

KODAK EPP 5005

KODAK EPP 5005

KODAI

EL IMPACTO DE LA TEORÍA DE GÉNEROS
CINEMATOGRAFICOS EN LA ANIMACIÓN ARGUMENTAL

7A

▷ 28

▷ 28A

▷ 29

▷ 29A

▷ 30

▷ 30A

E 31

cine genero animación

Christian Vélez Plazas
Proyecto de Grado
Tutor: Ana Marisol Ortega
Universidad Icesi, Facultad de Ingeniería
Departamento de Diseño, Diseño de Medios Interactivos
Santiago de Cali, Colombia
2010

KODAK EPP 5005

KODAK EPP 5005

KODAI

EL IMPACTO DE LA TEORÍA DE GÉNEROS
CINEMATOGRAFICOS EN LA ANIMACIÓN ARGUMENTAL

7A

▷ 28

▷ 28A

▷ 29

▷ 29A

▷ 30

▷ 30A

▷ 31

cine género animación

Christian Vélez Plazas
Universidad Icesi, Facultad de Ingeniería
Departamento de Diseño, Diseño de Medios Interactivos
Santiago de Cali, Colombia
2010

Contenido

Contenido.....	3
Introducción.....	5
Problema.....	5
Objetivos.....	5
Investigación.....	6
Metodología.....	6
Pertinencia.....	6
Marco Teórico.....	7
El arte cinematográfico.....	7
La puesta en escena.....	7
La cinematografía.....	8
La edición.....	10
El sonido.....	11
Las historias.....	13
La trama.....	13
El monomito y sus etapas.....	13
Los arquetipos de personajes.....	15
El lenguaje animado.....	16
Recursos animados.....	16
Diferencias entre el lenguaje de imagen real y el animado según realizadores colombianos.....	17
Los géneros cinematográficos.....	19
Características.....	19
Problemas.....	20
Orígenes.....	20
Funcionalidad.....	20
Ejemplos de géneros cinematográficos.....	21
Western.....	21
Film noir.....	23
Musical.....	24

Técnicas de animación	27
Técnicas tradicionales	27
Técnicas digitales	28
Análisis	29
Propuesta	31
Determinantes de diseño.....	31
Sinopsis	32
Concepto artístico.....	32
Referencias.....	34
Color	39
Factores de innovación	40
Arte conceptual.....	40
Diseño de personaje: Catalina	41
Diseño de personaje: el padre de Catalina	41
Diseño de entornos.....	42
Etapa de viabilidad.....	45
Viabilidad	45
Viabilidad técnica.....	45
Análisis de producción	46
Viabilidad económica.....	47
Análisis de mercado	48
Plan de comunicaciones.....	50
Bibliografía	51

Introducción

Problema

La Real Academia de la Lengua Española define los géneros en el arte como “cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”¹. En el caso del arte cinematográfico argumental, para que una película sea categorizada bajo un género, la película debe contener ciertos elementos tales como el tono, el formato, las situaciones, entre otros. Estos elementos de género se relacionan directamente con elementos de las historias tales como los personajes, los escenarios, el tiempo, etc.

Sin embargo, existe un problema y es que, mientras que el cine de imagen real maneja un lenguaje distinto al del cine de animación, la teoría de géneros cinematográficos se ha aplicado en su gran mayoría (sino, en su totalidad) al cine de imagen real y no al de animación. Esto quiere decir que, aunque existen películas animadas de género, estas probablemente han sido producidas teniendo en cuenta las exigencias que tiene dicho género cinematográfico sobre historias de imagen real, y no necesariamente de historias escritas específicamente para animación.

En las palabras de Paul Wells²: “... mientras que hay alguna correspondencia en el campo de animación, es claro que las películas animadas plantean preguntas particulares de estas definiciones genéricas por virtud de su diferencia intrínseca como forma y como modo de producción que enuncia su propio proceso”³.

Este problema parece presentar una oportunidad; la oportunidad de construir nuevas piezas de animación argumentales que apliquen la teoría de géneros cinematográficos a la animación como lenguaje distinto al de la imagen real. Esta oportunidad conlleva a la pregunta esencial de este proyecto: ¿Cómo puede la teoría de los géneros cinematográficos aportar a la construcción de nuevas piezas de animación argumentales?

Objetivos

Este proyecto tiene como objetivo general explorar el impacto que puede tener la teoría de géneros cinematográficos sobre la construcción de nuevas piezas de animación argumental. Los objetivos específicos son desarrollar herramientas teóricas que muestren cómo la teoría de géneros

¹ género. [on line]. 22. Ed. España: Diccionario de la lengua española. [citado 9 may., 2010]. Disponible en internet: <URL: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=género>

² Paul Wells es director de animación de The Animation Academy, director de teatro y autor de varios libros sobre animación.

³ WELLS, Paul. Animation: genre and authorship. Londres: Wallflower Press, 2002. p. 44.

cinematográficos puede aportar a la construcción de nuevas piezas de animación argumental y construir una pieza argumental de animación que refleje el impacto que tienen los géneros cinematográficos sobre la animación como lenguaje distinto al de la imagen real.

Investigación

Para responder la pregunta esencial y cumplir los objetivos resulta necesario entender algunas bases del arte cinematográfico y de la construcción de historias, así como indagar sobre el lenguaje de la animación y la teoría de los géneros cinematográficos. Para la construcción de la pieza animada argumental es oportuno revisar también las diferentes técnicas de animación para ver cuál se puede adaptar mejor a los resultados obtenidos por la investigación.

Metodología

La metodología empleada es una investigación correlacional en la cual se busca relacionar los géneros cinematográficos con la construcción de piezas animadas. La investigación también es de carácter exploratoria ya que se experimenta con nuevas maneras de producir animación.

La investigación consta de la lectura de textos sobre el arte cinematográfico, así como textos escritos por los más reconocidos teóricos de los géneros cinematográficos. También se han revisado textos sobre la construcción de historias y textos sobre la animación como lenguaje. Este último tema también se ha reforzado con la realización de entrevistas a productores en el campo de la animación y del ámbito audiovisual en general. El tema de las técnicas de animación se ha cubierto con fuentes de internet, dado que es un tema menos teórico y más accesible.

Pertinencia

Este proyecto resulta pertinente al campo de la animación porque brinda herramientas para la creación de nuevas piezas de animación. Con nuevas piezas de animación es posible crear ciclos de películas que conformen nuevos subgéneros dentro de la animación.

El proyecto incluso resulta pertinente al campo del arte en general, pues puede poner en duda las teorías de géneros de otras formas de artes, cuestionando si estas teorías son propias del un medio específico o si son prestadas de otros medios. Todas estas ideas pueden permitir crear nuevas formas de expresión y de comunicación.

Marco Teórico

El arte cinematográfico

Para abordar un proyecto audiovisual, es importante saber algunas bases del arte cinematográfico. Unos elementos básicos del cine son la puesta en escena, la cinematografía, la edición y el sonido. Se debe entender que aunque la mayoría de la teoría del arte cinematográfico ha sido aplicada al cine de imagen real, es posible encontrar equivalentes y paralelismos en la animación.

La puesta en escena

El término “puesta en escena” viene del francés “mise-en-scene” que quiere decir “poner en escena”, y en el cine se refiere al “control del director sobre lo que aparece en el cuadro de la cinta”⁴. En otras palabras, poner en escena es recrear el suceso que se quiere contar ante una cámara. La puesta en escena se compone de cuatro elementos básicos: el escenario, la iluminación, el vestuario y la actuación.

El escenario es el contenedor de los eventos humanos. Este puede ser afuera de un estudio en un sitio ya existente o puede ser una construcción dentro de un estudio (este último permite más control). El escenario se puede construir físicamente (sea a escala o en miniatura) o digitalmente (por computador). También puede ser construido a partir de fotografías y/o pinturas, de manera más artística. El escenario juega con el color para llamar la atención, para dramatizar, para resaltar a los actores o demás figuras o jugar un papel análogo con los mismos. La utilería también se considera parte del escenario, y se refiere a los objetos que tienen un propósito dentro de la acción narrativa.

La iluminación (como su nombre lo sugiere) se refiere al uso y la aplicación de la luz para iluminar la puesta en escena, lograr ciertos fines artísticos, y para contribuir a la percepción del espacio de una escena.

Aparte de la luz (la cual atrae la atención a objetos), la iluminación también se ocupa de las sombras, las cuales oculta los objetos y crea suspenso. Hay dos tipos de sombras, las sombras fijas o sombreado (donde la luz no alcanza a iluminar todas las partes de un objeto debido a su forma o superficie) y las sombras proyectadas (creadas por objetos o personas que bloquean la luz).

En cuanto a la luz, puede ser luz dura (generando sombras notoriamente definidas, texturas exactas y bordes afilados) o luz suave (una iluminación más difusa). La luz además tiene direccionalidad y un “camino” (desde la fuente de la luz hasta el objeto que ilumina). A la luz también se le puede dar color con filtros.

⁴ BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El arte cinematográfico. 3 ed. Ediciones Paidós Ibérica, 2003.

Hay varios tipos de iluminación: la frontal (que elimina sombras), la lateral (que esculpe los rasgos de los personajes), la de fondo (que crea siluetas), la inferior (que crea drama y/o horror) y la superior (que resalta los rasgos de los personajes). Estas iluminaciones se pueden combinar. Si se combina la de fondo y la frontal, por ejemplo, se crea la iluminación de borde o silueta. Los tipos de luz principales son la predominante (la cual está apuntada hacia el personaje y crea sombras más fuertes), la de relleno, la trasera y la de fondo y de set. Hay combinaciones de luz populares como la iluminación en triangulación, la iluminación impresionista y la iluminación de baja intensidad.

El vestuario tiene elementos gráficos (como el color, la textura, el movimiento) y narrativos (porque crean emociones). El vestuario puede ser utilizado como utilería y puede coordinar con el escenario. El maquillaje (el cual se considera parte del vestuario) se usa para que los rostros queden bien registrados en la película, para recrear personajes históricos o reales, para crear personajes de horror, ciencia ficción o comedia, para crear rasgos faciales y para motivar la acción del argumento.

La actuación se refiere al comportamiento de personas/actores, animales, objetos, figuras, entre otros elementos. El movimiento de estos elementos genera pensamiento y sentimiento. Los actores tienen dos aspectos: el aspecto visual (la apariencia, la gesticulación y las expresiones faciales) y el aspecto sonoro (los efectos sonoros y la voz). La actuación varía de acuerdo a la época o al tiempo y a la cultura. No siempre se debe buscar la realidad en la actuación sino más bien la adecuación al contexto y la función de la película. En el cine (a diferencia del teatro), la actuación se puede editar, permitiendo al director “armar” sus propias actuaciones.

La cinematografía

La cinematografía es otro elemento básico del cine. Hace alusión a las decisiones de cámara que toma el director y está fuertemente relacionado al arte de la fotografía. Los elementos de la cinematografía incluyen el color, la velocidad, la lente de la cámara y el encuadre.

En cuanto al color, un director puede tomar la decisión de mostrar imágenes en color o blanco y negro. También puede elegir diferentes tipos de cinta para crear mayor o menos contraste. El color también se puede variar en el laboratorio de exposición por una persona llamada el graduador de color. A las imágenes también se les puede dar color al teñir la película (la cinta de celuloide). La cinta también se puede colorear manualmente. El color también se puede variar al ponerle filtros a la cámara, limitando la entrada al lente de algunos rayos de luz. El director también puede jugar con la exposición de la cámara para decidir cuánta luz entra al lente.

La velocidad en la cinematografía se refiere a la velocidad en que se va a mostrar una toma. Se varía para expresar sentimientos o narraciones distintas. La velocidad puede ser normal, rápida o lenta. Estas velocidades han adquirido clichés como la cámara rápida para comedias o para ver procesos que generalmente son muy demorados (la puesta del sol, etc), y la cámara lenta para escenas de acción. Las tomas rápidas requieren menos fotogramas y las lentas requieren que la cámara filme más cuadros por segundos. Cada toma debe ser reproducida de acuerdo a la cantidad de cuadros por segundo con la que fue filmado el contenido para no cambiar la velocidad de movimiento.

