

10
297

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS



**"La Animación Tradicional
como Medio de Comunicación Social"**

Tesis
Que para obtener el título de
Licenciada en Diseño Gráfico
presenta:

Lidia Natyeli Osorio Rodríguez

Director de Tesis: Lic. Guadalupe Márquez Ceseña

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

México, D.F.



DEPARTAMENTO DE
PALEO ETNOLOGIA
ESCUELA NACIONAL DE
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

1997



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicado a:

Godito, Mumi, Abueloti y Pancha Roses
mi familia y principal motivo

Oso y los chaparrones
por la lata de siempre

Tia Maya

Alexo
por tu apoyo en todos los sentidos

Sandra y Jorge
por el simple hecho de estar

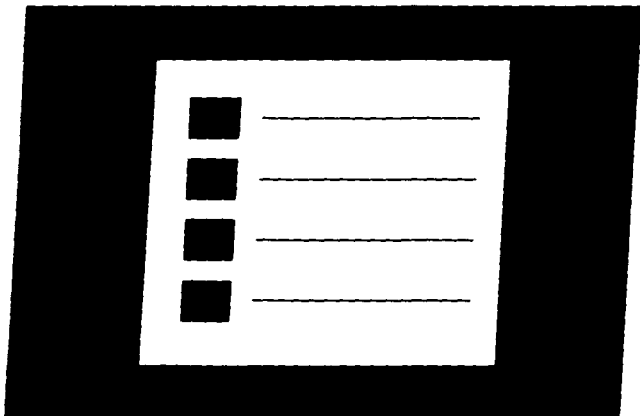
G.S. K.K. R.V. N.P.

Agradezco al:

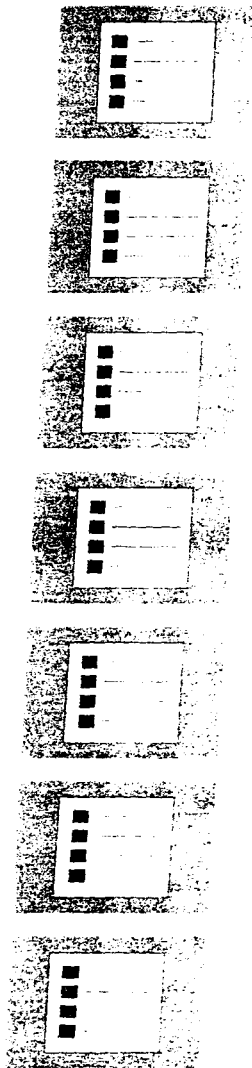
Sr. Carlos Sandoval Bennett
por su valiosa ayuda

y

a Roberto Viniegra



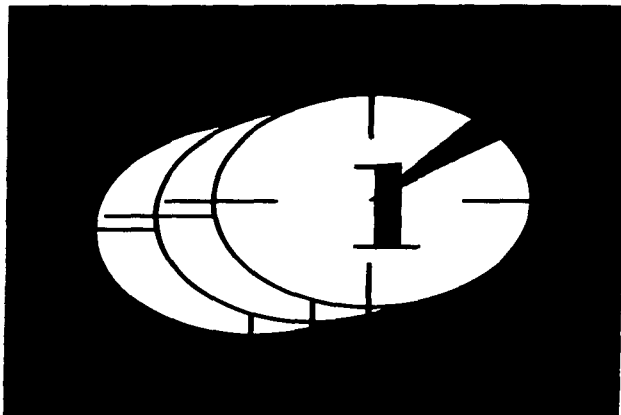
INDICE



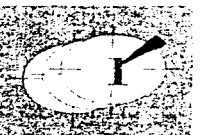
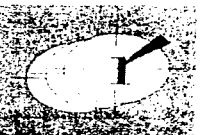
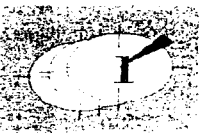
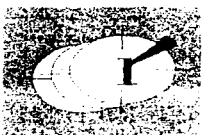
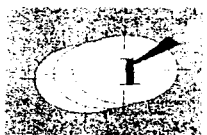
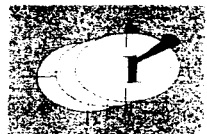
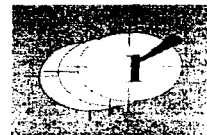
INDICE -----	1
INTRODUCCION -----	4
CAPITULO 1 LOS ORIGENES DE LA ANIMACION -----	7
1.1 Historia de la animación -----	8
1.2 La animación en México -----	17
1.3 Cronología de la animación tridimensional -----	21
1.4 Del cine a la televisión. Una nueva visión -----	29
CAPITULO 2 EL VIDEO Y LA ANIMACION -----	32
2.1 Técnicas de animación -----	35
2.2 La producción en video -----	41
2.2.1 Etapas de la preproducción -----	41
2.2.2 Etapas de la producción -----	42
2.2.3 Etapas de la postproducción -----	43
2.2.4 Posiciones y movimientos de cámara -----	44
2.2.5 El lenguaje televisivo -----	47
2.2.6 El encuadre -----	47
CAPITULO 3 CONTAMINACION Y EDUCACION ECOLOGICA -----	51
3.1 La contaminación en las grandes ciudades -----	52
3.1.1 La contaminación como problema social -----	53
3.2 La educación ecológica -----	54
3.3 Programas implementados actualmente -----	56
CAPITULO 4 LA PROPUESTA -----	58
4.1 La preproducción -----	59

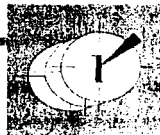


4.1.1 Tratamiento de la Imagen	57
Caracterización de personajes	60
Realización de personajes	62
Justificación de sets	65
Realización de sets	71
Lenguaje de la imagen en la propuesta	77
Selección de Música y Sonido	81
Guion Técnico	84
Story Board	74
4.2 La producción	117
4.2.1 El inicio	127
4.2.2 Durante la grabación	128
4.2.3 Al Final	129
4.3 La postproducción	129
4.4 La presentación	132
CONCLUSION	133
ANEXO	136
APENDICE	138
GLOSARIO	142
BIBLIOGRAFIA	151



INTRODUCCION





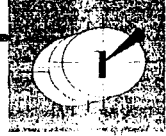
Durante años la animación ha llamado la atención de miles de personas. En efecto, esta técnica cinematográfica ha servido de lienzo para múltiples formas de expresión en el que se plasman tanto ideas sencillas, como la ideología o los acontecimientos políticos y sociales que se viven en determinada época y contexto.

Particularmente me interesa la animación como técnica de comunicación, debido a que animar es dar vida a través de objetos o dibujos y es en esto que el diseñador gráfico encuentra un campo ilimitado de acción en el cual su intervención va implícita desde el mensaje que se quiere transmitir hasta el manejo técnico de "cómo" se va a difundir dicho mensaje.

Aunque esta técnica es básicamente cinematográfica, hoy por hoy los medios de comunicación son un soporte para todo tipo de mensajes. El medio por el cual manejo mi propuesta es el video como canal de expresión de lenguaje visual, debido a que este, al ser transmitido en la televisión ejerce una influencia significativa en las vidas de quienes la vemos, ya que no hay que olvidar que esta forma parte importante dentro de los medios masivos de comunicación. La cual nos establece tanto estereotipos como el reflejo de la "realidad". Es aquí donde el uso del video como medio de expresión socio-cultural puede ganar terreno dando oportunidad a temas tan actuales e importantes que se viven día a día como la ecología y el cuidado del medio ambiente.

La experimentación es un punto importante en la búsqueda de nuevos procedimientos; es por ello que con el uso del video propongo un trabajo profesional que refleje una problemática concreta a través de una salida nueva a las convencionales, como es la animación en plastilina. También esto es importante por la factibilidad de manejar un equipo de video, por el ahorro de presupuestos y el aprovechamiento de materiales.

El principal objetivo del trabajo es generar un mensaje en donde el receptor no sólo lo vea, sino que lo concientice y lo tome como reflejo de una cotidianidad que se vive en

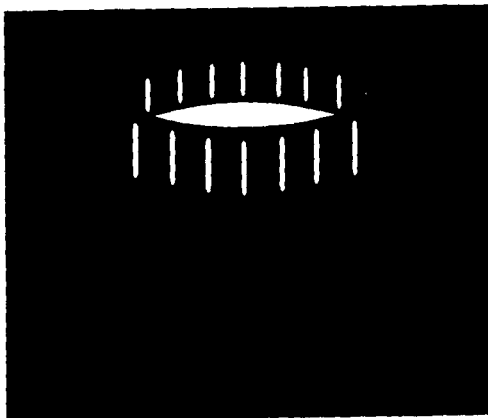


la actualidad, en donde es importante la acción para generar una reacción que habrá de beneficiar el ambiente en el que nos desarrollamos.

En el video se presentan situaciones reales donde cada personaje es el reflejo de nuestro comportamiento ante la problemática del medio ambiente y su cuidado, es decir, a veces esta se presenta de manera consciente y otras con indiferencia. El reflejo de dicha actitud se ve caracterizada por cada personaje animado de tal manera que le sea familiar al espectador y por consecuencia le de una mayor identificación hacia las situaciones presentadas.

El público hacia el que va dirigido principalmente este tipo de mensajes es el infantil, por ser este el más abierto a los mensajes; pues aunque se vive en un mundo de telecomunicación y manipuleo, los niños siempre están ávidos de recibir nuevas propuestas, que se enfoquen de manera constante hacia una nueva visión de nuestro alrededor.

La propuesta no busca el cambio radical de conciencia, ya que esta es sólo un punto de vista sobre la realidad ecológica, que si bien ha tardado miles de años en ser destruida, requeriría el tiempo necesario para cambiar en la medida en que nosotros mismos lo queramos. Sólo el nacimiento de una educación ecológica se dará a través de la constante información en los diferentes medios (televisión, carteles, folletería, etc.) y la interrelación entre estos, no como moda que se da de manera inconstante sino como parte de la realidad de la vida diaria de cada individuo.

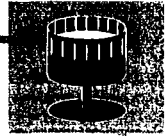


CAPITULO I

LOS ORIGENES DE LA ANIMACION



"El mundo de la animación, es en el que podemos mover lo que queremos y como lo queremos, dentro de una mayor elaboración estética; dar expresión visual a cualquier idea y escapar a las leyes y limitaciones de la realidad. Se podría decir que es un medio de libertad." (1)



La animación es campo abierto a toda idea y posibilidad de creación. La forma de realizarla depende de los parámetros que mejor se adapten a nuestra "idea". Ya sea mediante el uso de materiales, texturas o colores, cuando nos adentramos en la experimentación, toda composición artística se convierte en movimiento animado. El único parámetro para su creación es el ingenio mismo y éste es tan ilimitado como lo queramos.

Pero hoy no se hablaría de animación, si antes no hubieran existido precursores que desde el campo de la óptica y la fotografía, experimentaran ampliamente para hacer posible la magia de la animación.

1.1 HISTORIA DE LA ANIMACION

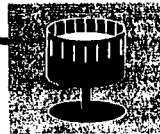
El mundo de la animación es un medio conocido por todos y tiene de alguna manera la sencillez y la fantasía necesaria para ser captado de igual manera por adultos y niños de cualquier país del mundo.

De hecho, la historia de la animación empezó antes que la historia del cine; por ello, a continuación en forma cronológica, menciono la evolución de la técnica y las películas para cine y, en consecuencia, de la animación.

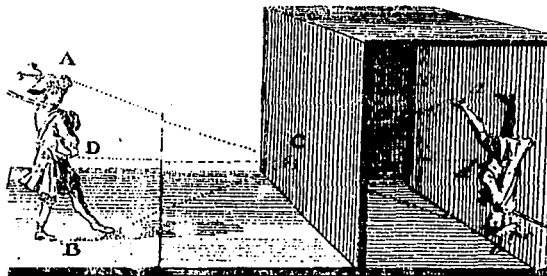
Esto nos lleva a hablar primeramente de "la cámara obscura" -aportación de Aristóteles,- en la que por medio de una caja cerrada con un orificio en uno de sus lados, permitía la entrada de luz y con ella de la imagen apuntada, que se proyectaba invertida en el lado contrario. Basado en estos estudios, Giovanni Battista, en el siglo XVI, modifica dicho invento incorporándole lentes en el orificio y un sistema de espejos

1. PORTER Miguel, Universitas, tomo 3, 1972, p.281

para reinvertir la imagen (este es el principio de lo que después sería la cámara fotográfica).



Durante esta época, el alquimista *Fabricsius* es el primero en observar que de acuerdo con la intensidad de la luz, las imágenes proyectadas por una lente sobre metales de plata quedan grabadas en negro.



Principio de la "cámara oscura"

Tiempo después, en 1640, el alemán *Athanasius Kirchner* inventa "la linterna mágica" (basada en la cámara oscura) que consiste en una caja cerrada con un agujero en un lado y en la pared opuesta un vidrio. Al poner un objeto iluminado junto al orificio, aparece proyectado en el vidrio en posición invertida. Este es el antecesor más antiguo del proyector cinematográfico.

Para 1822, *Joseph N. Niepce*, obtiene las primeras fotografías al conseguir, mediante una emulsión sensible compuesta con yoduro de plata, que la imagen se registre permanentemente sobre una placa metálica en una exposición de ocho horas. Tras su muerte, *Louis Daguerre* perfecciona su sistema utilizando placas de cobre impregnadas de vapores de mercurio, consiguiendo reducir así a unos pocos minutos el tiempo de exposición de un objeto para que quede registrado, llamando a este proceso "daguerrotipo" en el año de 1839.

En los años siguientes hubo una serie de investigadores en Alemania, Francia e Inglaterra, cuyos descubrimientos en el campo de la fotoquímica perfeccionan los procedimientos fotográficos, al reducir el tiempo de exposición de 15 minutos (Daguerre) a 3 minutos (Talbot), hasta una centésima de segundo (R.L.Maddox)" (2).



Es importante mencionar que fue William Talbot, el que daría un impulso definitivo a la fotografía al inventar el negativo, creando con ello un sistema de reproducción ilimitado, utilizando papeles con una capa de cloruro de plata para sacar las copias.

Todos estos personajes darían a conocer lo que sería el procedimiento fotográfico, pero algunos otros seguirían experimentando con la ilusión óptica, creando una serie de "juguetes" que darían cabida a la concepción de las imágenes en movimiento. Lo curioso es que con todos estos aparatos se estaban produciendo los primeros dibujos animados.

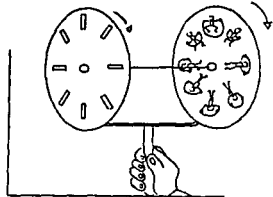
"El primer "juguete" de este tipo fue el "traumatropo" inventado por John Paris, que era un simple disco de cartón con el dibujo de un pájaro de un lado y del otro una jaula. Al girar el disco, las dos imágenes se sobreponen para el ojo humano, y se ve al pájaro dentro de la jaula.

A este invento le siguieron el "fenakistiscope", "creado por Joseph Plateau, el cual producía la ilusión de movimiento a través de dos discos que giraban sobre su mismo eje. Uno de ellos tenía una serie de dibujos que se observaban entre las ranuras hechas en el otro disco.

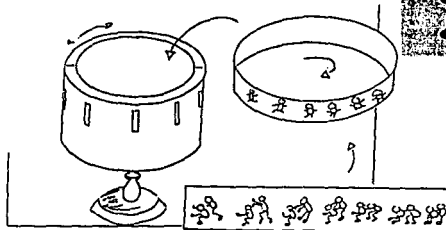
Con el "zootropo" de William G. Horner, se produjo igualmente la ilusión de movimiento con una serie de escenas montadas en un disco giratorio, las secuencias fotográficas de la acción eran iluminadas por destellos de luz coordinadas con la rotación del disco, con un breve período de oscuridad entre cuadro y cuadro." (3)

2. NARANJO Alvaro, La prehistoria del cine, Consejo Nacional de Cinematografía, p.14

3. OSORIO Fernando, Los Orígenes del Cinematógrafo, Filmoteca UNAM, 1981, p.50



"Fenakistiscope"

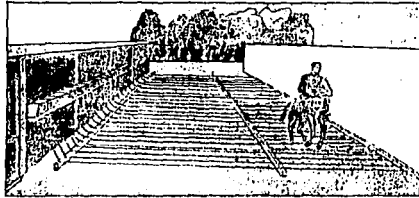
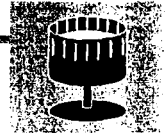


"Zootropo"

Gracias a estos "juguetes" el profesor francés *Emile Reynaud*, creó el "praxinoscopio" o teatro óptico, el cual usaba cintas de celuloide perforado con imágenes sucesivas dibujadas a mano, las cuales al ser pasadas en forma continua creaban la ilusión de movimiento. Este invento lo basó en el teatro de sombras chino.

"En el año de 1874 el astrónomo *Pierre Janssen*, inventa "el revolver fotográfico". Con este aparato, él logra obtener pimeramente imágenes de diversas fases de un eclipse lunar. Para el año de 1881 *Jules Marey*, interesado en el estudio del movimiento de animales, perfecciona el invento de *Janssen* y crea el "fusil fotográfico", logrando obtener impresiones múltiples (hasta doce por segundo) del movimiento de animales." (4).

Dentro de este período, *Eadweard Muybridge* fotografió el movimiento de un caballo corriendo, en placas de 24 cámaras colocadas a lo largo de una pista. A partir de esta experiencia, él continuó realizando secuencias de animales y humanos. Este experimento contribuyó a dar una de las aportaciones más importantes, ya que con base en este se determinó la velocidad de los fotogramas usados actualmente en cine, debido a que las 24 placas daban una secuencia completa de movimiento.



"Cronofotografía de Muybridge"

Pero finalmente es en 1895 cuando los hermanos Louis y Auguste Lumière patentaron el cinematógrafo, un aparato que hacía posible la toma de imágenes y su proyección posteriormente, utilizando película perforada de 35mm, convirtiéndose en un espectáculo de masas. Las primeras filmaciones estaban basadas en secuencias de actividades de diferentes personas o animales y que fueron el principio de una serie de experimentaciones.

Podríamos considerar a los Lumière como los creadores del cine documental, pero en el amplio rango de la experimentación contamos con la presencia de Georges Méliès, a quien se le contempla como el primer exponente de la puesta en escena en el cine.

Una de sus mayores aportaciones es el trucaje óptico, en donde se crean ilusiones como el desaparecer y aparecer objetos o personas en un espacio. La técnica consiste en detener la cámara a la mitad de la acción con el disparador cerrado, en este momento los actores u objetos son cambiados de posición y se continúa filmando, al proyectar la secuencia se simula el brinco de éstos como por arte de magia. Este truco que fue descubierto por accidente, orilló a Méliès a dedicarse a la ciencia ficción, perfeccionando los trucajes hasta obtener el movimiento irreal de objetos, logrando con sus experimentos fomentar la filmación cuadro por cuadro, creando así el efecto de la animación.

Hasta aquí corresponde la evolución de los medios para captar imágenes en movimiento, dando así, nacimiento a la industria cinematográfica y la industria del cine de animación, en la cual incursionaron hombres que habían trabajado para la recién nacida industria del trucaje fílmico.



La animación como técnica cinematográfica, se debe al español *Segundo de Chomón*, quien realizó sus animaciones en varios países europeos y con diferentes estilos, como "El Hotel Eléctrico", considerado el primer largometraje animado.

El dibujo animado como tal, fue creado a principios de este siglo y aunque su autoría se la disputan americanos y europeos, el creador para muchos fue el humorista francés *Emile Cohl*, quien con un estilo basado en líneas sencillas ("Fantasmagoría" en 1904), logró crear una serie de cintas tanto de entretenimiento sencillo, como de divulgación científica.

Otro exponente importante en la realización de animaciones fue *Windsor Mac Kay*. El fue el primero en crear una serie larga y no meramente humorística, con un tema dramático y con realizaciones como: "Gertie el dinosaurio" en 1909 y "El Pequeño Nemo" en 1911.

Con el trabajo de estos personajes se consolidaron los primeros cortos y largometrajes de animación y se le atribuye a *John R. Bray* en 1917, ser el realizador de la primera película de dibujos en color.

También es importante mencionar que a la par con el desarrollo de la animación, se iban haciendo nuevos descubrimientos para su realización. Una de las aportaciones más importantes es la hecha por *Earl Hurd*, quien ideó la técnica artística mecánica de superposición de dibujos en diferentes movimientos sucesivos en hojas transparentes de celuloide.



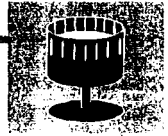
Raoul Barré perfeccionó dicho invento, implementando espigas en los tableros de movimientos consecutivos. El fondo se presenta constante y sobre el caen las hojas de celuloide con partes fijas de determinado personaje y sólo en las hojas consecutivas, se modifican las partes móviles para dar la impresión de movimiento. [Este es el principio básico de los dibujos animados que vemos actualmente, como ejemplo están las películas de Walt Disney.]

Bill Nolan complementó el ambiente del dibujo, creando fondos panorámicos para dar movimiento hacia atrás y hacia adelante a los personajes, rompiendo lo que hasta entonces había sido movimiento lateral solamente.

Es así como una serie de personas incursionaron al mundo de la animación, poniendo en práctica y de acuerdo a sus propios puntos de vista, series animadas con determinado fin de entretenimiento; mas la técnica en sí todavía tenía muchas fallas, el movimiento de los personajes contrastaba entre la lentitud y la rapidez del movimiento haciéndola poco creíble, no natural.

Gregory la Cava realizó una serie de pruebas y prácticas acerca de la naturalidad de movimiento en la animación, incrementando el número de dibujos para evidenciar el movimiento a un 75%. Dicho incremento logró dar una sensación más espontánea en el movimiento del dibujo.

El avance de las técnicas en Norteamérica fue en aumento durante muchos años. A la par de estos sucesos, a partir del reconocimiento de Cohl, en Francia se continuaron de igual forma realizando cintas animadas, pero en general su temática era simple y aunque las películas norteamericanas fueron sombra para los dibujantes en Francia, este hecho sirvió más bien como retroalimentación porque se dio mayor importancia al medio de realización artístico que al técnico.



En Norteamérica, los dibujos animados tuvieron un gran auge en realizaciones por medio de diferentes artistas que lograron popularizar sus producciones.

Gran parte de dichos personajes o héroes que en la actualidad gozan de gran popularidad, fueron diseñados en época de la guerra, durante la cual las situaciones o historias en las que se desarrollaron tenían un alto contenido nacionalista y político.

Algunos de los artistas que crearon dichos héroes y que han trascendido generaciones fueron:

- Raoul Barré creador de *Mutt and Jeff*
- Max y Dave Fleischer con *Koko el payaso*, *Betty Boop* y *Popeye*
- Pat Sullivan con *Felix el gato*
- Walter Lantz con *El pájaro loco*
- William Hanna y Joseph Barbera con *Tom y Jerry*, *Los Picapiedra*, *Los Supersónicos*, etc.
- Chuck Jones, Robert Mc Kimpson y Friz Freleng con *Bugs Bunny*, *Silvestre*, *Speedy González*, etc.

Sin duda, el creador de mayor número de personajes comerciales fue Walt Disney. Con él se puede hablar ya de un depuramiento técnico, que se vio favorecido a partir de la invención de la cámara multiplano. (El primer largometraje que se incluye dentro de estos avances es "*Bianca Nieves*", estrenada en 1938).

Un nuevo enfoque se dio a finales de la guerra con la formación de la U.P.A. (*United Productions of América*), donde se produjeron una serie de animaciones más apegadas a la plástica artística, con contenidos dramáticos y de nuevos estilos (*Mr. Magoo*), a diferencia de los dibujos estéticos y "bonitos" realizados para Disney.

En todo el mundo surgieron diferentes puntos de vista, pero fueron los países del

exbloque socialista (URSS, Alemania, Checoslovaquia) quienes lograron desarrollar con maestría la crítica social y política a través de la animación.



Básicamente se comenzó con historias que hablaban de tiranos, represiones, violencia y avaricia humana. Las guerras han sido otro tratamiento muy utilizado en la animación, como es el caso de Japón quien hace mucha referencia a la devastación de la bomba atómica. Actualmente se enfocan a temas universales, como los derechos humanos y la ecología, permitiendo que este mercado a través de muestras internacionales llegaran al conocimiento de otros países.

En el Reino Unido las animaciones también han tenido mensajes con alto contenido crítico como en el clásico: *"La granja de los animales"*, (primer largometraje británico) realizada por John Halas y Joy Batchelor en 1954, o uno de los reflejos más claros de la época de los 70, en el largometraje: *"Submarino amarillo"*, de George Dunning.

En la actualidad, el tratamiento y temáticas de la animación siguen siendo muy diversas, ya que en ciertos países se toma en cuenta la animación también como medio didáctico, pero en la gran mayoría o bien a las que estamos acostumbrados lo enfoca más hacia el plano comercial, como es el caso de las realizadas para televisión, y que en su mayoría son trabajos con historias muy violentas y técnicamente realizadas en media animación, demeritando así la calidad de la misma.

Una vez vista la evolución y tendencias en la realización de animación en el mundo, es también importante mencionar su comienzo y desarrollo en nuestro país.

1.2 LA ANIMACION EN MEXICO



El inicio de la industria cinematográfica en México se vio obstaculizado por los problemas sociales y económicos durante la época de la revolución, llegando a tomar forma con un carácter nacional sólo hasta los años 30, y es a partir de aquí cuando despegó de forma vertiginosa desarrollándose ampliamente hasta los 70, dejando muestras de material de gran calidad.

No podía faltar dentro de este auge de la cinematografía nacional, la inquietud por realizar cine de animación, aunque en sus inicios tuvo muchos problemas ya que no se contaba con el soporte técnico y conocimiento teórico para su realización. Pero fue por medio del gran ingenio mexicano, que a través de la experimentación empírica se fueron descubriendo los "secretos" de la misma.

Las primeras etapas del cine de animación se dieron a partir de figuras articuladas, recortadas de papel que se movían cuadro por cuadro. Estos primeros intentos duraban sólo unos segundos y se usaban para los anuncios de intermedios en las salas de cine.

El primer estudio dedicado a la realización de dibujos animados se dio por la iniciativa del Dr. Alfonso Vergara Andrade, quien si bien no tenía el conocimiento práctico, si tenía el suficiente interés por crear un estudio (AVA-Color).

Para la realización de los primeros cortos se contó con la participación de varios dibujantes de historieta, estos con su ingenio y material improvisado para la realización de la animación, produjeron una serie de trabajos de entretenimiento así como con fines comerciales.

Paulatinamente el interés por el cine de animación dio pie a la creación de diferentes estudios durante las siguientes décadas, dentro de las cuales se encontraban:

"Caricolor" (1943)

En donde se produjo por primera vez en México en *technicolor* "Me voy de Cacería", con un personaje llamado Pelón.



"Caricaturas Animadas de México" (1947)

Dentro de este estudio se realizó el proyecto "Noticiero Cómico", protagonizado por un personaje llamado "el reportero estrella". También es importante mencionar que por medio de la producción del Sr. Ripstein, se realizó la primera película con acción en vivo y animación llamada "El diablo no es tan diablo".

"Dibujos Animados S.A." (1952)

Este estudio ya contó con equipo mecánico y técnicos especializados para la realización de la animación. Dentro de sus trabajos produjeron 12 películas con propaganda antisoviética, (este fue un buen momento para la producción nacional ya que E.U.A. apoya la realización de animaciones debido a los problemas económicos de la postguerra) así como la realización de diferentes comerciales para diversos productos y documentales.

"Estudios Valmar, S.A." (1957)

Aquí se realizó la animación "El cucaracho", en *Eastman color*, con una duración de 8 minutos. Posteriormente se obtuvo un contrato para realizar varias series animadas para E.U., cambiando de razón social a *Gamma Productions* donde se realizaron; *Rocky* y sus amigos, *Waldo* y *el Oso Filmore*, entre otros.

