

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Gorila

Realización de un cortometraje animado para adultos

Tomás Frezza
Cuerpo B del PG
15 de Septiembre, 2015
Diseño de Imagen y Sonido
Creación y Expresión
Diseño y producción de objetos, espacio e imágenes.

Agradecimientos

Alessandra Lizama

Pablo Brand

Ana Lía Monfazani

Mercedes Massafa

Índice

Introducción	5
Capítulo 1. Conceptos básicos de la animación para adultos	13
1.1 La animación, definición del lenguaje	13
1.2 Target	14
1.3. Antecedentes de la animación para adultos	17
1.4. Desarrollo del guión	19
1.5. Diseño de la Imagen	20
1.5.1. La composición y sus elementos	21
1.6. Animación	26
1.6.1. Los principios de la animación	27
1.6.2. Técnicas primarias de animación	31
Capítulo 2. Guión de <i>Gorila</i>	34
2.1. ¿De dónde surgen las ideas?	34
2.2. La estructura de <i>Gorila</i>	38
2.2.1. El comienzo de <i>Gorila</i>	42
2.2.2. El final de <i>Gorila</i>	46
2.3. Creación de los personajes	48
Capítulo 3. Diseño Visual de <i>Gorila</i>	55
3.1. Relevamiento visual e histórico	55
3.2. Uso del color	56
3.3. Diseño de los personajes	58
3.4. Pensar las composiciones visuales	61
3.5 Diseño de fondos y escenarios	64
Capítulo 4. La animación de <i>Gorila</i>	65
4.1. Estilo de la animación	65

4.2. Aplicación de los principios de la animación	68
4.3. Expresiones y sentimientos de los personajes	69
4.4. Técnicas de animación utilizadas	71
Capítulo 5. Sonido y montaje en la animación para adultos	76
5.1. Sonido en la animación para adultos	76
5.2. Montaje en la animación para adultos	82
5.3. Montaje: unir las piezas	86
Conclusiones	88
Lista de referencias bibliográficas	96
Bibliografía	98

Introducción

El presente Proyecto de Graduación surge de la inquietud del autor por tomar un lenguaje audiovisual en creciente popularidad y constante desarrollo, como lo es la animación, y replantear su *target* actual, con el objetivo de poder expresarse como creador mediante la realización de un cortometraje animado para adultos. El presente Proyecto de Graduación pertenece a la categoría Creación y Expresión, por lo tanto se ejecuta lo propuesto en la parte escrita con la realización del cortometraje titulado *Gorila*. El *target* condiciona la realización de este cortometraje en particular, sin dejar de lado la intención de expresión por parte del autor.

Para lograr el objetivo es necesario buscar y analizar las cualidades estéticas, técnicas y narrativas que juntas podrían lograr la realización del cortometraje de manera exitosa. La animación para adultos es una forma de expresión, creación y comunicación, no innovadora por sus técnicas, sino por su *target*, el cual se debe tener presente en todas las etapas del proceso creativo.

Este Proyecto de Graduación se sostiene por los contenidos estudiados y practicados a lo largo de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Particularmente en las asignaturas Diseño de Imagen y Sonido II, Diseño de Imagen y Sonido V, Producción Digital V, Producción Digital VI, Ilustración II, Montaje y Edición I, Montaje y Edición II y Cámara e Iluminación I. El trabajo se nutre también de información proveniente de textos no estudiados durante la carrera Diseño de Imagen y Sonido, pero de gran aporte, entre ellos se encuentran textos del campo del Diseño Gráfico, Ilustración, Cine, Fotografía, *VFX* (efectos visuales) y Animación. De estos campos se tendrán en cuenta diversos temas, entre ellos: el uso del color, el diseño conceptual, la composición del encuadre, creación de escenarios, usos de la línea y escritura del guión.

La animación para adultos se ha desarrollado poco en comparación con la animación para niños y adolescentes. En los últimos años grandes estudios como *DreamWorks*, *Pixar* y

Disney han logrado un notable crecimiento comercial, de interés popular y técnico en el campo de la animación. No obstante, todos estos filmes son dirigidos a niños y adolescentes. En lo que concierne a Argentina, la animación para adultos es un área que aún no ha sido explorada en la realidad y actualidad del país.

Aunque en los últimos años la audiencia tipo de la mayoría de las animaciones son niños y adolescentes, las primeras animaciones se realizaron con fines científicos y políticos, por lo tanto, dirigidas a un público adulto. Si se mira hacia atrás, se encuentra en la historia de la animación algunos pocos directores y animadores que se aventuraron a realizar animación para adultos y en su mayoría estos no compartieron época o ubicación geográfica.

Ralph Bakshi es una de los pocos exponentes del cine animado para adultos, su obra más conocida es *Fritz The Cat* (1972), que es considerada la primera película animada para adultos, ya que recibió una calificación X en los Estados Unidos. Debido al éxito de *Fritz The Cat*, Bakshi prosigue a escribir y dirigir otros filmes animados para adultos, entre ellos *Heavy Traffic* (1972-1973), *Coonskin* (1973-1975), *American Pop* (1981) y *Hey Good Looking* (1973-1975). Se considera a Ralph Bakshi el pionero de los largometrajes animados para adultos. Sus películas, en especial *Fritz The Cat*, fueron muy controversiales para la época por la forma en que trataban los temas tabú con los que lidiaba la cultura norteamericana en la década de 1970, el *free love*, racismo, anarquismo, uso de drogas ilícitas, etc. Todos estos temas eran mostrados de manera muy literal, la película además contiene violencia, escenas de sexo, desnudez y lenguaje para adultos. Había una clara disonancia, casi irónica o cómica, entre las temáticas del film y el diseño infantil de los personajes y la utilización del lenguaje animado.

En los últimos años surgieron reconocidos filmes de animación para adultos como *Persepolis* (2007) y *Waltz with Bashir* (2008), ambos se destacaron por sus temáticas políticas, sociales y religiosas. *Persepolis* dirigida por Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, narra en retrospectiva la vida de una mujer iraní que de pequeña tuvo que dejar su país durante la Revolución. *Waltz*

With Bashir es un documental animado escrito y dirigido por Ari Folman. El filme trata sobre la búsqueda, por parte del protagonista, de recuerdos reprimidos de la experiencia que tiene mientras sirve como soldado durante la Guerra del Líbano en 1982 y denuncia las masacres que se realizaron en aquel momento.

Para la realización del presente trabajo se tienen en cuenta otros Proyectos de Graduación provenientes de la Universidad de Palermo.

Noce, L.A. (2012). *Del mate al pixel*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. En este PG el autor recuerda que no se debe dejar afuera a Quirino Cristiani, animador argentino que hizo el primer largometraje animado titulado *El Apóstol* en 1917. Realizado con la técnica de *cut out*, el filme tiene una temática política, muestra como el presidente Hipolito Yrigoyen limpia la Ciudad de Buenos Aires y lanza rayos desde el cielo. Los siguientes filmes realizados por Quirino Cristiani también tienen temáticas políticas y sociales, hay que tener en cuenta que la mayoría de estos filmes eran realizados por encargo, por lo que funcionaban en gran parte como propaganda política, en consecuencia no contenían la opinión personal y autoral de Cristiani. Sin embargo, este ejemplo sirve para demostrar que la animación para adultos estuvo presente desde el comienzo del lenguaje.

Mastroleandro, L.M. (2012). *Motion Capture: Nueva forma de crear animaciones*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Perteneciente a la categoría Creación y Expresión y a la línea temática Nuevas Tecnologías. El trabajo presenta las distintas tecnologías de captura de movimiento así como también su historia. El PG tiene el objetivo de que el lector pueda comprender las distintas funciones como también los fines de cada una de las herramientas. El motion capture es una herramienta que acelera el proceso de producción de una animación y tiene resultados más realistas.

Osterhage Russo, M. (2012). *La fantasía de Hayao Miyasaki*. Proyecto de Graduación.

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Perteneciente a la categoría Ensayo y a la línea temática Historia y Tendencias presenta un interesante análisis sobre las películas de animé de Hayao Miyazaki. Debate sobre la diferencia entre la animación occidental que tiene sus bases en los filmes de Walt Disney y la animación japonesa, nombra al mismo Miyazaki como su máximo exponente. Por otro lado analiza el género de fantasía y la relación con el lenguaje de la animación.

Enriquez, P. (2012). *El suspenso psicológico: Cómo manipular al espectador mediante el montaje*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Perteneciente a la categoría Investigación y a la línea temática Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, este trabajo hace un análisis sobre el montaje de los filmes de Alfred Hitchcock y se destaca la importancia del montaje a la hora de guiar y manipular los ojos y emociones del espectador. Se tiene en cuenta la diferencia entre lo explícito e implícito y el efecto que ambas maneras de montar tienen sobre el espectador, cuestión que es de gran importancia en la animación y se desarrolla en el capítulo cinco del este trabajo.

Vilasboas, I. (2011). *El discurso fílmico: una propuesta de construcción del relato audiovisual a partir de análisis del film Delicatessen*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Este ensayo, perteneciente a la línea temática Historia y Tendencias, propone una estructura o modelo utilizable a la hora de analizar y deconstruir una pieza audiovisual. El trabajo toma el filme Delicatessen dirigida por Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet lo analiza detalladamente y lo utiliza como ejemplo para fundamentar sus teorías. Pone en evidencia el pensamiento cinematográfico narrativo y dramático.

Viganó, E. (2012). *Espacios íntimos: lugares de intimidad e inmensidades íntimas*. Del cine de Michelangelo Antonioni a la instalación Art. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Este Proyecto de Graduación, perteneciente a la categoría Creación y Expresión y a la línea temática Diseño y producción de objetos, espacios

e imágenes, trata sobre el medio cinematográfico y recorrido en el espacio y la capacidad del cine, en lo específico de la obra de Michelangelo Antonioni, y la capacidad de comunicar emocionalmente a través del espacio. Aunque el trabajo se orienta a la realización de instalaciones artísticas y no puramente cinematográficas los conceptos teóricos que se manejan son compartidos con el cine. Además propone la idea del espacio íntimo y como crearlo, no es fácil de representar audiovisualmente un espacio de intimidad y que el público se sienta identificado con el mismo.

Vicente, J.L. (2014). *Del olimpo a la web: serie animada para niños de entre 6 y 11 años*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Este Proyecto de Graduación perteneciente a la categoría Creación y Expresión y a la línea temática Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, busca demostrar que para la realización de una obra audiovisual infantil atractiva y rica en cuanto a su expresividad artística y conceptual, se debe seguir un proceso creativo igual de complejo y analítico que para una producción destinada al público adulto.

Prado Ramirez, J.C. (2012). *Estética y percepción del color: posproducción de color en medios audiovisuales*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Este ensayo perteneciente a la línea temática Medios y estrategias de comunicación, respalda la importancia de la corrección de color en la pos producción de una pieza audiovisual como elemento narrativo y dramático, para la creación de ambientes físicos y estados emocionales. Si bien la interpretación del color es subjetiva se pueden encontrar ciertos patrones con alto porcentaje de efectividad el público masivo.

Ara, M. (2014) *El sonido audiovisual: el rol perceptivo del sonido en un proyecto audiovisual*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Este trabajo pertenece a la categoría Creación y Expresión y a la línea temática Diseño y producción de objeto, espacios e imágenes y trata como aspecto general la percepción sonora

sobre la imagen en un proyecto audiovisual.

Barberis, A. (2011). *Fundación de la música en el cine: desarrollo del sistema para acompañamiento en vivo*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. El trabajo perteneciente a la categoría Ensayo y a la línea temática Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes presenta la importancia de la música en el lenguaje cinematográfico y denuncia que a menudo no se le otorga la importancia que se le debería. En la animación la utilización del sonido, tanto de la música como del *foley* es de suma importancia ya que ayuda a transmitir y completar el mensaje que quiere mostrar cada acción animada, ya que tiene la capacidad de acentuar o disminuir la importancia de cada acción.

El autor decide realizar el presente Proyecto de Graduación, porque se cree que la animación tiene ventajas por sobre el cine de acción real y estas ventajas no son aprovechadas al máximo. La animación ofrece a los realizadores audiovisuales libertad física, creativa y de expresión de manera ilimitada, además permite realizar escenas que de otra manera serían muy costosas de realizar. Con los avances tecnológicos de las últimas décadas la cantidad de productos audiovisuales de acción real que incorporaron animación a sus producciones ha crecido notablemente. Las películas de súper héroes como las creadas por *Marvel*, series como *Game of Thrones*, películas como *Gravity* (2013), incorporan animación y *VFX* para crear escenarios, criaturas, objetos y personajes que sin la ayuda de la animación y la composición no podrían lograrse. Por lo tanto hoy en día la animación se utiliza en películas de acción real y es aceptada por los espectadores.

¿Qué características hacen a un filme animado atractivo y satisfactorio para adultos? A lo largo de este trabajo de cinco capítulos se intenta responder esa pregunta.

El trabajo contiene bibliografía seleccionada y recaudada de diversas fuentes y autores, junto con antecedentes de la animación para adultos. Cada capítulo cuenta con ejemplos

pertinentes y el análisis de los ejemplos. A lo largo del trabajo se explica lo realizado en el cortometraje *Gorila* y se lo compara con los antecedentes y ejemplos analizados. El desarrollo del cortometraje se realiza en paralelo al trabajo escrito con el fin de obtener un enriquecimiento de ambas partes, la práctica y la teórica.

El primer capítulo, titulado “La animación para adultos: conceptos básicos”, contiene el marco teórico obtenido de trabajos realizados por autores de distintas disciplinas, y, a diferencia de los cuatro capítulos que le siguen, no cuenta con la opinión del autor de este trabajo, sino que explica las variables y conceptos pertinentes a la animación para adultos. También ahonda sobre los antecedentes de la animación para adultos.

En el segundo capítulo, “Guión de Gorila: un cortometraje animado para adultos”, se aborda la elaboración del guión de *Gorila*, se explica y fundamenta la elección de las temáticas presentes en el cortometraje, la ubicación geográfica y temporal de la historia, el diseño de los personajes principales y secundarios, también se tienen en cuenta las distintas estructuras de guión y cuáles parecen ser las convenientes para la animación para adultos.

En el tercer capítulo, titulado “Diseño visual de Gorila”, se definen y explican los elementos gráficos que se utilizan en el cortometraje y se justifica su elección. En este capítulo se habla sobre el diseño conceptual, el uso del color y de la línea, la variedad de composiciones visuales en el encuadre y los elementos que hacen a la composición, la creación de *layouts*, escenarios y el diseño de los personajes.

En el cuarto capítulo, titulado “En Movimiento”, se explica la elección de las técnicas de animación utilizadas en el cortometraje *Gorila*, algunas de ellas son: *motion capture*, animación clásica, animación limitada, animación por *keyframes* y simulación. También se discute si estas técnicas realmente funcionan en conjunto con el resto de los elementos del cortometraje. Gran parte de este capítulo se basa en el libro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), escrito por de Frank Thomas y Ollie Johnston que estudia la importancia del

movimiento, sus técnicas y partes. Este libro presenta además varias partes elementales a tener en cuenta, como los catorce puntos de la animación según Fred Moore, las teorías de atracción y dinámicas y las leyes de animación de Disney, aplastar y estirar, anticipar, puesta en escena, acción paso a paso, acción de sobreponer, salida lenta y llegada lenta, arcos de movimiento, acción secundaria, sincronía o *timing*, exageración, dibujo sólido y apariencia. Estas leyes pueden ser aplicadas de varias maneras, en este capítulo se explicará cuales se utilizaron, cómo y porqué.

El quinto y último capítulo, "El relato", trata sobre las elecciones de dirección presentes en el cortometraje. Se unen los contenidos de los capítulos anteriores y se relacionan entre sí. Este capítulo excede a la animación y trata sobre cinematografía, el porqué de la elección de ciertos planos, el montaje, los movimientos de cámara, la utilización del sonido y otras características del cortometraje que tienen que ver con la elección personal del realizador. Al igual que en los capítulos anteriores se justifican las decisiones tomadas para la realización de *Gorila*.

El cortometraje realizado se titula *Gorila*, relata la historia de la protagonista Lucía y su esposo Fernando quienes harán lo posible para encontrar a su hija que desapareció luego de haber presenciado un atentado en la Ciudad de Buenos Aires. La historia se desarrolla en 1975, la situación del país, el enfrentamiento entre militares y montoneros rompen los lazos que antes mantenían unida a esta familia. En simultáneo, el mundo onírico revela los verdaderos sentimientos de los protagonistas.

Capítulo 1. Conceptos básicos y variables de la animación para adultos

En este primer capítulo, se le proporciona al lector toda la información relevante y actualizada relacionada con la realización de un cortometraje de animación para adultos, incluye antecedentes, conceptos de diseño, teoría y vocabulario específico de animación. También se introducen los conceptos claves que se aplican y profundizan en los capítulos siguientes.

1.1 La animación, definición del lenguaje

Para comenzar este primer capítulo se eligieron las definiciones de animación de Rodolfo Sáenz Valiente, Frank Thomas, Ollie Johnston y Andrew Selby.

Sáenz Valiente, brinda tres definiciones de animación que son tal vez las más simples y objetivas. La primera: se llama animación a “Las artes, técnicas y procesos para otorgar vida a aquello aparente, mediante el movimiento de elementos inanimados o de dibujos, utilizando para ello la cinematografía”. La segunda: “El término también se emplea para designar los dibujos de una secuencia realizada para recrear un movimiento”. Tercera y última: el término “se usa para designar el movimiento en si mismo cuando es finalmente apreciado sobre la pantalla”. (Sáenz Valiente, 2011, p.116)

Frank Thomas y Ollie Johnston afirman que la esencia de la animación o cualquier forma de comunicación artística es transmitir determinado sentimiento, debido que la respuesta del espectador es de tipo emocional. Esto le brinda a la animación una habilidad casi mágica de llegar a la faceta interior de cualquier audiencia y comunicar a individuos de todo el mundo, sin importar las barreras idiomáticas. Es esta una de las más grandes fortalezas de la animación y ciertamente uno de los aspectos más importantes de este arte que todo animador debe estudiar y controlar. (Thomas y Johnston, 1981.)

A su vez, “La animación tiene el potencial de alcanzar públicos de países desarrollados, en desarrollo o emergentes de un modo que el cine de acción real no puede por razones subjetivas, culturales o técnicas”.(Selby, 2013, p.7.).

De las dos definiciones y el aporte de Selby se destaca la cualidad de universalidad que los autores le adjudican a la animación. Ninguna definición habla de la limitación del lenguaje en cuanto a edades, géneros, clases sociales, ubicación geográfica o nivel cultural y educacional del público. Si se tienen en cuenta estas definiciones, no hay razón alguna por la cual la animación debe ser realizada para un público infantil o adolescente y no para un público adulto. Sin embargo realizar un cortometraje animado para adultos se debe tener en cuenta el *target* desde el comienzo del diseño del cortometraje.

1.2. Target

Se llama *target* o audiencia tipo al público o receptor determinado al que se dirige un producto o un mensaje. Es inevitable discutir sobre la importancia del *target* en este proyecto de graduación, ya que es lo que pone en marcha la realización del mismo y del cortometraje.

El adulto es un *target* poco convencional para un cortometraje de animación. Es discutible que el definir al adulto, como audiencia tipo es demasiado vago y amplio. Un *target* más específico, adecuado para *Gorila*, sería: individuos de sexo femenino o masculino, entre treinta y cincuenta años de edad, que tengan al menos un hijo/a. Deben ser de nacionalidad argentina, y de cualquier estrato social. Sin embargo, en el cine el *target* no suele ser tan específico como lo es en la creación de un producto o una marca, en campos como el Diseño Gráfico, Diseño Industrial o Diseño de Indumentaria. Esto se debe a que en muchos casos una persona no puede saber completamente si una película es de su gusto o no, ya que lo único con lo que un futuro espectador hace contacto visual antes de ver la película es un trailer, un póster o una crítica, las cuales son todas herramientas de promoción de la

película. En otras palabras una persona puede empezar a ver un cortometraje o un filme y saber con seguridad que le gustará, pero puede que, al fin y al cabo, no le guste tanto como esperaba, o al contrario, se puede ver un cortometraje o película sin muchas expectativas y luego terminar fascinado con la pieza audiovisual.

Otro factor es que el cine, aparte de ser un medio de entretenimiento, es un medio de comunicación y expresión, por lo tanto no todas las películas o cortometrajes pueden ser vistos como un producto cuyo único fin es generar ganancias monetarias. Además cada ser humano se puede sentir identificado con distintas historias, esto depende de sus experiencias personales previas. Ambas razones hacen que el target sea difícil de señalar con detallada especificidad.

Dada la naturaleza global de la animación como forma, a veces es necesario que los creadores lleguen a un equilibrio entre crear una obra donde se reconozcan estas diferencias y conciliar que todos los públicos se vean identificados. Ello requiere que las ideas se analicen y adapten para contrarrestar las posibles críticas que puedan surgir en el caso de haberse favorecido a un segmento de la audiencia mediante la marginalización de otro. Sin embargo, puede que no siempre sea posible satisfacer a todos los públicos y de hecho muchos críticos aficionados de la animación arguyen que hay buenas razones para no homogeneizar el contenido de la animación, sino que debe más bien celebrarse la individualidad y las diferencias que existen entre los seres humanos. (Selby, 2013, p.82).

Selby cree que intentar masificar el público muchas veces puede ser un error, ya que para tener máxima eficacia en la transmisión del mensaje se debe estudiar el target específico, sus gustos, sus costumbres, su punto de vista sobre ciertos temas, entre otros factores.

