

Introducción

El Proyecto de Graduación pertenece a la carrera de imagen y sonido, este se ubicará en la categoría creación y expresión. Aborda como temática principal el dibujo animado *las aventuras de Hijitus* como arquetipo de una época y su modernización en Argentina 2011.

Esta temática se vincula con la carrera al mostrar una manera creativa de traer un dibujo de época a la era digital de la actualidad y ver de qué manera, utilizando todos los recursos aprendidos en toda la carrera se puede aggiornar a este dibujo.

El aporte que realiza este proyecto de graduación es el resurgimiento de animaciones de una época pasada de una manera original, creando a partir del mundo del personaje, un entorno actual que involucran distintas tecnologías que antes no existían, para ver de qué manera se podría inserta el personaje a esta nueva sociedad digital, poder transmitir y llegar a los niños de hoy.

Este dibujo animado transmite valores y sentimientos que son importantes para los niños de la actualidad, además de haber sido un dibujo animado que marco la historia Argentina.

Esta animación, que nació en 1967 creado por Manuel García Ferré, muestra como su personaje, Hijitus, lucha contra sus rivales para combatir el mal a partir de su sombrero, que tiene poderes mágicos, y se convierte en súper Hijitus, lo que le permite volar y tener más fuerza para derrotar a sus enemigos.

Este proyecto de graduación describirá los comienzos de la animación clásica y su evolución a través de los años llegando al más grande estudio de animación Walt Disney. Luego se desarrollará la historia de la animación basada en Argentina a partir de García Ferré y el surgimiento de *Hijitus*, el dibujo animado que fue su mayor logro en esa época porque consiguió llegar a la televisión abierta y tener su emisión diaria en Canal Trece. A pesar que éste dibujo usó durante toda su emisión un solo tipo de animación clásica, la misma se fue desarrollando cada vez más a medida que pasaban los años y las tecnologías fueron cambiando. Es por eso que se expondrán los avances de la animación para evaluar si en una reedición actual podría llegar a incluir alguna alternativa de animación usando diferentes técnicas.

Pensar en un dibujo animado no es solo ver el resultado final. Muy por el contrario, lleva un largo proceso de producción, partiendo de la creación de los personajes que es una parte importante del proceso, establecer cómo son sus características, sus formas de hablar, de caminar, su relación con los demás personajes y con el público.

Luego se debe realizar un *storyboard* para determinar planos, tipo y movimiento de cámara y otros factores a tener en cuenta antes de realizar el rodaje para luego entrar en la etapa de producción del dibujo que es la fase más compleja ya que no se debe cometer ningún error porque esto puede llegar a traer problemas de presupuesto y tiempo al productor.

También se debe tener en cuenta qué tipo de animación se va a utilizar, ya que hay varias y no todas llevan el mismo tiempo o

presupuesto, algunas son más básicas y artesanales, otras más complejas y profesionales.

Es por eso que en este proyecto de grado se describirán qué técnicas existen y para qué se utiliza cada una, partiendo de la animación clásica con acetato.

Es necesario para modernizar a un personaje que fue creado hace treinta años atrás, investigar sobre la sociedad de antes, qué cambios económicos, sociales, culturales y tecnológicos sufrió la población, tecnologías que antes eran novedosas o cotidianas y hoy ya no lo son o se modernizaron (como el caso de un teléfono con cable que hoy ya no es tan común verlo y la sociedad vive con un celular ya que se lo puede transportar y hablar desde cualquier lugar del mundo). También se debe plantear como vivían las personas antes, qué música era frecuente escuchar. Por ejemplo el tango fue un hito de la historia Argentina e Higitus se ve inmerso en este mundo ya que sus personajes remiten a muchas frases de ese género musical y algunos hablan como tal.

Pero hoy la sociedad cambió, y el tango es escuchado por personas mayores mientras los adolescentes escuchan géneros musicales que son completamente distintos. Es por eso que a la hora de agiornar la serie de Higitus a la Argentina de 2011, se deben tener en cuenta este tipo de aspectos y pensar en qué transformaciones se les debe realizar a los personajes, sin perder la esencia de ellos.

También se debe plantear si los chicos de la actualidad sufrieron alguna alteración y qué cantidad de series, dibujos animados o

películas hay hoy, antes no existían. Ese es otro de los problemas que planteará el proyecto de graduación.

A todas estas variaciones de la sociedad, y más en particular el de los chicos, se le suman los grandes cambios tecnológicos de los últimos 40 años, por lo que se debe investigar como surgieron y cuál fue la necesidad de la población para que estos existan.

Cada vez más la tecnología avanza a pasos agigantados. Es por eso que los dibujos animados de otras épocas quedan añejos cuando se los compara con los que se producen hoy. Por ejemplo, dentro de un mismo estudio como puede ser Disney si se compara *Tron* producida en 1982 y *Tron legacy* producida en 2010 se puede ver que es la misma película pero con otro tipo de tecnologías tanto para la producción como dentro de la película, los efectos especiales que se lograron en 1982 eran los más novedosos que se podían ver en esa época pero hoy en día ya son antiguo dado que estos efectos superaron muchas barreras.

Considerando todos los cambios tecnológicos hasta hoy y de los cambios que se le pueden realizar a Súper Hijitus ¿Qué recursos tecnológicos se podrían usar en la actualidad? ¿La tecnología sería capaz de darle otros poderes o solo seguirá usando su sombrero? ¿Podría salir de una pantalla en vez de un sombrero? o ¿el comisario le regalaría un celular para que ante cualquier situación de violencia poder comunicarse con él de forma inmediata si éste no se encuentra en la casa? Estas son algunos de los cuestionamientos que se plantearán en el presente proyecto de grado.

En el proceso de creación y expresión, se rediseñará un fragmento de la serie en donde se mostrará a los personajes en Argentina en la era tecnológica del 2011. Dicho fragmento será de un capítulo ya emitido, y a partir del mismo se presentarán los cambios mencionados con todo el proceso de producción.

Capítulo 1: Animación clásica y sus personajes

Se puede pensar en animación como simples movimientos o personajes dibujados, sin embargo es una mezcla de las dos cosas. Es decir, se trata de personajes dibujados animados, pero esta definición no es suficiente para ver lo que realmente se desarrolla en esta actividad.

Animar un dibujo es darle vida a un personaje, en donde el artista saca su mayor creatividad dándole una caracterización, una voz, color, gestos, actitudes, formas de hablar y sobre todo una personalidad.

Es decir que la animación es la forma más creativa de una rama de las artes tradicionales, dentro de las cuales se encuentra el dibujo animado.

Las imágenes que intentan crear la ilusión de movimiento existen desde que el hombre vivía en las cavernas. Ya sea por arte o diversión, el hombre ha querido representar la dinámica de la vida cotidiana en dibujos.

En la era Paleolítica, el hombre realizaba diversos trazos en las paredes de las cuevas en donde expresaban actividades que realizaban a diario, también se han encontrado dibujos de animales como bisontes y jabalíes en donde por la repetición de una parte de su cuerpo, como pueden ser las patas, se intentaba representar el movimiento de estar corriendo. En Egipto, las tumbas decoradas muestran al hombre en diferentes posiciones uno al lado de otro como una serie. Todos estos dibujos que se dieron en los primeros

años de historia muestran la necesidad del hombre por intentar plasmar el movimiento.

Esta necesidad del desplazamiento en las imágenes es lo que lleva a desarrollar el siguiente capítulo en donde se hará un recorrido por la historia de la animación desde sus comienzos y el desarrollo de los dibujos en Argentina tomando como eje principal el personaje de Híjitus de Manuel García Ferré creado en 1955, y concluyendo en cómo ve la sociedad a los dibujos animados y la influencia de ellos en los niños.

1.1 Historia de la animación clásica

La animación es un conjunto de imágenes, gráficos o dibujos que visualizados a una determinada velocidad crean la ilusión de movimiento. En la actualidad, el concepto de animación está ligado fuertemente a la producción de dibujos animados.

La animación es entendida como una ilusión óptica gracias a la persistencia retiniana del ojo. Una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer completamente. Esto permite que se vea la realidad como una secuencia de imágenes, el ojo ve una determinada cantidad de imágenes por segundo, que no se ven como independientes gracias a la persistencia retiniana. Las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las enlaza como una sola imagen visual móvil y continua.

Es por esto que al ver una secuencia de 24 cuadros seguidos en un segundo, que es el formato que se utiliza en cine, se puede captar ese movimiento.

La siguiente cronología está basada en el artículo *Momentos importantes de la historia de la animación* de la Revista Miradas de Cuba que cuenta con contenido audiovisual sobre animación y dentro de ella se puede encontrar con ensayos y artículos.

Haciendo un poco de historia los dibujos animados nacieron antes que el cine. William George Honer en 1834 crea el zootropo, un juguete óptico que estaba compuesto por un tambor circular con cortes en todo su alrededor en los cuales el espectador mira para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor al girar aparezcan en movimiento

Luego Emilie Reynaud creó en 1877 el Praxinoscopio tomando como referencia el zootropo de Honer, era un juguete con imágenes animadas que hace creer un movimiento de imágenes. El espectador mira por encima de un tambor dentro del cual hay una rueda con espejos formando ángulos que reflejan unas imágenes dibujadas sobre tiras de papel colocadas alrededor. Con esto consiguió la proyección de imágenes animadas y el movimientos no cilíndricos como en el caso del zootropo.

Años más tarde mejoró su praxinoscopio y creó el teatro óptico que tenía la posibilidad de proyectar imágenes sobre cintas perforadas.

Durante diez años y antes de la aparición del cinematógrafo de los Lumière, Reynaud hizo presentaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París en 1892.

En 1895 los hermanos Lumière patentan el *cinematógrafo*, ellos consiguieron fabricar una cámara más portátil y funcional a partir del kinetoscopio que registraba imágenes en movimiento, pero no era capaz de reproducirlas. Aunque los hermanos Lumière nunca tuvieron excesiva confianza en las posibilidades técnicas y artísticas del nuevo invento, poco a poco estas proyecciones van atrayendo a un número de espectadores cada vez mayor.

Para que la animación llegara al cine se necesitaba inventar el paso de manivela, o más conocido como imagen por imagen.

J. Stuart Blackton, en los Estados Unidos produjo *Fases divertidas* en 1906 se la considera el primer dibujo animado de la historia ya que los movimientos de los personajes se consiguen por la sucesión de un fotograma con otro de forma rápida.

En 1907 rueda *La casa encantada* en el que la fotografía stop-motion se usó varias veces para dar vida a objetos inanimados. El filme se hizo enormemente popular y su técnica se divulgó entre cineastas de todo el mundo, que empezaron a experimentar con historias de títeres, marionetas, y maquetas.

Llegando a 1908 Emile Cohl dibujante y caricaturista, quien es considerado como el padre de los dibujos animados, creó la película *Fantasmagorie* y es considerada como la primera película de dibujos animados en la historia del cine. Duraba solo un minuto y medio y la particularidad de esta animación es que fue dibujado con trazo negro sobre papel blanco, luego se invirtió en negativo y quedó fondo negro y dibujo blanco, en donde la película empieza

mostrando la mano del artista dibujando al personaje y luego se desarrolla toda la historia.

En 1911 *La venganza del camarógrafo* de Wladislaw Starewicz fue una de las primeras películas creadas con stop-motion, que narra la historia de una familia de escarabajos.

Max Fleischer en 1915 inventa el *rotoscopio*, lo que tiene de particular este dispositivo es que una vez terminada la película de animación se puede volver a imprimir la película y sobre ella hacer aparecer a personas y objetos reales dentro de los dibujos animados.

En 1917 se exhibe el primer largometraje de la historia de dibujos animados, *El apóstol* de Quirino Cristiani, escrita, producida y dirigida en Argentina, se trata de una película muda en blanco y negro y era una sátira del presidente de Argentina Hipólito Yrigoyen.

Años más tarde en 1926 los hermanos Disney fundaron Walt Disney Studio, en un viaje a Hollywood crearon a Mickey y en 1928 realizaron dos películas producidas con el personaje de Mickey Mouse como protagonista en donde se proyecta el primer film del cine sonoro.

El gran éxito de la película hizo que varias empresas de productos para niños reprodujeran en sus envases la imagen de este personaje, al que se le tuvo que modificar sus guantes y zapatos blancos para evitar que desaparezcan con fondos oscuros.

Fleischer studios fundado por Max y Dave Fleischer en 1929 producía cortos animados para *Paramount Picture*. Es en este periodo donde aparece un personaje que trascendió a lo largo de la historia: *Betty Boop* un dibujo altamente popular, cantaba en un cabaret y lucía vestidos cortos y escotados, esto hizo que Hollywood censuró al personaje el que luego sufrió transformaciones y resurgió con vestidos más largos y las curvas del cuerpo ahora no eran tan pronunciadas.

Luego de que Betty Boop dejara de producirse llega *Popeye el marino*, que antes ya se dibujaba en los diarios pero alcanza su mayor éxito al darle vida en un corto. Paramount se convierte en la gran competidora de Disney.

Es por eso que Disney tuvo buscar la manera de superarse y dejar de hacer solo películas de Mickey. En 1932 realiza *Sinfonías tontas*, era una serie de diversos cortometrajes que experimentaban el uso del color. Gracias a estos experimentos, la compañía gana el primer Oscar en ese mismo año.

En 1937 el estudio produce el primer largometraje de dibujos animados *Blancanieves y los siete enanitos* en el que combinaba todos sus experimentos hechos anteriormente. Tal fue el éxito de la película que en 1939 ganó un Oscar tamaño real y siete Oscar especiales en miniatura que simbolizaban a los siete enanitos del cuento en reconocimiento a la innovación de la película que tuvo en el cine.

A partir de estos sucesos, Disney se convirtió en un gran estudio de animación reconocido por Hollywood.

Pero Disney seguía teniendo cada vez más cerca a sus competidores, los hermanos Fleischer. (Momentos importantes de la historia de animación. Revista Miradas S/A)

Todavía quedaba espacio para un logro más en el planeta de los Estudios Fleischer y este sería llenado por el súper héroe de todos los tiempos. El mismísimo Superman, que recibió una nominación Oscar en el '41, en una época en la que la Disney tenía prácticamente todos estos eventos bajo la manga. La sociedad Fleischer-Paramount fue reconocida como haber dado origen a las frases más características de la serie como "más rápido que una bala" y "¡Miren al cielo! ¡Es un pájaro... es un avión... es Superman!". (Cine animado, 2009)

Los hermanos Fleischer empiezan a darle vida Superman que anteriormente eran gráficos de historietas al que le atribuyeron un estilo más moderno y naturalista. Esto fue una gran competencia para Disney en el que empezó a lanzar dibujos como Bamby, Dumbo y Pinocho.

En 1942 después de algunos fracasos cinematográficos los hermanos Fleischer se separan. Max viajó a Detroit para seguir realizando películas industriales y Dave se fue a trabajar a otro estudio de Hollywood.

De acá en adelante surgieron una gran cantidad de estudios de animación los cuales empezaron a competir. Entre ellos estaban MGM y Warner Brothers.

La búsqueda por el realismo, el sonido y las técnicas de animación fueron variando a través de los años, pero cada estudio ha

contribuido al desarrollo de los dibujos animados creando diferentes técnicas y haciendo que esta industria crezca cada día más.