La duración de este estudio terminó en 1966, dejando un amplio conocimiento entre los dibujantes que colaboraron en él, y fue de entre sus filas que dos de sus integrantes formaron una asociación llamada *Behar-Ruiz* (1958) para iniciar un nuevo estudio de animación.



"Producciones Omega" (1961)

Se dedicó al principio a la elaboración de comerciales; sin embargo tiempo después realizaron trabajos de animación como: "El deporte clásico" para Los Juegos Olímpicos de México (1968), "La familia tele-miau" (1972), "Los reyes magos" (1974), "La oruga pepina" (1976) (trabajo que después le fue retirado), "Los 10 derechos del niño" (1978) para la UNICEF, que representó a México en un corto, "El gran acontecimiento" (1981) y "El pequeño ladronzuelo" (1982-85), entre otros. Este estudio aún continúa laborando dentro del área de la publicidad.

"Animación Internacional" llamada después "Caleidoscopio" (1965)

Este estudio se encargaba de realizar principalmente comerciales para la televisión de los Estados Unidos y algunos para México, así como varios documentales educativos sustentados en el uso de la animación.

"Kinema" (1972)

Contando con la colaboración de gran parte del equipo de trabajo de Gamma Producciones, lograron obtener un contrato con la compañía Hanna-Barbera para realizar series animadas como: "Los superamigos" (1973-76), "El fantasma galope" y "Globy" (1976-78), entre otros. También producen "Los supersabios", de Germán Butze (1977).

"Filmographica" (1980)

Realizaron series animadas para Hanna-Barbera como: "Los jóvenes picapiedra" (1980), "Astro y los perros espaciales" (1982), y "Gary Coleman" (1982-83).

En 1984 participaron en el homenaje de los 50 años de Cri-Cri, donde realizaron los títulos y créditos en dibujos animados siguiendo el compás de "La marcha de las letras", así como la realización de una de las canciones del "Grillito cantor" utilizando la técnica del puppet animation cuadro por cuadro.



Antes del esfuerzo de *Filmographics* por utilizar el *stop-motion* para animación, en el año de 1951, el Sr. Carlos Sandoval junto con otros animadores, realizaron un corto para Colgate utilizando las cajas del mismo producto para fabricar los muñecos que después se animarían.

En sí, los proyectos basados en esta técnica fueron muy pocos, ya que la dificultad en su realización hacía muy lenta la producción y no le daba rentabilidad, por lo que la gran mayoría del trabajo realizado en México fue en dibujos animados. Sin embargo, esta industria en nuestro país a lo largo de los años no se pudo consolidar como tal por razones económicas, ya que para subsistir las compañías tuvieron que dar un giro a sus servicios, yéndose más por el lado comercial o bien, funcionando por medio de los contratos norteamericanos que los convertían en centros de maquila únicamente.

Lamentablemente la industria de la animación en México ha ido desapareciendo, siendo muy pocas las casas productoras que aún trabajan en un giro comercial (las cuales actualmente han tenido cierto *boom* en la realización de *spots* publicitarios), y aunque a habido giros diferentes como el cortometraje "El heroe" de Carlos Carrera, no han sido suficientes para producir largometrajes como alguna vez se hicieron en el pasado.

La animación en México se hubiera perdido completamente en su contexto histórico de no ser por gente como el animador Carlos Sandoval Bennett, quien es un gran pilar en este campo, ya que se dedicó a plasmar en el año de 1989 sus vivencias a manera de crónica, dejándonos un documento muy valioso en el aspecto cultural de esta técnica cinematográfica. *

* Revista Pantalla Filmoteca UNAM No. 7

1.3 CRONOLOGIA DE LA ANIMACION TRIDIMENSIONAL



"La animación es el dibujo que se obtiene por la alteración de líneas y superficies; en la escultura, por la alteración de volúmenes." (5).

Al hablar de animación de objetos o muñecos, se habla de la creación de personajes tridimensionales hechos a base de materiales distintos como: arcilla, plastilina, papel, madera, alambre, etc. Con la conjunción de éstos se pueden crear personajes articulados con una infinita variabilidad, dependiendo de las necesidades, intereses y creatividad implicados para su realización.

Los títeres a través de la historia han actuado para entretener al público de todo el mundo en presentaciones con temáticas sociales o religiosas, pero su animación que depende de los movimientos entre cuadros de una cinta para darles vida propia, llegó hasta el nacimiento de la invención de la película y los trucos filmicos apropiados.

La animación de muñecos tuvo su mayor desarrollo en Europa, a partir de la tradición titiritera que proviene de la edad media, y fue aquí donde en 1934 estuvo en auge durante el período de la postguerra, principalmente en estudios Checoslovacos y Polacos dentro de los que destaca la actividad del artista: Jiri Trnka, quien dirigió 40 películas de muñecos animados y diseñó muchos más para diferentes producciones. Sus maravillosos trabajos impulsaron a otros a mejorar el trabajo de animación, al igual que el desarrollo de nuevos métodos de producción y equipos. Entre sus trabajos más destacados se encuentran: "Viejas leyendas Checas", "Un sueño de una noche de verano" y "La mano".

Una de las principales características del trabajo de Trnka fue la perfección en la

5. BOGLAR Andréa, El Cine desde Lumiere..., 1966, p.457

realización de sets y diseño de muñecos, los cuales presentaba con gran realismo y detalle.



Jiri Trnka es la principal influencia en varios artista, de entre los cuales destacan Karel Dodal y Herminia Tyrlova, quienes trabajaron técnica mixta con dibujos animados en combinación con muñecos. Herminia realizó más de 40 trabajos de animación con muñecos (después de Trka fue considerada como una de las mejores representantes de la técnica por su detalle y perfeccionismo).

Polonia ha sido una de las naciones más importantes en cuanto a animadores de muñecos; entre ellos se encuentran *Halina Bielinska* y *Zenon Wasilewski* que con sus producciones "*El Dragón de Cracovia*" y "*El caballo de madera*", aportaron un gran trabajo creativo. El también fue uno de los animadores más importantes en este país y en su honor se realizó una serie de programas llamado *Zenon* cuyo protagonista es un muñeco de plastilina que sufre varias calamidades y aventuras. Esta serie es posible verla esporádicamente por canal 11.

Es importante señalar que para la gran mayoría de estas realizaciones se tiene un acceso limitado, por lo cual mucho de este material es mencionado, según mi opinión, con base en algunas producciones que he visto, información fotográfica, o bien a través de la programación que ocasionalmente se presenta por el canal 11 (material que ellos mismos mantienen restringido y que a su vez es poco conocido en América).

No deja de ser importante mencionar la realización de animación en los demás países de Europa, como por ejemplo, en Alemania, donde la mayoría de los animadores basaron sus historias en aspectos sociales y políticos; muestra de esto es *Hans Ulrich Wiemer*, quien en la animación denominada "*La calle no es un patio de juegos*", da especial importancia a la seguridad de los niños. Esta propuesta es interesante ya que el papel de la animación no es sólo de entretenimiento sino también de didáctica.

Inglaterra también tiene buenos representantes tales como: *George Pal*, quien por

20 años fue el animador líder. Dentro de sus trabajos más notables se encuentra "Midnight". Su técnica se caracterizó por utilizar muñecos de madera con cabezas intercambiables.



En Italia destacan Luzzati y Gianini (con una plástica que remite a vitrales medievales), con sus animaciones "La cenicienta" y "La urraca ladrona" realizadas en recorte. Roualt y Bruno Bozzeto, con un estilo satírico y caricaturesco a manera de crítica social, se refleja en su corto más conocido en animación mixta con dibujos animados y acción en vivo: "Allegro non troppo" que es una clara burla sobre la "evolución del hombre".

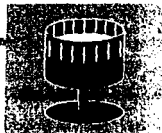
Rusia es uno de los países donde la animación en escultura es más común ya que se recurre al diseño de muñecos muy detallados.

Ladistas Starevitch creó una serie de animaciones de insectos disecados y de modelos animados de los mismos. En 1911 filmó "El Saltamontes y la Hormiga" y "La voz del Ruiseñor". A este autor se le atribuye la primera cinta en puppet animation ya como se conoce actualmente, con su corto "Lucanus cervus".

También es importante el trabajo de Alexandre Alexeieff y Clara Parker, realizadores de "Una noche en el monte pelado", animación hecha con una pantalla de alfileres donde la luz que se refleja crea tonalidades del negro al blanco. Este trabajo tiene un gran valor artístico y aunque es un procedimiento poco utilizado y muy detallado, fue perfeccionado por ellos mismos en "La nariz". Esta técnica que actualmente es conocida como pinscreen, no ha podido ser realizada con la maestría de estos dos personajes.

Los artistas japoneses también experimentaron con la animación entre los años 30 y 40. Su calidad es muy buena ya que su tradición de artesanías es milenaria y por ello sus diseños y escenografías son sobresalientes.

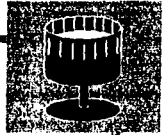
Kihachiro Kawamoto realizó en puppet animation y siguiendo la tradición del teatro Kabuk. "La casa de la flama" y "El templo Dojoji". Otro ejemplo de animación es el hecho por Fusako Yasaki quien con la animación "Ama a los animales", utiliza una perspectiva bidimensional, y juega con plastilina para dar cambio multicolor y crear así diferentes formas de animales.



En el continente americano tenemos grandes realizadores como lo fue: Norman Mac Laren, quien desarrolló la mayor parte de sus trabajos en Canadá y para los cuales recurría a dibujos hechos con técnicas al pastel, grafito, tintes, relieves, así como la pixilación con personajes reales y objetos. Dichos conceptos artísticos serían de gran influencia en todo el mundo. Su aportación principal es el uso de armazones de metal con juntas móviles que le dan gran movilidad a los personajes.

Una de las obras más importantes a nivel artístico por su realización y desarrollo es "Barba Azul" (1938), realizada por Jean Painlevé, en donde tanto los personajes como los sets están hechos con plastilina plástica de color, usando cerca de 300 muñecos. También es relevante el trabajo de Co Hoedman, quien trabajó en una serie de leyendas, esquimales, realizó también "La bola extraordinaria" y creó una película hecha a base de personajes de hule espuma llamada "Castillo de arena", la cual le valió un Oscar.

Uno de los animadores que en la actualidad sigue realizando trabajos de gran calidad y de reconocimiento mundial es Frederic Back, quien participó en el diseño de sets para animaciones tridimensionales; pero es más conocido por su trabajo de dibujos animados como los son: "Crac" y "El río de las grandes aguas", premiadas ambas internacionalmente, y sobre las cuales dio una conferencia en la Filmoteca de la UNAM en 1995. En ella mostró lo más representativo de su trabajo y a su vez los alumnos de los cursos de animación en dibujos y plastilina le mostraron los suyos, intercambiando así opiniones y consejos técnicos.



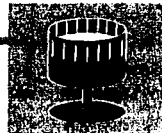
Básicamente hasta aquí sólo he hablado de la animación que utiliza muñecos de diversos materiales; sin embargo quiero enfocarme ahora particularmente a la técnica "claymation", que es la que utilizo para mi producción en video.

Al respecto es importante señalar que fue *Segundo de Chomón*, quien en el cortometraje "Escultura moderna" (1906), utilizó uno de los más tempranos ejemplos de esta técnica al usar esculturas de plastilina.

Para muchos, la utilización de la plastilina pura no sirve para realizaciones de calidad fina, ya que su mayor ventaja es también su mayor defecto: la maleabilidad. Esta impide que un objeto fabricado con este material permanezca mucho tiempo frente a las lámparas requeridas para su filmación. Este hecho no ha impedido que al utilizar la plastilina como medio principal junto con otros materiales, se realicen animaciones de gran calidad artística como es el caso de *Art Clokey*, quien creó un personaje llamado *Gumby* (una barra de plastilina animada), personaje principal de su popular serie.

En 1974, *Will Vinton* y *Bob Gardiner* en su película "Closed Mondays" (ganadora al Oscar), revolucionaron la técnica con lo que ellos llamaron *claymation* en la que cada figura fue construida alrededor de armaduras similares a las utilizadas para muñecos. El esqueleto de metal se cubrió de plastilina a manera de carne y vestimenta de la figura, dándole mayor estabilidad y durabilidad para su manejo en filmación. *Will Vinton* individualmente creó un excelente trabajo con su animación "El gran incógnito", en donde critica al sistema político y social de su país por medio de la multiplasticidad de un solo personaje con un monólogo diverso.

Actualmente gracias al *claymation*, la plastilina es un medio valioso para la expresión artística; por lo tanto se han creado diferentes materiales más resistentes al calor, cambiando las bases de cera de abeja por ceras plásticas y obteniendo así un material más permeable y que es utilizado especialmente para esta técnica.



Después de esta época, la producción de películas de muñecos animados con toda esa majestuosidad de antaño decayó. La tecnología televisiva y el mercado costumbrista de Hollywood la convirtieron en algo exclusivo de las muestra de arte, perdiendo así importancia en su carácter de entretenimiento. Aún en la publicidad, el desarrollo de esta técnica se fue olvidando para dar lugar a otros experimentos; sin embargo gracias a muchos artistas y a su simplificación técnica, la animación de muñecos con el invento del claymation vino a ocupar un lugar en la producción de programas educativos para niños, invadiendo las pantallas televisivas. Los alemanes y los estadounidenses son los más prolíficos en este renacimiento (aunque muchos trabajos se realizan ex profeso para concursar por premios y su distribución se ve restringida a ciertos círculos), tenemos muestra de buenos trabajos tales como las series "Mr. Go", "Pingu" y "Zeno" entre otras, transmitidas por canal 11 o por sistema de cable.

Dentro del claymation, Gran Bretaña no ha permitido su extinción y le ha dado todo un desarrollo tecnológico gracias a la compañía Aardman, la cual durante los 80 fue la depositaria de esta especialidad artística, desarrollando videoclips como: "Sledgehammer" de Peter Gabriel. Pero sin duda uno de los máximos exponentes británicos y animador de Aardman es Nick Park, quien con sus personajes Wallace y Gromit en "Los pantalones equivocados", demuestra un gran dominio de la técnica, en la que se percibe el movimiento fluido de los personajes y sets muy detallados, así como en su corto "El confort de los animales", ambos ganadores del Oscar.

Uno de los mejores logros dentro de la década de los 90 y que es un renacimiento de la maravillosa vieja escuela del puppet animation, es el largometraje de Tim Burton "El Extraño Mundo de Jack", el cual nos muestra que el arte nunca está apartado de la tecnología, ya que aunque se apoye en el uso de la computadora para efectos especiales (tales como el perro Zero de Jack), la técnica de animación es totalmente tradicional.

Un nuevo campo dentro de la técnica de animación es la creada a partir del uso de la computadora, siendo el primer largometraje realizado de esta manera "Toy Story". Aunque es una técnica que a nivel producción ahorra tiempo al ser realizada en software, los movimientos de los personajes son un poco artificiales y mecánicos, especialmente los personajes que representan a los humanos. Esta técnica es como moldear personajes con ecuaciones dentro de un ambiente virtual, simulando el punto de vista tridimensional; por este hecho se le considera como animación de muñecos.



A lo largo de los años se ha recurrido mucho a las imágenes u objetos animados para desarrollar un entorno fantástico e irreal, para producciones de imagen real de todos los géneros; ejemplos claros de esto son King Kong, Los Pájaros y la Historia Sin Fin, donde se filma en escenarios independientes de los muñecos y se superponen posteriormente las escenas en donde participan los personajes reales, tomando en cuenta perspectivas y puntos de vista.

Más recientemente está Jurassic Park, donde se utilizaron muñecos animados, "animatrónicos" (llamados así por utilizar personajes electrónicos que recrean un movimiento basado en un animal, persona o ser imaginario) y personajes creados en la computadora, medio que fue utilizado para fusionar todas las técnicas.

En Casper, los muñecos (muppet's) se manejaron en pantalla azul y se filtraron dichas imágenes a través de la computadora para dar mejores efectos visuales, colocándose posteriormente sobre la secuencia real con los personajes humanos.

Todo lo antes mencionado, hace referencia a la animación informática o creada a partir de un paquete de computación; sin embargo el problema de esta tecnología es que es muy cara y no está al alcance de todo mundo, y aún en el caso de contar con una computadora y los paquetes especialmente diseñados para su realización, se

necesita además gran capacidad de memoria, lo cual es un gasto que solo una compañía con infraestructura puede cubrir fácilmente según los requerimientos de una producción profesional.



En cambio la animación tradicional, es decir, la realizada cuadro por cuadro independientemente de lo que se anime (dibujos, muñecos, objetos, etc.), está más al alcance de las personas. Es por esto que la propuesta desarrollada más adelante se basa en la animación tradicional realizada a través del video, por ser este medio más accesible para una producción independiente.

El hablar de video trae consigo el hablar de la televisión y de su antecesor el cine; pero la historia de cada uno de estos medios es punto y aparte y motivo de otra tesis. Es por ello que a continuación hablo de la televisión como medio por el cual se transmite mi propuesta y que si no fuera por este tal vez ni siquiera llegaría ante nuestros ojos.

1.4 DEL CINE A LA TELEVISIÓN. UNA NUEVA VISIÓN



Siempre hemos sabido que desde que el hombre es hombre a tenido la necesidad de expresarse. En un principio tan sólo por medio de sus necesidades básicas como: comer o para manifestar un estado de ánimo con base en la expresión corporal. Con el tiempo y la evolución de la humanidad, el hombre generó medios de expresión que sirvieron no sólo para darse a entender, sino también para comunicar mensajes de manera concisa o mostrando mediante actuaciones, situaciones de preocupación social. Es así como finalmente nació el teatro.

Años después, con la tecnología y el invento de los Lumière, el teatro se lleva a la pantalla a través del cine, creando de esta manera otra visión del tiempo.

La tecnología y los nuevos conceptos sociales ante la necesidad de información más próxima de los hechos, generó un nuevo medio para la expresión: la televisión, que se caracteriza por su amplia difusión masiva y la economía de su producción, en comparación con el cine. Ante estas ventajas el autor Rento May, afirma:

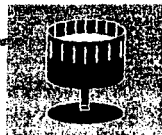
"La televisión es el medio de comunicación a escala mundial más importante, ya que por medio de esta caja podemos trasladarnos a lugares, conocer sucesos o entretenernos simplemente. Por lo tanto, este medio se convierte en una transmisión radiofónica comentada mediante imágenes y solamente es posible una selección en lo que respecta a los argumentos por transmitir en determinado programa" (6)

"Para Youngblood, en los medios sólo cambia la superficie sobre la que fluye el torrente de imágenes o la pantalla en la que se visualizan. No existe por lo tanto, desde ese punto de vista, diferencias entre cine y video." (7)

6. MAY Rento, Cine y Televisión, 1969, p.45

7. ROBINSON Frederick, Videoapp, 1978, p.138

También mucho del terreno ganado por la televisión es que la inversión de su producción se recupera rápidamente por la publicidad sin importar la audiencia.



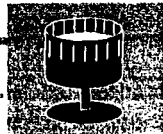
Quando se produce en televisión existe la ventaja de que los insumos tienen un precio más accesible, además de que se tiene la posibilidad de reutilizar las cintas. Esto es así, gracias a que la cámara de video capta las emisiones de luz, las codifica a través de un microchip que las convierte en emisiones eléctricas, que a su vez se graban sobre cintas electromagnéticas como impulsos eléctricos y los cuales son decodificados por las cabezas de una videogradora durante la reproducción. Esta cualidad nos permite varias veces la utilización de una misma cinta, reduciendo de esta manera los costos del material. En el cine esto no es así, ya que en este se utiliza película fotosensible, la cual se expone a la luz por medio de la cámara para filmar determinada acción, y después se lleva al laboratorio para su revelado y revisión. En este caso la cinta es utilizada sólo una vez.

Por otro lado a la hora de editar para la televisión, sólo se vacían las imágenes de un cassette a otro agregando al mismo tiempo la música; mientras que en el cine es necesario revisar la cinta, cortar, pegar y digitalizar, sincronizando después la banda sonora y efectos que se agregan en la postproducción, luego se copia todo en una cinta nueva. Aunque es más artesanal este método de edición, también es más lento y caro y sólo lo realizan ciertas personas especializadas. Quizás por todo esto resulta más factible trabajar en video, ya que es más fácil adquirir un sistema casero de este medio.

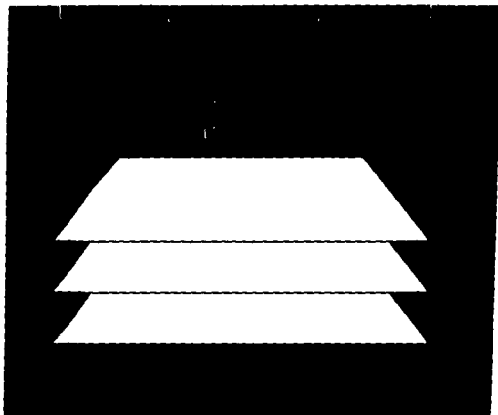
Para realizar animación en cine se filman los objetos, dibujos o muñecos cuadro por cuadro y se hace un cambio ligero en el movimiento, o se cambia el dibujo por cada exposición, lo cual al ser proyectado a la velocidad de 24 cuadros por segundo, genera la ilusión de movimiento debido a que es un movimiento por cuadro.

En video se maneja la grabación a intervalos, en donde cada disparo consta de 8

cuadros que al reproducirse tiene una velocidad de 30 cuadros por segundo, tomando en cuenta que cada 8 cuadros es un movimiento. La desventaja del video es que no logra un movimiento tan fluido, pero es más accesible para producir en el.

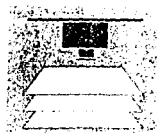
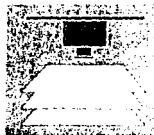
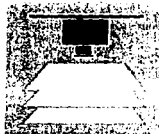
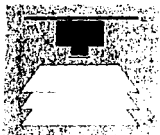


Como acabamos de ver, para producir dentro de la televisión es necesario usar la tecnología del video, la cual en la actualidad tiene un gran mercado casero, pues es más sencillo y más barato de usar y aunque sacrifica un poco el movimiento, no anula la creatividad y si nos abarata los costos. Esta es la razón básica por la cual quiero producir en dicho medio.

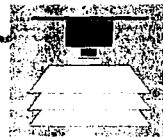


CAPITULO 2

EL VIDEO Y LA ANIMACION



"En la actualidad la animación, es decir, la hecha fotograma por fotograma independientemente que estos fotografien dibujos, marionetas, objetos, etc; permiten un trabajo en el campo científico y/o pedagógico; facilitando hasta ser posible una serie de trucos en la producción de imagen real, pero sobre todo constituye un modo de expresión artística que por sus propias características es diferente a la imagen real". (B)



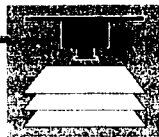
Animación es movimiento y el hablar de movimiento es hablar de un fenómeno fisiológico creado a partir del estímulo del ojo humano y el cerebro, es decir, cuando una imagen es proyectada ante el ojo, el cerebro retiene esa imagen por más tiempo del que se registra en la retina; y cuando una serie de imágenes son proyectadas sucesivamente y a gran velocidad en un proyector, estas crean un efecto de movimiento continuo conociéndose esta ilusión óptica como persistencia retiniana.

En la animación se comienza con una serie de imágenes arregladas de modo que cuando son proyectadas toman vida por primera vez. Los dibujos y muñecos son usados para hacer dichas imágenes que no tienen movimiento propio y los cuadros individuales del stock de la película son estáticos, pero gracias a este fenómeno cobran vida por sí solos.

La técnica cuadro por cuadro, tanto en cine como en video, consiste en filmar o grabar respectivamente elementos, fondos, texturas o algún personaje en una determinada posición, luego estos se sustituyen por milímetros en su posición mientras el obturador de la cámara esta cerrado; posteriormente se vuelven a filmar o grabar para que al final la cinta en la cual fue realizada, al proyectarse o reproducirse a una velocidad estandar o normal, nos dé la idea de que esos objetos cobran vida y se mueven por sí solos.

En las cámaras de cine la velocidad de toma equivale a un cuadro por disparo para

animación, en las cámaras de video esto se hace a través del intervalómetro, el cual nos da la velocidad de 8 cuadros en 1/4 de segundo por toma como mínimo.



En cuestión de secuencialidad de los movimientos y la narración hay que tomar en consideración los siguientes aspectos:

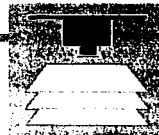
"Los cambios de aspecto de nuestros personajes u objetos de una toma a otra se logra en base a los siguientes puntos:

- * modificación de iluminación y de exposición
- * movimiento de la cámara y de los objetos
- * movimiento de objetos articulados
- * "sustitución de objetos" (9)

Las etapas de movimiento requieren de una precisión calculada y detallada de acuerdo con los cambios señalados en los puntos anteriores, a fin de lograr un trabajo artístico y profesional.

Dentro de la animación hay diferentes técnicas, las cuales se explicarán de manera breve y que de alguna forma ilustran las características principales y material utilizado para su realización.

2.1 TÉCNICAS DE ANIMACION



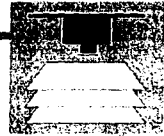
La animación se divide en dos ramas: la animación tradicional y la animación por computadora. La primera es la que se realiza a partir del trabajo manual empleando varios materiales. La realización de ambos procesos se puede llevar a cabo tanto recurriendo a la técnica cinematográfica como a la del video sin perder de vista los tiempos de exposición.

TÉCNICAS DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL

a) *Cutout* (Recorte).- Esta técnica de animación utiliza personajes hechos de papel y cada parte del personaje es una capa de sí mismo que se va moviendo con cada cuadro.

Se utilizan recortes hechos para una realización determinada, aunque también se emplean figuras u objetos recortados de revistas. Para la toma fotográfica se coloca un vidrio encima de los recortes con el fin de mantener la uniformidad en el plano. Para lograr el registro exacto, todas las piezas que conforman el personaje se engoman para evitar que se muevan cada vez que se mueve el vidrio.

b) **Silhouette** (Silueta).- Son personajes dibujados y cortados en papel negro sin detalles internos, pero marcando sus contornos básicos y exponiéndolos a contraluz. Los movimientos de los personajes se desarrollan sobre escenarios tridimensionales como si fuera un teatro guiñol, con la excepción de que los movimientos se hacen con diferentes figuras recortadas atendiendo a la posición que sigue y sólo moviendo determinados elementos. Esta técnica esta basada en el teatro de sombras chino.

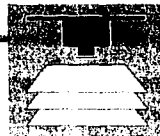


c) **Time Lapse Animation** (Animación a Intervalos).- En este tipo de animación cada cuadro es expuesto variando el intervalo de tiempo (hacer una secuencia rápida de un fenómeno lento, por ejemplo una flor que se abre). Esta técnica casi siempre se usa en programas de investigación o documentales.

d) **Pixilation** (Pixilación).- Es una técnica especializada para animar imágenes humanas. La cámara toma cuadros ocasionales de algo natural o real en acción y genera un movimiento no natural o fantástico, por ejemplo, una persona que se desliza sobre un pie en lugar de caminar. La forma de toma es similar a la explicada en el inciso anterior, pero en este caso se pueden además coreografiar las secuencias o hacerlo parecer accidental.

e) **Collage y/o Stop Animation** (Collage en Animación).- Es una técnica que utiliza partes de objetos, fotografías, periódico, ropa, flores secas, postales, etc; que son ensambladas en una incongruente relación. Un ejemplo de esto es lanzar sobre una mesa una serie de objetos y luego moverlos al azar.