En su libro *La Esquemática*, Joan Costa opina que el receptor humano es el elemento más importante a tener en cuenta en la comunicación visual y define tres criterios claves que el diseñador o emisor del mensaje no debería ignorar. Estos tres criterios principales son su capacidad de atención disponible, la duración de la transferencia del mensaje y el nivel cultural de base del destinatario. (Costa, 1998.).

A la vez, estos tres criterios se interrelacionan entre si y entra en juego el interés personal del receptor hacia el mensaje. La duración de transferencia de la cual habla Joan Costa depende de la complejidad y el grado de previsibilidad del mensaje, si se presenta el mensaje de manera compleja o en formato poco conocido el receptor necesitará más tiempo para comprender el mensaje correctamente. El nivel cultural del espectador también es una variable determinante en el tiempo de transmisión el mensaje, que a la vez condiciona el grado de interés del individuo, ya que al no ser capaz de descifrar el mensaje emitido, este pierde el interés. Por consiguiente, “el individuo sólo está dispuesto a realizar un esfuerzo atencional e intelectual y una inversión en tiempo, en la misma medida que la satisfacción o la ganancia en conocimiento” (Costa, 1998, p.88) sea mayor que el esfuerzo intelectual realizado. Estas características del target condicionan directamente la realización del guión, el diseño de la imagen y el estilo de animación que se utiliza, por lo tanto son clave para el desarrollo del cortometraje y el entendimiento de los próximos capítulos.

Cuando hay un target definido se debe utilizar la experiencia previa del público, sus conocimientos e intereses para captar su atención. Frank Thomas y Ollie Johnston escribieron en *The Illusion of Life* (1981) que se debe empezar una película con algo que los espectadores conozcan y les agrade, algo que los atraiga. Una experiencia o una emoción universal y compartida. Luego destacan que debe haber algo que el espectador entienda para lograr su completa inmersión en la película.

Lo expresado por los autores no se debe ignorar durante la preproducción de un cortometraje animado para adultos, ya que, si se tienen en cuenta los prejuicios que hay sobre el target de la animación, la audiencia adulta puede permanecer crítica ante el cortometraje. En tal caso la inmersión del espectador en el verosímil del relato es más difícil de lograr, que en un filme o cortometraje de acción real, por lo tanto es fundamental mantener al espectador adulto interesado en el relato.

1.3. Antecedentes de la animación para adultos

Los antecedentes de la animación para adultos que se encontraron no son muchos, pero si son claros y útiles ejemplos para este Proyecto de Graduación. Los antecedentes explicados a continuación pertenecen a distintos géneros audiovisuales, entre ellos, publicidad, documental, ficción, comedias, satiras, muchas tienen contenido sexual y no son aptas para niños mientras que otras pueden ser visualizadas por niños aunque las temáticas tratadas no suelen ser de su interés.

En 1917 el argentino Quirino Cristiani realiza *El Apóstol*, que fue el primer largometraje animado de la historia. *El Apóstol* fue un filme que funcionó como propaganda política. Respaldaba a Hipólito Irigoyen y lo señalaba como el salvador del Buenos Aires. Fue por lo tanto un filme cuyo *target* eran los hombres adultos argentinos. *El Apóstol* carecía de la opinión personal de Cristiani, ya que fue hecho por encargo como cualquier publicidad y propaganda de hoy en día, sin embargo tiene una considerada importancia en la historia del cine animado.

En los Estados Unidos, Winsor McCay, creador y animador del cortometraje *Gertie* (1914), realizó en 1918 *The Sinking of the Lusitania*. *The Sinking of the Lusitania* es considerado el primer documental animado de la historia y a diferencia de *El Apóstol*, expresaba la opinión personal de McCay. Por lo tanto dejó de ser cine con fines publicitarios o científicos, como lo es la secuencia fotográfica del caballo de Edward Muybridge en 1878 que dio comienzo a las cámaras de filmación, y se convierte en un cine artístico y con una voz propia y que abrió paso a otros animadores, para que estos puedan expresarse mediante la animación sin restricciones.

En 1972, Ralph Bakshi crea *Fritz the Cat*, que fue la primer película animada en recibir una clasificación X por su contenido sexual. Como se explicó brevemente en la introducción, Bakshi ilustraba en sus películas varias problemáticas que en la década del setenta se

aquejaban la vida cotidiana de los ciudadanos estadounidenses, algunas de estas problemáticas eran: el free love, la discriminación racial, la brutalidad policíaca, la experimentación de drogas y la anarquía. Los personajes de *Fritz The Cat*, eran, sin embargo, animales con un diseño bastante infantil, si se comparan con las serias temáticas que se plantean en el filme. Por lo que había un contraste de cierta ironía entre el diseño de personajes y la historia narrada y relatada.

Luego de *Fritz the Cat* otras películas de animación para adultos empezaron a aparecer, algunas de las más exitosas son *Le Planette Sauvage* (1973) de René Laloux, *Water Ship Down* (1978) de Martin Rosen, *American Pop* (1981) de Ralph Bakshi, *Felidae* (1994) de Michael Schaack y *Ghost in the Shell* (1994) de Mamoru Oshii, entre otras. También presente en el animé con *The Grave of the Fireflies* (1998) y *The Wind Rises* (2013), ambas realizadas por *Studio Ghibli*. Los ejemplos más recientes y trascendentes de animación para adultos, también mencionados en la introducción, son *Persépolis* (2007) y *Waltz With Bashir* (2008). Ambas películas han sido muy reconocidas mundialmente, y han llegado a un público adulto, principalmente, gracias a los temas que exploran, problemas sociales, opresión del estado y discriminación en distintas épocas y lugares.

En cuanto a los cortometrajes hay cada vez más antecedentes de animación para adultos. Entre ellos se encuentran *Feral* (2013) de Daniel Susa, *Adam and Dog* (2012) de Minkyu Lee, *Wild Life* (2011) de Amanda Forbis y Wendy Tilby, *Logorama* (2009) de François Alaux, Hervé de Crécy y Ludovic Houplain, entre otros. Muchos de ellos han sido nominados para Mejor Cortometraje Animado de la Academia, esto demuestra que la animación para adultos tiene un futuro prometedor en el mundo del audiovisual.

1.4. Desarrollo del guión

No hay una sola manera de escribir un guión, sin embargo es útil tener cierta organización y pasos a cumplir. Gran parte de la teoría sobre la escritura del guión utilizada para este Proyecto de Graduación y la creación del cortometraje mismo fue obtenida del libro *El Manual del Guionista* escrito por Syd Field en 1984. Este libro brinda un método y un orden para organizar la escritura. Se aclara que la teoría sobre la estructura dramática obtenida del libro *Manual del Guionista* de Syd Field, está orientada a la realización de guiones de largometraje.

“La estructura dramática se define como una progresión lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática” (Field, 1984, p.20). En el guión de un cortometraje o medimetraje la estructura puede variar en beneficio de la historia. No es necesario, por ejemplo, que en un cortometraje estén presentes los dos *plot points* correspondientes es muy probable que haya uno solo. La estructura es el eje principal de la escritura, pero no por eso debe ser rígida, se debe recordar que es una herramienta, es por eso que una historia puede tener cuantas idas y vueltas necesite o tener una estructura circular, siempre y cuando esté al servicio del relato y la dramatización del mismo.

La estructura es probablemente una de las partes más importantes de un guión. Debe ser considerada una herramienta que une a todos los elementos dentro de la historia y como toda herramienta puede ser utilizada de varias maneras. Depende quién la maneje, para qué y para quién la maneje. Los personajes, los hechos o incidentes, todas las acciones deben estar unidas por la estructura. Field opina que antes de empezar a escribir el guión se debe definir el tema, una acción y un personaje. (1984).

En los cortometrajes de animación se suelen encontrar variadas estructuras, en la animación para niños y adolescentes las estructuras suelen ser simples, sin muchas complicaciones,

saltos temporales, flashbacks o flashforwards. Suelen ser problemas simples que se solucionan en poco tiempo de manera ingeniosa y divertida. El trabajar para un público adulto hace las cosas más interesantes, la estructura dramática puede complicarse, estirarse, tener cuantas idas y vueltas se requiera, los acontecimientos pueden relacionarse de manera menos, todo esto gracias al desarrollo intelectual de un adulto, quien es capaz de realizar una lectura entre líneas y conectar hechos que parecen separados.

Dentro de la estructura debería incluirse lo que se conoce como la historia previa, es decir lo que sucedió en la historia antes del guión. La historia previa permite que el guión comience con energía y realismo desde las primeras páginas y dota a la primera escena de gran importancia, que suele ser difícil de escribir. “Con la historia previa puede conseguir el máximo valor dramático desde la primera página.” (Field,1984, p.63.). Los adultos tiene la capacidad de conectar y reorganizar eventos mentalmente, esto permite que en los guiones de filmes y cortometrajes destinados a un publico adulto comiencen el relato por una historia ya empezada, una historia que ya tiene ritmo y humor propio, pero a la vez plantea un incógnita ya que el espectador no comprende del todo que sucede o lo que sucedió con anterioridad y esto lo seduce, lo atrae.

Así como el público adulto permite una estructura dramática de mayor libertad y complejidad también demanda un verosímil creíble, más que los niños y los adolescentes. Hay varios elementos que pueden ayudar al relato a ganar credibilidad y tridimensionalidad.

1.5. Diseño de la Imagen

“Para Eissenstein, el diseño era una cualidad esencial que debía estar presente en cada toma; así también opinaban Jean Cocteau y Carl Dreier.” (Sáenz Valiente, 2011, p 32.). Todo cortometraje debería tener un diseño visual y una estética fundamentada y no arbitraria. Todo lo que el espectador ve debe tener una razón de ser, todo debe estar ahí por un

propósito y con la intención del diseñador. En el cine todo tiene un diseño determinado; el vestuario, el decorado, la iluminación, los personajes, el maquillaje, el sonido, los diálogos, los movimientos de cámara, el tipo y tamaño de plano, incluso el guión tiene un diseño que permite que el cortometraje o el filme se dirija hacia un lado y no hacia otro, que destaque ciertas temáticas y no otras. Los elementos visuales presentes en la pieza audiovisual deben ser parte de un organismo pensado para que todo trabaje en conjunto dentro de los planos y las composiciones del cortometraje o filme.

A continuación se encuentran las principales variables compositivas que se construyen el diseño del cortometraje.

1.5.1. La composición y sus elementos

“Ver ha llegado a significar comprender” (Dondis, 1985, p.19). Se entiende por composición a la distribución de los elementos dentro del encuadre. Esta disposición debe estar al servicio de lo que el diseñador quiere transmitir y lo que el espectador entenderá del mensaje.

Los estudios sobre la composición surgen de la investigación del proceso de percepción humana. La composición se puede utilizar para guiar y manipular la mirada del espectador, es este el carácter funcional de la composición. Es decir que el propósito de una composición es ser leída o entendida por los espectadores, de lo contrario, si la composición resulta incomprensible el mensaje no será transmitido. Se han hecho estudios sobre la mirada, se ha rastreado el recorrido que realiza el ojo humano al ver una pieza gráfica publicitaria y se han encontrado resultados más que interesantes, que deben tenerse en cuenta a la hora de componer una imagen.

La lógica que se desprende de estas experiencias de laboratorio (...) es que la mirada no es completamente libre ante un mensaje, sea más o menos icónico o abstracto. Si los ojos descifran una imagen siguiendo un cierto recorrido, o un orden que los lleva de un punto a otro de la imagen está claro que tales movimientos oculares no son del todo espontáneos, es decir, que pueden ser “guiados” por el esquematista o visualista. (Dondis, 1985, p.86).

Es preciso saber cual es la audiencia tipo que verá las composiciones a realizar, una composición puede estar repleta de información y elementos, o puede estar repleta de información con pocos elementos. Gran parte de la información se obtiene de manera inconciente y la interpretación de esa información está relacionada a la experiencia previa y a la capacidad interpretativa del espectador, que en los adultos es mayor que en los niños y adolescentes. Por este motivo las composiciones de un cortometraje animado para adultos deberían explotar al máximo su cualidad comunicativa-dramática.

D.A. Dondis, en *La Sintaxis de la Imagen*, define a la línea, el color, el contorno, la textura, la escala, la dirección y el movimiento como los elementos gráficos de la composición. Cada uno de estos elementos gráficos utilizados correctamente, sumados al ordenamiento y la distribución de los elementos físicos dentro del encuadre dan como resultado una composición exitosa. Estos elementos gráficos compositivos se pueden complementar entre ellos de distintas maneras, por lo tanto brindan una variedad infinita de combinaciones y resultados compositivos, aunque algunos más efectivos que otros.

Es posible que el color sea de los elementos con mayor valor compositivo, ya que brinda con eficacia y velocidad una gran porción de información al espectador. Se han hecho numerosos estudios sobre los significados de los colores y como afectan estos la percepción del ser humano, pero no se han podido descubrir gran cantidad de reglas universales sobre que significa cada color y que emoción genera al ser humano debido a la falta de objetividad. Aunque hay algunos colores que comparten significados asociativos universales como el azul es el color del mar, el amarillo del sol, etc, la percepción del color que tiene cada individuo puede variar según la cultura y las experiencias de tal individuo. El diseñador debe intentar utilizar las convenciones universales para que el mensaje pueda ser entendido por todos los espectadores.

El color tiene varias cualidades. El matiz es muy importante dentro de la composición, así como la relación entre los distintos matices dentro de la misma. La saturación "...que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo y ha sido siempre el favorito de los artistas populares y los niños." (Dondis, 1987, p.68). La tercera cualidad del color, y según D.A Dondis la más importante y necesaria, es el tono. Cuando se habla de tono se habla de luces y sombras, sin tener en cuenta el matiz del color. Las zonas más iluminadas, más claras de la composición tienen más peso que las oscuras, por consiguiente atraen la atención del espectador. La utilización del tono es primordial para guiar el recorrido visual que los espectadores realizan al ver la imagen diseñada.

Otro elemento compositivo es la línea esta "puede ser muy delicada, ondulada o audaz y burda, incluso en las manos del mismo artista. Puede ser vacilante, indecisa, interrogante, cuando es simplemente una prueba visual en busca de un diseño." (Dondis, 1987, p.48). La línea al igual que los otros elementos gráficos debe expresar la idea del diseñador y es trabajo del mismo buscar el tipo de línea que más convenga usar y mejor transmita el mensaje, en conjunto con los otros elementos compositivos. Además del valor dramático que el diseñador le otorga a la línea esta cumple un rol funcional. Puede ser utilizada para evidenciar la yuxtaposición de dos tonos , describir contornos y otorgar importancia.

La dirección es otro elemento a tener en cuenta cuando se compone un plano o una imagen. "Cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales y la intención compositiva." (Dondis, 1987, p.60). La referencia horizontal/vertical es la referencia primaria del hombre respecto a la estabilidad. Cuando la dirección es diagonal, se cambia la estabilidad por la provocación y la inestabilidad y a la vez se logra una composición más dinámica y compleja.

Las direcciones no son únicamente rectas hay también direcciones curvas y el ser humano suele asociar las direcciones curvas con la repetición y con el calor, esto se debe tomar en cuenta a la hora de planear la composición.

La siguiente herramienta compositiva es la escala. Los elementos visuales que conviven en una composición se definen y condicionan los unos a los otros, de este pensamiento surge el concepto de escala. La medida del hombre es tal vez la referencia más fuerte cuando se establece la escala. Cuando hay un solo elemento físico en un composición el ser humano utiliza el tamaño del encuadre o del monitor o de la pantalla como referencia de la escala, por lo tanto queda claro que el concepto de escala viene de la comparación de tamaño de dos elementos. Una pelota de tenis puede parecer pequeña en comparación al cuerpo humano, pero una canica será mucho más pequeña y una pelota suiza será mucho más grande. Por lo tanto, si se elimina al humano de la ecuación, la pelota de tenis es ahora mediana. En otras palabras lo grande no sería grande sin lo pequeño y viceversa. “Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual.” (Dondis, 1987, p.71).

La textura es un elemento visual que genera cierto peso compositivo, al igual que la escala o el contraste de color funciona mediante comparación. Una textura se destaca dentro de una composición y atrae el ojo del espectador siempre y cuando hayan más elementos sin textura que elementos con textura. Además puede tener valor dramático y narrativo que un personaje golpee con la cara el asfalto áspero que un mármol pulido, de las dos opciones se obtendrán dos reacciones distintas por parte del espectador.

Los detalles, al igual que las texturas, en la composición deben ser tratados con inteligencia. Muchas veces al crear el diseño de una ilustración o el estilo visual de una futura animación se intenta reproducir fielmente la realidad, que es una válida decisión estética si está justificada, sin embargo se puede lograr una mayor expresión visual si se obvian y omiten

algunos detalles innecesarios que distraen la mirada del espectador. Andrew Loomis, en el primer capítulo de su libro *Ilustración Creadora* (1947) escribió sobre la composición. Al “espaciamiento distribución de contornos prestaremos ininterrumpida atención, porque es la base de todo enfoque pictórico” luego agrega, “El artista trata de arreglarla (la naturaleza). Desde el punto de vista del artista casi todo es material pictórico, puesto que son el diseño y la distribución lo que hacen al cuadro.” (Loomis, 1947, p.104). Dos capítulos más tarde Loomis discute la diferencia entre la ilustración y la fotografía:

La gente suele alabar atolondradamente a un artista, diciendo: Que maravilla, eso parece una fotografía, nomás ni menos! Tristes palabras para el artista consciente. Sin embargo, como ilustradores debemos aceptar el hecho que un gran porcentaje de personas tienen aguda conciencia del detalle, el detalle les agrada. Podemos darles detalle, cuando es necesario aunque eso nos moleste un poco. Pero, al menos, podemos elegir esos detalles, subordinando los que nos agradan. Toda la fotografía está llena de detalles desagradables y a su vez toda fotografía tiene posibilidades de gracias y encanto. En consecuencia, deberemos estudiar cuidadosamente qué es lo que aceptaremos, y qué lo que desecharemos. Si los valores y los planos están bien dados, se si presta atención a la dureza y la blancura, los detalles irrelevantes no serán echados de menos. Podemos superar a la cámara, porque la cámara no puede seleccionar ni subordinar, gracias a Dios. (Loomis, 1947, p.105).

En el cine todo lo que el espectador ve debe estar pensado, debe verlo siempre y cuando el director quiera que lo vea, porque aporta de alguna manera, dramática o narrativa, al relato. Esto no significa que toda imagen debe ser necesariamente económica en sus detalles, sino que la misma debe ponerse al servicio del mensaje sin poner en riesgo la verosimilitud del relato. En otras palabras la *puesta en escena* debe ser capaz de aportar expresión al relato, pero sin desafiar la credibilidad del mismo.

En un estilo de dibujo clásico, o realista, la vestimenta y el arte deben ser realistas, esto no impide que tengan cierto grado de exageración o deformaciones que aporte a la historia, lo mismo sucede con el diseño visual de los personajes. Seguramente tengan proporciones reales o ideales. (Sáenz Valiente, 2011).

La puesta en escena está directamente relacionada con la composición del encuadre. Bordwell y Thompson definen a la puesta en escena como el control del director sobre lo que aparece

en la imagen fílmica.

La disposición de la puesta en escena crea la composición del *espacio en la pantalla*. Esta composición bidimensional consiste en la organización de las formas, texturas y patrones de luz y oscuridad. En la mayoría de las películas, sin embargo, la composición representa un *espacio tridimensional* en el que transcurre la acción. (Bordewell y Thompson, 1995, p.164).

La composición de una imagen lo es todo a la hora de comunicar visualmente, esta debe ser clara concisas y adecuada al público espectador, la composición ambigua o confusa no permite la correcta recepción del mensaje. “El resultado final es la verdadera declaración del artista. Pero el significado depende asimismo de la respuesta del espectador.” (Dondis, 1987, p.35).

1.6. Animación

La animación es más que mover objetos o dibujos, es crear la ilusión de vida donde no la hay, la animación es más que *timing*, o personajes bien dibujados, es la suma de muchos factores. En *The Illusion of Life*, 1981, F.Thomas y O.Johnston explican el motivo del éxito de los dibujos animados de Walt Disney. En un comienzo el medio de la animación no era más que una novedad, empezó a funcionar correctamente cuando dejó de ser simplemente trucos visuales, cuando se desarrollaron personalidades y se buscó ir más allá de la risa. Además explican en su libro que hay un ingrediente especial en las animaciones de Disney que produce dibujos que aparentan pensar y tomar decisiones propias, eso es lo que crea la ilusión de vida. Estos ingredientes se describen en el libro *The Illusion of Life*, y se los conoce como los principios de la animación.

1.6.1. Los principios de la animación

Los principios de animación son doce. Aplastar y estirar, anticipación, *staging*, acción paso a paso y pose a pose, *follow through and overlapping action*, salida lenta y llegada lenta, arcos de movimiento, *timing*, exageración, dibujo sólido y atractivo.

Aplastar y estirar (*squash and stretch*): los cuerpos pueden ser más o menos blandos. Los cuerpos más blandos, como el de una pelota de goma tienden a deformarse con mayor facilidad antes impactos o cuando realizan acciones físicas. Si se deja caer la pelota cuando esta rebote contra el piso probablemente, en el momento en que impacta contra el suelo la pelota se contraiga verticalmente y se expande horizontalmente. Si se repite la acción con un objeto sólido como una roca no habrá deformación del objeto. La animación toma este principio y lo aplica en sus creaciones de manera más o menos exagerada, depende del tipo de animación que se quiere realizar. Al igual que la pelota se expande en el eje horizontal cuando toca el suelo y se contrae en su eje vertical, cuando la pelota baja se contrae en su eje horizontal y se expande en su eje vertical. Por lo tanto el único momento en el cual la pelota es completamente redonda es cuando está quieta.