1.2 La animación en Argentina

La siguiente cronología se basa en el artículo *La animación en Argentina* de la revista Miradas de Cuba

El primer dibujo animado en largometraje a nivel mundial, se realizó en Argentina en 1900 por el dibujante italiano Quirino Cristiani.

En 1914, su habilidad para el dibujo le facilitó un puesto en el diario Última Hora donde dibujaba las caricaturas que acompañaban a las noticias.

Esto lo llevó a que el cineasta Federico Valle, también de Italia le pidiera que realizase algo semejante para un noticiero semanal. Los dibujos de Cristiani pasaron a tener animación. Era una mano que se movía rápidamente mientras dibujaba al personaje y a la viñeta donde se escribía el chiste.

Un día tomó la figura del presidente Yrigoyen recortando sus extremidades y las cosió con hilo, luego lo filmó cuadro a cuadro mientras movía la figura y de este modo, Yrigoyen empezó a tener movimiento.

Este experimento formó parte del corto llamado *La intervención de la provincia de Buenos Aires*, que fue incorporado al noticiero de Valle donde se hacía una sátira al gobierno de Marcelino Ugarte.

El público porteño no se explicaba como se había logrado esa ilusión y fue tan grande el éxito que Valle decidió realizar una película.

En el año 1917 se realizó el primer largometraje de animación titulado *El apóstol*. Una película muda que tenía como eje principal la crítica a la política Argentina de ese entonces.

Si bien Cristiani fue el principal responsable de la animación, contó con la colaboración de varios dibujantes de la época como Manuel Costa, Carlos Espejo y Vicente Cáceres.

El guión fue responsabilidad de Alfonso de Laferrère, y el diseño de los personajes estuvo a cargo del caricaturista Diógenes Taborda.

También se contrató a un arquitecto para realizar una maqueta de la ciudad de Buenos Aires que midió siete metros de ancho. Esta gran maqueta estaba construida con detalles: las avenidas, calles, el congreso, el teatro Colón, la municipalidad y el puerto.

Todo este despliegue escenográfico se realizó debido a que al final de la película Yrigoyen lanza rayos sobre la ciudad, esta se incendia y es destruida. Estos efectos especiales representaron un gran desafío de realización, es por esto que tuvieron un gran éxito y luego de ver la película la gente se dirigía a los teatros o al congreso para ver si realmente estaban destruidos.

Entre 1918 y 1927 Quirino continuó con la producción de animación, las cuales la mayoría eran cortos con sátiras de un solo acto.

Para 1927 funda los estudios Cristiani, este es un laboratorio cinematográfico para el procesamiento de *films* nacionales y el subtítulo de películas extranjeras.

Dentro de ese estudio surge la película *Peludópolis* en 1931 su segundo largometraje animado, pero el primero al que se le incorpora sonido sincronizado, es decir, discos que se reproducían en paralelo con la proyección de la película.

A pesar de esta innovación, el film fue un fracaso, debido a que la producción había empezado en 1929 y hacía referencia a la segunda presidencia de Yrigoyen, pero para el momento del estreno las fuerzas armadas al mando de Uriburu habían tomado el poder y nadie quería saber nada de esa película.

Pero Cristiani siguió adelante y en 1938 realiza *El mono relojero*. Es la única obra del artista que se conserva en la actualidad, y se reconoce en él influencias de animadores norteamericanos en el estilo y la moda de la época como la de Betty Boop.

En 1984 Quirino Cristiani fallece.

Para 1940 el caricaturista Dante Quinterno viaja a Hollywood establece contacto con los estudios Disney. Atraído con estas animaciones regresa a Argentina y decide darle vida a un personaje que marco la historia Argentina *Patoruzú*. Se realiza el primer film color en éste país llamado *Upa en apuros*, este fue un proyecto en el cual participó Disney.

En 1929 nace en Almería, España Manuel García Ferré un dibujante que a los 17 años viaja a Argentina para radicarse en el país debido a la guerra civil que se produjo en su país.

En 1952 la editorial Atlántida le abrió sus puertas y publicó en la revista *Billiken* su tira *Pío-Pío*.

Allí también nació Anteojoito, originalmente ideado para protagonizar una promoción de lanas.

García Ferré fue la única persona capaz de organizar un perfecto estudio de animación parecido al de Disney.

Cuando llegó a la televisión, creó al superhéroe argentino: Hijitus. Al principio los capítulos duraban un minuto, pero el éxito que tuvo hizo que la serie se extendiera a media hora y a partir de 1967 se realizaron cuarenta capítulos.

Era un personaje que poseía un sombrero con poderes mágicos y le permitía transformarse en súper héroe y defender a la ciudad de Trulalá de los villanos.

Al igual que Disney, García Ferré montó un estudio en el barrio de Congreso con los últimos adelantos tecnológicos de la época y convocó a muchos animadores. El equipo lo formaban 120 personas, de los cuales ocho dieron voz a los personajes, diez fueron los animadores, seis los dibujantes, treinta los que ejecutaron el calco y la pintura, cinco los que prepararon los fondos, además también había técnicos de filmación y sonorización.

Se filmaba con una cámara multiplano ideada y construida por el autor del film y se emplearon más de 600 mil dibujos.

El argumento y la dirección estaba a cargo del propio García Ferré, fue un éxito en el público, debido a que los personajes eran muy populares.

El primer largometraje de Ferré llamado *Mil intentos y un invento* cuenta con una animación de primer nivel, y su estilo se basó en las primeras épocas en Disney, es por esto que las críticas no fueron favorables.

El segundo largometraje fue *Las aventuras de Hijitus*, consistía en una recopilación de los capítulos que se emitían en la televisión y fue estrenada el 12 de julio de 1973.

En el año 1975 estrenó *Petete y Trapito*, también basada en un cuento propio pero el incremento de los costos de producción impidió la finalización del largometraje.

La obra de Manuel García Ferré cuenta con una coherencia relacionada con el tipo de relato y criterios estéticos de realización. Siempre dirigida a un público infantil. Sus películas visitan lugares comunes y cuentan con personajes estándar que los revive en varias animaciones. Además tienen una carga de ternura y emotividad que lo ha consagrado comercialmente en toda la Argentina y en el mundo, es por esto que sus películas fueron premiadas internacionalmente en festivales especializados en cine infantil. (La animación en Argentina, Revista Miradas S/A)

1.3 Surgimiento del dibujo animado: Hijitus

Era en 1967 cuando Manuel García Ferré, dibujante y animador de profesión proveniente de España, creó a Hijitus.

Hijitus nace en la revista *Billiken* en 1955 como invitado en una historieta de Pi Pio dibujado también por Ferré. Luego en 1967 Hijitus tomará vida y será protagonista de su propia tira, con una propuesta creativa será la primera serie de dibujos animados para la televisión en Argentina, *Las aventuras de Hijitus*.

Así Canal Trece empezaría a transmitir de lunes a viernes las aventuras de Hijitus, la serie abarco desde 1967 a 1974.

Hijitus era un chico bueno y humilde, que vestía con un enorme sombrero, el cual contenía poderes mágicos y a la hora de combatir a los villanos se convertía en Súper Hijitus.

Era un héroe, en toda la tira estuvo acompañado por una innumerable lista de personajes bien definidos.

En sus comienzos, Hijitus vivía en Villa Leoncia, pero luego se mudará a un tubo de construcción en las afueras de Trulalá, junto a su perro Pichichus. Éste no hablaba pero sus ladridos eran comprendidos por la mayoría de los personajes de la tira.

Cuando había una injusticia, Hijitus adquiría súper poderes y se convertía en un héroe con capa y hélice: Súper Hijitus. Para lograr eso, pronunciaba sus palabras: "sombrero sombreritus conviérteme en Súper Hijitus", se metía dentro de su gran sombrero y salía con su indumentaria del superhéroe diciendo "chucu chucu chucu chucu".

En una entrevista del diario La Nación a García Ferré se le pregunta si Hijitus era un chico de la calle a lo que él responde

Diría más bien que es un sentimiento que toma forma. Es el sentimiento del chico solo, que está un poco abandonado, aunque se las rebusca para sobrevivir, pero a través de la bondad. En su sueño, logra inventar que, a través de su sombrero, se transforma en súper. En el fondo es una ilusión.
(García Ferré, 2008)

Ferré da para reflexionar ya que dice que en el fondo es una gran ilusión que Hijitus se convierte en Súper héroe, es decir ¿cabe la posibilidad de pensar que en realidad toda la serie en donde Hijitus se convierte para combatir a los villanos es solo una deseo del personaje?

Se puede decir que en realidad la ilusión se da a la hora de transformarse y meterse dentro del sombrero pero no a la hora de combatir a los villanos, se mantiene en la realidad de combatirlos y no en un sueño o una ilusión.

Pero si fueran una ilusión es posible que ¿Todos los personajes sean una ilusión o la ilusión se daría solo a la hora de combatir a los villanos?

Lo cierto es que lo que en la tira parece ser todo real ya que no da indicios en ningún momento de que todo pueda llegar a ser un sueño.

Los personajes más queridos por el público son los tres ratones: Larguirucho, Pucho y Serrucho. Sin embargo, Larguirucho fue el más carismático y el que no podía faltar en ningún capítulo, ya que era el más gracioso de toda la serie, simple, un poco tonto y torpe. Por eso no se sabía si era malo o bueno ya que era débil de carácter y hacia siempre lo que los demás querían, entonces siempre se dejaba influenciar por el profesor Neurus para que trabaje en sus planes, es decir era un personaje que se acomodaba a las situaciones, solía decir refranes y era medio sordo, por eso

la frase que siempre repetía: "Habla más fuerte que no te escucho".

Sin embargo Pucho era todo lo contrario, mano derecha de Neurus, hablaba como villano, tocaba el bandoneón, y remataba sus frases con un tango.

Por último Serrucho junto a Pucho es de la banda de Neurus es un ratón que no habla, solo emite el sonido del serrucho cuando frota sus manos en los dientes.

Por su parte, Neurus era un profesor un poco loco, irritante y ambicioso, rival de Hijitus. Su profesión era indefinida, pero era sabio y jefe de la banda que tenía junto a Pucho, Serrucho y a veces Larguirucho.

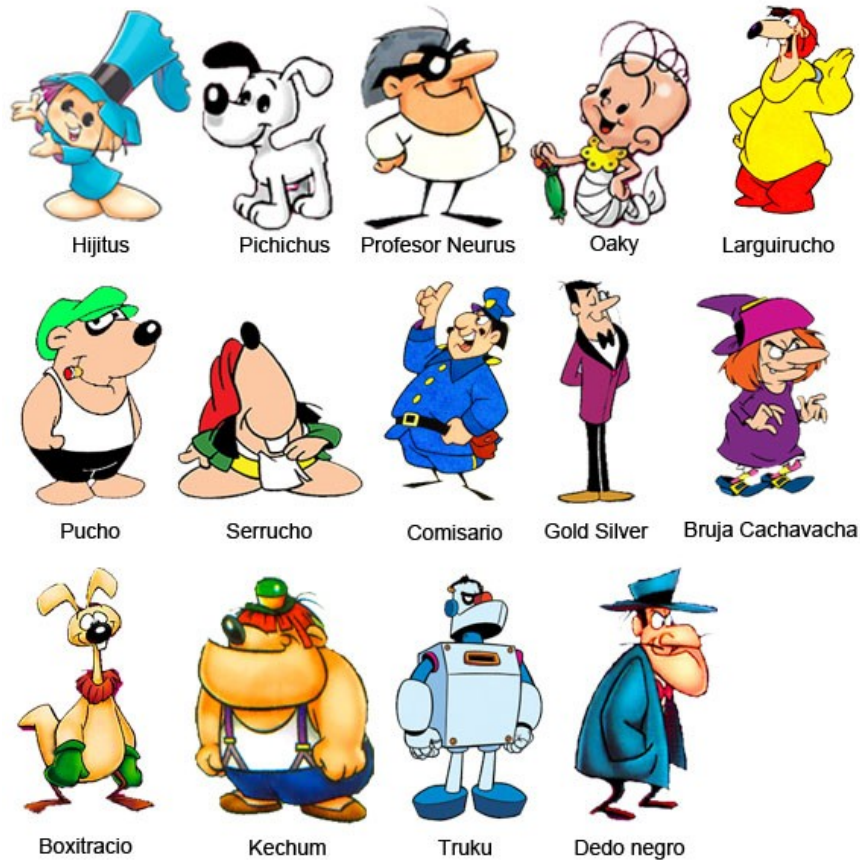


Figura 1: Personajes de Hijitus. Fuente: Recuerdos animados, Garcia Ferré. Disponible en: <http://www.recuerdosanimados.com.ar/GARCIA%20FERRE-personajes%20%20voces.html>

El comisario era uno de los personajes que ayudaba a Hijitus a combatir el mal. Dormía la siesta, tomaba mate amargo y era la autoridad de Trulala.

Otra rival de Hijitus era la famosa bruja Cachavacha, vivía en las afueras de Trulala, en un castillo llamado Covacha. Su mascota era un búho, tenía una escoba voladora y su mayor virtud eran los brebajes.

Oaky era un personaje particular, un niño caprichoso, malcriado y travieso, hijo del multimillonario Gold Silver, era amigo inseparable de Larguirucho. Aparentaba ser un bebé ya que estaba envuelto en un pañal y caminaba como gusanito porque no se le

veían los pies, hablaba y estaba enamorado de su vecinita. Es curioso que usaba armas y las guardaba en su pañal.

En la sociedad de hoy estaría mal visto que un chico ande con armas, a lo que García Ferré en la entrevista de La Nación dice:

Hoy en día, con la violencia que hay, no hubiera hecho eso. Pero en ese momento no existía la psicosis de violencia urbana. Le di dos pistolas a Oaki porque significaba el capricho llevado al máximo. Nunca apuntó a nada, eran tiros al aire. El defecto que le veo a Las aventuras de Hijitus es ése, lo admito. (García Ferré, 2008)

En ese tiempo la violencia no era lo que es hoy, no existían chicos con armas y no era impactante ver a un chico con estos tipos de elementos como Oaki, es por eso que si en la actualidad se reeditaría la tira, sería una de las cosas que se tendría que modificar, ya que incitaría a la violencia. Lo que antes no impactaba y el tener armas era un capricho de niño, hoy sería todo lo contrario.

Gold Silver, padre de Oaki, era una persona despistada. No se le conocía esposa ni profesión. Era víctima de los planes del profesor Neurus y tenía su mayordomo llamado Gutiérrez, éste siempre intentaba quedarse con su plata y se asociaba con Neurus.

Como se menciona anteriormente Oaky estaba enamorado de su vecinita de enfrente y ella tiene una perra llamada Pichicha, es buena, toca el piano y no le gustan las serenatas que le hace Oaky.

Otros personajes que aparecen en la tira son: el Boxitracio (un canguro boxeador), Kechum (primo de Pucho), Truku (es un robot inventado por el profesor Neurus para robar bancos), Dedo negro es un bandido que llega a Trulala para confundir a sus habitantes con distintos disfraces y otros personajes secundarios que hacen a la historia de Hijitus.