Una característica de esta técnica es que se realiza sin un guión o una idea preconcebida, dejando que el resultado final se exprese libremente.



f) **Sand Animation** (Animación con Arena).- Sobre un vidrio con una iluminación a contraluz y una fuente difusa al frente para aprovechar la textura, se crean imágenes y figuras hechas con arena que se van cambiando de forma y posición al jugar con las texturas y pregnancias; por ejemplo, una semilla que se convierte en planta. Esto se logra modificando la cantidad y posición de la arena sobre el vidrio para cada toma, siguiendo un guión o improvisando.

g) **Paint on glass** (Pintura en Vidrio).- Se pinta sobre un soporte de vidrio con óleo, tinta china u otros materiales, y se va filmando o grabando cuadro por cuadro, aprovechando los accidentes de la tinta.

h) **Line Animation** (Animación de Dibujo a Línea).- Es la técnica empleada cuando se dibuja sobre cualquier tipo de papel usando las texturas y movimientos creados por la línea de dibujo, utilizando materiales como: grafito, lápiz de color, crayola, carboncillo, etc. Un ejemplo son las cortinillas de Plaza Sésamo.

Para hacer los registros se puede colocar una escuadra de masking tape que fije la hoja o haciendo perforaciones y casándolas con postes. Es una técnica muy rápida y barata, pero se necesita mucha paciencia para elaborar el dibujo.

i) **Cellout** (Animación en acetatos).- En lugar de hojas de papel, se utilizan acetatos para aprovechar la transparencia sobre el fondo

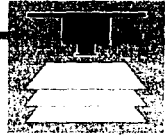
y crear planos visuales, que se pintan con acrílicos. Para el manejo de la profundidad en los planos se utiliza una cámara multiplano, la cual mantiene los acetatos separados entre sí a diferentes alturas, logrando así un buen efecto de profundidad. Cada acetato tiene sus perforaciones de registro, las cuales se encuentran en cada capa. Esta es la gran contribución de Walt Disney para la realización de dibujos animados.

j) **Puppet Animation** (Animación de muñecos).- Es una de las más sofisticadas técnicas de animación ya que para su realización se trabaja como si se grabara o filmara en vivo, con excepción de que todos los sets están a escala y los actores son muñecos detallados y articulados que se filman o graban cuadro por cuadro; un ejemplo actual de esta técnica es la película el "Extraño Mundo de Jack" de Tim Burton.

k) **Claymation** (Animación en plastilina) .- Es la técnica que utiliza muñecos con armazón de alambre forrado de plastilina, y sets que pueden ser también de plastilina o bien muy detallados o hechos de materiales diversos. Un buen ejemplo de esto lo encontramos en "Los Pantalones Equivocados" de Nick Park.

l) **Objet Animation** (Animación de objetos).- Esta técnica es la que utiliza únicamente objetos cotidianos excepto animales o seres humanos. Es una técnica tridimensional que utiliza cualquier objeto común para crear o contar historias. Es importante señalar que esta técnica también permite el empleo de plastilina como material de animación.

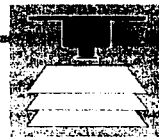
m) **Xerography** (Xerografía).- Se toma una secuencia de fotos y luego estas se fotocopian; después se trabaja sobre ellas para crear efectos de movimiento. Esta técnica es muy usada como respaldo ya que sobre las copias se colocan los acetatos en los cuales se han calcado los movimientos tal cual van a realizarse.



n) **Rotoscopy** (Rotoscopia).- Se filma un movimiento real y después calcando cuadro por cuadro se utiliza, como guía para generar una animación, principalmente cuando se trata de acciones que resultan difíciles de realizar con el trazo del dibujo. La ventaja de esta técnica es que cada movimiento queda en película de cine mediante el uso de la moviola (aparato similar a una grabadora que tiene una pantalla de vidrio pulido sobre la cual se ven las imágenes, cuadro por cuadro, a la velocidad de 24 cuadros por segundo), con la que se puede calcar exactamente cada paso y después hacer las modificaciones pertinentes. La compañía Walt Disneyes la que más recurre a esta técnica en la actualidad, y fue también la primera en utilizarla en "Blanca Nieves".

o) **Pinscreen** (Pantalla de clavos).- Esta técnica consiste en utilizar un marco blanco con miles de clavos delgados, los cuales se sacan y meten creando así medios tonos y movimientos extraños. Por su parte, la figura se obtiene moviendo los clavos y variando la intensidad y ángulo de iluminación. Su efecto es muy artístico debido a su complejidad, sin embargo puede abarcar cualquier tema.

p) **Pastel**.- Se dibuja con pastel o lápiz graso sobre un papel poroso aprovechando las texturas y se trabaja igual que el *Line Animation*.

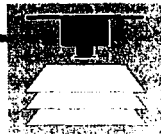


La otra rama de la animación es la hecha a través de programas de computadora. Esta solamente tiene dos técnicas, a saber:

a) **2D Animation** (Animación 2D).- Este procedimiento puede recrear cualquiera de las técnicas bidimensionales ya vistas anteriormente, salvo que todo el proceso de animación se hace en *software*, y aunque puede igualar el tipo de representación tradicional, tiene restricciones evidentes en cuanto a sus movimientos no muy fluidos y entrecortados. En cuanto a su calidad, esta varía de acuerdo con la cantidad de *pixeles* que se utilicen para lograr su definición; por eso casi todas las formas se ven muy angulosas.

b) **3D Animation** (Animación 3D).- Con esta técnica se crean espacios tridimensionales artificiales, ya que las figuras y su entorno puede moverse desde cualquier ángulo, con la opción de utilizar texturas y la ventaja de controlar la iluminación. Esta técnica es muy vistosa y nos genera ambientes sicodélicos. Todavía los personajes y sus movimientos son algo artificiales porque, como se mencionó anteriormente, los movimientos de figuras y personajes son entrecortados, aunque hay que tomar en cuenta que esta técnica todavía está en la etapa de experimentación. Sin embargo dentro de las ventajas que nos ofrece está el ahorro de tiempo en su producción.

"El uso de dos o más técnicas en la realización de una película de animación, se denomina técnica mixta, aunque se puede hablar también de animación experimental". (10)



La animación surgió básicamente a la par con el cine, pero con el adelanto tecnológico de nuestros días, ésta a llegado a la televisión y por consiguiente a su realización a través del video. Actualmente resulta más fácil tener acceso a un equipo de video y lograr una transmisión a través de la televisión. Por tal motivo vamos a ver lo que es básicamente la producción en video, ya que ésta es el pilar para la realización de la animación.

2.2 LA PRODUCCION EN VIDEO

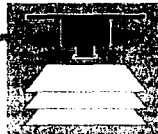
La producción en video basa su técnica en los encuadres y movimientos de cámara que provienen del medio cinematográfico, pero adaptados a sus propios requerimientos. Las etapas de producción son las siguientes:

ETAPAS DE LA PREPRODUCCION

1. Auditorio.
2. Elaboración de tema y premisa.
3. Tratamiento de la imagen. Qué mensaje voy a dar, a quién va dirigido y elaboración de guiones literario, técnico, etc.
4. Elaboración del storyboard. En este se visualizan personajes y movimientos de cámara. Además es importante cuidar la narrativa, las secuencias y todo lo que

10. Revista Hungaro Film, 1961 p.20

conlleva (*sets, iluminación, tomas, encuadres, etc.*), para obtener *secuencias visuales coherentes.*

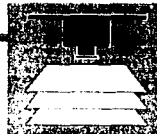


5. *Creación de los personajes siguiendo una idea sobre el estilo gráfico, el color, etc; todo ello a partir del guión o story board.*
6. *Selección de la música, los sonidos incidentales y las voces.*
7. *Formación del staff (con la participación del director, productor, camarógrafos, ingeniero de sonido, operadores, etc. El personal contratado dependerá de la producción y sus necesidades.*
8. *Locaciones.*
9. *Cotización.*

ETAPAS DE LA PRODUCCION

1. *Pruebas de cámara e iluminación.*
2. *Realización de tomas.*
3. *Revisión y clasificación de stock.*
4. *Coordinación de todos los elementos para la correcta realización de la grabación. (revisar cámaras, cintas, iluminación, correcto funcionamiento de la locación, etc).*

ETAPAS DE LA POSTPRODUCCION

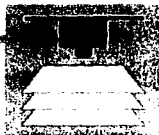


1. Clasificación del material, revisión y selección de lo grabado que resulte idóneo para editar.
2. Edición.
3. Desarrollo de efectos especiales .
4. Sonorización (locución y musicalización).
5. Presentación.

Este es el desarrollo básico que cualquier productor debe seguir para poder convertir en realidad una idea. Estos pasos los desarrollo a través de mi propuesta en el capítulo 4 .

A continuación veremos algunos procedimientos generales dentro del lenguaje de la imagen.

POSICIONES Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA

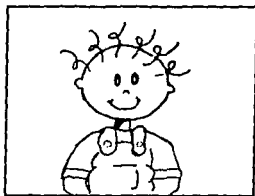


Para el desarrollo de una grabación, debemos considerar las sensaciones que se pueden conseguir en función de la posición y el movimiento de la cámara, creando así un vínculo de comunicación o generando puntos de vista para el espectador.

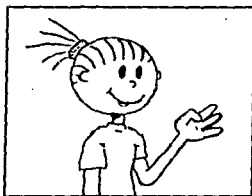
POSICIONES

Teniendo la cámara fija, los tres principales emplazamientos son:

1. Plano frontal: La cámara de frente al locutor para generar una idea de diálogo directo.
2. Plano 3/4's: Se obtiene colocando la cámara a 45 grados con respecto al personaje, convirtiéndonos en espectadores.
3. Plano de perfil: Básicamente se utiliza para seguir diálogos.



1



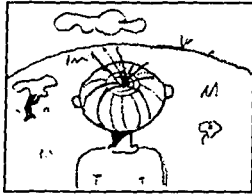
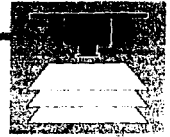
2



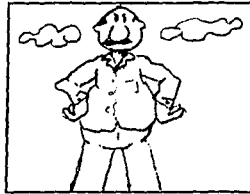
3

Otras posiciones de la cámara utilizados para generar sensaciones en el espectador son:

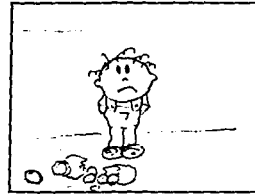
1. Plano de espaldas: Vista por detrás de una persona para generar suspenso e incógnita.
2. Plano contraplicado: Vista de abajo hacia arriba para producir una sensación de grandeza.
3. Plano picado: Vista de arriba hacia abajo para dar la sensación de minimización.



1



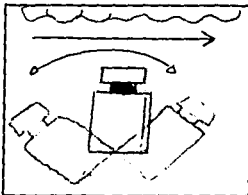
2



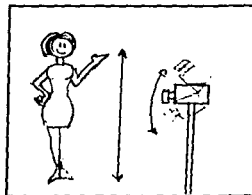
3

Dentro de las posiciones de la cámara sobre su propio eje, se manejan algunos movimientos como son:

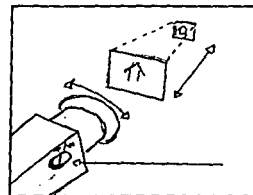
1. **Panorámica horizontal (paseo):** Para generar una vista del lugar donde se desarrolla la acción.
2. **Panorámica vertical (tilt):** Para dar un punto de observación a un personaje.
3. **Zoom (in-back):** Para acercarnos o alejarnos de una acción u objeto mediante el manejo de los lentes.



1

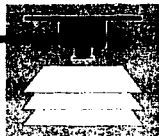


2



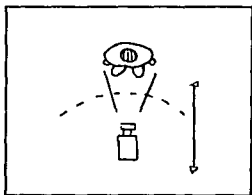
3

MOVIMIENTOS DE CÁMARA (SOBRE EL EJE DE ACCIÓN Y CON DOLLY)

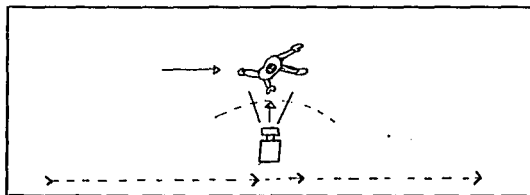


Esto se denomina así cuando la cámara se mueve para desarrollar la acción.

1. *Dolly (in-back)*: Es cuando la cámara se mueve hacia adelante o hacia atrás sobre un eje recto.
2. *Travelling*: La cámara sigue la secuencia de movimiento de los personajes y acciones. Este movimiento puede ser recto y circular.

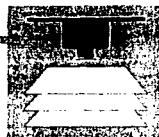


1



2

EL LENGUAJE TELEVISIVO



Una vez vistos los movimientos de cámara, es necesario entender el lenguaje visual que se requiere para generar la narrativa.

"1. Plano: Es la reproducción de una acción continua grabada por una cámara sin interrupción. Hay tres tipos de planos: el de detalle, el medio y el general, de los cuales se derivan los encuadres.

2. Toma: Se denomina de este modo a la grabación de imagen comprendida entre un arranque y una parada de la videgrabadora.

3. Escena: Define el lugar o locación donde se sitúa la acción. Puede consistir de uno o diversos planos que representan una acción continua.

4. Secuencia: Es aquel que recoge en toda su integridad y sin interrupción, una acción prolongada de los personajes. (11)"

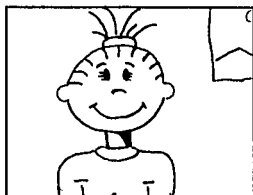
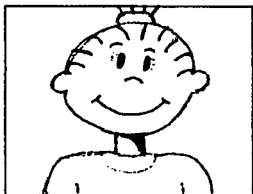
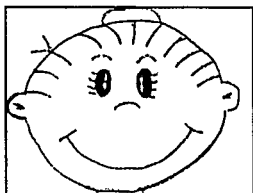
En el punto anterior vimos los movimientos de cámara que son los que nos sirven para determinar la acción dentro del cuadro y del plano de composición, lo que nos lleva a hablar del encuadre.

EL ENCUADRE

Este puede contener más o menos información visual, dependiendo del tipo de lente utilizado y de la distancia entre la cámara, el sujeto o el tema que se reproduce; esto es lo que se conoce como fotografía y que es lo que genera una visión artística de la producción.

11. SOLER Llorenç, *La Televisión*, 1988, p.104-107
MASCELLI, Joseph V., *La 5 CS*, p.9

Los principales encuadres son:

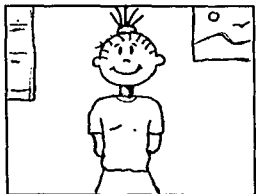
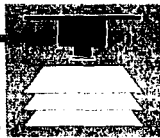


1. **Extreme Close Up (ECU):** Es aquel plano que recoge una parte muy pequeña de una realidad más amplia, mostrando sólo el detalle de la cara o cabeza de una persona. Este se utiliza para llamar la atención del espectador (plano de choque).

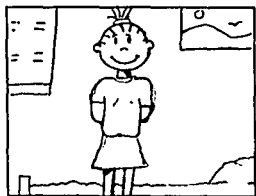
2. **Big Close Up (BCU):** Es el plano que se obtiene encuadrando a un sujeto hasta que su rostro ocupa toda la pantalla, con el fin de destacar alguna expresión del mismo.

3. **Close Up (CU):** Es la toma que reproduce al personaje desde la altura de los hombros hasta la cabeza. Se utiliza para causar mayor identificación entre el espectador y el personaje.

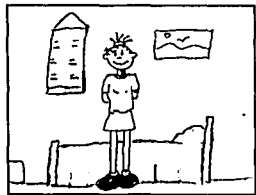
4. **Medium Close Up (MCU):** Es aquel en el que el personaje aparece de la altura del pecho a la cabeza. En este se puede apreciar un poco del ambiente en el que se desarrolla la acción.



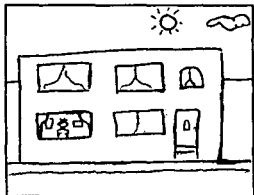
5. **Medium Shot (MS):** Es el tamaño del plano que recoge al personaje desde la cintura a la cabeza. Se utiliza para denotar movimientos o mostrar la vestimenta del personaje, así como una parte del ambiente en el que se encuentra.



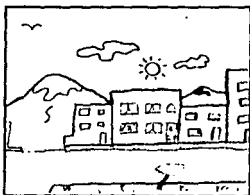
6. **Plano americano (PA):** Es aquel que comprende al personaje desde la cabeza hasta un poco más arriba de las rodillas. Este plano traduce fielmente la expresión corporal y movimientos de los actores o personajes.



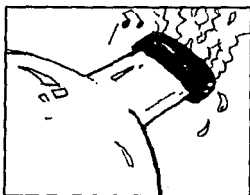
7. **Full Shot (FS):** Es descriptivo de la situación general en que se encuentran los actores, de sus posiciones en el espacio y entre sí, respectivamente. Es el plano que se aconseja para seguir una acción amplia de los personajes.



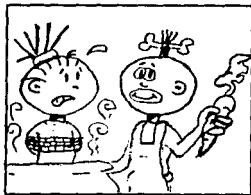
8. **Long Shot (LS):** Es puramente descriptivo de donde se desarrolla la acción: del ambiente o del lugar. En este plano los personajes pierden relevancia.



9. **Extreme Long Shot (ELS):** Es el encuadre que nos muestra toda la panorámica donde se esta realizando la acción, donde se ve el lugar y el ambiente que lo rodea.



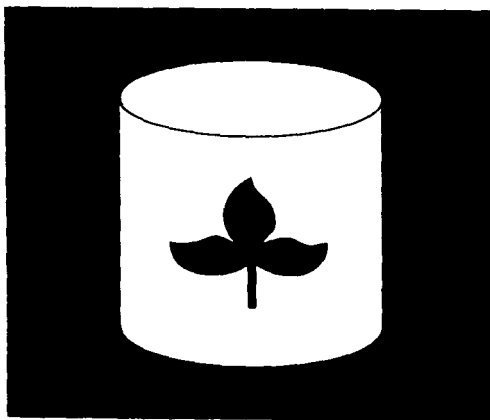
10. **Close Shot (CS):** Se refiere a la toma cerrada de detalle de objetos en general.



11. **Two Shot, Three Shot y Group Shot (2S, 3S, GS):** Este encuadre hace referencia a la cantidad de personas que aparecen en una toma, independientemente de la posición de la cámara.

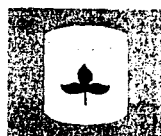
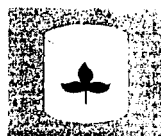
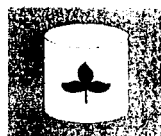
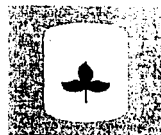
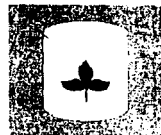
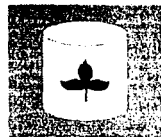
Una vez expuesto el lenguaje televisivo, recordemos que este medio es en su gran mayoría informativo y es así mismo escaparate para la representación de la realidad y de los innumerables problemas sociales.

Dentro de todos ellos seleccioné uno que en este momento tiene gran trascendencia: "la ecología" en virtud de que todos los demás no dejan de interrelacionarse, a su vez, con la destrucción ambiental.

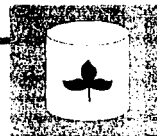


CAPITULO 3

CONTAMINACION Y EDUCACION ECOLOGICA



"CONTAMINACION: Acción de contaminar.
CONTAMINAR: Ensuciar, manchar, corromper, vaciar.
ECOLOGIA: Parte de la biología que estudia la relación de los seres vivos con la naturaleza. Defensa de la naturaleza. Protección del medio ambiente." (12)



A partir de la Revolución Industrial se lograron innumerables adelantos técnicos y humanos. Surgió la producción en serie y el mundo se volvió consumista, sin prever una serie de efectos secundarios que se producirían a raíz de esto. Las zonas industriales fueron creciendo y con ello generando grandes ciudades en las que la gente comenzó a concentrarse "gozando" de los beneficios de esta nueva era.

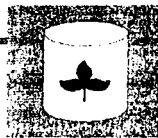
Al crecer la población, la disponibilidad de mano de obra y las industrias aumentaron, de igual manera que la producción y el "consumismo", creando todo lo necesario para hacer la vida más tranquila y cómoda. Esto fue benéfico, aunque no se pensó que la desmedida utilización de recursos naturales rompería el equilibrio de la naturaleza y que en un futuro muy cercano esto nos habría de afectar directamente. Ejemplo de esto son los cambios climáticos, las toneladas de contaminantes a nuestro alrededor que podrían terminar matándonos si no poder así beneficiarnos de los adelantos reales del "nuevo mundo".

3.1 LA CONTAMINACION EN LAS GRANDES CIUDADES

El manifiesto deterioro de nuestro entorno parece indicar que el progreso está reñido con el medio ambiente; pero no es así ya que el desarrollo, el bienestar y la calidad de vida son perfectamente compatibles con la conservación de la naturaleza, lo verdaderamente incompatible es el estilo de vida irresponsable e inconsciente, basado en la producción y el consumo desbocados y sin freno a costa del derroche de los recursos naturales para creación de necesidades artificiales.

Esta claro que el medio ambiente es uno e indivisible, que todos sus problemas

12. Definiciones obtenidas en el Diccionario *Larousse Ilustrado*, 1980 p.



están interrelacionados y que cualquier destrozo tiene repercusiones globales; pero la contaminación es diferente en cada ciudad debido a la diversidad geográfica, climática, histórica, de desarrollo económico y cultural, y estos factores están altamente vinculados con la educación de cada país.

"Algunos puntos que son comunes en todo el mundo y son considerados como las siete plagas del planeta son: La contaminación del agua, la destrucción de suelos, el efecto invernadero, la disminución del ozono, la contaminación del aire, la desaparición de especies y la sobrepoblación" (13)

Todos estos puntos son partes fundamentales de la contaminación en las metrópolis, ya que de una u otra manera afectan nuestro entorno, salud y recursos viables para subsistir. Es a partir de la constante preocupación de varias instituciones a nivel mundial en torno a la problemática ambiental (Greenpeace entre otras), que se llevan a cabo durante el año en varias sedes, conferencias y congresos con una temática principal sobre "la ecología". Una de las conferencias más interesantes sobre este tema fue la realizada en "La cumbre de Río" en 1991, en la cual se establecieron claramente los puntos descritos anteriormente y se hizo un llamado general a la toma de conciencia mundial sobre este problema.

3.11 LA CONTAMINACION COMO PROBLEMA SOCIAL

Lamentablemente, es común ver a gente que sin ninguna consideración o poca educación deja su basura en la vía pública o en parques, con la simple intención de deshacerse de la misma sin preocuparse que está generando focos de infección.

De igual forma, es común ver a gente que improvisa pic-nics en cualquier jardín público maltratando árboles y plantas, y tirando la basura, de sus alimentos a

13. PORRIT, Jonathan, Salvemos la Tierra, p.41-197

Revista Conocer Año 1 Núm: 101 pag. 4-9

Revista Conocer Año 2 Núm: 119 Pag. 4-11 (reportajes de investigaciones de Greenpeace)

mitad del mismo, convirtiendo así su diversión en vandalismo.

Esto aunado al mal uso o abuso de los servicios públicos, al desperdicio de agua y a campañas anticontaminantes mal entendidas como el programa "hoy no circula", han provocado una mayor contaminación ambiental en lugar de reducirla.

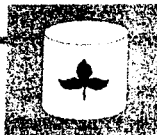
Todos estos comportamientos se deben a que no existe una educación social y mucho menos se toma como factor importante las repercusiones de nuestra conducta masiva. Falta mucha conciencia para llegar a entender y aprender a conservar lo que ya de por sí esta lastimado; de ahí la importancia de la ecología y el cuidado del medio ambiente.

3.2 LA EDUCACION EKOLOGIKA

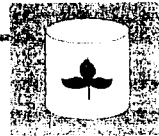
Tal abuso desmedido de los recursos ha traído consecuencias graves, y es por esta razón que la gente poco a poco ha empezado a dar muestra de entendimiento acerca de la necesidad de una conciencia ecológica que busque hacer realmente algo por salvar a la tierra, pensando principalmente en nosotros mismos y en el legado a las nuevas generaciones.

La educación ecológica se ha manifestado hasta ahora como un fenómeno local que se ha desarrollado en diferentes partes del mundo. Este es un gran problema que puede ir reduciéndose en la medida en que nosotros mismos ayudemos a crear de manera global dicha acción en pro del planeta.

Algunas de las pautas importantes a considerar para la creación de la verdadera conciencia ecológica, es el difundir de manera intensiva y constante mensajes sobre el medio ambiente, con la intención de que por medio de su repetición visual se vaya creando en el público cierta familiaridad con éstos. El impacto de estas acciones en el auditorio puede ir desde el conocimiento pasivo del hecho hasta a la acción positiva.



Además es necesario entender, que los problemas ambientales sólo se pueden afrontar eficazmente por medio de una acción internacional y de la participación ciudadana.



Hay que hacer hincapié en que la responsabilidad de todo esto se encuentra en la cooperación entre individuos, lo que implica hacernos responsables cada uno de nuestro entorno y de la preservación de varias de las especies animales en peligro de extinción, de los bosques, etc; generando una atmósfera que nos beneficie a todos. Para llevar a cabo esto, hay que considerar la "ley de las tres R": reducir, reutilizar y reciclar, propuesta por *Greenpeace*.

1.Reducir.- Va enfocado a proponer la disminución del consumo excesivo de recursos, bienes y servicios tales como: la energía eléctrica, el agua, el uso del automóvil, etc.

2.Reutilizar.- Se refiere a los productos que consumimos y que posteriormente pueden servir nuevamente como: las botellas de vidrio vacías que pueden reutilizarse para contener líquidos de uso personal, papel, ropa, etc.

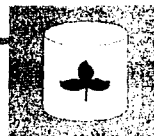
3.Reciclar.- Aunque nos suene parecido a "reutilizar" este proceso transforma la materia prima de todos los objetos desechados en algo de similares cualidades. Este proceso requiere necesariamente maquinaria.

"Nadie puede conseguir que la gente salve la tierra en contra de sus deseos, terminaremos haciendo lo que debemos de hacer, aunque lo hagamos con mayor o menor dosis de entusiasmo" (14)

Por tal motivo debemos pensar más en lo que falta por hacer y analizar lo que en nuestro país se ha hecho al respecto.

14. PORRIT, Jonathan, *Opcit*, p. 189

3.3 PROGRAMAS IMPLEMENTADOS ACTUALMENTE

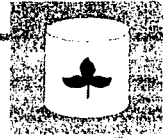


Ante el eminente ataque de la contaminación que se sufre en el mundo, se comenzó a tomar conciencia de la problemática creando campañas de persuasión para cuidar el ambiente y tratar de salvar algo de lo mucho destruido.

México, D.F. no ha sido la excepción y el DDF, la Secretaría de Salud e instituciones privadas, así como universidades han desarrollado algunas campañas de información y prevención recalcando la necesidad de cuidar la magnífica biodiversidad de nuestro país, la conciencia ambiental y el cuidado de nuestra salud, dándose a conocer esta información a través de medios de comunicación (radio, prensa, televisión y medios impresos). Las acciones más claras que se han tomado consisten en programas de contingencia ambiental como: el programa hoy no circula, la implementación de filtros anticontaminantes a fábricas, cambios en los horarios nacionales, carreras ecológicas, etc.

La SSA en conjunto con otras instituciones se encargan de imprimir folletos y carteles informativos que fueron distribuidos gratuitamente en escuelas, delegaciones y clínicas; pero lamentablemente no todos hemos tenido acceso a este material, ya que son distribuidos en muy pocos lugares. En cuanto a campañas televisivas, estas tienen cierto auge temporal y después desaparecen.

En 1992 se publicó una revista periódica llamada "Ecologito" diseñada para niños y adultos con curiosidad sobre el tema; este fue un buen intento de educación ecológica que de pronto desapareció. Otro intento se dio con la revista "Vida verde", un órgano de información creado por dibujantes y escritores que presentaban una visión cruel y cómica de la realidad.