Otro elemento de la cinematografía es la lente de la cámara. Con la lente de cámara, el director puede crear diferentes relaciones de perspectiva, y jugar con el espacio y la profundidad. La elección de lente de cámara debe tener en cuenta la longitud focal, la cual se define como “la distancia desde el centro de la lente hasta el punto donde los rayos de luz convergen hacia un punto de enfoque en la película”⁵. La longitud focal afecta la profundidad, la amplificación y el tamaño preceptivo de los objetos. Una lente de longitud focal corta (o de ángulo ancho) hace que las líneas rectas que estén cerca de los bordes del encuadre se pandeen hacia afuera. Estos tipos de lente exageran la profundidad, haciendo que las distancias entre planos parezcan mayores y que las figuras parezcan moverse más rápido. La lente de longitud focal media/normal evita distorsionar la perspectiva. Esta lente hace que las líneas horizontales y verticales se vean perpendiculares y rectas, y que los planos no parezcan separados. La lente de longitud focal larga (telefoto) aplana el espacio; lo “aplata”. Esta lente magnifica la acción lejana. La lente zoom permite magnificar la imagen del encuadre, sustituyendo el movimiento de la cámara.

Otro elemento de la cinematografía es el encuadre, el cual se refiere a la composición que se crea con los elementos que se ven en la imagen cuadrada de la cámara.

Una característica del encuadre son las dimensiones. En el cine ya existen dimensiones de encuadre determinadas. Las dimensiones más comunes son aquellas que manejan la proporción de 1.33 a 1.

La orientación de la imagen se puede variar dentro de las mismas dimensiones al usar mascarillas (sean análogas o manuales) para crear una imagen vertical, diagonal o perfectamente cuadrada.

A la hora de editar también se puede crear una composición nueva usando pantalla dividida (“Split Screen” en inglés), lo cual ocurre cuando se muestran dos imágenes (tomas) distintas en una sola pantalla.

Otra característica del encuadre es la distancia, el ángulo y la mirada. El ángulo de un encuadre puede ser recto, superior (viendo hacia abajo) o inferior (viendo hacia arriba). El nivel es la inclinación de la cámara para generar líneas paralelas o diagonales. La altura es la distancia en la que está ubicada la cámara con respecto al suelo. La distancia es qué tan cerca (o lejos) está la cámara de la puesta en escena que aparece en la toma. Todas estas características pueden expresar sentimientos universales (y hasta clichés) o emociones muy subjetivas y que hacen parte de la funcionalidad de cada narración.

Otra característica del encuadre es su movimiento. Una cámara puede realizar paneos (movimientos giratorios sobre un eje vertical), inclinaciones (giros sobre ejes horizontales), y “travellings” y “trackings” (desplazamientos y cambios de posición). Una cámara se puede mover con las manos, sobre un “dolly” (rieles para cámaras) o puede ser montada sobre una grúa. El encuadre puede ser estático (como cuando la cámara se sostiene con un trípode) o agitado (como cuando se sostiene con las manos). También se pueden combinar movimientos de cámara con zoom para lograr efectos diferentes.

Otra característica del encuadre es la duración. Una toma puede ser larga o corta. Una toma muy extensa, por ejemplo, se conoce como “toma prolongada” De hecho, una escena entera se puede

⁵ BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El arte cinematográfico. 3 ed. Ediciones Paidós Ibérica, 2003. p. 198.

mostrar en una sola toma prolongada; esto se llama “plano secuencia”.

La edición

Otro elemento básico del cine es la edición. La edición es la manera en que se relaciona una toma con la siguiente, seleccionando qué cuadros de cada toma serán utilizados en la película final.

Las uniones entre toma y toma (transiciones) se pueden lograr de varias maneras. El “fade out” desvanece a negro una toma. El “fade in” desvanece un cuadro negro a la toma (usados en Hollywood para revelar lapsos de tiempos cortos). Una disolvencia desvanece el final de la primera toma sobre el inicio de la segunda (usado en Hollywood para revelar un lapso de tiempo largo). Un “wipe” muestra la primera toma y va revelando la siguiente toma con el movimiento de una línea del ancho de la pantalla. El corte es la unión de tomas más común y se logra (en el cine análogo) al empalmar el último cuadro de la primera toma con el primer cuadro de la segunda toma, usando pegante o cinta. El corte, a diferencia de los “fades”, las disolvencias y los “wipes”, se consideran cambios instantáneos.

Con la edición, el director puede manipular cuatro relaciones básicas entre una toma y la siguiente: las relaciones gráficas, las relaciones rítmicas, las relaciones espaciales y las relaciones temporales.

Las relaciones gráficas configuran los patrones pictóricos de las tomas como el color, la composición, la iluminación, la forma, la profundidad y el movimiento, sin importar el tiempo y espacio en el que se desarrolla la historia. Las relaciones gráficas crean interacciones de similitud o contraste entre los elementos de la puesta en escena y los elementos cinematográficos. Esta continuidad sutil o contraste brusco gráfico entre una toma y otra se llama emparejamiento gráfico.

Las relaciones rítmicas definen la longitud de cada toma y de la película como tal. Enfatizan el acento, el compás y el tiempo de una película. El ritmo puede ser dinámico en vez de constante, teniendo tomas cortas y tomas largas combinadas, haciendo que espectador sienta que el tiempo se pasa a veces lento y a veces acelerado. Las tomas lentas le dan tiempo al espectador para pensar sobre lo que está presenciando, mientras que las tomas lentas no dan tiempo para hacerlo.

Las relaciones espaciales permiten al director generar conocimiento por parte del espectador sobre el espacio y relaciones un punto del espacio con otro usando la similitud, la diferencia o el desarrollo. Un ejemplo de una relación espacial entre tomas es el efecto Kuleshov, el cual explica que el espectador hace inferencias sobre el espacio que en realidad no se muestra, con base en la observación de partes pequeñas del supuesto espacio que sí se muestra.

Las relaciones temporales refuerzan el orden, la duración y la frecuencia del tiempo de la historia. La edición permite controlar el orden en el que se muestran los eventos. Los “flashbacks” y los “flashforwards” son opciones para mostrar eventos que pasaron en el pasado (“flashback”) o que van a pasar en el futuro (“flashforward”).

Para hacer una acción se demore menos tiempo en la pantalla que en lo que en realidad dura en la narración se usa la edición elíptica. Hay tres formas de edición elíptica. La primera forma es el cambio de

toma del principio de una acción a una del final de la misma usando una transición convencional (disolvencia, “fade” o “wipe”), haciendo que el espectador asuma que ha transcurrido tiempo y que la acción en realidad duró más tiempo. La segunda forma de edición elíptica es mostrar una toma en donde la acción sale de la pantalla y donde el encuadre se muestra vacío unos segundos y luego una toma en otro espacio en la que el encuadre se encuentra vacío y la acción que se venía desarrollando entre en pantalla. La tercera forma de edición elíptica es por medio de un corte de distancia, en el cual se muestra una toma de otra acción que dure menos tiempo en otro lugar entre una toma del principio y otra toma del final de la acción omitida.

La expansión, por otro lado, es la técnica que se emplea para extender el tiempo en pantalla de una acción que dura menos. La elipsis y la extensión son opuestas. La frecuencia es el número de veces que se repite una acción en pantalla.

La edición además permite narrar una historia de manera coherente. Una manera que se usa para crear continuidad espacial es el sistema de 180°, el cual dice que se debe filmar siempre en el área antes de una línea central o eje de acción, y que la cámara puede rotar 180° alrededor del área que defina esta línea, asegurando consistencia entre las posiciones relativas de los encuadres. Filmar después del área definida por esta línea se considera por muchos manuales de cine como erróneo.

Un patrón que se usa generalmente en el sistema de 180°, y que es utilizado con frecuencia en los diálogos, es el patrón de establecimiento/rompimiento/restablecimiento, en el cual se muestra una toma que establezca en espacio y los personajes dentro de él, luego se rompe mostrando tomas de campo/contra-campo (un punto final de la línea de central y el otro) y finalmente se muestra una toma de nuevo el espacio y los personajes dentro de él, restableciendo la distribución espacial para el espectador. Se usa el emparejamiento con la línea de visión, en el cual se muestra en un punto de la línea central un personaje mirando hacia afuera de la pantalla y luego el otro personaje en el otro punto de la línea central mirando hacia el otro lado afuera de la pantalla, creando la sensación de que se están mirando.

Dos elementos adicionales de la edición son el emparejamiento de la acción (cuando se corta una misma acción en tomas diferentes) y los planos cruzados (tomas que ocurren desde diferentes lugares de la línea central e incluso en espacios diferentes, creando discontinuidad espacial, con el fin de lograr simultaneidad temporal y una sensación de acción – reacción).

El sonido

Otro elemento básico del cine es el sonido. El sonido en el cine enriquece la imagen y le da un valor añadido de expresión e información de manera natural. Esto se da más que todo con el principio de la síncreisis (la sincronía de sonido e imagen), el cual “permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye”⁶.

⁶ CHION, Michel. La Audiovisión. Ediciones Paidós Ibérica, 1993. p. 17.

El sonido en el cine se compone principalmente de la voz, la música y el ruido (o efectos sonoros). La voz en el cine guía al espectador: estructura su visión y hace la experiencia del cine más natural. La música en el cine generalmente es empática (participa directamente en darle un sentimiento a la imagen) o anempática (el cual intensifica un sentimiento precisamente por ser indiferente ante la imagen)⁷. Sin embargo, puede haber música que no está en ninguna de las dos categorías. El ruido da la sensación de movimiento por defecto, a diferencia de la imagen (que no necesariamente lo hace): el ruido tiene una “dinámica temporal propia”⁸.

⁷ Ibid., p. 20.

⁸ Ibid., p. 21.

Las historias

Luego de entender un poco sobre arte cinematográfico, resulta importante para este proyecto abordar el tema de las historias ya que son precisamente las historias lo que hacen que una obra audiovisual sea argumental. Paul Wells define una historia como “una secuencia de eventos que se desarrollan en un periodo de tiempo determinado”⁹. Esta secuencia de eventos es impulsada por una cadena de causas y efectos que eventualmente llevan a una resolución de un problema planteado. Estos eventos se muestran de diversas maneras: una progresión lineal, como series paralelas de escenas relacionadas, como eventos pasados o recuerdos o sueños, etc¹⁰.

El guionista Karl Iglesias define que toda historia “tiene alguien que quiere algo y tiene problemas en conseguirlo”¹¹. Por ello, toda historia tiene 3 elementos: un personaje, una meta y un conflicto. El personaje es de quien trata la historia y aquel ser que establece un punto de vista para ver esta historia. La meta es lo que el personaje quiere lograr. El conflicto es lo que impide al personaje llegar a su meta. Hay tres tipos de conflicto: personaje versus personaje, personaje versus entorno y personaje versus sí mismo. Los conflictos ponen al personaje en algún tipo de peligro físico, mental o espiritual. Entre otros elementos que menciona Wells que puede llegar a ser bastante pertinente es la locación. La locación incluye el lugar (dónde), el tiempo (cuándo) y la atmósfera (cómo).

La trama

Hace más de 2,300 años, el filósofo griego Aristóteles planteó el concepto de trama para referirse a la estructura de tres actos que siguen las historias¹². El concepto de trama definía además las emociones que necesitaba una historia para cautivar al espectador. En el primer acto, la historia debía hacer que el espectador sintiera empatía por el protagonista (el personaje principal) para así el espectador quede interesado en seguir al protagonista en su búsqueda. En el segundo acto, “el acto de desafío y sufrimiento”¹³ se debe crear miedo y tensión alrededor del protagonista y sus retos. En el tercer acto, el acto final, el miedo y la tensión se liberan y la historia se concluye.

El monomito y sus etapas

En el siglo 20, Joseph Campbell, un mitólogo estadounidense, realizó estudios comparativos entre mitos y religiones de diferentes culturas y encontró personajes e imágenes comunes en todas las historias de todas las culturas a través de toda la historia. Dada su naturaleza repetitiva, Campbell denominó esta

⁹ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 ed. Routledge, 2008. p. 68.

¹⁰ *Ibid.*, p. 68.

¹¹ *Ibid.*, p. 68.

¹² SULLIVAN, Karen. SCHUMER, Gary. ALEXANDER, Kate. *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*. Burlington: Focal Press, 2008. p. 10.

¹³ *Ibid.*, p. 10.

historia universal como el monomito. En Campbell publicó un libro titulado “El héroe de las mil caras” en el cual describe las 17 etapas del monomito. Estas etapas son¹⁴:

La partida

- 1) El llamado a la aventura: el protagonista empieza en una situación mundana en donde recibe una información que lo hace aventurarse hacia lo desconocido.
- 2) El rechazo del llamado: usualmente cuando es llamado a la aventura, el protagonista decide hacer caso omiso. Esto puede ocurrir por un sentimiento de deber, obligación, miedo, inseguridad, inhabilidad, etc.
- 3) La ayuda sobrenatural: cuando eventualmente decide aceptar el llamado a la aventura, el protagonista conoce un guía. A veces el guía puede brindarle al protagonista un artefacto que los ayudará más adelante en su búsqueda.
- 4) El cruce del primer umbral: el punto donde el protagonista entra al campo de aventura, dejando atrás los límites de su mundo y aventurándose a un lugar desconocido y peligroso donde las reglas y los límites se desconocen.
- 5) La barriga de la ballena: representa la separación final entre el protagonista y su mundo conocido. Al pasar por esta etapa, el protagonista muestra disposición a someterse a una metamorfosis.