Como se ve hay una amplia variedad de personajes importantes que componen esta historia, cada uno tiene una muletilla y una característica que los destaca de los demás.

1.4 Influencia de los dibujos animados en los niños

La Televisión constituye una fuente efectiva para la creación y formación de actitudes en los niños, ya desde temprana edad son sometidos a su influencia.

Un estudio realizado por el Comité Federal de radiodifusión (COMFER) dice al respecto:

La medición de la violencia televisiva en Argentina constituye una necesidad fundamental para la articulación de la reflexión de los actores sociales que intervienen en el proceso de comunicación: audiencias de diferentes edades, sexos, niveles educativos, y de distintas regiones y condiciones socioculturales; responsables de la programación de las emisoras; organizaciones intermedias; y Estado. Esa demanda de producción de conocimiento sistemático sobre la magnitud que alcanza la puesta en pantalla de la violencia televisiva, se acrecienta toda vez que se atiende a la

capacidad de la TV para operar como un potente vehículo de socialización, de producción simbólica de la realidad, de construcción de ciudadanía y de acceso a la cultura moderna. (COMFER, 2011)

En la televisión Argentina la violencia aumenta cada día más, una estadística realizada por el COMFER determinó que de 37 programas de ficción 25 tienen actos de violencia, es decir que un 67,6% de los programas poseen este tipo de actitudes violentas.

La intensidad que asume la violencia, medida en términos de su frecuencia de aparición o cantidad de actos producidos por hora es de 3,7%; lo cual indica que se produce uno cada 16 minutos y 23 segundos.

Estas cifras demuestran la agresividad que se puede ver en la televisión Argentina en la actualidad. Se debe tener en cuenta que muchos de los niños, miran ficciones que no parecen violentas o que aparece como sinónimo de risa o diversión y pasa desapercibida. No hay que olvidar que los niños pueden reír con ello pero a su vez son actos que luego ponen en práctica en el hogar o en el colegio.

Los dibujos animados ocupan un alto porcentaje en la grilla televisiva, no solo en la televisión de aire, sino que también se pueden ver canales en donde las 24 horas hay dibujos animados, como Cartoon Network, Disney, Discovery Kids, entre otros.

Un artículo publicado por el portal Terra sobre el comportamiento de los niños frente a los dibujos animados dice que desde edades muy pequeñas los niños viven en un mundo de fantasía y van incorporando conocimientos, integran normas, conceptos y actitudes. Los dibujos animados son una forma de aprendizaje, difunden valores de manera que sean captados y asimilados por los chicos.

Pero no todos los dibujos son aceptados por los padres de los niños, debido a la influencia violenta que ellos transmiten, robar, golpear, destruir, etcétera.

Cuando un niño mira dibujos violentos, se comporta como tal, imita y ejecuta los movimientos de su héroe.

Es por eso que cuando van creciendo y adquiriendo conocimientos, necesitará héroes que le ayuden a formarse en la amistad, compañerismo, tolerancia, entre otros.

Hay muchos dibujos en los que aparecen grupos de amigos del barrio que se meten en problemas y entre todos buscan una solución, escenas de colegios, enojos con amigos, estos son más adecuados para la realidad de los niños.

Los dibujos animados también transmiten sentimientos y los niños los captan. Cuando atrapan al malo sentirán placer y alegría, cuando se enferma o muere el bueno sentirán angustia y pena.

Por otro lado también hay dibujos que son más violentos que los anteriores, no solo pueden ser agresivos en una manera física, sino que muchos de ellos también provocan daños psicológicos y verbales. Estos dos tipos provocan el mismo trastorno en la mente.

(Portal Terra, 2011)

Es por esto que los niños necesitan dibujos o series que ayuden a su buen crecimiento, disminuyendo la violencia.

Hijitus es un dibujo animado que si bien tiene actos incompresibles para esta época, como en el caso del personaje Oaky que posee armas y dispara al aire, si esto se quita, pasa a ser un dibujo sano en donde se tiene un héroe, Hijitus, que ayuda a combatir el mal de Trulala, pero siempre trata de arreglar los problemas que provocan los malvados desde el lado de la bondad y tolerancia, sin necesidad de mostrar una cantidad de actos de violencia innecesarios por el solo hecho de hacer reír a los niños.

La risa que generan los personajes en los niños viene dada por la forma de ser, de actuar y de hablar de ellos, pasando a un segundo plano la violencia.

Capítulo 2: Producción de la animación clásica

A través de la historia se fueron creando diferentes dibujos animados que marcaron la historia de la animación.

Dentro de la producción es de suma importancia la creación de los personajes ya que el público se va a identificar con ellos, es por esto que hay que tener en cuenta cómo va a ser tanto física como espiritualmente.

Si es un gato, hay que buscar la cualidad que destaque a ese gato sobre los demás, si es una persona se tiene que delimitar que hace esa persona que otras no como por ejemplo si tiene poderes.

Luego se procede a realizar los bocetos de escenarios, se prueban las voces, colores, entre otros, para luego pasar a la etapa de producción.

La mayoría de las animaciones antes se realizaban con una animación clásica basada en líneas dibujadas y luego pasadas a acetato transparente para colocar delante del fondo y así poder fotografiar la animación.

Hoy en día se sigue usando esta técnica, pero también surgieron otras interesantes con las que se puede lograr animaciones efectivas, distintas, y creativas.

En este capítulo se van a describir tres técnicas utilizadas tanto para cine como para televisión que son: Stop-Motion, animación por recortes y combinación de imagen real y animación.

La primera es la más primitiva y conocida, pero muy compleja, sobre todo si se utiliza con personajes creados en tres dimensiones.

La animación con recortes es más artesanal, pero también se ha utilizado para hacer cortos para televisión y la combinación de imágenes animadas y reales, es la más interesante de todas ya que une la realidad con la ficción de algo que no existe. La película más reconocida que utilizó esta técnica fue *Space Jam*.

2.1 Creación de personajes

A través de la historia pasaron muchos personajes de animación como por ejemplo Mickey, Blancanieves, Popeye, Peter Pan, Pinocho,

entre otros. Todos ellos han trascendido a través de los años y hoy se los sigue recordando.

¿Cómo surgen los personajes de las películas? ¿Qué es lo que ellos hicieron para seguir vigentes? Tienen que estar diseñados claramente para crear un vínculo con el espectador. Es decir, no se los recuerda por ser los primeros dibujos animados o, en el caso de Mickey, por ser un ratón que habla, pasan al recuerdo porque el público los elige y se transforman en los personajes favoritos para luego ser parte de la historia. Se crea un vínculo entre el espectador y el personaje. Pero, ¿cómo se crea éste? Los personajes no son personas o animales cualesquiera. Tienen algo diferente a todos los demás. En el caso de Popeye, por ejemplo era un marinero pero no como cualquier otro, puede haber miles de marineros pero éste se caracteriza por su forma de hablar, sus músculos súper desarrollados, por su pipa en la boca, por su cara en particular, la pera que sobresale y una de las características propias del personaje es que come espinaca la cual aumenta su fuerza a límites sobrehumanos, pudiendo de esa manera, combatir a su más conocido enemigo Brutus.

Es decir que el dibujo animado tiene que tener la suficiente fuerza para poder ser lo que es y no otra cosa, poder mantener ese personaje y que la sociedad lo reconozca como tal, tiene que tener una fuente principal que atenúe todas las demás cosas que hacen a un marinero.

No sólo los personajes se reconocen por como los han dibujado, hay características que si no están le quitan la esencia. Por ejemplo la voz. A cada dibujo animado que se crea, se le adjunta una voz particular. Un ejemplo puede ser el de Homero Simpson, ya que su

voz se reconoce en todos lados y si se la cambiaran, la naturaleza de éste se perdería.

Pero no solo es elegir una voz, tiene que reflejar las características del personaje, Homero tiene una voz grave y eso está bien ya que él es obeso y las voces de los obesos tienden a ser graves.

Algunos personajes reflejan deliberadamente las necesidades emotivas de su público, especialmente sus necesidades de tipo sádico. Pero acciones que nunca llegarían a ser toleradas en caso de personajes reales se vuelven cómicas al asociarlas con los personajes de cartoon.

Se dice que el público experimenta una descarga emotiva cuando alguno de los personajes del cartoon es aplastado, atado en forma de nudo, cortado en rebanadas, lanzado al espacio, congelado en hielo o quemado en una hoguera.

(Halas, 1980, p. 169)

Como se observa hasta aquí, hay muchos puntos de atención que hace que una persona se identifique con un personaje. Homero tiene un gran número de seguidores que se reconocen en él. Siguiendo las palabras de Halas, Homero en varios capítulos ahorca a su hijo Bart cuando hace cosas malas y las personas se ven reflejadas en Homero, cuando el hijo de alguien llora, grita y esto está representado en el personaje. Este es un ejemplo de cómo un dibujo animado se puede vincular fuertemente con un individuo sin ser real, creado por una persona con un perfil adecuado y características acorde a él.

La música, el diálogo y la preparación de los personajes forman parte de una investigación previa que debe hacer el realizador, esta fase es la más importante porque a partir de toda la información recolectada se comenzará la fase de producción, y es en este punto donde nacerá la futura película.

2.2 Storyboard

Un guión gráfico, o más conocido como *storyboard*, es una secuencia de ilustraciones que tiene el objetivo de mostrar en forma de viñetas una historia antes de ser filmada. Sirve para entender el relato y para pre visualizar una animación.

Para el realizador, es el primer test visual de la película que surge a partir de una idea. Se utiliza como planificación de las escenas previas a la filmación y en él se puede determinar el tipo de plano, ángulo y sonidos que se van a utilizar. De esta manera es más fácil imaginar cómo se va a desarrollar y estructurar toda la película.

Cada toma es presentada como una historieta de manera que los movimientos que suceden en la toma se pueden visualizar.

Un artista de storyboard lo realiza de acuerdo a las direcciones del guión y del director. Su idea básica es establecer antes del rodaje que las líneas principales de la película sean planeadas, los detalles a discutir se decidan y la duración de cada secuencia se estime.



Figura 2: storyboard. Fuente: Wells, P (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona. Parramón. P.42

John Halas define el boceto grafico como "el estadio explicativo de toda película de dibujos animados. Muestra la línea principal visual de la acción, así como los principales personajes que intervienen en ella". (Halas, 1980, p. 166)

Esto es así ya que proporciona una disposición visual de acontecimientos de los personajes principales y como deben ser visualizados por la cámara. Los detalles técnicos pueden ser descriptos debajo de cada viñeta.

Lo que se tiene que tener en cuenta en el storyboard de animación es la fluidez. El animador debe buscar la continuidad del movimiento para así lograr un mayor efecto en la pantalla.

Debe ser de fácil comprensión y para eso es necesaria la continuidad de cada plano, a pesar de que se tienen que dibujar los principales los cuadros de cada escena.

En la película *Animal Farm* el guión gráfico contenía 2000 viñetas para 75 minutos de acción, es decir 26 dibujos por minuto.

El storyboard no es el producto final terminado, pero es el medio más efectivo para llegar a él, por consiguiente, mientras más se pueda parecer a la realidad mejor se va a comprender.

2.3 Proceso de producción

Según Halas en la producción de una película de animación se llevan adelante diferentes pasos a seguir como se detalló anteriormente. La fase de preproducción es una de las más importantes en donde se lleva a cabo una investigación, para luego desarrollar el período de realización y producción.

En la preproducción se debe tener en cuenta todo lo que en la producción se va a poner en práctica, ya que si algunos aspectos no se tienen presentes o se comete un error u olvido, puede traer serios problemas en la etapa posterior.

El realizador antes de comenzar a filmar o a fotografiar debe realizar un libro de trabajo que deriva del guión gráfico y del análisis de cada fotograma y el de cuadro a cuadro. Este incluirá los movimientos de cámara, diálogo, banda sonora, escenografía, unidad de tiempo, longitud de la toma, tipo de movimiento (rotación de cámara o movimientos verticales u horizontales), fundidos y cortes.

Este libro de trabajo no es lo mismo que el storyboard debido que éste último no contiene toda la información detallada anteriormente, sino solo dibujos, diálogos y algunos movimientos de cámara.

En el modelo de los personajes deben determinarse los gestos o muecas característicos de cada uno, ya sea corporal o en su voz. Esto servirá de guía para el animador a la hora de dibujar o describir la acción de cada personaje por si éste llegara a tener movimientos muy complejos.

Como comenta el autor, entra en juego el diseño escenográfico. Éste se vio plasmado cuando se realizó el guión grafico, es hora de que se ponga en práctica el desarrollo de sus colores, la continuidad del color de un plano a otro y la relación del tamaño de los personajes con el fondo según el plano. Por ejemplo, se coloca a un personaje en un primer plano, la distancia del fondo dependerá si el personaje esta cerca o lejos; si está al lado de una casa probablemente se verá una ventana de la casa, y el personaje delante en primer plano. Si el personaje está lejos de la casa se mostrará a ella en su totalidad alejada.

En la escenografía también se definirá el estilo, si tendría el tipo de vanguardia a utilizar (si lo requiere), es decir surrealista, pop art o simplemente una realista. Un factor importante es en qué época transcurre la película, ya que por ejemplo si transcurre en el lejano oeste, los colores van a ser más apagados y se usará la gama de los marrones. El diseño escenográfico muestra la atmosfera en donde el personaje o el pueblo vive y su estado de ánimo.



Figura 3: Escenografía Fuente: Wells, P (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona. Parramón.p.63

No es lo mismo mostrar un pueblo abandonado donde vive un personaje solo, donde los colores serán más apagados y con sensación de pobreza, tristeza y miseria, que un pueblo o una ciudad desarrollada con tecnología de última moda donde los colores serán más vivos.

En el momento de la grabación de las voces el director debe ensayar con los actores para doblar a los personajes. Aquí el director debe conocer con profundidad a los personajes para de esta manera poder indicarles a los actores como deben modular las voces de acuerdo a los personajes.

Luego de realizar todos estos pasos, el director comienza la fase más importante que es la de animación.

Hay dos tipos de animación: la animación principal y la animación intermedia.



Figura 4: Transparencia Fuente: Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona. Acanto. P.52

En la animación principal el animador comienza a dibujar las posiciones más importantes dejando las intermedias para sus colaboradores. En estas últimas los colaboradores comienzan a dibujar todas las poses intermedias que ya había empezado a esbozar el animador principal, mientras que este sigue dibujando pero al mismo tiempo supervisa a los intermedios.

Cuando se termina una secuencia armada, ya está lista para un ensayo de línea o ensayo de lápiz.

Los dibujos hasta ese momento están todos realizados sobre papel. En el ensayo de línea se dibujan solo los contornos del fondo sobre papel similar para que sea posible imaginarse la relación entre los movimientos de los planos y el fondo.

Las hojas combinadas de dibujos se iluminan desde la parte posterior para que se vean éstas líneas.

En el dibujo de línea se introducen los últimos cambios en la animación.

Estos bocetos solo sirven como borrador y luego vuelven a dibujarse con más claridad y especificidad, es probable que el animador principal introduzca cambios en alguno de ellos.

Los dibujos definitivos se dibujan con tinta sobre plantillas finas transparentes. Este proceso se realiza con plumas y pinceles especiales para este tipo de dibujo empleando una tinta específica la cual se adhiere sobre el papel transparente.