Anticipación (*anticipation*): La acción de anticipación consta de una acción anterior a la acción principal que se utiliza para hacer parecer más real la acción principal. Por ejemplo si un personaje salta, la acción de anticipación sería doblar las rodillas y agacharse lo suficiente para tomar impulso y luego hacer el salto, la acción principal. La acción de anticipación aporta dinamismo y movimientos más orgánicos a la animación.

Staging: el *staging* tiene que ver con el diseño de un plano o escena. Además de ser un planteo de como el personaje debería moverse en el espacio incluye los movimientos de cámara y tamaños de plano que el director quiere que se hagan, por lo tanto el *staging* es un componente clave, ya que incluirá la composición de la imagen, de la cual ya se destacó su importancia y algunas direcciones de como será utilizada la cámara, que será la que relata la

historia al espectador. Se recuerda la definición de Sáenz Valiente en la cual se incluye “la utilización de las técnicas narrativas del arte cinematográfico” como parte esencial de la animación.

Acción paso a paso y pose a pose (*straight ahead action and pose to pose*): son dos procedimientos de producción de animación. El *pose to pose* consiste en generar la animación cuadro a cuadro en orden cronológico. Es decir se genera el cuadro número uno y luego se genera el cuadro número dos. Este procedimiento se utiliza para crear animaciones improvisadas y espontáneas, pero el animador carece de control total del tiempo exacto que durará la animación. La técnica del *stop motion* trabaja en su mayoría con animación paso a paso. El *pose a pose* es un método que requiere mayor planeamiento. Consiste en generar el primer cuadro de la secuencia animada, luego generar el último y por último se hacen los cuadros que quedaron en el medio. Al animar *pose a pose* el animador y el director pueden saber aproximadamente la duración de cada acción y la pose final que tendrá el personaje que posiblemente sea la pose principal de la siguiente acción.

Follow through y *overlapping action*: entre acción y acción hay un pequeño tiempo muerto en el cual el personaje parece estar inmóvil, esto hace que la animación pierda dinamismo y realismo. Para eliminar este tiempo muerto se aplica el principio de *follow through* y *overlapping action*. Este principio es aplicable a apéndices, extremidades, partes grasas y de excesiva piel del cuerpo del personaje, la manera en que estas partes se animan brindan mucha información del personaje y ayudan a mostrarlo como un personaje más orgánico y real. El concepto de *moving hold* o moverse quieto, está incluido en este principio y consiste en animar al personaje mientras no realiza ninguna acción. Durante este tiempo el personaje no debe estar del todo quieto, ya que se rompería la ilusión de realidad y la imagen parecería una simple fotografía o ilustración.

Salida lenta y llegada lenta (*ease in and ease out*): se refiere a la dinámica de los movimientos cuando comienzan y cuando terminan. Los movimientos reales y orgánicos como los del cuerpo humano no se detienen repentinamente, los movimientos de un cuerpo, al igual que un automóvil, hacen un proceso de aceleración cuando comienzan y de desaceleración cuando terminan. En la animación se emula este factor físico para darle realismo y cierta suavidad a los movimientos. La aceleración y desaceleración puede ser mayor y depende del tipo de personaje y el tipo de acción animada.

Arcos de movimiento: los arcos están basados en los mismos fundamentos que el *ease in & ease out*. Los movimientos de un cuerpo orgánico son graduales, no rígidos y mecánicos, este principio sugiere la utilización de movimiento circulares o en forma de arcos para lograr cuerpos y acciones orgánicas. Además simula de cierta manera el *motion blur* que se produce al filmar con una cámara acciones rápidas con una velocidad de obturación lenta o incluso como ve el ojo humano los movimientos rápidos y cercanos a su ojo.

Acción secundaria (*secondary action*): las acciones secundarias son de gran importancia, pero a veces complejas de animar. El frotarse los ojos cuando un personaje se despierta o se seca las lágrimas, las expresiones faciales o tics son ejemplos de acciones secundarias. La mayor complejidad se presenta cuando se debe combinar la acción principal con la acción secundaria, algunos animadores trabajan primero la acción principal, luego por separado la acción secundaria y por último dibujan ambas juntas. Las acciones secundarias no deben tener mayor importancia que la acción principal y debe estar con la sincronía adecuado con respecto a la acción principal. Su propósito es aportar realidad y cierta humanidad a los personajes, todo depende de el tipo de personaje y estilo de animación que se quiera obtener.

Sincronía (*timing*): está directamente relacionado con la actuación del personaje, la duración de sus acciones y su actitud. La misma acción con un *timing* diferente puede significar cosas

distintas. Obtener el *timing* deseado puede llevar tiempo, con experiencia se conoce la actitud del personaje y de la acción en particular que se quiere animar.

La exageración (*exaggeration*) es una variable clave a la hora de animar. Al igual que todos los principios de la animación, la exageración puede estar presente en mayor o menor medida. Cuando la exageración es demasiada la animación se percibe como poco real y si la exageración es muy leve se ve aburrida y poco atractiva, incluso en las animaciones realistas hay cierto grado de exageración que acentúa las acciones de manera que la física real no lo hace. El punto justo de la exageración a utilizar en las animaciones está dado por el verosímil, la narrativa y el dramatismo del cortometraje o filme.

Dibujo sólido (*solid drawing*): las formas deben tener volumen y al mismo tiempo ser flexibles, poseer fuerza y presencia pero no ser rígidas. Cuando se trabaja animación clásica es esencial poder manejar el dibujo. Los personajes, como si fuesen actores, deben poder girar, ser vistos de distintos ángulos y moverse orgánicamente en el espacio tridimensional, para lograr esto se debe saber dibujar a la perfección.

Atractivo (*appeal*): las formas deben ser atractivas ricas en movimiento, debe haber combinación de rigidez y elasticidad donde se necesite. Este principio está relacionado la estética de la imagen, que para poder mantener al público atento e interesado debe atraerlo tanto por su diseño visual, tanto como por la historia. Se debe tener en cuenta que en la animación hay una libertad visual mayor a la de los filmes de acción real, por lo tanto todo debe estar diseñado y pensado.

Los principios de animación presentes en *The Illusion of Life* no son más que herramientas para lograr animaciones ricas y atractivas, estos principios pueden ser utilizados de varias formas, en mayor o menor medida, siempre al servicio del dramatismo y el verosímil del cortometraje. Fred Moore en *The Illusion of Life* opina que los componentes que afectan y la calidad de la animación y a los principios enumerados con anterioridad son: los sentimientos

y las emociones internas de los personajes; la actuación con una acción clara y concreta; actitud y personalidad; poder mostrar los pensamientos del personaje con expresiones de la cara; la habilidad de analizar; el realizar un *staging* claro; crear buenas composiciones; tener el *timing* adecuado; el dibujo solido; el dibujo poderoso; la fuerza del movimiento y la imaginación. (Thomas y Johnston, 1981).

1.6.2. Técnicas primarias de animación

Las técnicas de animación son muchas, a la hora de elegir cual o cuales son las convenientes de utilizar en el cortometraje o película se tiene en cuenta la estética visual que se quiere obtener, el estilo de animación, el tiempo y el presupuesto con el que cuenta producción. A continuación se explican las técnicas más tradicionales y básicas, de la combinación de las mismas y el aporte de la tecnología surgen otras técnicas más modernas y complejas.

Acetato: La técnica del acetato consiste en dibujar sobre acetato, el color azul se utiliza para bocetar luego se repasa con negro el dibujo que se utilizará en la animación final. Se utiliza el azul para el proceso de bocetos ya que los escáners pueden omitir el color azul, por lo tanto en la imagen resultante se presenta únicamente el dibujo que fue repasado en negro. Para realizar esta técnica se utiliza una mesa o una bandeja de vidrio, por debajo del vidrio se coloca una luz que permite ver a través del acetato y ver los dibujos, o fotogramas, dibujados anteriormente que funcionan como referencia del próximo fotograma. Este tipo de producción se usa cada vez menos ya que exige mucho tiempo de producción, de a poco se es reemplazada por técnicas más rápidas y prácticas, gracias al avance de la tecnología. Sin embargo las animaciones realizadas con esta técnica poseen gran expresividad y libertad que con otras técnicas no es fácil de obtener.

Rotoscopia: La rotoscopia consiste en el calcado de los fotogramas de una película de acción real, con el objetivo de obtener movimientos fieles a la realidad. Hoy en día varios software son capaces de hacer rotoscopia con video digital.

Stop motion: Consiste en manipular objetos de manera incremental y capturar cada fotograma por separado con fotografías. Cuanto más sutil sea el movimiento del objeto entre fotograma y fotograma mejor se logra la ilusión de movimiento, sin evidenciar la técnica. Esta técnica da libertad para animar cualquier cosa, objetos, arcilla, pinturas, personas, marionetas, etc. La obra *Neighbours* (1952) de Norman MacLaren utiliza la técnica de *pixelation*, que se desprende del *stop motion*. También del *stop motion* nace la técnica de *paper cut-out*, “técnica de animación en la que los elementos que se van a animar son recortes que se apoyan sobre un fondo fijo, que está dispuesto horizontalmente para ser fotografiado cenitalmente.” (Sáenz Valiente, 2011, p.617). Hoy en día existe el cut out digital. La animación limitada es otro recurso útil y económico en el que “los personajes son animados de forma parcial, de modo que solo una parte de ellos se mueve. Esto habitualmente se apoya con sencillos movimientos de cámara... que disimulan la sensación de inmovilidad.” (Sáenz Valiente, 2011, p.617).

Con el desarrollo tecnológico gran parte de las técnicas pueden ser realizadas de manera digital en menor tiempo y con menor capital económico. Además en las últimas dos décadas se han generado las técnicas la animación de *CGI 3D*, que se ha desarrollado en gran parte gracias al estudio Pixar, la animación *CGI 3D* es amplia y variada pero no se analizará en profundidad. Hoy en día se utilizan varios software de composición y animación que permiten realizar la mayoría de las técnicas de manera digital, entre ellos se encuentran *Adobe Flash*, *Adobe After Effects*, *Nuke The Foundry*, *Maya de Autodesk*, *3D Max de Autodesk*, *Z Brush*, *Adobe photoshop* y muchos más.

El guión, el diseño visual, la puesta en escena, la animación y el montaje deben trabajar en conjunto para que el espectador pueda creer en el verosímil que se le presenta. De lo contrario la audiencia pierde el interés en el cortometraje ya que se siente engañada. Barthes, en su libro *Lo obvio y lo obtuso* indica que tanta importancia tiene la inmersión de los espectadores en el relato que incluso el diseño de la sala de cine está pensado con el objetivo el espectador se sumerja en el relato sin distracciones. (1986).

En los próximos capítulos se aplicará la teoría del capítulo uno en la realización de un cortometraje para adultos titulado de *Gorila*. Se ha de aclarar que la información presente en el capítulo uno es acotada, se recomienda dirigirse a la bibliografía señalada en la lista de referencia bibliográfica, donde se encuentran diversas fuentes y en ellas mayor desarrollo de las temáticas tratadas en el capítulo uno.

2. Guión de *Gorila*

El guión es una parte importante de cualquier proyecto audiovisual, aunque en animación muchas veces se tiende a saltar el guion y pasar directamente a la etapa de *storyboard*, se cree que en un cortometraje animado para adultos el guión es fundamental y es el primer componente importante del cortometraje a realizar. Si el proyecto empieza con un guión pobre, mal realizado el resto de la producción se ve condicionada por este primer paso mal hecho. Una buena pieza audiovisual debería tener todos sus componentes en el mismo nivel, es decir no se le debería dar más importancia al diseño visual o los efectos especiales que a la escritura del guión o la animación, de lo contrario se genera desequilibrio entre las partes.

La historia relatada tiene que ser poderosa. Debe poder atrapar al espectador, preocuparlo, involucrarlo completamente hasta que sienta lo mismo que los personajes. Especialmente en animación, cuando el guión es poderoso hace los próximos pasos de la producción más fáciles de realizar. Por ejemplo, si el espectador se involucra en la historia su mente y percepción exageran la animación, en consecuencia si se quiere mostrar a un personaje triste por más que lo se lo dibuje triste y se anime a la perfección, si la audiencia no siente conexión alguna no lo verá ni sentirá como triste. De manera contraria un personaje triste, no tan bien dibujado y animado, con una audiencia que empatiza con él y se envuelve en la historia logra mejor impacto en el espectador y el mensaje será comprendido por el público. (Thomas y Johnson, 1994).

2.1. ¿De dónde surgen las ideas?

No se puede preveer cuándo o dónde a uno se le ocurrirán las ideas. El azar es una variable que no se puede controlar, sin embargo hay maneras de buscar ideas y fomentar el pensamiento creativo. Varios guionistas explican que uno siempre debe escribir sobre lo que

conoce, ya que podrá darle una mirada personal y única de la temática a tratar, esto no quiere decir que uno no pueda escribir sobre fantasía o situaciones surrealistas, lo que uno debe hacer es alimentarse de la realidad que conoce e incorporarla a sus guiones. El guionista Charlie Kauffman, escritor de *Synecdoche-New York* (2008), *Being John Malkovich* (1998) y *Eternal Sunshine of a Spotless Mind* (2004), opina en una entrevista en la *Master Class* de Göteborg, que la creatividad y la fantasía están basadas en emociones y experiencias reales. (Kauffman, 2011).

Existe la posibilidad de que alguien se interese por escribir sobre algo que no conoce realmente, por lo tanto es recomendable hacer una investigación previa, esto no solo aporta mayor conocimiento acerca de la temática, también estimula la creatividad y abre nuevos caminos que los personajes pueden transitar, nuevos conflictos, estados de ánimo e incluso nuevos personajes. (Wright, 2005.). Visualizar fotos y dibujos ajenos, crear los propios, investigar y hacer *brainstorming* son las maneras más comunes para generar ideas y también se utilizan para mejorar y desarrollar las ideas originales.

Varios cortometrajes, los que Selby llama animaciones paradigmáticas, están inspirados en otras obras, por ejemplo el cortometraje animado *Adam and Dog* (2011) de Minkyu Lee nominado por la academia a mejor cortometraje animado del 2011 que utiliza como disparador la historia bíblica de *Adam y Eva* del libro *Génesis*. Le agrega a la pareja del Edén un tercer integrante, un perro. Otro ejemplo es el filme *Oh Brother, Where Art Thou?* (2000) de Joel y Ethan Coen, mejor conocidos como los hermanos Coen, que está basado en *La Odisea* de Homero, aunque con un giro cómico y moderno, ya que la historia se desarrolla en 1937 en la zona rural de Misisipi.

En el caso de *Gorila*, todo comienza con una obra de arte y luego de mucho tiempo y desarrollo, de la idea original se llega a lo que finalmente se utilizó para escribir el guión. La obra de arte que funcionó como disparador creativo de *Gorila* fue *Unsettled Dogs*. Esta obra

de Sam Jinks es una escultura de dos seres humanos con cabeza de zorro que duermen enfrentados. Meses después de haber visto esta obra se imaginó una mujer con cabeza de zorro que camina por un barrio abandonado buscando a su cría. Luego de luchar contra humanos violentos que rondan las calles, la protagonista encuentra a su hija en el armario de su antigua casa. Esta trama simple se transforma y evoluciona en el guión de *Gorila* que conserva las temáticas que hacían rica a la historia original, el lado salvaje de los humanos, la complejidad de las relaciones humanas y la fuerza de los lazos familiares. A la hora de elegir la idea que se va a desarrollar hay que tener en cuenta cuál es la temática principal de esa idea, ya que la temática tratada en el cortometraje es la que define para que público se dirige el mensaje expresado en el relato.

De a poco la mujer con cabeza de zorro se convierte en Lucía una mujer que busca a su hija desaparecida, Catalina. El mundo pos apocalíptico con humanos violentos, sin valor por la vida se reemplaza por la situación de inestabilidad política y social que se vivía en Argentina en 1975. En ese año Isabel Perón dictó los Decretos de Aniquilación de los que se valieron las Fuerzas Armadas para perseguir a los Montoneros y eventualmente tomar el poder de la República Argentina.

Este es el ejemplo perfecto de que nunca se sabe cuándo o dónde puede surgir una idea, en el caso de *Gorila* el proceso fue el inverso del que habla Kauffman, en vez de partir de algo real se parte de una imagen completamente surrealista y se termina en algo más realista. La historia se convierte en algo tangible, algo con lo que el espectador puede relacionarse e interesarse. Esto no significa que la fantasía se elimina por completo del cortometraje, ya que la misma se encuentra latente en el inconsciente de la protagonista, en el mundo de los sueños de Lucía. En el cortometraje se desarrolla un paralelismo entre el mundo onírico y el mundo "real" y sus hechos se conectan de manera directa.

Para poder generar la versión final de la historia se realiza un relevamiento histórico sobre la situación de Argentina en 1975, ¿Qué problemas afectaban al país en aquellos tiempos? ¿Cómo era un día normal? ¿Qué decían los medios de comunicación? ¿Qué anécdotas tiene la gente que vivió en la Ciudad de Buenos Aires en aquél momento? Y cualquier otro tipo de información que pueda ayudar a construir el verosímil del cortometraje.

El escenario, el marco temporal y espacial en donde se desarrolla la historia, se elige por su dinámica política y social. En 1975, si bien los militares aún no habían derrocado a Isabel Perón ya tenían considerable poder y un papel fundamental en el manejo del país. En esta época comenzaron a hacerse más frecuentes los atentados montoneros y comenzaron los primeros casos de desaparecidos. Por estas razones Buenos Aires en 1975 brinda un escenario dinámico, un organismo que pareciera tener vida propia, repleto de hechos inesperados y repentinos, ideal para el desarrollo de *Gorila*.

Jean Ann Wright explica en *Animation Writing and Development: from script development to pitch* que antes de comenzar la larga tarea de escribir el guión se debe hacer una pausa y analizar el potencial de la idea. En el capítulo uno se explica la importancia del *target*, que no se debe dejar de lado en ningún momento del proceso creativo y de producción del cortometraje. Por lo tanto el escritor debe preguntarse a sí mismo ¿la idea es adecuada para el *target* que se tiene en mente?, si no lo es se debe ajustar o buscar una nueva idea. La idea debe también tener el potencial de crear personajes tridimensionales y atractivos para la audiencia, potencial visual y una temática nueva o un nuevo punto de vista sobre una temática preexistente. Además hay que tener en cuenta las problemáticas reales, entre ellas se encuentran las limitaciones financieras, limitaciones técnicas, la falta de tiempo para realizar el proyecto, el medio por el cual será reproducido el cortometraje y las ganancias que se esperan obtener. (Wright, 2005).

Una vez resueltos estos temas se puede empezar a trabajar la estructura del guión y la escritura propiamente dicha. Uno tiene que recordar que escribir no es una ciencia exacta, si bien se pueden seguir ciertos procesos de escritura nada asegura que el guión sea exitoso.

2.2. La estructura de *Gorila*

Como se explica en el capítulo uno, la estructura es uno de los elementos más importantes del guión. Field afirma que no se puede comenzar a escribir un guión sin tener antes clara su estructura, sin saber los acontecimientos clave del guión: el final, el principio, el primer *plot point*, conocido también como peripecia, y segundo *plot point*. (1984). Aunque un cortometraje puede no tener todos acontecimientos clave o tener más que un largometraje.

La estructura de *Gorila* pasó por varias instancias y tuvo diversas formas, lo primero en definirse fue el desarrollo, luego el final y por último el principio. Se intentó crear una estructura que tenga ritmo, dramatismo y que genere incógnitas en los espectadores sin develar lo que sucedería. Además de los personajes principales se agregaron los personajes secundarios, cada uno con su propio matiz para crear personalidades completamente distintas unidas por el conflicto de la historia. En el caso de *Gorila*, la estructura del relato evidencia las temáticas que le interesan al realizador del cortometraje y no centra su atención en las cuestiones políticas de la época y lugar donde se desarrolla la historia.

¿Cómo se sabe cuál es la estructura correcta? La estructura correcta es aquella que permite dar una dosis justa y necesaria de información en el momento indicado y deseado. Desde un punto de vista o de otro, dar información falsa, verdadera, parcial o completa. La estructura correcta tiene además valor dramático. Como se dijo en el capítulo uno, la historia puede ser relatada de infinitas maneras, lo que guía la manera de relatar son los temas que cada individuo quiere destacar de tal historia, los intereses y estilo personal del guionista, director y/o productor determinan como se relata la historia. En la realización de un cortometraje

animado para adultos el comienzo tiene que ser atrapante, para lograr esto se plantean desafíos e incógnitas al espectador en los primeros minutos del relato.

Como se estableció con anterioridad el desarrollo de la estructura es un proceso largo que pasa por varias instancias, *Gorila* se empezó con un *storyline* muy precario que estuvo presente desde la idea original: una madre feroz que busca a su hija desaparecida. Después de haber desarrollado a los personajes más importantes se realizó una primera versión de la escaleta. Antes de corregir la escaleta y empezar el tratamiento se optó por graficar la estructura en un paradigma y ubicar cronológicamente los sucesos principales del relato; el comienzo, el final, el disparador, los *plotpoint*, *climax*, *flashbacks*, etc. Este ejercicio permite visualizar gráficamente los eventos, y reorganizarlos hasta encontrar la estructura que se considere conveniente para el guión, muchas veces tener los hechos separados y desarrollados en varias hojas puede ser confuso, el paradigma simplifica y grafica la estructura de manera que puede ser visualizada con facilidad, aunque se recuerda que cada escritor tiene métodos propios para organizar los hechos gráficamente.