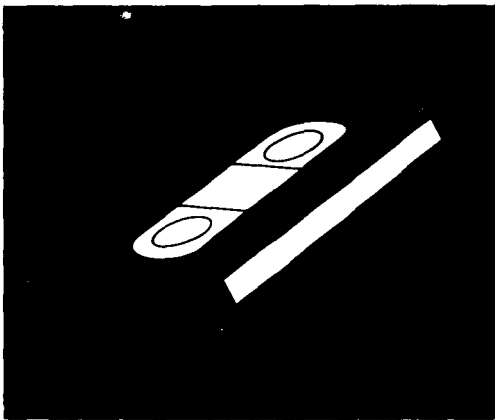


Es curioso que la educación ecológica exista y a la vez no sea de fácil acceso para la opinión pública y cuando ésta se da se dirige más comúnmente a los niños en campamentos ecológicos, talleres, etc. Aunque esto no es malo, debe sin embargo tomarse en cuenta que la educación comienza con los padres y adultos a fin de que pueda existir entre ellos y los niños un intercambio recíproco y no sea sólo un pasatiempo infantil momentáneo. De esta forma se ira creando una conciencia real sobre los problemas existentes.

Para eso falta darle mayor valor cultural a los medios informativos es así como la ONU, Greenpeace y otras instituciones promueven a nivel internacional el fomento a la información ecológica; recordemos que vivimos en la era de las telecomunicaciones y "si no te anuncias en televisión poca gente te ve", siendo este el slogan de la vida cotidiana. Por este motivo planteo la creación de un programa piloto dirigido al público en general a través de una técnica considerada como un arte exclusivo de vanguardia: "la animación". Este puede ser un medio de comunicación y expresión de problemáticas de tipo social, en particular de la contaminación y la educación ecológica.

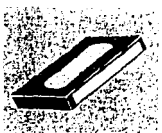
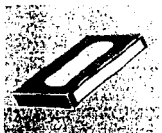
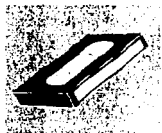
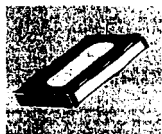
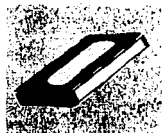
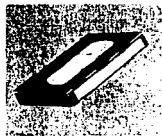
La técnica de animación mencionada se va a dar por medio del claymation utilizando sets hechos con material de reuso y reciclando objetos diversos para darle una mayor representación gráfica al tema que estoy manejando.

El manejar las problemáticas como una serie infantil, permite el entendimiento general mediante un lenguaje sencillo con pocos tecnicismos. Utilizando pocos diálogos dentro del desarrollo de la historia.



CAPITULO 4

LA PROPUESTA



"Lo difícil de la animación es contar una historia real y dura con humor e inocencia" (15)



Como lo mencioné anteriormente, el auditorio al que dirijo principalmente mi mensaje es el público infantil, porque los niños son más receptivos y abiertos a los mensajes, y porque es necesario brindarles una opción que ayude a fomentar en ellos un criterio de conservación de la naturaleza; ofreciéndoles a sí mismo una visión sobre las necesidades futuras para su propio desarrollo.

Tomando en cuenta esto realice mi proyecto con la intención de que llegue a ser un programa piloto, con la opción de que pueda ser transmitido en un horario familiar o, en su caso, pueda ser reproducido en cualquier videoaula.

4.1 LA PREPRODUCCION

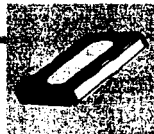
Esta etapa, como ya se especificó en el capítulo 2, es donde se desarrolla el mensaje y con base en este se crea la historia, los personajes, etc.

4.1.1. TRATAMIENTO DE LA IMAGEN

Para crear a mis personajes me basé en la idea de una casa cualquiera, tomando en cuenta sólo una parte de la familia, en este caso los niños, con el fin de lograr una identificación plena con el auditorio infantil. Elegí 3 niños completamente diferentes entre sí, una mascota que actúa como la conciencia del bien, una imagen adulta amigable reflejada en un pariente cercano, que actúa como cómplice y finalmente, un ser fantasioso que representa la conciencia del mal.

A continuación veremos la representación completa de cada uno de los personajes:

CARACTERIZACION DE PERSONAJES



NITA (HERMANA)

Niña de 10 años, alegre, inquieta y con un gran sentido de la curiosidad. Está en la edad en la que sabe diferenciar muy bien lo que está bien de lo que está mal, sólo que por su misma edad e inquietud cuando se trata de divertirse o hacer algo nuevo, rompe las reglas y cae en acciones negativas. Sus actos a veces los reflexiona.

BUCLES (HERMANO)

Niño pequeño de 5 años, que también está en la edad de la curiosidad, (su vida la rige la pregunta ¿porqué?). Es tranquilo, piensa mucho para sí mismo y de esa manera se adapta al mundo en que vive y que va descubriendo cada día. Por su edad a veces es un poco manipulable ya que todavía no tiene clara conciencia de lo que está bien o está mal.

MANCHA (GATO)

Principalmente es la mascota de Bucles; es como su juguete de carne y hueso y una que otra vez le sirve de conciencia. Generalmente lo sigue a donde va y evalúa la conducta del niño, alegrándose de sus buenas acciones.

TIO

Este personaje es universal y representa al adulto en general: padre, vecino, amigo, etc. Es la clásica persona que se comporta inconsciente en sus acciones. Su personalidad es indiferente y desenfadada; es el sujeto que tira basura, desperdicia el agua y contamina con su auto sin pensar para nada en los demás.



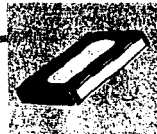
HOLLY (AMIGO)

Es un niño de 12 años, rebelde, inquieto, hiperactivo; es el clásico niño ya manipulado por los medios, cuya imagen y personalidad es un collage del comercialismo. Sus acciones se limitan a divertirse sin importarle mucho las consecuencias y también es muy afecto a incitar a Nita y Bucles a hacer travesuras. Sus actos algunas veces se ven truncados por las circunstancias, ya que sus travesuras se le revierten a él mismo.

SOMBRA

Es un ente fantástico que nace en el momento en que se va a efectuar un proceso de reciclado en una máquina diseñada por Nita, y que se opone a ello. A diferencia de "Mancha", sus sugerencias van más por el lado de la comodidad y de no molestarse que por el de una buena acción y su resultado. Es el ente que incita a tirar basura en el piso o a lavar el auto con la manguera.

REALIZACION DE PERSONAJES



Aunque ya se tienen bocetados y definidos los diseños de los personajes, su elaboración requiere de algunos cambios para acoplarlos a las necesidades finales.

Los materiales utilizados para su fabricación fueron:

Alambre galvanizado delgado, alambre de cobre forrado, papel periódico, cintas adhesivas y pegamento; plastilina epóxica, plastilina de cera plástica de colores, recortes de hule eva y pelotas de esponja.

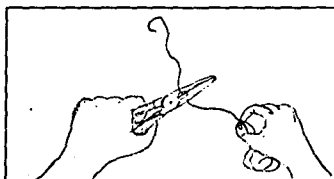
El proceso de fabricación se realizó de la siguiente manera:

Con base en las proporciones de los bocetos a una escala de 26 centímetros, se corta el alambre al doble del tamaño y se dobla a la mitad; y después se empieza a trenzar dejando a cierta altura dos puntas libres que serán las piernas. A una pequeña distancia de lo que será el cuello, se coloca otro tramo de alambre perpendicularmente para formar los brazos. Una vez que se tiene el armazón de alambre, sobre lo que serán los hombros, las ingles y a la altura del abdomen, se coloca plastilina epóxica para separar las articulaciones y dar el punto de sustento.

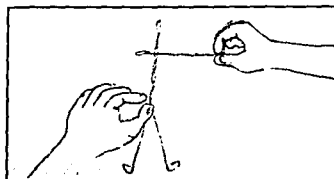
Después se cortan tiras de papel periódico para forrar el alambre y darle así forma al cuerpo, sujetándolo con pegamento y cinta adhesiva. Una vez hecho esto, se amasa la plastilina hasta formar una capa delgada que se irá cortando y pegando al cuerpo; después se coloca una segunda capa en la cual se van moldeando los detalles.

Para la cabeza se utilizaron pelotas de esponja cubiertas de plastilina, esto con el propósito de hacerlas más ligeras y permitir así una mayor estabilidad sobre los pies. Todos los detalles se hicieron con plastilina a excepción de los ojos que fueron hechos con hule eva para permitir un mejor manejo.

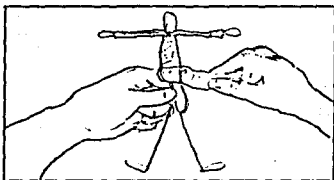
Esquema de la realización de los personajes



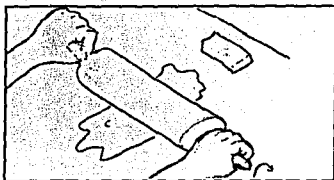
1



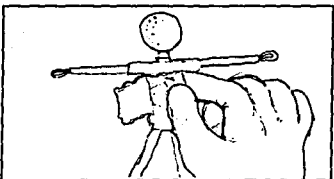
2



3



4



5



6

A continuación presento las fotografías de los personajes definitivos. En este caso son únicamente cuatro, ya que por cuestiones económicas y de tiempo sólo voy a desarrollar el primer corto que corresponde a la historia R₁ -Reducir-, donde intervienen Nita, Bucles, Mancha y el Tío. Por la misma razón se verá el desarrollo de los sets y la producción de este corto junto con la Entrada, cubriendo así los requisitos de mi investigación.



NITA



BUCLES

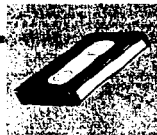


TIO



MANCHA Y CONEJO

JUSTIFICACIÓN DE SETS



ENTRADA

Exterior- campo y montaña.

Utilizo este espacio como una ironía ecológica que lamentablemente cada día es una triste realidad, hecho que relato con el accidente que le acontece a Nita quien tras una acción inocente desencadena una tragedia. Con esto quiero ubicar al público en el contexto global del medio ambiente, considerando a toda la tierra como una reserva y proponiendo a la vez un punto de reflexión.

HISTORIAS R,

Exterior- calles, fachada de casa y tiendas.

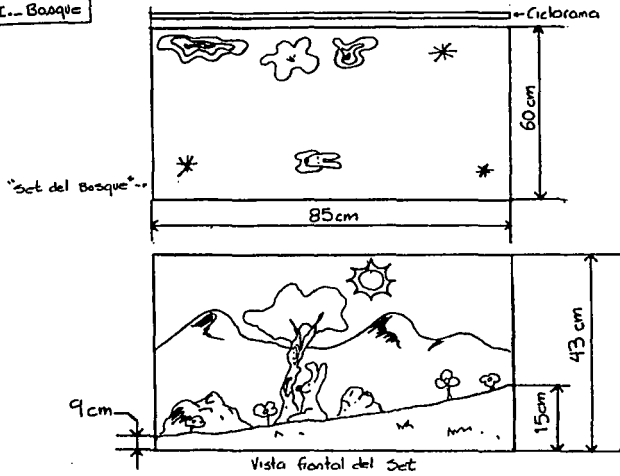
Interior- sala, recámaras, cuarto de lavado, pasillo y entrada.

Me baso en la ley ecológica de las 3 R (Reducir, Reutilizar y Reciclar) que es lo que cada individuo puede hacer por el medio. Por eso los sets plantean el ambiente cotidiano y hogareño como reflejo de lo que cada individuo realiza todos los días, remitiéndonos a todos los errores y aciertos que tenemos día con día dentro de nuestro hogar y que resultan benéficos o perjudiciales al equilibrio ecológico y por consecuencia a nuestro medio ambiente más cercano, como lo es nuestra casa, en la cual desarrollamos todas o la mayor parte de nuestras actividades.

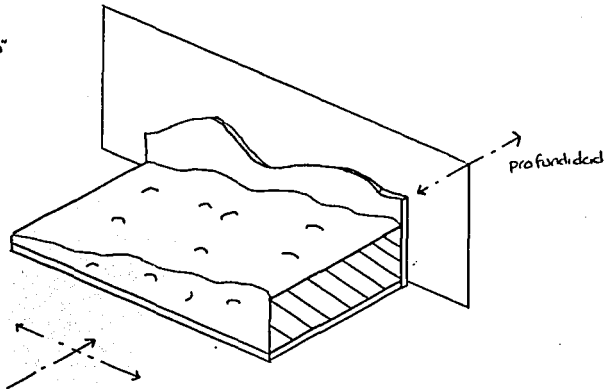
Una vez justificado el contexto de las historias, sigue la realización del esquema de planta y alzado de los planos para determinar su dimensión, tomando como base el tamaño de los personajes, y usando como medida estandar al Tío (26 cm). Este parámetro se utilizó por ser el único personaje adulto y porque era más lógico que el tamaño de los sets estuvieran proporcionados a él. Por eso a partir de esta medida se desarrollaron las dimensiones del ambiente.

PLANEACION DE MAQUETAS
Act de la "Entrada" del programa

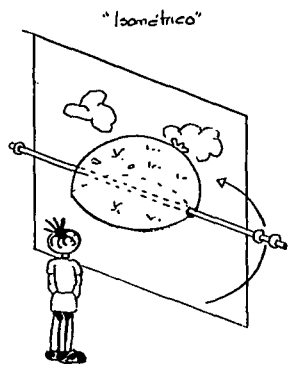
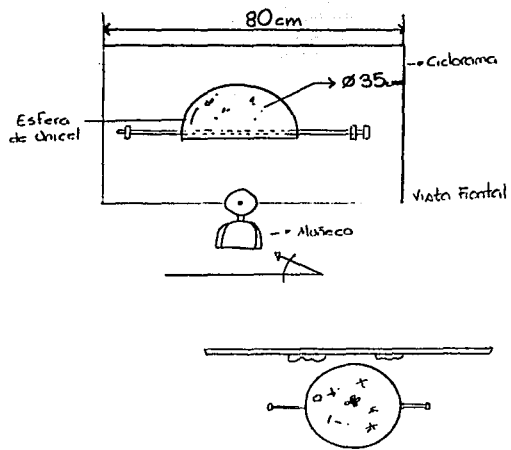
I... Bosque



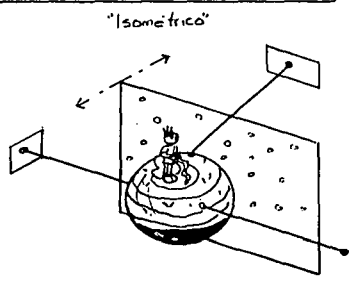
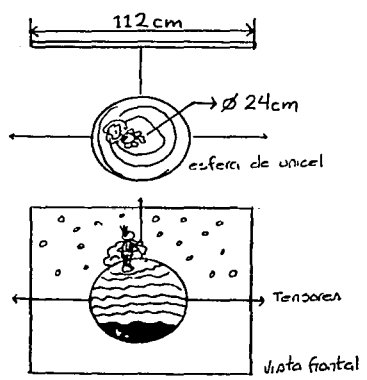
"Isométrico"



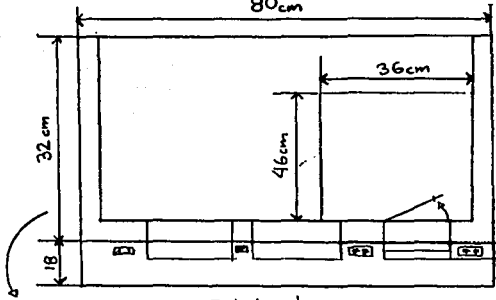
II.- Montaña



III.- Planeta



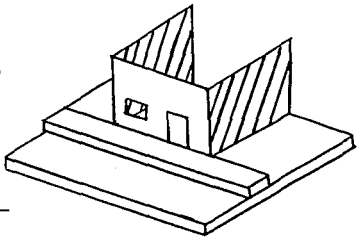
Seto de "Ri Redoir"



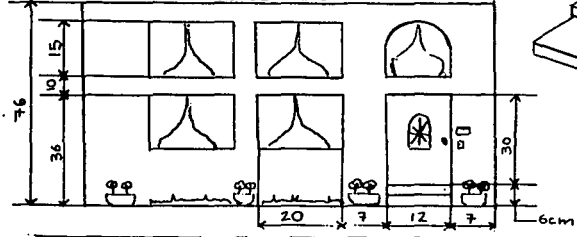
N.º Casa

Angulo interior

"Isométrico"

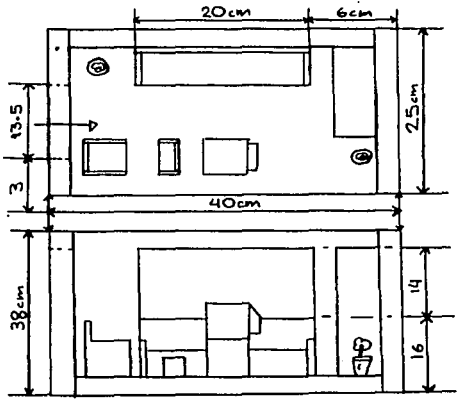
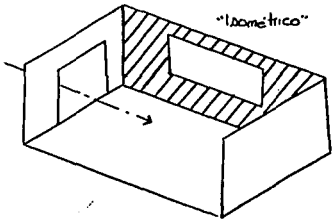


Fachada exterior



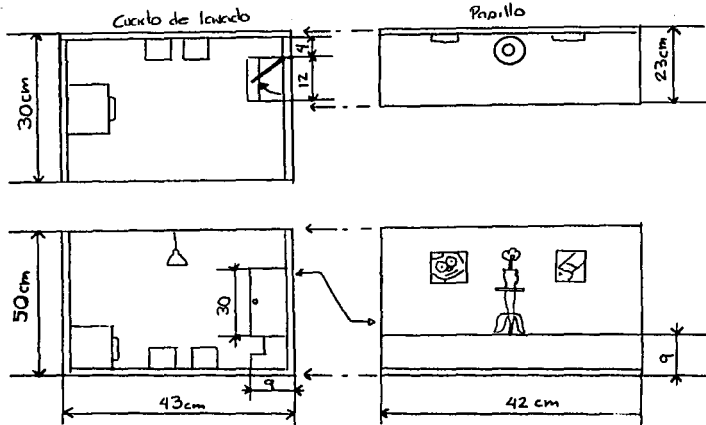
V.º Sala

"Isométrico"

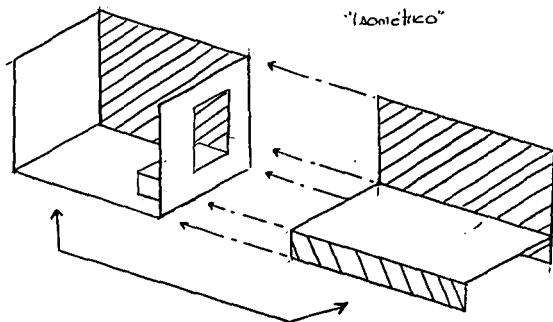


Vista Frontal

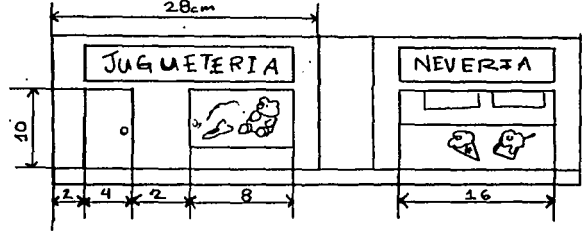
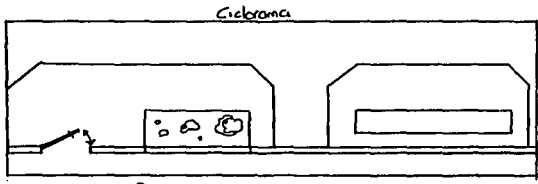
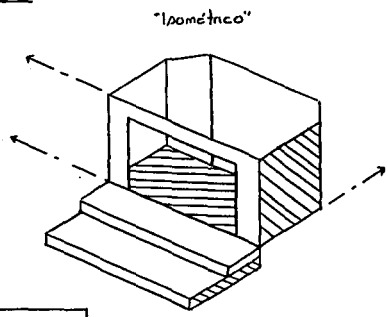
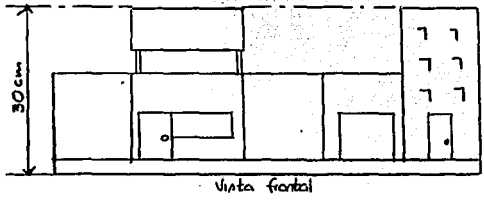
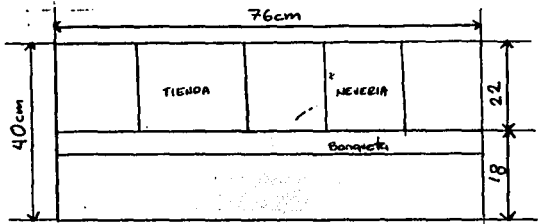
Vista - Cuarto de lavado y Pasillo



Vista frontal



VIII.- Fachadas de exteriores



REALIZACION DE SETS



Basados en los esquemas de los sets se inicio la fabricación de los mismos para las historias a producir (la entrada y la historia de Reducir).

Para la elaboración de estos se usó y se reutilizó el siguiente material:

Placas de mampara, uncel, cartulina primavera, ilustración, microcorrugado, acetato, bond y periódico, así como pinturas acrílicas y texturizadas, fibras, pegamentos y diversos accesorios como miniaturas, juguetes, bisagras, telas, etc.

La realización se llevó a cabo de la siguiente manera:

PARQUE

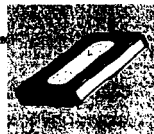
Este se elaboró con mampara como base, en forma de pendiente; después se forró de periódico sobre el cual se colocó fibra desmenuzada para simular el pasto. Sobre él se colocaron árboles y flores de plastilina, así como piedras.

Como fondo sobre un soporte de papel primavera se pintaron con acrílico unas montañas y el cielo con un sol resaltado; por la parte de atrás se construyó un soporte de cartón corrugado, formado por dos laterales y una tira transversal, para mantenerlo en posición vertical.

CERRO

Se realizó con una base de uncel semiesférica, la cual fue tapizada con fibra desmenuzada y decorada con flores de plastilina y piedras.

PLANETA



Se pintaron con acrílico negro dos esferas de unicel de diferente tamaño. Para simular que el planeta se va desertificando se hizo una tira de cartulina cubierta de fibra.

Para las tomas de estos sets se emplearon dos cicloramias: uno azul y otro negro, de papel y de tela respectivamente.

FACHADA PRINCIPAL

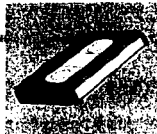
Esta se realizó sobre una cartulina ilustración recortando los espacios para puerta y ventanas; después se cubrió el soporte con pintura texturizada blanca y una vez seco se pintó con vinílica color salmón. Por la parte posterior se le colocaron unos laterales de cartón corrugado para mantenerlo vertical y una tira transversal de cartón para su estabilidad. Para simular los vidrios de las ventanas, se pegó acetato y papel plástico como empaque para darle opacidad; después con papel bond se recortaron las cortinas.

La puerta se hizo de mampara pintada con acrílico café; esta se fijó a la fachada de cartulina ilustración con unas bisagras pequeñas y con una chincheta se simuló el picaporte.

En la parte superior de la puerta, se hizo un corte para simular un vitral que se realizó con papel plástico. La fachada se montó sobre una placa de unicel pintada de gris y con el borde de color amarillo para representar la banqueta. Con mampara se construyó la escalera que está al pie de la puerta y se cubrió con pintura texturizada.

Sobre la banqueta se colocó fibra molida para dar la idea de pasto, agregándose unas jardineras de barro con flores hechas de plastilina. Con microcorrugado impreso se realizó el timbre y con mampara y tipografía adherible se hizo el número de la fachada.

FACHADA DE LA CALLE PRINCIPAL Y DE TIENDAS



Cuando se terminó la fachada de la casa, cuyas dimensiones finales resultaron de 80 x 65 cm. con 32 de fondo, descubrí que manejar los otros sets de la calle con esas medidas no me resultaba práctico para trabajar el espacio, por esto decidí realizar la acera de la casa y la calle de enfrente a una escala menor (1/3 de las medidas aprox.). Esto lo realicé siguiendo los mismos parámetros utilizados para la fachada (la casa de los personajes, dos casas vecinas, la juguetería, la nevería y un edificio).

PUERTA PRINCIPAL Y SALA

La idea original era utilizar los dos lados de la fachada como set, (por un lado la calle y por el otro el interior de la casa, en particular la entrada y la sala), pero al ver que el espacio que me quedaba entre la puerta y la segunda ventana era demasiado reducido, decidí utilizar la entrada por la contrafachada. Para eso tuve que poner una base hecha de cartón corrugado, forrada de papel y montada sobre unos tubos de cartón.

A parte diseñé el set del interior de la sala, el cual consta de tres paredes hechas de mampara cubiertas con pintura texturizada y una ventana realizada de la misma forma que la anterior; a excepción de las cortinas, que en esta ocasión confeccioné de tela. La base de este set es de unicel forrado de papel. Los muebles se hicieron con cartón microcorrugado y amate, la televisión con papel primavera y la pantalla se hizo como las ventanas. Su decoración se complementó con diversas miniaturas.

CUARTO DE LAVADO

La estructura es la misma que la explicada anteriormente, con la diferencia de que las paredes se montaron sobre una caja de cartón y la puerta y las escaleras se realizaron igual que las de la fachada principal. Los accesorios fueron hechos de diversos materiales (mampara, couché adhesivo, corrugado, palitos de madera, jerga, etc.) y el piso se forró de canson gris. Los demás detalles fueron retazos de tela y juguetes.

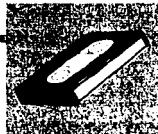
PASILLO

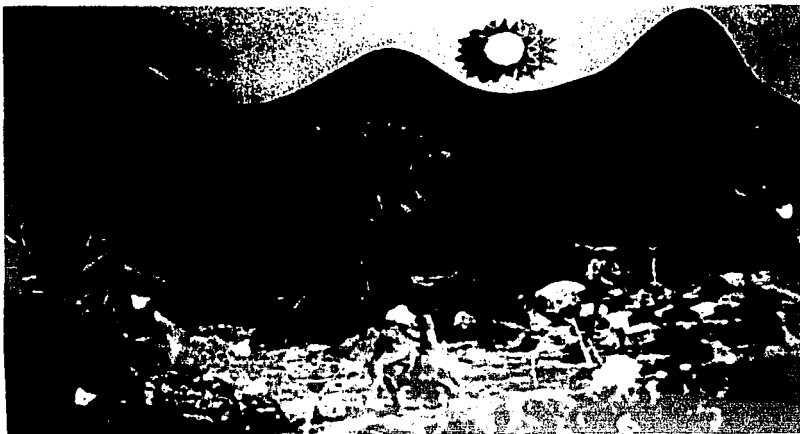
A diferencia de los dos anteriores sets que requirieron de tres paredes, este set sólo tuvo una, frente a la cual se montó un templete de papel ilustración y corrugado forrado de papel. La pared se pintó igualmente con texturizado. Se pegaron tres cuadros como decoración. Sobre el área del pasillo se puso una mesa hecha de mampara y amate; como accesorios sólo algunas macetas con flores de plastilina.

COCHE DEL TIO

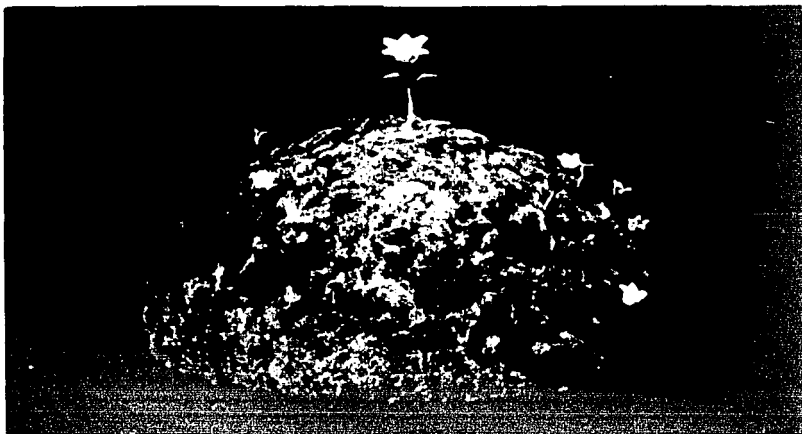
Este se elaboró con cartón corrugado pintado con acrílico; pero sólo se hizo una cara del vehículo visto de lado y otra con la puerta vista desde el interior del coche, unidas mediante palitos de madera.