Estas ilustraciones pasan luego a la etapa de pintura. Se colorean con una tinta opaca aplicada del lado contrario de los contornos.

Antes de pasar al estudio fotográfico una vez terminados todos los dibujos se hace una comprobación para probar los fondos sobre ellos para que no haya margen de error entre los colores de la escenografía y de los personajes.

Una vez realizado esto pasa a la etapa de fotografía. Cada dibujo y escenario tiene un número de ordenamiento que el fotógrafo debe seguir. En el set fotográfico se incorporan si los hay, fundidos rotaciones de cámara, acercamientos, etcétera.

Luego de fotografiar toda la película se hace una primera copia como en el laboratorio para ver posibles errores que no se tuvieron en cuenta en la pre-producción para de esta manera volver a fotografiar las partes erróneas.

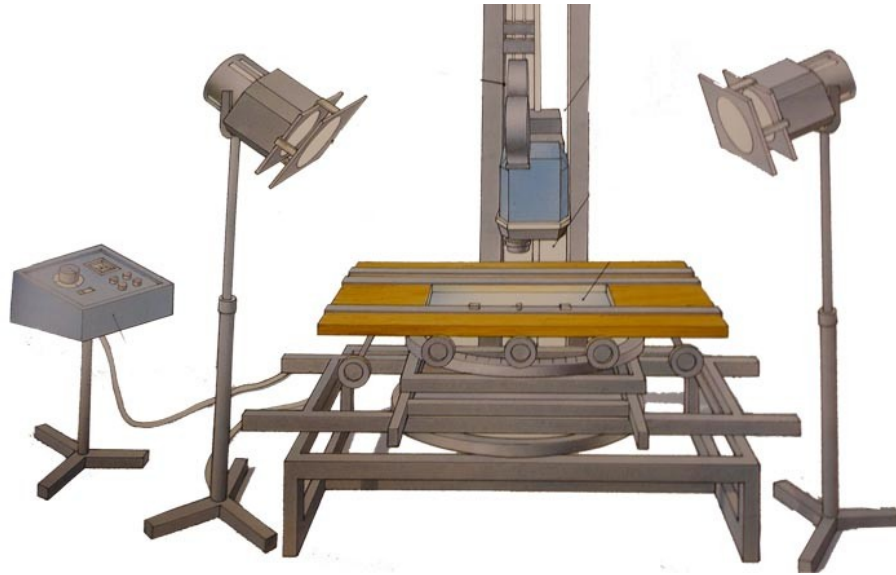


Figura 5: Proceso de fotografiado Fuente: Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona. Acanto. p.27

Una vez corregido el trabajo y con la película revelada lista, se pasa al montaje de las fotos con el sonido. El termino montaje refiere no al recorte de la película, sino al ensamblaje final de la pista fotográfica con la de sonido.

Luego se realiza la copia final, se envía todo el material fotografiado al laboratorio y el director debe comprobar que los colores de la copia final estén correctos. Esta copia debe reflejar todo el trabajo realizado y el arte que ha sido aplicado se proyecte tal cual había sido pensado y pactado. (Halas, 1980, p.184-214)

2.4 Técnicas de animación

Realizar una animación es un trabajo intenso, interesante pero muy complejo. Es por eso que la mayor parte de las producciones de dibujos animados provienen de los grandes estudios ya que estos

tienen una organizada labor de cada integrante del equipo. Productores, directores, escenógrafos, dibujantes primarios, secundarios, camarógrafos, entre otros. Todos ellos deben tener el trabajo estructurado para que la animación se lleve a cabo con éxito y no se cometan errores.

La cinematografía convencional de películas reales capta imágenes verdaderas con movimientos continuos, divididos por tomas y escenas según lo requiera el guión. La diferencia con el cine de animación es que no existe un movimiento constante, sino que las imágenes son generadas cuadro a cuadro con dibujos, modelos u objetos mediante un proceso fotográfico, de modo que al proyectarse esas fotografías a 24 cuadros por segundo se puede ver un movimiento, que no es real, sino ficticio provocado por el proceso de elaboración *frame to frame*.

En este tipo de cine se usan diferentes técnicas de animación según plantee el director o productor de la película.

Existen numerosas formas de realizar animaciones. La más conocida es el tradicional dibujo animado, trazado a mano en acetato transparente como se describió en el apartado anterior.

Otra técnica conocida pero poco utilizada para la industria cinematográfica debido a su gran complejidad es la de Stop motion con personajes en tres dimensiones son muñecos reales realizados artesanalmente. Es un trabajo cautivador, pero su proceso es de gran complejidad. Esta animación puede ser con objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u cualquier otro material hechos a escala.

Pixelation es una variante del stop motion pero a diferencia de este, los objetos son reales, incluso pueden ser personas.

Generando un movimiento se puede hacer que una silla vaya de un lado a otro.

Otra de las técnicas es la animación por recortes. Se utilizan figuras recortadas de papel, cartón o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se constituyen con diferentes recortes y las extremidades se unen mediante alambres, de esa manera sus piernas, manos y cabezas tienen un movimiento, pero este desplazamiento es más limitado que el de stop motion.

Hay una gama muy diversa de técnicas para animar, estas son algunas de las más utilizadas, pero cualquier material puede ser fotografiado y generando un movimiento se puede transformar en una animación.

2.4.1 Animación con Stop-motion

La animación trae consigo una larga trayectoria. En 1899 el realizador Arthur Melbourne Cooper creó el primer anuncio en 3D titulado *Matches: An Appeal*.

En las películas de Cooper como *Dreams of Toylan* (1908) y *The toymaker's Dream* (1913) los juguetes cobraban vida. Estos dos films marcaron un antes y un después en la animación en el Reino Unido.

Alexander Ptushko fue otro ruso que realizó películas como *Town Rat, Country Rat* (1926) y *Tales of the Fox* (1930). Éstas son obras maestras del stop motion pero que no han recibido la consideración que merecen. (Wells, 2000, p.100)

Las animaciones con muñecos y objetos se emplean mucho hoy en día, en gran parte en las publicidades donde cajas, latas o marcas de productos se animan en tres dimensiones.

El termino muñeco se utilizará no para mencionar a una marioneta en sí, sino cualquier objeto sólido.

Antiguamente los objetos o títeres se construían en madera y la vestimenta se pintaba sobre el cuerpo, luego con los años se empezó a diseñar la ropa y dejó de ser pintada sobre el cuerpo.

El problema que plantean estas marionetas es la forma de animarlas por medio de fotografías cuadro a cuadro tratándose de objetos sólidos y tridimensionales.

En un tiempo para animar una cara de madera era necesario tener veinticuatro modelos por cada fotograma del segundo de acción, era un trabajo muy laborioso.

Los cuerpos podían ajustarse empleando alambres en las extremidades del cuerpo que iban cambiándose en cada cuadro del movimiento.

Para reducir el trabajo de animación de los rostros, comenzaron a realizarse experimentos con caras de material flexible como goma, pero aun así, el proceso de la cara y de las extremidades del cuerpo era un trabajo complejo.

Para empezar a realizar una película stop motion en tres dimensiones, debe realizarse la misma línea que con la animación de un dibujo convencional. El boceto gráfico se realiza de la misma manera, aunque debe tenerse en cuenta la calidad tridimensional del objeto que se va a fotografiar.

Las animaciones con muñecos son sólidas y se mueven en un espacio con profundidad, es por ello que los decorados y los personajes van a perder libertad debido a las limitaciones del espacio y de tiempo. Esto no sucede con los dibujos animados por bocetarse con líneas y sobre papel o celuloide.

Es por esto que en el boceto gráfico es muy importante tener en cuenta la estructura de los decorados y el esquema de iluminación, ya que al tener volumen los muñecos van a producir sombras indeseadas en el decorado.

A diferencia de los dibujos convencionales, es necesario realizar una hoja de proporciones, ésta servirá de pauta para los artesanos que construyan los modelos de los muñecos.

Al igual que las hojas de papel, los muñecos requieren de una técnica de filmación a base de cuadros. La cámara debe estar equipada con un disparador que tenga las menores dimensiones posibles, esto permite moverse en un espacio cerrado. Además debe poder deslizarse libremente por el escenario, para que tanto en los acercamientos como los alejamientos del objeto no se produzcan imágenes movidas sobre la pantalla.

Un factor importante a la hora de trabajar con objetos es el tamaño de ellos, porque si el estudio es pequeño y la escenografía con los muñecos es muy grande, quedará un espacio muy reducido para los artefactos de iluminación y las cámaras y esto traerá problemas a la hora de fotografiar.

Es necesario que al emplearse figuras sólidas, las partes básicas de éstas sean realmente fuertes para que al manipularse el objeto durante la animación no se distorsione ni se rompa.

Las extremidades como los brazos, cuellos, cabeza y piernas deben ser todavía más fuertes ya que no solo se van a manipular en la animación, sino que también se van a mover varias partes del cuerpo al mismo tiempo, es por eso que las piernas deben ser capaces de soportar el peso de todo el muñeco.

El cuerpo del muñeco se fabrica generalmente con madera, pero también puede ser de alambres gruesos y luego recubiertos con goma espuma para darle cuerpo a la figura. Las piernas se hacen de varios alambres para que sea capaz de ser doblado muchas veces sin romperse. La cabeza debe ser sólida, lo mismo que el pelo o la peluca, así se reducen los movimientos indeseados al moverse el muñeco.

Las manos deben tener un esqueleto del mismo material que las piernas para poder mover los dedos y conservarlos en la posición adecuada.

Para conseguir que la cara del muñeco se mueva, generalmente se emplean mascarar o caretas intercambiables que encajan en la cabeza.

El decorado debe ser rígido para evitar movimientos al colocar los muñecos, además debe ser fuerte para soportar el calor que emiten los focos de iluminación, es por esto que debe ser construida con materiales resistentes y no emplear papel u otros materiales débiles.

El equipo de iluminación es similar a lo de los estudios cinematográficos normales, pero en una escala más pequeña. Los proyectores de luz son en miniatura y esto es importante porque el tamaño de las figuras no permite proyectores de tamaño normal.

Al igual que en las películas de dibujos animados convencionales se debe tener en cuenta las posiciones de cámara, en este caso la cámara puede girar, desplazarse vertical u horizontalmente y acercarse o alejarse.

Es importante que cuando la cámara esté en movimiento no proyecte sombras en los decorados. Si esto ocurre, puede llegar a estropear una toma larga y un error significa casi siempre volver a comenzar la escena de nuevo. (Halas, 1980, p.279-285)

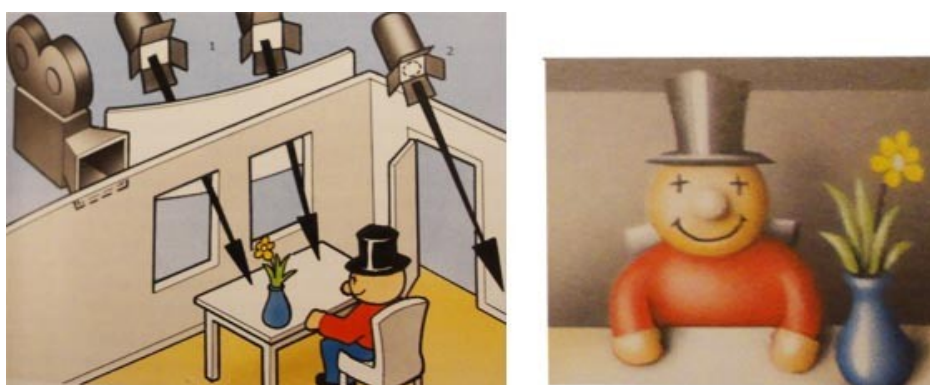


Figura 6: Puesta en escena e iluminación Fuente: Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona. Acanto. P.97

2.4.2 Animación con recorte

Esta es una técnica que utiliza personajes, accesorios y fondos de materiales como papel, cartón, tela o fotografías.

La animación con recortes es bastante artesanal, no se han desarrollado cortometrajes debido a sus limitaciones en los movimientos de los personajes, colores, fondos, etcétera.

La serie de televisión estadounidense *South Park* fue creada por Trey Parker y Matt Stone. Ellos eran estudiantes de cine en la universidad y necesitaban realizar un cortometraje animado. Tenían

pocos recursos para su realización de esta manera, nacieron los personajes de la serie, que con el paso de los años llegaron a MTV.

Está destinada a un público adulto y es una sátira a la sociedad, actualidad y cultura de los Estados Unidos a través de historias que les suceden a los protagonistas.

Esta serie fue realizada en sus primeros episodios con recortes en papel real. Los personajes y objetos están compuestos por figuras geométricas simples, colores primarios y una composición simple.

Richard Taylor en su libro *Enciclopedia de técnicas de animación* expresa que para un dibujante independiente, es una ventaja trabajar con esta técnica ya que se necesita una menor cantidad de dibujos. Un dibujo realizado con animación tradicional requiere de 24 ilustraciones por segundo, es decir, que si una caminata dura 3 segundos, se necesitará 73 bocetos. En el recorte solo se utilizará una sola figura, en donde sus extremidades van a tener movimiento y con ello se generan 73 fotografías con un solo recorte.

Otra de las ventajas que tiene un animador que trabaja solo en su proyecto es que es probable que las piezas de los personajes las arme por su cuenta y no derive a otra persona, esto hace que tenga el control total de todo el proceso.

Es evidente que los movimientos de los personajes son limitados, ya que no son fluidos especialmente en las perspectivas son difíciles de lograr debido a que las figuras son planas.

Los diálogos son escasos por su complejidad de realizar una sincronización de la voz del personaje con la boca, pero con mucha precisión se puede lograr el sincronismo.

El movimiento rápido, firme y con pausas razonables es lo que caracteriza al recorte.

Se debe evitar en este tipo de técnica colocar una animación de agua o un río, solo es aceptada si se ubica con un fin estético, porque esta requiere de una animación constante al menos cada dos cuadros. Y siendo una animación del fondo en donde se desarrollará la acción principal, supone de una carga de gran trabajo para una acción secundaria.

Otro de los problemas es el vuelo de los pájaros, también requiere de una animación constante, y además en tres dimensiones con perspectiva, lo cual esta animación se volverá tediosa en algún punto.

Cuando se comienzan a realizar los personajes es probable que todos las partes del cuerpo estén separadas unas de otras. Pero es más fácil para el proceso de producción unir todas las partes de las articulaciones para que su movimiento sea fluido, generalmente una forma artesanal de juntar las partes es haciendo rulos de alambres, de esta manera queda unida por ejemplo la pierna con la rodilla como se muestra en la figura 7.

Otra manera de articular es coser las partes de las articulaciones pero no es recomendable porque cuando la silueta se mueva el movimiento va a ser limitado.

Mover los recortes no es una tarea simple, ya que las manos tienen un tamaño grande para manipular objetos pequeños y además tienden a ser torpes.

