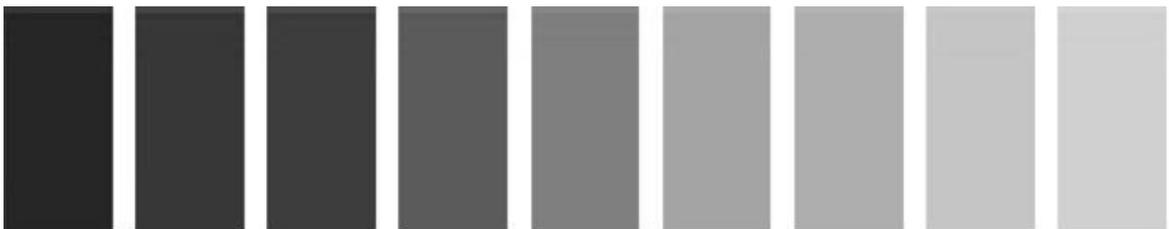
### 2.1.3 Paleta de colores

En las escenas comprendidas entre la 1 y la 9 y luego entre la 26 y la 31 se utilizarán variaciones del color amarillo y azul. Esta paleta multicolor busca crear una atmósfera alegre y vistosa.



*Figura 4. Paleta de colores*

Por su parte, las escenas restantes contarán con locaciones realizadas en escala de grises.



*Figura 5. Paleta de grises*

En ambos casos, se busca que las siluetas de los personajes destaquen sobre el fondo, de forma tal que existan variaciones en el color, pero que aun así la silueta puede ser vista por la audiencia sin que los colores lo dificulten.



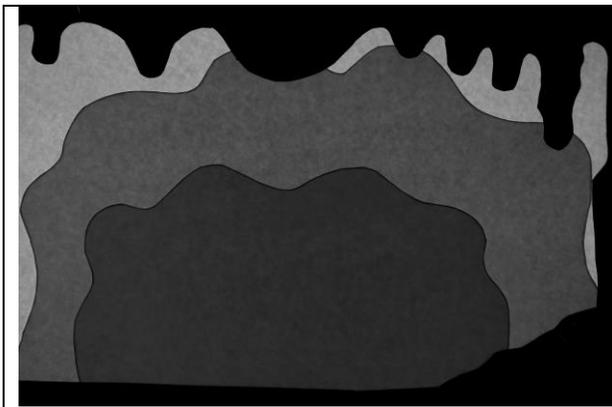
*Figura 6.* Siluetas sobre fondo de color

El color constituye un papel fundamental en el cortometraje, puesto que, determina las emociones existentes en todas las escenas. Esto hace posible que exista una conexión con el espectador.

Cada una de las fotografías será mejorada en Photoshop CS6, con el fin de obtener resultados óptimos que permitan realizar un cortometraje profesional.

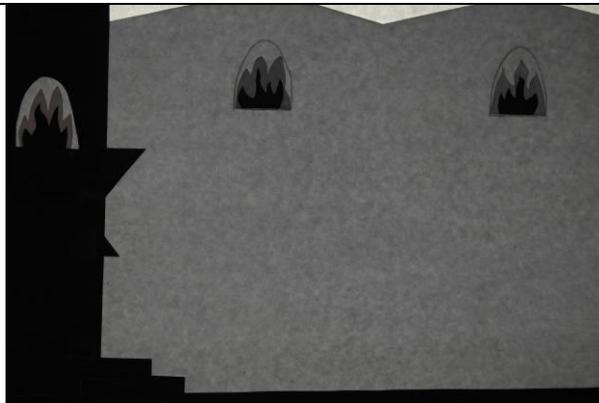
### 2.1.2 Diseño de locaciones

LOCACIÓN	DESCRIPCIÓN
	<p data-bbox="1052 403 1312 432"><b>CIUDAD DE ORO</b></p> <p data-bbox="914 485 1453 842">Es una ciudad que debe su nombre a la prosperidad del pueblo. El lugar no solo goza de fortuna económica, ya que también está lleno de personas nobles y variedad de actividades de las que pueden disfrutar los habitantes.</p>
	<p data-bbox="1101 896 1263 926"><b>MERCADO</b></p> <p data-bbox="914 978 1453 1283">Es uno de los lugares más concurridos de la Ciudad de Oro. Se trata de un mercado popular en el cual los habitantes pueden encontrar cualquier producto que necesiten, desde jarrones y vasijas hasta frutas.</p>
	<p data-bbox="1045 1346 1318 1375"><b>REINO DE NUBES</b></p> <p data-bbox="914 1428 1453 1732">Es un área sagrada a la que solo pueden entrar dioses o semidioses. Es un espacio lleno de paz y armonía en el que Ravi y Naya se encargan de mantener el orden de la ciudad de oro.</p>



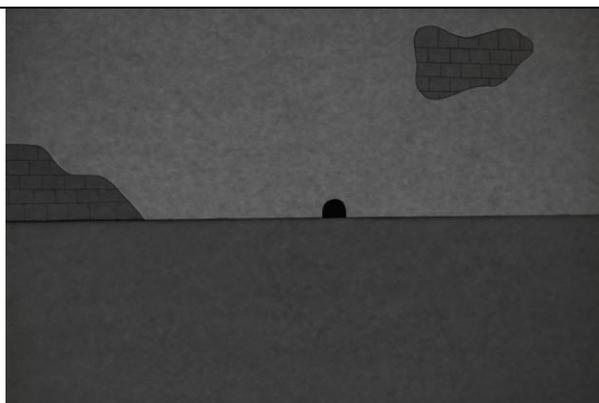
### CAVERNA

Las cavernas son el hogar de Ravana, ya que al ser mitad demonio no puede vivir en el Reino de nubes. Es una cueva oscura y peligrosa que se encuentra bajo la Ciudad de oro. El que ingresa a ella podría perderse con facilidad si no conoce el camino.



### CALLE

Espacio poco transitado, ya que es una zona alejada del mercado y las personas que circulan por la calle son vecinos del lugar. Tiene pequeños edificios de dos pisos, cada uno cuenta con un balcón y ventanas que permiten apreciar el exterior.



### CALLE PRINCIPAL

Es una calle concurrida puesto que se encuentra cerca del mercado popular. Los ciudadanos también suelen atravesar este lugar para poder llegar a su hogar o a su trabajo.

### 2.1.3 Diseño de marionetas



Figura 7. Ravi

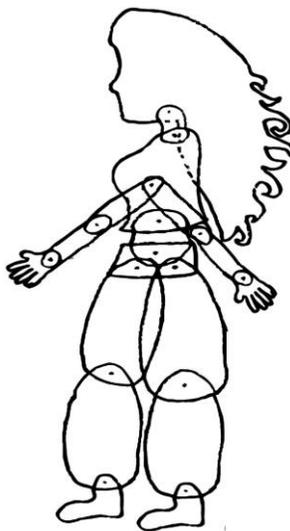
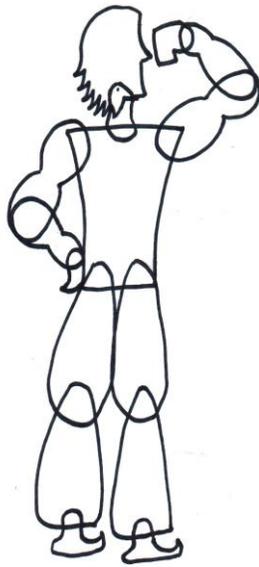


Figura 8. Naya



*Figura 9. Ravana*



*Figura 10. Monchichi*



Figura 11. Aldeano



Figura 12. Vendedor

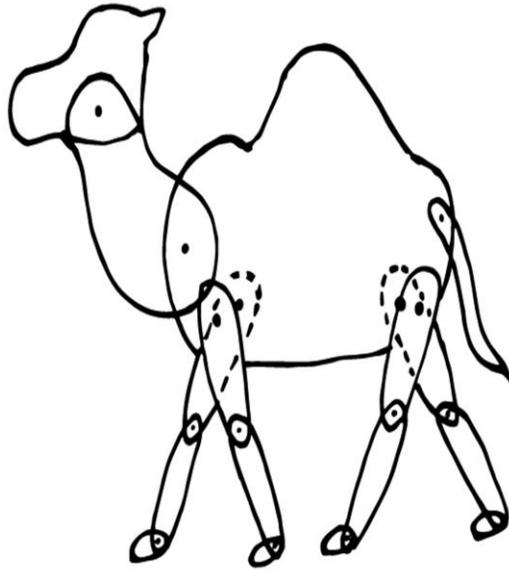


Figura 13. Camello



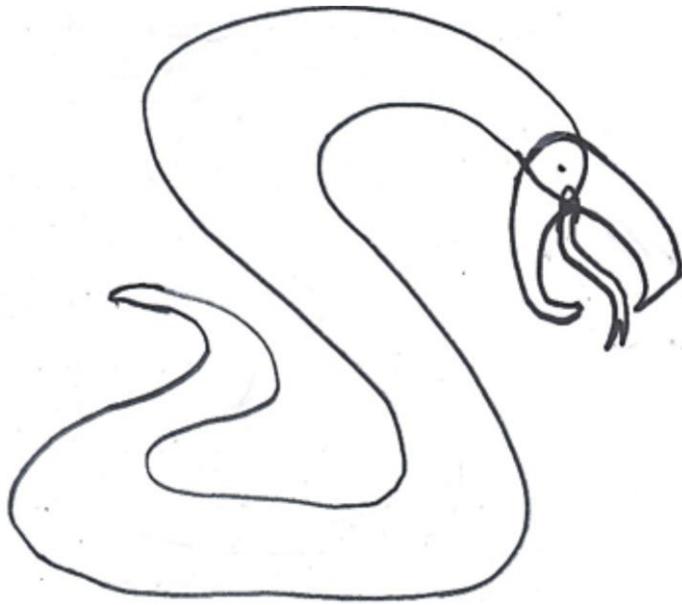
Figura 14. Mujer con cartel



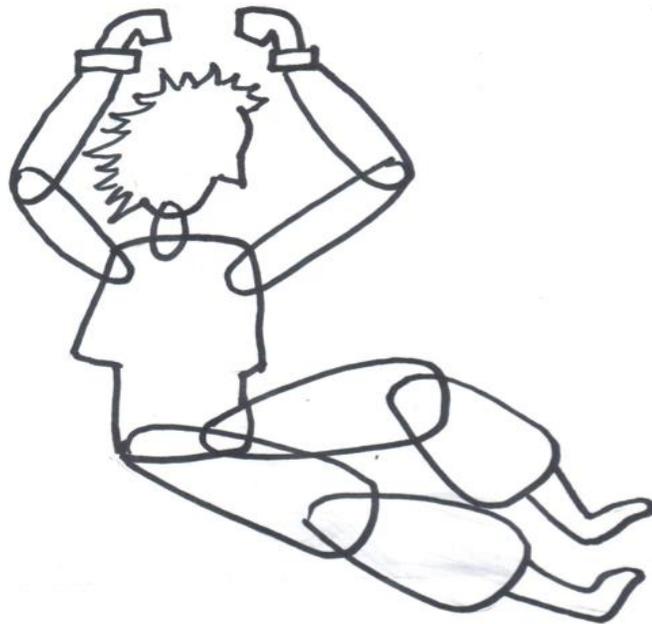
*Figura 15. Niña*



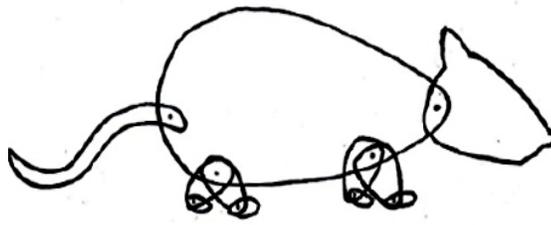
*Figura 16. Flautista con serpiente*



*Figura 17. Serpiente gigante*



*Figura 18. Preso*



*Figura 19. Ratón*



*Figura 20. Mujer 1*

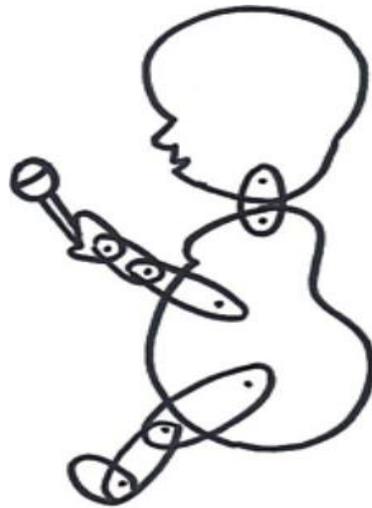


Figura 21. Bebé

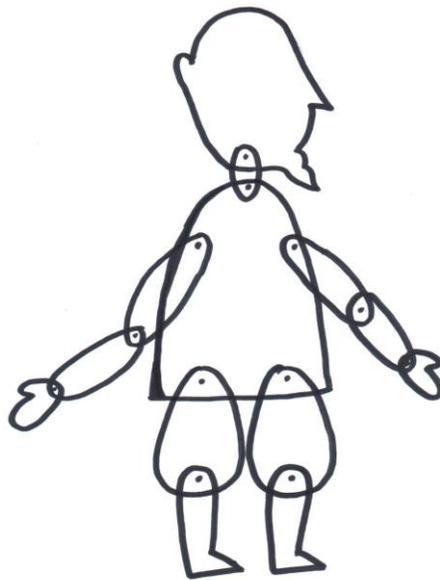


Figura 22. Borracho

## *2.2 Propuesta de fotografía*

En este caso, se utilizarán planos generales, medios y cerrados, dependiendo de la escena. Los planos medios se utilizarán para las interacciones entre personajes, estos encuentros que se realizarán tomando en cuenta planos más cerrados buscan exaltar los momentos de mayor intensidad dramática.

Por otro lado, la cámara se mantendrá fija, mientras que las locaciones se desplazan en el cuadro con el fin de crear la ilusión de que existe un movimiento de cámara. También se incluyen escenas en las que los personajes se mueven, mientras las locaciones permanecen fijas. Todo esto tiene el fin de que exista variedad en cuanto a movimientos de cámara.

En cuanto a la iluminación, debe tener una temperatura e intensidad que se mantenga fija a lo largo de todo el cortometraje, puesto que se trata de una animación con siluetas en la que debe haber una luz uniforme para que se distingan con claridad los detalles de los personajes y los fondos, sin que haya cambios entre un cuadro y otro.

Para lograr esto, se usará una mesa especial que consta de una caja de madera con un vidrio en la parte superior. En el interior de la caja se colocarán cinco bombillos de luz blanca, cuatro de ellos estarán en las esquinas, mientras que uno estará en el centro.

La distancia que separa los bombillos del vidrio será la misma para todos, ya que de esta forma se evita que un sector del cuadro esté más iluminado que el resto.

### *3. Propuesta sonora*

La música acompañada de las imágenes crea una armonía perfecta, en especial cuando se trata de animación. Esta antigua técnica tiene el fin de animar lo inanimado y es ahí cuando la música, la narración y los sonidos hacen que cada fotograma fluya de manera que también influya en el espectador.