La iniciación

- 6) La carretera de pruebas: una serie de pruebas o tareas que el protagonista debe realizar para empezar su transformación. El protagonista generalmente falla en una o varias de estas pruebas.
- 7) La reunión con la diosa: el punto donde el protagonista vive un amor incondicional de mucho poder, que solo se puede comparar con el amor que tiene un infante por su madre.
- 8) La mujer como tentación: el protagonista vive una serie de tentaciones que pueden llevarlo a abandonar su búsqueda. La tentación no necesariamente tiene que ser representado por una mujer. La mujer es una metáfora de las tentaciones físicas y materiales de la vida, así como el caballero de la era medieval era tentado a dejar su viaje espiritual para vivir la lujuria.
- 9) La expiación con el padre: el protagonista debe enfrentar al ser que tiene el poder sobre su vida. En muchos mitos e historias, esta figura es representada por el padre del protagonista. No necesariamente es una figura masculina, simplemente un ser con mucho poder.
- 10) La apoteosis: un periodo de descanso, paz y realización antes de empezar el retorno.
- 11) La bendición final: el protagonista cumple la meta que se había propuesto para su búsqueda. Todas las etapas anteriores habían preparado y purificado al protagonista para este paso.

El retorno

- 12) El rechazo del regreso: debido a que ha encontrado felicidad e ilustración en otro mundo, es posible que el protagonista no quiera regresar a su mundo ordinario y compartir su bendición (lo que consiguió con su búsqueda) con su gente.
- 13) El vuelo mágico: a veces el protagonista debe escapar con la bendición (en caso de ser algo que estaba siendo protegido por otros seres). Este escape puede ser igual de aventurero y peligroso que la búsqueda.
- 14) El rescate del “sin”: Así como el protagonista a veces necesita ayuda en su búsqueda, a veces también recibe ayuda de guías o rescatadores que lo devuelven a la vida normal. Esto ocurre especialmente en casos donde el protagonista ha sido herido o está débil por su odisea.

¹⁴ The Heroic Monomyth. [on line]. ThinkQuest: Library, 2005-2006. [citado 9 may., 2010]. Disponible en internet: <URL: <http://library.thinkquest.org/05aug/00212/monomyth.html>>

- 15) El cruce del umbral del retorno: Para regresar, el protagonista debe retener la sabiduría aprendida durante su aventura, aplicar esa sabiduría a la vida y compartirla con los demás. Esta etapa normalmente le cuesta mucho trabajo al protagonista.
- 16) El maestro de dos mundos: el protagonista logra un balance entre lo material y lo espiritual. El protagonista se vuelve competente y cómodo con ambos mundos.
- 17) La libertad para vivir: el amaestrar ambos mundos lleva al protagonista a librarse del miedo a la muerte, lo cual lo lleva a sentirse libre para vivir. También se le conoce como vivir el momento, sin anticiparse al futuro ni arrepentirse del pasado.

A pesar de ser un común denominador entre muchos mitos y cuentos a través de la historia, un escritor puede decidir seguir solamente *algunas* de estas etapas o no seguir la estructura para nada. El monomito es más bien una guía para el escritor. Se puede cambiar el orden en el que se cuenta, o se puede variar la como tal. Por ejemplo, se puede cambiar de protagonista (el punto de vista) varias veces a través de la historia¹⁵. Otra variación, por dar otro ejemplo, es no crear una diferencia clara entre el bien y el mal¹⁶.

Los arquetipos de personajes

Recientemente (en el año 2007), Christopher Vogler, un productor ejecutivo, publicó un libro llamado "The Writer's Journey" ("El viaje del escritor"). Se basó en "El héroe de las mil caras" de Campbell y los estudios sobre sueños del psiquiatra suizo Carl Jung para desarrollar siete arquetipos de personajes recurrentes en las historias. Estos son¹⁷:

- El héroe: el personaje a través del cual se cuenta la historia.
- El mentor: el aliado que ayuda al héroe
- El heraldo: el personaje que hace el llamado a la aventura y comunica información importante a través de la historia. Este rol puede pasarse de un personaje a otro.
- La sombra: el villano (a veces la sombra vive dentro del mismo protagonista) (13)
- El guardián del umbral: el personaje que trata de impedir que el protagonista siga en búsqueda.
- El embaucador: el personaje cómico de la historia. A veces desvía al protagonista de su búsqueda.
- La figura cambiante: el personaje que no es lo que parece ser.

Para un cortometraje, una historia debe ser mucho más simple. Se suele tener un solo personaje y un solo conflicto dado por sí mismo, por otro personaje o por un entorno. Cuando el conflicto se resuelve, se deja claro un solo concepto¹⁸.

¹⁵ SULLIVAN, Karen. SCHUMER, Gary. ALEXANDER, Kate. Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories. Burlington: Focal Press, 2008. p. 10.

¹⁶ Ibid., p. 10.

¹⁷ Ibid., p. 14 - 17.

¹⁸ SULLIVAN, Karen. SCHUMER, Gary. ALEXANDER, Kate. Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories. Burlington: Focal Press, 2008. p. 23.

El lenguaje animado

Toda obra audiovisual está hecha con una de dos técnicas principales: imagen real o animación. En el caso de la animación, Wells dice que es “un medio que permite múltiples estilos y aproximaciones en el proceso de contar una historia o expresar un pensamiento o sentimiento en particular”¹⁹. De hecho, Wells cree que la animación tiene la capacidad de crear nuevas formas de contar historias²⁰. Él cree que la animación se preocupa en particular por *cómo* se presentan estos eventos y *de qué manera* se ejecutan en la forma animada²¹. Wells ha desarrollado una serie de estrategias narrativas y métodos de construcción que indican como contar una historia específicamente en animación.

Recursos animados

Un recurso que establece Wells que ayuda a aprovechar el lenguaje animado para contar una historia es la metamorfosis. La metamorfosis es “la capacidad que tiene una imagen de cambiar literalmente en otra imagen completamente diferente”²². Con la metamorfosis es posible crear enlaces fluidos de imágenes a través de la animación misma en vez de con la edición (sin decir que sólo se puede usar una o la otra). La metamorfosis ayuda a agregarle dimensión al estilo visual de la animación al crear un estado abstracto entre una imagen inicial y la final. La metamorfosis también ayuda a unir imágenes que aparentemente no tienen relación alguna, cambiando la manera tradicional de contar historias. Con la metamorfosis se pueden desafiar los desarrollos lógicos de las historias. Al romper las ilusiones del espacio físico, se desestabiliza la imagen y se puede hacer borrosa la división entre lo real y lo imaginado y entre lo cierto y lo especulado.

Otro recurso que plantea Wells que contribuye al aprovechamiento del lenguaje animado es el simbolismo²³. En cualquier forma de arte, el simbolismo ayuda a enredar la estructura narrativa porque puede ser usado intencionalmente por el artista para evocar un significado, pero de igual forma puede ser desplegado inconscientemente por el artista, y puede ser reconocido como portador de significado más allá de la intención del artista. Así mismo, el uso de simbolismo puede cambiar cómo se entiende una obra y enriquecer sus implicaciones, o por lo contrario, desfigurar el significado de toda la obra. En obras de imagen real, los símbolos siempre se están comparando con los aspectos literales de la realidad. Sin embargo, el uso de símbolos en la animación complica aún más las cosas. Esto se da porque la animación tiene la capacidad de funcionar sin relación a una representación del mundo real (como ocurre, por ejemplo, en la animación experimental). Así mismo, un símbolo en la animación puede pasar por muchas transiciones en la animación y operar de diversas maneras.

Un tercer recurso que establece Wells que ayuda explotar el lenguaje animado es la penetración²⁴. La penetración es la capacidad de evocar el espacio interno y representar lo que no es comúnmente visible.

¹⁹ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 ed. Routledge, 2008. p. 68.

²⁰ *Ibid.*, p. 68.

²¹ *Ibid.*, p. 68.

²² *Ibid.*, p. 69.

²³ *Ibid.*, p. 83.

²⁴ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 ed. Routledge, 2008. p. 122.

Es una herramienta reveladora que sirve para mostrar condiciones o principios que están escondidos o que están más allá del entendimiento del espectador. La penetración ayuda a visualizar conceptos abstractos y estados previamente inimaginables de maneras que son difíciles de representar o que no resultan convincentes en la imagen real. A diferencia de la metamorfosis y el símbolo, la penetración permite mostrar ideas en sí mismas, sin transformarlas o compararlas. La penetración también ayuda a representar ideas que no se pueden poner en palabras sino solamente por lo visual o pictórico.

Diferencias entre el lenguaje de imagen real y el animado según realizadores colombianos

Las diferencias entre los lenguajes de imagen real y animado también son evidentes en el ámbito audiovisual colombiano. Andrés Barrientos²⁵, por ejemplo, dice que una de las diferencias entre el lenguaje animado y el lenguaje de imagen real es que hacer animación es un "rodaje en cámara lenta"²⁶. Explica que, mientras que una cámara captura imágenes que ocurren en tiempo real, en la animación los movimientos que vemos y que ocurren en determinado tiempo se han creado en un tiempo mucho más lento.

Juan Manuel Betancourt²⁷ dice que este "rodaje en cámara lenta" da como resultado otra diferencia entre el lenguaje animado y el de imagen real, y es "la cantidad de control sobre el producto final"²⁸, aclarando que en la animación se tiene mucho más control sobre el producto final que en la imagen real. Esto se da precisamente porque la técnica permite crear cada una de las imágenes que se muestran en secuencia.

Barrientos cree que "el arte se debe poner en función de lo que uno quiere contar"²⁹. Esto lleva a una pregunta que todo realizador de animación se debe hacer y es "¿porqué hacer algo en animación que puedo hacer en imagen real?"³⁰. Desde el punto de vista artístico, una animación exitosa debe explotar el lenguaje animado como tal y apropiarse del mismo.

Carlos Smith³¹ plantea que en la animación siempre existe una cuestión de balance entre representación y abstracción³². Ya que la imagen real captura (valga la redundancia) imágenes reales, el

²⁵ Andrés Barrientos es un animador e ilustrador colombiano. Estudió Artes Visuales en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Dirigió el cortometraje animado "En Agosto".

²⁶ Tomado de una entrevista que realicé a Andrés Barrientos y Juan Manuel Betancourt, el jueves 25 de febrero del año 2010, en la ciudad de Bogotá, entre 13:00 y las 14:00 horas.

²⁷ Juan Manuel Betancourt es un director colombiano de cine. Estudió en la Universidad Nacional en Bogotá y actualmente es profesor de la misma institución.

²⁸ Ibid.

²⁹ Ibid.

³⁰ Ibid.

³¹ Carlos Smith es un realizador colombiano de cine y televisión. Hizo un pregrado en la Universidad Nacional en Bogotá y un posgrado en animación por ordenador en la Universitat Pompeu Fabra. Ha sido profesor de la Universidad Nacional, de la Pontificia Universidad Javeriana y coordinador académico y profesor del posgrado en animación de la Universitat Pompeu Fabra en Barcelona.

³² Tomado de una entrevista que realicé a Carlos Smith en su empresa Hierro, el viernes 26 de febrero del año 2010, en la ciudad de Bogotá, entre 11:00 y las 12:00 horas.

nivel de representación es muy alto, mientras que el de abstracción tiende a ser más bajo. Dado que la animación explota y se apropia del lenguaje animado y que trata de no asemejarse al lenguaje de la imagen real, el nivel de abstracción en la animación es mucho más alto que en la imagen real. Sin embargo, se debe tener un poco de representación para que se comunique la historia (en el caso de la animación argumental, no en la experimental). Si la animación es muy abstracta y poco representativa, el producto no logra comunicar la historia.

Una obra animada que hace buen uso de la técnica, aparte tener un buen nivel de abstracción además tiene lo que Smith llama "ruptura de la realidad"³³. En vez de retratar perfectamente la realidad, una animación que hace buen uso de su técnica busca no sólo abstraer la realidad si no también romperla. Un ejemplo que da Smith para ilustrar esto es un espectador que está viendo una película de imagen real en la que, de repente, un sapo de dos metros. Al espectador probablemente le va a parecer chocante esta imagen. Por lo contrario, si el espectador está viendo una película animada y de repente aparece un sapo de dos metros, probablemente no se va a sorprender tanto. Esta falta de sorpresa se da precisamente porque la técnica de animación ya en sí es "irreal" (al lado de la imagen real). Al sentir que está viendo algo "irreal", el espectador está a la espera de cualquier cosa que pueda ocurrir.