Puede que se tenga más de una versión del paradigma, en el caso de *Gorila* se realizaron dos paradigmas, con los mismos hechos con algunas variaciones en la ubicación cronológica de determinados hechos. En las etapas iniciales es normal que no se sepa como sucederán los hechos, lo importante es saber qué es lo que sucederá y en qué momento debe suceder. Durante el desarrollo del guión de *Gorila* si bien se sabía qué debía pasar al final de la historia, no se había definido como sucedería, lo mismo sucede con el principio del cortometraje.

La escaleta se modificó después de tener listo el paradigma y se procedió a escribir el tratamiento y las escenas más importantes con algunos diálogos preliminares. En esta etapa se tienen en cuenta las palabras: “escribir es reescribir” (Field, 1984, p.46). Generalmente se escriben varias versiones del guión y esto es lo correcto. Se recomienda re-leer

constantemente el material escrito y preguntar a uno mismo si se hace énfasis en los puntos convenientes. También hacer que otros lean su historia es de mucha ayuda, ya que uno puede dar ciertas cosas por entendido, pero no están plasmadas en el guión. Alguien ajeno al proyecto puede plantear nuevas preguntas que lleven a nuevas situaciones y cambios en el guión. No se debe olvidar que un buen cortometraje está destinado a ser visto por una gran cantidad de personas, por lo tanto se debe dejar de lado el temor a la crítica y dejar que otros vean el trabajo en proceso.

El guión se pule y perfecciona progresivamente. La primera versión del guión de *Gorila* no es tan distinta a la final en cuanto a los eventos que suceden, gran parte de los cambios que se realizaron fue la eliminación de escenas que no sumaban información, ni ritmo o dramatismo al relato y se agregaron escenas que daban tridimensionalidad a los personajes más importantes de la historia. También se agregaron algunos personajes secundarios como Isabel y el joven militar que conduce el auto. El personaje Guitarrista se modificó ya que el rol que desarrolla este personaje era antes realizado por el tío de Lucía a quién lo invitaban a cenar.

En el capítulo uno se expuso la opinión de los distintos autores y estos coinciden en la importancia de hacer participar al espectador en el guión, esto debe tenerse en cuenta en especial tratándose del guión de un cortometraje animado para adultos. Andrew Stanton, quien es director y guionista de muchas de las películas de *Pixar*, cuenta en el capítulo *The clues to a great story* perteneciente a *Ted Talks* que mientras escribía *Finding Nemo*, junto a Bob Peterson llegaron a la teoría del dos más dos. Esta teoría es una simplificación de la idea de hacer participar al espectador, en otras palabras dos más dos significa que el espectador debe descifrar las cosas por sí mismo, el trabajo de los realizadores no es dar todo servido en bandeja, al contrario se deben dar pistas y que el espectador trabaje para deducir las soluciones (Stanton, 2012.). De esta manera el espectador pone atención a lo que

sucede en el cortometraje e inconscientemente acepta el reto a descifrar los enigmas que se le presentan, sabe que algo sucederá pero no sabe con exactitud qué. Un relato sin retos para el espectador resulta en un cortometraje predecible, sin sorpresas y por lo tanto sin emoción, sin provocar atracción alguna en los espectadores.

Otra manera de mantener al público interesado es que cada escena y cada secuencia tiene un objetivo particular, pequeños conflictos que se resuelven y hacen avanzar el relato. Charlie Kauffman opina que es más importante la inmersión de la audiencia en el presente del relato que la historia como un todo e incluso cuestiona la importancia del mensaje. (Kauffman, 2011.). En un cortometraje animado esto no es tan fácil, debido a la duración del medio suele atacarse directamente el conflicto principal, en *Gorila*, sin embargo, se intentó poner a los personajes en situaciones determinadas que tienen un conflicto pequeño y fugaz, como la escena de la ducha de Lucía o la escena en que desaparece el Guitarrista. En ambas escenas sucede algo ajeno a la búsqueda de Catalina, pero ayudan a que la audiencia conozca a los personajes y dan información sobre el verosímil de *Gorila*.

Por consiguiente, además de tener una historia A, una historia B y un objetivo global que se realiza al final del cortometraje se tienen que pensar cuales son las situaciones inmediatas, es decir, de corto plazo, las mismas tienen que ser entretenidas para el público adulto y aportar directa o indirectamente al relato. Esto no significa que constantemente deben suceder hechos importantes, al tratarse de un cortometraje para adultos, el avance de la historia puede ser que el personaje aprenda algo sobre si mismo o luche contra su conflicto interno, y no necesariamente que haga vistosas acciones físicas para mantener la atención del espectador, como sucede en filmes animados para niños.

A la hora de definir la estructura el guionista se debe preguntar: ¿es esta la manera correcta de empezar la historia?; ¿Hay siempre un conflicto inmediato?; ¿La historia A y B están relacionadas?; ¿Hay obviedades?; ¿Qué puede sacarse?; ¿Qué no es esencial para el

relato?;¿Puede explotarse visualmente y cinematográficamente?;¿Está clara la necesidad dramática de los personajes?;¿La necesidad dramática los guía en todo momento?

2.2.1. El comienzo de *Gorila*

El comienzo de *Gorila* es lo último que se termina de escribir. En los primeros borradores se empieza directamente con la explosión del primer atentado, luego se agrega la escena del Zorro y el Cazador, que presenta la temática de persecución en la historia. Por último se agrega la primera escena, la escena del barco.

La primera escena es en realidad un *flashforward* aunque la audiencia no lo sabe hasta el final de la historia. Es una escena que plantea incógnitas al espectador y a la vez tiene un ritmo propio, se nota que hay una historia previa que se le oculta al espectador. Esto se hace para desafiar al público adulto a deducir lo que sucede, involucrándolo desde un principio en el relato.

La elección de la locación no fue realizada al azar, se aprovecha el ruido del agua y de los motores para crear tensión sonora, lo mismo sucede con la imagen, el mar genera una superficie vibrante, repleta de texturas que producen determinada intranquilidad y movimiento constante. El ser humano instintivamente se siente menos seguro en el agua que en la tierra, al ubicar la escena en un barco viejo en medio del mar su buscar transmitir inestabilidad al espectador. A la vez los personajes elegidos para esta primera escena son tal vez los personajes que uno no se imaginaría en esta situación, Catalina, que es una niña de diecisiete años, y su gato Freud se encuentran solos en un barco. Ella mira hacia atrás, lo que indica que escapa de algo.

El momento del día en que transcurre la primera escena, el amanecer, aporta a la idea que algo extraño sucede, lo normal sería que el personaje estuviese durmiendo en su casa a esas horas del día. El amanecer sugiere que Catalina estuvo despierta toda la noche, lo que

refuerza la sugerencia de que se escapa de algo o por lo menos que no quiere ser encontrada, esta información que se le da al espectador genera en él nuevas preguntas que lo mantienen activo y por consecuencia atento al relato. En esta instancia hay una voz en off que representa los pensamientos de Cata, sus palabras aún no tienen sentido para el espectador, pero hacen alusión a lo que pasará más adelante en el relato y sobre la temática principal de la historia, los lazos humanos.

Al final de la primera escena Freud se aleja de Catalina y empieza a caminar por el barco, esto se hace para darle movimiento al relato que hasta el momento se muestra bastante estático, también se aprovecha para desarrollar el personaje del gato y se le atribuyen ciertas características mágicas muy sutiles que se repiten a lo largo del cortometraje. El recorrido de Freud y de la supuesta cámara no termina dentro del barco, sigue dentro de la televisión que se encuentra en la cabina del capitán y desemboca en lo que parece ser un programa de televisión, realizando con un cambio de verosímil y de humor en el cortometraje.

La escena del zorro y el cazador se incluye para presentar la temática de persecución e insinuar algunos temas secundarios como el instinto salvaje latente en el ser humano que se pretende ilustrar en la protagonista Lucía. La escena comienza con el zorro que corre por los juncos y el bosque. Como un típico dibujo animado para niños el zorro es un personaje humanizado, sin embargo todo se derrumba cuando el Cazador mata al Zorro. Se elimina la inocencia que se plantea al comienzo de la escena y se trae al espectador de vuelta al verosímil del relato original y el espectador presiente que algo malo le sucederá a los personajes de la historia A.

La tercera escena que se considera parte de la secuencia inicial es la de la explosión. El objetivo de esta escena es mostrar el lazo y la unidad de la familia, que más adelante va a ser dividida por fuerzas mayores. Si no se muestra la familia como una unidad el espectador

no sentirá empatía con los personajes luego de la desaparición de Cata. Por lo tanto lo primero que el espectador debe ver de la familia es cariño, calidez y unidad. En esta escena Lucía, Fernando y Cata caminan por la calle luego de haberle comprado una abrigo a Cata. Por otra lado, en la misma escena, con un ritmo rápido y marcado por el sonido del metrónomo del Guitarrista se genera la sensación de que el relato avanza, por más que los personajes principales estén ocupados con temas mundanos, el espectador sabe que algo está por suceder, pero no sabe que, debido a la escena del Zorro y el Cazador saben que lo que sucederá perjudica a los protagonistas. Simultáneamente se le brinda al espectador información que le sirve comprender hechos futuros del relato, por ejemplo se muestra el brazal de Isabel, el sonido del metrónomo del guitarrista y se introduce el abrigo magenta de Cata.

La secuencia inicial culmina con la explosión de la bomba. Si bien es un comienzo largo para un cortometraje, se considera que al tratarse de un cortometraje animado para adultos se puede optar por un comienzo más complejo, siempre y cuando mantenga la atención de la audiencia adulta. Los cortometrajes animados suelen empezar con un problema puntual expuesto inmediatamente al comienzo del cortometraje, sin dar mucha información previa de los personajes. Stanton opina que un buen comienzo es lo que brinda el impulso para llegar hasta el final de la historia (Stanton, 2012.). Es por eso que se pensó el principio meticulosamente, y antes de planearlo se analizó el principio de varias películas.

En Shawshank Redemption el comienzo presenta a los dos personajes principales, Red (Morfán Freeman) en voz en off se introduce a sí mismo y cuenta como conoce a Andy Dufranse (Tim Robins). En la primera escena Red le cuenta al espectador que lo primero que Andy Dufranse le pidió que contrabandear dentro de la prisión fue un poster de Ritta Heywood, y él se lo consiguió. Esta es una frase de gran importancia dramática y también narrativa, Ritta Heywood representa lo imposible, lo inesperado, la belleza dentro de la

prisión y Red es quien se la otorga a Andy. Estas palabras están seguidas de imágenes aéreas de la prisión con una música emotiva.

En la primera escena de *Eternal Sunshine of a Spotless Mind* Joel (Jim Carrey) lleva a Clemantine (Kate Winslet) a su casa en auto, es de mañana temprano y ella está dormida en el asiento delantero, donde la luz cálida del amanecer la ilumina a través del parabrisas. Él la despierta ella se asusta, por unos segundos se encuentra perdida no reconoce dónde está.

En esta breve escena ya se ve metafóricamente representado y sintetizado lo que sucede en el resto de la historia y dónde Michel Gondry focalizó su relato. Clemantine dormida en el auto de Joel con la luz del amanecer da una sensación de tranquilidad e intimidad, cuando ella despierta esto cambia, da una sensación de tensión y de desconocido, esa lucha entre lo conocido y lo desconocido causado por el procedimiento de eliminación de recuerdos que ambos personajes se realizaron es el conflicto de la historia.

En la escena inicial de *Inception*, Cobb, se encuentra inconsciente y el oleaje lo arrastra a una playa. Un guardia de seguridad lo despierta, Cobb cree ver a dos niños que juegan en la playa. Luego el guardia ve que Cobb tiene un arma en su pantalón y llama a sus colegas para que lo escolten. Los guardias lo llevan con su jefe Kaito. Quien no parece estar interesado en el arma sino en un objeto que Cobb lleva consigo. En seguida la historia hace un gran salto temporal. Esta primera escena es en realidad el final del filme que ubicado al comienzo plantea varias incógnitas que el espectador comprende a medida que el relato avanza.

Al comienzo de *Gorila* se le otorga mucha importancia y valor dramático, una clara evidencia de esto es la escena del Zorro y el Cazador, ya que esta escena no hace avanzar al relato y no afecta narrativamente a la historia A, pero es de cierta manera una premonición de lo que sucede en la historia A y de los conceptos que guían el relato. Los adultos no son suelen ser la audiencia tipo del cine animado, por lo tanto el comienzo del cortometraje es de mucha

importancia para que el espectador entre en confianza con el verosímil y pueda percibir el cortometraje como un producto serio, de su interés y no como una animación para niños. El comienzo es donde se plantean la mayoría de los conflictos e incógnitas que se resuelven durante el resto del relato.

2.2.2. El final de *Gorila*

El final de un cortometraje significa la resolución del conflicto. Cata logra escapar y vuelve con su familia. Hay, en la secuencia final, muchas similitudes con el comienzo del cortometraje, entre ellas la explosión, el metrónomo del Guitarrista que marca el ritmo del relato y la locación, que si bien no es la misma es similar. Esto genera circularidad en el relato y muestra que la situación no ha mejorado, en todo caso ha empeorado. Como se ha establecido con anterioridad la temática principal del cortometraje es el lazo humano, al comienzo del cortometraje Lucía, Fernando y Cata caminan juntos por la calle, antes del final Lucía camina sola.

Los conflictos que se resuelven al final de *Gorila* son varios. En un primer plano está la reunión de la familia y restablecimiento de los lazos. Luego están conflictos secundarios como el conflicto interno de Fernando, que deja de seguir órdenes por miedo y el conflicto interno de Lucía, su lado salvaje se expone cada vez más y al igual que Fernando deja de seguir órdenes por miedo. Por otro lado Isabel ejecutada.

Se puede decir que el azar y el destino tienen un papel fundamental en el final de *Gorila*. Cata y Lucía se encuentran en el mismo lugar que casi de casualidad y, gracias al Novato, Cata logra escapar en ese preciso momento. Simultáneamente Fernando presiente que algo sucede y deja su trabajo para ir en busca de Lucía. El azar y el destino vuelven a unir a la familia a pesar de la situación adversa. Para que esto funcione y la audiencia no lo sienta como un final forzado, el mismo se debe construir de a poco para preparar al espectador. En

otras palabras, dentro del verosímil de *Gorila* no debería resultar extraña la manera en que se reencuentra Lucía con Cata.

Cerca del final se juega con la percepción de la audiencia con respecto a la muerte de Isabel, ya que en un principio el espectador interpreta que es Cata la que ha muerto. Eso se hace para desconcertar al espectador, se lo involucra en el relato y se lo hace pensar que en el momento climax del relato los protagonistas han fracasado y no se ha cumplido su objetivo. Por convención el público sabe que algo más va a pasar, quiere que algo pase, pero no sabe qué pasará ni cómo. De esta manera se genera en el espectador cierto deseo de que el problema se solucione y hace que esté más abierto al cómo se soluciona el problema. Para que esto funcione la audiencia debe tener una profunda empatía con los personajes y la situación en la que se encuentran, se debe trabajar a lo largo de todo el cortometraje para construir esta empatía, de lo contrario el final no será satisfactorio o creíble.

La explosión en la ante última escena se aprovecha para generar un espacio surrealista, el humo y el polvo resultante no dejan ver con claridad a los personajes y se crea una unidad entre el mundo onírico, presente en la faceta interior de Lucía, y el mundo real. Es una situación límite donde ambos mundos se cruzan y los instintos se despiertan. Por lo tanto esta escena que es el climax del cortometraje se muestra un giro en el conflicto externo, pero también en el conflicto interno, el que se oculta en la faceta interior de Lucía.

Así mismo se se puede observar un cambio en el personaje de Fernando quien logra desatarse de sus labores rutinarias y conctarse con su familia que es lo que realmente le importa.

Por lo tanto, además de tener un final narrativo se hace llega a una conclusión del mensaje que se quiere mandar, los lazos entre las personas son más fuertes que los problemas externos. Las peleas entre montoneros y militares sigue independientemente de la

finalización del relato. De esta manera se pone en evidencia que a lo que se le da importancia en el cortometraje no son las preferencias políticas, ni hay intención de difamar a montoneros ó militares, sino que lo que importa son los individuos que se ven atrapados en estas circunstancias y afectados por las guerras de otros.

El personaje del Novato y el brazalete de Isabel son elementos que se agregaron en las últimas etapas del guión para unificar el relato. Al final del cortometraje el espectador utiliza información que ve en el comienzo y en el desarrollo del guión para sacar sus propias conclusiones.

Kauffman opina que, lo importante del tema se expone en los conflictos inmediatos durante el desarrollo (Kaufman, 2012.). Con esto se refiere a que el cierre del mensaje no es siempre lo más importante del relato, sino que el camino que transitan los personajes y como se exponen las temáticas durante este camino, es lo que hace al relato y a la historia. Como se estableció con anterioridad sin el camino que transitan los peronajes no habría un final. Por ejemplo, El final de *Gorila* no se encontró con facilidad, en un principio había un final de similares características, pero quedaba desconectado del resto de la historia, cuando esto sucede se modifica el desarrollo de manera que el final se construya de a poco a lo largo del cortometraje.

2.3. Creación de los personajes

Syd Field recomienda tener en cuenta cuatro elementos esenciales a la hora de crear los personajes. Estos son, la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.

La necesidad dramática se refiere al objetivo que un personaje debe cumplir o un estado que este debe alcanzar. El punto de vista es la opinión y la interpretación que el personaje tiene sobre el mundo que lo rodea y las circunstancias que lo rodean. El cambio, el personaje debe sufrir un cambio, este cambio lo ayudará a superar los problemas que se le presenten.

Estos cuatro elementos hacen que el personaje cobre vida, tenga opiniones propias y en base a estas opiniones hable, actúe y se relacione con otros personajes. (Field,1984.). En el caso del protagonista, los cuatro elementos deben crear un personaje con quien el público puede conectarse e identificarse incluso si es el malvado de la historia o un antihéroe.

Estos consejos para la creación de personajes pueden parecer demasiado básicos, pero se eligió incorporarlos en el proyecto de graduación debido que si se tienen en cuenta se asegura que el guión no fracasará, por lo menos desde el planeamiento de la estructura y la creación de los personajes, el resto queda sujeto a la creatividad, habilidad y sensibilidad del guionista. En un cortometraje animado para adultos no pueden fallar las cosas básicas. Parte de sentirse identificado con el personaje tiene que ver con que tan real es el personaje, es por eso que deben ser pensados como reales y funcionales dentro del verosímil del guión. Esto significa que el escritor debe saber todos los aspectos de la vida del personaje, “conocerlos como la palma de su mano, saber cuáles son sus esperanzas, sueños y temores, lo que les gusta y lo que no les gusta, sus antecedentes y peculiaridades.” (Field, 1984, p 39.). Se recomienda crear lo que Field llama la faceta interior y la faceta exterior de cada personaje. La faceta interior se refiere a los aspectos de la vida del personaje que pueden no estar presentes o visibles en el guión, si tiene familia, cómo está compuesta, quién fue su mejor amigo en jardín de infantes, cual es su comida favorita, como fue su primer relación amorosa, etc. Field opina sobre el desarrollo de la faceta interior:

Profundice la vida de su personaje: infancia, niñez, escuela primaria, escuela secundaria, universidad, después de la universidad. Si el personaje no tuvo estudios formales, estudie sus experiencias “educativas” alternativas. Defina las relaciones que fue estableciendo a lo largo de los años antes del principio de la historia; estas relaciones influirán en las acciones de su personaje a lo largo del guión y pueden proporcionarle “incidentes” que pueden utilizar en *flashbacks* o en diálogos para revelar su personaje. (Field,1984, p 45).

Es de gran importancia para el guionista conocer a los personajes de pies a cabeza, desde su nacimiento hasta su muerte, para lograr organismos vivos que toman determinadas

decisiones y no otras, por decisión propia y basadas en sus experiencias pasadas, como lo hacen las personas de carne y hueso. Los personajes de animaciones destinadas a niños y adolescentes muchas veces toman decisiones y realizan acciones sin justificación alguna, sin una necesidad dramática que soporte la acción en cuestión, esto tiene que ver con la facilidad de los niños de creer en lo que ven sin pensar lógicamente. Con un público adulto esto no debería suceder.

Jean Ann Wright escribió en *Animation Writing and Development: from script development to pitch* que los personajes de las historias modernas suelen ser tridimensionales, actúan como personas reales que conocemos, bajo sus propias motivaciones, aún más en los dramas (Wright, 2005.). En los filmes y cortometrajes donde el protagonista tiene un conflicto interno el desarrollo de la faceta interior es fundamental para poder lograr que el conflicto sea real y tridimensional.

Kaufman piensa que el personaje principal es la historia misma (Kauffman, 2011). Esto es lo que se intentó lograr con Lucía, ella es el personaje principal de *Gorila*, en ella se plasma el tema principal del relato y es ella quien hace avanzar la historia. ¿Qué lazo es más fuerte que el de una madre y su cría? En ella se resaltan los instintos maternos no humanos, pero animales que cada madre tiene por naturaleza. Conserva las características de su forma original, una loba que busca incansablemente a su cría. Por su forma original se entiende una heroína salvaje y agresiva, a medida que el guión avanzaba y el verosímil en que se desarrolla el relato cambia se re plantea el nivel de agresividad y de acción que tiene el personaje de Lucía. Se llega a la conclusión de que el universo opresivo en el que vive hace que su instinto salvaje pase desapercibido al ojo del resto de los personajes, pero este vigente en su faceta interior.