Al tratarse de un cortometraje animado en el que se emplea la estética de Lotte Reiniger, el sonido constituye un papel de suma importancia, ya que la música determina el aspecto emocional de cada una de las escenas.

#### *3.1 Voz en off*

La elección de una voz masculina para la narración en off se debe al tipo de relato. En una historia de aventura, donde el protagonista es un héroe, se justifica y es más que necesario utilizar una voz agradable, empática y galante. Es indispensable usar una voz con la que se pueda identificar al protagonista. No se contempla una voz femenina porque se asociaría a un público infantil.

Por otro lado, en el cortometraje *El Ramayana* no existe diálogo entre los personajes, sino que un narrador cuenta la historia. Además, describe los sentimientos y pensamientos de los protagonistas tal como lo hacía Lotte Reiniger.

Para la selección de la voz en off es necesario realizar un casting exhaustivo. Luego en el proceso de grabación se requiere de un estudio de radio, un operador de cabina y una computadora para recoger el audio.

Finalmente, la edición y montaje del audio se realizan en el programa Adobe Premiere CS6.

### *3.2 Música*

Por este motivo, se pretende utilizar temas musicales extraídos de los sitios web [bensound.com](http://bensound.com) y [freesound.org](http://freesound.org), que pauten el clima emocional del relato y complementen la narración. Con esto se busca que los espectadores experimenten cambios de sentimientos de acuerdo a las variaciones del corto.

De acuerdo a lo anterior, la música cambia dependiendo de la escena, para los momentos de angustia se emplean pistas más aceleradas; mientras que para los periodos de tristeza se usan temas lentos. Y en el caso de las escenas más alegres se manejan temas movidos.

Aunque el sonido constituye un papel importante, también se utilizará el silencio como un elemento intensificador de las emociones de la historia.

### *3.3 Sonidos*

Los efectos sonoros son el complemento ideal de la música y la voz en off. Cada sonido o efecto aporta intención a la acción. Los efectos van desde sonidos de animales como una serpiente o un ratón hasta la melodía de una flauta o el ruido de un filoso cuchillo.

Se hace uso de efectos de sonido con el fin de darle un mayor realismo a la pieza. En este caso, los temas serán descargados de forma

totalmente gratuita del sitio web freesound.org, que ofrece una gran variedad de efectos que pueden ser utilizados en las producciones.

#### *4. Desglose de necesidades de producción.*

Para llevar a cabo un producto audiovisual de calidad es necesario contar con una producción eficiente y eficaz, ya que solo de esa forma podrá materializarse una idea que supere las expectativas de sus creadores.

Por otro lado, las necesidades de producción varían dependiendo del proyecto, en este caso, al tratarse de un cortometraje animado, no se realiza un desglose, sino que se emplean herramientas como storyboards, hojas de diseño de personajes, escenarios y utilería, que lo sustituyen y se ajustan a la animación.

Sin embargo, con el fin de conocer los requerimientos técnicos y facilitar la elaboración del análisis de costos, se presenta una tabla con formato personalizado que incluye los recursos que se emplean en esta animación con siluetas y que reemplaza a un desglose general.

Tabla 1. *Desglose de necesidades de producción*

Nombre: El Ramayana	Escena: 1 hasta 31
Dirección: Jhineska Aldana	
Producción: Aliser Andrade	

<b>EQUIPOS TÉCNICOS</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<b>UNIDADES</b>
Cámara digital Samsung NX1000	1
Memoria SD de 16 GB	1
Disco duro externo	1
Adobe Photoshop CS6	1
Adobe Premiere CC	1
Adobe After Effects CC	1
Macbook Pro	1
iMac	1
Mesa de madera	1

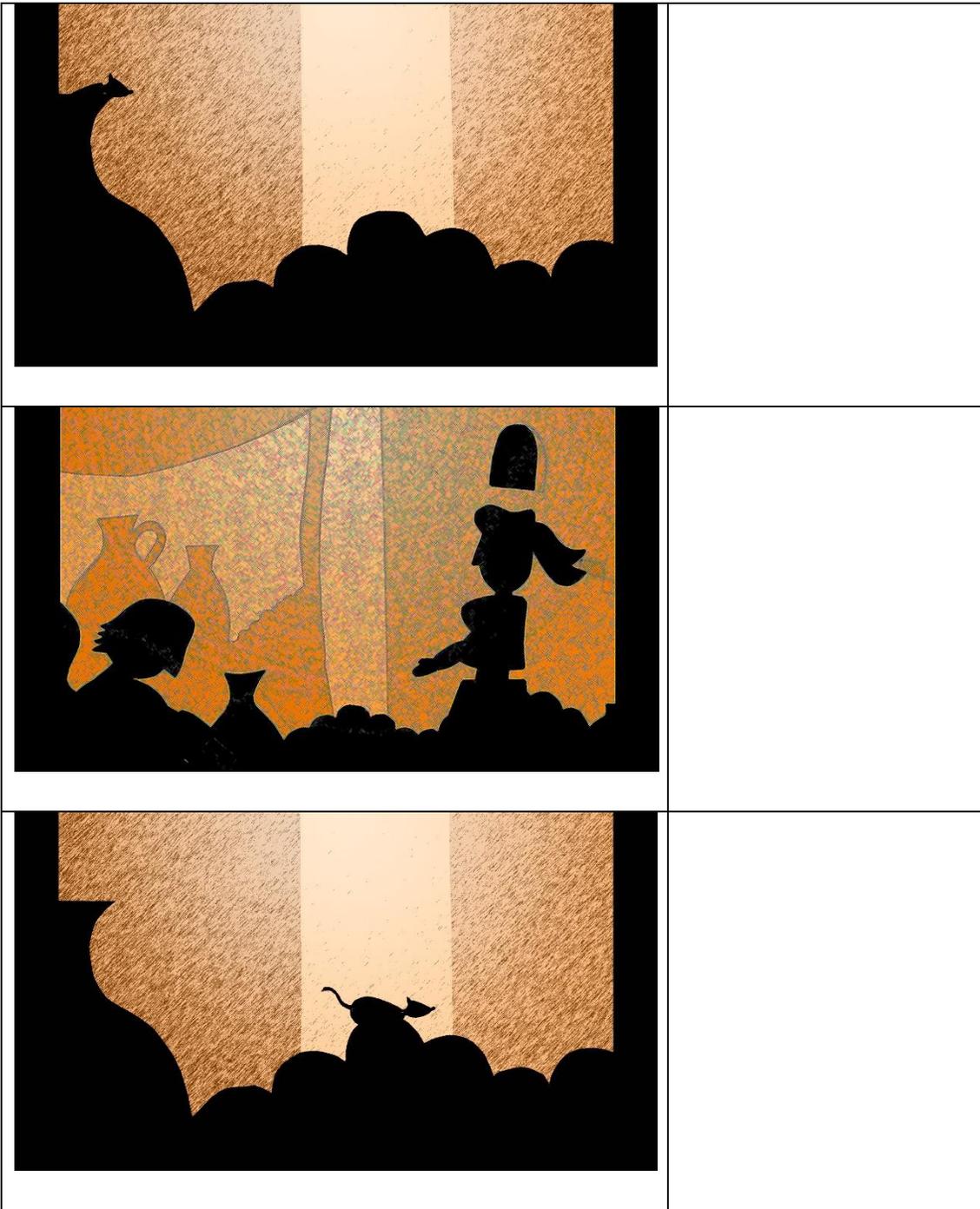
<b>PREPRODUCCION</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<b>CANTIDAD</b>
Cartulina negra (tamaño grande)	5
Cartulina negra (tamaño carta)	35
Laminas de papel bond	62
Base de madera para bombillos	1
Bombillos	12
Cable	2
Tirro negro	2

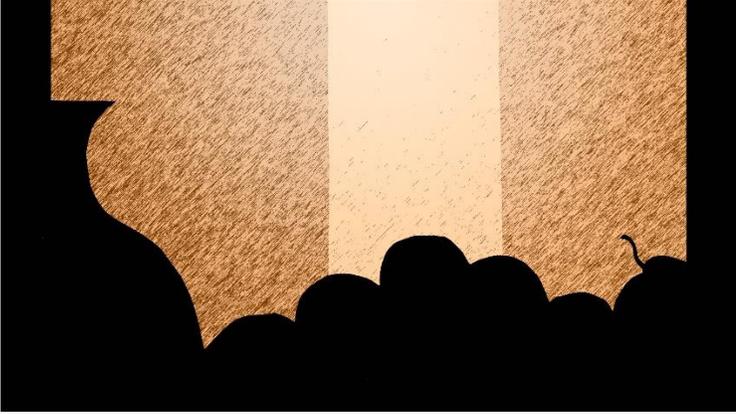
Interruptor	2
Materiales para eliminar entradas de luz del set	3
Hilo de punto de cruz	6
Agujas	2
Pega	3
Impresiones	50
Teipe	1
Sócatas	6
Tijera	2
Exacto	1
Impresiones	50
Papel celofán	6

<b>POSTPRODUCCION</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<b>CANTIDAD</b>
Grabación de voces	1
Mezcla de audio	1
Colorización	1
Edición	1
Música	1
DVD	4
CD	4

## 5. Storyboard

VIDEO	SONIDO
	<p>Todo empezó en el lugar que vemos ahora, en la gran Ciudad de oro, casa de enigmas y de fortunas.</p>
	<p>En aquellos años, los aldeanos transitaban con tranquilidad por las calles de oro y concreto. Sin duda alguna, esto se debe a que así como cada fruta tiene un árbol que le corresponde, cada pueblo tiene un dios que le pertenece.</p>



	
	
	<p>Desde un lugar invisible para los mortales, Ravi y Naya determinaban el futuro de los seres humanos. Podían darles todo lo que pidieran... Desde su dicha...</p>

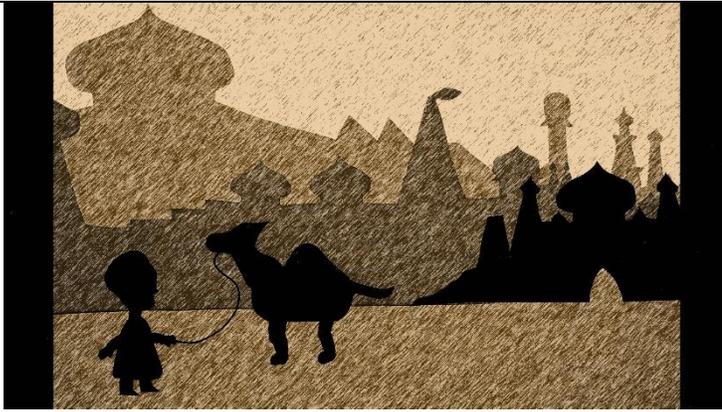


Hasta su desdicha, en caso de quebrantar la tranquilidad.



Pero no crean que los dioses no tenían sus problemas.

Desde hace siglos el deplorable Ravana, intentaba conquistar a Naya, su obra no había traído frutos, por lo que aquella noche decidió tomar medidas drásticas.



Y los mortales vivían su vida colmada de tranquilidad sin saber que la paz terminaría para darle paso al caos y la miseria, ya que algo muy grave estaba ocurriendo en el mundo de los dioses.

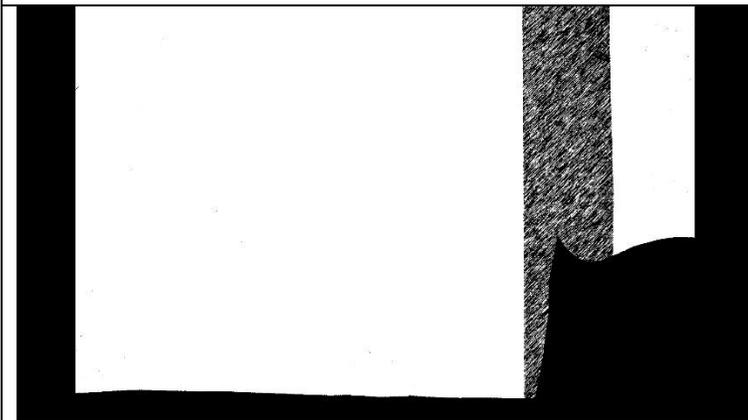
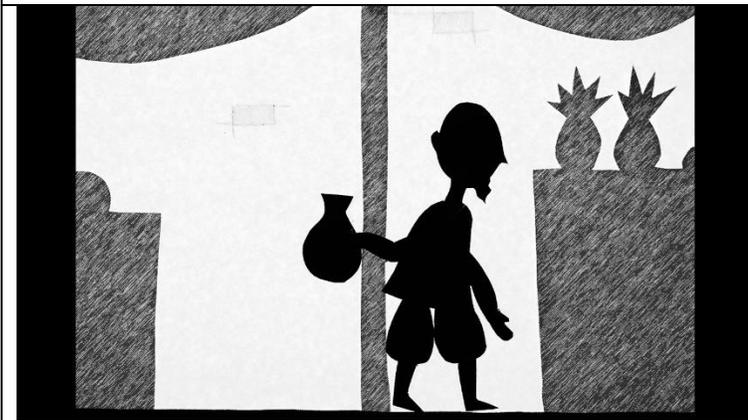
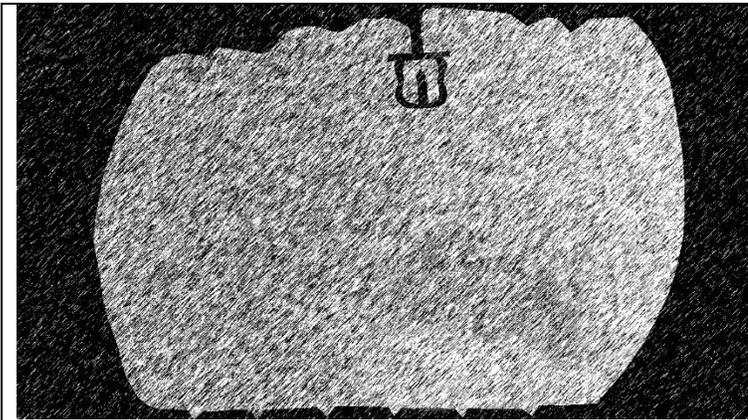