Sin embargo, Smith no cree que esta "irrealidad" de la técnica sea una debilidad. Por lo contrario, cree que es una oportunidad artística. Smith plantea el fenómeno de la "inmersión de la imagen real"³⁴, la cual explica el poder que tiene la imagen real de sumergir al espectador en la experiencia audiovisual, precisamente por este alto nivel de representación. Smith cree, por otro lado, que la animación es "menos inmersiva que la imagen real", y llega hasta decir que "la animación crea distancia"³⁵ la obra y el espectador. Es aquí donde Smith encuentra una oportunidad artística para animación. A diferencia de la imagen real, Smith plantea que "la animación llama atención sobre su técnica"³⁶. Ya que ver imágenes reales nos resulta más natural, la llamada de atención que hace la animación sobre su técnica se debe aprovechar para escribir para este mismo medio.

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid.

³⁶ Ibid.

Los géneros cinematográficos

Como ya se ha mencionado en la introducción, la Real Academia de la Lengua Española define los géneros en el arte como “cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”³⁷. Sin embargo, los géneros tienen un significado y una función diferente en cada forma de arte o medio.

Por ser una ciencia incierta y muy controvertida, la teoría de géneros cinematográficos tiene dificultad en plantear una única definición del concepto. De cuatro definiciones distintas que propone Altman, una de ellas es bastante pertinente al proyecto por tomar el punto de vista de producción (a diferencia del punto de vista del espectador o de la industria y la economía, por ejemplo). Esta definición plantea que el género cinematográfico es “una estructura o entramado formal sobre el cual se construyen películas”³⁸.

Características

Entre varias características que Altman plantea que están presentes en películas de géneros, unas de ellas resultan muy pertinentes, de nuevo, por estar relacionadas a la producción. Dice que toda película de género:

- Es producida siguiendo “siguiendo un esquema básico y reconocible” de acuerdo a su género³⁹.
- Muestra “las estructuras básicas que se acostumbran a identificar con el género”⁴⁰.
- Supone una “reconocibilidad inmediata”⁴¹ para el espectador a la hora de identificarla con un género.
- Constituye un ejemplo claro del canon género al que pertenece y se presenta como “réplica del prototipo genérico en sus características básicas”⁴².

Además de estas características se dice que, para que una película de género sea claramente reconocida como tal, debe seguir la “regla” de “todo o nada”⁴³. Esta idea estipula que una obra de género debe contener “todas” las características del género. Una obra tenga *algunas* de las características del género no es suficiente para representar al género como tal. Un ejemplo es la saga de largometrajes “Star Wars” (“Guerra de las galaxias”). Muchos críticos han resaltado que las películas tienen características del género Western. Sin embargo, carecen de la iconografía típica de la película del oeste y por tanto, no se consideran un Western⁴⁴.

³⁷ género. [on line]. 22. Ed. España: Diccionario de la lengua española. [citado 9 may., 2010]. Disponible en internet: <URL: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=género>

³⁸ ALTMAN, Rick. Los géneros cinematográficos. Barcelona: Paidós Comunicación, 2000. p. 35.

³⁹ Ibid., p. 38.

⁴⁰ Ibid., p. 38.

⁴¹ Ibid., p. 40.

⁴² Ibid., p. 39 - 40.

⁴³ Ibid., p. 40.

⁴⁴ ALTMAN, Rick. Los géneros cinematográficos. Barcelona: Paidós Comunicación, 2000. p. 46.

Problemas

Entendiendo lo que son los géneros cinematográficos y algunas de sus características, es posible intuir algunos de los problemas que presentan. En primer lugar, existe el problema de que un género no es reconocido como tal hasta que sea reconocido por el público⁴⁵. Segundo, mientras que la teoría de géneros supone textos que sean categorizados dentro de un género “de manera inmediata y transparente”⁴⁶, los textos en la historia del cine son “complejos, inestables y misteriosos”, y las películas son “híbridos y mutantes”⁴⁷.

Dados estos problemas, vale la pena aclarar que la mayoría de los críticos que han llevado a cabo la teorización de los géneros cinematográficos no se han ocupado de analizar híbridos de géneros ni géneros mutantes⁴⁸. Por lo contrario, los críticos se han preocupado más por obras que pueden ser claramente y casi que irrefutablemente categorizadas bajo un solo género, y han partido “una escrupulosa adhesión a la preceptiva clásica”⁴⁹. Estos críticos además han entendido la creación de películas de género como “un acto que se basa en un conjunto de normas”⁵⁰.

Orígenes

Al analizar distintas teorías sobre el origen de los géneros cinematográficos propuestos por varios teóricos, Altman encuentra que varios coinciden en que la creación de obras de género está relacionada con la cultura y sus mitos⁵¹, y que las estructuras de las películas de género “emanan directamente de las profundidades arquetípicas del mito, tanto si éstas ya se habían manifestado en otros terrenos como si es el cine quien las saca a luz”⁵². Precisamente es el hecho de que los géneros tengan características básicas “lo que hace posible asimilarlos con arquetipos y mitos y tratarlos como expresión de las mayores y más perdurables preocupaciones de la humanidad”⁵³. Estos planteamientos le dan una nueva visión a los géneros cinematográficos, “transformando lo que podría haber sido una superficial fórmula comercial en una categoría culturalmente funcional”⁵⁴.

Funcionalidad

Entre varias funcionalidades que encuentra Altman que tienen los géneros cinematográficos, una de ellas describe su función conmemorativa. Por un lado, Altman plantea que los géneros cinematográficos “reviven la experiencia colectiva de una sociedad, al repetir las historias, personajes y temas que la

⁴⁵ Ibid., p. 37.

⁴⁶ Ibid., p. 37.

⁴⁷ Ibid., p. 38.

⁴⁸ Ibid., p. 38.

⁴⁹ Ibid., p. 38.

⁵⁰ Ibid., p. 38.

⁵¹ Ibid., p. 42.

⁵² Ibid., p. 42.

⁵³ Ibid., p. 43.

⁵⁴ Ibid., p. 42.

cultura considera importantes”⁵⁵. Ejemplo de ello son las películas de ciencia ficción de los años cincuenta que contaban “historias del terror humano frente a monstruos generados por armas nucleares y otros experimentos militares”⁵⁶. Por otro lado, además de recordar a la sociedad sobre “aspectos clave de la historia colectiva”, toda película de género conmemora textos pasados de su mismo género⁵⁷. Esta última idea sugiere que para que un espectador identifique una película con un género, le resulta “necesario conocer las obras anteriores que contienen en su interior”⁵⁸. Si un espectador identifica una película con un género es porque ha visto otras películas del mismo género, y porque sabe que dichas películas con dichas características pertenecen a dicho género. De hecho, toda película de género “se alimenta implícitamente de las obras anteriores”⁵⁹. Es así que, con la “experiencia de la cultura y sus presupuestos, reglas y mitos, y experiencia de otros textos del género”⁶⁰, es espectador logra identificar una película con un género, y el género cumple su función conmemorativa.

Muchos críticos han propuesto que las películas de género tienen elementos semánticos y elementos sintácticos (o de sintaxis). Los elementos semánticos se refieren a “bloques constructivos del género”, mientras que los sintácticos se refieren a “las estructuras en que éstos [bloques] se disponen”. Sin embargo, Altman cree que esta visión de las películas presentan ciertos problemas pues no siempre es fácil diferenciar entre elementos semánticos y sintácticos, no se sabe a cuál de los dos se le debe prestar más atención, diferentes públicos pueden percibir diferentes elementos, etc. Por eso, Altman propone una aproximación semántico-sintáctico-pragmática a los géneros cinematográficos. Esta propuesta admite que los géneros cinematográficos exhiben varios códigos y no un único lenguaje⁶¹. Esta propuesta también admite la existencia de “múltiples usuarios de distinta clase”⁶², y pretende “centrarse en todo momento en la pugna entre distintos usuarios” de las películas de género⁶³.

Ejemplos de géneros cinematográficos

Western

El western es un género cinematográfico que se originó en Hollywood. Como su nombre lo sugiere, los westerns son películas que se ambientan en el viejo oeste americano.

El western siempre se lleva a cabo en lo que se denomina la “frontera”, término que se refiere al límite entre la civilización y el salvaje oeste. La frontera como lugar resulta irónica. Por un lado, la expansión del territorio brinda gran libertad; el protagonista puede moverse con facilidad por donde quiera, pero

⁵⁵ ALTMAN, Rick. Los géneros cinematográficos. Barcelona: Paidós Comunicación, 2000. p. 252.

⁵⁶ Ibid., p. 255.

⁵⁷ Ibid., p. 254.

⁵⁸ Ibid., p. 49.

⁵⁹ Ibid., p. 49.

⁶⁰ Ibid., p. 254.

⁶¹ Ibid., p. 281.

⁶² Ibid., p. 283.

⁶³ Ibid., p. 282.

por otro lado es un terreno escueto, vacío y desecho que limita al protagonista⁶⁴.

En el western, a este protagonista generalmente se le conoce como el héroe. El héroe generalmente es un hombre. Puede ser un vaquero o un sheriff, por ejemplo. Robert Warshow establece ciertas características del héroe del western. Estas son:

- Es ocioso
- Generalmente es desempleado, y si tiene o consigue empleo, no es porque necesita ganarse la vida ni por progresar, pues no tiene hacia donde ir ; ocurre más bien por un sentido de deber
- Es una figura de reposo; está relajado incluso en las situaciones más tensas
- Es melancólico porque reconoce que la vida es inevitablemente seria
- Sufre de una soledad; esta soledad no ha sido impuesta por su situación sino que le pertenece íntimamente a él
- No busca el amor ; simplemente está dispuesto a aceptarlo
- Nunca exige más del amor de lo que el amor puede brindar
- Se enamora en situaciones donde el amor es irrelevante
- Son infantiles (cosa que no les resulta ser un obstáculo en el oeste)
- No poseen más que su caballo, sus armas de fuego y un juego de ropa
- Es moralmente ambiguo

El western también tiene figuras femeninas. Generalmente se pueden encontrar dos figuras femeninas: las mujeres "virtuosas" y las mujeres "caídas". Las mujeres virtuosas generalmente son del este, y aunque son sabias, su sabiduría no parece servirles en el oeste. Las mujeres caídas, por otro lado, generalmente son prostitutas o bailarinas de cantina. Son muy independientes y, al igual que el héroe, también creen que el amor es irrelevante.

Generalmente en el western, solamente los hombres son juzgados como buenos o malos. Las mujeres, en cambio, siempre son buenas. Siempre son dignas de ser amadas, o por lo menos dignas de ser estimadas o de dar lástima, sin importar su lugar en la escala social⁶⁵. Si acaso llegan a "caer", ocurre por un deseo sexual fuerte del hombre.

A parte del héroe y las mujeres, mucho westerns tienen a los indígenas americanos como personajes, usualmente como villanos. En términos generales, los indígenas americanos son retratados como salvajes, mientras que los hombres blancos son mostrados como superiores⁶⁶. De hecho, se podría decir que una trama clásica de un western es sobre un héroe masculino que usa la violencia para luchar contra los salvajes, con el fin de "proteger y defender los intereses de una comunidad civilizada que eventualmente lo acepta y a la cual se une"⁶⁷.

Ciertamente esta imagen de los indígenas americanos es falsa, cosa que lleva a otra característica de los

⁶⁴ WARSHOW, Robert. *The Immediate Experience*. Harvard University Press, 2002. p. 660.

⁶⁵ BAZIN, André. *What is Cinema? Vol. II* (Traducido por Hugh Gray). Berkeley: University of California Press, 1971. p. 144.

⁶⁶ NEALE, Steve. *Genre and Hollywood*. Routledge, 2000. p. 137.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 140.

westerns, y es que pocos westerns son históricamente exactos⁶⁸. En vez de retratar el viejo oeste como fue en realidad, los westerns se han dedicado a crear una mitología ficticia alrededor del lugar y sus personajes.

En cuanto a temática, el western juega mucho con el tema de la moral. El héroe no siempre es mejor persona que el villano, y de hecho la mayoría de veces hay poca diferencia entre el criminal y el hombre que opera desde la ley⁶⁹. El western casi siempre presenta una ironía moral pues muestra que la administración de la justicia debe ser drástica y rápida para funcionar, ignorando procedimientos que muchas veces pueden resultar muy demorados, como por ejemplo una coartada que se demoraría mucho en verificar.

