



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PLÁSTICAS

“TEMPUS”

UN PROYECTO DE PLÁSTICA AMBIENTAL
STOP MOTION: UNA APROXIMACIÓN A UN AMBIENTE ALQUÍMICO

TESINA QUE PARA OBTENER EL
TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
ALVARO ORTIZ ALTAMIRANO

DIRECTOR DE TESINA:
LICENCIADO VICTOR MANUEL MONROY
DE LA ROSA

MÉXICO D.F., 2012



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.

DEDICATORIA
Y
AGRADECIMIENTOS:

A mis padres, hermanos, amigos y
especialmente al profesor
Netzahualcóyotl Galván Robles quien
fue mi mentor y amigo

ÍNDICE

Introducción

Plástica ambiental -----

Entrevista a Netzahualcóyotl Galván	1
Definición	2
Ejemplos	3

Animación-----

Antecedentes	6
Definición	12
Stop motion	14
Autores	16
Hermina Týrlová	16
Jiří Trnka	16
Jan Švankmajer	17
Stephen y Timothy Quay	17
Henry Selick,	18

III. Tempus-----

Origen del proyecto	19
Investigación	21
Desarrollo	28
Post producción	50
Presentación	51

Conclusiones	
Glosario	
Anexos y apéndices	
Bibliografía	
Índice de obras	

INTRODUCCIÓN

Por medio de las actividades realizadas y las habilidades obtenidas durante mi estancia en la licenciatura en Artes Visuales, caí en la cuenta que la escultura resuelta no satisfacía mis necesidades de experimentar con el movimiento; dentro del taller de diseño escenográfico fui desarrollando una propuesta metodológica para la realización de cortometrajes con la técnica de animación en *stop motion*.

La realización de estos cortometrajes me ha brindado una nueva perspectiva: los medios digitales como vehículo de difusión y propaganda laboral en el ámbito de las artes visuales

Para tal objetivo fue necesaria la construcción de ambientes y personajes manufacturados con materiales y técnicas clásicas y modernas, esto con el objetivo final de la animación misma.

A diferencia de la concepción convencional de escenografía resuelta sólo como fondos telones teatrales, atrae en mí una necesidad de vincular lo anterior con las tecnologías digitales actuales.

Los procesos modernos de animación así como las nuevas tecnologías comienzan a jugar un rol preponderante en las artes visuales, a la vez representan una preocupación y un reto para todos los involucrados en la creación y la investigación de este rubro; los recursos multimedia no sólo han revolucionado los lenguajes artísticos, también han forjado una nueva generación de público y nuevas reglas en la difusión y distribución de la obra artística, de ahí la importancia del presente tema.

El primer capítulo -resultado de una entrevista realizada al Profesor Netzahualcóyotl Galván- tiene que ver con “la plástica ambiental”, frase sinónima para sustituir el nombre de “taller diseño escenográfico” debido al cambio que representaba el ingreso de la animación *stop motion* dentro de las actividades del taller.

El segundo capítulo es una descripción histórico, conceptual de la animación *stop motion* así como sus orígenes y sus diferencias con respecto a otras técnicas.

El tercer capítulo muestra los antecedentes, la investigación y descripción de la participación de cada uno de los involucrados dentro del proyecto desde su concepción a los últimos acontecimientos del mismo año.

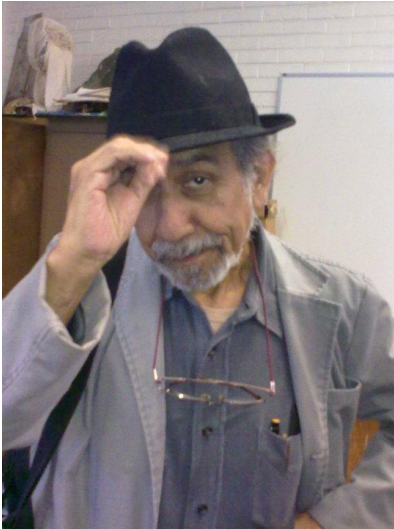
Plástica ambiental

CAPITULO I

A. Entrevista al Profesor: Netzahualcóyotl Galván Robles

Se llevó a cabo una entrevista al profesor Netzahualcóyotl Galván Robles para entender el cambio que tiene la materia de Experimentación y Diseño Escenográfico, donde se ha incorporado el término “plástica ambiental” y líneas de investigación orientadas a la animación (stop motion) como una forma de experimentar dentro del taller, por las necesidades que presento, ha sido redactada de esta manera.

El día 6 de febrero del 2011 a las 04:00 pm en el taller asignado al profesor.



1. Profesor Netzahualcóyotl Galván

¿Cómo llega al término “plástica ambiental”?

Netzahualcóyotl Galván Robles: Cuando se crea el taller de Diseño Escenográfico no me percate o no reparé, que el lugar de la escenografía dentro de la plástica estaba muy poco considerado, que más bien se le consideraba parte de una actividad o técnica teatral, por lo cual la comunidad de pintores no tenía una idea muy clara del concepto de lo que es lo escenográfico más allá de que fuese lo falso.

Entonces surgió mucha incompreensión hacía el taller, porque se consideraba que era un taller de realización de decorados grandotes.

Entonces para tratar de incrustar la idea de lo escenográfico en artes visuales y más que nada como una posibilidad de generar un discurso creativo per se o en apoyo, se fue buscando un término que declarara más el carácter estético y el carácter de propuesta a realizar no de realización por eso se le puso diseño escenográfico.

La intención era más que el artista visual tuviera conocimientos necesarios para elaborar un proyecto escenográfico y siempre se quedó en una variable teatral, se planteaba, se trabajaba, en niveles figurados como la maqueta, pero nunca se pudo crear, porque es imposible realizar una producción escenográfica sin los medios necesarios, con los que no se cuentan en los talleres, pero más que nada era el énfasis de que oían escenografía y oían cosas grandotas, esto se agudizó mucho a raíz de las mega ofrendas, que como el taller colaboro mucho con esto y precisamente por las dimensiones de que se trataba, pues confirmaba que el taller, era un taller para realizar cosas de gran volumen, grandes dimensiones que no tenía nada que ver en si con las artes visuales.

Tratando de rescatar ese valor plástico que tiene la escena, que se puede elaborar un discurso, pues se jugó con varios conceptos, ya no me acuerdo cuales, pero fui decantando porque yo quería más que nada, que la comunidad de la escuela entendiera que no era un taller técnico sino un taller creativo y de ahí se fue buscando los términos adecuados y desde luego el término plástico fue el que más se acercó a una idea más global porque si le poníamos pintura escénica caíamos otra vez en lo técnico.

Entonces fue cuando fui buscando la palabra y caí en PLÁSTICA y el ámbito de desarrollo en escénico, también para hacerlo crecer, porque si no la gente cuando oye escenografía oye teatro, no oye danza, no oye cine, no oye televisión y esas dos cosas me estaban pues limitando el taller y la opción de los talleres. Y esa fue la razón y origen de porque le puse plástica escénica, le había puesto antes plástica ambiental, pero me quede jugando con los dos términos, porque uno me daba más una idea, más de producción hacía las artes escénicas, pero caí en la cuenta por buscar una explicación no una definición., una explicación de lo que es lo escenográfico, que lo que creamos o lo que es la escenografía., es la creación de ambientes de todo tipo, históricos, geográficos, se usa la mentira, la imagen superficial para engañar y que las cosas aparezcan de otra manera, de esta forma se crean falsamente castillos, salas en tamaño natural y por eso no es tan usable aunque para mi es el más indicado plástica ambiental.

B. Definición

¿Cómo se llega a la elaboración de una plástica ambiental.

N.G: A través de una especie de método, conocimiento, para la elaboración de ambientes, mediante el uso de los materiales plásticos o de los elementos plásticos como lo son, el cuadrado, el cubo., la forma y el color.



El crear un ambiente, es disponer formas y colores en un espacio dado para cambiar el significado original de este, esas formas y colores de objetos reconocibles ó inventados, pero que tienen una función visual en el campo de lo artístico visual, de hecho esa es la intención de la escenografía, que mediante la forma y colores cambia el discurso de un espacio dado por la disposición de ello.

¿Es obsoleto el término de diseño escenográfico?

N.G: No es que sea obsoleto, es que no es entendible, se van inmediatamente a lo teatral. Nosotros al encontrar otras variables, una de ellas fue la maquetaría cinematográfica, pues nos abrió las puertas para crear ambientes y personajes, pero que si pueden más o menos manejarse por la pequeña escala

C. Ejemplos

¿En términos de plástica ambiental, que ejemplos encontramos?

N.G: Todo lo que allá cambiado propositivamente su expresión por voluntad humana, vamos, no nos quedamos nada más en lo que es propiamente dicho el soporte visual de algo, todo lo que es el arte y sobre todo la arquitectura religiosa, es eso, inventamos el templo, inmediatamente se convierte ese espacio en otra cosa, en el momento que hay un altar ya no es espacio, ya no es cualquier galerón, ahí se va a desarrollar algo, va a suceder algo y la escenografía crea el ambiente, lo que pasa es que escenografía la confunden mucho con falso, con la imitación y no es su papel.