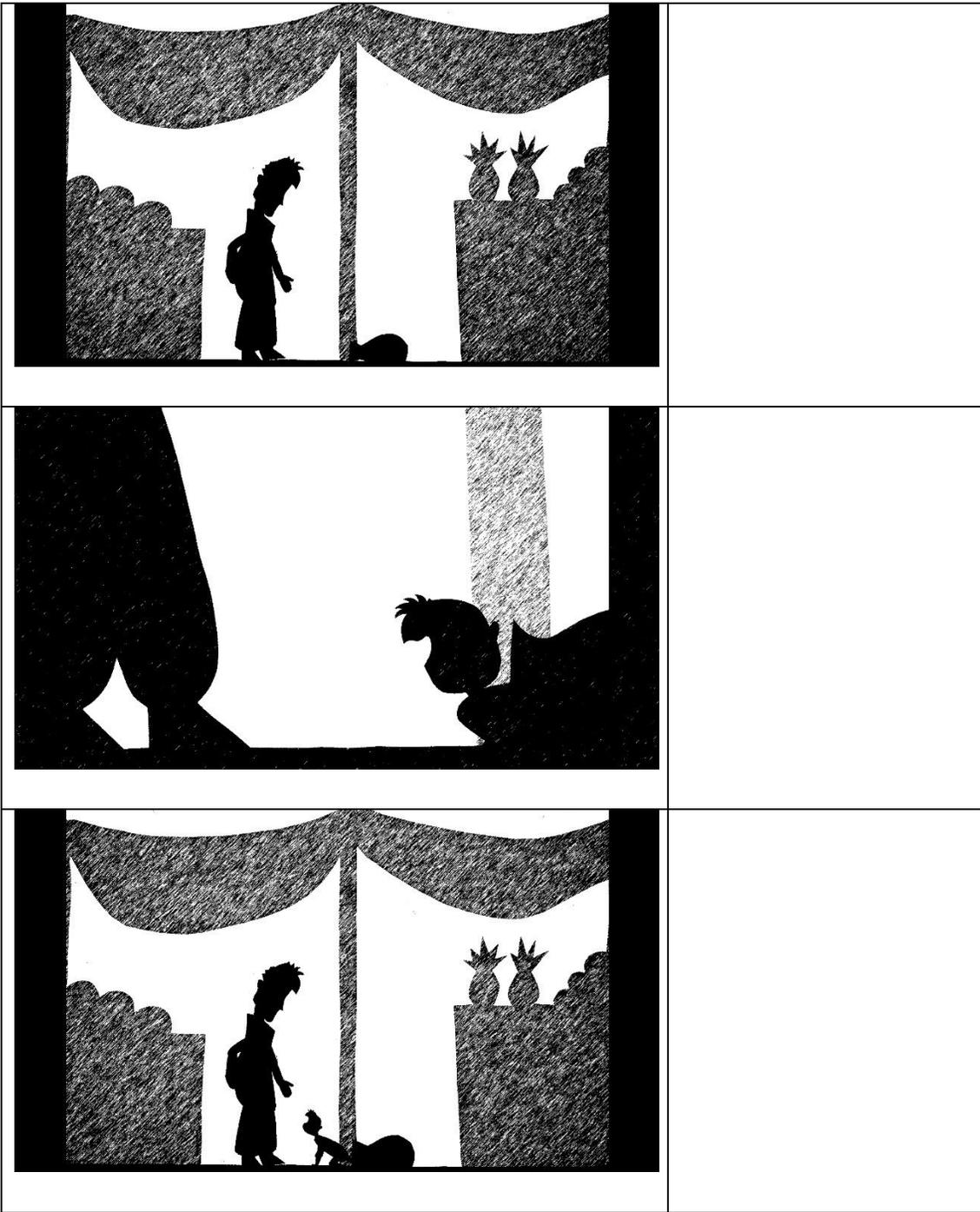
Ravana había raptado a Naya y el mundo que conocían cambiaría totalmente. Y Ravi es el único que puede hacer que el agua retome su curso antes de que sea demasiado tarde.

# El Ramayana

Y es entonces cuando se inicia el viaje de nuestro héroe. Esa travesía llena de aventuras que hoy conocemos como El Ramayana.

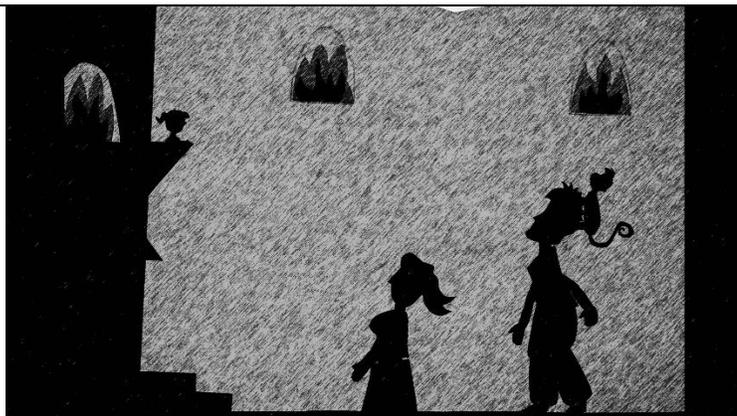
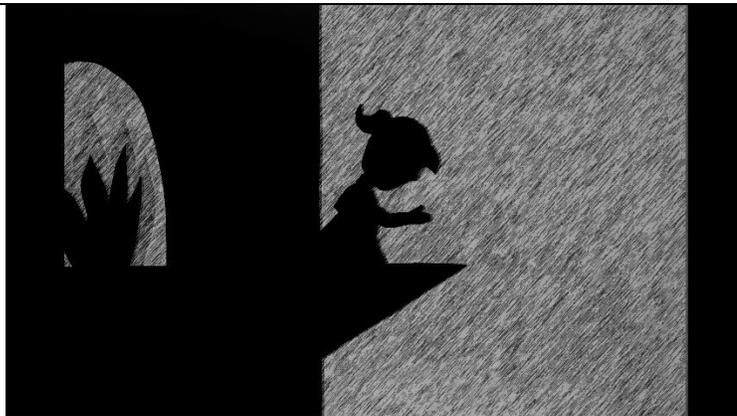


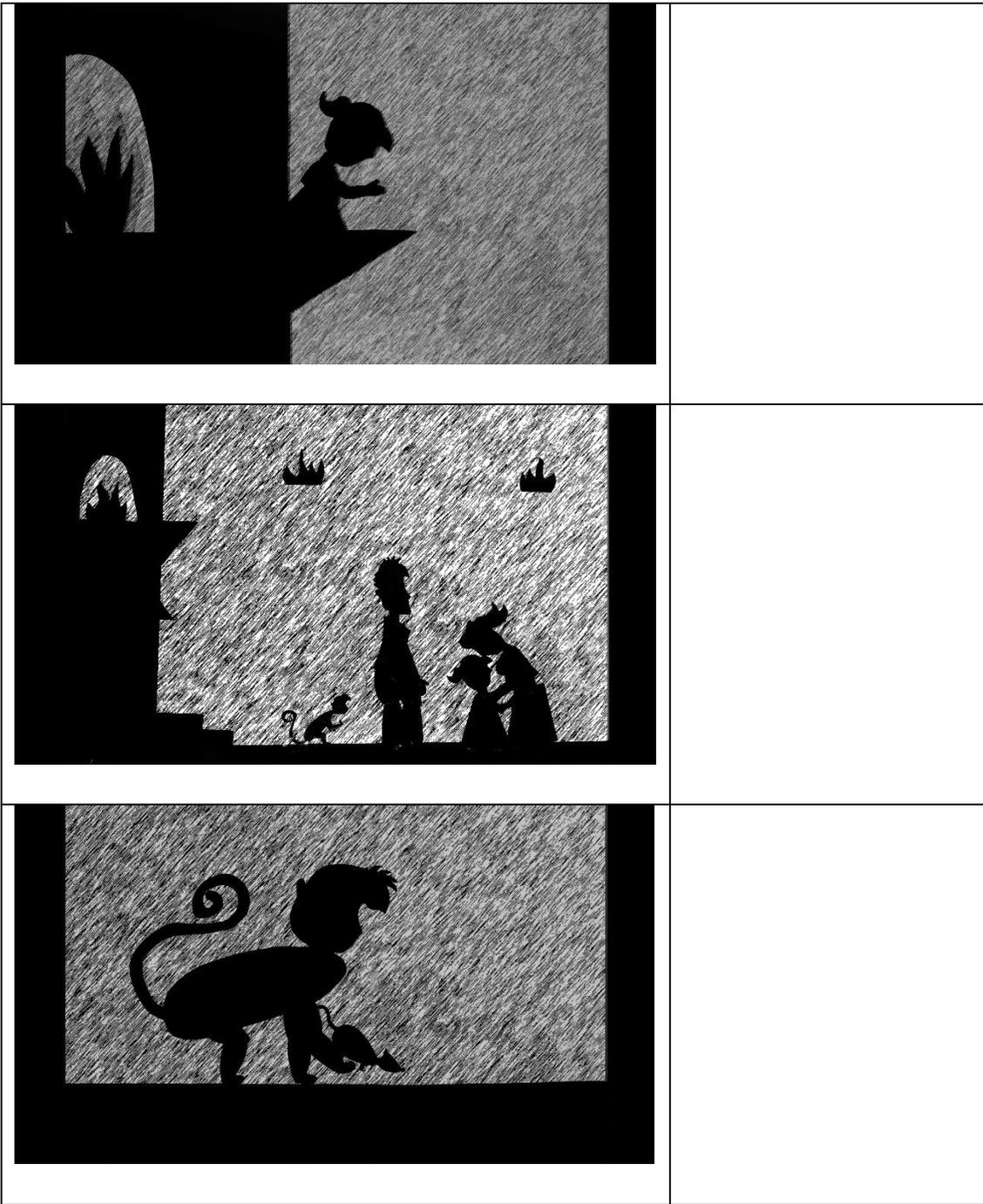


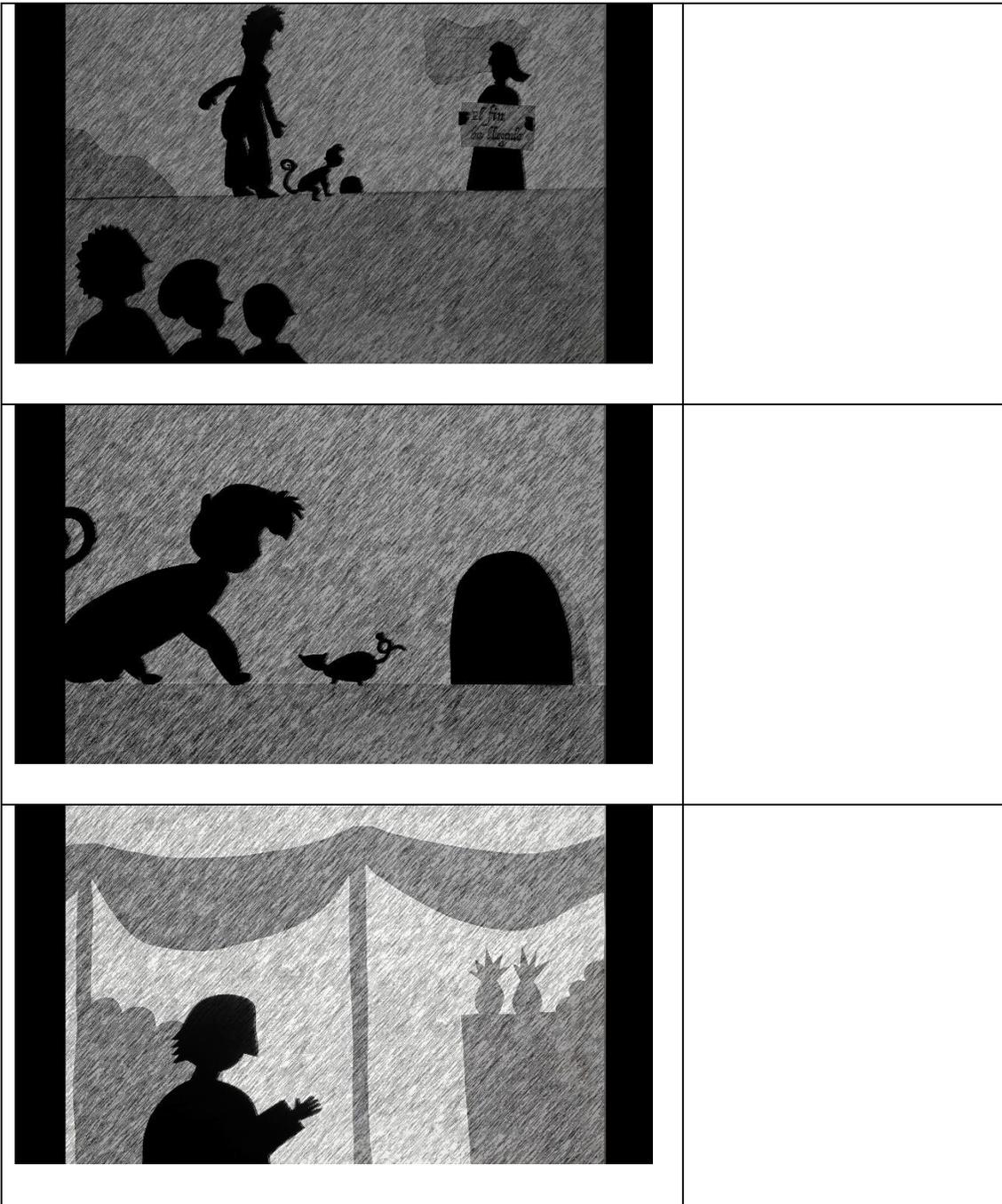


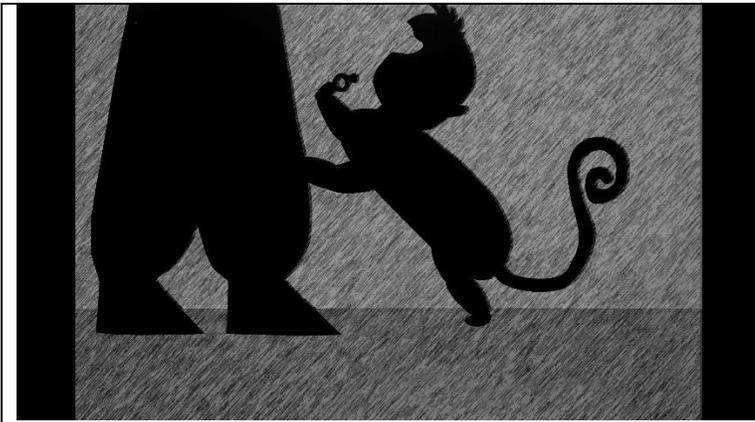


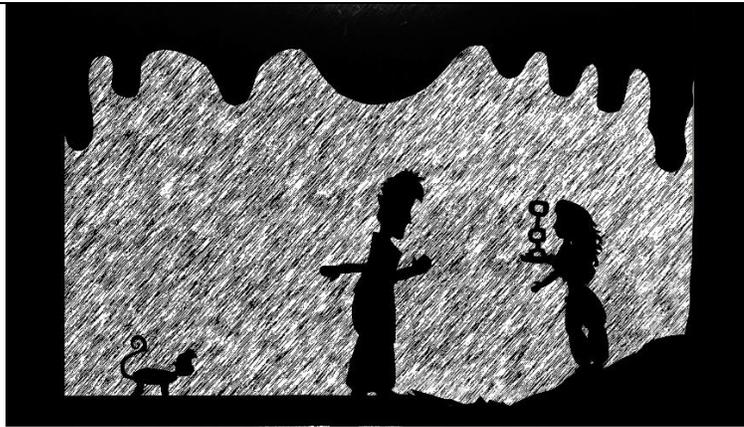
Quando los dioses están en conflicto el mundo se convierte en un lugar caótico.