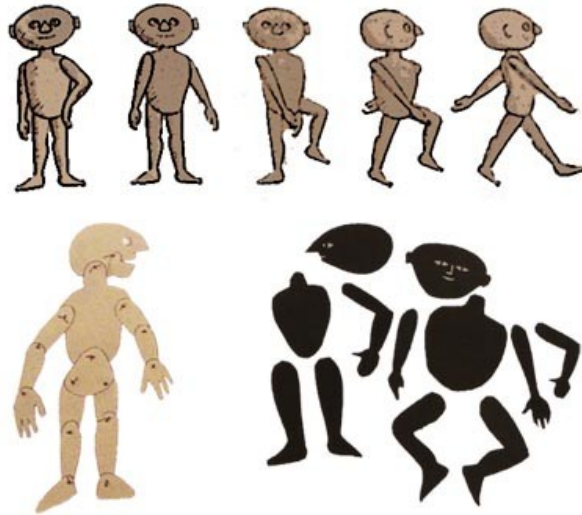


Figura 7: Recorte Fuente: Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona. Acanto. P.59

Lo ideal para mover a los personajes es una pinza, esta es una herramienta pequeña que permite manipular a los personajes con libertad sin correr riesgos de estropearlo y además permite sacar articulaciones que están escondidas detrás del personaje. Por ejemplo, si el muñeco está parado de frente con una mano atrás, la pinza será capaz de poder sacar esa mano sin que se mueva ninguna otra articulación.

El proceso de producción una vez realizados los personajes, sigue el mismo modo que los dibujos tradicionales.

Lo importante es mover solo aquellas cosas que se muevan en escena, el problema se da cuando se tienen varios personajes moviéndose en forma simultánea en un mismo cuadro.

Hay dos posibilidades para evitar estos problemas. El más complejo es separar a los personajes con láminas de transparencia y colocar adhesivo en la parte trasera del muñeco. El inconveniente se da a la hora de despegar las piezas para moverlas. Para utilizar esta técnica es necesario ser delicado y cuidadoso para que el movimiento no sea brusco y no se rompa el personaje.

Muchos animadores usan la técnica del imán, que consiste en un tablero magnético y se le coloca imanes en la parte de atrás del personaje y de esta manera queda fijo a la mesa de animación.

Es conveniente en el trabajo con recortes, colocar una lamina transparente en el fondo para protegerlo de la manipulación de los dibujos. (Taylor, 2000, p.58-63)

2.4.3 Combinación de imagen real y animación

El recurso de mezclar una imagen real con una animación es un proceso utilizado ocasionalmente. Esto parece algo novedoso, pero es una táctica cinematográfica que comenzó en el año 1900.

Esta técnica se conoce también como rotoscopia y consiste en el redibujo manual de un contorno frame to frame, tomando como base una secuencia de imagen real previamente filmada.

El cortometraje *The Enchanted Drawing* dirigida por J. Blackton fue el primero en utilizar ésta técnica. Se realizó en 1900 y era mudo.

Muestra a Blackton dibujando un retrato de un hombre que va a cobrar vida realizando una sustitución en los fotogramas. De esta manera se consiguió el truco de convertir el dibujo de una botella de vino a una botella de verdad.

En 1925 aparece el primer largometraje *El mundo perdido* de Harry Hoyt, en donde los dinosaurios desempeñaban un papel primordial. Estos animales eran estructuras metálicas que se movían pocos milímetros por cada fotograma.

Años más tarde en 1982 se crea la película estadounidense *Tron* dirigida por Steve Lisberger. Fue uno de los primeros films producidos por los estudios Walt Disney en utilizar imágenes generadas por computadora combinada con imagen real.

Ésta narra las aventuras de un programador que se introduce en los circuitos de una computadora, donde los programas tienen vida y personalidad propia. En esta época el film fue revolucionario en el mundo de la animación.

En 1996 se estrena la película *Space Jam* de la compañía Warner Bros. Protagonizada por Michael Jordan y los dibujos animados de la compañía como Bugs Bunny, el Pato Lucas entre otros.

Ésta revolucionó el cine de animación, los famosos dibujos animados de Warner y el reconocido basquetbolista produjeron un fuerte impacto con ésta técnica.

Este es un recorrido por las películas que marcaron el cine de animación combinado con imágenes reales, una técnica difícil de llevar a cabo por la complejidad de los dibujos animados y la inserción de las imágenes reales.

El proceso de producción de este tipo de film es algo complejo. Antes de empezar a filmar la escena real se debe planear la interacción que tendrá la persona con el personaje en cada escena. Es importante establecer el contacto de las miradas y su dirección correcta.

Se debe registrar la acción en vivo teniendo la precaución de dejar espacio en donde luego irá la animación. Se realiza sobre un fondo verde o azul, es lo que se llama Chroma key. Se utilizan estos colores ya que son los más alejados al color de la piel y se debe tener en cuenta que si se realiza sobre fondo verde el actor no debe llevar puesto en su indumentaria nada de este color, ya luego al sacar ese fondo en la computadora se recorta toda la gama de color y eso puede hacer que el Chroma quede mal.

El rotoscopio es un accesorio de animación que proyecta el registro de cada cuadro del film en vivo sobre la mesa de animación. Luego con hojas de papel blancas sobre la mesa, se realizan bocetos de la animación, como calcar las figuras para establecer la interacción. Los calcos deben ser muy precisos para lograr una buena ilusión. Además estos calcos van a servir como referencia para luego realizar las secuencias de los personajes animados.

El proceso de creación de los fondos y los muñecos en el caso de ser una animación simple, lleva el mismo proceso que la clásica explicada anteriormente, con la diferencia que aquí se debe dejar espacio para la animación real.

Una vez terminada toda la secuencia de imágenes y la filmación real, se procede a montar una imagen sobre la otra.

Hay que tener en cuenta siempre el equilibrio de los colores y luces del dibujo animado con lo real. (Sáenz Valiente, 2008, p.495-497)



Figura 8: Animación real y animada. Fuente: spacejam movie <http://www2.warnerbros.Com/spacejam/movie/cmp/jamcentral/photosframes.html>

Capitulo 3: Hijitus en la actualidad

La historia Argentina tuvo varios cambios a nivel político, social y económico. Este capítulo desarrollará éstas variaciones a través de los años, tomando como inicio la presidencia de Illia en 1960 en donde es derrotado por un fuerte levantamiento militar denominado Revolución Argentina.

Los golpes militares predominaron en Argentina hasta 1983 y dejaron consigo miseria y muerte, sobre todo en la guerra que iniciaron en las Islas Malvinas contra el Reino Unido por la soberanía de esas tierras, en el que Argentina resultó vencida con más de 600 soldados muertos.

La democracia llega en 1983 de la mano del presidente Alfonsín pero el desequilibrio económico y social que dejó la dictadura militar, fue imposible de remontar. A pesar que se buscaron soluciones, ninguna de ella sirvió.

En la actualidad la Argentina decae cada día mas ya que no se encuentran soluciones a los problemas que se acrecientan día a día.

Tomando estos hechos históricos y actuales se describirá como van a ser transformados los personajes de Hijitus en el 2011, partiendo del sostén económico y social que va a tener cada uno de ellos y de las nuevas tecnologías que estos puedan

llegar a usar como en el caso de Oaky que al ser un niño con dinero puede acceder a este tipo de aparatos e Hijitus se puede reinventar dándole aparatos tecnológicos para de esta manera combatir el mal de una forma más rápida y eficiente.

3.1 Cambios sociales, políticos y económicos desde la creación de Hijitus

La siguiente cronología se basa en la página El Historiador de Felipe Pigna.

La Argentina de los años 1960, estuvo marcada por varios cambios de gobierno, que pretendían impulsar el desarrollo nacional y poner fin al peronismo.

En 1963 gana Illia las elecciones, su gobierno se caracterizó por impulsar medidas económicas y sociales de orientación popular.

Para 1966 un levantamiento militar liderado por el general Onganía derrota al presidente Illia. Este golpe se denominó Revolución Argentina. Se prolongó en el poder por siete años hasta que la presión popular empezó a realizar protestas (como el Cordobazo) y la aparición de grupos guerrilleros, obligó a los militares a llamar a elecciones el marzo de 1973. El candidato peronista, Héctor Cámpora, resultó electo.

Entre 1973 y 1976 gobernó el peronismo con cuatro presidentes: Cámpora en 1973, Lastiri en 1973, Perón 1973-1974 e Isabel perón 1974-1976. Todos ellos intentaron retomar algunas medidas sociales como el impulso de la industria y la acción social, el mejoramiento de los sueldos y el control de los precios.

Pero los conflictos internos entre las guerrillas y la crisis económica mundial de 1973, complicaron las cosas que se agravaron

más con la muerte de Perón y la incapacidad de su sucesora Isabel Perón. Ésta crisis fue utilizada como excusa para organizar un nuevo golpe militar.

Este golpe fue gobernado por cuatro juntas militares: la de Jorge Videla, Roberto Viola, Leopoldo Galtihuéri y Reynaldo Bignone. A este suceso se lo llamo Proceso de Reorganización Nacional. Fue una de las más grandes represiones que sufrió la Argentina, donde se violaron los derechos humanos y esto causó la desaparición de miles de ciudadanos.

En 1982 empieza una guerra entre el Reino Unido y Argentina por la soberanía de las Islas Malvinas, pero Argentina es derrotada con la muerte de 600 soldados.

La dictadura militar contó con el respaldo de los grandes grupos económicos, nacionales y el financiamiento permanente de los grandes bancos internacionales y los organismos internacionales de crédito como el Banco Mundial y el FMI. El saldo de esta gestión fue el de miles de muertos y desaparecidos, centenares de miles de exiliados, la derrota del Ejército argentino en Malvinas, la multiplicación de la deuda externa por cinco, la destrucción de gran parte del aparato productivo nacional y la quiebra y el vaciamiento de la totalidad de las empresas públicas a causa de la corrupción de sus directivos. (Pigna, 2011)

La derrota de la guerra de Malvinas obliga al régimen militar a convocar a elecciones.

En 1983 gana las elecciones Raúl Alfonsín, un nuevo gobierno democrático. Este gobierno debía enfrentar toda la crisis de los gobiernos militares. Se restablece las libertades públicas y los derechos humanos, la cultura argentina volvió a destacarse en el mundo.

La dictadura militar dejó una herencia pesada, el gobierno de Alfonsín que duró hasta 1989 y su sucesor Carlos Menem que gobernó de 1989 a 1999, vieron condicionados sus planes sociales y políticos por presiones económicas producto del gobierno militar. Menem pensó que la solución pasaba por una política de privatizaciones. Esta política generó una breve etapa de bienestar durante unos años, pero que concluyó con una profunda crisis que generó desocupación y aumentó la deuda externa. (Pigna, 2011)

3.2 La sociedad de hoy en Argentina

Es evidente que la sociedad de hoy no es la misma que la de hace 40 años atrás.

A pesar que los gobiernos militares no volvieron a asumir presidencias, la crisis económica que éstos dejaron fue arrastrada hasta la actualidad. No hubo ninguna presidencia que pueda parar principalmente la desocupación.

La pobreza aumento notablemente, según el escritor del diario Clarín Eduardo Amadeo:

La Argentina que conocimos quienes tenemos más de 50 años, ya no existe más. Era un país en el que la vida era un proceso

virtuoso por el que aún los hijos de los más pobres podían iniciar el proceso de movilidad social a través de la escuela pública y llegar así a imaginar y construir un proyecto de vida.

A fines de los '70 se inició un proceso de empobrecimiento sistemático, que se fue concentrando en los más pobres.

(Eduardo Amadeo, 2011)

Es así como la pobreza fue aumentando cada vez más hasta llegar al día de hoy en donde según la Encuesta Permanente de Hogares (EPH) que realizó el Indec en el tercer trimestre 2010 el desempleo en mujeres jóvenes es del 17,2%, en los hombres menores de 29 años es de un 12,6% y en los jefes de hogar es de un 4,2%. Esto suma un 34% de la población que está desempleada. (Annabella Quiroga, 2011)

A medida que pasan los años esto fue creciendo, es por ello que nada es igual a lo que era antes. El país fue empeorando cada vez más, tanto a nivel político, económico, social y cultural.

Las diferentes clases sociales viven la realidad de diferentes maneras, los más afectados son la clase baja. El diario el mundo dice:

Según datos recogidos por la Comisión Económica para Latinoamérica y el Caribe (CEPAL) en Argentina el 17% de los adolescentes de 13 a 19 años -cerca de 900.000 individuos- no estudian ni

trabajan. La mayoría de esos excluidos se concentran en los barrios marginales del Gran Buenos Aires. (El mundo, 2010)

La falta de trabajo y de estudios, conlleva al acceso del dinero rápido generalmente usado para la compra de sustancias ilegales. Pero hoy la necesidad de delinquir para el consumo de esta materia lleva al extremo de matar, torturar y secuestrar gente.

Por otro lado están las clases medias y altas, que viven dos realidades: por un lado son víctimas de la delincuencia, lo positivo es que son privilegiados poder hacer acceder y hacer uso de las nuevas tecnologías.

Ésta es la realidad que se vive en la Argentina del 2011, las clases sociales bajas son marginadas, las clases medias y altas son víctimas de ellas. Nada es lo que era antes, los gobiernos democráticos no pudieron levantar al país de las crisis militares. Lo que está claro es que ni los autos, las personas, las calles, las tecnologías son ahora lo que eran antes. El país sufrió un giro de 360 grados sin poder seguir adelante, es un país que va cayendo cada día más.

Tomando todos estos hechos que fueron sucediendo a lo largo de la historia y hasta la actualidad se puede ver cómo era antes Hijitus, que a pesar de ser humilde viva en un caño, pero con dignidad, haciendo el bien, sin la necesidad de cometer actos violentos y ayudando a todas las clases sociales a pesar que él tenía otra posición socioeconómica.

Es por esto que en la transformación del personaje a la actualidad se le va a dar una perspectiva humilde como en sus comienzos pero ayudado por la población para que este súper héroe no pierda sus raíces y que pueda progresar de forma económica y social, para no caer en las clases marginadas de hoy por su posición económica.

3.3 Los personajes en 2011

Los personajes de Hijitus son divertidos y particulares, cada uno tiene una manera de ser, algo que los caracteriza y los hace diferente.

Ahora ¿Es posible imaginar a estos personajes en la actualidad? ¿Serían iguales o cambiarían? ¿La tecnología los podría modificar?

Hijitus como personaje principal de la historia vive en un caño en las afueras de Trulala, pero es un caño particular, adentro parece una casa pequeña como cualquier otra es decir tiene ventanas, cortinas, teléfono, hasta un sillón. Vive con su perro Pichichus, es un chico de la calle, huérfano y tiene un lenguaje particular. Si este personaje se situara en la actualidad, no sería referente de pobreza ya que la gente humilde hoy vive en casas precarias o en villas, para esa época sí se podría ver que era pobre, pero considerando los cambios sociales y económicos que sufrió Argentina, desde la creación de Hijitus hasta hoy, se diría que es un chico que por el aspecto que muestra en el dibujo vive bien y no tiene necesidades aunque tampoco se sabe cómo se mantiene económicamente. Su ropa parece impecable y su modo de hablar con

las palabras que usa genera un desequilibrio entre la sociedad de hoy y el de esa época. El cambio que sufriría este personaje en 2011 se amoldaría a la sociedad actual sin perder la esencia y su carácter. Por ejemplo utilizaría un dialecto más actual adecuado al habla de los chicos de hoy en día pero manteniendo la simpleza de sus palabras. Es decir, si se escuchara hablar a un chico de una villa, que parte de ellos delinquen y consumen drogas, no sería un ejemplo para chicos de una sociedad media o alta ya que su vocabulario es extremadamente violento y antes no lo era, es por eso que se tiene que buscar un lenguaje adecuado a la actualidad pero sin llegar a extremos de falta de educación o malas palabras. Su ropa podría cambiar, siendo más humilde o descuidada dado que también se mete en muchos lados donde el entorno está sucio y sus recursos son escasos para que el personaje este siempre impecable.