Pero de hecho, bueno, si es falso porque imita., para qué imitarlo más de lo que nos sirve, pero considera esto, que la escenografía es una versión falsa de un algo, es lo que nos permite por el uso de ese tipo de materiales dúctiles recrear a proponer ambientes novedosos, no comunes, que eso es lo que hacemos, encontrar significantes de los objetos o de los materiales para crear una ilusión.

Entonces nos manejamos en dos extremos, en el ambiente general y el personal, que se complementan, el ambiente se piensa en función del personaje, del individuo y de hecho eso nos dio pauta a dar el salto a lo que hacemos actualmente.

¿Cómo cambio el taller desde su origen?

N.G: Originalmente era un taller teórico, de marquetería y de diseño si, y bueno, pues se incurría mucho en la capacitación del alumno y en la elaboración del bocetaje, que fuimos cambiando para que hicieran story board o un bocetito, luego dentro de las reflexiones dimos un impulso hacia otro tipo de experiencia conocimiento como fue la iluminación, pensar más en un medio para capacitar al alumno en el área de la iluminación escénica y de ahí fuimos dando bandazos, pero siempre trabajando en una forma singular ahora con el stop motion, por sus dimensiones si nos lleva a otros niveles que son los fotográficos, pero si nos permite construir y reproducir en su tamaño lo que nos proponíamos. El taller siempre ha estado en movimiento.

¿Pensó en cambiar el nombre o dejar fuera la escenografía tipo teatral?

N.G: He precisado cambiarle el nombre, yo me di cuenta con la mega ofrenda porque cuando llevábamos cuatro años con eso, le dije a Enrique Dufo, esto ya no da más al buscarle, esto son las calacas de Posada y ya no da más. Porque un día los muchachos del taller hicieron una propuesta para la mega ofrenda y la gente de la DEGACU no la acepto, entonces nada más los están chalaneando, entonces ahí fue cuando me encabrone, y y dije, ya no jugamos, porque no estamos haciendo chalanes y de ahí me despegue, buscando que fuera el alumno el que desarrolle la idea y luego la realice.

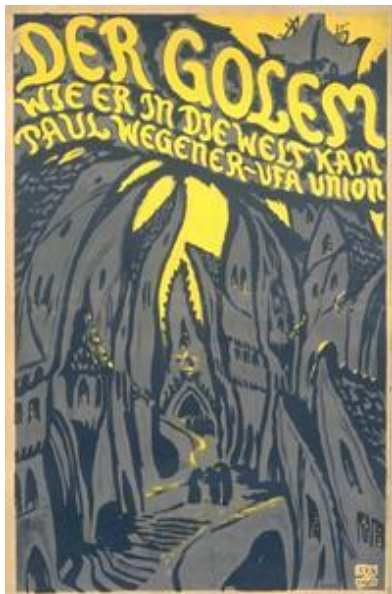
¿Qué es lo permite el stop motion?

N.G: Diseñar, realizar, llegar hasta el final, creo que al final encontró su ubicación, es el mismo juego escenográfico de crear un ambiente, crear personajes y finalmente el resultado de todo el trabajo, cosa que antes no veíamos, llegábamos a la maqueta y el figurín de personaje, pero esto permite moverlo, el meterlo, por eso creo que llegamos al otro lado del río, pero bien, porque hubo muchos esfuerzos y sobre todo la misma tolerancia y preparación de los muchachos tanto técnica como conceptual, nos ha ayudado mucho esto del stop motion, porque me di cuenta que el joven para el que trabajamos, no es gente de teatro, es gente de cine y con esto lo que tenemos, al alcance, de una forma económica, tantas posibilidades cinematográficas, y por otro lado, para que vayas a ver una obra de teatro te va a costar y vas a ir una vez. Entonces hay muchas razones por lo que esto nos benefició

Por eso me dicen, que si es importante la animación, Les digo que no es un taller de animación, para nosotros la animación es un medio para comprobar la eficacia discursiva de nuestro trabajo plástico y que por lo tanto tiene un autor casi casi un trabajo personal y en cambio un taller de animación es el aprendizaje de técnicas o programas que permitan animar ambientes y personajes.

Esa es la diferencia

Aquí es un trabajo muy personal, lo que importa es el concepto, la idea y su relación con la realización.



3. El golem

¿Qué opina de la vinculación entre lo escultórico y el movimiento?

N.G: Allí tenemos el antecedente del títere, de la marioneta, la intención de dotar de vida, de movimiento al elemento volumétrico, esto no tiene nada que ver con la religión, sino caemos en la efigies, la representación de personajes que no son existentes, son dioses, son elementos fuera de la naturalidad humana, pues ese es el punto., la necesidad de dotarlos de movimiento pues es muy antiguo y bueno desemboca en la marioneta, el títere, con todas las limitaciones que esto implica, entonces mover algo que no se movía, la intención era imitar el movimiento natural del ser humano, no se pensaba en mover otras cosas que no fueran reconocibles., entonces no se pensaba en mover piezas.

El concepto de la alteración de la esteticidad del volumen, de la escultura es muy reciente, aquí lo hizo Pedro Cervantes, si hicimos esculturas de tres piezas sobre un eje, entonces las movía, bueno un poco el arte cinético que se manejaba alrededor del movimiento, pero eran objetos, piezas, si hay intenciones en la búsqueda de generar movimiento volumétrico pero también está por otro lado el cine que es movimiento, imagen en movimiento, recuerda "Metrópolis", "El golem".



4. Metropolis

¿Qué diferencia a la materia, impartida en la ENAP a similares en otras carreras?

N.G: Si hago el perfil de lo que se hace en el taller esto solo se puede hacer en visuales, porque es un tipo de alumno particular, porque aparte que tiene una actitud creativa también tiene una actitud manual, de la formación, lo que en otro, no se da y sin ambas partes no hacemos nada.

Animación

CAPITULO II

A. Antecedentes

Las preocupaciones del ser humano por dotar de movimiento a sus creaciones, no es nuevo, los estudios en cuevas indican que al parpadeo de las fogatas los dibujos de las paredes representando estelas de casa parecían moverse, lo que indica que el hombre prehistórico ya mostraba interés en este principio que se aplicaría posteriormente en el teatro de sombras.

“El padre de animación es un título impresionante. Pero hay allí tal individuo? y si es así, quien podría ser aquella persona?”¹

En la historia de la animación se experimentó con la cámara o directamente en la película, pero fue de modo gradual y se da en diversos momentos y lugares. Aquí presento realizadores que han sido significativos en la historia de la animación por sus contribuciones técnicas.

Eadweard Muybridge (seudónimo de Edward James Muggeridge), fotógrafo e investigador nacido en Kingston-on-Thames (Gran Bretaña) el 9 de abril de 1830. Cambió su nombre cuando emigró a los Estados Unidos en 1851. Murió el 8 de mayo de 1904. Sus experimentos sobre la “cronofotografía” sirvieron de base para el posterior descubrimiento del cinematógrafo.

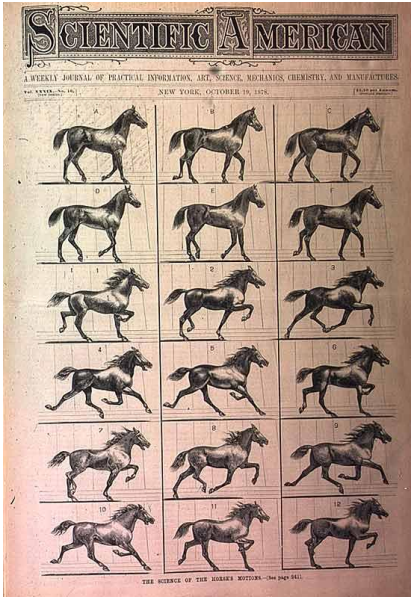
Entre 1872 y 1881 Muybride logró descomponer el galope de un caballo en movimiento en fotografías separadas; a lo largo de una pista, en la que corrían caballos, se alineaban 24 cámaras oscuras, cada una con su operador. Al darse una señal los operadores preparaban las placas fotográficas. Una vez cargados los 24 aparatos, se lanzaba a la pista un caballo que se fotografiaba a sí mismo al romper las cuerdas atadas a los disparadores de las cámaras oscuras, ya para 1877 publicaría una serie de once volúmenes con los resultados de su investigación del movimiento animal y humano.

“La importancia de esta obra se puede medir por el grado de influencia sobre futuros cineastas y animadores de finales del siglo XIX y de los inicios del siguiente”²

¹ Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI, Ed. flame tree publishing co ltd. London, 2004, p. 12

²MANUEL RODRÍGUEZ BERMÚDEZ, animación una perspectiva desde México, Ed. CUEC, México, 2007, Pág. 34

El zoopraxiscopio



5.