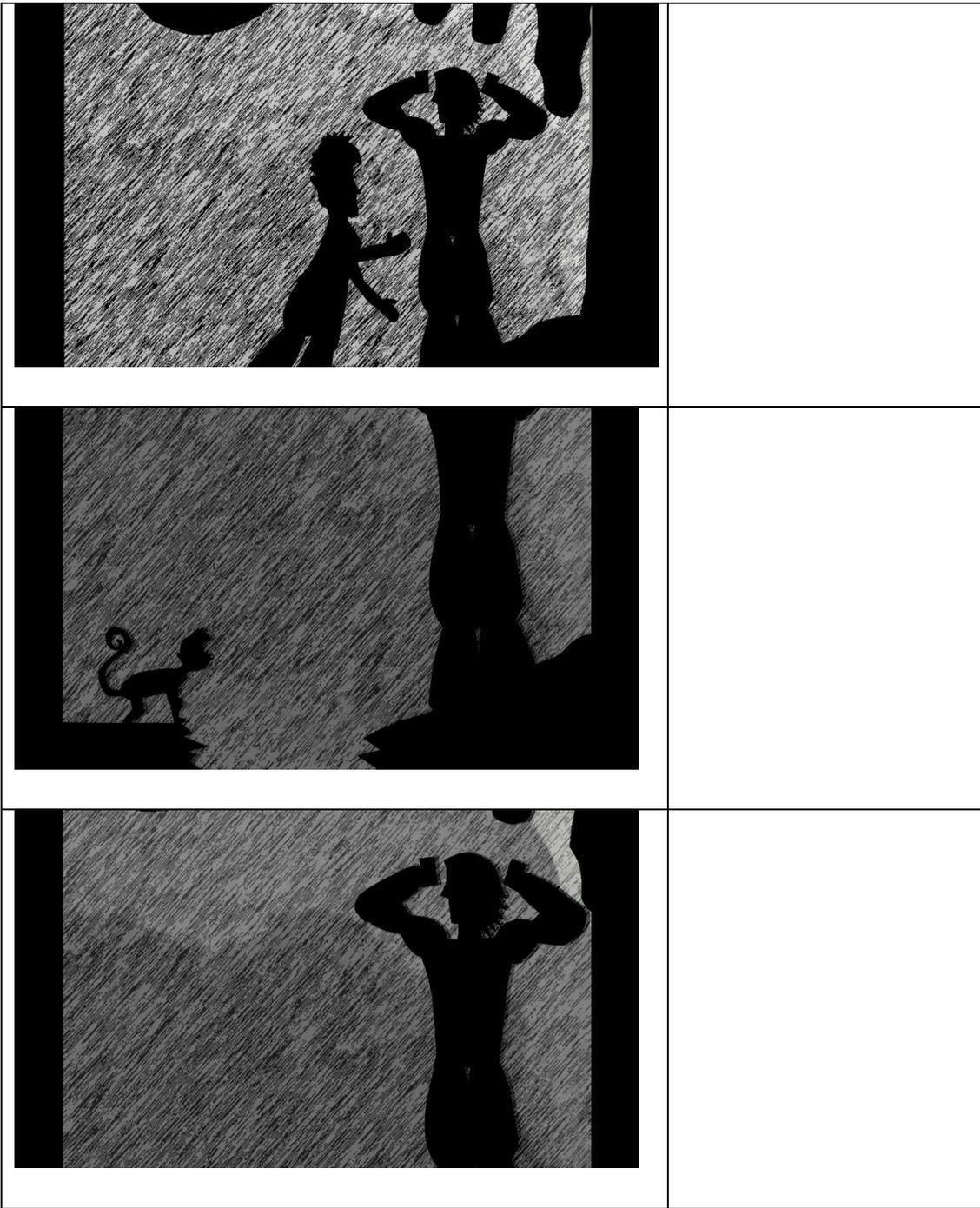


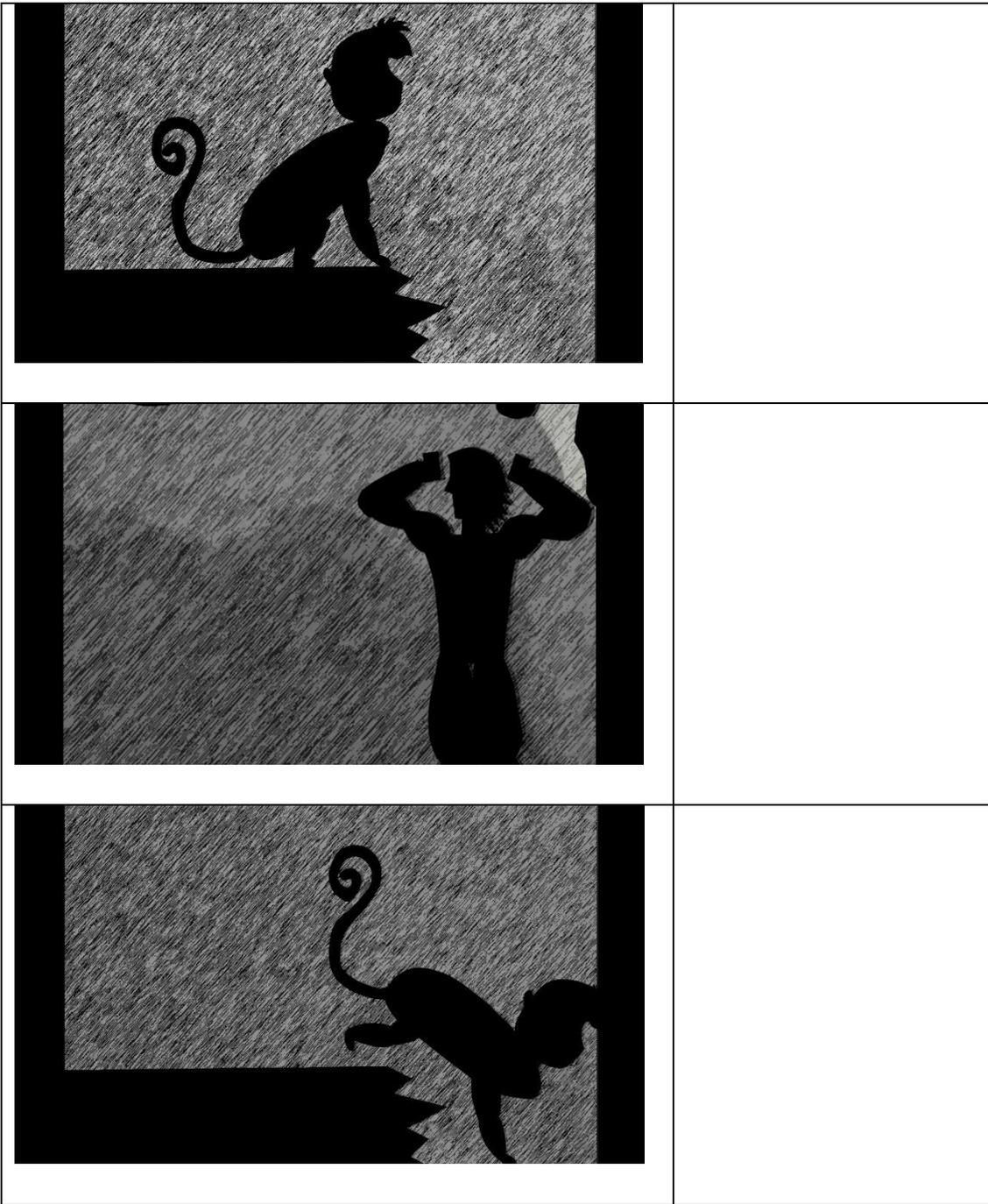


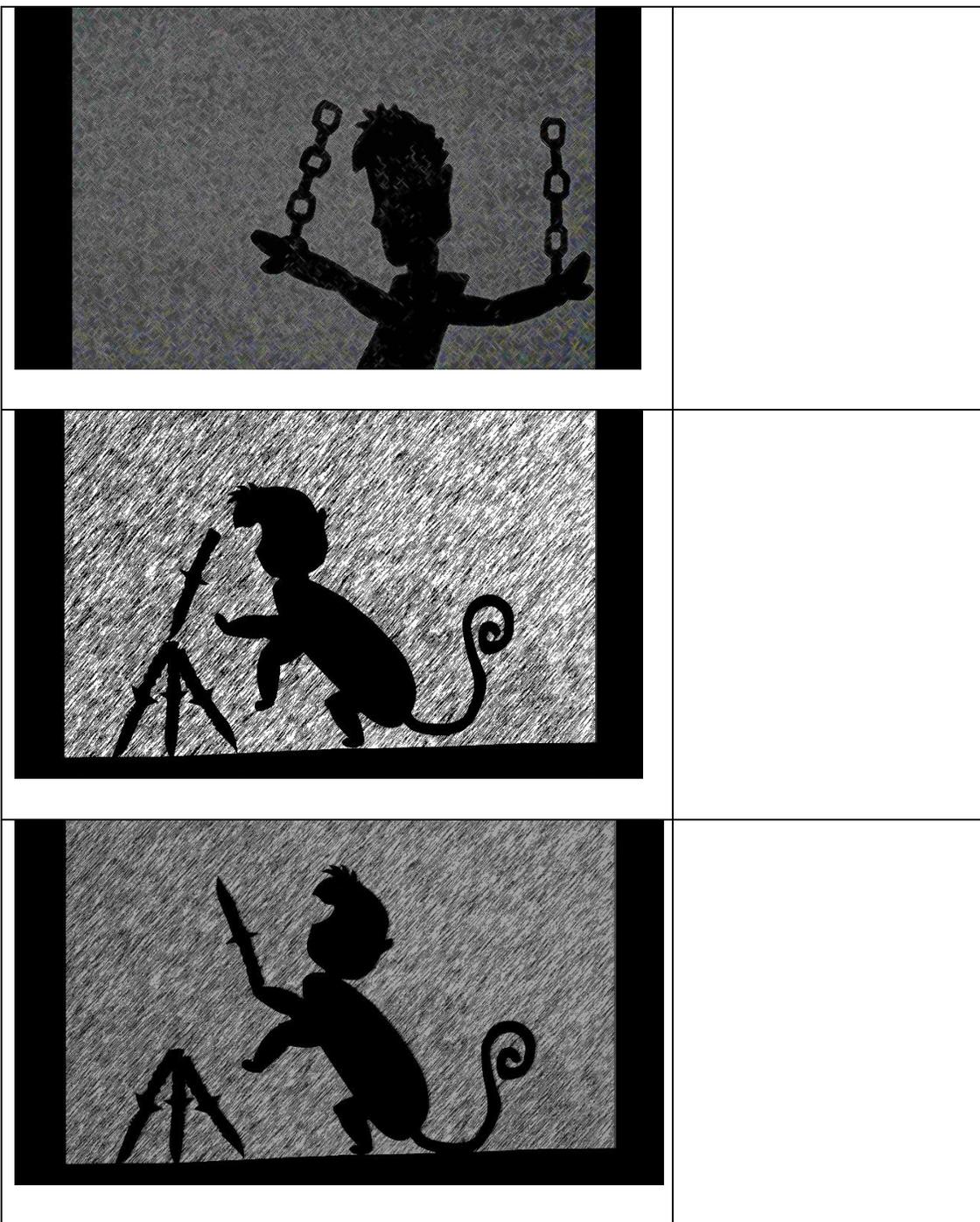


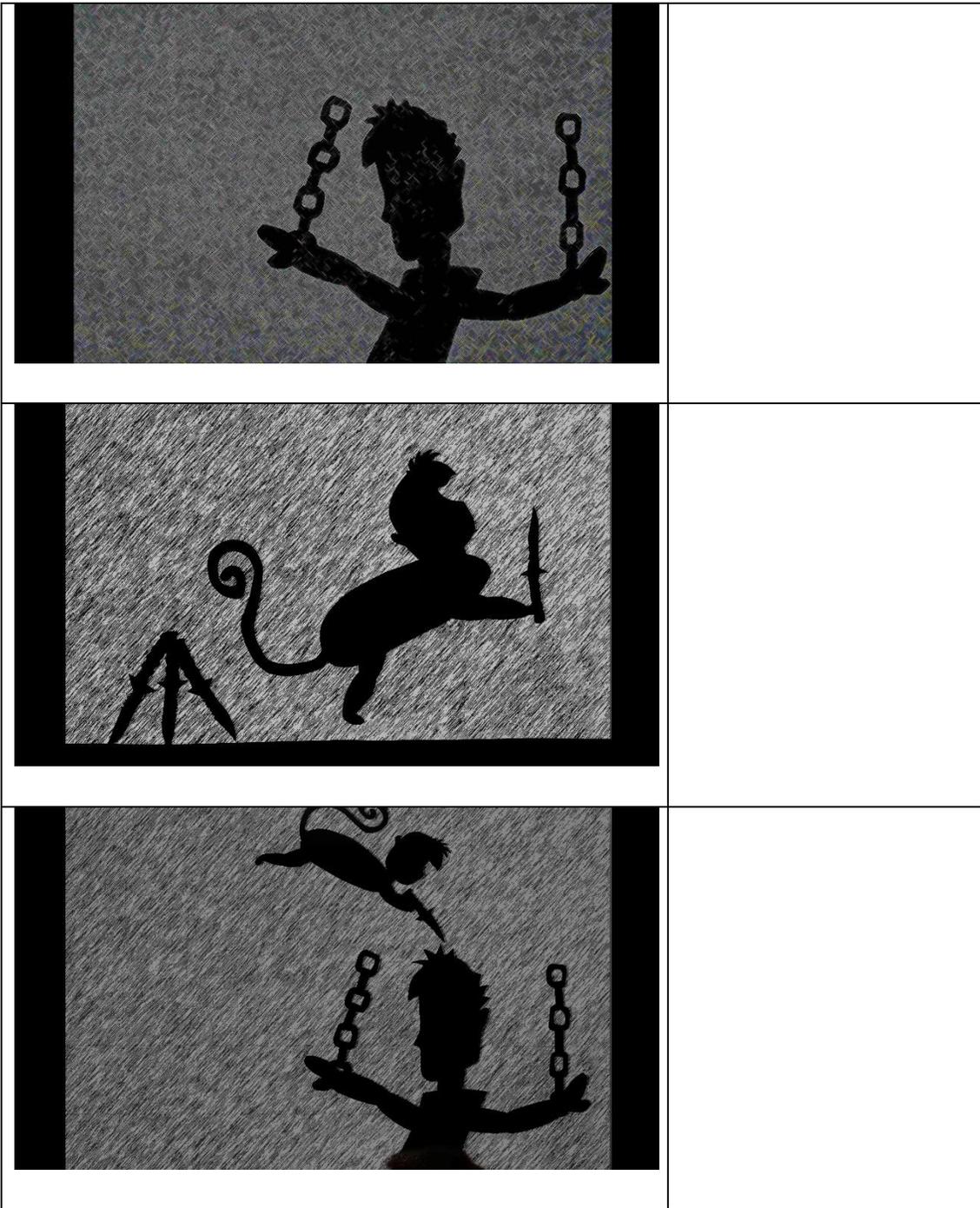


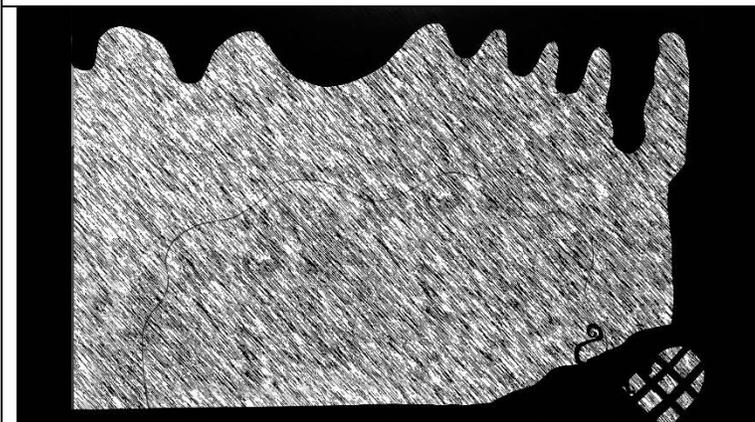
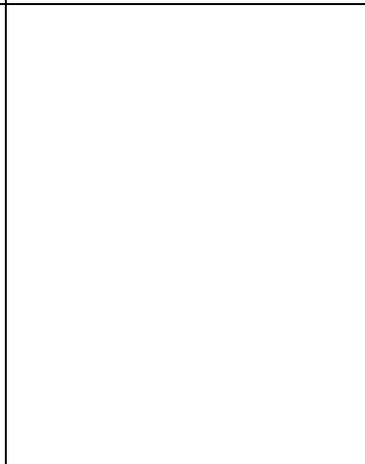
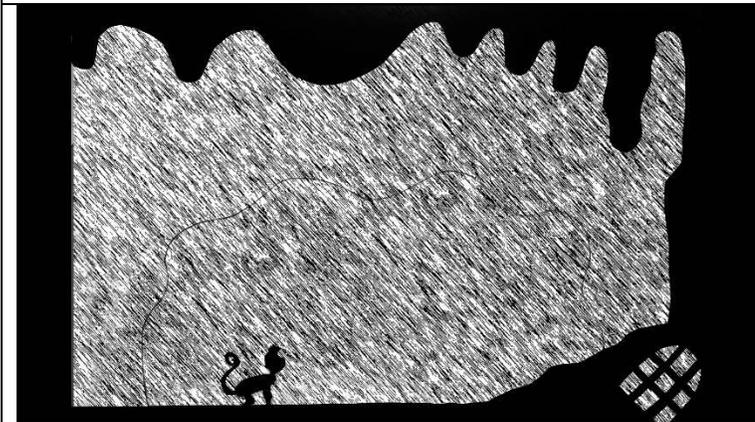
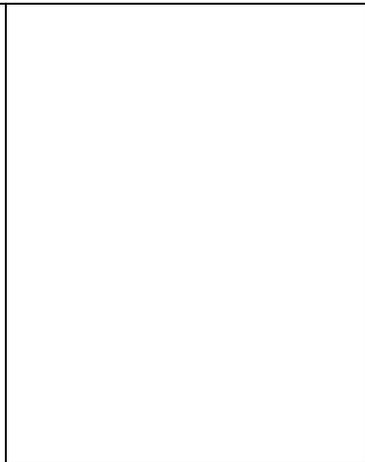