En la siguiente página se muestran las fotografías de los sets terminados que se utilizaron para las historias producidas (Entrada y R, Reducir).





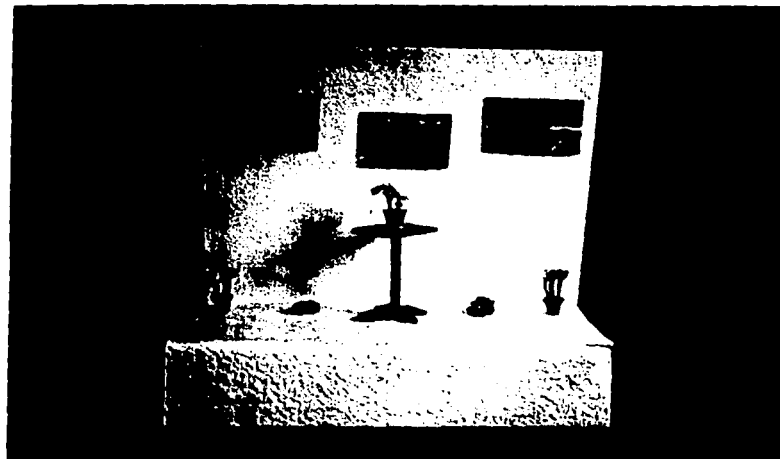
BOSQUE



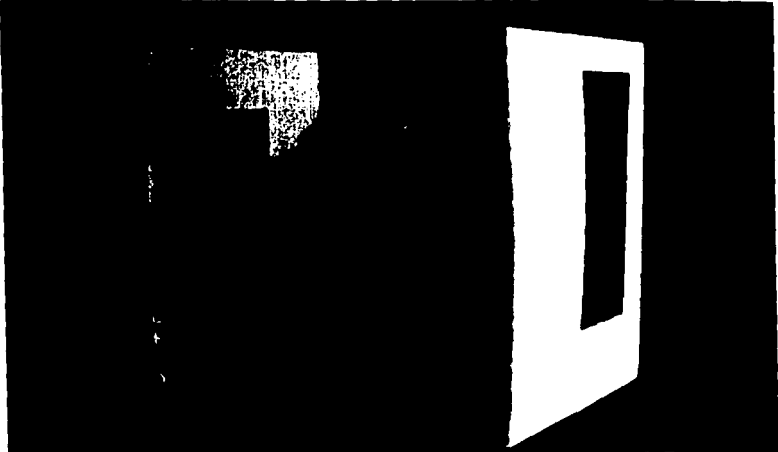
PLANETA



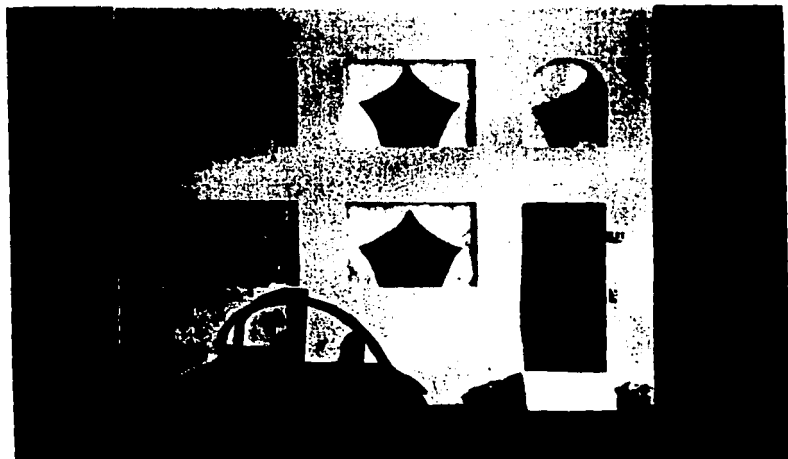
SALA



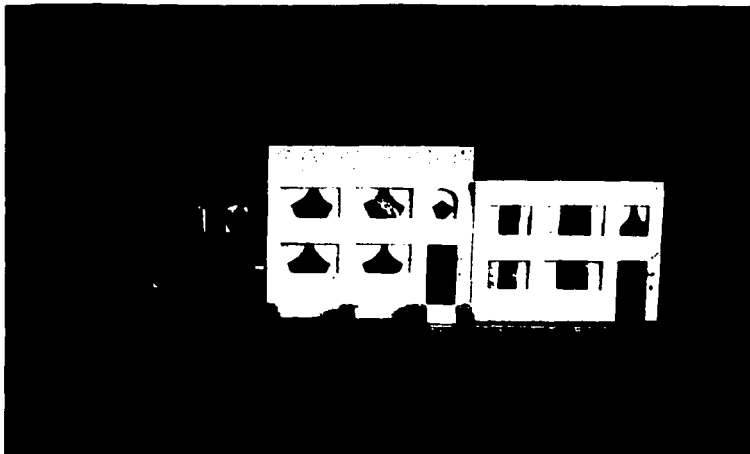
PASILLO



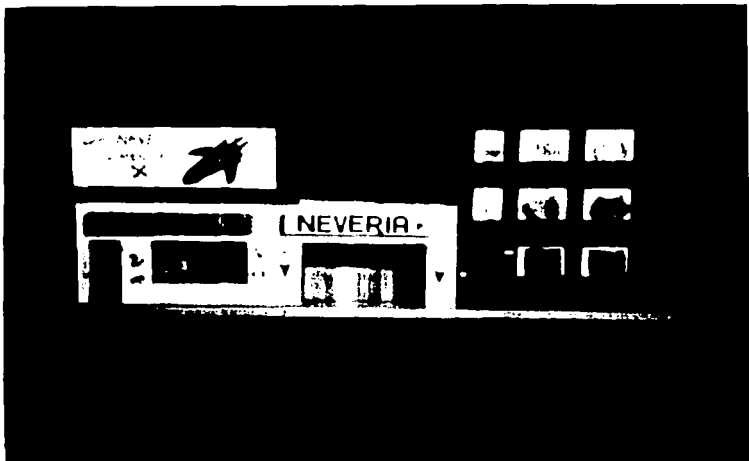
CUARTO DE LAVADO



CASA



CALLE PRINCIPAL



CALLE FRONTAL



LINGUAJE DE LA IMAGEN EN LA PROPUESTA (ENTRADA Y R, REDUCIR)

Una vez desarrollada la caracterización de los personajes (cómo son físicamente, cómo piensan y actúan), se diseña basado en mi premisa el medio en el que estos se van a desenvolver.

Después se desarrolla el lenguaje de la imagen; es decir, la forma visual de cómo voy a representar las historias, tomando en cuenta planos y encuadres, complementándola con el sonido y el montaje.

ENTRADA

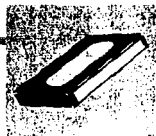
Para destacar el tema de cada historia, los títulos de presentación de las animaciones representan la misma acción a la que se refieren; como en el caso de Reducir en donde el título se compacta hasta convertirse en barras.

La animación de la "entrada", por ser el preámbulo de las historias, requería un tratamiento conciso de unos cuantos segundos para representar una situación irónica sobre lo que estamos haciendo con el medio ambiente, actuado por el personaje principal (Nita) que encarna a la humanidad.

Manejé en su mayoría planos generales para producir el contexto del medio ambiente, aunque al principio se muestra visualmente un panorama amplio (bosque), en la medida en que la cámara se aleja, este se va reduciendo poco a poco para convertirse en una montaña y después finalizar siendo el planeta. Recalcando esta acción mediante el obscurecimiento del fondo para provocar la sensación de estar en el espacio.

Para dar coherencia al desarrollo de la acción, la primera toma del bosque es un travelling para seguir la dirección del personaje. También usé un over shoulder para marcar el ritmo de su ascenso, así como un medium shot para destacar su reacción.

R, REDUCIR



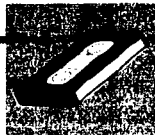
Los planos que usé para ubicar el lugar donde se desarrolla la acción son básicamente generales, dentro de la casa utilizando *medium's shot's* para establecer diálogo y *close up's* para enfatizar la reacción hacia el error.

Dividí la historia en tres secciones partiendo del personaje más joven (Bucles) al más adulto (Tío) con el fin de dar el mensaje sobre el hecho de que todos nos podemos equivocar y que el que regaña comete el mismo error. Esto se refuerza por medio del uso del sonido de una trompetilla. Para recalcar la acción de dichas secciones, se utilizó el *fade out* al final de cada una, sin que se pierda la continuidad de la historia.

Para finalizar la tercera sección, manejé una toma subjetiva desde el punto de vista del Tío con el propósito de ubicar la cercanía del lugar al que se dirigen (nevería).

Sobre este manejo del lenguaje visual, ubiqué el desarrollo de las otras historias no reportadas, en el guión técnico y story board (R₂ Reutilizar y R₃ Reciclar).

A continuación muestro la música, voces y efectos de sonido utilizados en la animación así como los guiones (Entrada, R₁ Reducir, R₂ Reutilizar y R₃ Reciclar).



SELECCIÓN DE MÚSICA, Y SONIDO

ENTRADA

*** Música**

Disco The Best of Mike Oldfield, elements

Track 16 - Portsmouth - 0' 40"

*** Efectos de sonido**

1.- Disco 101 Digital Sound Effects "Sounds of nature"

Track 17 - Many birds chirping & singing - Quiet atmosphere

2.-Disco 101 DSFX "Sound of horror"

Track 37 Heart beat

R₁ REDUCIR

*** Música**

1.- Disco Sweet Revenge, Ryuchi Sakamoto

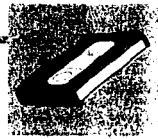
Track 1 - Tokyo Story - 0' 0"

2.-Disco Below the Waste, Art of Noise

Track 3 - Catwalk - 0' 28"

3.-Disco Help, Varios

Track 16 - 0' 0"



*** Efectos de sonido**

- 1.- Disco 101 DSFX "Planes, trains and automobiles"
Track 68 Steam engine locomotive starting to move

- 2.- Disco 101 DSFX "Hilarious comical effects"
Track 97 Trumpet horse bray

- 3.- Disco Major records sound effects "Household"
Track 2 Door opening, slamming
Track 4 Door bell
Track 5 Door opening
Track 7 Door opening and closing
Track 14 Running downstairs
Track 17 Body falling downstairs slowly
Track 37 Washing machine

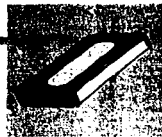
R₂ REUTILIZAR

*** Música**

- Disco Best of Mike Oldfield, Elements
Track 8 In Dulci Jubilo desde 0' 00"
Track 11 Etude desde 0' 00"
Track 8 In Dulci Jubilo desde 1' 24"

*** Efectos de sonido**

R, RECLAR



* Música

Disco Danny Elfman, Music for a Darkened Theatre Vol. 1

Track 1 Pee Wee's Big Adventure

(a) Overture desde 0' 30" a 1' 00"

(b) Breakfast Machine desde 1' 00" hasta 2' 15" (Track 1 Suite)

* Efectos de sonido

CRÉDITOS

* Música

Disco In No sense, Nonsense, Art of Noise

Track 2 Dragnet

VOCES

Nita - Laura A. Mexicano / Natyeli Osorio

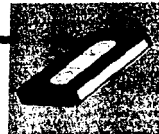
Bucles - Jesús Mexicano / Alejandro Taboada

Tío - Alejandro T.

Holly - Alejandro T.

Sombra - Alejandro T.

GUIÓN TÉCNICO



ENTRADA

VIDEO

EXTERIOR.. PARQUE. TARDE
FS VEMOS A NITA (VISTE PLAYERA
BLANCA, FALDA VERDE Y ZAPATOS
NEGROS) CAMINANDO A TRAVES DE UN
PARQUE. LA SEGUIMOS CON UN
TRAVELLING HASTA QUE SE DETIENE
FRENTE A UN CONEJO Y LO ACARICIA.
SIGUE CAMINANDO MIENTRAS EL
TERRENO SE INCLINA HACIA ARRIBA.

OS DE NITA. EL HORIZONTE SE MUEVE
SIMULANDO LA SUBIDA. APARECE UNA
FLOR A CUADRO.

2S DE NITA Y LA FLOR. (ESTA ES GRANDE
DE COLOR AMARILLO CON TONOS
ROSADOS), ELLA SE INCLINA A OLERLA Y
LA JALA PARA ARRANCARLA PERO NO
PUEDE.

MS DE NITA JALANDO CON FUERZA EL
TALLO DE LA PLANTA QUE SE VA
ALARGANDO.

FS DE NITA QUE CONTINUA JALANDO EL
TALLO QUE PARECE NO TENER FIN. A SU
ESPALDA SE EMPIEZA A ACUMULAR UN
MONTICULO VERDE CON EL TALLO QUE VA
SACANDO.

AUDIO

FADE IN MUSICA PORTSMOUTH APARTIR
DEL O' 40" SE DEJA CONTINUAR

SFX: Trino de aves

CONTINUA MUSICA

SFX: Trino de aves

SFX: latido de corazón

CONTINUA...

VIDEO

AUDIO



LS DE NITA. APRECIAMOS LA CUSPIDE SOBRE LA QUE ESTA PARADA EN FORMA DE ESFERA CON TONOS VERDES; MIENTRAS ELLA SIGUE REALIZANDO LA MISMA ACCION Y EL MONTICULO AUMENTA DE TAMAÑO. EL FONDO ES NEGRO CON ESTRELLAS.

CONTINUA MUSICA

BLS VEMOS A NITA PARADA SOBRE UNA ESFERA DE TONOS VERDOSOS. CONTINUA JALANDO EL TALLO MIENTRAS LA ESFERA SE VA PELANDO COMO UNA NARANJA.

CONTINUA MUSICA

ELS VEMOS DE LEJOS A NITA SOBRE LA ESFERA QUE POCO A POCO QUEDA NEGRA. EL MONTICULO ES ENORME A SU ESPALDA, HASTA QUEDAR NEGRA LA ESFERA. FADE OUT.

MUSICA EN FADE OUT

NITA: "¡AAAHHH!"

R, REDUCIR

FI. INTERIOR. CASA. TARDE
FS DE BUCLES (VESTIDO DE OVEROL AZUL, PLAYERA AMARILLA Y ZAPATOS NEGROS) Y MANCHA (UN GATO NEGRO CON UN MANCHON BLANCO). ELLOS SE ENCUENTRAN EN LA SALA DURMIENDO, MIENTRAS LA TELEVISION ESTA FUNCIONANDO. ENTRA EN ESCENA NITA CON UN CESTO EN LAS MANOS Y LOS OBSERVA INDIFERENTE, ABRE UNA PUERTA Y SALE DE ESCENA.

FADE IN MUSICA TOKYO STORY APARTIR DEL 0' 24" SE DEJA CONTINUAR

SFX: puerta que se abre y se cierra

CONTINUA...

VIDEO

VUELVE A APARECER EN ESCENA NITA AHORA DE REGRESO Y CON EL CESTO LLENO DE ROPA. MIRA A BUCLES Y SE DA CUENTA DE LO QUE ESTA PASANDO Y PEGA UN GRITO. BUCLES Y MANCHA BRINCAN ASUSTADOS.

MS DE NITA MOLESTA, REGAÑANDO A SU HERMANO.

MS DE BUCLES SONROJADO.

2S DE BUCLES APAGANDO LA TELEVISION. NITA SE RETIRA AL IGUAL QUE BUCLES QUIEN VA CABISBAJO. FADE OUT.

FS DE NITA Y MANCHA EN UN PASILLO, ELLA LLEGA FRENTE A UNA PUERTA Y LA ABRE.

OS DE NITA. VEMOS EL CUARTO LLENO DE AGUA Y ESPUMA DE LA LAVADORA QUE ESTA FUNCIONANDO Y LA LUZ DEL CUARTO PRENDIDA.

CU DE NITA SONROJADA.

LS DEL CUARTO DE LAVADO. NITA CORRE A APAGAR LA LAVADORA, MIENTRAS MANCHA LA OBSERVA.

CU DE MANCHA MOVIENDO LA CABEZA. SE HACE FADE OUT.

FS DE LA PUERTA DE LA CASA POR DENTRO, SUENA EL TIMBRE, BUCLES LLEGA CORRIENDO A ABRIR LA PUERTA.

AUDIO

NITA: "IAAAHHH!"

NITA: "INCONSCIENTE NO TE DUERMAS CON LA TELEVISION PRENDIDA PORQUE GASTAS LUZI"

SFX: Trompetilla

CROSS FADE ENTRA CATWALK APARTIR DE O' 28" SE DEJA CONTINUAR SE HACE FADE OUT

SFX: Lavadora

SFX: Trompetilla

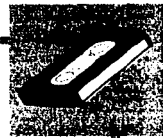
SFX: Pasos corriendo

FADE OUT EN MUSICA

ENTRA HELP 16 APARTIR DE O' 00" SE DEJA CONTINUAR

SFX: Timbre

CONTINUA...



VIDEO

VEMOS LA MISMA ESCENA DE FRENTE, LA PUERTA ABIERTA Y EL TIO PARADO AFUERA (ESTA VESTIDO DE PANTALON DESLAVADO, CAMISA ROJA Y BOTAS VAQUERAS COLOR AZUL MARINO). LLEGA NITA CORRIENDO Y SALUDA.

MS DEL TIO QUIEN LA SALUDA Y LOS INVITA A TOMAR UN HELADO.

LS DE LA FACHADA DE LA CASA (COLOR SALMON, UNA ESCALERA AL PIE DE LA PUERTA Y UNAS JARDINERAS LLENAS DE FLORES A LO LARGO DE LA FACHADA), DE DONDE SALE NITA Y BUCLES CERRANDO LA PUERTA TRAS ELLOS. EL TIO SE DIRIGE A SU AUTO (UN COMPACTO COLOR ROJO) Y ABRE LA PORTEZUELA.

2S DE NITA Y BUCLES, SE VOLTEAN A VER ENTRE ELLOS Y LUEGO VEN HACIA SU DERECHA.

CU DEL TIO QUIEN LOS OBSERVA Y DESPUES VOLTEA HACIA EL OTRO LADO.

LS Y ZOOM IN. VEMOS LA CALLE DE ENFRENTE EN DONDE ESTAN UNA JUGUETERIA Y UNA NEVERIA.

MS DEL TIO SONROJADO CERRANDO LA PORTEZUELA DEL AUTO.

LS VEMOS A LOS TRES PERSONAJES CAMINANDO HACIA LA NEVERIA. SE HACE FADE OUT. FIN

AUDIO

BUCLES: "¿QUIEN ES?"

TIO: "TU TIO MIJO!"

SFX: Puerta abriéndose

NITA: "¡HOLA TIO!"

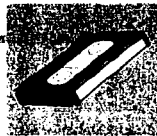
TIO: "¡QUE PASO MIJAI HACE CALOR LES INVITO UN HELADO"

NIÑOS: "¡SIIIII!"

SFX: Puerta de la casa cerrándose y la del auto abriéndose.

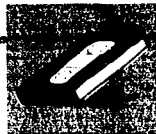
SFX: Trompetilla, portezuela del auto cerrándose

MUSICA EN FADE OUT



VIDEO

AUDIO



R₂ REUTILIZAR

FI EXTERIOR. CALLE. DIA

FS DE BUCLES Y SU TIO CAMINANDO POR LA CALLE, PASAN POR UNA JUGUETERÍA Y SE DETIENEN FRENTE A ELLA.

2S (DESDE DENTRO DE LA JUGUETERÍA) DE LOS PERSONAJES. BUCLES FELIZ.

CU DE UN JUGUETE A TRAVÉS DE LA VIDRIERA.

LS DE LA FACHADA DE LA JUGUETERÍA, SE ESCUCHA LA CAJA REGISTRADORA Y VEMOS SALIR AL TIO Y A BUCLES CON UN PAQUETE.

FS DE BUCLES Y SU TIO ENTRANDO A LA CASA. BUCLES CORRE PRESUROSO.

FS DE LA SALA. VEMOS A HOLLY Y NITA, ENTRA BUCLES CON SU JUGUETE Y SE LOS ENSEÑA.

HOLLY SE LO ARREBATA Y LO MANIPULA CON BRUSQUEDAD, BUCLES LE PIDE QUE SE LO DEVUELVA.

FS HOLLY SE RIE Y SE LO AVIENTA, BUCLES RECOGE SU JUGUETE MIENTRAS HOLLY Y NITA SE VAN.

MS DE BUCLES OBSERVANDO QUE SU JUGUETE ESTÁ ROTO.

FADE IN MUSICA IN DULCI JUBILO APARTIR DE 0' 00" SE DEJA CONTINUAR

BUCLES: "¡OOOHHI"

SFX: Caja registradora

SFX: Puerta abriéndose

BUCLES: "¡MIREN LO QUE ME COMPRO MI TIO!"

HOLLY: "DAMELO"

BUCLES: "DEVUELVELO"

SFX: Ruido de juguete

HOLLY: " TOMA NO SIRVE, VAMONOS NITA"

CONTINUA...

VIDEO

FS DE BUCLES LLORANDO CON SU JUGUETE, LLEGA SU TIO Y LE PIDE QUE LE COMPRE OTRO.

MS DEL TIO ENSEÑÁNDOLE SU BILLETERA VACIA.

FS DE BUCLES ENTRANDO A SU RECAMARA, AZOTA LA PUERTA Y PATEA ALGO DEL SUELO, SIGUE LLOROSO.

CU DE BUCLES. OBSERVANDO FIJAMENTE AL FONDO, DONDE VE SU JUGUETE. SU EXPRESION SE TORNA OCURRENTE. TRUENA LOS DEDOS.

PA DE LA PARED DEL CUARTO, DONDE SE VE LA SOMBRA DE BUCLES BUSCANDO COSAS DENTRO DE UNA CAJA Y ARMANDO OTRAS.

FS DE BUCLES CON UN JUGUETE HECHO DE DIFERENTES COSAS, SONRIE Y SE PONE A JUGAR CON MANCHA. FADE OUT.

FS DE LA FACHADA DE LA CASA DONDE VEMOS A HOLLY Y NITA SENTADOS EN LAS ESCALERAS; FRENTE A ELLOS HAY UNA CAJA TIRADA; SOPLA VIENTO, ENTRA UNA HOJA DE ARBOL POR LA CAJA Y SALE UN PAPEL POR EL OTRO LADO.

CU DE LA CARA DE NITA PENSANDO OCURRENTEMENTE. FIN.

AUDIO

CROSS FADE ENTRA ETUDE APARTIR DE 3' 6" SE DEJA CONTINUAR
BUCLES: "SNIF SNIF"

BUCLES: "SNIF, MI JUGUETE ESTA ROTO, ¡COMPRAME OTRO!"

BUCLES: "SNIF"

SFX: Azote de puerta, ruido de golpe

CROSS FADE ENTRA IN DULCI JUBILO APARTIR DE 1' 24" SE DEJA CONTINUAR
SFX: Chasquido de dedos

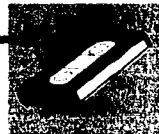
SFX: Ruido de objetos

BUCLES: "¡YUPII! ¡VIVAL!

SFX: V lento

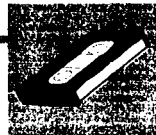
MUSICA EN FADE OUT

CONTINUA...



VIDEO

AUDIO



R, RECICLAR

FI INTERIOR. CASA. TARDE
MS DONDE VEMOS A NITA DE FRENTE EN SU CUARTO ARMANDO UN ARTEFACTO, MUY ENTRETENIDA. ATRAS DE ELLA SE ABRE LA PUERTA Y APARECE BUCLES Y MANCHA.

MS DE BUCLES Y MANCHA CON EXPRESION DE CURIOSIDAD.

MS VEMOS A NITA DE FRENTE TERMINANDO SU ARTEFACTO.

FS NITA SE LEVANTA Y AL VOLTEAR BRINCA ASUSTADA AL VER A BUCLES Y A MANCHA. ELLOS LE PREGUNTAN QUE ES LO QUE ESTA HACIENDO.

3S VEMOS A NITA TOMAR UNA BOTELLA QUE METE POR UN LADO DE LA MAQUINA.

CU DE LA MAQUINA HACIENDO RUIDOS Y MOVIMIENTOS, SALE DEL OTRO LADO UNA BOTELLA DIFERENTE.

MS VEMOS A BUCLES Y A MANCHA ASOMBRADOS.

FS NITA INTRODUCE AHORA UN ENVASE DE PLASTICO Y SALE UNO DISTINTO.

FADE IN MUSICA BREAKFAST MACHINE
APARTIR DE 0' 30" SE DEJA CONTINUAR

SFX: Herramientas y puerta que se abre

SFX: herramientas

NITA: "¡ESTA LISTO!"

NITA: "¡AAAHHH!"

BUCLES: "¿NITA QUE ES LO QUE HACES?"

NITA: "UNA MAQUINA DE RECICLAR, MIREN"

SFX: Objeto cayendo

SFX: Maquinaria

BUCLES: "OOH"

SFX: Maquinaria

CONTINUA...

VIDEO**AUDIO**

25 LOS ESPECTADORES APLAUDEN EMOCIONADOS.

SFX: Aplausos

FS BUCLES TOMA UNA HOJA DE PERIODICO Y SE LA DA A NITA. ELLA LA INTRODUCE A LA MAQUINA Y ESTA LE DEVUELVE UNA HOJA BLANCA CON LA QUE HACE UN AVION.

SFX: Maquinaria

MS BUCLES FELIZ LE PIDE QUE HAGA LO MISMO.

BUCLES: "NITA, HAZLO DE NUEVO"

FS VEMOS A NITA QUE VA A TOMAR UNA HOJA DE UN MONTON DE PERIODICOS, PERO EN ESE MOMENTO MISTERIOSAMENTE, UNA DE ELLAS COBRA VIDA EN FORMA DE SILUETA .

SFX: Papel

35 VEMOS A LOS PERSONAJES ASUSTADOS.

FS LA SILUETA RIENDOSE COMIENZA A HACER DESTROZOS.

SILUETA: "¡JA JA JA!"

SFX: Objetos rompiéndose

LS VEMOS A LOS CUATRO PERSONAJES PERSIGUIENDOSE POR TODA LA RECAMARA.

NITA: ¡VEN ACA!

BUCLES: ¡DETENTE COBARDE!

DESPUES DE VARIOS DESTROZOS TODOS SE AVIENTAN SOBRE LA SILUETA.

SFX: Ruido de caída

FS TODOS SE LEVANTAN Y APARECE NITA CON UN AVION HECHO DE LA SILUETA LA CUAL AVIENTA POR LA VENTANA.

BUCLES: ¡VIVA VIVAI

FS LLENOS DE FELICIDAD LOS PERSONAJES SE DIRIGEN A LA SALA.

· CONTINUA...

VIDEO

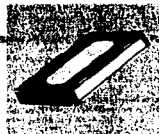
FS VEMOS A LOS PERSONAJES EN LA SALA. NITA DECIDE LAVAR SU ROPA Y SALE DE CUADRO. BUCLES ENCIENDE LA TELEVISION Y SE SIENTA EN EL SILLON CON MANCHA. SE HACE FADE OUT. FIN

AUDIO

NITA: "AHORA VOY A LAVAR LA ROPA SUCIA"

SFX: Encendido de televisión

MUSICA EN FADE OUT



ENTRADAS ANIMADAS DE LOS CORTOS

REDITOS DE PRESENTACION R,

FS CAMARA FIJA. VEMOS LA SUPERFICIE DE UN PIZARRON VERDE EN EL QUE POCO A POCO SE VA DIBUJANDO CON UN GIS LA LETRA R Y UN NUMERO 3 (EN ANIMACION).