En octubre de 1878, la revista científica *Scientific American* publicó seis grabados hechos sobre negativos ampliados de fotografías de Muybridge, en el que se apreciaba el galope y trote de un caballo. La revista proponía a sus lectores que recortaran las ilustraciones y las montaran en un “zootropo” un cilindro que produce la ilusión de movimiento cuando gira, si las imágenes se observan a través de una ranura lateral.

El efecto que se consigue se basa en la llamada persistencia retiniana: cuando el ojo humano percibe una serie de imágenes similares y con cambios continuos que se suceden con la suficiente velocidad —diez o más imágenes por segundo—, el cerebro las interpreta como un movimiento real, y se genera la impresión de un movimiento continuo.

Ahora bien, si las imágenes no estuvieran separadas unas de otras, se verían borrosas.

Después de leer este artículo, Muybridge pensó que se podrían mejorar los resultados proyectando las imágenes sobre una pantalla; inventó un aparato que utilizaba la luz para proyectar imágenes secuenciales mediante el uso de un disco de cristal, al que bautizó con el nombre de *zoopraxiscopio*. En el primer proyector las imágenes se pintaron en el cristal como siluetas. Una segunda serie de discos, realizados entre 1892 y 1894, usaba dibujos perfilados impresos en los discos fotográficamente y coloreados a mano. Algunas de las imágenes animadas eran muy complejas, e incluían múltiples combinaciones de secuencias de movimientos de animales y humanos.



6.

Emile Reynaud (1844-1918), que perfeccionó el “zoótropo” e inventó el “praxinoscopio” mejorándolo y dándole el nombre de *The théâtre Optique*, mostraba imágenes sincronizadas con música propia y presentaba escenas humorísticas creando un discurso visual que proyectaba a un público.



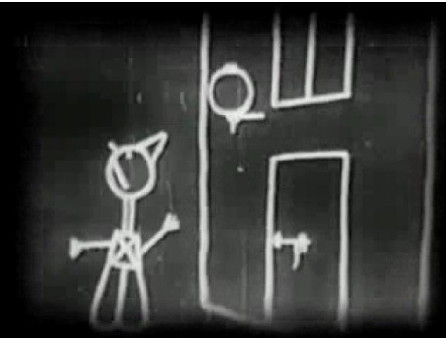
7.

Georges Méliès (1861-1933), que utilizaba efectos especiales en sus películas y actores, al cortar escenas para mover objetos se tomaría como la base de la animación en *stop motion*; se dice que esta técnica la encontraría por casualidad al escindir la escena mientras pasa un auto y al continuarla éste es diferente, dando como resultado una transformación.



8.

Edwin S. Porter (1870-1941) quien se inspira en Méliès, incorpora marionetas exclusivamente hechas para lo que se toma como *stop motion* en su obra "The teddy bears".



9.

Emile Cohl (1857-1938) comenzó como dibujante de tiras cómicas. Es considerado uno de los pioneros visionarios de la animación en el manejo de marionetas de *stop motion* y efectos especiales, esto debido a su obra "*Fantasmagorie*" (1908), de un minuto y cincuenta y siete segundos, con treinta y seis metros de película y dos mil dibujos que realiza sobre un soporte de pizarra negra.

La sencillez del trazo blanco, el encuentro de objetos que se metamorfosean (mencionemos como ejemplo una botella de vino que se transforma en una flor) eran características de esta obra. Había también las secciones combinadas donde las manos del animador entrarían en la escena. Y que el que el personaje principal Fantoche que apareciera aquí y después en otros posteriores.



10.

ilusión de movimiento y reforma. 'Humorous Phases of Funny Faces' son consideradas la primer película verdadera animada, y Blackton es considerado el primer animador norteamericano.

Después de los éxitos de Blackton y Cohl, muchos otros artistas comenzaron a experimentar con la animación.

James Stuart Blackton (1875-1941) quien se llamaba así mismo el "Komikal Cartoonist" llegó de Inglaterra a Estados Unidos donde trabajaría para Thomas Edison, en 1906 filma "Humorous Phases of Funny Faces", es posiblemente el primer animador en usar técnicas de animación dibujada a mano. Introducido al rodaje por Edison, promovió estos conceptos en la vuelta del siglo XX, utilizó las técnicas modificadas de Méliès' de detener el rodaje para luego hacer una serie de dibujos en las pizarras y con esto conseguir la



11.

aparición de los huesos de un animal prehistórico y de las idea que estos desencadenaban, "Sinking of the Lusitania" (1918) que en esos momentos muestra el suceso de un modo muy crudo.

La producción de películas animadas cortas, se hizo una industria de su propia durante los años 1910, y los cortos de historieta fueron producidos para ser mostrado en teatros de película.

Winsor McCay (1869-1934), dibujante de periódico, creó las animaciones minuciosas que requirieron un equipo de artistas y la atención cuidadosa para el detalle. Entre las películas más notables de McCay son "Little Nemo" (1911), McCay marca una diferencia en la animación al ser originario de la historieta y que nos muestra un mundo surrealista, "Gertie the dinosaur" (1914) cuyo origen se debe a la

John Randolph Bray (1879) comenzó dentro de las tiras cómicas, posteriormente experimentó técnicas para dotar de movimiento a estas ilustraciones. Después de algunos fracasos, Bray llegó a obtener resultados con *The Artist's Dream* la cual se cree que fue terminada en 1911 y dos años después se estrenó; esta cinta presentaba una técnica la cual consistía en dibujar el fondo en distintas hojas, dejar un espacio en el centro para insertar los personajes que posteriormente serían animados, esto como resultado de sus experiencias en el periodismo llegó a patentarlo.

La técnica de dibujar escenarios en cada celda que conforma el filme, la manera de cómo debía ser fotografiada y la técnica de manipular la velocidad de animación le ofreció a Bray una fortuna durante 1914 a 1932, justo el tiempo que duraron las patentes; con esto Bray reunió un grupo de artistas para realizar su segunda animación "Colonel Heeza Liar in Africa" (1914) la cual es reconocida como la primera cinta de animación en ser distribuida de modo comercial.

Con un capital de \$10.000 dólares en diciembre de 1914, conformó los Bray Studios en donde reclutaba y entrenaba artistas para las producciones.

Earl Hurd (1880-1940) animador trabajador de John R. Bray, mejora y patenta la técnica de animación de Bray del uso de celdas, el proceso que dominó la industria de animación para el resto de la década y que Bray utilizaría posteriormente, monopolizando las patentes de técnicas de animación.



12.

Max Fleischer (1883–1972) Padre de Betty Boop y Koko el payaso, y quien llevara al cine a Popeye creado para vender espinacas y al Superman animado es, junto con los anteriores, pioneros en la creación de dibujos animados. A él se le encargó por mandato de su jefe Waldemar Kaempffert realizar unas cuantas innovaciones tecnológicas.

Fleischer tuvo la idea de proyectar fotogramas de cine capturados de la realidad uno por uno tras un vidrio en el cual usaría como referencia al dibujar sobre celuloideos, y así patentó la técnica de animación llamada rotoscopia en 1917. Usó esta técnica junto a su hermano Dave en su primer *cartoon* en 1915.

En 1919 estableció los 'Fleischer Studios' para producir dibujos animados y cortometrajes. Inventó el rotógrafo para agregar dibujos animados en películas reales. En uno de los films de Koko el payaso incorpora a un gatito real. Hizo los primeros dibujos animados con sonido de la historia en 1924 usando un proceso de sincronización de Lee De Forest. Aunque la compañía Disney se lo adjudica a su corto Steamboat Willie, que fue realizado años más tarde.



13.

Walt Disney (1901-1966) cuyos animales antropomorfos tienen una personalidad que encarnaba los ideales éticos y morales americanos de aquella época, puestos en narraciones sólidas, serían ejemplos para otros realizadores. El punto fuerte de los trabajos de Walt Disney es en el terreno técnico, en sus estudios los artistas estudiaban el movimiento para ser reproducido fielmente.

“Walt Disney enseñó el camino con los “*cartoons*” que no eran sólo graciosas, pero tenían gran estructura, mérito artístico y corazón”³.

Blanca nieves y los siete enanitos (1937) con más de cuatrocientos mil dibujos, utilizando la cámara multiplano, proceso que pasa de vertical a horizontal para realizar movimientos más elaborados en las tomas y el uso de más de un fondo para provocar la ilusión de relieve de estructuras y variación de planos, fue el primer largometraje de dibujos animados.

“El film se convirtió en el más taquillero de los Estados Unidos hasta el momento, y provocó incluso que Disney recogiera de las manos de Shirley Temple un Oscar, honorífico, de la Academia de las Artes y la Ciencia Cinematográficas, y también siete pequeños, en alusión a los siete enanitos.”⁴

El audio fue otro factor al cual prestó gran atención, comenzando con *the Skeleton Dance* (1929) guardó a detalle la sincronización de imagen con audio, posteriormente enfatizando este tipo de propuesta en *Fantasia* (1940), en la cual formaban una idea visual combinando imágenes reales con dibujos animados, fundiéndolas con obras de grandes compositores clásicos e incorporándolas en varias pistas de lectura simultánea para crear un efecto estereofónico.

³ Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI, Ed. flame tree publishing co ltd. London, 2004, p. 44

⁴ Jaime Duran, el cine de animación norteamericano, Ed. UOC, España, 2008, p. 27

Norman McLaren (1914 – 1987) de origen Escocés fue invitado a Canadá a trabajar, es ahí donde realizó experimentos con imagen y sonido, dibujando directo en la película; su más famoso cortometraje “Neighbours” (1952) fuerte crítica contra la violencia y guerra en un mensaje social. Esta manera de usar la animación le dio reconocimiento y premios por todo el mundo.

Todos estos son a nivel mundial reconocidos visionarios en el mundo de la animación; gracias a su experimentación lograron contribuir con técnicas novedosas en su tiempo sin embargo al avance de la tecnología han surgido más métodos, pero las bases siguen siendo las mismas.

B. Definiciones

La animación se puede entender como el modo de mostrar imágenes trabajadas en un principio de manera 2-D, 3-D, objetos reales o ficticios para provocar la sensación de movimiento; al paso del tiempo han surgido nuevas técnicas, entre las más representativas y de la cual se derivan otras son:

Dibujo animado o tradicional

Se hace al sacar secuencias, juntando fotogramas trabajados directamente o de dibujos; aunque el soporte puede ser a criterio, a partir de la década de 1910 y gracias a las mejoras técnicas de Bray y Hurd, el uso de acetatos o celdas se mantuvo por una década.

Rotoscopía

Si bien se basa en animaciones, su principal atributo consiste en dibujar directamente sobre la referencia de un ser real, por ejemplo los cuadros de la filmación de un ser vivo; debido a estas circunstancias todavía está la controversia si es o no animación a causa de sus cualidades plásticas, además de ser considerado un precursor de la técnica de captura de movimiento digital.

Stop motion (movimiento detenido)

o también llamado “cuadro por cuadro”: Es una animación que aparenta el movimiento de objetos reales, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales que sugieren ser estáticos (o incluso personas), grabando los fotogramas uno por uno.

En general se denomina animaciones de *stop-motion* a las que no fueron hechas con dibujos, pintados o procesos de computadora, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Animación 3D generada digitalmente

Con la llegada de la computadora se origina un nuevo tipo de animación, manufacturada sin necesidad de un soporte, generada por ordenador y cuya salida es también la presentación en video; este tipo de animación es muy recurrida actualmente debido a su accesibilidad y las ventajas que presenta el uso de la tecnología el cual no presenta tantas limitantes físicas y espaciales.

Animación de recortes

Más conocido en inglés como *cutout animation*, es la técnica en que se usan figuras recortadas de papel, fotografía u otro soporte similar.

Estos cuerpos planos de los entes a mover, son manipulados por sus partes o son sustituidas para que adquieran poses y realicen acciones.

Para la filmación cinematográfica se ha hecho un estándar en cuanto al número de fotogramas usados por segundo, este es de 24, debido a que es el número al que graban las cámaras y proyectores reproducen, es decir se toma fotografía de la imagen cada veinticuatroavo de segundo.

Esto se usó como principio de la animación, pero como tiene la diferencia de que no se toman sino que se producen individualmente no necesitan cumplir el estándar, si se toma como 24 fotogramas por segundo no necesariamente tienen que tener imágenes diferentes, estas pueden ser repetidas, las tasas de animación pueden variar de acuerdo a los realizadores.

Este principio es tomado en cuenta y usado a favor de acuerdo a la propuesta visual.

C. Stop motion

Stop motion al ser traducida al español se entiende como movimiento detenido, también es conocido como animación cuadro por cuadro.

Dentro de la categoría de *Stop Motion* entran muchas variantes de acuerdo al material o método para hacerla, pero en general el principio que las enmarca en esta categoría son las características de volumen y de ser objetos reales:

Claymation

Es aquella que utiliza cualquier tipo de arcilla y procura utilizar sus cualidades de maleabilidad. Una técnica muy poco conocida es el "Stratta cut", un método en el que el animador crea un cilindro o bloque largo de plastilina con diversos colores, para crear la ilusión de movimiento el animador debe cortar rebanadas muy delgadas del cilindro y fotografiar solo el extremo que se está cortando, tal y como lo hace una tomografía computarizada.



14.

Puppet Animation

Nombre dado a la animación que emplea muñecos fabricados con materiales rígidos. Con la llegada de *animatronics* se origina el *go motion*; estos *animatronics* usan un sistema de control que les permite moverse desde donde el controlador desea, ya sea de cuerpo completo o secciones mientras se registra la animación fotograma a fotograma.

Como resultado la imagen del *animatronic* resulta fuera de foco en las partes inducidas al movimiento lo cual da el efecto de *blur*, esto para aumentar la sensación de realismo pues el cerebro humano percibe el movimiento de un objeto de manera borrosa.

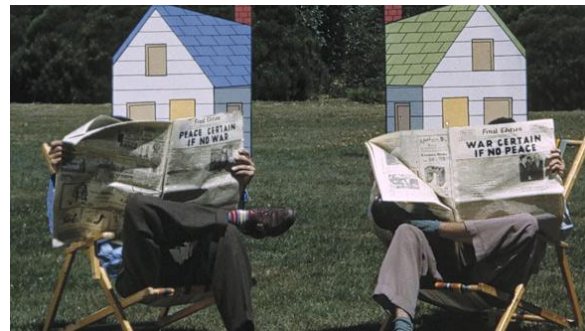


15.

Pixilación

Esta variante utiliza personas que son fotografiadas repetidas veces, y que se mueven o desplazan ligeramente entre cada fotografía.

Ganador del Oscar en animación y la Palma de Oro al mejor cortometraje, El corto animado "Neighbours" (1952) de Norman McLaren es de los primeros y más representativos de esta técnica que se sigue usando principalmente en video clips.



16.



"Her Morning Elegance" de Oren Lavie

Dirigido por Oren Lavie, Yuva & Merav Nathan



"Strawberry Swing" de Coldplay

Dirigido por Shynola

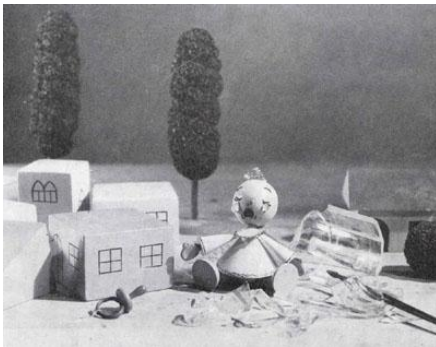


"There There" de Radiohead

Dirigido por Chris Hopewell

D. Autores

De los realizadores más famosos y que han dado especial atención a la animación “stop motion” buscando no solo una depuración técnica, más allá, se observa que tienen una intención al usarla., además tienen un estilo muy marcado que hace reconocible el trabajo de cada uno sobre otros, encontramos a:



17.

Hermina Týrlová (11 de diciembre de 1900- Zlín 3 de mayo de 1993). Produjo cortometrajes que serían reconocidos por el Festival Internacional de Cine de Venecia en 1936 y ayudaría en esta industria que por la segunda guerra mundial bajo.



18.

Jiří Trnka (Pilsen, 24 de febrero de 1912 - Praga, 30 de diciembre de 1969), icono de la animación en su país, a una edad temprana conoce a Josef Skupa quien fuera director de un teatro de marionetas. Este segundo creador lo inició en el diseño de marionetas, lo que jugaría un papel crucial. Después de terminar sus estudios fundó un teatro de muñecos y entro en el campo de la ilustración de libros para niños del cual tomaría ideas para su posterior producción fílmica.

Al finalizar la segunda guerra mundial Jiří Trnka al frente de la producción del estudio Batri v trikuy (La Hermandad del Truco) en su primer año realiza dos obras: *El abuelo ha sembrado una remolacha* y *Los animales y los bandoleros*. Este último corto lo hizo merecedor de una distinción en la primera convocatoria del festival de cine de Cannes, en 1946.

Dirigió más de 20 películas, entre ellas 6 largometrajes, muchas de estas eran adaptaciones de obras literarias, de las cuales algunas se dirigían para público infantil, otras para el adulto y algunas no distinguía por lo cual rompió con el cliché de que el cine de animación se debía destinar solamente al público infantil Estas creaciones por sus características y cualidades se consagraron en lo que luego se denominó “estilo checo” de animación.



19.

muñecos, actores reales, máquinas, figuras de arcilla, muñecas antiguas, esqueletos de animales ya sea con estos elementos en conjunto o separado, logrando un estilo surrealista de pesadillas, y hasta de algún modo dotado de cuadros graciosos; su trabajo lo ha consagrado como un líder en el campo de la animación.