Film noir

El "film noir" ("cine negro" en francés) se refiere a un género cinematográfico de origen franco-americano que tiene sus raíces en el "pulp fiction" o las "pulp magazines" (magazines baratas de ficción que muchas veces contaban historias de detectives). Por eso, el género suele tener el crimen como temática.

El film noir siempre maneja el concepto de oscuridad. Por un lado, la oscuridad está presente en el tono de desesperanza, de pesimismo, de impotencia y de perdición de las películas de film noir. El género tiende a manejar la corrupción de la sociedad y de la autoridad como temática, haciendo evidentes este tono. Esta oscuridad psicológica es un reflejo del contexto histórico en el que surgió el film noir: la segunda guerra mundial. La oscuridad también está presente en el lenguaje visual. Las obras de film noir manejan una iluminación baja. Generalmente tienen historias que ocurren de noche. Además, incluso después de la llegada del color al cine, muchos creadores siguieron filmando las películas de film noir en blanco y negro, haciendo énfasis en el color negro y en la oscuridad.

El film noir se considera un género de catarsis porque permitió expresar la oscuridad de la segunda guerra mundial, así como experimentar con sus deseos y miedos más oscuros y profundos sin ser perseguidos social, ética, legal o religiosamente. El género permitió a la gente mostrar lo que sentían y sentir lo que no querían sentir pero no podían o no debían en la realidad.

Los personajes del film noir generalmente constan de una figura masculina y otra femenina. La figura masculina normalmente es el protagonista; un hombre maduro, lóbrego, masoquista y curioso. La mujer normalmente tiene el rol arquetípico de la femme fatale, una mujer seductora que usa su belleza y su encanto para hipnotizar a su víctima masculina y lograr un propósito escondido. La femme fatale puede usar mentiras en vez de su belleza y encanto. La femme fatale a veces también se hace la víctima atrapada en una situación de la que no puede escapar.

Una característica del film noir es que generalmente sus obras son cíclicas; empiezan por el final, luego

⁶⁸ BAZIN, André. What is Cinema? Vol. II (traducido por Hugh Gray). Berkeley: University of California Press, 1971. p. 142.

⁶⁹ Ibid., p. 168.

siguen a narrar desde el principio a través de flashbacks para llegar una vez más al final. Esta estructura cíclica se ve apoyada muchas veces por el uso de la voz en off del protagonista en off para narrar toda la historia en pasado (dando a entender que todos los eventos que se ven ya han ocurrido, y que el protagonista está hablando en el momento final de la historia).

Algunos elementos semánticos del film noir son los sombreros, las gabardinas, los cigarrillos, las pistolas, los carros, las femme fatales y sus vestidos, y el sexo.

Musical

El musical es un género cuyos "ingredientes" esenciales se componen únicamente de música, canciones y baile, combinados en medidas variables⁷⁰. Se originó en Hollywood, producto de la llegada del sonido al cine y del compromiso de la industria con formas de entretenimiento como los musicales teatrales y Broadway⁷¹. Con los musicales, las productoras de cine buscaban "mostrar innovación tecnológica y efectos especiales"⁷².

Al hablar del musical se habla de la "imposibilidad". Se dice que el musical siempre ha sido un género "imposible", incluso en su tiempo, porque sus canciones contradicen la diégesis espacial, temporal y lógica, y no deberían ocurrir en el discurso narrativo realista⁷³.

Un ejemplo de imposibilidad y rompimiento de diégesis es el "desplazamiento" de identidad que ocurre cuando los actores de un musical van a hacer una canción. Mientras que en las escenas de trama las estrellas son fotografiadas en ángulo, dándole la cara a la cámara indirectamente, cuando cantan y bailan miran directamente a la cámara. La identidad de las estrellas cambia de ser de actores en un drama a artistas entreteniendo al público directamente⁷⁴. El hecho de que los personajes están cambiando de identidad constantemente hace que el musical resulte "imposible"⁷⁵.

A pesar de estar en oposición, Neale dice que hay ciertas figuras que articulan la narrativa con las canciones⁷⁶. Entre estas figuras están "la disolvencia de audio" y "la disolvencia de video"; la primera "super-impone sonidos al mover de una parte de sonido a otra" (como por ejemplo, de una conversación a música), y la segunda "conecta dos lugares, tiempos o niveles de realidad separados"⁷⁷. Ambas figuras sirven para marcar oposiciones y crear puentes entre las mismas.

Otro ejemplo de imposibilidad en el musical es la práctica del "lip-synch" (hacer la mímica con la boca de estar cantado). Usualmente, la música de los musicales es grabada antes del rodaje y reproducida en escena para que los actores hagan "lip-synch". Esta práctica disminuye la probabilidad de errores que

⁷⁰ NEALE, Steve. *Genre and Hollywood*. Routledge, 2000. p. 105.

⁷¹ *Ibid.*, 104.

⁷² COHAN, Steve. *Hollywood Musicals, The Film Reader*. Routledge, 2002. p. 3.

⁷³ *Ibid.*, p. 2.

⁷⁴ COHAN, Steve. *Hollywood Musicals, The Film Reader*. Routledge, 2002. p. 12 - 13.

⁷⁵ *Ibid.*, p. 12 – 13.

⁷⁶ NEALE, Steve. *Genre and Hollywood*. Routledge, 2000. p. 111.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 111.

pueden ocurrir como por ejemplo, que un actor se le olviden las letras, o que el actor se quede sin aliento⁷⁸. También permite tener un doble de voz, permitiendo que actores que no eran cantantes pudieran actuar en musicales. El "lip-synch" hace que el musical sea "imposible" porque permite que los cantantes parezcan cantar sin equivocarse y sin cansarse.

Cohan llega hasta decir que hoy en día, a menos que se interprete como un artefacto de nostalgia, el musical de Hollywood es imposible de tomarse en serio⁷⁹. Sin embargo, Cohan admite la existencia de musicales que mantienen la imposibilidad del género dentro de límites. Dice que los musicales a veces pueden tener canto y baile diegéticos, motivados por la realidad.

Aparte de la imposibilidad, muchos críticos hablan del utopismo en el musical. El musical ofrece un "estatus de escape", refiriéndose a la manera en que el género ofrece imágenes de poder "escapar" a algo mejor, de poder cumplir sueños que no se cumplen en la vida cotidiana y de poder dar "soluciones estéticamente 'utópicas' a necesidades y contradicciones sociales reales"⁸⁰.

En su texto "Only Entertainment"⁸¹, Richard Dyer plantea que el utopismo en el musical se da porque el musical es se dio como una forma de entretenimiento. Agrega que el utopismo en el entretenimiento (a diferencia de la filosofía) se evidencia más en sentimientos encarnados que en cómo se organiza la utopía como tal. Por ello, Dyer llega a la conclusión de que el utopismo en el entretenimiento funciona en un nivel de sensibilidad; es decir, en un código de afecto que depende de cada modo de producción cultural.

Dyer plantea que este código de afecto utiliza signos representativos y no-representativos. En el caso específico del musical, dice que los signos representativos son aquellos que se evidencian cuando se ve que "las estrellas son más agradables que nosotros, los personajes son más sencillos que la gente que conocemos, las situaciones son más solubles que las que nos encontramos"⁸². Por otro lado, resalta que los signos no-representacionales tales como el color, la textura, el movimiento, el ritmo, la melodía y el manejo de cámara son elementos que solemos pasar por alto que contribuyen igualmente al código afectivo.

El signo no-representacional más importante del musical (y precisamente su elemento principal) es la música. Los estudios de la filósofa Susanne K. Langer han mostrado cómo la música "mueve" a las personas, siendo un referente de la realidad poco obvio y siendo de hecho, un elemento muy abstracto. Langer dice que "las estructuras tonales que llamamos 'música' tienen una similitud cercana y lógica con las formas de sentimiento humanas"⁸³.

A pesar de analizar el musical como forma de entretenimiento, Dyer admite que existen películas que,

⁷⁸ COHAN, Steve. *Hollywood Musicals, The Film Reader*. Routledge, 2002. p. 13.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 2.

⁸⁰ NEALE, Steve. *Genre and Hollywood*. Routledge, 2000. p. 111.

⁸¹ DYER, Richard. *Only Entertainment*. 2 ed. Routledge, 2002.

⁸² DYER, Richard. *Only Entertainment*. 2 ed. Routledge, 2002. p. 20.

⁸³ *Ibid.*, p. 20.

en vez de mostrar la utopía, tienen como motivo narrativo recuperar la misma⁸⁴. Estas películas muestran "personas haciendo utopía en vez de simplemente mostrarlas de vez en cuando encontrándose a ellos mismos en ella"⁸⁵. Incluso, Neale dice que los musicales también pueden tener canto y baile contrastados con "un mundo lleno de dificultades, peligros y frustraciones"⁸⁶.

Aunque muchos historiadores, críticos y teóricos no logran ponerse de acuerdo con los diferentes estilos de musicales (muchos incluso inventan sus propias categorías), a continuación se encuentran unos de los más frecuentes⁸⁷:

- Revue: una serie de representaciones cómicas y musicales que carecen de un "book" ("libro" en inglés; palabra que se emplea en el teatro para aludir a marco narrativo). Este estilo de musical no es muy común en el cine.
- Operetta: musical que se caracteriza por tener un "book". También hace mucho énfasis en escenarios exóticos y pictóricos, y en la música como tal (la partitura). Tiene orígenes europeos. Es elegante y de tono sofisticado. Generalmente tiene música vals y su "book" es orientado hacia el romance y el drama. Algunos críticos plantean que la operetta es el precursor del melodrama (subgénero del musical; resultado de la combinación entre musical y drama).
- Drama musical (o melodrama): musical que tiene orígenes en los musicales de Broadway. Tiende a usar cantantes famosos. Al igual que el operetta, el melodrama le da gran importancia a la historia, teniendo muchas veces conflictos dramáticos e incluso finales tristes. Le presta mucha atención a las situaciones y a los personajes. Se preocupa mucho por integrar y organizar la música, el canto y el baile a la historia.
- Comedia musical: como su nombre lo sugiere, es un musical comprometido con la comedia y lo cómico. Hace uso de música, canto y baile popular y regional. Se caracteriza por la falta de coherencia y la integración de estos últimos elementos a la historia.
- Musical rock: como su nombre lo sugiere, es un musical con música rock. Se caracteriza por romper el compromiso del género del musical con el romance y la comunidad, probablemente como efecto de " la rebeldía anárquica y sexualidad cruda del rock'n'roll de los años 1950" (Neale 110).

⁸⁴ Ibid., p. 28.

⁸⁵ Ibid., p. 28.

⁸⁶ NEALE, Steve. Genre and Hollywood. Routledge, 2000. p. 110 - 111.

⁸⁷ Ibid., p. 105 – 110.

Técnicas de animación

Dado que, como dice Barrientos, "el arte se debe poner en función de lo que uno quiere contar"⁸⁸, resulta pertinente para este proyecto hacer una revisión de las principales técnicas de animación para así elegir una que se adecue más a contar la historia planteada. Las técnicas de animación más comunes se pueden dividir dos grupos principales: la animación tradicional y la animación digital o por computador. La siguiente información ha sido sacada de un artículo del National Film Board Canada⁸⁹.

Técnicas tradicionales

La animación tradicional consta básicamente de dos técnicas: los dibujos animados y el stop motion. Los dibujos animados, como su nombre lo sugiere, consta de una secuencia de dibujos hechos cuadro por cuadro para lograr la ilusión de movimiento. Los dibujos, aunque tradicionalmente hechos sobre papel, llegaron a ser hechos sobre hojas de celuloide transparente. Esto permitió dibujar movimientos más fluidos ya que la transparencia del celuloide permitía comparar un cuadro con otro. También permitió trabajar por capas: es decir, se tenían las secuencias de un personaje en movimiento (por decir algo) y, por ser un grupo de celuloides transparentes, se podían poner sobre un solo dibujo de un fondo (en el caso de tener un fondo estático y no animado), evitando tener que dibujar el fondo cada vez que se movía el personaje. Dentro de los dibujos animados tradicionales también se encuentra la técnica de la rotoscopia tradicional, en la que se dibuja sobre imágenes reales capturadas en cine o video. El resultado final puede ser una mezcla entre la imagen real y animación o una pieza completamente animada usando el video como una guía para trazar movimientos.