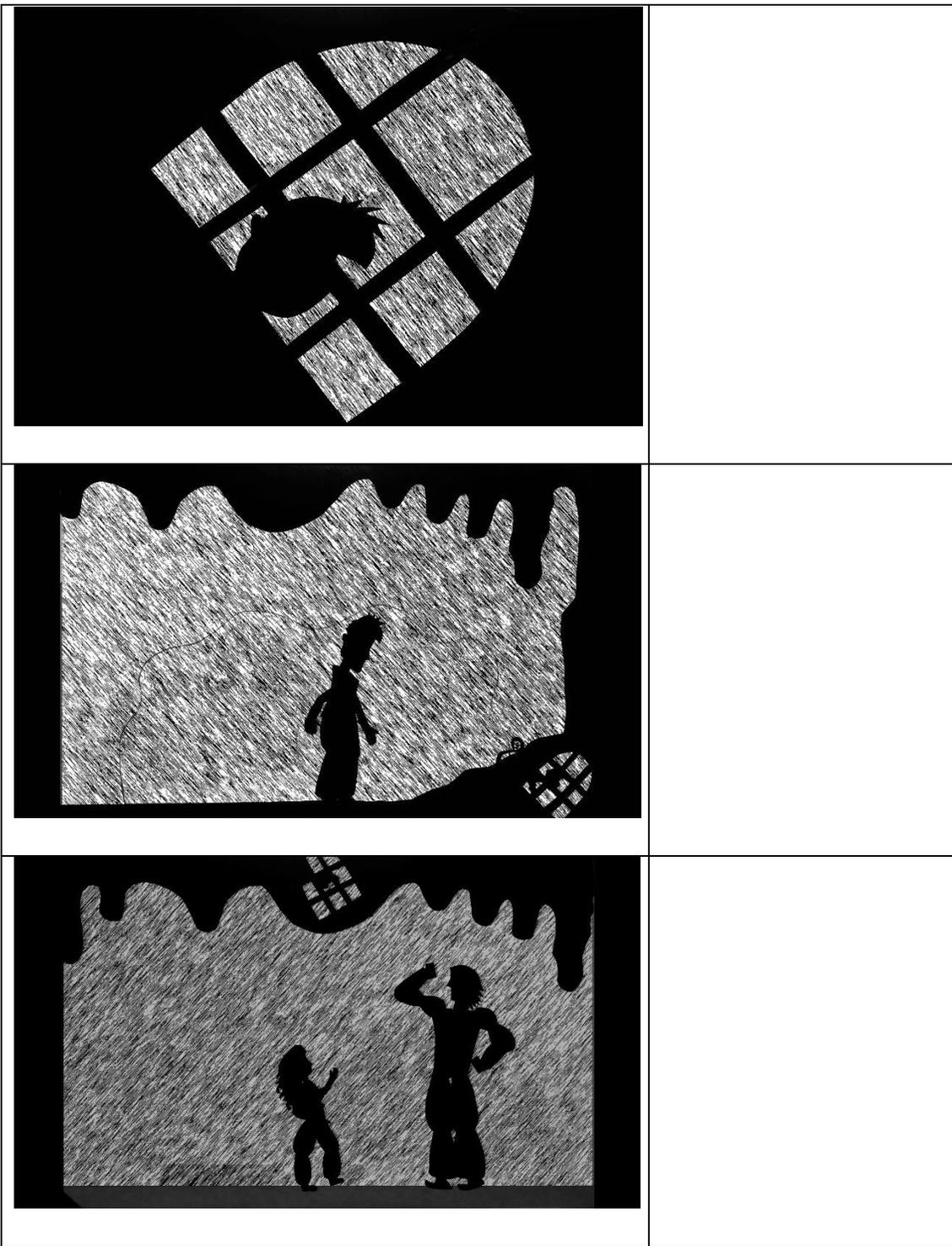


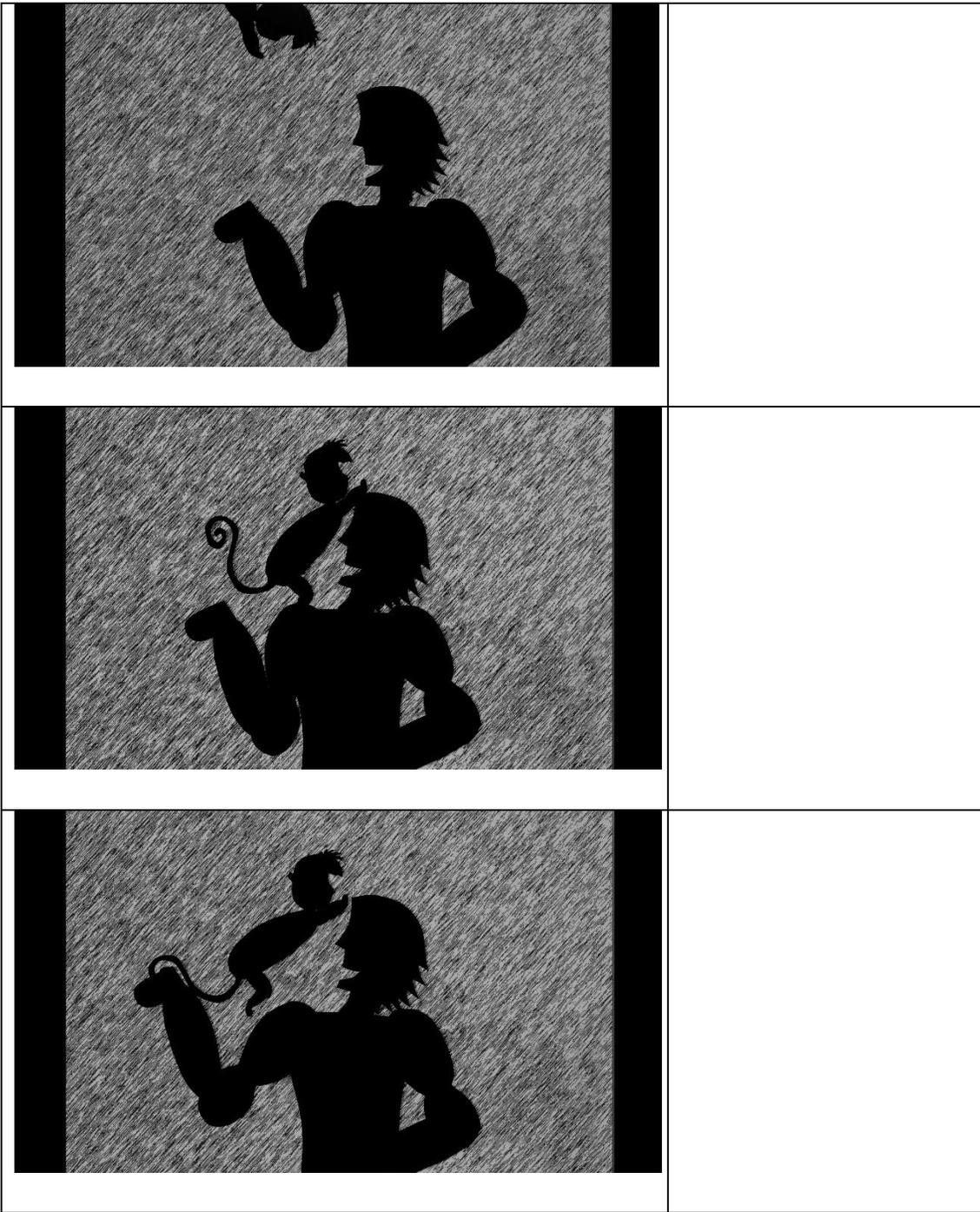


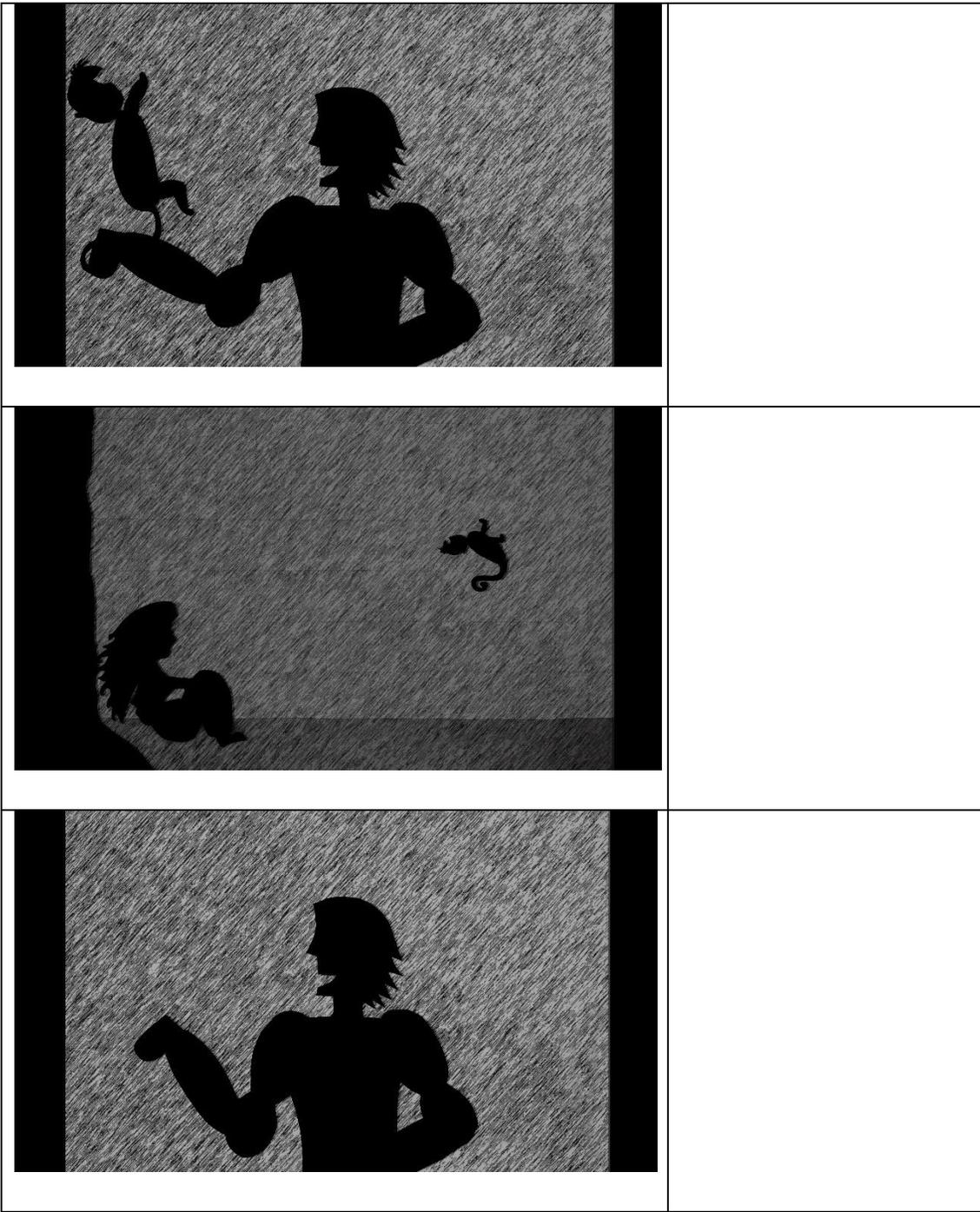


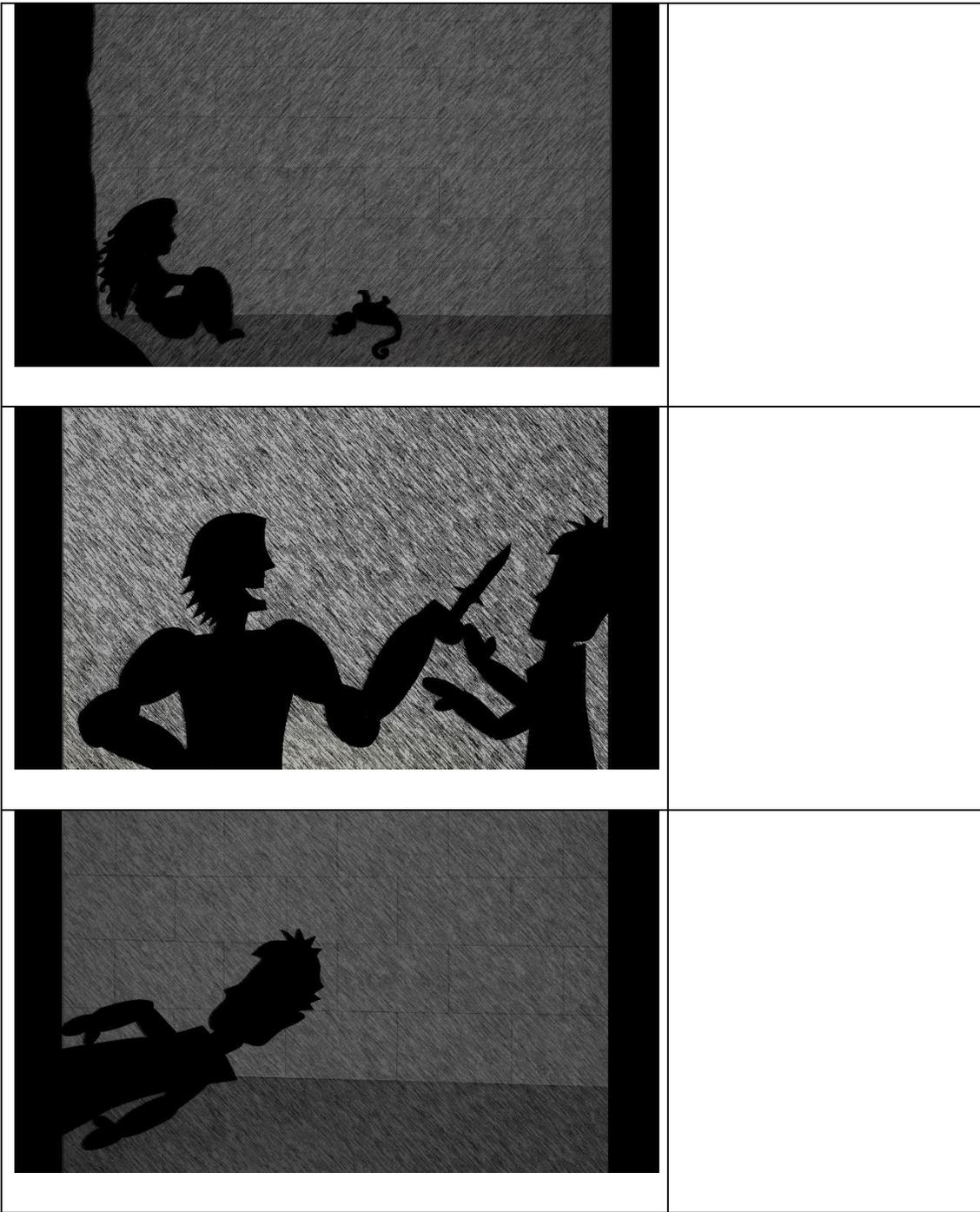


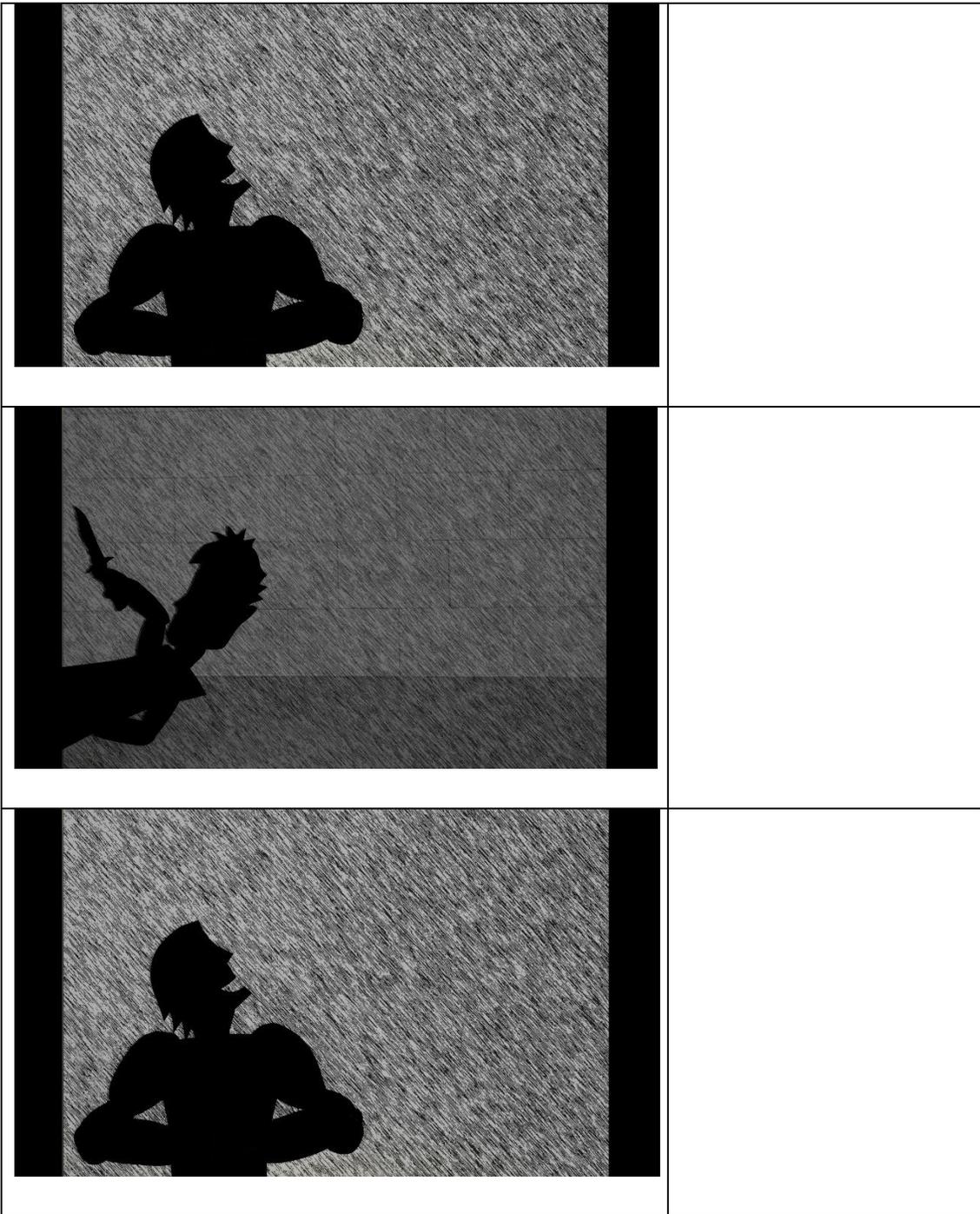




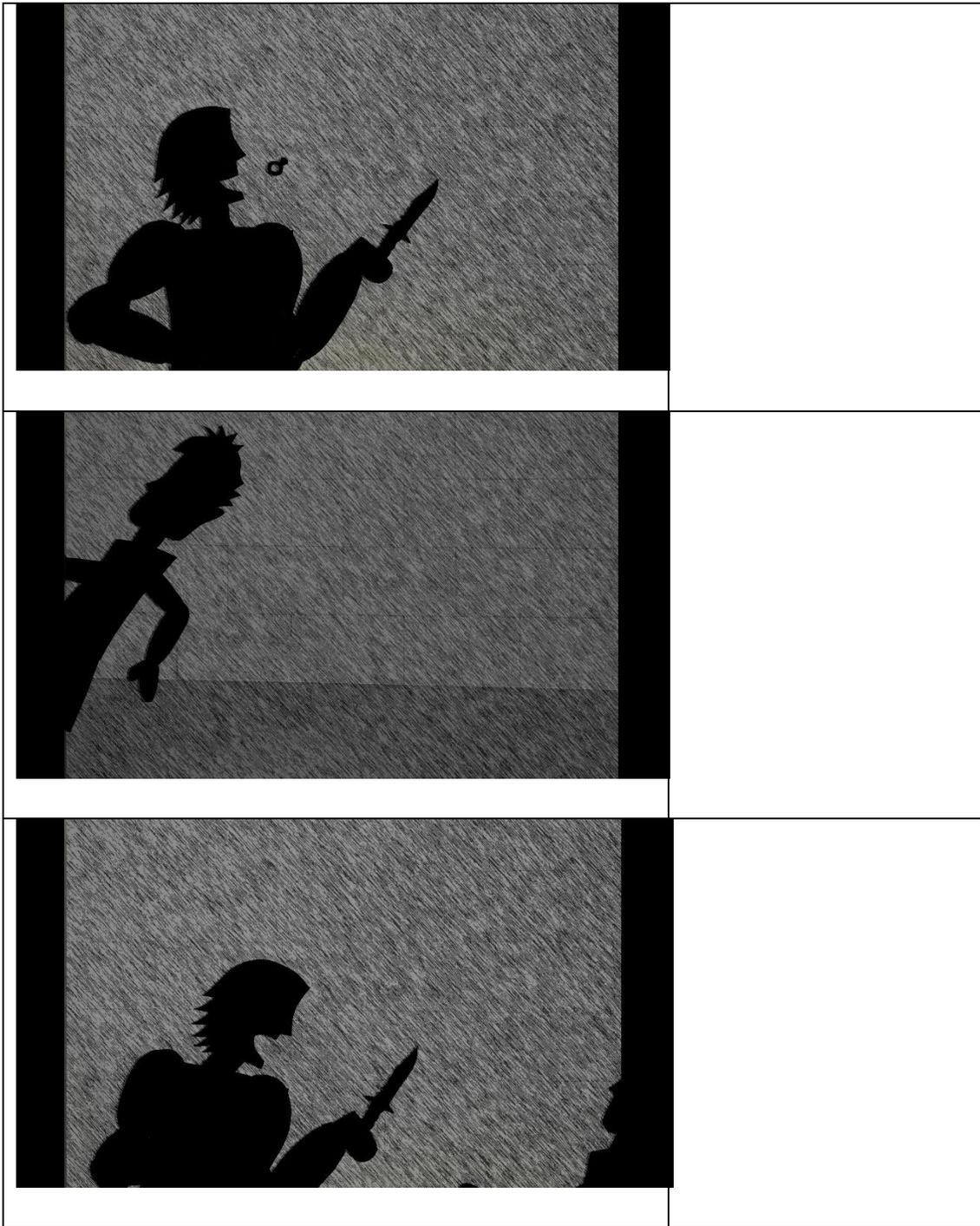














Ya se imaginan lo que pasó después.



El pueblo volvió a brillar gracias al regreso de la diosa perdida.



Monchichi se convirtió en encantador de serpientes y se hizo tan popular que era conocido en todo el mundo.



Los maleantes regresaron al lugar al que pertenecían.



En cuanto a los dioses, al fin, volvieron a estar en paz y dirigieron el futuro del pueblo con sabiduría. Y después de muchos años, un pequeño integrante se uniría a ellos para cuidar la gran Ciudad de oro, casa de enigmas y de fortunas.

## 6. Guion técnico

ESC.	PLANO	IMAGEN	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	PLANO GENERAL y ZOOM OUT. Vista de ciudad.	Música de fondo.	Todo empezó en el lugar que vemos ahora, en la gran ciudad de oro, casa de enigmas y de fortunas.
2	2	PLANO MEDIO. Vendedor toca un jarrón con la mano.	Música de fondo.	En aquellos años
2	3	PLANO ENTERO. Ratón sale de un jarrón. Camina sobre él hasta llegar a las frutas.	Música de fondo.	Los aldeanos transitaban con tranquilidad por las calles de oro y concreto. Sin duda alguna, esto se debe a que así como cada fruta tiene un árbol
2	4	PLANO MEDIO. Vendedor toca un jarrón con la mano. Una mujer se acerca a él y extiende la mano.	Música de fondo.	Que le corresponde, cada pueblo tiene un dios que le pertenece.
2	5	PLANO ENTERO. Ratón camina sobre frutas mientras sostiene un anillo con la nariz.	Música de fondo.	
2	6	PLANO MEDIO. Vendedor toma una bolsa y se la da a la mujer quien la toma con la mano	Música de fondo.	

2	7	PLANO ENTERO. Ratón camina sobre frutas mientras sostiene un anillo con la nariz.	Música de fondo.	