“la animación me permite dar poderes mágicos a las cosas. En mis películas nuevo muchos objetos, objetos reales. De pronto el contacto cotidiano con las cosas a las que la gente está acostumbrada, adquiere una nueva dimensión y, de esta manera, hace dudar de la realidad. En otras palabras, uso la animación como medio de subersión.”⁵



20.

desmontado, en una atmósfera oscura, malhumorada. De sus entre sus trabajos podemos mencionar *Street of Crocodiles* (la Calle de Cocodrilos), basado en la novela corta del mismo nombre por el autor Bruno Schulz. Esta película corta fue seleccionada por el director y el animador Terry Gilliam como una de las diez mejores películas animadas de todo el tiempo, y el crítico Jonatán Romney lo incluyó a su lista de las diez mejores películas en cualquier medio.

“El mundo inventado por los hermanos Quay para “*Crocodiles*” fue el color de una vieja fotografía: sepia, sucia, amarillo obscuro, y café eso asemejándola como si esto fuera una habitación cerrada o gabinete de cristal que nadie había abierto durante años - polvoriento y con telarañas, casi una tierra mística”.⁶

⁵ Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, Londres y New York, 1998, P.15

⁶ *Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI*, Ed. flame tree publishing co ltd. London, 2004, p. 284

Por último un director que en superproducciones ha integrado a esta forma de animación herramientas digitales para optimizar tiempos y mejorar la imagen obtenida de las cámaras.

Henry Selick, (Glen Ridge, Nueva Jersey 30 de noviembre de 1952) es un director, productor y escritor estadounidense conocido por dirigir las películas *The Nightmare Before Christmas*, *James and the Giant Peach* y *Coraline*. Esta última escrita por Neil Gaiman. Además de tener connotaciones psicológicas y un complejo hilo argumental, tecnológicamente funde la técnica de animación con marionetas y recursos digitales. Chris Butler, supervisor del *storyboard*, se encargó de guiar a los grafistas en cada escena de la película.

El storyboard se realizó con monitores *LCD Cintiq*, de *Wacom*, sobre los que se aplica un lápiz interactivo directamente a la pantalla. Utilizando una cámara 3D digitales, que registrara dos fotos por cada fotograma, importante para conseguir un efecto más real y tridimensional. Utilizando el software "Dragon stop motion" se almacenaba cada fotograma en un ordenador y podía ser visible en la pantalla, de manera que los animadores podían ver cada fotografía y corregirla si era necesario (lo cual no era posible en películas antiguas de este tipo). También se usó el ordenador para obtener el diseño tangible superior e inferior de la cara y crear las cabezas intercambiables iniciadas con un diseño bidimensional por un dibujante lo que permite una mejor gesticulación y *lip-sync*. La línea entre las dos partes de las caras también se eliminaba por ordenador además de agregar efectos visuales como neblina o luces.



21.

Tempus

CAPITULO III

A. Orígenes del proyecto

Durante los semestres cursados en la ENAP Juan Carlos Ortega Navarro y yo trabajamos en el taller de Diseño Escenográfico utilizando materiales y técnicas que eran empleadas en producciones teatrales, como la fabricación de atrezzo, marquetería, y diseño de personajes, usando materiales que van desde el cartón a resinas, estos conocimientos los aplicamos a cortometrajes de animación y al terminar la universidad se nos invitó a trabajar en cortometrajes, al término de estos Carlos llegó con la propuesta de trabajar en un cortometraje el cual fuera posteriormente enviado al concurso de Animasivo, que se celebraría en el 2009, el festival



Ejercicio: maqueta

tendría como tema la “Astronomía”, para la producción se solicitó el apoyo de Jorge Noguez Herrera, debido a su experiencia y conocimientos técnicos en la fabricación de marionetas



Ejercicio: vaciado en resina

Para comenzar a trabajar se tomó como punto de partida el tema de la astronomía., fueron saliendo ideas en cuanto a la historia a narrar.

La primer idea al analizar el tema fue... la de mostrar en unos minutos cómo había cambiado técnicamente el estudio de la ciencia a través de la historia, comenzando con un hombre en una choza.



Ejercicio: textura
1



Ejercicio: textura 2

SINOPSIS

Un hombre al mirar por la ventana se queda contemplando las estrellas y su curiosidad cambiara su mundo.

FADE IN

INT. CASA

Un hombre llega a su casa mientras va oscureciendo voltea y ve una estrella se le queda mirando, la contempla largo tiempo, a la par que en el cielo van apareciendo estrellas el en el hombre va aumentando su interés fácilmente reconocible en sus movimientos gestuales

Al no poder ver más de lo que sus facultades físicas le permiten se queda pensando

Di solvencia a negro

Aquel hombre se encuentra dibujando en el piso el modo en que están acomodadas las estrellas se percata que las sombras se mueven la cámara se acerca a su rostro mientras la habitación se va deshaciendo a sus espaldas.

Di solvencia a negro

Se ve al mismo hombre pero su apariencia ha cambiado a un hombre con vestimentas griegas la habitación ya a la mitad se va reconstruyendo en una mesa se ven diversos objetos el hombre interactúa con ellos mientras ve a la ventana la cual aunque la estructura a cambiado su posición no, la cámara se va alejando mientras la habitación vuelve a deshacerse.

Di solvencia a negro

La cámara va recorriendo la mesa al momento que los objetos que se encuentran allí se van transformando, aquel hombre también a cambiado se ve más grande y sus vestimentas son renacentistas se ve más apurado que en las ocasiones pasadas.

Di solvencia a negro

Se ve una esquina de la habitación la cual es más grande, todos los instrumentos ya son solo digitales el hombre ya es un anciano que mira por una pantalla, la cámara ve a la pantalla y se adentra en ella pasan números, estrellas, planetas, palabras y diversos acontecimientos cósmicos.

FADE OUT

Fue presentado ante el Profesor Netzahualcóyotl la idea base del guion y la razón de la temática del cortometraje animado, quien nos apoyó otorgándonos un espacio dentro del taller y ofreciéndonos asesoría en cómo resolver técnicamente cuestiones de patinas y en general todo lo concerniente a la estética del cortometraje.

Esta idea la fui trabajando pero a medida que pasaba el tiempo me iba desviando tanto en la trama como en la parte visual.

Después de un par de días y posterior a escuchar comentarios de los integrantes del equipo y del profesor, se optó por comenzar con la parte visual y a la par ir armando el guión todo en estrecha relación

B. Investigación

Dentro del proyecto de la animación, para la elaboración de todo lo que conllevaba la fabricación se decidió que cada participante, con base en sus gustos, experiencias y habilidades, se dedicara a crear a opinión personal ciertas cosas,

Juan Carlos opto por la creación del set e infraestructura, desde el diseño, fabricación y acabado tanto de textura y color.

Mi parte dentro del proyecto era la del diseño y fabricación del personaje, de los objetos escénicos y utilería, para esto busque imágenes e información acerca de la iconografía, decantando elementos, los transformaba de acuerdo a mi criterio y las necesidades que se iban presentando.

El alquimista

Para la primer idea del cortometraje, eran necesarios al menos cuatro marionetas con diversas apariencias; opte por fabricar el ultimo cronológicamente hablando, de todos los bocetos escogí cinco y de estos opte por uno.

De los cinco, uno mostraba tres elementos que me gustaron y servían como símbolos de conocimiento el libro, el bastón y el anciano, remitida por a la postura encorvada de la figura.

El bastón ya es por si sólo un símbolo de sabiduría; fue hecho principalmente de madera, un material practico para estos objetos, mientras que el adorno con forma de mujer le agrega al personaje una personalidad masculina con frontera en lo machista.

El libro como fuente de conocimiento y que por si mismo tiene presencia por su forma y materiales, perdía notoriedad a consecuencia de los materiales usados con anterioridad para las paredes y otros objetos visualmente muy llamativos; el libro en la portada necesitaba también de una textura fuerte así que se le agrego una pátina más allegada a la piedra enfatizando la perdurabilidad del material y de la información contenida en este.

La mano derecha sobresale por su forma y color metálico, tal como si fuera una mano artificial, dejando a criterio del espectador su origen, Hecha para enfatizar el aspecto sobrenatural del personaje y de sus actividades donde la alquimia es tomada como una disciplina que no distingue entre ciencia y magia.

La cara del anciano sale a partir de un boceto pero este presentaba un rostro sin cabello, pestañas o cejas, el bello facial o cabello los fue adquiriendo de modo paulatino, solo la barba de candado fuere puesta conscientemente recordando que esta característica es usada por ciertos oficiales para imponer autoridad y que por la apariencia corporal del personajes quedaba acorde.

Los ojos así como otras piezas metálicas visibles en el cuerpo de la marioneta no dejan de recordarle al espectador que es un ser de ficción hecho y movido por una técnica de animación poniendo en duda la perdida voluntaria del escepticismo del observador.