Después de los dibujos animados, la segunda técnica de animación tradicional es el stop motion. El término en inglés "stop motion" traducido al español bruscamente quiere decir "movimiento detenido", y describe el proceso de crear movimiento cuadro por cuadro al capturar una imagen de un objeto real, moverlo, volverlo a capturar, etc. Dentro del stop motion hay cuatro "sub- técnicas": el stop motion con puppets, el claymation, el cut-out y el pixilation. En el stop motion con puppets se utilizan muñecos o figuras tridimensionales. En el claymation se utiliza plastilina y muñecos hechos del mismo material. En el cut-out se trabajan marionetas y recortes de papel sobre una superficie plana. En el pixilation se utilizan actores /personas reales como modelos. De todas formas, el stop motion no está limitado al uso de estos materiales y puede incluso hacerse con objetos cotidianos cualquiera.

⁸⁸ Tomado de una entrevista que realicé a Andrés Barrientos y Juan Manuel Betancourt, el jueves 25 de febrero del año 2010, en la ciudad de Bogotá, entre 13:00 y las 14:00 horas.

⁸⁹ JEAN, Marcel. Focus on Animation: Techniques. [on line]. National Film Board Canada, 2006. [citado 9 may., 2010]. Disponible en internet: <URL: <http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/techniques/animation-techniques.php>>

Técnicas digitales

Por otro lado, la animación digital se puede dividir en dos categorías principales: la animación 2D y la animación 3D. La animación digital 2D incluye dibujos animados hechos en computador, el cut-out digital y la rotoscopia digital. Los dibujos animados hechos en computador pueden ser realizados en programas que manejen bitmaps o que manejen vectores. Se puede dibujar cuadro por cuadro, o se pueden dibujar cuadros claves y utilizar software especial para animación para que este, por medio de algoritmos predeterminados llamados interpolaciones, cree los cuadros intermedios. Al igual que en el cut-out tradicional, en el cut-out digital también se crean marionetas, pero en este último las marionetas se crean en el computador. Al igual que en los dibujos animados hechos por computador, las partes de las marionetas del cut-out digital se pueden mover cuadro por cuadro o se pueden establecer cuadros claves y usar interpolaciones de algún software especial de animación para crear el movimiento intermedio. Al igual que en la rotoscopia tradicional, el rotoscopia digital también se dibuja sobre imágenes reales capturadas en cine o video, con la diferencia de que en esta última los dibujos se realizan en un computador. De nuevo, estos dibujos pueden ser bitmaps o vectoriales, dependiendo de lo que se busque y del software que se utilice.

Después de la animación digital 2D, la segunda técnica de animación digital es la animación 3D. En esta técnica se utiliza software especial para crear modelos en tercera dimensión para luego ser animados.

Análisis

Ya que los géneros cinematográficos han sido establecidos previamente (hoy en día se crean subgéneros o híbridos), pareciera como si la aplicación de la teoría de los géneros cinematográficos a la animación como lenguaje (y no simplemente como técnica) resultaría en nuevas formas de animación, mas no en una obra de género, pues estas nuevas obras no cumplirían con la regla de "todo o nada", precisamente por ser nuevas y no seguir al pie de la letra todas las características de un canon genérico. Lo más ambicioso que se puede hacer es lograr es inspirar a creadores a producir un ciclo de películas con características similares, consolidando así un subgénero (ya sea del canon genérico o de la animación). Entendiendo esto, se pueden crear relaciones entre la teoría de géneros cinematográficos y las figuras o recursos que hacen de la animación un lenguaje particular y diferente de la imagen real

Toda historia tiene personajes, y todo personaje tiene una dimensión psicológica. Algunos géneros cinematográficos tienen exigencias sobre estas características psicológicas de sus personajes, e incluso exigencias sobre la manera en que estos personajes se relacionan entre ellos (elementos sintácticos). Ya que sirve para mostrar elementos invisibles, la penetración puede ser empleada para mostrar la psiquis arquetípica de cada personaje en determinado género cinematográfico, pero no a través de las acciones del personaje sino a través representaciones visuales de su mente, cosa que no tienen representación visual en la imagen real.

La penetración también puede ayudar a hacer que el espectador se entere de información que los personajes no conocen, conservando los mismos elementos de cada género y la relación entre ellos, pero modificando la manera en que se le presentan al espectador.

Esta propuesta se puede lograr, por ejemplo, combinando el "split screen" con la penetración. El "split screen" es un recurso utilizado en la edición para mostrar dos imágenes diferentes en el mismo encuadre. En vez de mostrar dos imágenes en diferentes espacios o tiempos, se puede usar la penetración para mostrar una sola imagen dividida en la parte "exterior" (la imagen en su estado normal) y la parte "interior" (un tipo de "disección" en donde se muestra la que se vería "adentro" o "detrás" de un elemento puesto en escena).

Por otro lado, la metamorfosis tiene la capacidad de transformar un elemento en otro (cosa que resulta difícil en imagen real, al menos sin el uso de efectos especiales, los cuales resultan semejantes a la animación). Un uso específico que se le puede dar es para dinamizar signos no-representativos como el color y la textura. Mientras que en la imagen estos signos son establecidos, la animación los puede dinamizar con la metamorfosis. La metamorfosis puede transformar a un color en otro, en una textura en otra. El cielo puede ser azul y transformarse a rojo, una calle puede ser rugosa y convertirse lisa. Muchos géneros cinematográficos tienen preestablecidos algunos signos. La metamorfosis puede mostrar los mismos significados de estos signos pero de manera más estilizada, o mejor aún, puede generar nuevos significados de los mismos signos.

La metamorfosis también puede dinamizar el montaje. En vez de utilizar recursos como los cortes, "fade

in's", "fade out's", disolvencias y "wipes" para hacer transiciones de video, la metamorfosis puede ser utilizada como una forma de transición propia de la animación al transformar una imagen en la siguiente. Dado que el montaje es un elemento sintáctico que varía de acuerdo a un género, la metamorfosis puede romper los clichés de los géneros para ofrecer una manera nueva de montaje y de crear el ritmo necesario.

La metamorfosis también puede ser empleada para crear relaciones gráficas. En vez de mostrar una imagen y luego otra para hacer que el espectador las compare, con la metamorfosis una imagen se puede *convertir* en la otra, creando la misma relación o incluso una relación más fuerte.

Vale la pena aclarar que cualquier uso de la metamorfosis hace borrosa la división entre lo real y lo imaginado, y esto puede ser utilizado para romper con la diégesis de muchas maneras.

A diferencia de la imagen real, la animación puede mostrar un número ilimitado de cuadros por segundo (la imagen real depende de cámaras que pueden capturar un número máximo de fotogramas por segundo). Teniendo que la animación es como un "rodaje en cámara lenta"⁹⁰ como plantea Barrientos, la animación es capaz de desglosar movimientos a velocidades mucho más lentas que lo que permite la imagen real. Se podría evaluar que géneros cinematográficos tienen como recurso sintáctico y como signo no-representativo la velocidad, y utilizar la animación para enfatizar en significados, así como crear unos nuevos.

Los recursos de la animación incluso se pueden aplicar al sonido. Un sonido se puede transformar en otro (metamorfosis). Un sonido (o varios) pueden dejar de sonar para revelar otro(s) que no se oía(n) claramente (penetración).

⁹⁰ Tomado de una entrevista que realicé a Andrés Barrientos y Juan Manuel Betancourt, el jueves 25 de febrero del año 2010, en la ciudad de Bogotá, entre 13:00 y las 14:00 horas.

Propuesta

Como propuesta de diseño se ha realizado un cortometraje animado inspirado en el género del musical. La técnica de animación que utiliza es la rotoscopia ya que, por ser una técnica que depende del dibujo, permite ejecutar con facilidad cambios de imagen (metamorfosis) así como representar elementos inexistentes (penetración). Además, por tener como base algo real (el video), la rotoscopia permite hacer evidente una realidad para después deconstruirla o romperla, con el fin de hacer más chocante la experiencia al espectador y con el fin de hacer evidente el poder que tiene la animación de abstraer.

Determinantes de diseño

Para lograr el cortometraje animado se propusieron las siguientes determinantes de diseño, en las áreas de musical, animación y rotoscopia:

Musical

- Tener música, canto y baile combinados en medidas variables
- Manejar la "imposibilidad" al romper con la diégesis espacial, temporal y lógica
- Tener disolvencias de audio
- Tener disolvencias de video
- Uno de los objetivos del protagonista dentro de la narración debe buscar cumplir un sueño o buscar a una vida mejor
- Manejar el utopismo a nivel de sensibilidad/código afectivo
- Manejar signos representativos que apoyen la emocionalidad del momento narrativo
- Manejar signos no-representativos que apoyen la emocionalidad del momento narrativo
- Hacer que los protagonistas encuentren la utopía en sí mismos o que la busquen

Animación

- Usar la metamorfosis para transformar un elemento en otro
- Usar la metamorfosis como transición de video dinamizador del montaje
- Usar la metamorfosis para crear relaciones gráficas
- Usar la metamorfosis para hacer borrosa la división entre lo real y lo imaginado
- Usar la metamorfosis para dinamizar signos no-representativos como el color y la textura
- Usar la penetración para mostrar espacios invisibles y revelar condiciones o principios escondidos
- Usar la penetración para mostrar la psiquis de los personajes
- Usar la penetración para que el espectador se entere de información que los personajes no conocen
- Usar una combinación de "split screen" con penetración
- Usar símbolos que no sean representaciones del mundo real
- Hacer variaciones entre representación y abstracción

Rotoscopia

- Animar a 12 cuadros por segundo
- Construir transiciones entre una imagen y otra a través de “morphing”
- Hacer cambios y gradaciones de color animados que apoyen la emocionalidad del momento narrativo

Sinopsis

Catalina, una niña de 10 años de la isla de San Andrés, y su padre van a vivir a los Estados Unidos en busca de oportunidades. Un día el padre de Catalina le compra a su hija un par de zapatos de tap, sin saber para qué eran y pensando que se veían resistentes. El padre obliga a su hija a ponerse los zapatos de tap al colegio, los cuales hacen que los pasos de Catalina retumben por los pasillos cuando camina. La historia narra la vergüenza que siente Catalina frente a sus compañeros de clase, así como el desarrollo emocional por el que pasa al buscarle solución a su problema.

Concepto artístico

El concepto artístico utilizado es el teatro de sombras, un estilo de teatro datado aproximadamente cinco mil años A.C., en que las sombras de los actores y de otros elementos son proyectadas sobre pantallas o paredes. Este concepto artístico se emplea en el cortometraje al hacer que todas los elementos gráficos sean, como se mencionó anteriormente, “sombras” o mejor, siluetas.

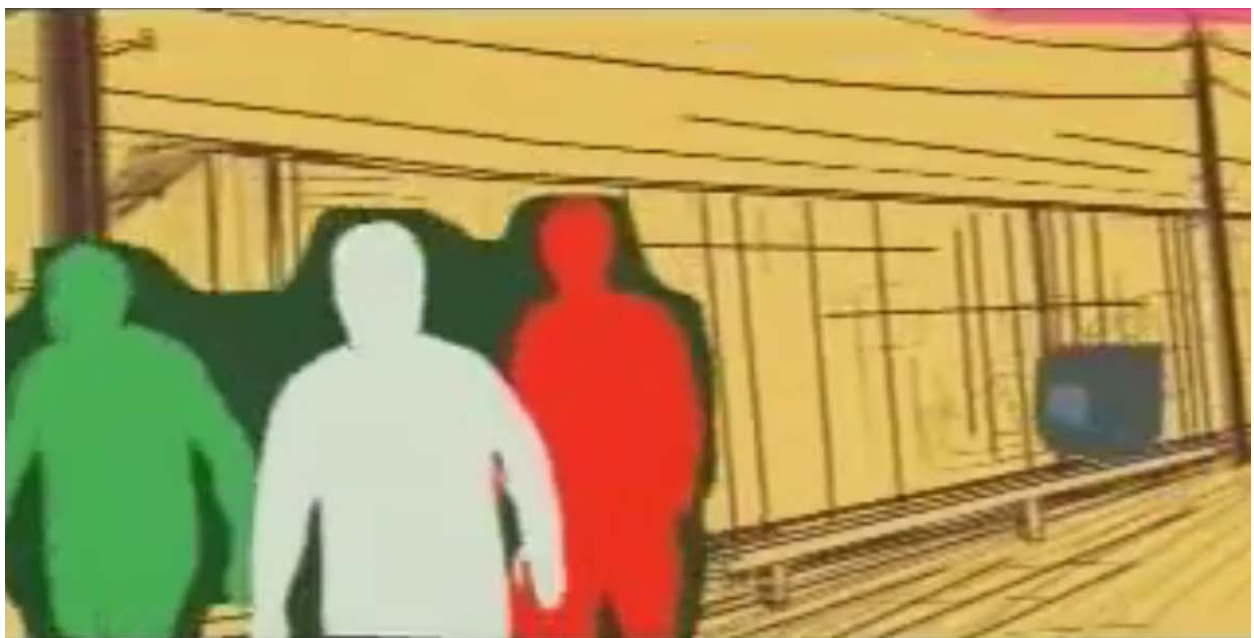


Referencias

Una referencia del uso de siluetas son los comerciales de los reproductores mp3 iPod de Apple. En estos comerciales se tienen en cuenta los planos y el principio de la animación de la puesta en escena (“staging” en inglés) para entender claramente lo que está ocurriendo. La actuación explícita también ayuda a expresar los movimientos.