A lo largo del guión se relaciona a Lucía con el Zorro que es cazado al comienzo, en la segunda escena del cortometraje. Ya sea en sus sueños, en su trabajo o en el decorado el

zorro está presente. Es trabajo del guionista y del director señalarle, de manera más o menos obvia, al espectador dicha relación y hacerle entender su significado. En la escena de la ducha Lucía alucina con un canario, un zorro y un gorila, otra vez la interpretación del sueño queda en el espectador.

La casa de los sueños es la casa dónde Lucía nació y creció, por eso se muestra, desde la dirección, de una manera muy familiar y personal, desde la subjetividad de Lucía. La casa se encuentra rodeada de verde, esto revela que la ciudad no es el hábitat natural de Lucía. Es un lugar donde está reprimida y lo único que ama realmente es a su esposo y a su hija. Al final del cortometraje Lucía, junto con su familia, deja la ciudad.

El personaje del gorila tiene un doble sentido, hace referencia al término que se utilizaba y que a veces aún se utiliza en la Argentina para referirse a los antiperonistas, se toma este término de manera literal y se crea un pseudo-personaje que existe únicamente dentro de la mente de Lucía. Independientemente de porqué se empezó a utilizar popularmente este término en Argentina, el gorila es un animal intenso y sólido que cuida de sus pares, las gorilas son particularmente buenas madres, además ofrece gran impacto visual.

Fernando es el esposo de Lucía, pero es un personaje de menor carga dramática y también con menor impacto en el espectador, esto no quiere decir que sea un personaje vacío o poco interesante, simplemente el cortometraje no indaga en la profundidad de su ser y su faceta interior puede pasar desapercibida. En este relato Fernando es un personaje de apoyo para Lucía, que también sufre la desaparición de su hija pero está completamente aplacado por la situación del país. Es un personaje que perdió sensibilidad y la debe recuperar a lo largo del cortometraje. Al contrario del personaje de Lucía, Fernando cumple las reglas con miedo y su pensamiento lógico hace que no quiera poner en riesgo a Lucía, por más que su hija haya desaparecido.

Fernando y el Guitarrista logran una conexión interesante en el cortometraje, él siente cierto respeto por el Guitarrista y viceversa, la desaparición del Guitarrista es lo que despierta las emociones de Fernando que hasta el momento permanecían escondidas. Es él quién hace avanzar la historia B del relato.

El Guitarrista es el personaje que le da color al verosímil triste de *Gorila*. Es un personaje y secundario ya que no se cuenta su historia ni se profundiza en su ser. Su vida es el presente, su música y sus canarios. Un personaje inofensivo y sin ambiciones o necesidad dramática expuestas en este relato. Es sin embargo un personaje de importancia dramática y narrativa, al igual que el personaje de Freud se le atribuyen ciertas cualidades mágicas, podría ser un fantasma ya que no sabemos de dónde viene o a donde va, aunque se asume que los militares se lo llevaron, el único que interactúa con él es Fernando y no hay otro testigo de su existencia. Sus canarios al igual que él cantan y decoran la calle de la ciudad, mientras que su metrónomo marca el ritmo de la historia.

Freud, el gato, se lo considera un personaje secundario y no meramente una mascota o parte de la utilería, su omnipresencia ofrece una mirada única de la historia y es un personaje que cumple un rol estrictamente dramático y simbólico. Wright define a los personajes simbólicos como unidimensionales que representan una idea o tienen una sola cualidad, como la justicia, el bien, el mal, etc. Son personajes comunes en las leyendas, los mitos y los cuentos de hadas, son personajes claros y sensatos (2005).

Freud es un animal independiente, ágil, y puede pasar por desapercibido si lo desea, a la vez tiene ciertas cualidades fantásticas, probablemente debido a su vida misteriosa alejada de los humanos, su vida nocturna y probablemente también por su mirada penetrante e indomable personalidad. Es un fiel representante de la temática de los lazos entre individuos de la que trata el relato, ya que es él quien que conecta la trama A con la B y la C. Su función es guiar la mirada del espectador en las cosas que importan, como si fuese un

narrador silencioso o el mismísimo lente de una cámara, además suma otra presencia animal a la historia que se conecta con el título del cortometraje y la faceta interior del personaje de Lucía. El Guitarrista, los militares e Isabel también son personajes simbólicos.

Los militares se pensaron todos con las mismas características, excepto por el Novato. En el relato se los presenta a todos como iguales, pero con diferente jerarquía. Son de cierta manera moldes que evaden el pensamiento emocional, únicamente responden a órdenes de un superior que no cuestionan, simplemente las aceptan. No negocian ni escuchan las opiniones de otras personas, son personajes que carecen de autonomía. Claramente en el cortometraje se muestra únicamente una faceta de la personalidad de los militares, esta es su faceta laboral, si se ahondase en cada uno de ellos se desarrollarían personajes con un mismo uniforme pero personalidades completamente distintas y complejas. Esto se nota en el Novato, en él se puede ver una pizca de inseguridad ya que su lado emocional todavía está activo e interfiere con su profesión.

Novato fue el último personaje en desarrollarse y es quién ayuda a resolver el conflicto que parece no tener solución. Novato como se explicó con anterioridad es un joven militar que todavía conserva su lado emocional activo, es un personaje que se presenta como torpe inmaduro, pero es en realidad despierto y activo. Desde el primer momento en que aparece, el espectador presiente que va a intervenir en la trama principal, por su interés en Cata, su humanidad y frescura.

Isabel, el personaje montonero, en opuesto a los militares actúa bajo su pensamiento emocional. Es una persona sociable, informal y viva, utiliza estas características para engañar a la gente. Su pasado se desconoce, únicamente se sugiere que ella estuvo involucrada en la fabricación de explosivos y en el atentado a la iglesia, crimen del cual culpan a Cata. Aunque Catalina no cree en la inocencia de Isabel, no es consciente, ni lo es Isabel, de que tan conectadas están sus vidas.

El personaje de Catalina, es de lo más relevante para el desarrollo de la historia, pero no tanto para el relato, es por eso que no aparece con regularidad, su ausencia es más importante que su presencia. Es la víctima directa del conflicto, es quien puede resultar verdaderamente perjudicada dada la situación, sin embargo no es con ella que el espectador empatiza, porque el relato se centra en Lucía y Fernando. Si bien es ella quien empieza el relato, en esta primera escena no se llega a profundizar el personaje ni se da mucha información de su situación y le pone un signo de pregunta a su pasado y futuro. Se mantiene oculto su paradero durante la primera mitad del relato, recién en la segunda mitad de *Gorila* la audiencia conoce el paradero de Cata y se conoce más sobre ella. El personaje de Isabel es quien se relaciona con Cata y es quien ayuda a develar sus sentimientos, conflictos y contradicciones internas. Es probablemente el personaje más inocente y puro del cortometraje, lo que hace aún mayor la sensación de injusticia que esta situación le transmite a sus padres y por lo tanto también a la audiencia. Catalina es quién guía la historia C.

La construcción de los personajes no acaba en el guión, siguen en la etapa de desarrollo visual, de dirección de arte, donde los rasgos físicos y las maneras de vestirse brindan al espectador información sobre los personajes. Además la manera en que los personajes son animados contribuye al diseño de su personalidad.

3. Diseño visual de *Gorila*

El diseño visual es una de las etapas más importantes en la producción del cortometraje, no solo en un cortometraje de animación para adultos, sino en cualquier proyecto audiovisual que se quiera realizar. El diseñador debe ser capaz de transmitir las sensaciones y los mensajes deseados de manera visual, para lograrlo utiliza las herramientas visuales a su alcance. |

El diseño visual tiene que atraer a los espectadores, sin hacer que cuestionen la calidad del producto o no logren sumergirse en el verosímil que se les presenta. Se debe recordar que el público adulto es más exigente y menos crédulo, por lo tanto el diseño visual de *Gorila* no debe ser demasiado “delirante”, pero tampoco muy clásico, para mantenerlo interesante.

Las películas y cortometrajes animados tienen una notable ventaja de expresividad visual sobre las películas de acción real porque el diseño de todo el universo visual está en manos del diseñador, no hay mayores límites que la propia creatividad y el tiempo que el realizador invierta en su proyecto. Como Andrew Loomis afirma en su libro *Ilustración Creadora: Podemos superar a la cámara, porque la cámara no puede seleccionar ni subordinar, gracias a Dios.*” (Loomis, 1947, p.105.).

3.1. Relevamiento visual e histórico

Por más que se tenga un estilo visual en mente o ya se lo haya comenzado a desarrollar, se recomienda, hacer un relevamiento gráfico para buscar imágenes que puedan ayudar a la confección dicho diseño visual, para esto se buscan artistas, directores de arte, directores de fotografía, ilustradores, distintas vanguardias y se estudia el marco histórico en donde se desarrolla el relato. En el caso de *Gorila* se apunta a una estética realista en cuanto al manejo de la supuesta iluminación, el diseño de los personajes y escenarios, sin embargo, se desconoce la vestimenta, la arquitectura, los electrodomésticos y muebles que estaban

presentes en la época y lugar que se desarrolla la historia. En un cortometraje animado para adultos no es mucha la duración de la pieza audiovisual y en esos pocos minutos no deberían haber errores, que hagan salir al espectador del verosímil.

Gorila se desarrolla en la Ciudad de Buenos Aires en 1975 y para hacer el relevamiento gráfico se acude a libros de fotografía, artículos de revistas, diarios y sitios web que muestran la manera de vestir de la época. Se tiene especial cuidado con el relevamiento gráfico que se hace, ya que las revistas de moda y las publicidades suelen mostrar vestimenta y peinados que no utilizaba la gente promedio de la época. Además es fácil encontrar mucha información visual de peinados, automóviles y vestuario de 1975, pero no perteneciente a la Ciudad de Buenos Aires, sino a Los Estados Unidos que no son los mismos que se usaban en Buenos Aires, por más que fuese el mismo año.

El rol que cumple el relevamiento visual e histórico es importante y aún más cuando se trata de un cortometraje de una época pasada, pero reciente. Muchos de los espectadores conocen y algunos hasta en vivo en la época y lugar en la que se desarrolla la historia, por eso la ambientación debe ser la correcta y no debe haber objetos ajenos a la época que se quiere imitar, la presencia de estos irrumpe en el verosímil que se intenta crear y pone en evidencia la puesta en escena y como consecuencia saca al espectador del relato. En otras palabras, si el relevamiento falla y el espectador lo nota el relato entero pierde seriedad.

3.2. Uso del color

Se decide separar el color de los demás elementos compositivos debido a su importancia. Es posible que el color sea de los elementos con mayor valor compositivo, ya que brinda con eficacia y velocidad una gran porción de información al espectador.

Si bien el diseño visual de *Gorila* sigue una línea realista, en sus formas, escala y perspectivas su propuesta de color es mucho más expresiva e irreal. La propuesta de color

para *Gorila* queda evidenciada desde la primera escena, la escena del barco en la cual se ve la predominancia del azul en el decorado, el azul del mar y del barco, además de la iluminación azul correspondiente a la hora del día en que transcurre la escena. Esta utilización del color se elige para transmitir tristeza, por lo tanto la paleta de color del corto entero se ve afectada por un tinte azulado. Se apunta a un balance de color similar al utilizado en *Inside Llewyn Davis* (2013), dirigida por los hermanos Coen, con la dirección de fotografía de Bruno Delbonnel y colorimetría realizada por Peter Doyle. Casi toda la película tiene una predominancia de azules en la imagen con la intención de imitar la iluminación invernal de la ciudad de New York en 1961 y acompañar empáticamente la situación de tristeza y frustración en la que se encuentra Llewyn, el protagonista del filme.

El definir una paleta de color ayuda a que las composiciones finales sean homogéneas, es decir que utilicen los mismos códigos por más que los personajes y los escenarios sean relaizados por varias personas distintas.

Según Andrew Loomis la saturación puede determinar el estado de ánimo o el humor de la imagen, "Tratad un tema vivaz con colores vivaces... Si queréis paz y tranquilidad haced predominar los tonos grises."(Loomis, 1947, p.169.). Para que el tono azulado comunique cierta tristeza se acompaña con fondos y decorados de baja saturación en los mismos predominan los ocres, maderas y los grises que acompañan bien a la iluminación propuesta.

Se utiliza el contraste cualitativo del color cuando se varía las intensidad de saturación de los colores las cosas importantes del plano que tendrá mayor saturación y luminancia, para generar poco contraste de matices lo que aporta a la sensación de tristeza y quietud.

La luz en *Gorila* juega un rol fundamental, incluso en algunas de las escenas nocturnas se propone al espectador una iluminación muy natural. La propuesta de iluminación se tuvo en cuenta a la hora de diseñar los espacios, la casa de los protagonistas tiene un gran ventanal que da a un patio interno y la clase dónde Lucía enseña tiene gran cantidad de ventanas que

permiten la supuesta entrada de luz natural. Sin embargo se sabe que el diseñador debe guiar el ojo hacia lo que importa, esta imitación de luz natural de la que se habla no es nada natural, ya que siempre ilumina prioritariamente a los personajes y se desvanece en la profundidad de los fondos.

Los colores más saturados y rojizos se guardan para objetos y circunstancias especiales en el cortometraje. Esta ruptura de la paleta se ve en los colores amarillo y anaranjado de los canarios que tiene el Guitarrista, el abrigo color magenta que Catalina pierde en la explosión, el vestuario de Lucía y su “alucinación” en la ducha. A propósito se crea una conexión cromática entre estos elementos que evidencia su importancia dramática, al despegarlos del verosímil regular de *Gorila* se los relaciona con el mundo onírico de la protagonista.

3.3. Diseño de los personajes

Se tiene en cuenta a la hora de diseñar visualmente a los personajes su personalidad y características que los hacen únicos a cada uno de ellos, los valores que condicionan sus acciones. Como se dijo con anterioridad el diseño de *Gorila* apunta a una estética realista, en las formas, la escala y las proporciones de los cuerpos de los personajes. Aunque se apunta a un realismo estético también se busca una economía de recursos para lograr tal realismo, es decir un realismo sintetizado. Por ejemplo, en el caso de los personajes se busca una síntesis de las líneas y contornos que generan la figura humana requerida para los personajes de *Gorila*. El objetivo es que los espectadores perciban a los personajes como reales.

Una característica para destacar de los personajes de *Gorila* son sus ojos. Se le presta atención especial al diseño de los ojos, debido que las miradas de los personajes son un componente crucial de cualquier cortometraje de acción real o animación. Se observa que en los últimos años muchos de los personajes de filmes y cortometrajes animados tienen ojos

enormes, desproporcionados del resto de su cuerpo, así sucede con los personajes de *Paper Man* (2009), *Frozen* (2013), *Tangled* (2010) y tantos otros, en especial en los personajes femeninos en los cuales los ojos se agrandan y estilizan para lograr “belleza”, pero se cree que se sacrifica su expresividad y humanidad. Los ojos son muy importantes a la hora de transmitir emociones, son la ventana al alma, por eso se eligen los ojos con proporciones y formas realistas en los personajes de *Gorila*. Si se observa el diseño de los ojos de Lucía se nota que no tienen un tamaño mucho mayor que los de una mujer real y conservan su expresividad que le permiten transmitir su faceta interior por medio de su mirada. Es cierto que un personaje como el de Lucía debe tener algún atractivo, todo protagonista tiene determinado atractivo que lo ayuda a cargar el relato en sus hombros, en el caso de Lucía se busca generar cierta sensualidad que le da poder al personaje, esto logra en la mirada gracias a las pestañas y el contorno marcado de sus ojos, por otro lado se quiere ilustrar la fuerza del personaje que se obtiene mediante la mirada.

El atractivo de los personajes y del universo visual que se presenta es un factor clave que en muchos casos ayuda a sostener el interés de la audiencia en el relato. No se debe olvidar que uno de los principios de la animación de *Disney*, hace referencia al atractivo, o *appeal*, de la animación. Se debería aprovechar la libertad visual que ofrece el lenguaje de la animación para crear mundos y personajes llamativos, pintorescos que atraigan y conmuevan al espectador, se tiene que explotar al máximo el diseño visual como comunicador del mensaje y como vendedor del cortometraje.

El personaje de Lucía es el que más tiempo llevó diseñar, es un personaje con una belleza sutil y delicada, pero que no debe parecer débil, y es en su mirada dónde la fuerza prevalece. Sus rasgos son más fuertes que los de Catalina y luego de su desaparición se vuelven un tanto más marcados. Para el diseño del cuerpo y la cara de Lucía se realiza un relevamiento de los rasgos de las celebridades de la década del setenta para observar los estándares de

belleza de la época, es por eso que los rasgos generales de la cara de Lucía son similares a los de Jane Fonda y Lynda Carter en 1975.

Para Catalina se quiere lograr un diseño que transmita inocencia, salud, juventud y prolijidad. Su rasgos son menos marcados y más redondeados que los de Lucía, aunque por su edad es casi una mujer se considera que el público recibe mejor la impresión que se le quiere dar de Catalina si tiene rasgos similares a los de una niña. De esta manera se presenta a Catalina como un personaje vulverable.

En el caso de Fernando se buscan rasgos de hombre pero no muy marcados para no dar la idea de que es un personaje agresivo y demostrar su pasividad. Su contextura física responde a la misma idea, es un hombre promedio, no es flaco, pero tampoco musculoso o gordo. La mirada es un factor muy importante para un personaje como el de Fernando, que no habla mucho, su cuerpo y vestimenta, no atraen al espectadro ni sobresalen al del resto de los personajes, pero su mirada es la puerta por la cual salen sus sentimientos y el público conoce al personaje.

Los animales presentes en *Gorila* cumplen un roll dramático en el relato, pero también aportan atractivo visual al cortometraje. El gorila, los canarios, el gato y el zorro son elementos de mucha riqueza visual por su color, su forma y una disonante relación con el resto de los elementos en la composición que aporta magia y fantasía a estos animales.

A la hora de diseñar los personajes se estudia que se quiere obtener de cada personaje y en base a esto se desarrolla su apariencia. Un ejemplo claro es el diseño del personaje de Novato, ya que es un personaje que se encuentra dentro del grupo de los militares, pero se destaca por su bondad e inocencia.

3.4. Pensar las composiciones visuales

En el capítulo uno se definen los elementos compositivos y se llega a la conclusión de que la composición de una imagen lo es todo a la hora de comunicar visualmente, esta debe ser clara, concisa y adecuada a la audiencia tipo, la composición ambigua o confusa no permite la correcta recepción del mensaje. “El resultado final es la verdadera declaración del artista. Pero, el significado depende asimismo de la respuesta del espectador.” (Dondis, 1987, p.35.). En el segundo capítulo se expresa que un guión para adultos puede tener una trama más compleja, una trama que rete al espectador a resolverla, lo mismo tiene que suceder con las composiciones visuales. Si las composiciones son muy engañosas o confusas entonces el mensaje se pierde antes de ser descifrado. Al contrario, si son muy simples estas no presentan un reto al espectador, la audiencia debe sentir la necesidad de estar atenta y esta actitud tiene que ser premiada de vez en cuando.

Por estas razones, muchos planos de *Gorila* se piensan como ilustraciones o planos con un casi valor propio, el montaje estos casos no está en el corte, sino en el interior del mismo plano, en la puesta en escena. Lo que se quiere lograr con estos planos es hacer que el espectador recorra las composiciones con la mirada dándole la posibilidad de descubrir y razonar por si mismo. Un buen ejemplo de esto es el plano en el cual que Lucía encuentra al gorila con el bebé humano en sus manos. Este es un plano muy especial y revela mucha información de manera simultánea, es un plano que el espectador puede recorrer con su mirada. Puede apreciar la extraña relación entre la gorila y el bebe humano, puede apreciar la belleza del lugar, la casa antigua con muebles hermosos de una madera fina, y una luz de tarde que entra por los ventanales y las puertas de vidrio, a la vez este lugar tiene rastros de violencia, vidrios rotos y cierto desorden. La misma información podría ser comunicada con un montaje de varios planos consecutivos de distintos elementos situados en este decorado, la diferencia está en que el espectador puede elegir que ver, haciéndolo participe en la

creación del mensaje y no un mero receptor. Un efecto similar se intenta obtener en otros planos, por ejemplo el plano entero de la escena del baño, dónde se utilizan las sombras con la silueta de un hombre con uniforme militar para mostrar lo que Lucía piensa en aquel momento, en esta composición además se logra un desequilibrio posición a Lucía en el extremo izquierdo del plano, casi fuera de la composición. El vapor que se mueve constantemente en el aire genera tensión continua en el ambiente y constante movimiento en el plano, al igual que el humo de las explosiones, une el mundo onírico con el mundo real.

Las composiciones no necesitan tener un alto nivel de detalle o gran cantidad de elementos para develar mucha información. Por lo contrario mucho detalle o elementos dentro del plano pueden entorpecer la lectura del mensaje, pero, como se estableció en el capítulo uno, la duración del plano también juega un rol importante en la comprensión del mensaje, es decir que si un plano cuenta con gran cantidad de elementos dentro de cuadro se necesita más tiempo para poder comprenderlo que un plano con una composición simple y de pocos elementos. Es por eso que los detalles, las texturas, la luz y la sombra se reservan para los personajes y elementos de relevancia, por lo general los fondos son una síntesis de lo que realmente son y se mantienen levemente fuera de foco. Estos fondos sintéticos aportan a la composición y marcan el ambiente en el cual se encuentra el personaje u objeto de importancia.