Como ejemplo se puede comparar a pesar que no es un dibujo animado, al *Chavo del ocho* es una serie cómica mexicana, producida por Roberto Gómez Bolaños en 1972 en donde su personaje es humilde, huérfano, vive en un barril y su aspecto es todo lo contrario a Hijitus, su ropa esta siempre descuidada, rota, su cara y sus manos están siempre sucias. Entonces si se hace una comparación de los dos personajes se ven realidades diferentes ante una misma situación. Pero es más conveniente que el personaje tenga los rasgos del Chavo del ocho porque de esa manera se representa al chico humilde y huérfano.

En el caso de Neurus en toda la serie no se lo muestra como un científico loco, por eso si se ve un capítulo donde no refleja esto es imposible detectar a que se dedica, ya que su vestimenta

es demasiado simple es por esto que se debe rediseñar el atuendo que usa para que a simple vista se pueda detectar que es un científico y no por ejemplo un medico.



Figura 9: Rediseño del personaje Neurus. Fuente: Elaboración propia.

En el capítulo llamado *La gran carrera*, se lo muestra en una competencia de autos tratando de ganarle a Oaky y al señor Silver, y para tratar de llevarse el premio de la competencia hace trampa. Como se mencionó anteriormente si una persona ve solo ese capítulo puede pensar que es un sujeto que hace cosas malas pero no se lo muestra como lo que es, un científico. Sí se lo podría interpretar así por la forma del pelo pero no por su ropa, es por eso que sería un aspecto principal para cambiar en Neurus y así darle más identidad a este personaje.

Oaky es un niño que tiene pocos años ya que usa pañales, pero se observa una contradicción entre su forma de hablar y las acciones que realiza. Lleva siempre consigo dos armas que refleja un capricho de millonario, de hijo único. A veces según le convenga se mete en problemas con Neurus o Larguirucho. La voz de Oaky es de un bebe y le cuesta pronunciar palabras debido a su corta edad.

Sin embargo, esto no se refleja en su pensamiento, que podría ser de un niño de 15 años, parece un chico más maduro que Larguirucho por eso esta contradicción del personaje.

En la actualidad mostrar a un niño con armas sería algo muy ofensivo para la sociedad debido al clima de violencia que se vive hoy. En esa época era completamente distinto, entonces se hubiese visto solo como un capricho de un niño. Es por ello que sería uno de los grandes problemas de la actualidad, y por esta razón es que se debería cambiar el uso de armas por algún objeto inofensivo de la actualidad pero que siga reflejando el capricho de ese niño millonario, por eso Oaky podría tener con él un *ipad* que es un dispositivo electrónico parecido a una computadora portátil creado por *Apple* con la última tecnología donde le permite al personaje ser envidia de otros chicos y a su vez estar conectado con todo el mundo.

Todos los personajes tienen un lenguaje muy añejo, de otra época, por ejemplo Pucho hablaba con un lenguaje referido al tango y remitiéndose a éste cuando tiene que decir algo. Este tipo de música de la época de Hijirus antes era muy común en la gente ya que no había la diversidad de ritmos, bandas y temas musicales de lo que es en la actualidad, y la gente se identificaba con el tango. Hoy este tipo de música ya no se consume tanto como en esa época y no es común escucharlo en la radio o en una casa de música. La Argentina actual está inmersa en las bandas internacionales y en otros estilos de música, por eso un niño del 2011 al escuchar un tango le sería difícil comprenderlo o entender porque ese personaje habla así.

En el dibujo, en general, habría que modernizar toda la ciudad, ya que parece estar en crecimiento, pero el crecimiento de antes no es el mismo que ahora, es decir que antes los carteles de la calle eran de papel, con poco diseño. Los carteles de la actualidad serían todo lo contrario, podrían llegar a ser luminosos de led, los televisores serían más grandes y actuales que los de esa época y los teléfonos podrían llegar a ser inalámbricos para los hogares o teléfonos móviles que antes no existían. En el caso de Hijitus cuando tiene una urgencia sería más fácil la comunicación.

Hoy las computadoras son la base de los hogares, son imprescindibles para la sociedad ya que se pueden realizar trabajos y más específicamente con internet. Es una herramienta que hoy llega a ser sumamente importante para la población no solo para la manera de comunicarse sino en la búsqueda de la información. La comunicación está vigente en cualquier lado donde la persona esté situada mediante las redes sociales, chat o mail es por eso que es de suma importancia poder mostrar a través del dibujo animado esta tecnología que en la actualidad es el centro de todas las personas y los chicos de hoy se sienten identificados con las computadoras como también con el celular. Estas tecnologías no discriminan edad ya que un chico de diez años tiene una computadora o un teléfono móvil para comunicarse, es por ello que se debe buscar una identificación del dibujo animado con los niños de hoy, dejar de lado tecnologías que antes eran nuevas y hoy ya no lo son.

En toda la serie, no se tratará de cambiar al dibujo o desconfigurarlo, sino que lo que se busca es el rediseño para que los niños se sientan más identificados con la tecnología de hoy. Muchos de los dibujos animados que se ven en la actualidad, reflejan estas tecnologías como la computadora o el celular, para que los chicos se sientan identificados con la época que viven. Lo que no se debe cambiar es la esencia de las aventuras de Higitus, como las características de los personajes o las costumbres y formas de ser de cada uno. A pesar que el lenguaje se debe cambiar, no en su totalidad sino palabras o frases que quedan muy añejas, como también la música ambiental de los capítulos que con solo escucharla se sabe que no es actual sino más bien antigua. Estos cambios se tienen que dar para que el dibujo tenga éxito si se propusiera reeditararlo para traerlo a la actualidad y emitirlo en un canal de cable o de aire.

Capítulo 4: Tecnologías en la actualidad

Es evidente que en los últimos 50 años la tecnología creció a pasos agigantados. Ella es una promesa para agilizar la vida cotidiana de la sociedad. Hace 30 años atrás era imposible pensar en un celular, un microondas, un chip o una cirugía laser.

Es por eso que a lo largo de la historia el hombre intento cambiar y transformar el mundo a partir de los desarrollos tecnológicos. Es verdad que simplifican la vida y es evidente que hoy la población esta comunicada desde cualquier lugar mediante un celular o una computadora.

La tecnología influyó en el ser humano y cambio la forma en la que se comunica, su estilo de vida y hasta su entorno laboral se ve afectado por los avances tecnológicos a medida que van avanzando los años.

En este capítulo se desarrollarán los cambios tecnológicos en los últimos 50 años, describiendo qué inventos hubo en esa época hasta llegar a lo más nuevo que hoy recorre el mundo. A partir de esta investigación se relacionará a Hijitus con la tecnología, es decir que si se reeditaría Hijitus qué cambios tecnológicos podría tener el personaje. Por ejemplo si en vez de salir de un sombrero podría salir de una pantalla, o si sería posible que se enterase de los planes malvados de Neurus a través de un celular o de las redes sociales.

A su vez se planteará la hipótesis de si es posible darle otros poderes como por ejemplo darle rayos laser o algún tipo de visor a distancia.

4.1 Cambios tecnológicos en los últimos 50 años

La tecnología influye notablemente en el progreso del mundo a nivel social y económico. El mundo vive inmerso en la tecnología, ella agiliza los tiempos y simplifica la vida de las personas.

Según publica el diario La Nación la primera computadora fue construida en 1941 en Berlín, tenía el tamaño de un armario grande, pesaba una tonelada y tardaba tres segundos en hacer una multiplicación. Fue la primera computadora programable y también la primera que funcionaba con un sistema binario. Su capacidad de almacenamiento era de 64 palabras. (La Nación, 2011)

En Argentina en 1961 comenzó a funcionar la primera computadora científica instalada en Ciudad Universitaria. Pesaba media tonelada, medía 17 metros y costó 425.000 dólares. Usaba 5.000 válvulas de vidrio alojadas en 14 armarios y necesitaba un potente dispositivo de refrigeración. La bautizaron Clementina y fue la primera computadora para fines científicos del país.

Esta gran máquina tenía 4 kilobytes (Kbytes) de lo que hoy se llama memoria RAM, y 32 Kbytes de memoria externa, lo que en la actualidad sería un disco rígido. Valores hoy superados por cualquier teléfono celular. Clementina no tenía monitor ni

teclado. La entrada y salida de datos y programas se hacía mediante cintas de papel perforado. (González Pérez, 2011)

Hoy en día existen computadoras portátiles que han supuesto una revolución en la forma de entender la comodidad de la movilidad.

Las *netbooks* fueron las últimas computadoras en aparecer que revolucionaron a los usuarios. La demanda de éstas junto a las *notebooks* crece cada día más. Lo que en 1941 pesaba una tonelada, hoy una computadora portátil chica pesa aproximadamente un kilo y medio.

Además las ventajas de estas computadoras es que son pequeñas y resultan muy manejables para utilizarlas en cualquier lugar. También tienen un precio muy accesible lo que hace que cada persona pueda tener la suya.

Antes existían las computadoras de escritorio. Éstas eran más caras y generalmente había una sola por hogar.

Además este pequeño aparato ofrece la posibilidad de conectarse a internet en cualquier lugar donde la persona se encuentre siempre que haya conexión *Wifi*.

Esto hace que las personas puedan leer sus mails, navegar por internet o trabajar desde cualquier lugar, ya sea un bar o en un club.

Esta computadora otorga libertad e independencia tanto personal como geográfica a la hora conectarse a la red.

Además tiene la posibilidad de usarse sin acudir a un enchufe es decir con batería o también se puede utilizar con el cable conectada y sin batería.

De esta manera se pueden observar las diferencias y el avance tecnológico entre la computadora de 1941, la de 1961 y hasta llegar a las computadoras portátiles que sin duda crecieron a pasos agigantados.

Hoy ligada a la computadora esta internet que nació con el objetivo de conectar entre sí máquinas en diferentes lugares a grandes distancias y de esta manera poder transferir información a diferentes computadoras al mismo tiempo.

La Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados ARPA (su sigla en inglés), es un organismo creado en 1958 por el departamento de defensa de Estados Unidos, como respuesta al avance tecnológico soviético. Esta agencia tenía centros de investigación repartidos por todo el país, y quería que todos pudieran utilizar las computadoras que había en cada lugar.

Hasta entonces, para conectarse con una máquina, cada centro debía tener una terminal, una extensión de cada aparato específico. Era una época en la que las computadoras todavía ocupaban cuartos enteros, pesaban toneladas y funcionaban con tarjetas perforadas que pocos sabían usar.

En los Ángeles, en 1969 Charley Kline, estudiante de programación y más específicamente en la universidad de California intento conectarse a una computadora ubicada a 658 kilómetros de distancia.

Kline quiso escribir la palabra *login* pero sólo las dos primeras letras fueron transferidas de una máquina a otra porque el sistema

colapso. La palabra completa pudo transferirse recién una hora después.

Esta fue la primera comunicación entre dos computadoras que no estaban conectadas entre sí, sino a través de la red Arpanet y es la base de lo que hoy se conoce como internet. (Facundo Falduto, 2008)

De esta manera nació la primera conexión entre computadoras a larga distancia. A medida que pasaban los años internet fue evolucionando, cambiando protocolos, actualizándolos, hasta convertirse en lo que es hoy.

Gracias a la web millones de personas tienen acceso inmediato a una cantidad extensa de información.

Internet ha llegado a gran parte de los hogares y las empresas para facilitar el envío de información, la búsqueda de datos, etcétera.

El trabajo se facilita ya que hoy se puede enviar un formulario para solicitar un pedido de manera rápida y sencilla, antes había que llamar por teléfono, o mandar una carta y todo tenía un mayor costo de dinero y tiempo.

Además se ha convertido en una gran tienda de venta. Existen páginas especiales en donde con solo un *clic* se puede comprar un libro, música o cursos descargándolos directamente en la computadora.

Internet crece cada día más, las redes sociales, los chats, los diarios online, las tiendas de música, las bibliotecas, las

librerías, todo se puede hacer y comprar mediante internet a un bajo precio y de forma rápida.

La web es una herramienta de globalización. Los países y las culturas se unen cada vez más debido a su rápida masificación e incorporación en la vida de las personas.

El resultado de todo este avance es lo que se experimenta hoy en día. La transformación de lo que fue una red de comunicaciones para el uso de una agencia de investigación, hoy es un nuevo mercado, una nueva tecnología con gran potencial usada por millones de usuarios en el mundo.

Ligado a las computadoras y a internet se encuentra el celular.

Es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite comunicarse desde cualquier parte.

Su origen se remonta al año 1973 con la necesidad construir un teléfono celular portátil. Martin Cooper, ingeniero de Motorola, se lo considera el pionero de esta tecnología, ya que crea el teléfono móvil llamado *DynaTAC 8000x* y realiza la primera llamada a un teléfono fijo.

Pero este invento no se comercializó hasta 1983 ya que fue necesaria una inversión de 100 millones de dólares en su desarrollo y el retardo de diez años obedeció a la necesidad de construir torres de transmisión e infraestructura celular.

Este teléfono se lo denominó ladrillo ya que era muy grande (si se lo compara con los de la actualidad), pesaba casi un kilo y ofrecía menos de media hora de duración de la batería por cada recarga.

Por ser el primer dispositivo móvil y por la complejidad de la infraestructura de las antenas su precio era elevado, se vendía a 3.995 dólares. (El Salvador, 2005)

Luego esta tecnología fue evolucionando a través de los años, disminuyendo su tamaño, su peso, el desarrollo de las baterías más pequeñas y de mayor duración, pantallas más nítidas, hasta luego llegar al celular en color.

Hasta ese momento el celular había sido creado con el fin de una comunicación de voz hacia otra persona, hasta que con el avance de las tecnologías apareció el mensaje de texto o más conocido como SMS (*Short Message Service*).

Es un servicio disponible en los teléfonos móviles que permite el envío de mensajes cortos escritos de un teléfono móvil a otro.

La tecnología siguió avanzando hasta llegar hoy a convertir al celular en una especie de mini computadora. Este dispositivo paso a ser multifunción, ya no solo se puede hablar o mandar mensajes de texto sino que también los nuevos celulares tecnológicos permiten conectarse a internet de forma rápida, intercambiar información, escuchar música, leer el correo electrónico, sacar fotografías, grabar videos, ver televisión, escuchar radio, hacer una video llamada o llamadas en conferencia, alguno de ellos cuentan con GPS (sistema de posicionamiento global) que permite determinar la posición de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión de centímetros a través de satélites.