3	8	PLANO GENERAL. Ravi mira un pergamino mientras asienta con la cabeza. Naya mueve una varita después de que Ravi asiente.	Música de fondo.	Desde un lugar invisible para los mortales Ravi y Naya determinaban el futuro de los seres humanos. Podían darles todo lo que pidieran...
4	9	PLANO ENTERO. Flautista toca una flauta mientras la serpiente se mueve.	Música de fondo.	Desde su dicha...
4	10	PLANO GENERAL. ALDEANO ve al flautista	Música de fondo.	
5	11	PLANO ENTERO. Un preso encadenado a la pared.	Música de fondo.	Hasta su desdicha, en caso de quebrantar la tranquilidad.
6	12	PLANO GENERAL. Ravi lanza un pergamino al pozo.	Música de fondo	

7	13	PLANO GENERAL. Ravana acerca una flor a Naya, quien aparta el brazo con el que sostiene la varita. Ravana eleva los brazos y Naya aleja su cabeza de él y lo aparta con el brazo.	Música de fondo.	Pero no crean que los dioses no tenían sus problemas. Desde hace siglos el deplorable Ravana, intentaba conquistar a Naya, su obra no había traído frutos, por lo que aquella noche decidió tomar medidas drásticas.
8	14	PLANO GENERAL. Un aldeano hala una cuerda hacia abajo y el camello se acuesta en el suelo.	Música de fondo.	Y los mortales vivían su vida colmada de tranquilidad
9	15	PLANO GENERAL. Ravi mira la varita de Naya. Mueve los brazos en el aire y se lleva las manos a la cabeza.	Música de fondo.	Sin saber que la paz terminaría para darle paso al caos y la miseria. Y es entonces cuando se inicia el viaje de nuestro héroe.
9-A	16	OSCURIDAD. Aparece título EL RAMAYANA.	Música de fondo.	Esa travesía llena de aventuras que hoy conocemos como El Ramayana.
10	17	PLANO GENERAL. Vista de ciudad	Música de fondo	
11	18	PLANO GENERAL. Una serpiente gigante más grande que una persona mira al flautista.	Música de fondo.	
11	19	PLANO ENTERO. Flautista suelta la flauta y esta sale volando.	Música de fondo.	