Las composiciones visuales de la escena del zorro se pensaron para generar en espectador placer y relax mostrándole la belleza de la naturaleza y la inmensidad del paisaje, es por eso que se opta por planos abiertos con composiciones equilibradas y armonía de color, similares a las utilizadas en *Adam and Dog* en el Jardín del Edén. Los primeros planos de esta escena tienen composiciones sumamente equilibradas, pero cuando se muestra al Cazador a punto de dispararle al Zorro la composición cambia: el zorro ocupa casi el plano

entero, el foco cambia bruscamente y entre la oscuridad, descentrado en la composición se ve la mira del rifle. Este plano del asesinato tiene desequilibrio y tensión, por lo tanto genera en el espectador una sorpresa, por el cambio brusco de un estilo compositivo a otro.

En la escena de alucinación de Lucía la propuesta compositiva también sufre cambios, las composiciones se vuelven dinámicas, desequilibradas y cambiantes debido a los movimientos de cámara constantes, también tienen la perspectiva y escala distorsionada. La iluminación también cambia ya que no hay ninguna fuente de luz aparente pero la proyección de las sombras es notablemente más dura. Es una escena en la cual, las composiciones transmiten tensión y movimiento, ambas características propias de la mente de la protagonista en aquella escena. Todo ese desequilibrio se genera de a poco en la escena del baño, donde las composiciones pierden continuamente su equilibrio visual, se desordenan en concordancia con la mente perturbada de Lucía.

Además del valor dramático que tienen las composiciones, un buen compositor visual debe lograr que todos los elementos en la composición, parezcan estar en el mismo ambiente y pertenecer al mismo verosímil, para esto se tiene que crear una uniformidad en el contraste, en los colores, en la iluminación, etc. En *Gorila* se intenta lograr una composición que emule el lente de la cámara, para lograrlo se emula cierta profundidad de campo en los planos, cierta cantidad de ruido y grano en la imagen, sobre exposiciones y movimientos de cámara orgánicos y no artificiales. Un gran ejemplo de la estética compositiva que se quiere lograr en *Gorila* es la que se aplica al cortometraje animado *Feast* (2014) dirigido por Patrick Osbourne y producido por Disney. El cortometraje anterior de Disney fue *Paperman* (2013) dirigido por John Kahrs, en este cortometraje se encuentra una propuesta de composición similar a la de *Feast* pero con una profundidad de campo menor y la imagen en blanco y negro. Sin embargo ambos cortometrajes son una combinación de animación tradicional y animación 3D lo que permite lograr de forma automática la profundidad de campo. En un cortometraje

animado en 2D, como lo es *Gorila*, la profundidad de campo se puede emular, pero de manera manual o artesanal. La puesta en escena influye directamente en las composiciones, por lo tanto los escenarios deben estar pensados en conjunto con el tipo de plano y composición que se quiera lograr.

3.5 Diseño de fondos y escenarios

Para el diseño de los escenarios se crearon las plantas de cada locación. A la hora de diseñarlas se tuvo en cuenta el tipo de iluminación que se quería en los distintos escenarios, el tipo de planos que se utilizan en cada escenario y las composiciones que se quieren realizar. Por ejemplo en la casa de los protagonistas se diseñó el cuarto de Lucía y Fernando con un ventanal que da a una terraza. Todos los días Fernando tiene que abrir la persiana, el cuarto nunca cuenta con iluminación artificial, aún de noche la luz que ilumina la habitación entra por la ventana.

Un mismo escenario puede tener algunas modificaciones entre una escena y otra, esto se debe a que en el desglose de escenarios se marca en cada escena la sensación o concepto que lidera la escena y cuál es el estado del tema principal en las distintas escenas. En algunas escenas Fernando y Lucía trabajan como equipo y en otras se pelean. En una escena, la calle donde vive el guitarrista transmite alegría, pero en otra tristeza e injusticia, por lo tanto los escenarios se modifican de acuerdo a la sensación que se quiere transmitir en cada escena.

Capítulo 4. La animación de *Gorila*

Este capítulo es de mucha importancia para el desarrollo del Proyecto de Graduación, pero es incorrecto suponer que es el más importante o interesante del mismo. Si bien es la parte del P.G. que aborda el campo de la animación de manera directa, la realización exitosa de un cortometraje animado para adultos no se puede lograr si se omite lo desarrollado en los capítulos anteriores y el capítulo cinco. Se recuerda que la relación entre las distintas áreas de producción del cortometraje tienen que complementarse, no competir entre ellas y no se debe restarle importancia a alguna de las áreas.

En este capítulo se explican las técnicas de animación y el estilos de animación que se eligen utilizar en *Gorila*, se justifica su elección y se dan ejemplos de su aplicación.

4.1. Estilo de la animación

En *Gorila* se aplica un estilo de animación realista. Se intenta que los movimientos de los personajes sean parecidos a los de una persona real, ya que se quiere generar un verosímil que la mayoría de los adultos encuentren creíble y a la vez atractivo.

Los dibujos animados para niños y adolescentes expuestos en programas de televisión, películas, publicidades y cortometrajes suelen optar por el uso intenso o exagerado de los principios de la animación, de esa manera se crean personajes irreales, pero cómicos que atraen la atención del *target*. Este tipo de animación cuenta con personajes flexibles, inmortales, con la habilidad de cambiar de forma, voz y sacarse los ojos para luego volver a colocárselos. Esto responde al *target* y también al género, en la comedia la animación de los personajes, por lo tanto la aplicación de los principios de animación, es llevada al extremo para lograr mayor impacto en el público joven.

Si bien se lo llama estilo de animación realista, los movimientos de los personajes no son completamente realistas ya que están cargados de información sobre los personajes e

información dramática. A diferencia de un cortometraje de acción real, en un cortometraje animado el director o el animador tiene el control total sobre los movimientos y expresiones de los personajes, esto hace que el proceso de actuación sea más laborioso y difícil debido al reto que significa crear actuaciones que resulten creíbles para un público adulto, por otro lado una vez que se logra crear movimientos reales el tener control total sobre la actuación permite utilizarla como otra herramienta audiovisual con un importante nivel detalle, precisión y eficacia a la hora de transmitir un mensaje.

En *Gorila* algunos personajes como el zorro o el guitarrista son animados de manera menos realista que los personajes principales o los extras, se exagera su elasticidad y algunos de sus movimientos tienen similitudes con los dibujos animados para niños, esto se hace con el objetivo de lograr que estos personajes transmitan cierta inocencia o bondad y contrasten con el resto de los personajes y el entorno en el que se encuentran, con el objetivo de generar simpatía en los espectadores.

Así como el estilo de animación puede variar entre los distintos personajes, este cambia en algunos momentos del relato para mostrar el estado emocional de los personajes. Un ejemplo claro es la escena en la cual Lucía se encuentra en la ducha, ella se derrite y junto con el agua se va por la rejilla de la bañera, para luego entrar en un universo surrealista, sin sol, sin horizonte donde sus instintos salvajes y sus miedos se hacen figurativos. En esta escena el diseño visual y la animación se hacen surrealistas, los movimientos y la física son irreales e inesperados para el espectador.

Dichas escenas sirven también como ejemplo para demostrar que el contraste entre los distintos estilos de animación puede ser utilizados como otra herramienta audiovisual. Si *Gorila* se anima completamente con un estilo surrealista la escena de la ducha no genera impacto alguno en el público y por consecuencia se le resta importancia dramática al suceso. El cambio en el estilo de animación se realiza además para generar cierta empatía entre lo

que sucede y cómo sucede, entre lo narrativo y lo dramático, si la escena presenta una circunstancia poco realista e la manera en que se anima dicha circunstancia puede ser poco realista, distinta al resto del cortometraje, esto, sin embargo, depende de la decisión personal del director o los realizadores del cortometraje, se puede estar interesado en mantener la animación realista y el verosímil aún cuando las cosas más inusuales suceden. O se puede optar por hacerlo de manera contraria, que la animación sea exagerada o de carácter surrealista cuando la situación es en realidad cotidiana y normal para el verosímil del relato, algo similar a esto sucede en la escena del Zorro y el Cazador. La manera en la que se anima al Zorro es anempática con el resto de los elementos en escena. El Zorro se anima con un estilo alegre y cómico, similar al que se utiliza en la animación para niños, pero el escenario dónde se desarrolla la escena a pesar de ser bello visualmente es un ambiente hostil, y al final de la escena el Zorro es asesinado por el Cazador. Este contraste entre el estilo de animación y el resto de los elementos en escena sirve para dar un mensaje al espectador, se genera sentimiento similar al de una escena de una película de terror en la que suena música infantil, donde la combinación de dos elementos que separados dan mensajes muy distintos, al juntarse generan un nuevo mensaje.

Se toma como referencia para la animación de *Gorila*, el estilo de animación de *El Jorobado de Notre Dame* (1996), dirigido por Kirk Wise y Gary Trousdale, *Paperman* (2009) de John Kahrs, *Wild Life* (2011) de Wendy Tilby y Amanda Forbis, *Un Conte* (2013) realizado por Guillaume Arantes y *Wolf Song* (2013) de Toniko Pantoja. En todos estos cortometrajes y filmes se aplica un estilo de animación realista, pero sin perder la libertad, la magia y el carácter dramático del lenguaje animado. Si bien se buscan movimientos reales, en muchos casos se exagera la aplicación de ciertos principios y movimientos que hacen que la animación se perciba como más real y a la vez sea más rica y atractiva de lo que se ve si se copian exactamente los movimientos de una persona real.

4.2. Aplicación de los principios de la animación

En el capítulo uno se hace un repaso de los principios de la animación descritos en *The Illusion of Life* pero ¿por qué se le da tanta importancia a estos principios? No hay libro de animación que no le dedique algún capítulo a estos principios o por lo menos los mencione y describa. La animación consiste en dar vida a algo que carece de ella, estos principios son justamente los componentes que hacen falta para darle vida a lo que se quiere animar. La mayoría de estos principios son independientes uno de los otros y pueden ser pensados como los ingredientes de alguna receta, las distintas combinaciones de ingredientes dan un resultado distinto. La exageración junto con el atractivo, o *appeal* en inglés, son los principios que influyen en la aplicación de los demás principios.

¿Cómo se puede saber cuánto o cómo usar cada principio de animación? Para eso se tiene que saber que estilo de animación se quiere lograr y a qué género pertenece el cortometraje o filme, cuál es la audiencia tipo y el efecto que se busca generar en dicha audiencia.

Así como el conflicto y los temas que se desarrollan en el guión de *Gorila* estén pensados para un público adulto, las animaciones y el diseño visual también deben estar pensadas para el interés de dicho público. Se busca que las animaciones no sean exageradas como lo son en los dibujos animados cómicos para niños, se intenta alcanzar realismo en la sincronía y *timing* de los movimientos de los personajes, en el interactuar entre los distintos personajes y en la manipulación de objetos, conocidos como *utilería de acción*. Lo mismo sucede con el *ease in & ease out*, se intenta buscar realismo en estos principios, para hacer que la física del verosímil de *Gorila* sea creíble para los adultos, en especial en los primeros minutos del cortometraje donde los espectadores aún no están del todo sumergidos en el relato. La manera en que se aplican los principios de animación está directamente relacionada con el estilo de animación que se quiere obtener.

En otros principios, como aplastar y estirar, la acción de anticipación y los arcos de movimientos, se aplican de manera menos realista, con mayor exageración para darle dinámica y poder a los movimientos de los personajes, con el fin de evitar que parezcan muy estáticos, sin vida. Lo mismo sucede con el principio de *overlapping action*, las extremidades, los apéndices como la cola de Freud o el pelo de Lucía y las partes blandas del cuerpo de los personajes se animan con una leve exageración para lograr movimientos que atraigan al espectador y hacer los movimientos de los personajes realistas, pero simultáneamente aprovechar las posibilidades que ofrece el lenguaje de la animación.

En las animaciones pertenecientes al género dramático también hay una exageración evidente en los movimientos de los personajes, aunque se maneja de manera más sutil y con menor “chispa” que en las animaciones de comedia. Por ejemplo, en las escenas de mayor tensión algunos movimientos parecen prolongarse casi como si se tratase de una cámara lenta en el momento preciso que la pose del personaje genera más tensión o expresa con claridad la idea que se quiere representar. Esto se aplica en *Gorila* en la secuencia final, cuando Cata sale del baúl del automóvil. Este es un claro ejemplo de que la aplicación de los principios de la animación, y por lo tanto el estilo de animación, están ligados al género al que pertenece el cortometraje.

4.3. Expresiones y sentimientos de los personajes

Así como se busca realidad en la animación del cuerpo y sus extremidades, también se busca realidad en las expresiones faciales de los personajes dado que las mismas están cargadas de emociones e información que se le transmite al espectador. El público busca en la cara de los personajes información sobre sus sentimientos y pensamientos así como lo hace diariamente en la vida real, si se le niega esa oportunidad de obtener información mediante las expresiones faciales de los personajes se desaprovecha una herramienta de

comunicación y se evidencia la falsedad de la animación, como resultado se elimina la ilusión de realidad que se busca generar.

El público adulto tiene más capacidad de leer las expresiones faciales y el lenguaje corporal que los niños, por lo tanto es un recurso que se debería explotar. De no tenerlo en cuenta en el momento de animar a los personajes estos resultarían poco naturales, rígidos y poco humanos, lo que no permite que el público se involucre y empatice con los personajes, porque no los siente familiares, expuestos y sensibles. Por estas razones las expresiones faciales de los personajes de *Gorila* son pensadas con cuidado, muchas de las escenas casi no tienen diálogo, esto hace que la expresión facial sea lo que revela la faceta interior de cada personaje.

El diseño de los personajes, que se explica en el capítulo tres, también influye en la efectividad que tienen los personajes de transmitir emociones, en el diseño de personajes de *Gorila* se opta por rasgos físicos similares a los de una persona real, se hace énfasis también en el diseño de los ojos y su importancia en la transmisión de emociones y la posibilidad de realizar las distintas expresiones faciales. Durante esta etapa también se buscan las expresiones que definen a cada uno de los personajes.

En los planos abiertos se prioriza la animación del cuerpo ante la animación facial. Por ejemplo, se puede animar una pelota y dotarla exitosamente de determinados sentimientos y emociones, sin necesitar ojos, expresiones faciales o diálogo. Sin embargo la animación del cuerpo sumado a la animación de expresiones faciales, con mayor detalle en los planos cerrados, hace que la animación se vea más natural y real, lo que es necesario ante las exigencias de un público adulto. Incluso en los cortometrajes de acción real la actuación puede ayudar a la inmersión del público en el verosímil, así como también puede evidenciar la ficción. Si los personajes sienten y expresan con sinceridad y claridad, y responden con

naturaleza a la situaciones que se les presentan, ayudan a construir con solidez el verosímil del cortometraje.

En *The Illusion of Life: Disney Animation*, Frank Thomas y Ollie Johnston explican que, por distintas razones, algunas expresiones no parecen funcionar en ciertos personajes animados. Si eso sucede se debe revisar la situación y humor de la escena para intentar encontrar la expresión correcta y sustituir aquella que no funciona. Utilizar expresiones simples, sintetizadas hacen la tarea más efectiva. A veces el *staging* planteado para la escena puede no ser el mejor para mostrar la expresión o transmitir el mensaje deseado. Encontrar el ángulo correcto y la expresión correcta puede ser arduo y requiere de mucha experiencia. (Thomas y Johnston, 1981.). En el caso de la animación *CGI 3D* se debe tener en claro que acciones y expresiones realizará el personaje durante el diseño y modelado del mismo, de lo contrario la manera en que se constuye el personaje puede limitar algunas de las expresiones y romper el modelo del personaje.

Desde un punto de vista técnico la animación de las expresiones no es tarea fácil. Los ojos reaccionan ante los movimientos de la boca ya que los cachetes cambian de lugar y los ojos se estiran y aplastan . Lo mismo sucede con las cejas y los movimientos de los ojos, si se abren los ojos al máximo la piel de la frente se acumula y se arruga. (Thomas y Johnston, 1981.) .

Los personajes no suelen quedar estancados en una única expresión facial sino que pasan de una expresión facial a otra. En *Gorila* para lograr buenas transiciones entre expresión y expresión se utilizan distintas técnicas de animación según el caso y su complejidad.

4.4. Técnicas de animación utilizadas

Para la animación de *Gorila* se utilizan distintas técnicas de animación cual se utiliza depende de la situación que se desea animar, en algunos casos se utilizan técnicas mixtas.

Las animaciones parten del *storyboard* que provee las poses principales de los personajes y muestra las composiciones del encuadre, el *staging*, las expresiones de los personajes y sus intenciones de acción, cada encuadre cuenta con un diseño único, por lo tanto no todos son animados con la misma técnica. Ya que se utiliza el *storyboard* para marcar las poses principales en las acciones de los personajes, el *pose to pose*, el proceso de animación consiste en realizar las transiciones entre pose y pose de manera real y dotar a las poses principales de cierto movimiento, *moving hold*, para que no parezcan fotografías estáticas.

Como se explicó con anterioridad las técnicas de animación utilizadas son muchas y varían según la composición del encuadre, los movimientos de cámara y la acción del personaje, para acciones que requieren giro y escorzamiento del cuerpo de los protagonistas o de formas complejas se utiliza animación tradicional para emular los movimientos, estas animaciones tradicionales suelen tener un tiempo de realización mayor a otro tipo de animación, por lo tanto se reduce la cantidad de cuadros realizados a mano, de manera tradicional, y en vez de realizar veinticuatro cuadros por segundo se realizan doce cuadros por segundo y los cuadros intermedios se realizan con la técnica de *morphing* que da como resultado una animación suave y fluida sin evidenciar el paso de un cuadro a otro. La combinación de animación tradicional y *morphing* permite además modificar la velocidad y la cantidad de *ease in & ease out* en las acciones por medio de una computadora sin la necesidad de tener que re-dibujar algunos cuadros para corregir las velocidades. La secuencia de la alucinación de Lucía se realiza en su mayoría con animación tradicional y generación de cuadros intermedios por medio de *morphing* ya que el *staging* propuesta para dicha secuencia requiere mucho movimiento de cámara que muestra a Lucía y los animales de varios ángulos sin realizar un corte en la edición del material, como si fuese un gran plano secuencia. Estas técnicas de animación se utilizan también en los momentos que los personajes realizan movimientos complejos, por ejemplo cuando Cata sale del baúl del

automóvil dónde la llevaban secuestrada, el plano abierto muestra casi la totalidad del cuerpo de Catalina que primero levanta el torso y se asoma fuera del baúl, mira a sus alrededores ya que no comprende dónde está ni qué sucede a su alrededor, después utiliza sus brazos para ayudarse a salir del baúl y se para en la calle, todo esto sucede en un solo plano entero.

El cut out digital, por interpolación de *keyframes* se utiliza en los planos estáticos, sin movimientos complejos por parte de los personajes o *travellings* de cámara que recorran la tridimensionalidad de los personajes. Este tipo de animación no requiere mucho tiempo en su realización pero a veces si no se tiene cuidado puede presentar falta de expresividad. La película *Waltz With Bashir* (2008) escrita y dirigida por Ari Folman, se animó con cut out en Adobe Flash®, al comienzo del filme es difícil acostumbrarse a la inexpresividad de la cara de los personajes y los movimientos poco fluidos de sus cuerpos, sin embargo con el pasar del tiempo el espectador se adentra en el relato y se acostumbra al estilo de la animación, en un cortometraje el tiempo que la audiencia tiene para acostumbrarse es menor, por lo tanto se sugiere evitar esa etapa. En *Gorila* este tipo de animación, cutout digital, se ve por ejemplo en los planos de la primera escena, en la cual Catalina se encuentra en el barco y mira hacia atrás, los planos iniciales de esta escena cuentan con movimientos de cámara sutiles y las acciones de los personajes son secundarias o de *moving hold*. Catalina se mira el horizonte, acaricia a Freud, pestañea, su pelo y su ropa se mueve al compás del viento y su cara hace expresiones muy sutiles, estos movimientos simples pueden resolverse con animación por interpolación de *keyframes*. La cámara y los movimientos de los decorados también se animan con interpolación de *keyframes* en un ambiente tridimensional para darle profundidad a la imagen y generar composiciones con una especialidad realista, en la cual los personajes situados se puedan mover con libertad. Muchas de las simulaciones se realizan virtualmente y se animan mediante la interpolación de *keyframes*, por ejemplo el

movimientos de los pastizales y las nubes de la escena del Zorro y el Cazador, la lluvia en alguna de las escenas de exteriores, el agua del mar de la primera escena y el humo de las explosiones de las bombas. Estas simulaciones y los procesos de animación de la luz y las sombras se dejan para el final del proceso de animación y cumplen también funciones de composición y unión de los distintos elementos en escena animados y no animados. Las simulaciones son paso posterior a la animación de personajes y objetos pero anteriores al tratamiento y edición de color que se le hace al material audiovisual.

La técnica de animación más compleja que se utiliza en *Gorila* es el *tracking*, también conocido como *motion capture*, que es la forma avanzada de la rotoscopía. Su complejidad reside en la preparación previa que se necesita para llevarla a cabo de manera correcta, para que el material resultante sea útil y los movimientos capturados se puedan trasladar sin problema a los personajes que se quieren animar. Se utiliza para reproducir movimientos complejos y también capturar movimientos casi imperceptibles como el movimiento de las falanges de los dedos o los movimientos de los músculos faciales. En el caso de *Gorila* los movimientos capturados se traducen a fotogramas de posición, escala y rotación cuyos valores pueden ser modificados mediante la utilización de software, por lo tanto el motion capture proporciona los movimientos principales y detallados pero estos movimientos se pueden modificar sutilmente mediante el uso del software que se elija utilizar, se pueden exagerar los movimientos, estirar, aplastar y dar flexibilidad a partes del cuerpo que no están presentes en los movimientos del actor real. Otra opción es hacer que al actor del cual se captan los movimientos se le pida que haga una actuación exagerada, si la actuación es buena puede traducirse al personaje animado y ahorrar tiempo de animación.