Además contiene juegos, calculadora, calendario, se puede leer archivos de textos exportados desde una computadora, algunos más

sofisticados permiten editar video, tienen identificador de llamadas, permite bajar aplicaciones para agregarle más funciones al teléfono, entre otras características.

Como se puede observar, el celular dejó de tener el uso específico para el que fue creado y se convirtió en un aparato multifunción que permite el contacto en cualquier momento ya sea por voz, mail o mensaje de texto de una manera rápida, eficaz, confiable y desde cualquier lugar físico. Además alimenta la necesidad de comunicación constante volviéndose dependiente de este pequeño aparato. Es por esto que el teléfono móvil es la herramienta tecnológica que cuenta con millones de usuarios en el mundo.

Estas tres tecnologías son las más utilizadas en el mundo entero. Una se complementa con otra, internet se puede utilizar tanto en una computadora como en un celular, la música que se descarga de la computadora o internet se puede escuchar en el móvil, o el celular se puede conectar a la computadora para descargar fotos o instalar dispositivos. Es así como una tecnología lleva a la otra, es decir que la tecnología genera nuevas tecnologías.

En Hijitus se utilizarán estos recursos tecnológicos como parte de la era digital del año 2011 porque como se observa estos aparatos y la red no estaban desarrollados por completo en la época de la creación de este dibujo animado y es algo necesario para que hoy funcione la animación. Es por eso que Hijitus se va a valer de estos recursos tecnológicos para su agioarnamiento en el 2011.

4.2 ¿Qué recursos tecnológicos usaría Hijitus en la actualidad?

En la actualidad y con el avance tecnológico, la información fluye a gran velocidad ganando así tiempo y espacio, esto se logra gracias a la tecnología. Ella es parte imprescindible en las empresas y en los hogares porque es clave para la realización y simplificación de todo tipo de tareas.

Según Hernández Oropeza escritor de la revista digital Inter-Forum:

La computadora, una especie de objeto inteligente incorpora los usos y técnicas de otros medios como el correo, el teléfono, fax, libro, periódico, biblioteca, radio, televisión, cine y por supuesto es un campo de comunión y encuentro, comunicación y ligue entre ciudadanos de países tan remotos. (Hernández Oropeza, 2002)

La computadora es el elemento más utilizado por la población y en los últimos tiempos se convirtió en la más accesible para transportar, de esta manera ya no solo ocupa menos espacio, sino que son más livianas y se pueden usar en cualquier parte donde la persona se encuentre. Como dice Hernández es una especie de objeto inteligente es decir es un aparato pequeño multifunción, se puede realizar tareas al mismo tiempo esto permite simplificar tiempos de estudio, trabajo y también de dinero. Escuchar la radio, leer el diario y mandar un correo electrónico son actividades que se pueden realizar en conjunto.

Años atrás y más específicamente en la época de Hijitus estas tecnologías no existían. Para escuchar la radio había que recurrir a una aparato ya sea portátil o de mesa, para leer el diario la única alternativa era comprarlo y para enviar una carta solo existía el correo, por consiguiente la serie de Hijitus tendría un gran cambio en la tecnología si se pensara para la actualidad. La ciudad, las edificaciones, las personas, la tecnología, todo tuvo un cambio.

Hijitus pasaría a formar parte de la era digital. La ciudad sería moderna, con enormes pantallas de led en sus avenidas para las publicidades, los autos modernos y la gente vestiría de otra manera.

Gold Silver tenía para esa época un auto lujoso. Pero si se lo sitúa en la actualidad el automóvil pasaría a ser añejo por ésta razón, hoy tendría un auto lujoso caro e importado como puede ser un Audi o un BMW siempre respetando el poder adquisitivo del personaje.

Su hijo Oaky es malcriado por su padre y le da todo lo que él desee, las armas como símbolo de su rebeldía y su capricho llevado al máximo, como se dijo en el capítulo 1. Hoy esto estaría mal visto ya que con la sociedad violenta de la actualidad es intolerable ver a un niño de la edad de Oaky con armas es por eso que es algo indispensable para cambiar en el personaje, debería tener objetos tecnológicos mas inofensivos como es una computadora, los niños de hoy se crían con ella, ya sea con juegos interactivos para aprender a dibujar, leer, escribir, sumar, restar etcétera, o películas para descargar o ver en línea.

Hijitus se preocupaba por el bien del pueblo de Trulala, pero era un niño que vivía en un caño con su perro y era huérfano. En la actualidad esto debería cambiar, un súper héroe que combate a los villanos tendría que tener una ayuda del estado. Hijitus tendría una casa en la ciudad con todas las comodidades, pero no lujosa, simple.

Pasaría de tener un teléfono viejo y con cable, para pasar a tener un celular con la última tecnología incluyendo GPS para detectar en que parte de la ciudad se está cometiendo un delito.

El profesor Neurus poseería un gran laboratorio, con muchas computadoras y cámaras en la ciudad para poder tener todo controlado y de esa manera planear los robos que va a realizar junto al grupo que lo ayuda. Este grupo se comunicaría por celulares para tramar los delitos.

El comisario pasaría a tener una gran comisaria, con computadoras y un equipo de policías ayudándolo, porque en la actualidad todo cambió y el delito aumento, es por esto que no se puede tener a un solo comisario que vigile a la ciudad.

4.3 La tecnología ¿sería capaz de darle otros poderes?

El objetivo principal de este texto es analizar los diferentes superhéroes comparándolos unos con otros para poder mostrar que características tiene cada uno y cuáles son sus objetivos y luego poder observar que otros poderes además de volar podría llegar a tener Hijitus y así enriquecer el personaje, partiendo del análisis de tres animaciones clásicas.

Los superhéroes son personajes de ficción con una identidad secreta. Estos luchan contra el crimen y el mal, además poseen habilidades y poderes superiores los cuales no tiene una persona normal.

Es el caso de *Batman* fue creado por Bob Kane en 1939. Este personaje es un hombre simple, empresario y multimillonario que vive en Ciudad Gótica. Cuando se convierte en superhéroe su vestimenta es la de un murciélago. Para combatir a los bandidos a diferencia de otros personajes heroicos no posee poderes sino que utiliza recursos tecnológicos para fabricar armas y herramientas con las que atrapa a los criminales.

Posee un sofisticado auto en el que se desplaza cuando se convierte en héroe llamado batimóvil y tiene la posibilidad de convertirse en moto, está equipado con artefactos especiales que lo ayudan a atrapar a los criminales.

Otro famoso superhéroe es *Súperman* creado en 1933 por Jerry Siegel y Joe Shuster. Este es el caso de un personaje con poderes, puede volar rápido, tiene mucha fuerza, visión de rayos x, telescópica y térmica, un oído afinado, su mente se parece a una computadora y es invulnerable a las balas.

Aunque va contra sus principios, puede retroceder en el tiempo, crear un campo energético que hace que lo que esté cercano a su cuerpo sea inmune.

Otro de los superhéroes es *el increíble Hulk* creado en 1963 por Stan Lee y Jack Kirby. Su característica principal es la capacidad

de aumentar su fuerza a niveles ilimitados cada vez que su furia aumenta. Cuando Hulk se enoja, aumenta su adrenalina y la cantidad de fuerza que posee se desconoce pero llego a levantar una montaña sobre su hombro.

Es capaz de dar saltos que le permiten cubrir muchos kilómetros de distancia en poco tiempo. Además puede chocar sus manos para crear una onda capaz de apagar incendios forestales, destrozando estructuras y romper los vidrios de una ciudad. También resiste el daño físico, los cañones y las explosiones de bombas no le hacen daño.

Tiene una gran resistencia a las temperaturas y además la virtud de regenerar sus tejidos de forma acelerada si es que estos se lastiman.

Estos tres clásicos superhéroes son algo particulares, es el caso de Batman que no necesita poderes para combatir a los villanos, sino que con armas que él fabrica puede mantener a Ciudad Gótica a salvo sin la necesidad de tener rayos laser o algún tipo de fuerza sobrenatural.

Superman al contrario que Batman si tiene poderes sobrenaturales, puede retroceder en el tiempo, volar, entre otras cosas. Eso es lo que los diferencia, pero los dos tienen el mismo objetivo, vencen a los criminales de la ciudad. En cambio el increíble Hulk, es fuerte, su furia lo hace crecer a un tamaño enorme y es capaz de crear una atmosfera de energía para poder destruir una ciudad.

Es lógico pensar que tanto Súperman como Hulk tienen poderes extras que no los tiene Batman. Pero además estos tres personajes

adquieren una inteligencia para resolver problemas, no solo basta con tener poderes.

En el caso de Batman al no tener súper poderes usa su inteligencia para construir vehículos u objetos que incorpora en su vestuario de murciélago que le permiten ayudarlo en situaciones de peligro y mantener a Ciudad Gótica tranquila. En cambio Súperman y Hulk tienen poderes sobrenaturales desde su nacimiento pero usan inteligentemente esos poderes y su fuerza para combatir el mal, los villanos y mantener sus ciudades en paz.

Por lo contrario Hijitus es un superhéroe algo particular debido a que su identidad no es oculta como los tres personajes anteriores. Toda la ciudad sabe de su posibilidad de convertirse en héroe mediante su sombrero.

Sus poderes son algo escasos ya que solo puede volar mediante una hélice que tiene en su cabeza, pero esto lo sigue convirtiendo en el héroe de Trulala porque al igual que Batman, Hulk y Súperman su finalidad es combatir al doctor Neurus, a la bruja cachavacha y otros villanos que se le interpongan en su camino.

Como los héroes anteriormente mencionados a Hijitus se le puede llegar a dar un poder extra que es el de tener un tamaño más grande que el de lo habitual ya que al ser un niño su estatura es pequeña pero al convertirse debería tener un tamaño que se adecue al de un superhéroe.

En la actualidad Hijitus podría ser un héroe más completo y complejo teniendo en cuenta que las tecnologías de hoy en día podrían ayudarlo de lo contrario quedaría un superhéroe añejo.

Los celulares, computadoras y GPS ayudan a las personas a ser más sencilla la comunicación, la búsqueda de información, entre otras cosas.

Hijitus podría llegar a recurrir a estas tecnologías para así solucionar de manera rápida, eficaz y con más precisión los problemas que le surjan, pudiendo así informarse de los planes de sus enemigos más rápidamente.

Una computadora sería de gran ayuda para Hijitus, ya que gracias a internet se puede enterar lo que ocurre en un preciso instante y lo puede ver a través de la red en pocos segundos de haber sucedido.

El celular además de poder llamar, hablar y mantenerse comunicado todo el día con el comisario podría llegar a ayudarlo a luchar con el doctor Neurus y la bruja Cachavacha.

Muchos celulares en la actualidad vienen con GPS incorporado lo que permite ir hasta un determinado lugar de manera fácil sin recurrir a los viejos mapas de papel, colocando la dirección de origen y destino se direcciona a la persona hacia el lugar. De esta manera el personaje puede determinar en qué lugar de la ciudad se está moviendo el villano y atraparlo más rápidamente sin necesidad de buscarlo por toda la ciudad.

En pocas palabras se puede decir que gracias a estas nuevas tecnologías Hijitus puede estar conectado todo el tiempo y a toda hora, algo que no podía hacer antes ya que necesitaba estar en un lugar fijo para poder enterarse de los problemas que sucedían en Trulala. En la actualidad puede moverse para todos lados con un teléfono móvil en el bolsillo o una computadora portátil en la

mochila y puede estar actualizado. Además puede moverse para todos lados con el GPS no solo en su ciudad sino en cualquier parte del mundo, algo que antes no podía día hacer.

Haciendo una comparación con Batman, Superman y Hulk, Hijitus tienen la posibilidad de incorporar en el 2011 estas tecnologías que le sirve comunicarse más rápidamente, algo que estos superhéroes no pueden hacer.

Capítulo 5: Fase de transformación

En proceso de creación y expresión se rediseñará un fragmento de la serie en donde se mostrarán los personajes en Argentina en la era digital del 2011. Dicho fragmento será un capítulo ya emitido, y a partir del mismo se presentará, los cambios mencionados en el presente proyecto de graduación.

En primer instancia se llevará a cabo el guion técnico para poder ver qué tipos de planos se utilizan ya que a la hora de montar los fondos de los dibujos se deberá tener en cuenta las cercanías o lejanías de los personajes respecto al fondo, así no se cometen errores, de otro modo, si se coloca un fondo en plano general y el personaje esta en primer plano estaría mal y eso se vería mal en la animación.

No será necesario realizar un guión literario ya que es un capítulo ya existente, de manera contraria si se llegara a crear un capítulo, este debería ser el primer paso para comenzar a armar la historia.

Luego el segundo paso será hacer un storyboard dibujando los fotogramas de las escenas para imaginar cómo se empezará a ver esta transformación teniendo en cuenta los dos pasos anteriores.

Se realizarán dos storyboard el primero será de las escenas elegidas del dibujo original, el otro será el mismo pero cambiando sus fondos y los objetos por la tecnología del 2011.

Y en el último paso se empezará la producción de esta transformación.

5.1 Elección del dibujo

Se eligió rediseñar la serie animada de Hijitus porque como se vio anteriormente, su dibujante Manuel García Ferré fue un hito en la historia de la animación, y su personaje Hijitus fue una de sus creaciones más importantes en la Argentina y la primera en emitirse en canales de aire. Además posee valores importantes que en la actualidad sería conveniente poder mostrarlos, como son la amistad, el compañerismo de los personajes, la ley que se hace cumplir gracias al comisario y a Hijitus, y lo positivo y negativo de cada personaje. Por otra parte tiene conceptos como las armas de Oaky que se van a cambiar para que sea un dibujo animado sin violencia y que lo puedan mirar todos los niños sin tener que ser censurados por sus padres.

5.2 sinopsis del episodio

El capítulo que se eligió se llama *El cumpleaños de Oaky*, como bien dice el título, se festeja el cumpleaños de este personaje.

Este episodio muestra a Larguirucho preparándose para ir a la casa de su amigo Oaky para festejar su cumpleaños, pero el profesor Neurus le quiere robar la entrada del cumpleaños a Larguirucho para poder entrar disfrazado y así poder robarle joyas, cuadros y oro a su padre, el millonario Gold Silver.

El profesor logra sacarle la entrada y se disfraza de Larguirucho para poder ingresar a la fiesta.

Al llegar a la casa de Oaky toca la puerta y el mayordomo no los deja entrar porque se da cuenta que son personas disfrazadas. Oaky se encontraba muy triste porque su amigo Larguirucho no había asistido a su festejo.

Por su parte Neurus, Pucho y Larguirucho intentan entrar a la casa de Oaky disfrazados, golpeando la puerta, y explicándole al mayordomo la verdad pero siguen sin lograr entrar.

Hasta que al profesor se le ocurre que cuando apaguen las luces y Oaky sople la velita, Larguirucho desconecte la luz para que de esa manera quede todo oscuro y así puedan entrar sin que nadie los vea. Al fin lo logran, Pichichus el perro de Hijitus, empieza a olfatear una armadura y descubre que ahí adentro esta Larguirucho. Éste cuenta a Oaky que el profesor le robó la entrada y por eso llegó tarde y no podía entrar. Por su parte el profesor empieza a robar joyas y secuestra a Gold Silver que se lo lleva en un auto.