“Cada títere tiene sus secretos, que no son otra cosa que la manera de resolver lo que van a hacer en escena de la manera más sencilla y práctica”⁷

El personaje aun siendo una marioneta para animación debe apegarse a los movimientos acordes a la figura humana que representa; para mantener la ilusión, sus movimientos se limitarían a caminar girar el torso mover los brazos y la cabeza en cualquier dirección.

El torso siendo solo un movimiento de giro, la solución más obvia fue utilizar tornillo y tuercas como eje, para los brazos y cabeza utilice alambre, pero requería de más paciencia y sutileza al moverlo.

La silueta de los hombres esta implícitamente relacionado por sus órganos y músculos que nos dan movilidad pero en este caso no son necesarios el esqueleto y el animador hacen todo el trabajo por lo tanto el volumen se lo di a partir del esqueleto mismo al ir doblando alambre para proporcionar el soporte rígido a la tela que le daría su apariencia final.

Uno de los materiales usados para las extremidades en este tipo de marionetas es el alambre el cual tiene la característica de no romperse al ser doblado repetidamente.

Después de las primeras pruebas se veía en las secuencias que al ser un material muy rígido y las extremidades pequeñas se necesitaba ir doblando de un modo más sutil, por decisión unánime se optó por quitar el sistema de alambre y utilizar el sistema de ball and socket el cual era mejor para piezas de este tamaño.

⁷LUCIO ESPÍNDOLA, LOURDES PÉREZ GAY, AMARANTA LEYVA, Marionetas de la Esquina, Ed. Cal y arena, México, 2004, p. 35

El sistema en inglés, *ball and socket* o bola y enchufe

“Un *armature* con articulaciones del sistema *ball and socket* ha demostrado ser duraderas y reutilizables, totalmente más resistentes y prácticas que un esqueleto hecho de alambre, y es especialmente usada cuando una marioneta es hecha para series o trabajos largos. Aparte de su fuerza, esto da al animador un grado mayor de control y movimientos más sutiles”⁸.

Las articulaciones Inglesas suelen hacerse con varilla de acero del mismo modo que la construcción de la placa con la bola. Las articulaciones se hacen con uno o dos rodamientos de bolas de acero o bronce fosforado intercalado entre las placas. En EE.UU. los fabricantes de esqueletos utilizan el primer material mezclado con cromo para las placas de las esferas y las bolas de acero recocido (tratamiento térmico) para su fortalecimiento.

Además de estudiar el sistema de articulación me apoye del proceso de construcción del gorila King Kong. Este sistema ya ha sido utilizado desde hace muchos años para esqueletos el más viejo y conocido es King Kong.



22.

Merian C. Cooper busco al jefe del departamento técnico de efectos especiales de RKO, Willis O'Brien, buscando ayuda en la realización de una película que protagonizaría un gorila gigante. Cooper encargó la construcción de un prototipo, que diseñó O'Brian, y el armazón se construyó en el taller de miniaturas. Luego al ayudante de O'Brian, el escultor Marcel Delgado, construiría el cuerpo del gorila a base de esponjas y algodón, a los que añadió músculos de goma, finalmente se revistió todo con una piel de látex líquido.

⁸SUSANNAH SHAW, stop motion craft skills for model animation, Ed. Elsevier, 2004, Estados Unidos, p.66

El cráneo, de aluminio, fue moldeado a partir de un modelo de madera y se juntó al resto del esqueleto, y, para darle gesticulación facial, se perforaron agujeros en el cráneo de aluminio y se rellenaron de alambres muy delgados, a los que se adhirieron los labios, las cejas y una nariz de goma.



23.

Finalmente, utilizando pieles de conejo que se suavizó luego a base de glicerina, el trabajo estaba concluido. A lo largo de la filmación se construyeron 3 dos de 46 cm y uno de 61 cm para las escenas de Nueva York



24.

Jorge Noguez durante su producción de escultura en metal y por su gusto hacia las marionetas, tiempo atrás investigo el sistema de *ball and socket* para poder cambiar la posición de las extremidades de sus obras, en sus pruebas modificaba piezas industriales que consideraba para poder fabricar articulaciones de un modo artesanal y más económicas, luego a fabricar marionetas que parecían servir en animación.

El método que se encontró para la fabricación de piezas *ball and socket* consiste en:

Para las placas:

De una cadena de motocicleta rebajar los remaches



Foto1



Foto2

Zafar las diferentes secciones



Foto3



Foto4

Desbastar las piezas hasta tener una forma ovalada para mayor rango de movimiento además de perforar en la parte central un agujero

Para la esfera se usan los diferentes tipos de piezas para perforaciones corporales, en caso de ser muy cortas se pueden soldar a alambres de diferentes calibres

En este caso se soldó al extremo un anillo de metal el cual permite meter un tornillo para lograr una variante de este sistema, que como placas se usan eslabones de diferentes cadenas, este permite que el rango de movimiento se reduzca



Foto5

De estas piezas se encuentran las 2 variantes para el sistema de la marioneta serian:



Foto5



Foto6

C. Desarrollo

Al ver las articulaciones pensé en una manera que permita crear una marioneta para animación utilizando el método de Jorge a partir de bocetos.

El proceso que lleve fue:

Se dibujaron cuatro bocetos en los que se observan diferentes versiones para el alquimista.



Boceto: alquimista 1.0



Boceto: alquimista 2.0



Boceto: alquimista 3.0



Boceto: alquimista 4.0

De estos bocetos se escogió uno y de este se realizaron 2 alternativas más elaboradas

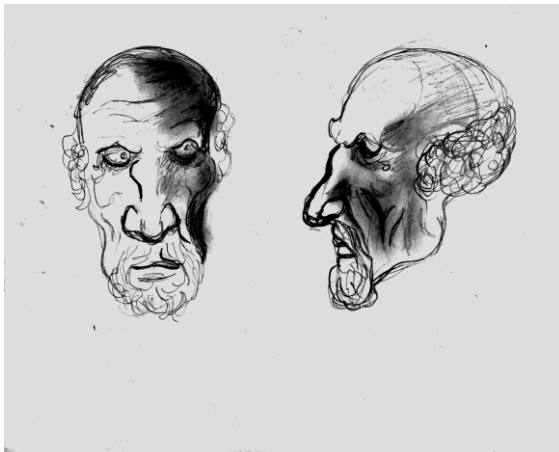


Boceto: alquimista 2.1



Boceto: alquimista 2.2

Del último boceto escogido, se hace un dibujo detalle de rostro

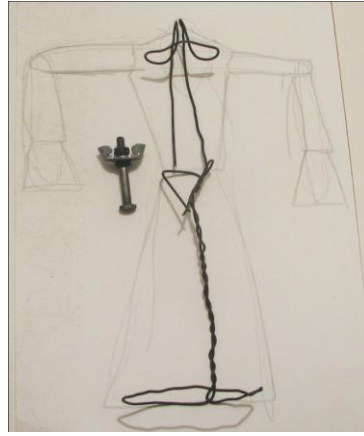


Boceto: rostro

De la imagen del personaje se elabora un diagrama frente y perfil a tamaño final, tomando en cuenta el tamaño las piezas que no pueden ser modificadas en este caso las placas de acero



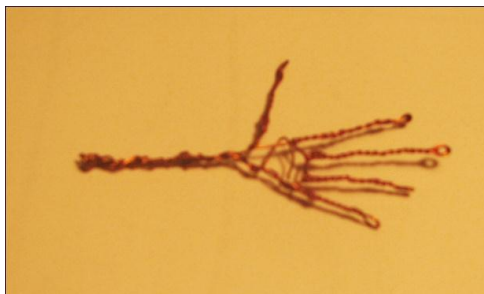
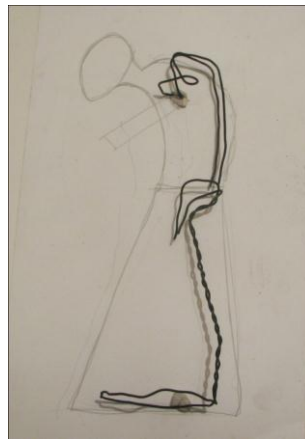
Diagrama a (frontal)



Los dos diagramas con alambre se da la forma de las dos secciones principales (torso y parte baja) los cuales se unirán al tornillo y tuerca, esto permite que gire en dando más naturalidad a los movimientos del cuerpo.



Diagrama b (perfil)



En el caso de las manos, para que sea delgado y flexible se utiliza alambre de cobre, este es trenzado, esto permite dos cosas, el que pueda detener el material aplicado sobre este y si se llegara a romper un alambre el otro permite que pueda seguir en uso.

Armature (Mano)

Todo listo debe soldarse, en el caso de las articulaciones se usan los tornillos y tuercas manteniéndolos flojos, esto evita que en el tiempo que no se usen para animar, no están forzados y se doblen las placas.