En *Gorila* no se utiliza CGI tridimensional, debido a la elección estética del cortometraje y a los tiempos de producción que se tienen para la realización del cortometraje. Las animaciones completamente generadas por programas de computación (CGI) pueden a

veces resultar demasiado perfeccionistas y carecer de cierta expresión, este tipo de animación y generación de imágenes pueden resultar útiles para algunos proyectos audiovisuales, pero no para otros. El cortometraje *Paperman* (2012) producido por *Walt Disney Animation Studios* y dirigido por John Kahrs fue realizado con la combinación de los dibujos originales del diseño de los personajes y CGI por lo que se utilizan las ventajas del CGI con la expresividad y belleza del dibujo a mano alzada.

Capítulo 5. Sonido y montaje en la animación para adultos

En último capítulo se exponen las diferencias entre el sonido y el montaje del cine de acción real, de animación para niños y el de animación para adultos. Las diferencias más notorias son técnicas debido que el lenguaje de la animación no necesita, en la mayoría de los casos, rodaje por lo tanto no existen las *tomas* de imagen o de sonido. Se justifican las elecciones de sonido y montaje del cortometraje *Gorila*. Igualmente se aprovecha este quinto y último capítulo para conectar los contenidos de los capítulos anteriores.

5.1. Sonido en la animación para adultos

En el cine animado, al no tener la oportunidad de grabar el sonido original, como el que es obtenido durante el rodaje de una película de acción real, el sonido ambiente, el *foley* y los diálogos deben ser recreados y agregados en la postproducción lo que significa mayor tiempo de realización para la pieza audiovisual. Asimismo, se debe tener en cuenta que muchas de los cortometrajes de acción real no utilizan las tomas de sonido obtenidas durante el rodaje, sino que recrean el *foley* y los diálogos en un estudio y como resultado obtienen una mejor calidad de sonido. Las primeras animaciones contaban únicamente con música, luego el *foley* y por último el diálogo, debido a la complejidad que significaba hacer el *lipsing* correctamente con las primeras técnicas de animación. Se puede dividir la *banda sonora* en cuatro categorías: la música, el *foley*, sonido ambiente y los diálogos.

La música fue el primer sonido que se introdujo en el cine. Muchos de los cortometrajes y filmes animados, en especial aquellos que se hacen para niños, aún conservan sonido de cualidades melodramáticas. Las acciones de los personajes son resaltadas por la música, una música que es continua, raramente se detiene e incluso, en varias ocasiones, reemplaza al *foley*, esta utilización de la música se conoce como *mickey-mousing*. En la animación “se ha bautizado como *mickey-mousing* el procedimiento típico de asociación música/imagen, que

emplea igualmente, pero en menor grado, el cine de imagen real, y que consiste en seguir en sincronismo el hilo de la acción visual por medio de trayectorias musicales.” (Chion, 1993, p.117). El efecto de *mickey-mousing* comenzó en las películas de Mickey Mouse de la década 1930 y desde entonces está presente en un gran número de piezas animadas, como *Alice in Wonderland* (1951) dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske y en películas actuales como *Tangled* (2010) dirigida por Nathan Greno y Byron Howard.

Se justifica la utilización del *mickey-mousing* desde el género al que pertenecían estas primeras películas y cortometrajes animados. Gran parte de las películas animadas pertenecen al género de la comedia, aventuras ó fantasías por lo tanto es probable que el diseño sonoro que aplican en sus producciones responda al género y no al lenguaje animado. Otro factor a tener en cuenta es que muchas de las películas animadas de Disney son musicales, este factor puede ser el que justifique tal utilización de la música en sus películas. Sin embargo en la película animada para adultos y musical de Ralph Bakshi, *American Pop* (1981) la utilización del sonido es distinta a las de Disney, la música no responde ante la animación ni la condiciona. Otra diferencia a tener en cuenta es que gran parte de la música en *American Pop* es diegética, mientras que en la mayoría de los filmes y cortometrajes animados para niños, la música es extradiegética y aún así los personajes responden a dicha música por más que no esté físicamente en el mismo lugar y tiempo que ellos, lo que muchas veces puede romper con la verosimilitud del cortometraje o filme. Un ejemplo reciente del *mickey-mousing* se puede encontrar en la secuencia inicial de *Tangled* (2010), en la cual la protagonista Rapunzel canta y baila mientras que limpia su cuarto de la torre dónde vive. Se comienza a escuchar una música moderna, una batería, guitarras, un bajo, que no están físicamente ubicadas en el espacio, pero acompañan el canto de Rapunzel. En opuesto, la presencia de las escenas musicales en *American Pop* están justificadas por la trama del filme, la película muestra cinco generaciones de una misma familia de músicos que intentan llegar a la fama y la música es

parte de su trabajo, por lo tanto cuando un número musical empieza en el filme no irrumpe a la fuerza en el verosímil del relato, sino que encaja con naturalidad.

No obstante, *Rango* (2011) dirigida por Gore Verbinski y *Wall-E* (2008) dirigida por Andrew Stanton no son específicamente películas animadas para adultos y son sonoramente más evolucionadas que muchos de los otros filmes animados para niños. En ambos casos la música se aplica de manera sutil, cuando realmente se la necesita, es dramática y narrativa, pero no afecta a la imagen sino que la acompaña, sin un ritmo marcado condicionado por las acciones de los personajes animados. También utilizan música diegética que responde a la acústica del lugar físico en el que se encuentran los personaje. La utilización de la música además logra cierta subjetividad, ya que los espectadores escuchan lo mismo que los personajes y en muchos casos lo mismos personajes reaccionan a esta música. Ambos filmes tienen una impronta menos cómica que otras películas animadas para niños e incluso estas dos películas son también visualizadas por adolescentes y hasta algunos adultos.

Se conoce como *foley* a los sonidos que no pertenecen al sonido ambiente, a los diálogos o música agregados en la postproducción de un producto audiovisual o sonoro. Califican como *foley* los pasos de los personajes, una puerta que se cierra, un disparo, un auto que pasa, el sonido de la ropa, etc.

En la animación el sonido cumple un rol fundamental debido que puede aportar información que la imagen no puede, por ejemplo el peso de los objetos o el material del que están hechos, ¿como se distingue en animación a un pato de hule de un pato real?, la estética visual puede hacer que ambos se vean iguales, pero el sonido que realizan al entrar en contacto con otros elementos, como el piso, es lo que los diferencia.

A partir de visualizar y escuchar varios filmes y cortometrajes animados, para todo tipo de público se llegó a la conclusión de que la estética utilizada en el *foley* suele responder a la estética de la imagen, en *Rango* por más que los personajes sean animales humanizados los

escenarios, las texturas y la iluminación responden a una estética realista y también lo hace el *foley*. En *Angels and Idiots* la estética de la imagen no es realista, las perspectivas están distorsionadas, se ve el trazo del lápiz en los contornos, el coloreado de los personajes y la fisonomía de los personajes no responde a la realidad, por lo tanto el *foley* no es realista, sino que responde a la estética caricaturesca de la imagen.

Michel Chion, en su libro *La audiovisión* da como ejemplo el filme *Rogger Rabbit* en el cual ocurre lo contrario que en *Angels and Idiots*, ya que la primera genera “una sonorización que intenta discretamente dar una consistencia material a un ser gráfico.” (Chion, 1993, p.114). Esto se debe a que los personajes animados en *Rogger Rabbit* conviven con personajes de carne y hueso y escenarios “reales” filmados en acción real y se intenta ubicar a los personajes animados en el mismo plano que los personajes de carne y hueso.

Así como los primeros dibujos animado utilizaban el sonido para lograr un efecto cómico y asentar las animaciones de los personajes, el sonido puede ser utilizado para crear un ambiente realista y dramático. El sonido ambiente se utiliza para contextualizar a los personajes o al plano en un lugar determinado, tiene la cualidad de dar indicios de las dimensiones del espacio, la hora del día, de la cantidad de gente que hay en él, y mucha información más, que aveces la imagen no puede brindarle a los espectadores.

Algunos buenos ejemplos de utilización del sonido ambiente en animación para adultos son *Angels and Idiots* (2008) escrita y dirigida por Bill Plympton y el cortometraje *Adam and Dog* (2011) dirigido por Minkyu Lee, ambos con estéticas muy distintas.

En la escena inicial de *Angels and Idiots* (2008), dirigida por Bill Plympton, el sonido ambiente está cargado de información, aunque el personaje duerme en su cama, se escucha lo que sucede fuera de la casa del personaje, los perros ladran, pasan algunos autos y los pájaros cantan, lo que permite al espectador saber en que clase de barrio vive el personaje y además escuchar lo que él escucha, de esa manera se logra subjetividad en el sonido. La música

utilizada es empática con la imagen y las acciones, en este filme se utiliza de a ratos música *drone* que no tiene un ritmo marcado ni melodía, sino que se mezcla con el sonido ambiente aparece y desaparece casi desapercibida, pero genera determinadas sensaciones en los espectadores. En *Adam and Dog* el sonido ambiente es realista, y cambia según el plano o el ángulo de la cámara, de esta manera simula la acústica real que tendría el espacio si fuese real. La música se reserva para momentos realmente especiales, es sutil y no condiciona a la imagen sino que la acompaña y la potencia sin exagerarla o evidenciar la ficción.

El sonido *fuera de campo* ó sonido *offset* es una herramienta que se puede utilizar para armar imágenes que por determinada razón no se pueden o quieren animar, la imaginación del propio espectador a veces es mejor que lo que los realizadores pueden crear, este es un recurso utilizado en películas y cortometrajes de acción real, pero puede resultar muy efectivo en la animación, ya que permite resolver por sonido acciones que pueden ser muy difíciles de animar, por ejemplo, hacer de cuenta que un personaje está en un lugar con mucha gente sin necesidad de animar a todos los personajes presentes.

El *fuera de campo* “es enteramente producto de la visión combinada con la audición” (Chion, 1993, p.84). En otras palabras, se combina una imagen con un sonido fuera de campo y como resultado el espectador inmediatamente imagina lo que está pasando fuera de la imagen y no puede ver. Hay dos categorías de *fuera de campo*, el activo y el pasivo. Chion define al sonido *fuera de campo activo* como aquel sonido que llama la atención y plantea preguntas en el espectador y los personajes dentro del campo reaccionan ante tal sonido.. El *fuera de campo pasivo* al contrario no hace que el espectador quiera mirar que sucede fuera del plano. En esta categoría se encuentra el sonido ambiente y *foley* que sirve para contextualizar la escena. (1993)

Otra de las cualidades del sonido que vale la pena destacar es que puede ser utilizado para alentar o agilizar la percepción de la imagen, Michel Chion opina que el sonido “implica

forzosamente por naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo, una agitación.” Luego agrega “tiene la capacidad de sugerir la fijeza, pero en casos limitados.” (Chion, 1993, p.21). En *Gorila* por ejemplo, en la escena en que Lucía toma una ducha, en el baño el sonido de la ducha es un sonido repetitivo, sin melodía o variaciones, es un sonido monótono y logra alentar la imagen, el espectador pierde la noción de cuanto tiempo paso Lucía en la ducha y no puede escuchar lo que sucede afuera del baño, una vez dentro de la alucinación de Lucía comienza la música primitiva con tambores que dan un ritmo variado y marcado, lo que agiliza la imagen y transmite la sensación de velocidad.

Estas aplicaciones y cualidades del sonido no son únicamente aplicables para la animación para adultos y son comúnmente utilizadas en las películas y cortometrajes de acción real, pero son muchas veces dejadas de lado en películas animadas para niños, ya que se busca generar otras sensaciones en los espectadores y el público joven recibe el verosímil que se le presenta con mayor facilidad que un público adulto.

En *Gorila* la utilización del sonido, al igual de la elección de planos y montaje, pretende ser una subjetividad de lo que los personajes principales escuchan. En la escena inicial, hay una voz en *off* que evidencia lo que Catalina piensa, sus palabras no están dirigidas a otro personaje, o a los espectadores, simplemente piensa y expresa lo que siente. Su voz es lo que tiene el nivel más alto de la banda sonora de esa primera escena porque es lo más importante para ella, se escucha con claridad y nitidez. En otros momentos, como la secuencia en la que Fernando y Lucía buscan a Catalina desesperadamente, el sonido ambiente y el murmullo de las otras personas en escena compiten con la voz de los dos personajes. Esto se hace para mostrar la impotencia que ambos sufren ante una situación tan agresiva y caótica. Lo mismo sucede cuando llegan a su casa, en el pasillo de entrada Fernando le habla a Lucía pero no se escucha lo que él le dice, solo se ve su boca moverse y la música ensordecedora toma el protagonismo de la banda sonora.

En *Gorila*, al igual que en *Adam and Dog*, *Rango* y *Wall-E* se busca situar al espectador en el verosímil del cortometraje, y dar la impresión al espectador de que el mundo de *Gorila* es mucho mayor al que se muestra en el encuadre. Se simula un mundo real que está siempre vivo y en movimiento. Para lograr esa sensación en el espectador la utilización del sonido ambiente tiene que ser inteligente, tiene que ayudar a situar a los personajes y a la vez dar información al público sobre cómo es el lugar donde suceden los hechos y de que manera los personajes perciben estos lugares.

5.2. Montaje en la animación para adultos

La definición más común del término montaje hace referencia al ordenamiento de las imágenes ya filmadas, pero se sabe que el montaje es más que eso. Sánchez-Biosca opina que el montaje comienza desde el planeamiento del guión y la manera en la cuál se realiza la pieza audiovisual (1991). Debido que en la animación no hay *rough cut*, ya que no se cuenta con varias tomas de un mismo plano, si se limita a pensar que el montaje consiste simplemente en la ordenación del montaje fílmico, en un cortometraje animado no habría montaje en absoluto. Por lo contrario si se tiene en cuenta el significado más amplio y real de lo que es el montaje, se puede concluir en que todas las áreas de un cortometraje animado están ligadas al montaje y que el montaje es en gran parte la dirección misma del cortometraje. Ya que la puesta en escena, el arte, los movimientos de los personajes, la iluminación deben ser pensadas para expresar lo que los realizadores quieren transmitir y permitir un montaje dramático y exitoso.

El cine de animación comparte muchas cualidades técnicas con el cine de acción real, pero por lo general permite aplicarlas de otra manera. Por ejemplo, el *raccord* que consiste en “unir dos planos de modo que el paso de uno a otro no de lugar a una falta de coordinación entre ambos.” (Sánchez-Biosca, 1991, p.21). El término *raccord* significa continuidad y es precisamente continuidad lo que se busca generar y con ella lograr la invisibilidad del corte. El

cine animado no debería sufrir problemas de *raccord* ya que en la mayoría de los casos no tiene un rodaje previo a la edición. Depende de la técnica de animación que se usa corregir errores de *raccord* luego de haber generado el material es posible y más fácil que en el cine de acción real. Por lo tanto las piezas animadas deberían ser exitosas en la búsqueda de la invisibilidad del corte. Por otro lado, se debe tener en cuenta que el montaje tiene también valor dramático y esta cualidad a veces le permite romper algunas de las reglas de la continuidad.

...si es cierto que existen unas 'leyes mecánicas' claramente identificables, otras 'leyes dramáticas' son de rango superior y, por lo tanto, informan y presiden sus transgresiones. Pero no es menos cierto que la idea central del *raccord* nace de una incomprensible paradoja: conseguir la invisibilidad del corte. (Sánchez-Biosca, 1991, p.21).

Luego Sánchez-Biosca agrega que la continuidad "se extiende a la relación entre muchos planos y, por si fuera poco, se reviste de riguroso valor dramático, ya que existe una continuidad dramática - y no solo una correspondencia especial" (Sánchez-Biosca, p.136).

El *raccord* es aplicable a varias partes de una producción audiovisual, existe el *raccord* de miradas, de iluminación, de movimiento, de utilería, etc. Pero, también existe un *raccord* dramático que a veces implica evidenciar la falta de continuidad en otro de los elementos. En el caso de *Gorila* se busca lograr un montaje invisible en la mayoría de las escenas, pero en otras la ruptura del *raccord* sirve para evidenciar el mensaje que el realizador desea transmitir. La animación tiene la ventaja de manejar el *raccord* a su conveniencia con mayor facilidad que en el cine de acción real, ya que los espacios, la iluminación y la disposición de los elementos en la composición se pueden modificar infinitas veces hasta lograr el efecto deseado.

Otro elemento que resulta más libre y variado en la animación que en el cine de acción real son las transiciones entre un plano y otro. El lenguaje de la animación permite infinita variedad de transiciones de un plano a otro. Un ejemplo de transiciones creativas e innovadoras que se pueden realizar en el lenguaje animado son las utilizadas por el director Satoshi Kon en el filme

animado *Paprika* (2006), en el cual los personajes pasan de un mundo a otro sin sin generar cortes y desafía la lógica del espacio y el tiempo. En *Paprika* la utilización de estas transiciones tan particulares le da dinamismo al relato y de cierta manera, al mostrar el paso de un mundo a otro no hay ruptura del *raccord* de fondos y decorados. Si en vez de realizar estas transiciones la secuencia consta de cortes, probablemente el paso de un mundo a otro generaría una ruptura de la continuidad. El verosímil de *Paprika* son los sueños de los protagonistas por lo tanto permite que estas secuencias sean aceptadas por los espectadores.

El género dramático al que pertenece *Gorila* y el público al que intenta comunicar limita el uso de estas transiciones, excepto en las escenas surrealistas donde hay mayor libertad y se plantea un verosímil distinto en el que se puede romper el tiempo y el espacio. En el resto del cortometraje se busca el llamado montaje invisible característico del cine clásico, se opta por este tipo de montaje porque se considera que el lenguaje de la animación es un terreno desconocido para la mayoría de los adultos y les suele costar sumergirse y creer en el relato. La incorporación de transiciones que generan quiebres en el tiempo y el espacio de manera muy evidente en un cortometraje para adultos puede sacar al espectador del relato, al menos que sea sostenido por el verosímil del cortometraje.

El ritmo de montaje utilizado en *Gorila* varía según el momento del relato, en algunas escenas se opta por pocos planos con mucha información y de más duración, donde no son los cortes los que marcan el valor dramático de la escena, sino las composiciones visuales dentro de los planos. A este tipo de montaje se lo llama montaje en el interior del plano y está directamente relacionado con la elaboración de las composiciones visuales y la puesta en escena. En el capítulo tres se menciona la importancia de las composiciones a la hora de expresar un mensaje determinado, el montaje en el interior del plano aprovecha al máximo la cualidad expresiva de la puesta en escena. Bordwell y Thompson en su libro *El arte cinematográfico, una introducción* opinan sobre la relación del tamaño del plano y su duración.

...las tomas largas tienden a estar encuadradas en plano medios o generales. De este modo, como la cámara permanece en un campo de visión muy 'completo', el espectador tiene más posibilidades de explorar el plano en busca de puntos de interés concretos. (Bordwell y Thompson, 1995, p.236).

De esta manera "el director todavía puede encauzar la exploración por parte del público de la imagen mediante todos los recursos técnicos de la puesta en escena" (Bordwell y Thompson, pp.236-237) ya que la toma larga pone la atención de la audiencia en la puesta en escena.

A menudo el montaje y la elección de los planos a lo largo de *Gorila* buscan evidenciar la mirada subjetiva de los personajes principales, los espectadores tienen que ver, escuchar y, por consecuencia, sentir las emociones que los protagonistas atraviesan a lo largo de la historia.

Rara vez el espectador ve a Lucía o a Fernando en planos abiertos o alejados ya que gran parte del relato está construido por su propia mirada. En los sueños de Lucía el espectador rara vez ve el cuerpo entero o la cara de Lucía, usualmente se muestra lo que ella ve o se la sitúa de espaldas a la cámara para no perder la subjetividad del plano y la escena.

La subjetividad de Freud genera cambios de ritmo en el relato e implica movimientos de cámara, estos cambios de ritmo dan la posibilidad de hacer menos monótono el relato, por más que se trate de un cortometraje, para mantener la atención del público adulto se tiene que mantener el relato activo, en constante avance. La mirada del personaje de Freud es muy particular ya que no suele detenerse y hacer énfasis en nada, simplemente camina por el verosímil de *Gorila* sin una intención clara, sin la subjetividad que puede tener un personaje humano, permite que el espectador observe los lugares por donde transita Freud y obtener información la subjetividad que está presente en el resto del cortometraje.

La elección de los planos sirve además para construir a los personajes y exponerlos ante los espectadores. El montaje puede dar poder a un personaje y sacárselo a otro, puede mostrar sus reacciones o sus acciones, sus gestos, su cara o su cuerpo. En otras palabras, la manera en que el realizador elige mostrar a un personaje debe hablar sobre el personaje. Por ejemplo

el plano entero de Lucía en la ducha posiciona a ella en el extremo izquierdo del encuadre, mirando hacia el piso, desde el otro extremo del encuadre una sombra se aproxima a ella. Lo que se busca generar con este plano es mostrar que Lucía se siente atrapada, no sabe que hacer y no tiene donde ir.

5.3 Montaje: unir las piezas

Es importante comprender la relación entre las distintas áreas de producción audiovisual para lograr una pieza coherente. En este capítulo se intenta establecer la relación entre el montaje visual, sonoro, el guión y la puesta en escena.