El videoclip de la canción "Frijolero" (2003) de la banda mexicana Molotov es una referencia del cortometraje. Al igual que en esta pieza, los elementos gráficos del cortometraje constarán de siluetas que cambian de color para generar significado. El color también se utilizará para mostrar la emocionalidad de los personajes.



Sin embargo, las siluetas no serán de color sólido sino que serán formas rellenas de texturas, como ocurre en la serie animada de televisión "Chowder". En el cortometraje, las siluetas serán, aunque coloreadas, rellenas de textura, y estas texturas, al igual que el color, cambiarán para generar significado y contribuir a la emocionalidad de los personajes.



Una referencia importante para el cortometraje es la famosa escena del “Pink Elephant Parade” del largometraje animado de Disney “Dumbo” (1941). En esta escena, los elementos gráficos se transforman en otros y se maneja una suerte de “imagen líquida” donde los elementos fluyen y cambian de estado fácilmente. Esta referencia se usa para lograr el recurso animado de la metamorfosis en el cortometraje, logrando romper la realidad (una de las determinantes de diseño).



Otra referencia del uso de la metamorfosis es una escena del largometraje animado “Beavis and Butt-head Do America” (1996) en donde los protagonistas comen peyote y empiezan a alucinar. Los protagonistas ven como las cosas se transforman.

Una referencia de musical es el largometraje “Dancer in the Dark” (2000) del director danés Lars Von Trier. En esta obra, la utopía se busca pero nunca se logra; esto es un elemento inusual en el género del musical, en donde los finales siempre son felices. En el cortometraje, la protagonista igualmente buscará la utopía (su sueño de volver a su tierra, San Andrés) pero nunca lo logrará. “Dancer in the Dark” también tiene disolvencias de audio bastante graduales en donde el sonido ambiente y diegético se va transformando lentamente en música extra-diegética. Igualmente en el cortometraje se usan una variedad de transiciones de audio, entre ellas una que transforma el sonido ambiente y diegético en música extra-diegética.



Una referencia usada para construir a la protagonista Catalina es el personaje de Stéphane Miroux del largometraje del director francés Michel Gondry “La Science des rêves” (2006, “La ciencia del sueño” en español) interpretado por Gael García Bernal. Stéphane es un hombre que tiene dificultad percibiendo la realidad pues tiene una gran imaginación y padece de unos sueños muy lúcidos. Catalina igualmente es un personaje que se desprende fácilmente de la realidad, que empieza a soñar despierta y a cantar y bailar.



Una referencia musical es el cantante de reggae Matisyahu. En su música, Matisyahu utiliza una técnica vocal denominada “singjay”, término que se deriva de las palabras “sing” y “deejay” (“cantar” y “disk-jockey” respectivamente, en español) ya que combina las melodías, los adornos y la textura del canto con la complejidad rítmica del “toasting” (hablar de forma monotónica sobre una pista de música) de los disk-jockey. La técnica de “singjay” se emplea de tal forma que Catalina pueda proveer mucha información verbal en poco tiempo pero de forma melódica y no monotónica como ocurre en el rap y el hip-hop.



Una referencia del uso que se le da a la animación como técnica y lenguaje es el largometraje animado en rotoscopia “A Scanner Darkly” (2006) del director Estadounidense Richard Linklater. En esta obra, la rotoscopia se utiliza para representar estados psicológicos y emocionales de los personajes, así como visualizaciones de sus imaginaciones, de una forma que resultaría imposible con la imagen real.



Color

El cortometraje utiliza dos paletas de color distintas. La primera paleta es “playera” y está compuesta por colores cálidos, saturados y de brillo medio. Es utilizada en las escenas que muestran San Andrés, en los sueños de Catalina y en las secuencias musicales. La segunda paleta es “urbana” y está compuesta por colores desaturados y muy brillantes o muy oscuros. Es utilizada en la ciudad y en los momentos narrativos y no-musicales.

Factores de innovación

Conceptual

- El cortometraje muestra las características de un género cinematográfico específico pero haciendo uso de la animación como un lenguaje audiovisual más que como técnica al hacer uso de recursos que sólo existen en la animación y no en el cine de imagen real, mostrando que la teoría de géneros cinematográficos se ha dedicado en su totalidad al cine de imagen real y sugiriendo que la animación como lenguaje exige sus propios parámetros de cómo mostrar los géneros cinematográficos clásicos

Técnico

- El cortometraje mezcla el uso de video, rotoscopia digital, animación cuadro a cuadro digital, cut-out digital y animación 3D para lograr una unidad de imagen

Narrativo

- El cortometraje utiliza el recurso de la metamorfosis para estilizar y dinamizar el montaje en vez de para mostrar la psicodelia y demás estados mentales alterados como suele ser utilizado
- Se dinamizan los signos no-representativos (color, textura, etc) con el fin de generar cambios de significado y emocionalidad
- Se emplea la penetración para mostrar la psiquis arquetípica de los personajes del género cinematográfico específico

Sonido

- Se emplean las “disolencias de audio” para crear música extra-diegética a partir de sonido ambiente diegético
- Se emplean las “penetraciones de audio” para brindar información al espectador que los personajes no saben

Musical

- El cortometraje es un musical reggae, un género musical que no ha sido explorado casi (o en lo absoluto) en los musicales de cine y de teatro

Producción

- Se produjo la música antes de animar, de tal forma que el “acting” y el timing” están atadas a ritmos predeterminados, en vez de animar y luego sonorizar como se hace convencionalmente

Arte conceptual

A continuación, unas imágenes que muestran cómo se ve el cortometraje.

Diseño de personaje: Catalina

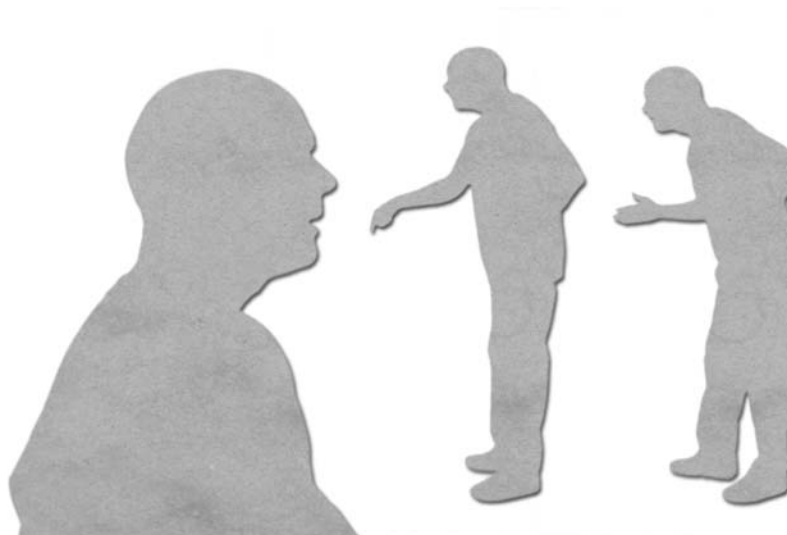
Catalina es una niña de 10 años. Tiene fuertes vínculos con sus raíces y su tierra natal de San Andrés. Ama el reggae y ama cantar; tiene una voz dulce para hacerlo. Catalina se deja llevar fácilmente por sus emociones y se desprende fácilmente de la realidad. Sueña y canta sin darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor.

Catalina (como los demás personajes) se ve como silueta, y su color y su emocionalidad cambian de acuerdo a su estado emocional.



Diseño de personaje: el padre de Catalina

El padre de Catalina es una persona fría y racional. A diferencia de Catalina, no le hace falta San Andrés. Cree que lo sabe todo y nunca escucha a su hija.



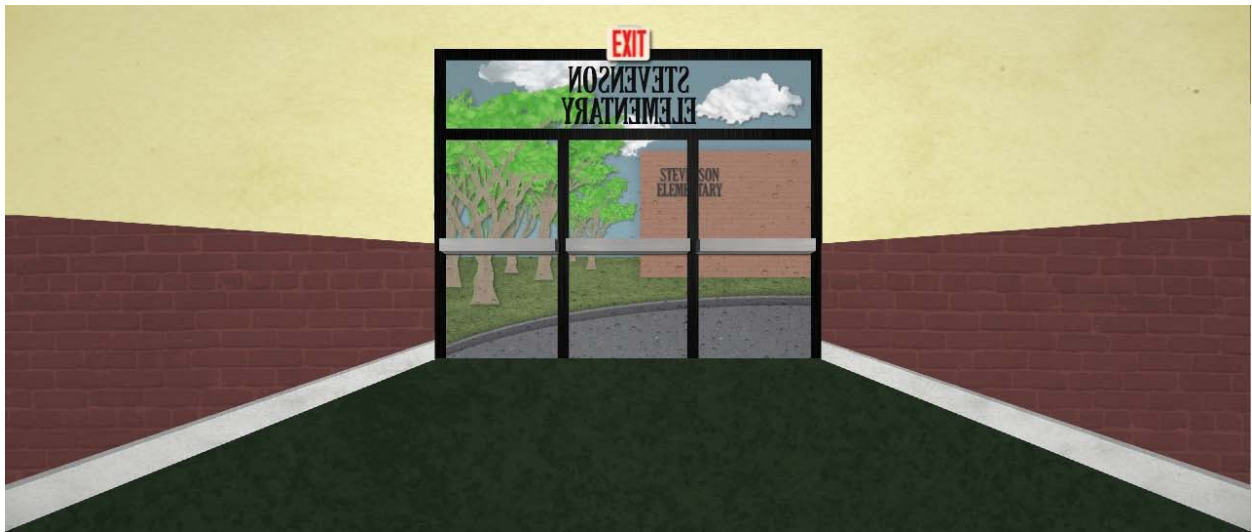
Diseño de entornos



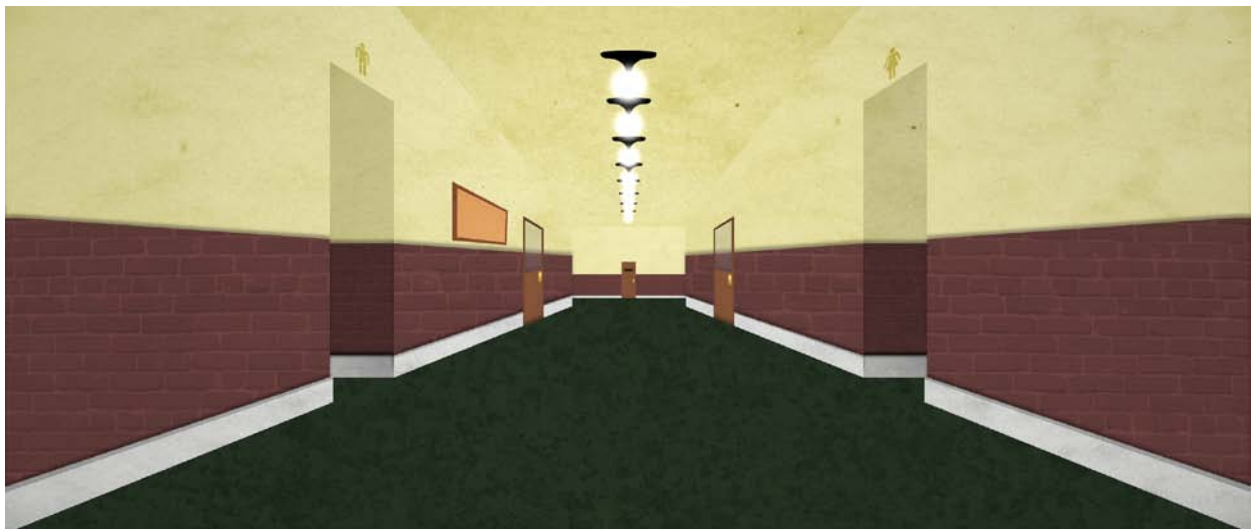
(San Andrés, Colombia)



(Chicago, Estados Unidos)



(El colegio de Catalina)



(El colegio de Catalina)



(La casa de Catalina y su padre)



(La casa de Catalina y su padre)

Etapa de viabilidad

Viabilidad

Viabilidad técnica

Por ser un cortometraje animado, el proyecto supone una viabilidad técnica superior a la de otros proyectos abordados desde el Diseño de Medios Interactivos, como lo son las instalaciones interactivas y obras de arte y tecnología.