REDITO DE R, REDUCIR

FS CAMARA FIJA. APARECE EL TITULO "REDUCIR" CON LETRAS DE PLASTILINA DE COLORES LAS CUALES SE VAN COMPRIMIENDO.

SFX: Locomotora

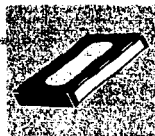
REDITO DE R, REUTILIZAR

FS CAMARA FIJA. SE VEN EN PANTALLA LA SILABA "RE" EN PLASTILINA DE COLORES. ENTRA A ESCENA LA PALABRA "UTILIZAR" DESDE ABAJO. EN PIXILACION UNAS MANOS ACOMODAN LA PALABRA REUTILIZAR.

SFX: Objetos moviéndose

VIDEO

AUDIO



CREDITO DE R, RECICLAR

ES CAMARA FIJA. APARECE LA PALABRA "CICLAR" ESTA COMIENZA A GIRAR EN CIRCULO (LETRAS DE PLASTILINA) MIENTRAS APARECE LA SILABA "RE" EN EL CENTRO. POCO A POCO SE VAN COLOCANDO EN LINEA LAS LETRAS DE CICLAR HASTA FORMAR LA PALABRA "RECICLAR".

SFX: Maquinaria

4.1.5. ELABORACIÓN DE STORY BOARD

Una vez concebidos los personajes, los sets donde aquellos se mueven, y las historias que van a representar, se realiza el *story board*. Esto consiste en la visualización por medio de dibujos de las tomas que planeamos hacer.

Aunque parezca que sólo con el *story board* podemos realizar nuestra producción, hay que tomar muy en cuenta también que todos los guiones son importantes para pulir detalles, verificando tiempos y, lo más importante, visualizar completamente nuestra idea.

Productora Multzil Producciones

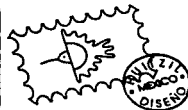
Producción 23

Versión Créditos de presentación del programa

Duración 15"

Pag. 1

Fecha 010896



VIDEO

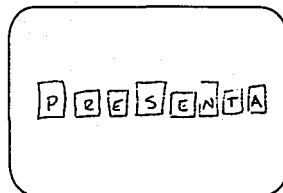
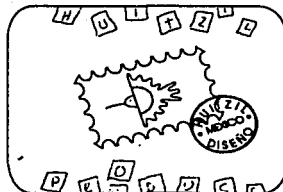
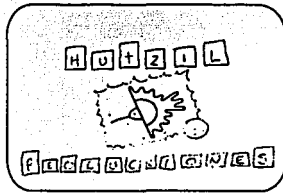
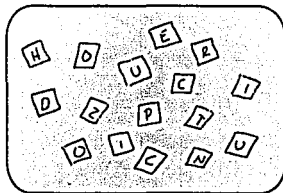
FS Cámara fija
sobre un fondo negro aparecen
varias letras en desorden
que se van acomodando poco
a poco.

FS Cámara Fija
las letras forman el crédito
"Multzil Producciones".
El logo aparece al centro.

FS Cámara Fija
Sale el texto hasta quedar solo
el logo al centro de la
pantalla.

FS Cámara Fija
Sale el logo y aparece el
crédito "Presenta"

STORY BOARD



AUDIO

Fade in Dragnet 0' 0"
Continue

Música en Fade out

Productora Huitzil Producciones

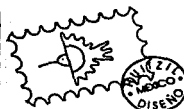
Producción #3

Versión Crédito de presentación del programa (entrada)

Duración 46"

Pag. 2

Fecha 010896



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

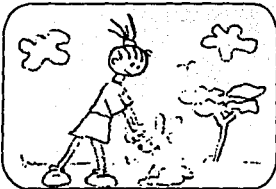
FS En un travelling seguimos a
Nita caminando por un bosque.



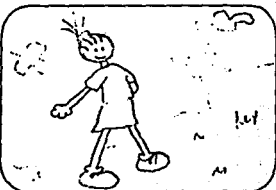
Fade in Portsmouth desde 0' 40"
Continua

SFX: Trino de aves

Entra en escena un conejo.
Nita lo mira sonriente.

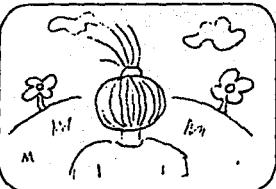


Nita comienza a subir por una
cuesta.



CUT

OS de Nita subiendo una montaña.
Cámara fija.



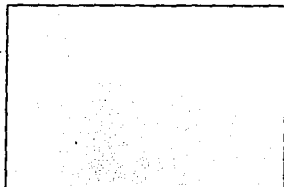
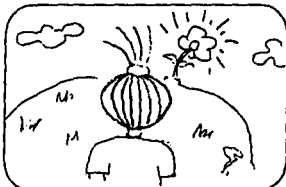


VIDEO

STORY BOARD

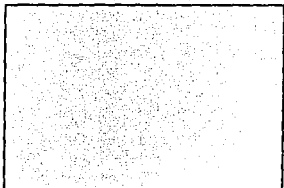
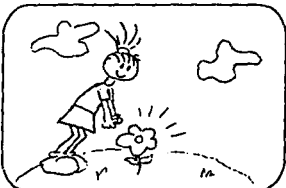
AUDIO

OS Cámara fija.
El ascenso continúa hasta el
punto más alto, donde aparece
una flor.

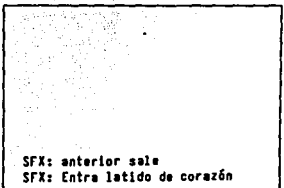


CUT

FS Nita junto a la flor la
admira sorprendida, después
se inclina para olerla.

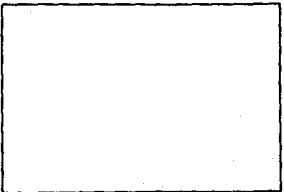


FS Nita decide arrancar la flor
pero no lo logra.
Aun así sigue jalando con
fuerza.



CUT

MS Nita sorprendida y curiosa
continúa jalando el tallo que
se alarga como si fuera una
cuerda sin fin.



CUT

Productora Multzil Producciones

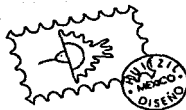
Producción #3

Versión Créditos de presentación del programa (entrada)

Duración 46"

Pag. 4

Fecha 010896

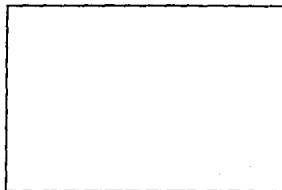
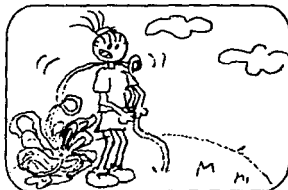


VIDEO

STORY BOARD

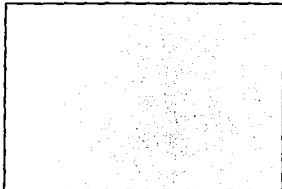
AUDIO

FS Nita continúa jalando el tallo, mientras el tramo ya extraído se va amontonando detrás de ella formando un montículo verde.



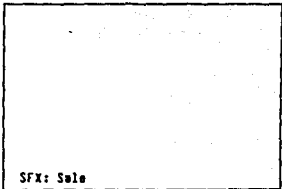
CUT

LS Vemos a Nita sobre una esfera que poco a poco se va quedando negra, mientras el montículo detrás de ella se vuelve más grande.
El fondo es negro y lleno de estrellas.



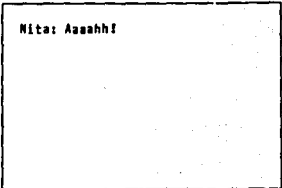
CUT

BLS Nita continúa en su acción. El montículo es cada vez más grande y el planeta cada vez más negro.



CUT

ELS El montículo verde casi rodea a Nita y el planeta está casi en su totalidad negro.
Una vez que Nita queda cubierta por completo se escucha un grito.



Fade out

CUT

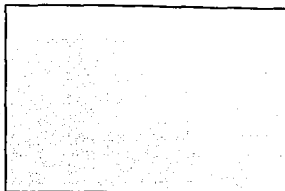
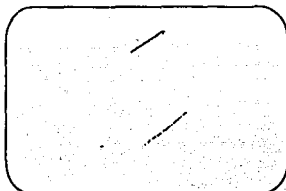


VIDEO

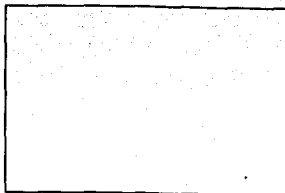
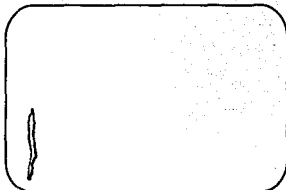
STORY BOARD

AUDIO

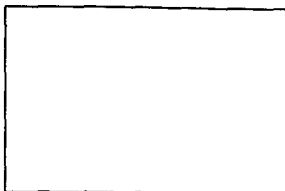
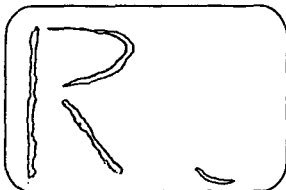
FS Cámara fija.
Se ve un fondo verde.



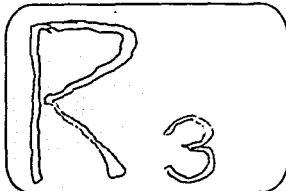
FS Sobre el fondo comienza a
aparecer espontáneamente un
trazo con gis.



FS El trazo continúa dibujándose
hasta convertirse en una R.



FS Junto a la R se dibuja un 3.



Fade out Portsmouth

Productora Huitzil Producciones

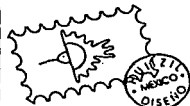
Producción R3

Versión Historia R1 Reducir

Duración 15"

Pag. 6

Fecha 010896



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

FS Cámara fija.
Aparece una letra R hecha con
plastilina sobre un fondo negro.
Enseguida aparece un número 1.

R 1

SFX: Sonido de locomotora
Fade in y continúa

FS Cámara fija.
Desaparece el número 1 y aparece
poco a poco por un extremo las
letras E, D, U, C, I y R hechas con
plastilina.

Reducir

FS Cámara fija.
Poco a poco se van comprimiendo
todas las letras.

Reducir

Hasta deformarse en trazos
verticales de colores.

Reducir

SFX: Fade out

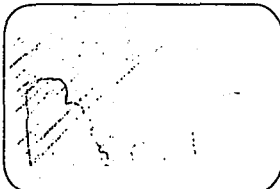


VIDEO

STORY BOARD

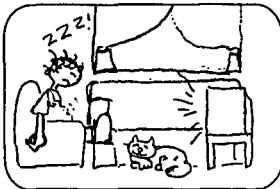
AUDIO

Fade in de negro.
Se empieza a bosquejar una imagen.



Fade in Tokyo story 0' 24"

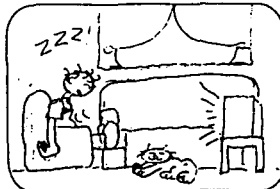
FS Cámara fija.
Bucles y Mancha se encuentran
durmiendo en la sala frente
al televisor encendido.



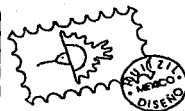
FS entra Nita a escena y pasando
por la sala los observa con
indiferencia y continúa su
camino.



FS sale de cuadro Nita y se
observa la misma escena de la
sala.



SFX: Ruido de puerta que cierra



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

FS Mita escena en la sala.
Entra de nuevo Mita a cuadro
con un cesto de ropa en las
manos. Cuando llega frente a
Bucles lo observa y le grita.
Bucles y Mancha brincan.



Mita: Auuuhh!

CUT

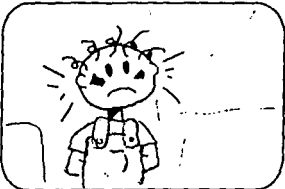
MS Mita molesta regaña a Bucles.



Mita: Inconsciente no te duermas
con la televisión prendida
porque gastas luz!!

CUT

MS Bucles se sonroja apenado.



SFX: Trompetilla

CUT

FS Mita recoge su cesto y
continúa su camino.
Bucles cabizbajo apaga la
televisión y sale detrás de
Mita.



Cross fade Catwalk 0' 28" entra

Fade out

CUT

Productora Huitzil Producciones

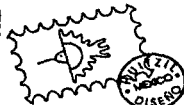
Producción R3

Versión Historia R1 Reducir

Duración 2' 20"

Pag. 9

Fecha 010896

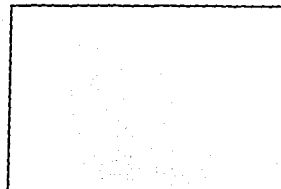
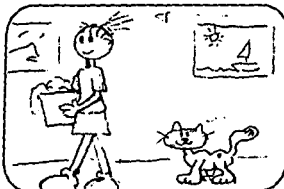


VIDEO

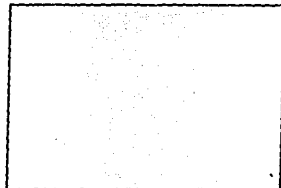
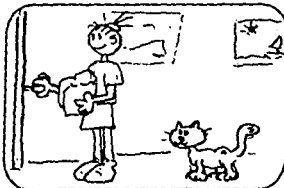
STORY BOARD

AUDIO

FS Nita y Mancha caminan por un pasillo. Los seguimos en un travelling.

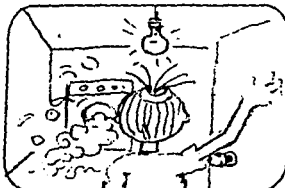


FS Siguen caminando hasta encontrarse frente a una puerta, la abre y tira el cesto de ropa sorprendida por lo que ve.



CUT

OS Nita al abrir la puerta observa que la lavadora se mueva silocadamente arrojando espuma y que la luz del cuarto está prendida.



SFX: Ruido de lavadora

CUT

CU Nita se sonroja apenada.



SFX: Trompetilla

CUT

Productora Huitzil Producciones

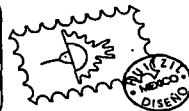
Producción R3

Versión Historia R1 Reducir

Duración 2' 20"

Pag. 10

Fecha 010896

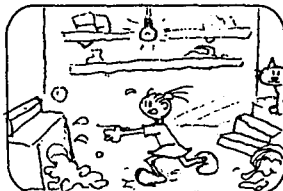


VIDEO

STORY BOARD

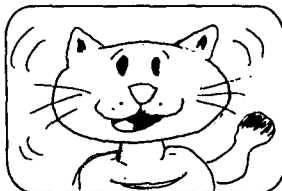
AUDIO

LS Nita entra corriendo al cuarto para apagar la lavadora y la luz.



CUT

CU Mancha mueve la cabeza con desaprobación.

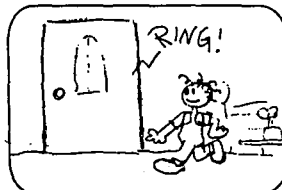


Fade out

Fade out Catwalk

CUT

FS Se escucha el timbre de la casa y Bucles acude a abrir la puerta.

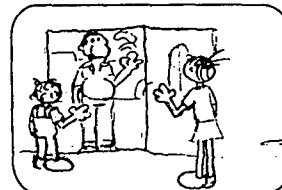


Fade In entra Help Track 16 0' 0"

Bucles: ¿Quién es?
Tío: Tu Tío mijo!!

SFX: Timbre

FS Nita entra a cuadro y saluda a su tío.



Nita: Hola Tío!!

SFX: Ruido de puerta

Productora Nultzil Producciones

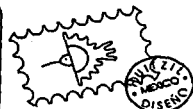
Producción R3

Versión Historia R1 Reducir

Duración 2' 20"

Pag. 11

Fecha 010896



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

MS del Tío.

CUT

LS Se ve la fachada de la casa con el coche estacionado enfrente. El Tío se dirige a él para abrir la portezuela, mientras Nita y Bucles van saliendo de la casa.

CUT

TS Nita y Bucles se miran entre sí extrañados, enseguida los dos voltean hacia el final de la calle.

CUT

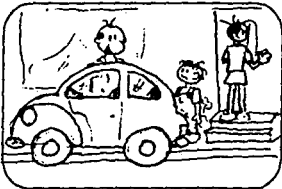
CU El Tío los volteas a ver y observa que están mirando hacia un lado de la calle. El hace lo mismo.

CUT

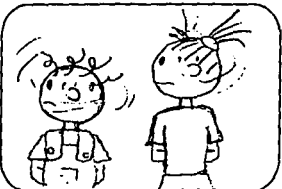


Tío: Que peso mijs, hace calor les invito un helado.

Niños (en off): ¡¡¡!!!



SFX: Puerta cerrandose





VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

LS Zoom in
Se ve al final de la calle que
la nevería está a unos pasos de
su casa.

CUT

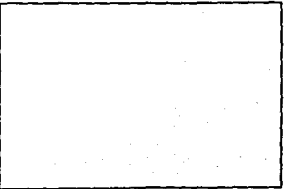
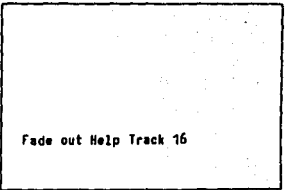
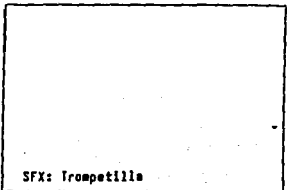
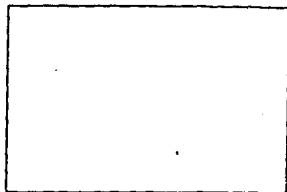
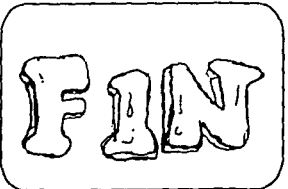
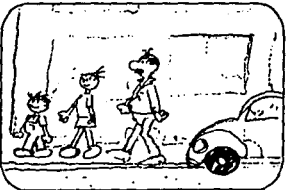
MS El Tío voltea la cabeza, mira
hacia el frente y se sonroja.

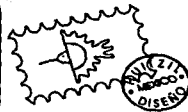
CUT

LS Vemos a los personajes
caminando hacia la nevería.

Fade out.

Aparece en pantalla la palabra
Fin con letras de plastilina.





VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

FS Cámara fija.
Aparece sobre un fondo negro
la sílaba RE en plastilina.

Re

SFX: Ruido de objetos

FS Entra a cuadro la palabra
UTILIZAR desde abajo.

Re

utilizar

FS En pixilación entran unas
manos y acomodan esta palabra
junto a RE.
Se forma la palabra REUTILIZAR.

Re
utilizar

Reutilizar

SFX: Sale

Productora Huitzil Producciones

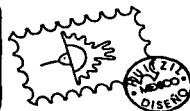
Producción R3

Versión Histori R2 Reutilizer

Duración 2' 20"

Pag. 14

Fecha 0100896

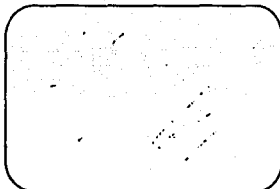


VIDEO

STORY BOARD

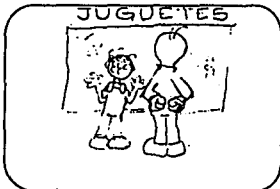
AUDIO

Fade in en negro.
Aparece imagen poco a poco.



Fade in Dulci Jubilo 0' 0"

FS Cámara fija.
Bucles y su tío miran el
aparador de una juguetería.



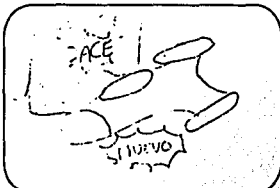
CUT

MS Bucles y su tío se ven detrás
del vidrio.
Bucles tiene expresión de
asombro.



CUT

CU Un juguete nuevo se exhibe
en la juguetería.



CUT

Productora Huitzil Producciones

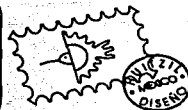
Producción #3

Versión Historia R2 Reutilizer

Duración 2' 20"

Pag. 15

Fecha 010896



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

LS de la fachada de la juguetería
Bucles y su tío salen por la
puerta.

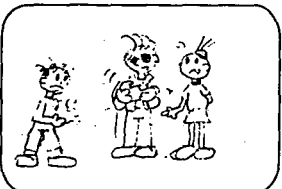
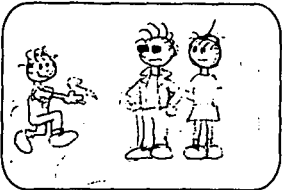
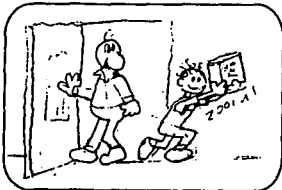
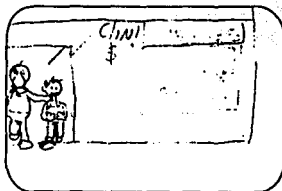
CUT

FS Bucles y su tío llegan a su
casa.
Bucles corre apresuradamente.

CUT

FS En la sala se encuentran
Nita y Holly, entre Bucles y
los enseña su juguete nuevo.

FS Holly le quita el juguete y
lo comienza a manipular
bruscamente. Nita y Bucles lo
miran mientras este último se
lo pide.



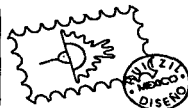
SFX: Caja registradora

SFX: Puerta abriéndose

Bucles: Miren lo que me compré
mi Tío!!

Holly: Oámelot!

Bucles: Devuélvemelo!



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

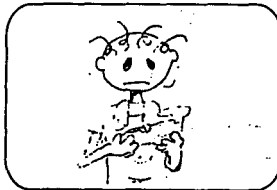
FS Holly avienta el juguete con violencia y cae este al suelo. Enseguida Mita y Holly se van.



Holly: Toma no sirve, vámonos Mita.

CUT

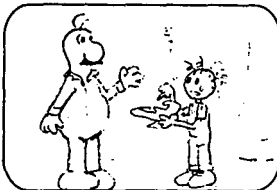
MS Bucles levanta su juguete y ve que este roto.



Cross fade entra Etuda 0' 0"

CUT

FS El Tío entra a cuadro y Bucles lloroso le enseña su juguete roto y le pide que le compre otro.



Bucles: Snif! Mira Tío mi juguete esta roto, cómprame otro!

CUT

MS El Tío le enseña su cartera y ve que está vacía.



CUT

Productora Multzil Producciones

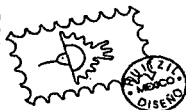
Producción R3

Versión Historia R2 Reutilizar

Duración 2' 20"

Pag. 17

Fecha 010896



VIDEO

FS Bucles entra a su cuarto triste, azota la puerta y patea un juguete que esta en el suelo.

CUT

CU Bucles contento mira el juguete que pateó y después observa su juguete nuevo ocurriéndosale una idea.

CUT

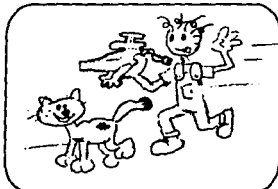
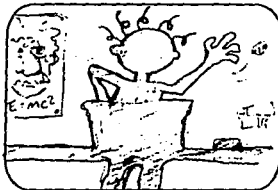
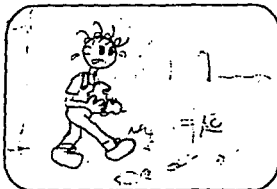
PA Se ve la sombra de Bucles moviéndose rápidamente, cogiendo y tirando objetos.

CUT

FS Bucles ahora esta feliz jugando con un nuevo juguete que acaba de armar reutilizando otras piezas.

Fade out.

STORY BOARD



AUDIO

SFX: Ruido de golpe

Cross fade In Dulci Jubilo 1' 24"

SFX: Chasquido de dedos

SFX: Ruido de objetos

Productora Nutilz Producciones

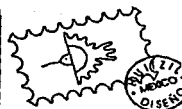
Producción R3

Versión Historia R2 Reutilizar

Duración 2' 20"

Pag. 18

Fecha 010896



VIDEO

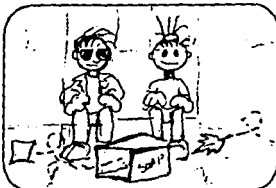
FS Holly y Nite están sentados en las escaleras de la entrada de la casa, frente a ellos hay una caja de cartón en donde entra por un lado una hoja de árbol y sale por el otro una hoja de papel impulsada por el viento.

CUT

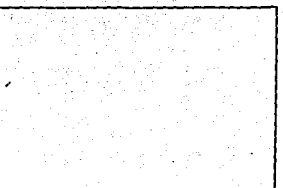
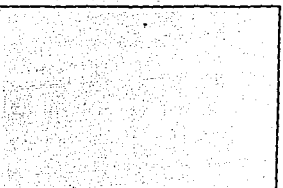
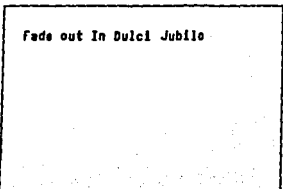
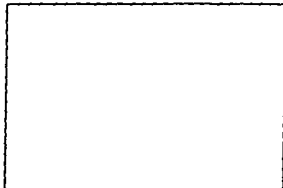
MS Nite al ver este fenómeno se le ocurre una idea.

Fade out.

STORYBOARD



AUDIO



Productora Huitzil Producciones

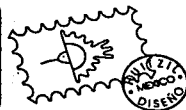
Producción R3

Versión Historia R3 Reciclar

Duración 2' 20"

Pag. 19

Fecha 010896



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

FS Cámara fija.
Sobre un fondo negro aparece la
palabra CICLAR.
Las letras son de plastilina.

CICLAR

SFX: Ruido de maquinaria

FS Esta comienza a girar poco a
poco.

CLAR

FS La sílaba RE entra a cuadro
por un lado.

RE CLAR

FS La palabra CICLAR se coloca
enseguida de RE formando así
la palabra RECICLAR.

RECICLAR

SFX: Silo

Productora Huitzil producciones

Producción R3

Versión Historia R3 Reciclar

Duración 2' 20"

Pag. 20

Fecha 010896

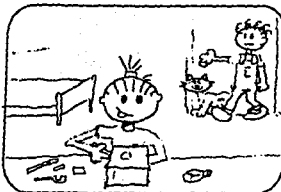


VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

MS En su cuarto Nita está armando un artefacto muy entretenido. Por detrás se abre la puerta y entran Bucles y Mancha sin hacer ruido.

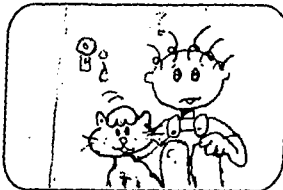


Fade in Breakfast Machine 0' 30"

SFX: Ruido de herramientas

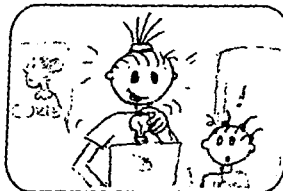
CUT

MS Bucles y Mancha le miran con expresión de curiosidad.



CUT

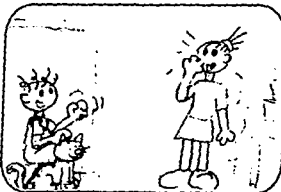
MS Nita termina su artefacto y Bucles a su espalda le sigue observando.



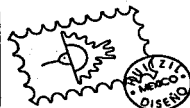
Nitas ¡Esta listo!

CUT

FS Nita se levanta y grita asustada al ver inesperadamente a Bucles y a Mancha.



Nita: Aaaa!

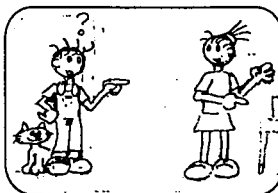


VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

FS Bucles curioso le pregunta sobre lo que hace y Mita le enseña su máquina de reciclar.

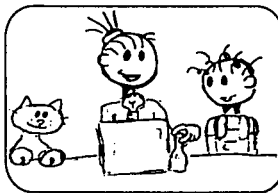


Bucles: ¿Mita qué es lo que haces?

Mita: Una máquina de reciclar.
¡Miren!