Para la cabeza, se recurrió a un proceso ya practicado en la fabricación de máscaras, con la técnica de cartonería., sobre un soporte que pueda ser devastado, en este caso poliestireno expandido, se aplica una capa de plastilina epóxica, se modela todo el cráneo, se le va dando detalle y las cuencas para que puedan entrar y girar los ojos, estos son agregados y se le da la expresión deseada, siendo este un día común, el rostro no mostraría gesticulaciones o expresión particular, una vez solida la cabeza se zafa del molde de poliestireno y con el mismo material del que se hizo(epoxica) se pega al cuello.

“Con relación a la gestualidad de los personajes yo trato de darles el menor énfasis posible a menos que se trate de alguien que mantiene inalterable una actitud durante todo el tiempo de permanencia en escena. En lo posible, me inclino por la neutralidad del gesto de tal modo que el personaje pueda pasar por diferentes actitudes sin que su rostro contrarié el estado de ánimo”⁹



Proceso de modelado

Del modelado se pinta utilizando pinturas acrílicas y ya seco, se le agrega el bello facial y cabello con silicón.



Rostro finalizado

⁹LUCIO ESPÍNDOLA, LOURDES PÉREZ GAY, AMARANTA LEYVA, Marionetas de la Esquina, Ed. Cal y arena, México, 2004, p. 37

La ropa en teoría no permitiría ver las piernas y para darle un sentido más místico la transportación del anciano sería un ligero deslizamiento, así que al momento de construir el esqueleto no se agregó ninguna extremidad inferior pero, para lograr la simulación de movimiento deseada y contrarrestando el peso superior, se le puso un peso a la base.



25. alquimista

“Creo también que esa manera de resolver lo que el títere hace en escena va de la mano con la personalidad del títere”¹⁰

¹⁰LUCIO ESPÍNDOLA, LOURDES PÉREZ GAY, AMARANTA LEYVA, Marionetas de la Esquina, Ed. Cal y arena, México, 2004, p. 35

A la par que iba generando el personaje y su guión, Juan Carlos construía el set, con paredes curvas y soportes de madera, basándose en imágenes de torres y viejos observatorios, las texturas de esta habitación se darían con una mezcla de acrílico y polvo de mármol, una técnica aportada por el profesor Netzahualcoyotl, además de algunos soportes como mesas o pedestales de su inspiración. Logro construir un set denotativo ya que no especificaba en donde se encontraba la locación o en un backlot, además se acoplaba al personaje debido a las texturas de las paredes y soportes



Set por Juan Carlos Ortega N.

“Todo set debe ofrecer al menos la información básica de lo que se consideraría un buen lugar para la acción cinematográfica: ubicar espacial y temporalmente la acción, además de ofrecer un ambiente o atmosfera visual.”¹¹

Ya terminado el set Juan Carlos se dio a la tarea de fabricar pequeñas mesas que complementarían el espacio siguiendo con la imagen de las paredes la textura y color serían similares al de lo previamente levantado.



Mesa 1 por Juan Carlos Ortega N.



Mesa 2 por Juan Carlos Ortega N.

¹¹HÉCTOR ZAVALA, El diseño en el cine, proyectos de dirección artística, Ed. UNAM, México, 2008, p. 41

Nuevamente Jorge Noguez llegaría con la propuesta de incorporar a los elementos atmosféricos pequeños seres orgánicos que tenía guardados y que por el tamaño, textura y detalle se adaptaron al espacio escénico.



26.

Jorge aportó insectos de su colección y grabados que trabajó tiempo atrás, debido a las imágenes de mecanismos que presentaban así como a su pequeño formato, consideró que se adaptaban a la atmósfera, lo que resultó acertado.

“Gran parte de los conocimientos que poseemos de las civilizaciones del pasado se basan en el estudio de los elementos objetuales que de tales culturas han llegado hasta nuestros días. Las investigaciones sobre las relaciones hombre-objeto han suministrado datos suficientes para reconstruir con exactitud las condiciones socio psicológicas de civilizaciones muy remotas”¹²

A medida que el personaje tomaba forma, al faltar objetos que llenaran la escenografía creí necesario inventar herramientas y artefactos a mi gusto que se adaptaran más al personaje, el primero fue el telescopio recordando que el corto originalmente trataba del estudio astronómico; partí de los mecanismos internos de los telescopios, una de las características que más me agradó fue la posición y distancia que tienen entre los lentes y que quise marcar usando los aros, pero finalizando no en un espejo sino en una esfera plateada tomando en cuenta que la forma esférica es más representativa en figuras astrales y la bóveda celeste, al jugar un poco con la forma y materiales que se encontraban en el taller lo fui construyendo, prestando atención en los movimientos necesarios para la animación.

¹²JORDI MAÑA, El diseño industrial, ed. Salvat editores, España, 1974 p. 32

Al ser un hombre que estudiaría organismos necesitaría instrumentos para trabajarlos así que a partir de las proporciones de las manos fabrique utensilios los cuales solo tenían un uso estético.



Jarra por Alvaro Ortiz A.

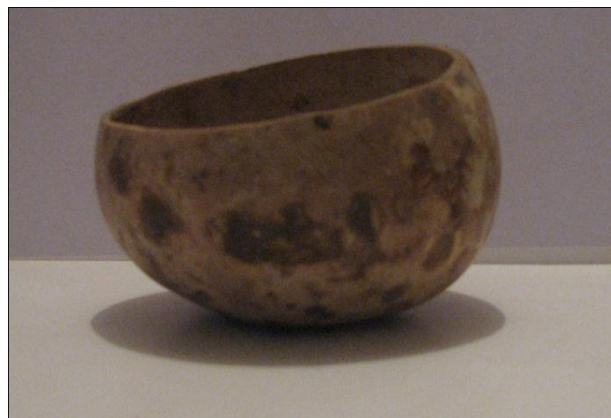


Insecto mecánico (vista frontal) por Alvaro Ortiz A.



Insecto mecánico (vista de perfil)

Para la ambientación de la habitación fui fabricando objetos, pero también buscándolos donde fuera, prestando atención que se adaptaran a la atmosfera que se estaba marcando. Uno de ellos es el recipiente en el que machaca el insecto que después beberá, este objeto termino siendo de meramente un objeto atmosférico a uno de utilería.



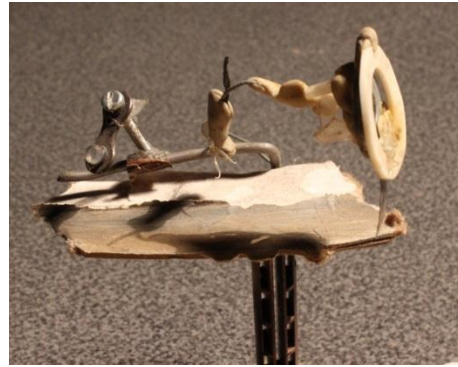
caso

Escribía fragmentos del guion a partir de ideas que los elementos generaban en mi imaginación, pensé en el entorno del anciano y si todo esto surgió del tema “astronomía” sería necesario construir un telescopio, de fotografías de los mecanismos internos de telescopios y materiales disponibles como cartón y piezas metálicas se construyó el aparato, tomando en cuenta el tamaño de la marioneta y sus movimientos disponibles.

Si aquel anciano estudiaba lo macro como lo son los planetas, porque no también hacerlo con lo micro; ya tenía objetos de estudio y para apoyarlo diseñe un microscopio que aprovechando la técnica de animación tendría movimiento propio.



Telescopio por Alvaro Ortiz A.



Microscopio por Alvaro Ortiz A.

El aprender permite crear formas más complejas, esto fue algo que se buscaba enfatizar en la narrativa del cortometraje en una secuencia donde después de estudiar seres orgánicos de algún modo indirecto le fuera posible dar vida. Para esto se necesitaría un animal manipulable.

Algo que permite esta técnica de animación es el poder usar seres que están o estuvieron vivos y ser manipulados, el cangrejo fue resultado de una búsqueda que se orientó a encontrar un animal que encajara en la escala y estética que adquiriría el espacio escénico, en un principio Juan Carlos se inclinó por el que apareciera un pulpo, se exploraron lugares que ofrecieran animales que ya estuvieran muertos, en la parte de mariscos del mercado halle cangrejos para consumo, considerando que su aspecto tenía una gran fuerza que sería resaltada por la cámara opte por llevarlo.

Al momento de usarlo necesitaba una presentación por parte del anciano, para llevar una coherencia narrativa, al tener tintes sobrenaturales solo fueron movimientos de manos los que provocarían el surgimiento de vida, para marcar esta esencia sobrenatural y gusto personal por las máscaras, de arcilla, por su fácil manipulación hice un rostro del cual al abrir la boca salía un trozo de materia orgánica, el cual crecería exponencialmente para formar el cangrejo.

La construcción del cangrejo representaba un reto para animarlo, la manera lógica dictaba, que se fotografiara mientras se recortaba pieza por pieza, posteriormente la numeración fotográfica se invirtió, de este modo en la edición, al generar el video... la secuencia daría la ilusión de que se forma poco a poco de la nada.