En este caso específico, el cortometraje animado se basa en la técnica de la rotoscopia y la animación cuadro a cuadro digital. Sabiendo esto, las únicas exigencias técnicas que tiene el proyecto son una cámara que filme cuadros de gran resolución y en alta definición para capturar detalles y facilitar el proceso de trazado, luces para cine para iluminar la puesta en escena y una tableta digitalizadora para poder rotoscopiar (las cuales se pueden encontrar en la Universidad Icesi). La animación cuadro a cuadro digital también requiere este último elemento (la tableta), y ambas técnicas de animación requieren programas de diseño, específicamente utilizados en este caso están Flash CS4, After Effects CS4, Photoshop CS4, Illustrator CS4, Premiere CS4 todas de la empresa Adobe, los cuales tienen licencias en las salas de computo de la Universidad Icesi.

Por ser un musical reggae, y por tener música original, el proyecto tiene otros requerimientos técnicos de sonido. Primero se necesita un estudio de sonido para grabar voces y música (en cual se puede encontrar en la Universidad Icesi). También se necesitan dos micrófonos: uno dinámico de patrón polar cardioide con un rango de frecuencias extenso (especial para capturar voces), y otro también dinámico de patrón polar cardioide pero de cápsula pequeña y con un rango de frecuencias más limitado (especial para capturar sonido de amplificadores). Ambos micrófonos se encuentran en la Universidad Icesi. También se requiere una guitarra eléctrica y un amplificador de guitarra (que tengo yo) y un bajo eléctrico (prestado por la Universidad Icesi).

Ya que la mayoría de requerimientos técnicos del proyecto son suplidos por la Universidad Icesi y el resto los puedo conseguir, se puede decir que el proyecto es viable desde el punto de vista técnico.

Análisis de producción

A continuación un cronograma de producción:

Mes	Semana	Visual	Sonoro
1	1	Primera mitad de los fondos ilustrados	Música
	2	Fondos ilustrados completados	Voces y diálogos
	3	Animaciones 3D	Voces y diálogos
	4	Rodaje de videos	Grabaciones de campo
2	5	Edición y texturizado de videos	Grabaciones de campo
	6	Animaciones cuadro a cuadro	Foley
	7	Animaciones cuadro a cuadro	Foley
	8	Animaciones cuadro a cuadro	Diseño sonoro
3	9	Animaciones cuadro a cuadro	Diseño sonoro
	10	Animaciones cuadro a cuadro	Edición
	11	Rotoscopia	Edición
	12	Rotoscopia	Mezcla
4	13	Rotoscopia	Mezcla
	14	Rotoscopia	Sincronización
	15	Composición y montaje	Sincronización
	16	Correcciones	Correcciones
5	17	Documento, paper, presentación y exposición	

Inicialmente se producen todos los elementos de la puesta en escena, que incluye las ilustraciones utilizadas para los fondos y los elementos animados de los fondos realizados en 3D. Paralelamente a esto se graba la música y las voces. Luego se lleva a cabo el rodaje del video en estudio con luces de cine utilizando pantalla verde así como grabaciones de campo de bosques, lagos y un colegio. Posteriormente se edita el video, mientras que se trabajaba en el foley y un diseño sonoro tentativo. Cuando está listo el video se finaliza el diseño sonoro y se sigue con la edición y la mezcla del sonido. En la etapa visual se finaliza con las animaciones cuadro a cuadro, las secuencias en rotoscopia. Finalmente se monta el video y el sonido en el editor de video, se sincronizan tiempos y se realizan correcciones.

Viabilidad económica

A continuación, una tabla resumida de costos de producción:

Recurso	Costo
Ingeniero de sonido	410.000
Viáticos ingeniera de sonido	140.000
Estudio de sonido	900.000
Alquiler equipos de sonido para grabación exterior	150.000
Transporte y gasolina director	152.000
Alimento director	190.000
Cantante niña	180.000
Cantante hombre	60.000
Viáticos cantante hombre	20.000
Actriz	300.000
Actor 1	200.000
Viáticos actor 1	30.000
Actor 2	200.000
Viáticos actor 2	30.000
Estudio de rodaje, cámara, luces	1.300.000
Ilustraciones fondos	2.000.000
Modelado y animación en 3D	2.000.000
Animaciones cuadro a cuadro	210.000
Rotoscopia	800.000
Montaje/edición	600.000
Salario director	2.143.000
Total	12.015.000

La financiación del cortometraje se puede lograr a través de estímulos económicos que ofrecen las diferentes convocatorias y fondos para el sector audiovisual en Colombia. En el 2010, por ejemplo, el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico del Ministerio de Cultura de Colombia destinó \$240'000.000 de pesos para la categoría de cortometraje de animación, otorgando de a \$60'000.000 de pesos por proyecto (o menos en el caso de que la obra exija una cantidad inferior). Incluso se podría pensar en volver el proyecto en largometraje, pues el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico destinó \$160'000.000 de pesos en el 2010 para la categoría de largometraje de animación, otorgando hasta \$80'000.000 por proyecto.

Además de estímulos de convocatorias como las del Fondo del Desarrollo Cinematográfico del Ministerio de Cultura, se pueden buscar inversionistas que quieran apoyar el proyecto económicamente. La llamada "Ley de Cine", aprobada en el 2003, deduce un porcentaje del impuesto

de renta de personas y empresas que apoyan económicamente proyectos cinematográficos colombianos.

Teniendo en cuenta el presupuesto que requiere el cortometraje, así como el valor de los estímulos económicos que brinda el Estado Colombiano a proyectos de este tipo, se podría decir que el cortometraje es viable económicamente.

Público objetivo

El público objetivo al cual está dirigido el cortometraje es la comunidad artística mundial, específicamente en el medio audiovisual. El público objetivo no está limitado por sexo, raza, edad, estrato socioeconómico, ni otros factores.

Análisis de mercado

Se podrían considerar los festivales de cine y de animación, tanto nacionales como internacionales, como un mercado para el cortometraje. El estimado de festivales alrededor del mundo está en 4,000, entre los cuales se seleccionarían los de animación y/o experimental, e incluso festivales específicos a géneros cinematográficos específicos (de musical, en este caso). A continuación, un listado de los festivales más importantes.

Festivales Audiovisuales en Colombia

- Festival de Cine y Video de Santa Fe de Antioquia
- MUDA Colombia
- IN VITRO Audiovisual
- LOOP, Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos

Festivales de Animación en el Mundo

- 1st SUPERTOON International Animation Festival (Croacia)
- 2d Or Not 2d Animation Festival (Estados Unidos)
- Anifest Czech Republic (República Checa)
- Anifest India (India)
- Anifilm (República Checa)
- Animafest Zagreb (Croacia)
- Anima Mundi (Brasil)
- Animasyros (Grecia)
- Animated Dreams (Estonia)
- Animateka (Eslovenia)
- anim'est (Rumania)
- The Animation Show (Estados Unidos)

- ANIMATOR FESTIVAL - International Animated Film Festival (Polonia)
- Annecy International Animated Film Festival (Francia)
- Bradford Animation Festival (Reino Unido)
- Brickfilmsfestivalen Sweden (Suecia)
- Canterbury Anifest (Reino Unido)
- China International Cartoon and Animation Festival (China)
- Cinanima (Portugal)
- CTN animation eXpo (Estados Unidos)
- CutOut Fest International Animated Short Film Festival (México)
- Flip Animation Festival (Reino Unido)
- GIRAF (Canadá)
- Holland Animation Film Festival (Holanda)
- Hiroshima International Animation Festival (Japón)
- International Animated Film Festival "Tindirindis" (Lituania)
- International Animation Film Festival "Golden Kuker" (Bulgaria)
- International Digital Film Festival Kinofest (Rumania)
- KLIK! Amsterdam Animation Festival (Holanda)
- KROK International Animated Films Festival (Rusia/Ucrania)
- London International Animation Festival (Reino Unido)
- Melbourne International Animation Festival (Australia)
- Ottawa International Animation Festival (Canadá)
- Platform International Animation Festival (Estados Unidos)
- Puppet Animation Festival (Escocia)
- Red Stick International Animation Festival (Estados Unidos)
- Scotland Loves Animation (Escocia)
- Silver Salt Animation Festival (India)
- Savannah International Animation Festival (Estados Unidos)
- South Beach International Animation Festival (Estados Unidos)
- Spike and Mike's Festival of Animation (Estados Unidos/Gira internacional)
- Stoke Your Fires Festival of Animation (Reino Unido)
- Stuttgart Festival of Animated Film (Alemania)
- Tecnotoon Animation Fest (Estados Unidos)
- Tofuzi Festival of Animated film (Georgia)
- TOFF Torino Flash Festival! (Italia)
- VIEWFest, Digital Movie Festival (Italia)
- Visual Music Marathon (Estados Unidos)
- Waterloo Festival for Animated Cinema (Canadá)

Plan de comunicaciones

El cortometraje se puede publicitar por medio de Internet. Se puede colgar en tráiler (o el cortometraje entero) en sitios web de video tales como Vimeo y YouTube. Adicionalmente se puede crear un grupo en alguna red social (probablemente Facebook) en donde se tengan “fans” o seguidores y donde información adicional como la sinopsis, el concepto, una ficha técnica, los créditos, etc. También se puede usar Twitter para comunicarse con las personas que estén siguiendo el cortometraje.

Teniendo Internet como plataforma de comunicación más internacional, se puede tener una participación más local a través del contacto con los festivales, concursos y seminarios nacionales y locales. Es posible organizar una charla o un seminario en el marco de un festival nacional en el caso de que el cortometraje quede seleccionado, para explicar el concepto de la obra, cómo se produjo, etc. Para lograr esto a nivel nacional, se pueden usar estrategias de comunicación en otros medios más tradicionales. Esto incluye cuñas radiales, impresos como el periódico y revistas y apariciones programas televisivos sobre el arte audiovisual, todo con el fin de llamar la atención al cortometraje y posiblemente atraer público a los festivales en donde pueda estar participando. También se puede generar “merchandising” en forma de productos tales como camisetas, gorras, pines, tazas de café, llaveros (entre otros) con imágenes del cortometraje, lo cual no sólo ayuda a publicitar la obra sino que además genera ingresos.

Bibliografía

Libros

ALTMAN, Rick. Los géneros cinematográficos. Barcelona: Paidós Comunicación, 2000. 332 p.

BAZIN, André. What is Cinema? Vol. II (traducido por Hugh Gray). Berkeley: University of California Press, 1971. 207 p.

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. El arte cinematográfico. 3 ed. Ediciones Paidós Ibérica, 2003. 508 p.

CHION, Michel. La Audiovisión. Ediciones Paidós Ibérica, 1993. p. 17. 208 p.

COHAN, Steve. Hollywood Musicals, The Film Reader. Routledge, 2002. 244 p.

DYER, Richard. Only Entertainment. 2 ed. Routledge, 2002. 192 p.

NAREMORE, James. More than Night: Film Noir in It's Contexts. 2 ed. University of California Press, 2008. 408p.

NEALE, Steve. Genre and Hollywood. Routledge, 2000. 244 p.

SULLIVAN, Karen. SCHUMER, Gary. ALEXANDER, Kate. Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories. Burlington: Focal Press, 2008. 280 p.

WARSHOW, Robert. The Immediate Experience. Harvard University Press, 2002. 352 p.

WELLS, Paul. Animation: genre and authorship. Londres: Wallflower Press, 2002. 304 p.

WELLS, Paul. Understanding Animation. 2 ed. Routledge, 2008. 144 p.

Internet

género. [on line]. 22. Ed. España: Diccionario de la lengua española. [citado 9 may., 2010]. Disponible en internet: <URL: http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=género>

JEAN, Marcel. Focus on Animation: Techniques. [on line]. National Film Board Canada, 2006. [citado 9 may., 2010]. Disponible en internet: <URL: <http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/techniques/animation-techniques.php>>

The Heroic Monomyth. [on line]. ThinkQuest: Library, 2005-2006. [citado 9 may., 2010]. Disponible en internet: <URL: <http://library.thinkquest.org/05aug/00212/monomyth.html>>