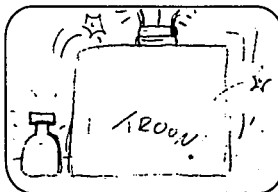
CUT

TS Vemos a Mita tomar una botella que introduce por un lado de la máquina.



CUT

CU Por el otro lado de la máquina, haciendo ruidos muy raros, sale una botella diferente de la que se metió.



SFX: Ruidos de máquina

CUT

MS Bucles y Mancha contemplan el hecho asombrados.



CUT

Productora Nultzil Producciones

Producción R3

Versión Historia R3 Reciclar

Duración 2' 20"

Pag. 22

Fecha 010896



VIDEO

FS Nita coloca en la máquina otro envase ahora de plástico e igualmente, después de hacer ruido aparece del otro lado un objeto distinto.

CUT

TS Bucles y Mancha aplauden emocionados.

CUT

FS Bucles toma una hoja de papel periódico de la mesa y se la da a Nita.

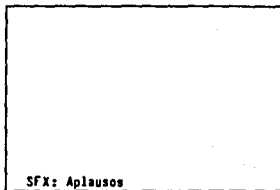
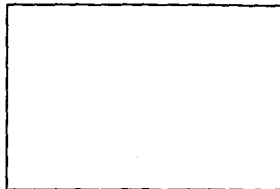
FS Nita mete la hoja a la máquina y esta le devuelve una hoja blanca con la que arma un avión.

CUT

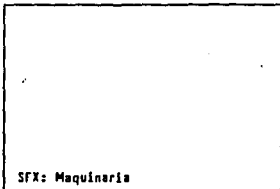
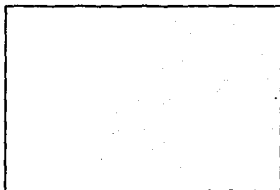
STORY BOARD



AUDIO



SFX: Aplausos



SFX: Maquinaria

Productora Hultzil Producciones

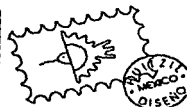
Producción R3

Versión Historia R2 Reciclar

Duración 2' 20"

Pag. 23

Fecha 010896

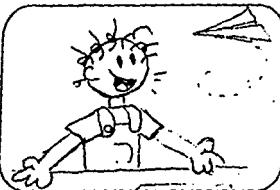


VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

MS Bucles emocionado le pide que lo vuelva a hacer.



Bucles: ¡Mita, hazlo de nuevo!

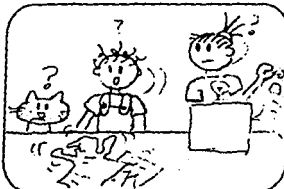
CUT

Mita toma una hoja de entre un montón de periódicos.



CUT

FS En ese momento misteriosamente, una de las hojas aplastadas en el montículo, cobra vida en forma de silueta.



SFX: Papel

CUT

JS Mita, Bucles y mancha miran asustados lo que pasa.



CUT



VIDEO

STORY BOARD

AUDIO

FS La silueta riéndose salta de un lado a otro haciendo destrozos



Silueta: Ja ja ja!

CUT

LS Vemos a los cuatro personajes persiguiéndose entre sí por toda la recámara de Nita.



SFX: Ruido de objetos rotos

CUT

LS Después de varios destrozos, todos se lanzan sobre la silueta.



Nita: ¡Ven acá!

Bucles: ¡Datente cobardo!

SFX: Pasos corriendo

CUT

FS Todos se levantan del piso. Nita aparece con un avión (hecho con la silueta), el cual avienta por la ventana.



Bucles: Viva, viva!

CUT

Productora Nuitzil Producciones

Producción R3

Versión Historia R3 Reciclar

Duración 2' 20"

Pag. 25

Fecha 010896



VIDEO

STORY BOARD

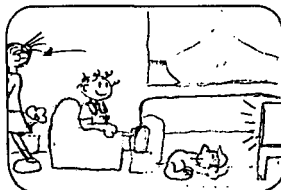
AUDIO

FS Todos contentos se dirigen
a la sala.



CUT

FS En la sala Bucles y Mancha
se sientan sobre un sillón y
encienden la televisión.
Nita sale hacia el cuarto de
lavado.



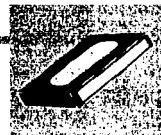
fade out.

fade out Breakfast Machine

Nita: Ahora voy a lavar toda la
ropa sucia.

SFX: Televisor que se enciende

4.2 LA PRODUCCIÓN



Es importante especificar que aunque la versión original incluía la producción de la entrada y las tres historias basados en las 3R, finalmente sólo se realizaron la entrada y la primera historia R_1 (Reducir); esto por motivos de tiempo y de economía; hay la idea de producirlos en un futuro pero como trabajo independiente de esta tesis.

De igual forma, el objetivo por el cual fueron realizados e incluidos los guiones de las tres historias fue para hacer evidente que aunque las tres son independientes, cada una tiene a su vez relación con las otras, pero respetando plenamente el mensaje que se da en cada una de ellas.

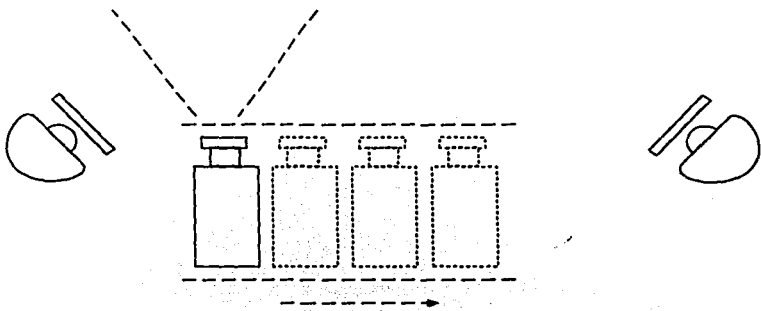
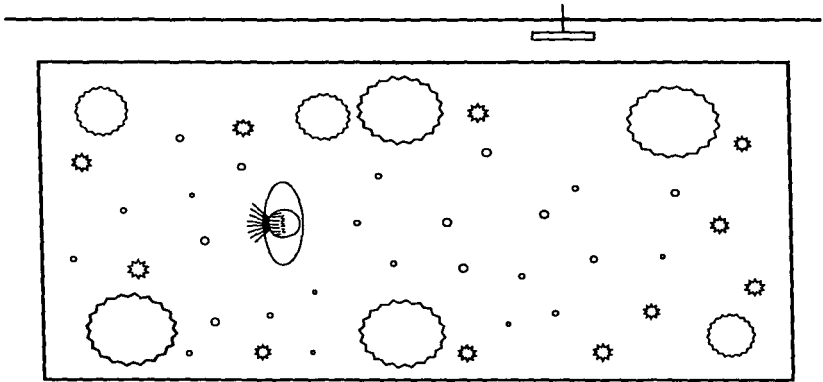
Con base en el trabajo final, una vez construidos los sets, los personajes y ya establecidas las historias, se entra a la etapa de grabación o realización durante la cual se hacen únicamente las tomas necesarias para el desarrollo de las historias, agregando tomas o efectos especiales que formen parte de determinada acción.

Lo primero que debemos determinar en esta etapa es la coordinación de todos nuestros elementos (sets, personajes, iluminación, equipos y staff). Para esto desarrollé los *floor plans* que son los dibujos de planta de los sets y en los que se señala dónde van la cámara, la iluminación y el área donde se mueven los personajes.

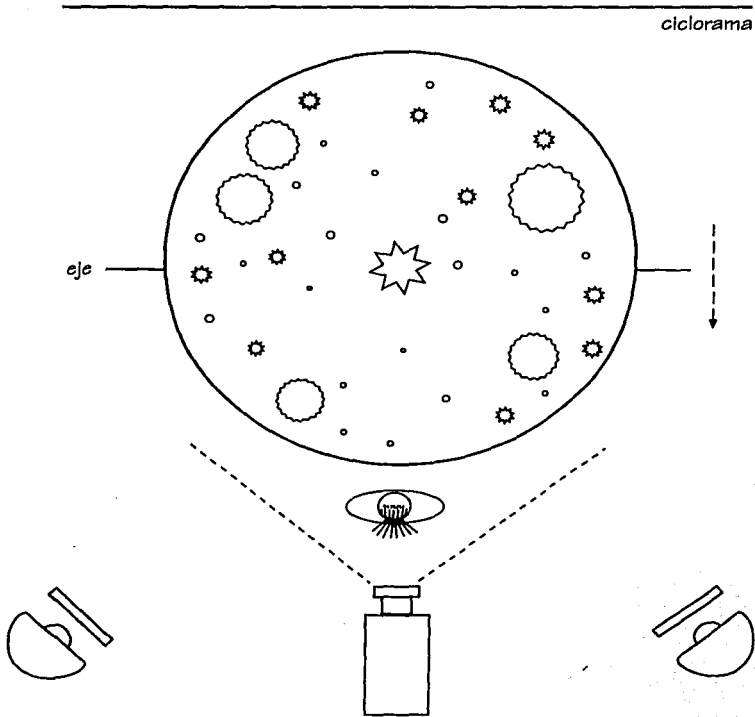
A continuación se muestran los *floor plans* desarrollados para la producción de la Entrada y R_1 Reducir.

ENTRADA

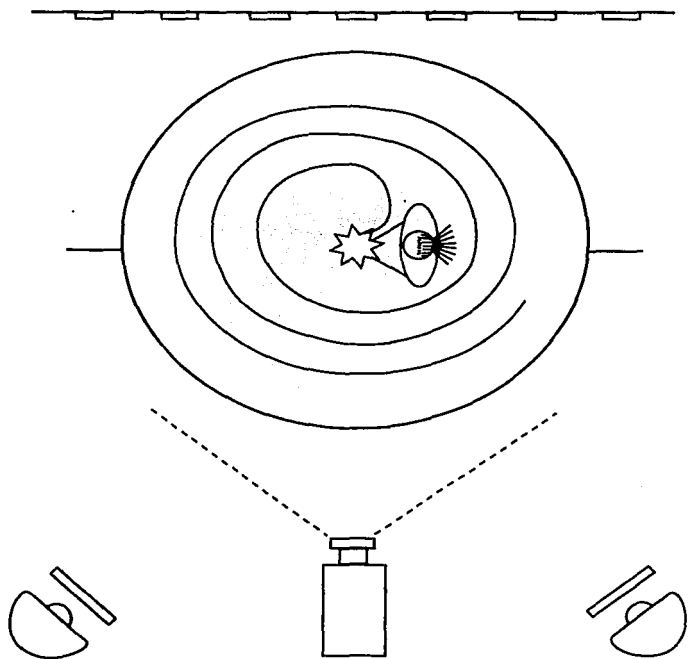
Bosque



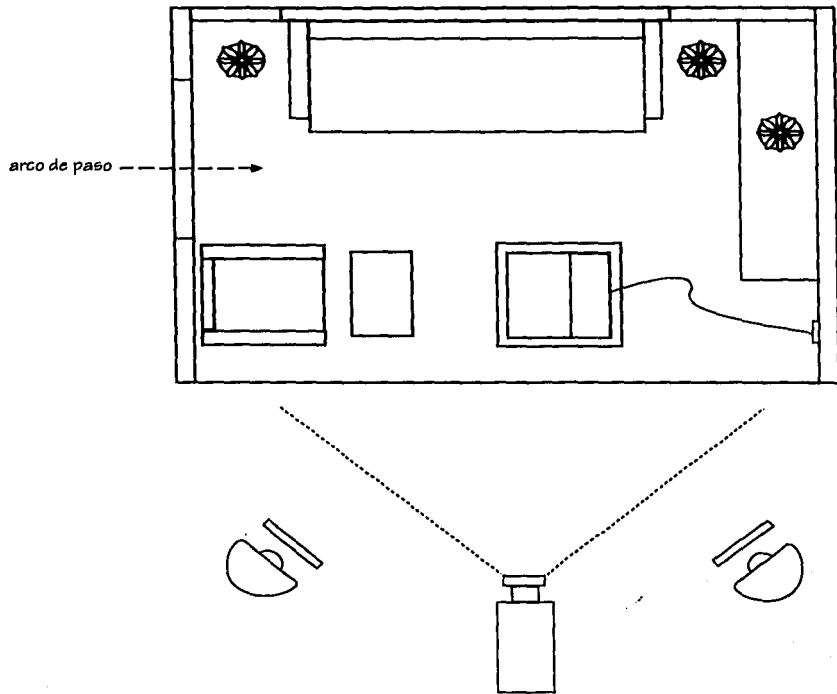
Montaña



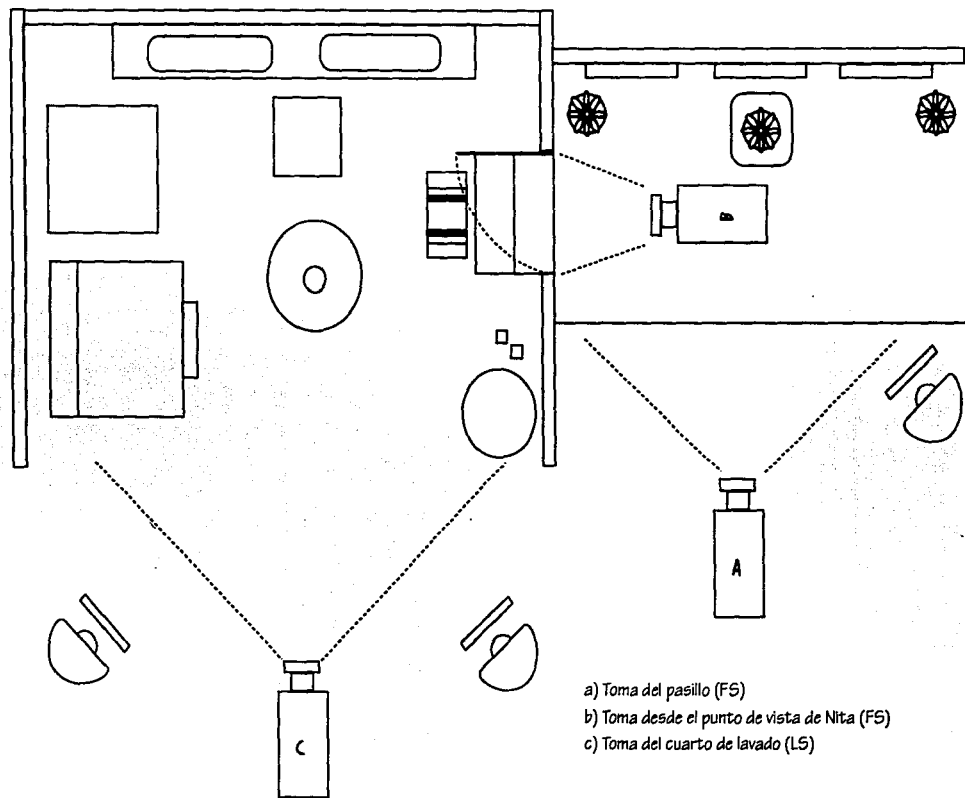
Montaña al pelarse



Sala



Cuarto de lavado y Pasillo



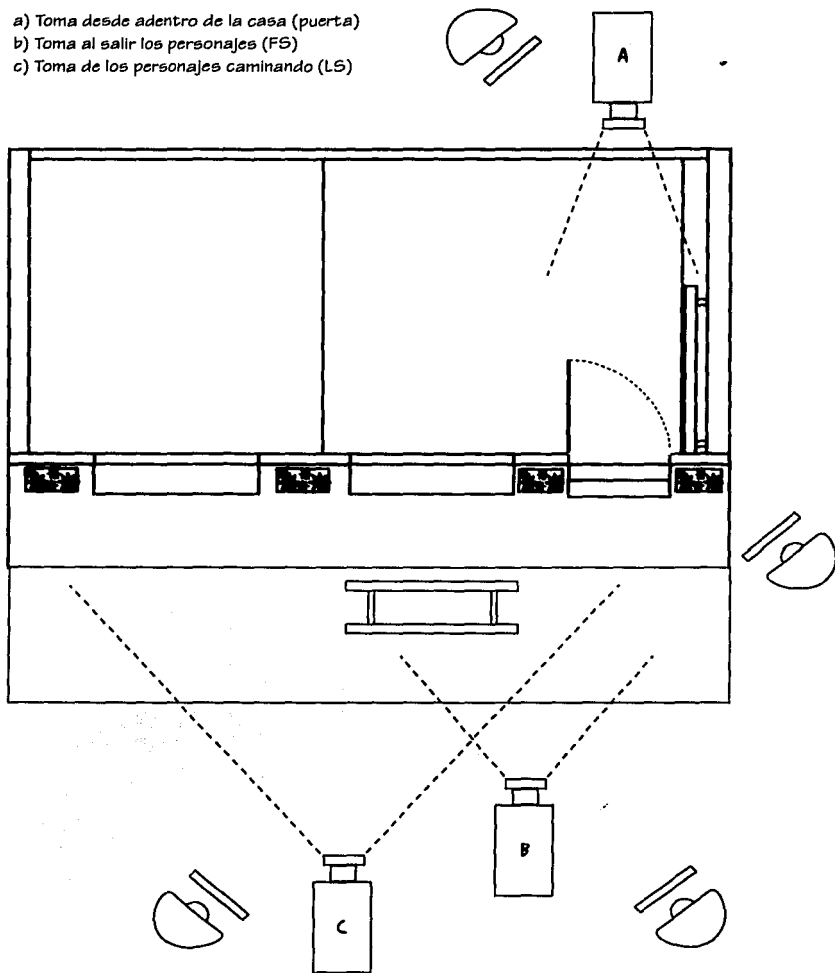
a) Toma del pasillo (FS)

b) Toma desde el punto de vista de Nita (FS)

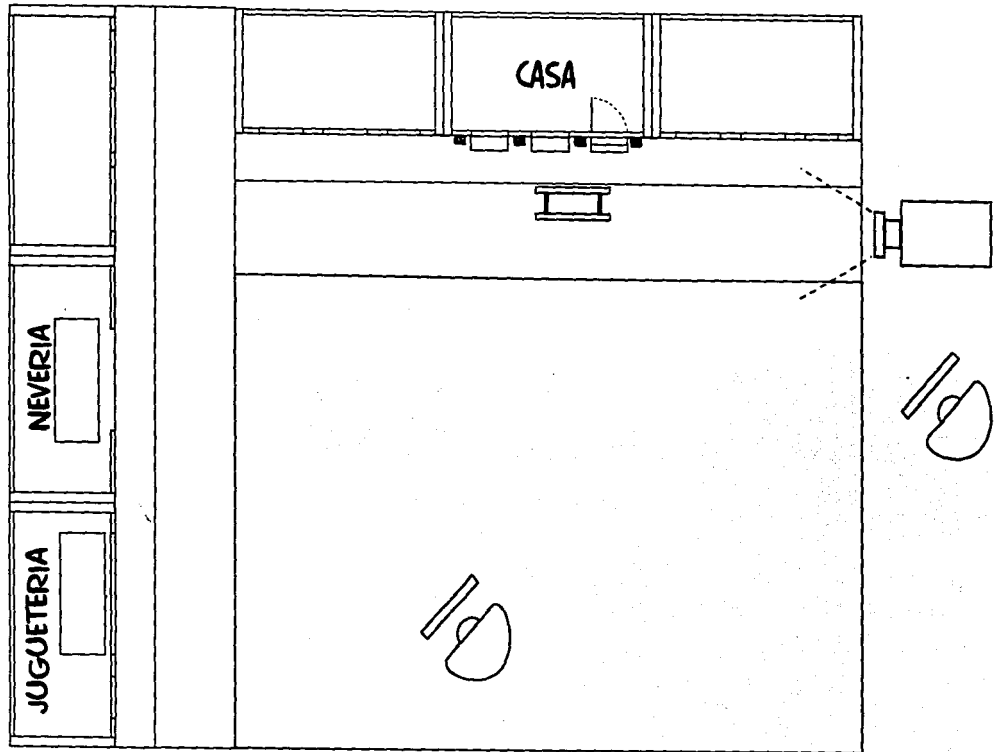
c) Toma del cuarto de lavado (LS)

Fachada de la casa

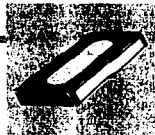
- a) Toma desde adentro de la casa (puerta)
- b) Toma al salir los personajes (FS)
- c) Toma de los personajes caminando (LS)



Calle principal y Calle frontal



4.2.1 EL INICIO

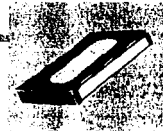


Ya determinadas las posiciones de la cámara y la iluminación dentro de los sets, así como el área donde se van a mover los personajes, se pasa del papel a la acción, es decir, es la hora de iniciar la grabación.

Lo primero que se tiene que verificar es que la cámara esté funcionando perfectamente en todas sus modalidades, que haya cintas suficientes (vírgenes o que puedan regrabarse), que la batería tenga carga suficiente o contar con una fuente de electricidad continua, que las lámparas cuenten con focos en buen estado y que el resto del material necesario esté en buenas condiciones (triple, dolly, difusores, extensiones, etc). Cumplida esta verificación se procede al montaje de los sets y después se hacen pruebas con la cámara para supervisar que al momento de hacer las tomas no nos vaya a desaforar y que al cambiar la cámara de posición no haya objetos que estorben las tomas planeadas.

En este caso por tratarse de la técnica *claymation* se retocan los muñecos y se acomodan en las posiciones que van a ocupar dentro del set; en esta etapa se marcan los keys, que son las posiciones iniciales y finales del desarrollo de un movimiento; es decir, se va a coreografiar en el set donde empieza nuestra acción, donde se desarrolla y donde va a terminar (se marca *startkey* y *stopkey*).

Para la grabación en video se elige el tiempo óptimo (1/4", 1/2" o 1 segundo) para trabajar en intervalos; sin perder de vista que mientras más corto es el tiempo de grabación más *inbetweening's* (pasos intermedios entre los keys) van implicados, lo que posibilita dar un movimiento más fluido a los personajes. En mi propuesta opté por 1/4" lo que me permitió 4 movimientos por segundo.



Basándome en el tiempo de duración del audio para las historias, calculé el número de cambios de posición de los personajes. Por ejemplo, cuando habla Nita para regañar a su hermano, lo hace en un tiempo de 4" lo que me dio un rango de 16 movimientos. Esta regla se siguió de igual manera para cada caso particular.

Estando todo listo para iniciar la grabación de la animación se recomienda tener ya realizada la banda sonora o bien seleccionada la música, pues de esta forma podemos calcular los tiempos requeridos por la secuencia de animación o bien tener establecida la velocidad de las tomas.

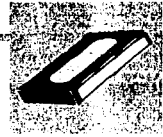
4.2.2 DURANTE LA GRABACION

Antes de grabar las escenas finales es necesario realizar una serie de pruebas para determinar si la iluminación, la posición de la cámara y la acción son las adecuadas. En animación estas pruebas se denominan *leica-reel*.

En mi caso particular realicé un muñeco extra con todas las características de los demás, que usaba como piloto de pruebas para determinar los movimientos precisos y verificar la funcionalidad de los sets, así como los espacios designados a los personajes, esto con la finalidad de no dañar mucho su forma, aunque inevitablemente uno tenga que enfrentarse a los problemas individuales que cada personaje va planteando al momento de la grabación.

Durante la grabación los personajes fueron retocados antes de iniciar cada secuencia, ya que la manipulación constante y la exposición a la luz alteraban su forma. Otro problema al que me enfrenté fue el de su estabilidad, pues aunque el peso de sus pies y de su cabeza era similar, sus extremidades eran delgadas y largas y no les daban el equilibrio requerido. Esto lo solucioné aumentando el peso de los pies.

Una vez equilibrado el muñeco, se colocó en la posición inicial moviéndolo milímetros



cada disparo para ir generando la ilusión de movimiento y de esta manera cubrir nuestros keys.

Dentro de la realización también fue necesario crear algunos trucos para dar determinada sensación frente a la cámara a la hora de grabar.

4.2.3 AL FINAL

Después de su grabación cada escena fue revisada para ver si estaban de acuerdo con lo previsto o bien se debía repetir. Además para facilitar la postproducción se grabaron negros entre cada toma, dándole algunos segundos extras como pantalla para no tener muy restringida la animación. Todo se fue grabando de acuerdo con el orden establecido en el *story board*, con el fin de facilitar el trabajo del editor al efectuar el *master*.

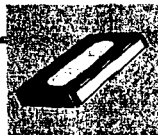
En la producción la continuidad es muy importante, por lo que al cambiar el ángulo de toma o el encuadre debe mantenerse la misma iluminación y posición de los personajes.

4.3 LA POSTPRODUCCIÓN

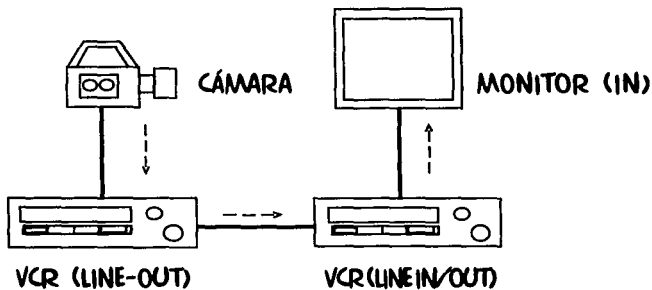
El primer paso para iniciar la postproducción consiste en clasificar el material, es decir, identificar cuáles son las tomas bien logradas, apuntar su número, o en su caso el tiempo en que aparece dentro de la cinta (*time code*). Una vez hecho esto y con el *story board* como guía se procede a editar el material.

Todo el material (el o los *cassettes* que se grabaron) se transfiere a un solo *cassette* que se denominará *master* y que no es otra cosa que la edición de la versión definitiva.

A continuación se muestran los esquemas de los procesos de edición del sistema casero y del sistema profesional:

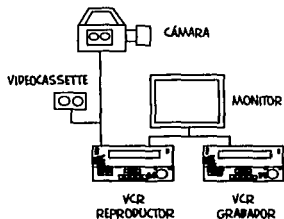


SISTEMA CASERO DE EDICIÓN

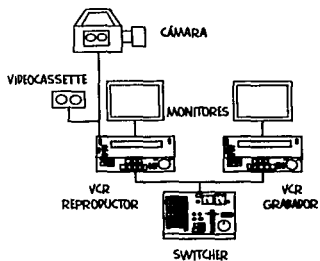


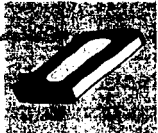
SISTEMA PROFESIONAL DE EDICIÓN

A) SISTEMA ON-LINE



B) SISTEMA OFF-LINE





Es muy importante que al momento de la postproducción, el director esté presente para supervisar que no se pierda la coherencia de su historia, o para que pueda elegir que toma se puede utilizar en lugar de otra.

Una vez que tenemos el *master* editado se procede hacer el *dubbing* (incorporación de la banda sonora y locución), el cual se graba sobre la cinta ya editada acoplándose a los tiempos, para el caso de la edición profesional, ya que la edición casera se va editando al parejo que se va incorporando el audio. Generalmente el audio se divide en tres pistas: una para diálogo, otra para música de fondo y la tercera para sonidos incidentales (efectos de sonido y/o ruidos externos) en la edición profesional; en edición casera sólo hay música o sonido de fondo y el micrófono se utiliza para diálogo.

Uno de los problemas que se presentan en el procedimiento casero, es que durante la edición de la cámara a la videocassettera y luego de ésta a otra videocassettera junto con el audio nos hace perder generaciones en la cinta, lo cual el resultado final no tiene una buena calidad, aun cuando el audio se incorporara al parejo de la edición de la cinta. En el formato profesional por el contrario, se puede compensar esa pérdida de generaciones haciendo ajustes al editar.

En las propuestas de la Entrada y R₁ (Reducir) se utilizaron una serie de *fades* para dar la idea de final de una experiencia y dar así entrada a la siguiente dentro de la misma historia, destacando esto con el cambio de fondo musical.

En mi propuesta, esta fue una de las etapas más rápidas de la producción; sin embargo ésta llega a veces a ser tan compleja como cualquiera de las otras dos etapas debido a que de ella depende que nuestra idea final quede tal y como la concebimos.