12	20	PLANO ENTERO. Borracho camina y suelta un bolso que cae en el suelo.	Música de fondo.	
12	21	PRIMER PLANO. Bolso que cae al suelo.	Música de fondo.	
12	22	PLANO AMERICANO. Ravi mira hacia abajo.	Música de fondo.	
12	23	PRIMER PLANO. Monchichi sale de bolso acerca su cabeza hacia los pies de Ravi.	Música de fondo.	
12	24	PLANO GENERAL. Ravi y Monchichi se miran	Música de fondo.	
13	25	PLANO GENERAL. Mujer mueve los brazos mientras una niña que está asomada en el balcón salta sin parar junto a un ratón.	Música de fondo.	
13	26	PLANO ENTERO. Niña salta en el balcón junto a un ratón que hace lo mismo.	Música de fondo.	
13	27	PLANO GENERAL. Ravi y Monchichi se acercan a la mujer.	Música de fondo.	
14	28	PLANO GENERAL. Ravi da dos palmadas en los hombros de la niña, esta se acerca a su madre y ambas se abrazan.	Música de fondo.	

14	29	PLANO ENTERO. Monchichi coloca un ratón en el suelo. El ratón se aleja mientras Monchichi lo observa.	Música de fondo.	
15	30	PLANO GENERAL. Ravi camina hacia una mujer que sostiene un cartel. Monchichi salta y cae en el suelo. Tres hombres observan a la mujer mientras permanecen inmóviles.	Música de fondo.	
15	31	PLANO ENTERO. Un ratón que sostiene un anillo con su cola sale del agujero de la pared.	Música de fondo	
16	32	PLANO MEDIO. Vendedor acerca y aleja su mano de su cara. Aparece intertítulo EL VENDEDOR DESCUBRE QUE HA PERDIDO SU VALIOSO ANILLO. El vendedor continúa viendo su mano.	Música de fondo.	
17	33	PLANO ENTERO. El ratón le entrega el anillo a Monchichi.	Música de fondo.	
18	34	PLANO MEDIO. Vendedor se acerca la mano a la cara y la aleja.	Música de fondo.	

19	35	PLANO ENTERO. Monchichi le entrega el anillo a Ravi.	Música de fondo.	
19	36	PLANO MEDIO. Ravi toma el anillo y lo acerca a su rostro.	Música de fondo.	
20	37	PLANO MEDIO. Vendedor corre.	Música de fondo.	
21	38	PLANO MEDIO. Monchichi se encuentra sobre la cabeza de Ravi mientras este corre. El vendedor los persigue y luego se detiene y mira hacia abajo.	Música de fondo.	
22	39	PLANO GENERAL. Monchichi y Ravi llegan a una cueva en la que ven a Naya encadenada a la pared.	Música de fondo.	
22	40	PLANO AMERICANO. Ravi corre hacia Naya, cuando está frente a ella se convierte en Ravana. Aparece intertítulo: TODO SE TRATABA DE UNA ILUSIÓN. RAVI HA CAÍDO EN LA TRAMPA. Ravi cae en una fosa. TILT DOWN. Monchichi se acerca a la fosa y mira a Ravana. TILT UP.	Música de fondo.	

22	41	PLANO ENTERO. Monchichi mira hacia la fosa y luego hacia arriba.	Música de fondo.	
22	42	PLANO AMERICANO. Ravana mantiene los brazos alzados en el aire.	Música de fondo.	
22	43	PLANO ENTERO. Monchichi mira hacia arriba y luego se lanza en la fosa.	Música de fondo.	
23	44	PLANO MEDIO. Ravi está encadenado a la pared.	Música de fondo	
23	45	PLANO ENTERO. Monchichi toca unos cuchillos hasta que uno de ellos cae sobre su cabeza y Monchichi lo toma con la pata.	Música de fondo	
23	46	PLANO MEDIO. Ravi está encadenado a la pared y levanta la cabeza.	Música de fondo	
23	47	PLANO ENTERO. Monchichi salta con el cuchillo.	Música de fondo	
23	48	PLANO MEDIO. Monchichi cae sobre la cabeza de Ravi. Golpea los grilletes con el cuchillo hasta que la cadena cae al suelo.	Música de fondo	

24	49	PLANO GENERAL. Monchichi salta en el suelo hasta que se acerca a una ventana que se encuentra en el suelo.	Música de fondo	
24	50	PRIMER PLANO. La cabeza de Monchichi se mueve en la ventana.	Música de fondo	
24	51	PLANO AMERICANO. Ravi mira la cola de Monchichi. Aparece intertítulo: RAVI Y MONCHICHI PLANEAN ATACAR A RAVANA	Música de fondo	
24	52	PRIMER PLANO. Monchichi se mueve en la ventana.	Música de fondo	
25	53	PLANO GENERAL. Ravana eleva los brazos en el aire mientras Naya se aparta de él.	Música de fondo	
25	54	PLANO MEDIO. Ravana camina. Monchichi cae sobre su cabeza y Ravana lo jala de la cola y lo lanza al suelo.	Música de fondo	
25	55	PLANO GENERAL. Monchichi cae al suelo mientras Naya está sentada en el piso.	Música de fondo	
25	56	PLANO MEDIO. Ravana acerca un cuchillo a Ravi	Música de fondo	

25	57	PLANO MEDIO. Ravi cae al suelo	Música de fondo	
25	58	PLANO MEDIO. Ravana ríe	Música de fondo	
25	59	PLANO MEDIO. Ravi cae al suelo.	Música de fondo	
25	60	PLANO MEDIO. Ravana ríe	Música de fondo	
25	61	PLANO MEDIO CORTO. Ravi lanza un cuchillo	Música de fondo	
25	62	PLANO MEDIO CORTO. Ravana ríe. Atrapa el cuchillo que Ravi lanza.	Música de fondo	
25	63	PLANO MEDIO CORTO. Ravi lanza un anillo.	Música de fondo	
25	64	PLANO MEDIO CORTO. Ravana ríe mientras sostiene el cuchillo, el anillo cae en la boca de Ravana	Música de fondo	
25	65	PLANO MEDIO. Ravana se agacha mientras sostiene el cuchillo, Ravi se lo quita y lo apunta hacia el enemigo.	Música de fondo	Ya se imaginan lo que pasó después
26	66	PLANO GENERAL. Ciudad de oro	Música de fondo	El pueblo volvió a brillar gracias al regreso de la diosa perdida.

27	67	PLANO ENTERO. Monchichi mueve una varita en el aire mientras la serpiente se mueve	Música de fondo	Monchichi se convirtió en encantador de serpientes
27	68	PLANO GENERAL. Camello, aldeano, mujer y niña miran a Monchichi y a la serpiente. Todos inclinan la cabeza hacia Monchichi.	Música de fondo	Y se hizo tan popular que era conocido por todo el mundo
28	69	PLANO GENERAL. Hombre encadenado a la pared.	Música de fondo	Los maleantes regresaron al lugar al que pertenecían.
29	70	PLANO ENTERO. Naya mueve la varita y Ravi asiente con la cabeza.	Música de fondo	En cuanto a los dioses, al fin volvieron a estar en paz y dirigieron el futuro del pueblo con sabiduría.
30	71	PLANO ENTERO. Ravi y Naya miran a un bebé. Naya mueve la varita mientras lo mira.	Música de fondo	Y después de muchos años, un pequeño integrante se uniría a ellos para cuidar la gran ciudad de oro.
31	72	PLANO GENERAL. ZOOM IN. Ciudad de oro	Música de fondo	Casa de enigmas y de fortunas

## *7. Ficha técnica*

**Título:** El Ramayana

**Género:** Aventura

**Técnica:** Animación

**Año:** 2016

**Duración:** 6 minutos

**Dirección:** Jhineska Aldana

**Producción general:** Aliser Andrade

**Historia original:** El Ramayana, escrito por Valmiki

**Guion:** Jhineska Aldana y Aliser Andrade

**Dirección de arte:** Aliser Andrade y Jhineska Aldana

**Dirección de fotografía:** Jhineska Aldana

**Elaboración de marionetas:** Aliser Andrade y Jhineska Aldana

**Titiritera:** Aliser Andrade

**Narración:** David Jaimes

**Edición y montaje:** Jhineska Aldana y Aliser Andrade

**Musicalización/ Mezcla de audio:** Aliser Andrade y Jhineska Aldana

## 8. Presupuesto

El siguiente es un presupuesto aproximado para la realización de un cortometraje de animación con siluetas. El mismo se llevó a cabo tomando como referencia los montos suministrados por la productora AM & M producciones y Cámara de la Industria del Cine y el video. (Referirse al contenido del CD, Anexos carpeta presupuestos)

Tabla 2. *Presupuesto*

<b>PRE-PRODUCCION</b>	<b>Cant</b>	<b>Días</b>	<b>Unitario</b>	<b>Total</b>
<b>Movilización / viáticos</b>	2	4	9.750,00	78.000,00
<b>Guion/Storyboard / shooting / Presentación</b>	1	1	262.500,00	262.500,00
<b>Teléfonos, Fax y Courier</b>	1	7	12.750,00	89.250,00
<b>Alimentación en Pre- Producción</b>	2	4	54.750,00	438.000,00
<b>TOTAL PRE- PRODUCCIÓN</b>	<b>Sub- total</b>			<b>867.750,00</b>
<b>HONORARIOS</b>	<b>Cant</b>	<b>Días</b>	<b>Unitario</b>	<b>Total</b>
<b>Director</b>	1	4	225.000,00	900.000,00

<b>Productor General</b>	1	4	135.000,00	540.000,00
<b>Director de Fotografía</b>	1	4	200.000,00	800.000,00
<b>Director de Arte</b>	1	4	190.000,00	760.000,00
<b>Productor de Campo</b>	1	4	100.000,00	400.000,00
<b>Asist. Cámara</b>	1	4	36.000,00	144.000,00
<b>Gaffer</b>	1	4	53.000,00	212.000,00
<b>Maquinista</b>	1	3	53.000,00	159.000,00
<b>Electricista</b>	1	4	51.000,00	204.000,00
<b>Editor</b>	1	1	163.000,00	163.000,00
<b>Camarógrafo</b>	1	4	72.000,00	576.000,00
	<b>Sub- total</b>	<b>Bs</b>		<b>4.858.000,00</b>

<b>PRODUCCIÓN</b>	<b>Cant</b>	<b>Días</b>	<b>Unitario</b>	<b>Total</b>
<b>Alquiler de Estudio</b>	1	4	88.750,00	355.000,00
<b>Compra de utilería</b>	1	1	142.500,00	142.500,00
<b>Materiales de producción</b>	1	1	120.000,00	120.000,00
<b>Viáticos equipo técnico-CARACAS</b>	10	4	78.750,00	450.000,00
<b>Logística de Alimentación &amp; Atención en set</b>	10	4	19.750,00	250.000,00
<b>Hidratación y mantenimiento</b>	10	4	10.975,00	79.000,00
<b>Cámara CANON 7D/accesorios</b>	1	4	310.000,00	1.240.000,00
<b>Mini Dolly</b>	1	3	136.250,00	408.750,00
<b>Camión de equipos de iluminación</b>	1	4	85.000,00	340.000,00
<b>Materiales de maquinista</b>	1	3	55.000,00	165.000,00
<b>Equipos de</b>	1	4		

<b>iluminación</b>			450.000,00	1.800.000,00
<b>Accesorios Gripería</b>	1	4	65.000,00	260.000,00
<b>Seguros personal y de equipos</b>	1	1	220.000,00	220.000,00
<b>Seguridad</b>	1	4	32.500,00	130.000,00
<b>Almacenamiento de material digital</b>	1	1	175.000,00	175.000,00
	<b>Sub-total</b>	<b>Bs</b>		<b>6.135.250,00</b>
<b>POST-PRODUCCIÓN</b>	Cant	Días	Unitario	Total
<b>Colorización por hora</b>	3	1	19.000,00	19.000,00
<b>Ilustración Electrónica</b>	1	1	31.500,00	31.500,00
<b>Estudio de grabación/postproducción de audio</b>	1	1	100.000,00	100.000,00
<b>Música por año (alquiler/archivo)</b>	1	1	35.000,00	35.000,00

<b>Locutor por 1 año</b>	1	1	160.000,00	160.000,00
<b>Edición Off-line</b>	1	2	57.500,00	57.500,00
<b>Edición On-line</b>	1	2	90.000,00	90.000,00
<b>Material master Data</b>	1	1	25.250,00	25.250,00
<b>Gastos Varios</b>	1	4	37.500,00	37.500,00
	<b>Sub- total Post</b>	<b>Bs</b>		<b>555.750,00</b>
<b>TOTAL GENERAL</b>				11.549.000,00

## 9. Análisis de costos

A continuación, se presenta el análisis de costos, en el mismo se incluyen los precios de los materiales, equipos y herramientas que se requieren para llevar a cabo el proyecto audiovisual.

Tanto la música como el doblaje de la pieza, no representan un gasto significativo para la realización del cortometraje, puesto que los temas musicales fueron obtenidos de forma gratuita en los sitios web [bensound.com](http://bensound.com) y [freesound.org](http://freesound.org), estos sites se caracterizan por proporcionar música libre de derechos de autor. Mientras que el actor de doblaje trabajará Ad honorem. Por otro lado, algunos instrumentos como la mesa de trabajo, la cámara fotográfica, el software y las computadoras, ya habían sido adquiridos, es decir, no fueron comprados para realizar el cortometraje, por lo que, en tal sentido, no representan un costo para la producción.