En los capítulos anteriores se hace énfasis en que las distintas partes deben tener una misma calidad y un mismo objetivo para poder funcionar en conjunto, por partes se entiende a la realización del guión, el diseño visual, el diseño sonoro y el estilo de animación utilizado. Es en el montaje donde se puede ver finalmente la unión de las distintas partes. El guión, los elementos visuales y sonoros dan como resultado el relato y por lo tanto la emisión final del mensaje. Una vez realizado el cortometraje se puede apreciar si lo propuesto en primera instancia por el guión fue respetado y reforzado por el diseño visual, sonoro y por las elecciones de dirección y montaje que se tomaron. O si, al contrario, el trabajo realizado se desvía de lo que se planteó en el guión, al comienzo de la producción.

Se estableció en el capítulo uno que el *target* condiciona la realización de este cortometraje en particular, sin dejar de lado la intención de expresión por parte del autor. En *Gorila* se busca lograr un cortometraje orgánico donde las piezas funcionen juntas con un mismo fin. Esto se nota en aquellas escenas donde hay cambios en la forma de relatar la historia. Es decir que si en una escena cambia el estilo de animación, probablemente cambia también la utilización del color, el tipo de composición visual, el sonido y la elección de planos. Por ejemplo, la secuencia en la cual Lucía se queda en la casa para esperar llamados con noticias de Cata, el comienzo de esta

secuencia no se distingue del resto del cortometraje en ningún aspecto, nada significativo sucede y el verosímil parece ser el mismo de siempre. Sin embargo, unos minutos después, la estética del cortometraje y su montaje cambiarán drásticamente. Mientras que la mayoría de las escenas de *Gorila* cuentan con la predominancia de colores fríos, movimientos de cámara acotados y prolijos, un estilo de animación y composición realista, en la alucinación de Lucía los colores cálidos predominan en el encuadre, las composiciones no tienen horizonte que establezca el ojo del espectador, la cámara se mueve constantemente en el espacio, la música toma un papel importante y los personajes se mueven de manera elástica e irreal, en unos pocos minutos el montaje de *Gorila* cambia rotundamente ya que se adentra en el interior perturbado de la protagonista. En esta secuencia hay además una escena de transición entre un estilo y otro, la escena de la ducha. Esta escena muestra la transición entre el conflicto externo y el conflicto interno del relato, por lo tanto es un híbrido de ambos estilos de relato. La cámara de a poco empieza a moverse más, el sonido es subjetivo, los colores cálidos empiezan a aparecer cada vez más en el baño y las sombras se mueven en la dirección de Lucía. Luego el personaje pierde su consistencia física y comienza a derretirse, para pasar a la próxima escena y al relato surrealista.

Se puede decir que es montaje el que engloba todas las otras partes de una producción audiovisual, donde se re-significan las imágenes y se unen las partes para transmitir un mensaje o determinada sensación al espectador.

Conclusiones

En el presente Proyecto de Graduación se exponen las decisiones audiovisuales que se realizan para generar el cortometraje animado para adultos titulado *Gorila*. La realización de *Gorila* pone en práctica lo expuesto en los cinco capítulos del Cuerpo B y en el Cuerpo C.

Es comprensible que a lo largo del tiempo se haya desarrollado el prejuicio de las piezas audiovisuales realizadas en lenguaje animado son para niños, ya que gran parte de los dibujos animados para películas, programas de televisión y cortometrajes son realizados para el público infantil, pero esto no significa que un público adulto no puede disfrutar de la animación y de la inmensa expresividad y la libertad creativa que este lenguaje proporciona a los realizadores audiovisuales. Como consecuencia del prejuicio establecido sobre la animación, es posible que el público infantil y adolescente se encuentre atraído a visualizar *Gorila* y probablemente disfruten en visualizarla, pero lo más probable es que no se relacionen por completo con los personajes principales y no logren comprender por completo algunas cuestiones o se pierdan cierta información que no se muestra de manera tan literal.

Se sabe que en la televisión hay muchas series animadas para adultos o para toda la familia que han tenido mucho éxito a lo largo de los años, entre ellas *Los Simpsons*, *Family Guy*, *American Dad*, *Futurama*, *South Park*. *Gorila* pertenece al género cinematográfico drama, por lo tanto las elecciones de guión y montaje responden a dicho género, pero no quiere decir que otros géneros no sean aptos para realizar cortometrajes animados para un público adulto, al contrario la mayoría de los programas de televisión animados para adultos pertenecen al género comedia. ¿Es entonces el género de *Gorila* un elemento que le juega en contra? ¿O al pertenecer a otro medio, no a la televisión, el género drama es más atractivo?

A lo largo de cinco capítulos se explican y describen los aspectos que hace a un cortometraje animado para adultos. El capítulo uno explica y resalta la importancia del *target* en este proyecto, que es el condicionante principal del mismo. Además se definen aquellos

conceptos y variables básicas de la animación útiles para la comprensión de los siguientes capítulos. También, se hace un breve relato de los antecedentes de la animación para adultos y se nombran aquellas obras que luego son utilizadas como ejemplo en el resto de los capítulos. Este primer capítulo expande muchas de las cuestiones que se plantean brevemente en la introducción.

El segundo capítulo examina las características que debe tener el guión literario de un cortometraje animado para adultos y exhibe las diferencias con los guiones de animación para niños y adolescentes. Explica de la necesidad de incluir determinada complejidad en el guión con el fin de plantear desafíos para los espectadores y de que manera aprovechar la estructura dramática para lograr este fin. Se hace hincapié en la creación de los personajes, en sus cualidades “reales” para obtener mejor respuesta del público. Además explica y justifica las decisiones tomadas en el guión de *Gorila*.

El tercer capítulo trata la temática de diseño visual, Si bien este capítulo no define una estética visual determinada para un cortometraje de animación para adultos, explica los elementos que se utilizan para generar una estética y recomienda como usarlos mediante ejemplos y antecedentes de su utilización y aún más importante, propone una justificación dramática de los elementos elegidos. Simultáneamente se explica el diseño visual desarrollado y aplicado en *Gorila*.

El cuarto capítulo cuatro trata la temática de la animación directamente. Desde los estilos y técnicas de animación aplicados en *Gorila* y su justificación, que está atada a los factores dramáticos, estéticos, de dinero y tiempo.

Por último, el capítulo cinco trata sobre la importancia del montaje visual y sonoro en el cine animado y desarrolla la propuesta del montaje utilizado en *Gorila* con sus debidas explicaciones y justificaciones. Es en este capítulo donde se une el contenido de los capítulos anteriores.

Muchas películas surgen de la mezcla del cine de acción real, animaciones, simulaciones, VFX y composición digital. Sin embargo, la mayoría del público adulto todavía no acepta las películas de animación en su totalidad. Se debe preguntar entonces ¿qué es lo que define a una animación para adultos? En el capítulo uno se habló de la cualidad de universalidad que los distintos autores le adjudican a la animación. Por lo tanto se sabe que la animación no es excluyente en cuanto a edades. Los elementos que definen a un cortometraje animado para adultos son: la temática principal, los temas secundarios, el contenido de violencia, sexo ó desnudez, el lenguaje que se utiliza, el verosímil, la calidad de la animación, el nivel del reto intelectual en la estructura y el montaje, la coherencia estética, narrativa y dramática.

Las temáticas presentes en el cortometraje son clave, y son uno de los elementos que determinan si el cortometraje está destinado para un público adulto. En los antecedentes se encuentran temáticas recurrentes entre ellas problemas sociales, políticos, discriminación, contenido sexual y violento, en distintas épocas y lugares. En *Gorila*, hay temas de complejidad y conflictos internos de los personajes como los lazos familiares, el instinto materno y la opresión, y por otro lado el filme se desarrolla en un marco de inestabilidad política y social. Sin embargo no se debe dejar de lado a otra categoría, hay filmes que son para niños y adultos, no exclusivos ya que pueden ser disfrutados por ambos públicos. En el primer capítulo se establece que en el cine el *target* no es tan específico como en otros campos.

La complejidad de varios elementos del cortometraje es mayor en un cortometraje animado destinado a un público adulto. Los distintos autores coinciden en la importancia de hacer participar al espectador en el relato, para eso el espectador tiene que poder entender lo que sucede, por lo menos parcialmente, para lograr su completa inmersión en la película. Al tratarse de un público adulto, se considera que su capacidad de deducción es mayor a la de un niño, por lo tanto se deben generar incógnitas más complejas y desafiar al público adulto a

deducir lo que sucede e involucrarlo desde un principio en el relato. En un cortometraje narrativo la estructura es el eje principal de la escritura, pero no por eso debe ser rígida o lineal, sino que se utiliza para plantear las incógnitas y dosificar la información. Los acontecimientos pueden relacionarse de manera menos obvia o hasta tener una conexión abstracta, todo esto gracias al desarrollo intelectual de un adulto, quién es capaz de hacer una lectura entre líneas y conectar hechos que parecen aislados e inconexos. En *Gorila*, por ejemplo, la relación de la escena del zorro y el cazador con la trama principal, no es narrativa sino meramente dramática, son dos historias paralelas que no se unen en tiempo, ni lugar, únicamente por temática.

Así como se busca generar retos al espectador desde el guión y el montaje del cortometraje también se logra mediante las composiciones visuales. Nada de lo que el espectador ve es accidental, sino que aporta de una u otra manera al relato, por lo tanto las composiciones de un cortometraje animado para adultos deberían explorar al máximo su cualidad comunicativa-dramática. En muchos planos de *Gorila*, los fondos, los decorados, el color, la iluminación, y por lo tanto las composiciones visuales son planeadas para que el espectador pueda recorrer el plano con su mirada y encontrar pistas e incógnitas, estos planos son abiertos, de mayor duración y por lo general no cuentan con profundidad de campo. El objetivo es que el espectador puede elegir que ver haciéndolo participe en la creación del mensaje y no un mero receptor.

El verosímil puede hacer que el cortometraje animado atraiga o no al público adulto y una vez empezado el relato puede que lo atrape o lo desilusione. A lo largo del P.G. y en todas las etapas de producción se tiene en cuenta el verosímil. En el caso de la animación el verosímil condiciona al estilo de animación y por lo tanto la manera en la que se aplican los principios de animación. Por lo tanto, cuando se habla de un estilo de animación realista, se refiere en realidad a un estilo de animación que sea creíble. Se llega a la conclusión de que la

animación que es idéntica a los movimientos reales del ser humano suele ser muy rígida y poco expresiva, esto se puede ver muchas veces en las animaciones realizadas por rotoscopía, donde se copian los movimientos de los personajes mediante un calcado del video o material fílmico, se creería que se obtendrían movimientos perfectos y orgánicos, pero al contrario se obtienen movimientos considerablemente rígidos. Por lo tanto para que la animación sea creíble y atractiva se exageran muchos de los movimientos de los personajes y la física del verosímil, de esta manera se da mayor ilusión de vida.

El público adulto por lo general demanda un verosímil creíble, más que los niños y los adolescentes, los principios de la animación definidos en *The Illusion of Life* se ajustan al verosímil del relato. Para poder lograr una animación exitosa, los principios de animación deben utilizarse de modo que evidencien los sentimientos y las emociones internas de los personajes y se puedan mostrar los pensamientos de los personajes mediante la animación cuando se lo necesite. Se busca encontrar un balance de los principios de animación para lograr animaciones creíbles sin perder la expresividad que caracteriza al lenguaje.

En muchos casos se prioriza la expresión del creador ante el armado del verosímil, en *Gorila* se intenta que esto no suceda, al contrario se busca la expresión mediante la utilización de los elementos que el mismo verosímil brinda, pero sintetizados. A la hora de diseñar los escenarios y las composiciones de cada plano se busca una síntesis de elementos, que puedan transmitir lo deseado, pero al mismo tiempo mantengan creíble el verosímil y el relato. Por lo tanto se define a la síntesis como el elemento que une el deseo de expresión del creador y la credibilidad del verosímil.

En los capítulos anteriores se demuestran variaciones en el estilo de animación dentro de *Gorila*, también se ponen en evidencia los distintos estilos de montaje presentes en *Gorila*. Se llega a la conclusión de que para determinar que estilo es conveniente utilizar, primero se debe saber con claridad el resultado que se quiere obtener de este estilo. Lo mismo sucede con la

elección de planos y de montaje, se define cual es el concepto principal que se busca transmitir en cada escena y todo se desarrolla entorno al mismo concepto, de esta manera se garantiza que todos los elementos intentan transmitir el mismo mensaje. En otras palabras el cambio en el estilo de animación se realiza para generar empatía entre lo que sucede y cómo sucede, entre lo narrativo y lo dramático, si la escena presenta una circunstancia poco realista, la manera en que se anima dicha circunstancia puede ser poco realista, probablemente haya también cambio en la elección de los planos, los movimientos de cámara, el sonido y la puesta en escena. El hecho que todas las áreas de producción tengan un objetivo específico en común, coordinado por el director, asegura que la pieza audiovisual alcance su objetivo de una manera orgánica. Esto trae muchas ventajas al proyecto, la más importante es que crea un verosímil creíble y con sentido, en vez de un popurrí de partes que son unidas y luchan para trabajar juntas.

En cuanto a las técnicas de animación, la animación digital de vectores es la técnica que más sirve para la realización de *Gorila*, pero no se puede establecer una técnica determinada para la animación para adultos.

La técnica utilizada responde a la estética, estilo de animación, presupuesto y tiempo disponible en la producción. Una de las ventajas de la animación es que tener control total sobre la actuación permite utilizarla como otra herramienta audiovisual con valor dramático. El público adulto identifica las rarezas o errores con mayor facilidad que el público infantil por lo tanto hay mayor nivel de exigencia en los aspectos técnicos para poder mantener el verosímil del relato, se refiere a esto como la calidad de la animación. Si la calidad de la animación no es buena y no corresponde al verosímil presentado el espectador lo nota.

Se llega a la conclusión de que no hay una técnica que sea mejor o peor que las otras. La mayoría de las técnicas de animación tienen un mismo origen, esta característica hace que

sean fáciles de combinar dos o más técnicas de animación, haciendo posible que el realizador aproveche lo mejor de cada técnica.

A la hora de elegir la técnica ideal para un proyecto se recomienda investigar los antecedentes de las técnicas conocidas hasta el momento y ver que puede hacer uno mismo con estas técnicas, cuál conviene para el proyecto que se esté empezando y con qué otras técnicas se puede combinar, para favorecer a los realizadores. Dos ejemplos de combinación de técnicas son los cortometrajes *Paperman* y *Feast* que se han nombrado reiteradas veces en el presente P.G. Estos cortometrajes combinan la animación tradicional con *CGI*. Los trazos del lápiz se combinan con los personajes modelados en *3D*, creando espacios, iluminación, cámaras y ópticas realistas, sin perder la expresión y calidez del dibujo a mano.

De cierta manera, *Gorila* tiene más cosas en común con un cortometraje de acción real que con una animación para niños y adolescentes. Esto se ve reflejado en el planteo del guión, tanto en su historia y su estructura, en la creación de los personajes y el estilo de animación aplicado. Pero, conserva las ventajas del lenguaje animado, estas son: movimientos de los personajes cargados de valor dramático, escenarios, composiciones y el *staging* que son, en algunos casos imposibles, y en otros casos muy caros de realizar en el cine de acción real. Con un lápiz, hojas, una computadora, un micrófono y creatividad se realiza algo que sería complicado y caro de hacer en acción real.

Un hecho que no se puede negar es que las películas y cortometrajes animados tienen una notable ventaja de expresividad visual sobre las películas de acción real porque el diseño de todo el universo visual está en manos de los realizadores, no hay mayores límites que la propia creatividad y el tiempo que se invierta en el proyecto. Se repite a lo largo del trabajo que en el caso de *Gorila* se le da suma importancia a la inmersión de la audiencia en el verosímil y el relato del cortometraje, por esta razón se mantiene en la mayor parte del relato

el estilo de animación realista. Se puede opinar que no se explotan al máximo las posibilidades que brinda el lenguaje de la animación, por otro lado se puede pensar que esto es también una fortaleza del cortometraje ya que se reserva la animación más expresiva y menos realista para los momentos más críticos del relato y se crea el contraste entre los estilos de animación. De tal manera se le da importancia a los momentos que cuentan con la animación menos realista.

Aunque las conclusiones de este trabajo son satisfactorias pueden ser consideradas subjetivas o hipotéticas, debido que para comprobar realmente si se realiza con éxito un cortometraje animado para adultos, se deberían evaluar las repercusiones del cortometraje luego de ser visualizado por una gran cantidad de individuos y que estos expresen su nivel de interés y satisfacción por la pieza audiovisual. Sin embargo el autor de este trabajo se encuentra satisfecho con los resultados teóricos y prácticos obtenidos en este trabajo, además se alcanzó el objetivo de expresarse como creador.

Es posible que con el pasar del tiempo la animación para adultos crezca en popularidad entre los realizadores audiovisuales ya que el lenguaje presenta facilidades para expresarse y no enfrenta muchas de las limitaciones que tiene el cine de acción real. Una vez que el público adulto se sienta más cómodo y atraído por los filmes, cortometrajes o series animadas el lenguaje podrá crecer aún más.

Lista de referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y los obtuso*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- Bordwell, D y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico: Una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Costa, J. (1998). Capítulo dos: El trabajo del visualista. *La esquemática: visualizar la información*. Barcelona: Paidos Iberica S.A.
- Dondis, D.A. (1994). Composición: Los fundamentos sintácticos de la alfabetidad visual. *La sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. (pp.33-52).
- Dondis, D.A. (1994). Elementos básicos de la comunicación visual. *La sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. (pp.53-81).
- Field, S. (1995). *Manual del Guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones, S.A..
- Itten, J. (1997). *Arte del color: Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte*. Paris: Editorial Bouret.
- Kauffman, C. (2 de febrero de 2011). *Charlie Kauffman Interview Master Class 2011*. [video]
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xpjgJJqayxl>
- Loomis, A. (1951). *Ilustración Creadora* (2ª ed.). París: Editorial Hachette.
- Sáenz Valiente, R. (2011). *Arte y Técnica de la Animación: Clásica, corporea, computada, parajuegos o interactiva*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Selby, A. (2013). *La Animación*. Barcelona: Art Blume, S.L.

Sánchez-Biosca, V. (1991). Capítulo octavo: Vertebración del espacio escénico. *Teoría del montaje cinematográfico*. (pp.129-148). España: Filmoteca Generalitat Valenciana.

Stanton, A. (febrero de 2012). *The clues to a great story*. USA: TED2012. [Video] Disponible en: http://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story?language=en

Thomas, F. y Johnston, O. (1984). *The Illusion of Life: Disney animation*. New York: Disney Editions.

Wright, J.A. (2005). *Writing and Developing Animation: from script development to script*. Oxford: Elsevier Inc.

Bibliografía

- Aumont, J. (1985). *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y los obtuso*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Birlis, A. (2007). Edición y post-producción. *Sonido para audiovisuales*. (pp.206-217). Buenos Aires: Ugerman.
- Birlis, A. (2007). Física del sonido. *Sonido para audiovisuales*. (pp.21-42). Buenos Aires: Ugerman.
- Bordwell, D. (1997). *El estilo clásico de Hollywood*. España: Paidós.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Buenos Aires: Paidós.
- Bordwell, D y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico: Una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Colón, P.S.(2000). *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Costa, J. (1998). *La esquemática: visualizar la información*. Barcelona: Paidos Iberica S.A..
- Dondis, D.A. (1994). Composición: Los fundamentos sintácticos de la alfabetidad visual. *La sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. (pp.33-52).

- Dondis, D.A. (1994). Elementos básicos de la comunicación visual. *La sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. (pp.53-81).
- Feldman, S. (1994). *La realización cinematográfica*. Barcelona: Gedisa.
- Fernandez Sanches, M.C.(1997). *La influencia del montaje en el lenguaje audiovisual*. Madrid: Libertarias-Prodhufi.
- Field, S. (1995). *Manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones, S.A.
- García, L.A. (1996, febrero). Primordial, primitivo, antiguo y clásico. *Banda aparte*, 4 ,(pp.25-42).
- Gelbas, F. (2009). *Directing the story: professional story telling and storyboarding techniques for live action and animation*. Oxford: Elsevier Inc..
- Haneke, M. (13 de noviembre de 2012). *The writers: Michael Haneke on 'Downfall'*. The Hollywood reporter [video]. Disponible en:
<http://www.hollywoodreporter.com/video/writers-michael-haneke-downfall-390184>
- Itten, J. (1997). *Arte del color: Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte*. Paris: Editorial Bouret.
- Kauffman, C. (2 de febrero de 2011). *Charlie Kauffman interview master class 2011*. [video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xpjgJqayxl>
- Loomis, A. (1951). *Ilustración creadora* (2ª ed.). París: Editorial Hachette.
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Murcia, F. (2002) *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor.
- Rodriguez Bravo, A. (1998). *La dimensión sonora audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibèrcia S.A.

Sáenz Valiente, R. (2011). *Arte y técnica de la animación: Clásica, corporea, computada, parajuegos o interactiva*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Sánchez-Biosca, V. (1991). Capítulo octavo: Vertebración del espacio escénico. *Teoría del montaje cinematográfico*. (pp.129-148). España: Filmoteca Generalitat Valenciana.

Selby, A. (2013). *La animación*. Barcelona: Art Blume, S.L.

Stanton, A. (febrero de 2012). *The clues to a great story*. USA: TED2012. [Video] Disponible en: http://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story?language=en

Thomas, F. y Johnston, O. (1984). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions.

Wright, J.A. (2005). *Writing and developing Animation: from script development to script*. Oxford: Elsevier Inc..

Zunzunegui, S. (1996). *La mirada cercana: microanálisis filmico*. Barcelona: Paidós.