4.4 LA PRESENTACIÓN



La estadística para hacer la presentación del video de la propuesta se basó en un público heterogéneo, principalmente infantil, donde la edad fluctuó entre los 8 y los 13 años por ser estas las edades en las que con mayor rapidez pueden captar conceptos tales como el medio ecológico. Para la muestra recurrí tanto a niños de mi núcleo familiar, como a niños de la zona en la que vivo. La proyección de la misma se hizo en mi casa debido a cuestiones de organización y tiempo. Antes de presentar el video al público, ofrecí una breve introducción sobre la ecología y la ley de las tres R con el propósito de ubicarlos en el contexto general del mensaje.

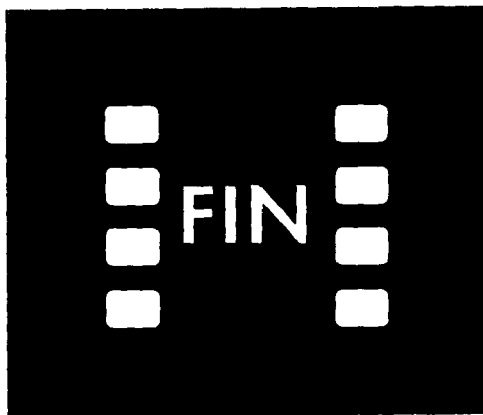
El criterio que elegí para la selección de mi público fue el de que este proyecto podría presentarse en un horario familiar, logrando de esta manera un circuito global de comunicación, a través de la identificación plena del núcleo familiar con el ambiente de los personajes.

Durante del muestreo se captaron diferentes puntos de vista y opiniones sobre el video, y una respuesta satisfactoria ante el mensaje ofrecido, con lo que se demostró que no importa la edad del receptor, sino únicamente la manera de captarlo o el punto de impacto dentro de la historia.

Del grupo que utilicé para la presentación (adultos, jóvenes y niños en su mayoría) sólo el 70% comprendió el mensaje de manera clara y el 30% restante mostró dudas en lo referente al automóvil del Tío y al mensaje donde se cuestiona el uso excesivo del mismo. Sin embargo este grupo al ver por segunda ocasión el video prestaron más atención. **

Lo sorprendente de esto es que las dudas las presentaron en su mayoría los adultos y no los niños, pues estos últimos captaron el mensaje global mientras que los primeros esperaban un tratamiento más obvio dentro de cada situación.

** Ver gráficas de la presentación en el anexo.



CONCLUSIONES



Personalmente considero que se cubrieron los objetivos de mi trabajo, ya que en especial los niños mostraron una clara comprensión del mensaje propuesto, y una plena identificación con los personajes del video.

Además el público se mostró sensible al mensaje y reflexivo acerca de lo que cada quien puede hacer por el ambiente y en especial dentro del hogar. Sin embargo como lo expuse en la introducción de esta tesis, no es mi intención el concientizar al público de manera radical, sino hacerle ver lo que pasa realmente a nuestro alrededor día con día, y que habitualmente se considera normal.

Un problema que detecté es que a buen número personas no le gusta pensar sino que prefieren los mensajes más digeridos. Esta fue una de las razones por el cual algunas personas no entendieron parte del video, aunque después de una breve explicación acerca de la ecología, pudieron captar la idea y sus dudas se disiparon.

Aunque mi idea principal es lograr que mi proyecto se incluya como programa piloto para la televisión, el hecho de que quede en video permite, en todo caso, su distribución de manera más directa a escuelas y/o museos interactivos.

Diseñar y llevar a a cabo esta propuesta fue interesante, ya que logré incursionar en un campo nuevo en cuanto al manejo de mensajes gráficos, demostrando así sus aplicaciones en materias como laboratorio de televisión o cine, las cuales en varias ocasiones se les considera poco prácticas.

El trabajar en la técnica de animación fue para mí algo novedoso, ya que tuve que poner en práctica mis conocimientos, para afrontar el reto y cumplir dentro de mis expectativas. Espero que mi trabajo interese a otros compañeros y que puedan ver en él que los horizontes de la carrera son muy amplios y que existen soportes poco utilizados que abren grandes márgenes de creatividad.

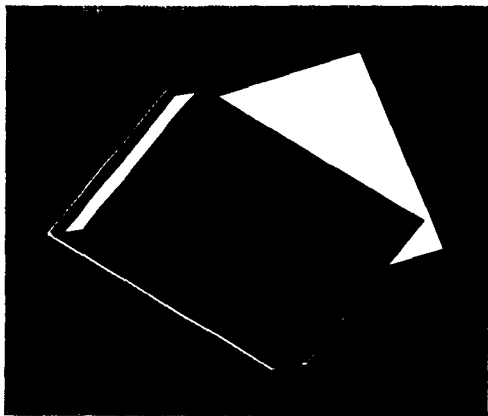


Esta por ejemplo, para el diseño de maquetas no se necesita invertir en material nuevo, ya que como profesional del diseño se cuenta siempre con material almacenado o en desuso y desperdicio de papel que puede reutilizarse. Este criterio sirvió para reforzar el contenido de mi mensaje, logrando así que la propuesta no se quedara sólo escrita en el papel.

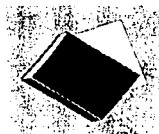
Por otra parte el haber utilizado para mi proyecto la técnica del video, me permitió realizarlo en un tiempo relativamente corto, y con poca inversión. Además el resultado final obtenido tanto en el empleo de la técnica como en cuanto a su contenido cubrió plenamente mis expectativas.

Otra de las ventajas del video es su tamaño, pues nos permite desplazarnos con más facilidad dentro del área de trabajo; además de que sus funciones tales como: la toma rápida, el estabilizador y la función de animación y grabación a intervalos, permiten la realización casera de estos proyectos y la posibilidad de manipular la iluminación atendiendo las condiciones de luminosidad con que se cuente.

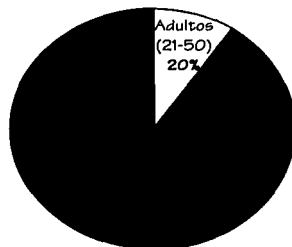
Por último quiero manifestar mi deseo de producir más animaciones de este tipo que puedan ser de utilidad para el mercado educativo para que finalmente mi proyecto no quede sólo como una propuesta de tesis.



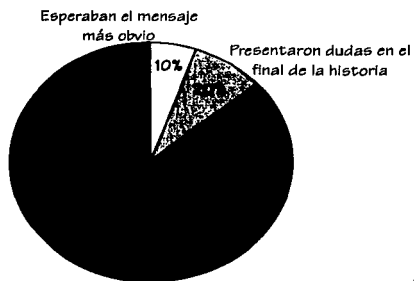
ANEXO



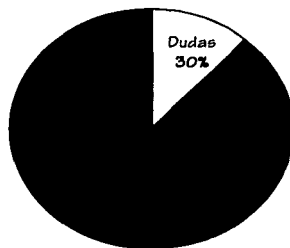
EDAD DEL PÚBLICO AL QUE SE LE PRESENTÓ EL VIDEO.



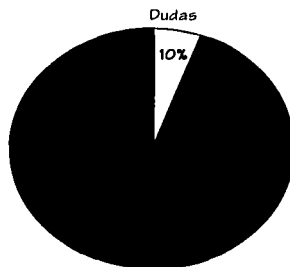
RECEPCION DEL MENSAJE



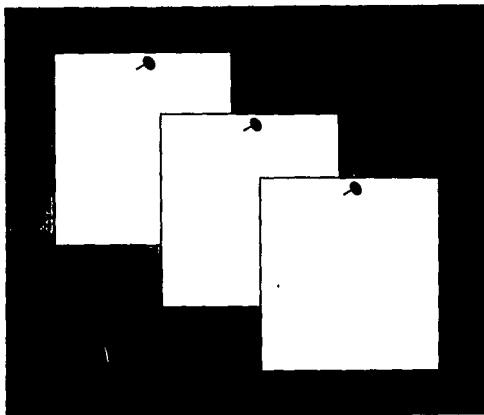
a) Global
(Niños y Adultos)



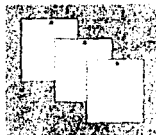
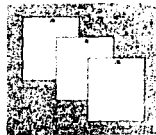
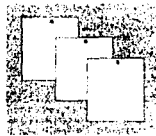
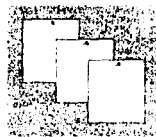
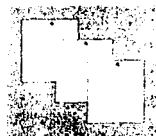
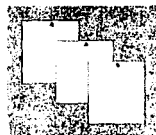
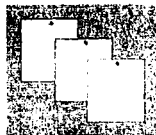
c) Adultos
(21-50)



b) Niños
(0-13)



APENDICE



Dos de los grandes medios masivos de comunicación son el cine y la televisión, y aunque ésta se deriva de aquel, hay entre ellos pequeñas diferencias que les dan su propio lugar.

En el cine se trabaja con película fotosensible similar a la utilizada en la fotografía, y precisamente lo que hace la cámara de cine es generar varios fotogramas independientes; estos al ser proyectados nos dan la ilusión de movimiento. A este proceso se le conoce como "filmar".

En cuanto a la televisión, el soporte material de la grabación es una cinta revestida de una sustancia magnetizable, que se desplaza con una velocidad determinada sobre unos dispositivos llamados transductores; estos dan lugar a la transformación de las señales eléctricas en señales magnéticas, o viceversa. Además al ser captada la imagen y el sonido electrónicamente sobre una cinta magnética nos permite su reproducción inmediata, al contrario de lo que sucede para cine. A este proceso utilizado en la televisión se le conoce como "grabar".

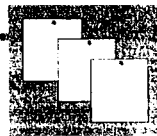
FORMATOS

Los formatos se manejan según el tamaño métrico de la cinta; esto hace variar el tamaño del cuadro y consecuentemente la calidad.

FORMATOS DE CINE

- a. 8 mm
- b. 16 mm
- c. 35 mm
- d. 70 mm

FORMATOS DE TELEVISION



a. Super 8 mm

b. 1/2"

Beta (cassette de formato chico).

VHS (cassette de formato grande).

Super VHS Compacto (S-VHSC) (cassette compacto para videocámara)

S-VHS Broadcast (formato profesional, cinta de uso rudo).

* Betacam (1/2" digital, maneja 3 formatos de cassette de acuerdo con su duración.

Cinta de alta calidad que permite varias grabaciones).

* D-3 (1/2" digital, mismas características que el betacam con la excepción de que el rendimiento y la calidad de la cinta son profesionales.

* Formatos profesionales para producción televisiva

c. 3/4" Para producción profesional sin calidad digital.

d. 1" (cintas similares a las de carrete abierto de audio que se usan para una producción profesional sin calidad digital; no es un formato cómodo para trabajo frecuente, debido a la manipulación que se hace de la cinta, y a lo estorbosas que son para su almacenaje).

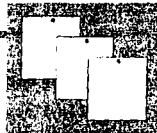
SISTEMAS DE EDICION

a) Sistema On-Line

Este sistema consiste únicamente en una reproductora y una grabadora, ambas con salida a un solo monitor. Se graba a corte directo. (en línea)

b) Sistema Off-line

Este sistema también cuenta con una reproductora y una grabadora pero estas están conectadas entre sí a través de una interfase (switcher y/o mixer); esto sirve

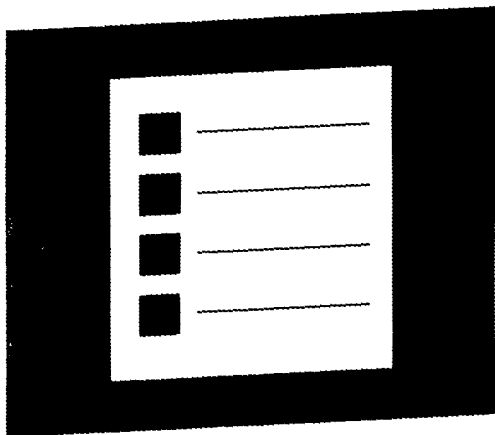


para dar efectos entre las señales, tales como: disolvencias, wippers, generador de caracteres, etc. Además cada VCR tiene su propio monitor.

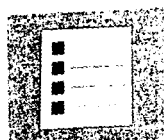
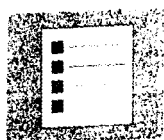
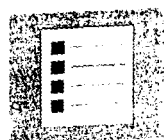
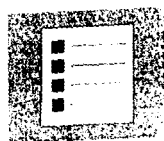
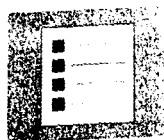
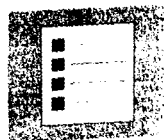
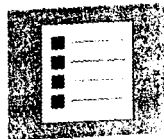
c) Sistema No lineal

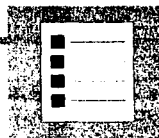
Se trabaja digitalizando las imágenes que son transferidas de la cámara a la computadora. El trabajo de edición se realiza en el software y el master digital se transfiere a una cinta magnetofónica para su uso.

El sistema casero de edición es prácticamente un sistema on-line con la excepción de que la calidad de transferencia es menor.



GLOSARIO





Acción: Serie de eventos y movimientos que hacen posible un film o grabación.

Animación: Es una técnica con la que el movimiento es "creado" a partir de fotografías, o de series individuales de dibujos u objetos en cuadros sucesivos sobre un rollo de película cuadro por cuadro. La ilusión de movimiento producida por su proyección en una pantalla de cine se da a una velocidad de 24 cuadros por segundo; mientras que para el videogravado al intervalómetro o *time lapse*, esto se logra a una velocidad de 30 cuadros por segundo.

Angulo (de la lente): Es el campo visual que puede cubrir una lente; es decir, los ángulos vertical y horizontal dentro de los cuales es visible la escena. También, amplitud de su campo visual.

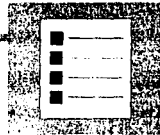
Audio: Con este nombre se identifica la señal sonora una vez que ha sido transformada en señal eléctrica.

Audio-in: Entrada para la señal de sonido. **Audio-out:** Salida para la señal de sonido.

Balace de blanco (White Balance, WB): Ajuste de los circuitos electrónicos de una cámara que adapta la temperatura de color del tubo al tipo de luz dominante en la escena. Debe realizarse cada vez que se alteren las condiciones lumínicas o las fuentes de luz.

Barras de color: Señal de video para pruebas y ajuste de monitores que presenta una serie de barras verticales de color: blanca, amarilla, cyan, verde, magenta, rojo, azul y negro.

Bump-in/out (pop): Es el movimiento que se presenta cuando un objeto aparece o desaparece súbitamente.



Cable coaxial: Línea de interconexión integrada por un hilo conductor centrado, aislado en el interior de una malla metálica que protege la señal de interferencias debidas al parasitaje eléctrico. Cada conductor corresponde a diferente señal [audio (malla) y video (aguja)].

Cassette: Caja de plástico cerrada que contiene dos carretes en su interior sobre los que va enrollada la cinta magnética. Son de carga rápida y se aplican a los formatos super 8 mm, 1/2" y 3/4".

Chroma-Key: Efecto por el cual una imagen es incrustada (superpuesta) dentro de otra, de tal forma que tanto la base como la incrustación tienen igual presencia.

Ciclorama: Término con el que se denomina a la cortina, papel o pared principal de forma semicircular, sin angulos.

Consola (de Edición): Dispositivo compuesto por diferentes circuitos electrónicos y sus mandos, que permite el manejo de varias videograbadoras simultáneamente durante el proceso de montaje electrónico.

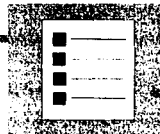
Continuidad: Progresión fluida y lógica de una toma a la siguiente sin desajuste en vestuario, utilería, acomodo de los objetos, dirección de los movimientos, etc.

Corte (Cut) : Punto donde termina la escena antes de iniciar la toma siguiente. Instrucción del director para indicar que se debe parar la grabación.

Cuadro (Frame): Cobertura completa de una imagen de TV (equivalente a lo que en cine sería un fotograma).

Cue: Aviso para iniciar la actuación o para hablar. En la edición es el punto exacto de

cambio. Existe el *cue* de entrada y de salida.



Dolly: Soporte de cámara, integrado por una plataforma con ruedas provista de un brazo móvil sobre el que se instala la cámara y el operador.

Dub (Ing) (doblaje): Sincronizar los sonidos grabados por separado, con los movimientos imagen en acción. Es también la incorporación de la de otro canal de audio al audio de la grabación, o el reemplazo de un diálogo por otra señal de audio en algún lenguaje diferente.

Edición (electrónica): Proceso de transferencia de imágenes mediante la conmutación electrónica de una cinta grabada a otra que se grabará durante el proceso.

Efectos: Cualquier otro sonido grabado aparte de diálogos o música (SFX). También la transición entre una escena y otra que no se da por corte directo, tales como: *fades*, *disolvencias* y *wipes*, así como efectos digitales por computadora.

Escena: Serie de tomas reunidas en el mismo tiempo y espacio. Parte de un programa que se desarrolla dentro de la misma locación y mismo período de tiempo. Esta se compone de secuencias.

Fade: Se denomina de este modo el procedimiento mediante el cual una imagen aparece partiendo gradualmente de la oscuridad o bien desapareciendo paulatinamente en ella (se funde). **Fade** en audio es la entrada o salida gradual de la música. **Fade in** es para su entrada y **Fade out** para su salida. La disolvencia entre audios o imágenes es conocido como **Crossfade**.

Floor Plans: Dibujos de planta del escenario o estudio para organizar movimientos y escenografías.

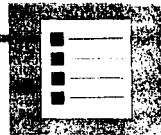


Foto Interval o Time lapse: Esta técnica produce un efecto parecido a la animación pero sin utilizar las técnicas convencionales. La cámara de video enfoca una planta o cualquier otro objeto con cambios lentos. El disparador es acondicionado para tomas de tiempo espaciadas por intervalos, para grabar varios cambios significativos. Cuando se reproduce la cinta podemos ver un cambio en unos pocos segundos.

Grabación magnética (Recording): Proceso mediante el cual una señal eléctrica puede ser registrada en una cinta magnética que se desplaza a velocidad uniforme.

Guión: Es la guía escrita para una producción audiovisual donde se establece su contenido y su estructura. En él se organizan las imágenes, secuencias y mensaje, así como los elementos que van a formar parte de la producción, y se establecen todos los elementos de imagen y de sonido.

Hardware: Conjunto de equipos magnéticos, mecánicos, eléctricos y electrónicos que integran físicamente un medio de comunicación.

Inbetweening: Movimientos intermedios que son necesarios entre el inicio y el final de una secuencia de animación.

Interface: Sistema de conexión que permite trabajar con distintos equipos.

Keys: Principales posiciones sobre las cuales se desarrolla un movimiento para animación.

Layout: Diseño de los caracteres que van a ser animados o el lugar donde se desarrolla la acción.

Generación: Forma de indicar el número de copias (o generaciones) de una señal original.

La calidad se va degradando en función del número de generaciones.

Leica real: Es la prueba de animación sobre la cual se bocetan los movimientos para checar tiempos.

Locación: Cualquier lugar en el estudio o escenario donde se harán las tomas. Comúnmente se le denomina así a los escenarios al aire libre dentro o fuera del estudio.

Master: Designa la primera copia de un programa obtenida después de su edición y de los trabajos de postproducción.

Mezclador (Mixer): Dispositivo electrónico que permite mezclar dos o más señales de video o de audio en proporciones variables.

Montaje: Proceso encaminado a ordenar los distintos planos y secuencias que componen la totalidad del programa. En el campo del video y de la TV se utiliza más su sinónimo edición.

Muñecos animados o stopmotion: Los sujetos u objetos participantes son elementos tridimensionales al igual que los escenarios y elementos.

On: Del inglés, encendido, en marcha funcionando.

Off: Expresión que indica que la persona que habla lo hace desde fuera de la escena o del encuadre de la cámara.

Plano: Captación de una imagen mediante una telecámara de forma ininterrumpida. También, composición original de una escena lograda a través de la lente de la cámara.

Plato (Set): Estudio o espacio especialmente acondicionado donde tiene lugar la grabación de programas.

Postproducción: Todas las operaciones técnicas que, partiendo del material grabado, conducen a la obtención del master de un programa.

Preproducción: Toda la fase de preparación previa al inicio de la grabación de un programa.

Producción: La fase de producción abarca desde el primero hasta el último día de grabación.

Registro: Proceso mediante el cual la información bajo la forma de señales eléctricas es almacenada en una cinta magnética; esto se aplica especialmente a la grabación de sonido.

Reproductor: Aparato que posee los dispositivos necesarios para la reproducción de una cinta magnética (de imagen y/o sonido).

Salida: Reproducción de la información de imagen y/o sonido previamente grabada y almacenada.

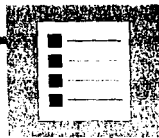
Secuencia: Plano o sucesión de planos que definen una unidad narrativa conceptual.

Señal: Término genérico con el que se denominan aquellas magnitudes o parámetros eléctricos que integran el mensaje que se transmite.

Sincronía: Correspondencia de las imágenes con el audio.

Software: Designa todo lo relativo a la producción de programas y al conjunto de

contenidos inmateriales de los medios de comunicación.



Sound-Track: Término que indica la banda de sonido que contiene los ruidos, las melodías y los ambientes sonoros, a excepción de los diálogos y las voces.

Story board: Guión de un programa realizado con base en dibujos y viñetas de los planos y sus encuadres.

Tipología: Es el desarrollo creativo de la personalidad del personaje, de su vestuario, y de los personajes con los que se relaciona.

Toma (shot): Acción grabada sin interrupción. La toma da origen al plano.

Topología: Es el desarrollo creativo del entorno donde se mueve y vive el personaje (locaciones, escenarios, nacionalidad, etc).

Transfer: Operación de transferir una película de cine a una cinta de video mediante el telecine, o bien la transferencia de diferentes formatos de cinta a otros.

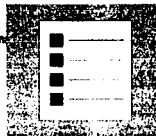
Travelling: Término utilizado para definir el movimiento de la cámara con relación al sujeto (desplazamiento de la cámara en el espacio).

Triplé: Soporte de tres pies destinado a sostener y fijar la videocámara durante el proceso de grabación.

Utilería (Props): Conjunto de útiles, objetos y complementos necesarios para la decoración de un escenario.

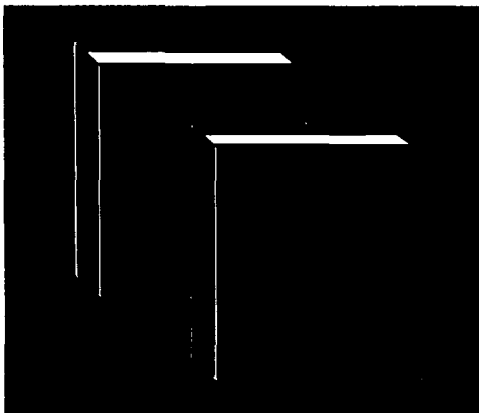
Video-in: Entrada para señal de video. **Video-out:** Salida para señal de video.

VHS (Video Home System): Sistema de videocassette desarrollado por la firma JVC, basado en cinta de 1/2" y sólo empleado para uso doméstico.

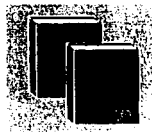


VTR o VCR (Video-Tape Recording/ Video Cassette Recorder): Que significa videograbadora y/o magnetoscópio.

Zoom: Objetivo de distancia focal variable y que por tanto, permite ser usado desde la posición gran angular hasta el teleobjetivo incluyendo todas las intermedias. Hoy, todas la videocámaras están equipadas con objetivos de este tipo.



BIBLIOGRAFIA



BLANCO, Gabriel

Cine de Animación. Aula de Cine Universidad Complutense

Filmoteca de Zaragoza, España, 1982-86

80 p.

BOGLAR, Andrés

El Cine desde Lumiere hasta el Cinerama

Ed. Argés, Barcelona, 1965-66

550 p.

BONT, Dan

Escenotécnicas en Teatro, Cine y Televisión

Ed. LEDA, México

136 p.

BUDASSI, Enzo

Arte e Tecnica del Film di Animazioni

Ed. Bizzarri Roma, Roma, 1972

180 p.

CISNEROS P, J. y ALVAREZ, Ramón

Enciclopedia Focal de las Técnicas de Cine y Televisión

Ed. Omega, Barcelona, 1976

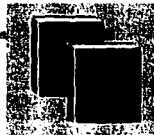
764 p.

FARB, Peter

Ecología

Colección de la naturaleza Timelife, Ed. Offsetmulticolor, México, 1979

192 p.



FERRES, J. y BARTOLOME, R.

Enseñar Video, Enseñar con el Video

Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1988

187 p.

GRAHAM, Peter John

Un Diccionario del Cine

Ed. O.E.N. México, 1969

185 p.

GHEM, Hedda

Animations Filme der DEFA

(Filmes de Animación de la DEFA)

Trad. José Domínguez, Ed. Horet Dechwallner, Goethe Institut, Alemania, 1992

54 p.

HALAS, John y MANUELL, Roger

The Technique of Film Animation

Ed. Focal Press, London, 1976

351 p.

HOLMAN, L. Bruce

Puppet Animation in the cinema

Ed. A.S. Barnes and Co. Inc, New York, 1975

119 p.

LAYBOURNE, Kit

The Animation Book, a complete guide to animated filmmaking

Ed. Crown Publishers, New York, 1979

180 p.

LEVITAN, Eli L.

Handbook of Animation Techniques

Ed. Van Nostrand Reinhold, New York, 1979

318 p.

LO DUCA, Giuseppe

El Dibujo Animado

Ed. Losange, Buenos Aires, 1965

111 p.

MADSEN, Roy

Animated Film: Concepts, Methods, Uses

Ed. Interland, New York, 1969

234 p.

MAY, Renato

Cine y Televisión

Ed. Rialp, Madrid, 1966

302 p.

NARANJO, Alvaro

La Prehistoria del Cine

Consejo Nacional de Cinematografía

14 p.

OSORIO, Fernando

Los Orígenes del Cinematógrafo

Filmoteca UNAM, 1981

50 p.

PORRIT, Jonathon

Salvemos la Tierra

2a. ed, trd. Ana Bermejo, Ed. Aguillar Editor, México, 1991.
208 p.

RUBIN, Susan

Animation: The Art and The Industry

Ed. Englewood Cliffs, New Jersey, 1984
158 p.

SADAOUL, Georges

El Cine: Su Historia y su Técnica

Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1950
279 p.

SOLER, Llorenc

La Televisión una Metodología para su Aprendizaje

Ed. Gustavo Gill, 2a. ed, México, 1991
187 p.

SOLOMON, Charles

The Complete Kodak Animation Book

Ed. Eastman Kodak, New York, 1983
192 p.

STEPHENSON, Ralp

The Animated Film

Ed. Tantivy Press, London, 1973
206 p.

WHITE, Tony

The Animators Work Book

Ed. Watson-Guption Publicaciones, New York, 1986

160 p.

REVISTAS

CASINO, Gonzalo y GREENPEACE. "Medio Ambiente: Las siete plagas que lo destruyen". Conocer, n. 119, año 2

México, 1994, 4-11

Comisión Metropolitana para la Prevención y Control de la Contaminación Ambiental en el Valle de México. EL IMECA. Una forma de medir la contaminación SEP, México, 1994, 1-32

Film Export , Czechoslovak Puppet and Cartoon Film

Ed. Ceskostovensky Filmexport, Checoslovaquia, 1961 , 1-50

HERNANDEZ, Abelardo y GOLDSMITH, Edward "Quedan 5.000 días para salvar el planeta" . Conocer, n.101, año 1

México, 1993, 4-9

Hungaro Film, Animated Series

Revista de Animación, Hungría, 1961, 1-30

VIDEO

Colección MASTERS OF ANIMATION The World's Best Animation

A Series by John Halas, 1987, 13 cassettes de 30 min c/u.

Educational Film Centre Ltd London

Color