Tabla 3. Análisis de costos

EQUIPOS TÉCNICOS		
DESCRIPCION	UNIDADES	MONTO TOTAL BS
Cámara digital Samsung NX1000	1	0
Memoria SD de 16 GB	1	0
Disco duro externo	1	0

Adobe Photoshop CS6	1	0
Adobe Premiere CC	1	0
Adobe After Effects CC	1	0
Macbook Pro	1	0
iMac	1	0
Mesa de madera	1	0
	Subtotal	0

HONORARIOS PROFESIONALES		
DESCRIPCION	DIAS	MONTO TOTAL BS
Director	90	0
Productor	90	0
Guionista	90	0
Director de fotografía	30	0
Director de arte	30	0
Titiritera	8	0
Musicalizador	10	0
Sonidista	3	0
Editor	10	0
Narrador	1	0
	Subtotal	0

PRE-PRODUCCION			
DESCRIPCION	COSTO UNITARIO BS	CANTIDAD	MONTO TOTAL BS
Cartulina negra (tamaño grande)	1450	5	7250
Cartulina negra (tamaño carta)	80	35	2800
Láminas de papel bond	110	62	6820
Base de madera para bombillos	5000	1	5000
Bombillos	2265	12	27180
Cable	5700	2	11400
Tirro negro	2800	2	5600
Interruptor	1500	2	3000
Materiales para eliminar entradas de luz del set	1800	3	5400
Hilo de punto de cruz	500	6	3000
Agujas	250	2	500
Pega	600	3	1800
Impresiones	80	50	4000
Teipe	800	1	800
Sócatés	400	6	2400
Tijera	2000	2	4000

Exacto	600	1	600
Impresiones	80	50	4000
Papel celofán	250	6	1500
Otros gastos	3000	1	3000
		Subtotal	100050

POSTPRODUCCION			
DESCRIPCION	COSTO UNIDAD	CANTIDAD	MONTO TOTAL
Grabación de voces	0	1	0
Mezcla de audio	0	1	0
Colorización	0	1	0
Edición	0	1	0
Música	0	1	0
DVD	200	4	800
CD	120	4	480
Impresión de calcomanía	1000	8	8000
Impresión de portada de CD's	120	12	1440
		Subtotal	10720
		Total	110770

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Alguna vez Saint-Exupéry, en su libro *El principito*, dijo: “lo esencial es invisible a los ojos”. Esa cita toma otro significado cuando se trata de un cortometraje. Alma, vista y oídos son indispensables a la hora de crear un material audiovisual, pero también son necesarios cuando se es espectador. Bien sea como realizadores o como espectadores, hay que tener alma y sentidos dispuestos a crear o ser partes de una forma de comunicación presentada a través de una pantalla.

Ahora bien, para realizar este cortometraje inspirado en *El Ramayana* y utilizando la estética de Lotte Reiniger, fue necesario contar con creatividad, disciplina, dedicación, tiempo, pasión y compromiso con el proyecto. Si bien puede ser una labor agotadora, es gratificante el proceso y el resultado final. También fue indispensable el proceso de investigación, contar con la bibliografía necesaria, fuentes o contactos clave a quienes recurrir y programas específicos para editar todo el material audiovisual.

Realizar la adaptación de *El Ramayana*, escrito hace siglos por el poeta hindú Valmiki, fue todo un reto porque la historia no nació con el fin de ser llevada al cine. Es por lo anterior que fue imperante hacer cambios, omisiones y también agregar elementos que aportaran a la trama y permitiesen adaptarlo al lenguaje cinematográfico. Adaptar la historia utilizando el género de aventura y aplicando el viaje del héroe la hizo más digerible y original.

Por otra parte, hacer una animación cumpliendo con las características de la estética de Lotte Reiniger implica documentarse, trabajo creativo, destrezas manuales, ser sumamente detallistas y tener mucha

paciencia. Trabajar con fondos hechos a base de varias capas de papel bond blanco y siluetas de cartulina negra (con extremidades unidas por hilo), sobre una lámina de vidrio iluminada, no es nada fácil. Pero realizar en pareja todo lo relacionado al arte, hizo posible aproximarnos a la estética de Lotte.

Para construir las locaciones en escala de grises, se emplearon varias capas de papel bond color blanco, mientras más existían, más oscuras se veían. Se intentó colorizar las locaciones colocando varias capas de papel celofán sobre papel bond y los resultados obtenidos no fueron de buena calidad. También se realizó la prueba con otros materiales como papel lustrillo, pero sin éxito. Posteriormente, se realizó un retoque digital en cada una de las fotografías con el fin de mejorar el acabado final de estas.

Se debe destacar que el arte de animar bien vale la pena los gastos económicos, ya que los materiales y todo lo necesario para adecuar la mesa de trabajo y el estudio son un tanto costosos. En la actualidad un corto animado implica una inversión importante.

Al darle vida a siluetas se logró el objetivo general de este Trabajo de Grado. Entonces puede decirse que sí es factible realizar un cortometraje animado inspirado en El Ramayana aplicando la estética de Lotte Reiniger.

Recomendaciones:

- Para este tipo de cortometraje aplicando la estética de Reiniger, es recomendable utilizar historias factibles, fáciles de digerir y con mensajes universales.
- Realizar un inventario minucioso de los materiales necesarios para la elaboración de locaciones y marionetas. Siempre hará más falta papel bond que cartulina de construcción negra.

- Sellar los bordes de las capas de las locaciones con teipe es totalmente imperante para que no haya fugas de luz y se refleje lo que no se desea.
- Se recomienda manipular con sumo cuidado todo aquello que se realice con papel bond porque es fácil de ensuciar.
- Las extremidades de las marionetas deben ser cosidas con hilo negro o de color oscuro, pero solo sirve el hilo para punto de cruz.
- Una vez realizadas las marionetas, deben ser cuidadosamente guardadas por separado para que no pierdan piezas.
- Utilizar ropa oscura para que no se reflejen otros colores ni en el papel, ni en las marionetas. El o la titiritera deben tener especial cuidado con este punto.
- Aunque se utilizó una mesa con 6 bombillos, es importante comprar varios porque en el proceso de realización pueden quemarse algunos.
- Adecuar el set sellando todas las entradas de luz. En lugar de comprar tela negra, se recomienda comprar un plástico especial de color negro en una ferretería porque es más económico y grueso.
- Se recomienda trabajar en un lugar que tenga pocas entradas de luz para no tener que sellar tantas. Lo más recomendable es que sea un espacio cerrado y con aire acondicionado debido al calor que emiten los bombillos. Pero el aire debe ir en una dirección contraria a la mesa de trabajo para que no se mueva el papel.
- La cámara debe ser fijada encima de la mesa de forma tal que no se mueva en todo el proceso.

- Mantenerse pendientes del visor de la cámara para estar seguros de que la cámara esté enfocada correctamente y que no haya objetos indeseados en el plano.
- Mientras se está en el proceso de tomar fotografías, y de edición, es importantísimo hacer varios soportes del material.
- Aunque sea un arduo trabajo, es mejor no conformarse con tomas que pudiesen ser mejores. Lo más prudente es repetir las tomas ante los errores.
- Se recomienda realizar la mesa de trabajo con un electricista o ingeniero que sepa del tema, ya que hacerlo por cuenta propia puede implicar pérdida de tiempo y dinero.
- No cambiar los valores de exposición de la cámara en el proceso para evitar cambios en las imágenes, porque de ser así es difícil arreglarlo en postproducción.
- Utilizar la edición de fotografías por lotes para ahorrar tiempo. Pero siempre es necesario revisarlas para evitar alteraciones entre fotografías.
- Buscar la música y los efectos de sonido con tiempo puede ser de gran ayuda a la hora de editar.
- Este tipo de trabajo puede realizarse individualmente, pero ante una labor tan titánica es mejor entre dos o más personas.

# BIBLIOGRAFÍA

## Fuentes bibliográficas

- BARRY, V. (2010). Animación magia en movimiento. Chile. Consejo Nacional de la Cultura y de las Artes.
- BORDWELL, D. THOMPSON, K. (2002) Film history, an introduction. Estados Unidos McGraw-Hill.
- BUCK, W. (1976), Ramayana. Retold by William Buck. Los Ángeles, California.
- DEMETRIAN, S. (2012), El Ramayana, contado según la tradición oral por Serge Demetrian, Salamanca, España, Ediciones Sígueme.
- CAMPBELL, J. (1959) El héroe de las mil caras. México: Fondo de Cultura Económica.
- CASTRO, K y SÁNCHEZ, J. (1999). Dibujos animados y animación. Quito, Ecuador. Editorial Ciespal.
- DUBLOIS, S. (2004). Seeing the Unspeakable: The Art of Kara Walker. California, Estados Unidos. Editorial Duke University Press.
- DURÁN, J y GONZÁLEZ, P. (2008). El cine de animación norteamericano y El cine mudo. Barcelona, España. Editorial UOC.
- RIVERA, R. (2007). La era silente del dibujo animado. Lima, Perú. Fondo Editorial de la UNMSM.
- SADOUL, G. (1987). Historia del cine mundial: desde los orígenes. México. Siglo XXI editores

- GUBERN, T. (2014). Historia del cine. Barcelona, España. Editorial Lumen.
- JOHNSTON, O y THOMAS, F. (1981). Disney animation. The illusion of life. Estados Unidos. Abbeville press.
- MARTÍNEZ E. (2011). El guion: fin y transición. (Segunda edición). Caracas, Venezuela. Editorial Universidad Católica Andrés Bello.
- MCKEE R. (1997). El guion: substancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona, España. Editorial Alba.
- NEUPERT R. (2011). French animation history. Oxford, Inglaterra. Editorial John Wiley & Sons Ltd.
- PASENKIEWICZ, J. (1992), Los soberanos de los mundos perdidos, Buenos Aires, Argentina, Editorial Kier.
- RAMOS J y MARIMÓN J. (2002) Diccionario del guion audiovisual. Barcelona, España. Editorial Oceano, S.L.
- REINIGER, L. (1970), Shadow puppet and shadow film. Londres, Inglaterra. Editorial Jarrold and Sons Ltd.
- RODRÍGUEZ, M. (2007), Animación: una perspectiva desde México, México DF, México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2002). Guion de aventura y forja del héroe. Barcelona: Ariel Cine.
- SCHÖNFELD, C. (2007). Processes of transposition. German literature and film, Amsterdam-New York, Rodopi.
- SUCKDEVA. (2002). Living Thoughts of the Ramayana, Mumbai, India, Jaico Publishing House.

- VOGLER, C. (2002). El viaje del escritor. Barcelona: Ma non Troppo.
- WILLIAM, R. (2001). The Animator's Survival Kit. Estados Unidos. Faber y Faber.
- ZARI, P. (s.f). Ramayana. Quito, Ecuador, Libresa.

### **Fuentes hemerográficas**

- BASHAM, A. (1967). El Mahabharata y el Ramayana. El Correo. Nº 12, p 4-7.
- BORTAGARAY I. (s.f). El guion como género: ejemplos y puntos de vista. Archivo adjunto del Ministerio de Educación y Cultura. Uruguay.
- DE SILVA, A. (1967). Sueño e idea milenarios de un continente. El Correo. Nº 12, p 4-7.
- ECHART P. (2001). De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación. Comunicación y sociedad. Núm. 1, Vol. 14, p. 195-197.
- GINARD, P. (septiembre de 2009). Eclipses de luna: El cine animado de Lotte Reiniger. Revista Dossier, Nº 173, p. 74-77
- GÓMEZ E. (2010). De la literatura al cine: aproximación a una teoría de la adaptación. Revista de Filología alemana. (s.n) p. 245-255.
- MCHUGH, L. (2006-2007). Cine-nicotine. The intoxicating artistry of Lotte Reiniger's silhouette films. Focus media journal. Vol. XXV, p. 20-23.
- POLLAROLO G. (2011). El guion cinematográfico, ¿texto literario? Lexis. Num. 2, Vol. 35, p. 289-318.

## Fuentes electrónicas

- Anónimo. (2014). Animación en Venezuela. Revista electrónica EncontrARTE.
- Cortometraje animado venezolano se proyectó en Cannes, 2013, El Universal. Recuperado de: <http://www.eluniversal.com>
- Mérida congregó el presente y futuro del cine animado, (2014), CNAC, [Página web en línea]
- COBOS, T. (s,f). Revista electrónica Razón y palabra. Recuperado de: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/32\\_Cobos\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf)
- COTTER, H. (2007). Black and White, but Never Simple. New York Times. Recuperado de: [http://www.nytimes.com/2007/10/12/arts/design/12walk.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/10/12/arts/design/12walk.html?_r=0)
- GARCÍA, A. (2009). ¿Cuál es la vida del teatro de sombras? Eumed. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/cccss/06/amgg2.htm>
- GAZIZOVA, K. (2015). Animation Resources. Recuperado de: [http://animationresources.org/category/lotte\\_reiniger](http://animationresources.org/category/lotte_reiniger)
- GONTAD, A. (2014). Culturamas: la revista de información cultural en internet. Madrid, España. Recuperado de: <http://www.culturamas.es>
- HARRESS, C. (22 de octubre de 2015). What Is Dussehra? The Basics To Understanding The 2015 Hindu Festival. International Bussiness Plan. Recuperado de: <http://www.ibtimes.com/>
- KEMP, P (s.f). Screenonline. The definitive guide to Britain's film and TV history. Recuperado de: <http://www.screenonline.org.uk/people/id/528134/>

- KIZIRIAN, S. (2008). San Francisco Silent Film Festival. Recuperado de: <http://www.silentfilm.org/archive/the-adventures-of-prince-achmed>
- LAL, V. (s.f). Ramayana. Recuperado de: <https://www.sscnet.ucla.edu/>
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (s.f). Revista Aularia: Lotte Reiniger: Pionera en el cine de animación. Andalucía, España: Grupo Comunicar. Recuperado de: <http://www.uhu.es>
- MORITZ, W. (1996). Animation World Network. Recuperado de: <http://www.awn.com>
- Orozco, J. (s.f). Armando Arce. Revista electrónica EncontrARTE.
- STROBEL, C. (2014) Hansel y Gretel (1955). Screen Online. Recuperado de <http://www.screenonline.org.uk/film/id/1353156/index.html>
- ZIPES, J. (2011) The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films. Books google. Recuperado de:  
  
<https://books.google.co.ve/books?id=RXSQAgAAQBAJ&pg=PA197&lpg=PA197&dq=hansel+y+gretel+lotte+reiniger&source=bl&ots=iuwxy8Gwoe&sig=UjLdOiVd4NE9THVOiTbZ6Gmnt4&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwj4fvZjuTLAhVkiKYKHdPOBvc4ChDoAQg5MAQ#v=onepage&q=hansel%20y%20gretel%20lotte%20reiniger&f=false>

### **Trabajo de grado**

- ARMAS, L Y DELLACASA, M, (2004), Cortázar para ser visto (tesis de grado). Universidad Católica Andrés Bello, Venezuela.
- ASHER, A. (2011). Lotte Reiniger's career in animation and her first fulllength animated film, The Adventures of Prince Achmed (tesis de pregrado). Kansas City Art Institute, Estados Unidos.

- FIGUEROA (2012). Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations, Universidad de Palermo, Argentina.
- GARCÍA, M. (2003), Introducción a la historia de las artes del espectáculo en China, Universitat Rovira i Virgili. Terragona, España.
- HORNO, A. (2014). Animación Japonesa. Análisis de series de anime actuales. (tesis doctoral). Universidad de Granada. España.
- MOLLEGAS, N. (2012), Del sepelio a la tumba (tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello, Venezuela.
- NAVARRO, S. (2015). La cinemática inversa como herramienta publicitaria (Tesis de grado). Uniersitat Politècnica de Valencia, España.
- PALLARÉS, C. (2013). El teatro de sombras (Tesis de grado). Universidad de Valladolid, España.
- PERALTA, J. (2008). Adaptación del cuento gato encerrado a guion de Cortometraje animado, Universidad Central de Venezuela. Venezuela.
- SOLANO, M (2008). Hacia la comprensión del Imperio Mediático Disney (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.

### **Documental**

- HAGEN, L (productor). ISAACS, J (director). (1970). The art of Lotte Reiniger [documental]. Inglaterra: Primrose production.