Oaky como todo millonario, se sube a su auto con Larguirucho e Hijitus y comienzan a seguir a Neurus.

El comisario los ve pasar a toda velocidad por la calle y también comienza a seguirlos, pero ellos no se detienen, hasta que Oaky con sus armas le dispara a las ruedas y estas se desinflan. El profesor y pucho se esconden para que no sean descubiertos. El

comisario, Oaky, Hijitus y Larguirucho comienzan a buscarlos. Hijitus los descubre, pero como no se detienen, decide convertirse en Super Hijitus. Éste destroza una gran grúa en donde se había subido Nueurus y de esta manera lo atrapa y el comisario se lo lleva. Todos vuelven a casa de Oaky y continúa el cumpleaños pero esta vez con Larguirucho.

5.3 elección del capítulo

Este episodio se eligió después de un proceso de selección de capítulos y se llegó a la conclusión que era interesante por los escenarios que mostraba como es la calle, la casa de Gold Silver, el caño donde vive Hijitus y donde participaban todos los personajes principales, para de esta manera poder mostrar la transformación en el 2011 de todos estos decorados y los accesorios que hay en él, como los regalos de Oaky, la lujosa casa del millonario que podría llegar a ser muy tecnológica debido a su poder adquisitivo, el auto de Oaky, la moto del comisario, entre otros.

5.4 Estética

En cuanto a la estética de la animación se hará un cambio en los colores, ya que son oscuros, pasteles y opacos. Es decir, los colores se van a respetar, ya que no se le puede cambiar la gama colorimétrica a los personajes, porque perderían su ser, es

imposible imaginar a Hijitus con una vestimenta verde o amarilla en vez de azul, o a Oaky con un pañal rojo en vez de blanco, el público no lo reconocería como tal. Pero si se le va a dar más brillo a estos colores para que tomen vida y de esta manera contrastar con los fondos.

Con respecto a la ciudad o a la mansión de Gold Silver se va a utilizar la misma estética del color.

La ciudad va a ser más realista, con carteles luminosos, con grandes avenidas, muchos autos y negocios, como son en la actualidad como por ejemplo la avenida 9 de julio.

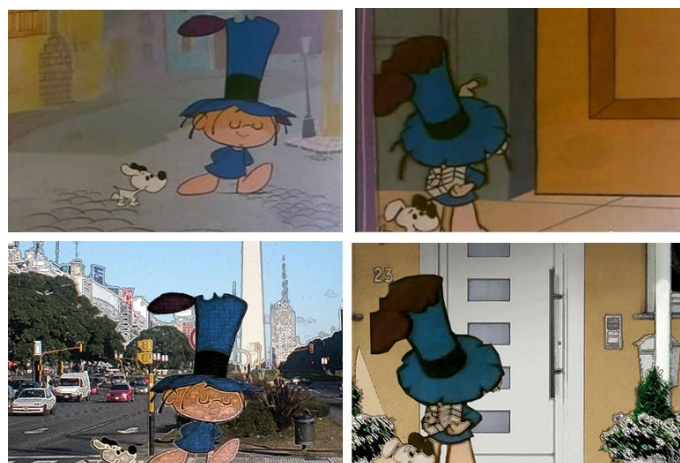


Figura 10: Colores-rediseño Fuente: García Ferré, DVD. Volumen 3. Las aventuras de Hijitus. Leader Music.

La casa de Oaky va a ser tecnológica, con grandes televisores LCD, computadoras de última tecnología, teléfonos modernos, una decoración adecuada a la actualidad, ya que en ese momento la casa que se muestra es grande y lujosa, pero después de treinta años, sigue teniendo lujo pero antiguas.

Las voces se respetarán ya que como se dijo anteriormente, todo lo que modifique a los personajes como puede ser colores, voces o las

líneas de éste, el público no lo reconoce como tal y ya no pasa a ser el mismo de antes, pierde toda la esencia, las personas tienen identificada una voz, una forma de hablar, un color a determinado personaje, es imposible poder imaginarse a ese personaje sin sus cualidades.

Es decir, se puede modificar su forma de hablar en cuanto a las palabras que se utilicen colocando términos más actuales, pero no el color de la voz.

Lo que sí se va a modificar es la música, no la introducción con la que se presenta el capítulo porque esa melodía si identifica al dibujo y cuando se escucha se asocia directamente a la serie. Si se va a cambiar la música ambientan de la tira, ya que cuando suceden cosas malas aparecen trompetas, que a pesar de que si coincide con el clima que se está mostrando en determinada situación, la música cambió y es más moderna. Las trompetas se solían colocar en los dibujos de esa época generalmente para provocar suspenso.

5.5 producción y postproducción

Comenzar a transformar a este dibujo es una tarea en la que se necesita concentración y mucha imaginación.

Ya se ha visto que primero hay que definir la estética que se va a utilizar, luego se debe elegir el capítulo y después se procede a seleccionar las escenas.

El programa que se utilizó para realizar la parte de producción es *After Effects*. Éste permite crear infinidad de efectos y composiciones, es exclusivamente de creación y no de edición, permite importar sonidos, videos e imágenes.

Para comenzar a realizar este proyecto se creó una composición y se exporto la secuencia cortada con las diferentes escenas que va a contener el trabajo final.

Luego se comenzó a trabajar sobre cada toma de las diferentes escenas en donde se le colocaron diferentes efectos, como corrección de color y brillo/contraste. A todas las tomas que conforman la secuencia se les aplico estos efectos ya que los colores eran muy opacos y se necesitan revivirlos para darles más cuerpo.

Otro de los efectos que prevaleció en muchas de las tomas es el de croma lineal y el *Keylight*. Ambos sirven para recortar o eliminar determinados rangos de colores, es decir que si selecciona el color verde, el programa va a eliminar y dejar transparente toda la gama de los verdes. La diferencia entre el croma lineal y el *Keylight*, es que el ultimo es más sofisticado y es el más apropiado para recortar colores uniformes o mal iluminados ya que tiene una gran variedad de parámetros para modificar. El croma lineal es más sencillo y primitivo permite modificar solo tres parámetros que son la tolerancia, el estrechamiento y el calado de bode para perfeccionar.

Al momento de utilizarlos hay que analizar la superficie de cada toma para tomar la decisión de cuál de los dos es más adecuado.

En algunas tomas se tuvo que realizar un trabajo minucioso para la eliminación de los fondos ya que no se podían eliminar con los efectos mencionados anteriormente.

Para estos fondos se debió utilizar la herramienta Pluma que se utiliza para recortar una imagen mediante nodos contorneando todo el dibujo que se va a recortar. Esto se realiza cuadro por cuadro durante toda la secuencia, modificando los nodos a medida que la imagen se va moviendo.

Una vez eliminados todos los fondos se procedió a la colocación de los nuevos escenarios, colocándolos en el tamaño que cada uno de ellos necesitaba, es decir que si se muestra a Hijitus en una habitación en primer plano la imagen del fondo se va a mostrar en un plano cercano enfocada por ejemplo a una parte de la cama y si la imagen es en un plano general como puede ser la de la calle, la el fondo se va a ver en toda su totalidad.

En la toma en donde Hijitus llega a la casa de Oaky y este abre la puerta se procedió a utilizar dos fondos, uno es el de la casa en sí y sobre ese se debió colocar la puerta en una capa diferente para que esta se pueda abrir.

Luego de terminar con el proceso de recorte y colocación de los fondos se exporto el archivo y se pasó a la postproducción.

Para la realización de esta etapa, se procedió a la utilización del programa *Adobe Premiere*, éste a comparación del *After effects* si es una aplicación de edición de video y no de creación de efectos especiales. Permite editar videos, fotos, imágenes y textos en tiempo real.

Al comenzar la postproducción se debió importar el archivo original y la secuencia terminada en la producción. Se colocó el original en la primera pista del programa y luego se procedió a cortar toma por toma e ir colocándolas en la pista de arriba encima del original para que este no se desfase. Una vez cortadas todas las tomas y colocadas encima del original se comenzó a sincronizar las imágenes con el video.

Luego que determinar este proceso se procedió a renderizar toda la secuencia para luego ser exportada en formato avi.

5.6 Problemas y soluciones

En todas las etapas de la transformación de Higitus surgieron diferentes problemas a los que se tuvo que buscar una solución.

Uno de los inconvenientes mas grandes fue el de la complejidad de la realización de toda la animación, es por eso que no se pudo mostrar en video todos los cambios tecnológicos y escenarios propuestos en dicho trabajo, ya que la eliminación del fondo de una toma por ejemplo de tres segundos, puede llevar una o más horas según la complejidad de cada una de ellas. Es por ello que se decidió mostrar una secuencia en video y otros cambios propuestos solo en imágenes como se muestra en el cuerpo C.

En la parte de la producción, el problema mayor fue la eliminación de algunos fondos los cuales eran muy complejos debido a la cantidad de colores que estos tenían.

A pesar que la herramienta de croma facilita la eliminación de los fondos, no siempre quedan perfectos, a mas cantidad de colores,

mas imperfecto queda el dibujo. Para esto se debió utilizar como se dijo anteriormente la herramienta pluma que lleva un trabajo más minucioso que el croma y a la vez el tiempo que se invierte es el doble o hasta puede llegar a ser el triple según los movimientos y la complejidad del dibujo que se esté recortando.

Otro de los problemas en la eliminación de los fondos fue que a pesar que una imagen no tenía gran variedad de colores, por ejemplo, el piso era del mismo color que la cara del personaje, es por esto que al querer eliminar mediante el croma, el color del piso, también se eliminaba el color de la cara del personaje, es por ello que se debió utilizar el mismo método de de la pluma y los nodos.

Todos estos problemas tuvieron una solución pero hicieron que el tiempo de realización fuese doble.

Conclusiones

Este proyecto se basó en la transformación del dibujo animado Hijitus el cual marcó un momento importante para la historia de la animación Argentina.

La bibliografía sobre el tema fue abundante para algunos capítulos teóricos, pero muy escasa para otros ya que no hay libros sobre la historia o los personajes de Hijitus es por eso que se recopiló documentos, artículos y archivos de la web, basados en reportajes a su creador Manuel García Ferré en su relación y creación con éste dibujo.

La animación es un genero creado hace miles de años, el hombre desde sus comienzos siempre intento plasmar el movimiento haciendo dibujos que mostraban el desplazamiento de las extremidades de los cuerpos en las paredes de las cavernas.

Gracias a la colaboración de diferentes artistas a lo largo de la historia, hoy se pueden ver infinidad de dibujos animados.

Es importante saber que detrás de una gran animación hay un complejo proceso creativo y de producción que el espectador generalmente desconoce.

Pero hay otro tipo de público que busca conocer a trasfondo toda la creatividad y productividad de una película o un dibujo animado al que debe responderse preguntas que ellos mismos se hacen, como puede ser como se hizo tal efecto o como se logró la inserción de una persona en un dibujo, entre otros. Este público puede estar formado por profesionales del área, estudiantes, seguidores del director de la película, o personas seguidoras de este tipo de género. Es por esto que es imprescindible detallar el proceso creativo de los dibujos al comenzar a pensar la idea para un personaje, partiendo que éste va a tomar vida, va a llegar a mucha gente y va a ser el alma del dibujo animado, es decir que el personaje tiene que tener un sostén suficientemente fuerte para llegar al público, va mas allá de un dibujo en papel, el dibujo puede no ser perfecto, pero si tiene que tener alma, corazón y sentimientos va a llegar al público y éste se va a identificar con él.

Las historias pasan a un segundo plano, lo que le interesa al espectador es ver al personaje en acción resolviendo algún tipo de problema. Es el caso de Homero Simpson, que logró una llegada por su forma de ser, de hablar, de relacionarse con su familia, sus vecinos y en el trabajo, por ser tosco, bruto entre otras cualidades de este dibujo, y las personas lo admiran por como es, le gusta verlo en acción metiéndose en problemas y resolviéndolos.

El público es el que acepta o niega a los personajes, es por esto que es importante delimitar a quien está dirigido.

A medida que fueron pasando los años, la animación creció a pasos agigantados, es por esto que en la actualidad hay una gran variedad de dibujos para ver y elegir. Los niños son los elegidos para este género, es por eso que se los debe cuidar en cuanto al mensaje que el dibujo quiere transmitir, hoy en día están sometidos a la violencia, y no es un mensaje positivo para los chicos ya que luego reproducen esto en los hogares y en el colegio. Por eso es que se busca un dibujo sano, que eduque y que no traiga consigo violencia y agresividad.

A pesar que Higitus no promueve un alto grado de violencia, la transformación en el 2011 apunta básicamente a la educación de los niños, enseñando lo que está bien y lo que está mal, reemplazando los actos de violencia por alternativas educativas.

Por eso es importante el rol del creador de un dibujo como comunicador social y los valores que debe transmitir.

Es un desafío pensar en la transformación de un dibujo animado que tuvo éxito los años 60 en Argentina que logró transmitir valores positivos en la sociedad, la dulzura de alguno de sus personajes y la maldad de sus enemigos permitieron introducirse en los hogares argentinos a través de la televisión de aire.

La transformación de esta serie se pensó partiendo del análisis de cada personaje, buscando los lados positivos y negativos de cada uno de ellos, proponiendo formas de modificación de las partes perjudiciales que hoy están mal vistas en la sociedad, la más importante y sobre la que se puso mayor atención es en la tenencia de armas de un niño, ya que la sociedad hoy lo vería como apología

a las armas y en realidad cuando se creó el dibujo se pensó con la inocencia de un niño caprichoso y malcriado al que se le da un arma para satisfacer su deseo.

Era necesario para poder analizar a éste dibujo, investigar sobre los hechos históricos tanto sociales, políticos, culturales y económicos que sucedían en esa época ya que era raro ver como un niño humilde, huérfano y con bajos recursos, viva en un caño con lujos, ya que poseía ventanas, cortinas, televisor, teléfono, etcétera.

También fue necesario explorar el mundo tecnológico de esa época y poder compararlo con el actual.

Hoy en día una computadora se obtiene fácilmente, son relativamente económicas para una clase social media-alta, pero en esa época era imposible imaginarse tener un ordenador en una casa y conectarse a internet, es por eso que al investigar sobre el tema se detallaron cambios importantes que hoy son comunes verlos como las computadoras, los celulares e internet, ya que un teléfono tecnológico sofisticado cumple estas tres funciones. De allí se pensó en que tecnologías pueden usar estos dibujos para de esta manera aggiornarlos en el 2011.

También se debe tener en cuenta que una tecnología genera otras nuevas tecnologías.

Este proyecto propone el desafío de poder plasmar con toda la información recaudada y transportar a Hijitus al 2011, sin perder la esencia. Pretende ser un dibujo educativo, que transmita

valores positivos, dentro de esta sociedad actual violenta y agresiva.

En el ámbito académico se han enseñado todas las técnicas de animación presentadas en el capítulo dos, para poder lograr que la realización práctica de este trabajo sea un éxito tanto a nivel práctico, analítico y teórico.

Es importante destacar que todo el proyecto de graduación, tanto en la teoría como en la realización práctica combinó todo lo aprendido durante la carrera. La escritura y la reflexión sobre el proceso de transformación han permitido unificar todos los conocimientos bajo un mismo objetivo.