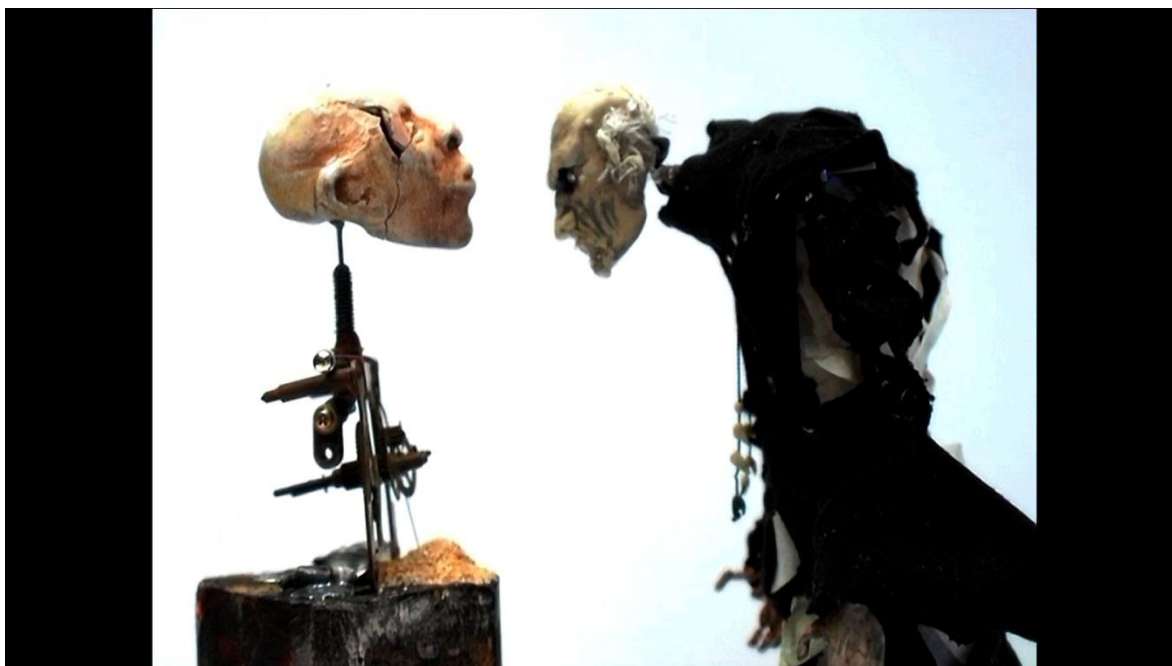


27.



28..

Uno de los artefactos que tiene una gran presencia, es el ser autómatas sin brazos ni piernas esta creación tan llamativa de Jorge Noguez, me permitió jugar con la narrativa, aquí la intención al usarlo era mostrar., que el anciano buscaba su propia aceptación por medio de la aceptación del ser de su creación, que sería representada al darle arena la cual se introduce el anciano en el pecho, la arena como símbolo del tiempo de vida , como si fuera un reloj de arena el cual no se puede girar, solo agregar más arena cuando se le va agotando.



29.

La iluminación y fotografía fue prácticamente la responsabilidad de Juan Carlos, a base de experimentación con lámparas de alógeno y la posición de la cámara, se buscaba la lógica otorgada por la representación, se aplicaba una luz general y en aquellas zonas que daban al exterior se aplicaba un filtro azul y uno negro para atenuar, como la ventana y la rejilla, en el limbo blanco fue a partir de las opciones de la cámara y utilizando un ciclorama para que no se viera la línea de horizonte.

”El cinematógrafo, sin proponérselo como finalidad inmediata, incrementó su expresividad artística cuando comenzó a prescindir de las imágenes reproducidas “fielmente” de la realidad, y manipulo para obtener un mayor realismo psicológico, basándose en la interpretación y sobre todo en la elocuencia de la escenografía con el objeto de acaparar el interés del espectador por algo más que simple contemplación de un truco sorprendente”¹³

¹³FÉLIX MURCIA, Escenografía en el cine. El arte de la apariencia, Ed. Fundacion Autor, España, 2002, p.40

Al paso del tiempo que se generó el ambiente y fui agregando o quitando cosas del guion de acuerdo al aspecto estético y siguiendo un orden.

Primero las necesidades dramáticas, 1) objetivo, que responde (¿qué quiere?) y 2) motivación, (¿Por qué? o ¿para qué?) las respuestas fueron, el alquimista estudiaría organismos micro y macros del universo ¿para qué? Para entender su propia existencia y literalmente ser acreedor de vivir más tiempo, de qué modo lo daría a entender?., el autómeta, al juzgar esto, otorgaría arena la cual introduciría el anciano, como si fuera un reloj.

Una vez teniendo las necesidades dramáticas, pase a la lógica interna, la cuales son las reglas que no podrían romperse , ya que hablamos de un tema que da mucha libertad desde el punto de vista narrativo y visual, aquí solo no deberían utilizarse para las escenas de investigación animales o insectos que no fuesen orgánicos.

Por ultimo pensé en este cortometraje como en una obra de tres actos, en el primero presentaría a los actores, el alquimista y el autómeta marcando su lenguaje corporal y aquellos elementos que los caracterizaban como rasgos faciales y gestualidad en sus movimientos, se dictan las leyes de este mundo en el que por la estética se observa que son seres artificiales movidos por engranes en una mezcla de seres tecno orgánicos por lo tanto un mundo de fantasía en el cual la fusión de la materia es posible , en el segundo el alquimista sigue una línea de investigación, utilizando herramientas que no son reinterpretaciones que se adaptan al mundo que se plantea, estudia la naturaleza a través de la disección y los cuerpos celestes a través de la observación en búsqueda de la esencia de lo que lo rodea, permitiéndole crear y destruir su obra a voluntad , en el acto final el autómeta otorga vida al anciano en una visión poética, donde la arena es metáfora del tiempo, concluyendo el cortometraje del mismo modo que inicia generando un bucle narrativo, todo esto da como resultado el guion.

El nombre del cortometraje proviene del latín, esto se debe a que a nivel mundial es utilizado; busque palabras en la red y libros que tenía a la mano sin encontrar resultados, finalmente encontré de una lista de palabras y frases, atravesó de un análisis y meditando, una palabra que me gusto y se ajustaba a lo que buscaba mostrar narrativamente, por su relación implícita con la vida y la necesidad del hombre por el estudio y afán de medir las cosas, escogí “TEMPUS”

GUION

“TEMPUS”

INTERIOR HABITACION NEGRA

1.

(Se escuchan los engranes)

En un fondo negro un autómeta, torso cuadrado de bronce con una cabeza de cerámica rota comienza a mover los engranajes de su pecho, gira su rostro de derecha a izquierda.

En plano conjunto frente al autómeta se encuentra el alquimista encorvado con cara larga, poco cabello blanco, de barba de candado vestido con ropa negra y blanca hecha girones, se observan, mueven la cabeza de un lado a otro sin dejarse de ver.



30.

En Plano medio corto el alquimista se toca y rasca el pecho, se va a disolvencia.

En fondo negro se ve arena que cae al vacío

Disolvencia al título “tempus”

CORTE A:

INTERIOR TORRE- HABITACION DE ALQUIMIA - NOCHE

Close up a la mano huesuda del alquimista seleccionando y recogiendo un espécimen de un pequeña repisa que contiene aves disecadas sin plumas, toma un espécimen, la lleva a la mesa de trabajo que tiene encima objetos de brujería, insectos enormes y un libro con extrañas formas en su tapa y herramientas, mientras la lleva se observa que el viejo es un ser inorgánico con grandes cavidades en su cuerpo y una mano metálica color cobre.



31.

En su mesa el anciano toma un cuchillo de grandes dientes con su mano derecha que usara para cortar el ave mientras lo hace se escuchan sus gemidos de anciano cansado le toma unos segundos terminar de cortar, una vez que ha terminado mueve la cabeza viendo su entorno, una habitación con paredes agrietadas y viejas que tienen grabados, mira hacia abajo, despeja el área en la que están las partes cercenadas, toma un gran libro situado a la derecha de su mesa el cual abre, este tiene una escritura diferente a cualquier otra e imágenes

2.

El alquimista toma un insecto de colores llamativos, de otra pequeña repisa situada frente a su mesa de trabajo la examina la mete en una hoya y la muele con un hueso al terminar toma un recipiente lo introduce a la hoya y bebe de él, con su manga se limpia la boca.



32.

Toma la cabeza que cerceno y la lleva ahora a un microscopio que al momento de dejar la muestra por si solo se calibra, mira por el visor del aparato, todos lo que aprendió, lo dejara escrito en una hoja que se sitúa en la pared y que escribirá solo con señalarlo con un dedo letras se comienzan a aparecer en el pergamino al igual que un extraño circulo con inscripciones.



33.

En un close up a la mesa se ve que de detrás de la hoya sale un pequeño escarabajo metálico el cual se mueve de forma nerviosa, lo golpea, con esto el escarabajo se deja de mover, es tomado y llevado a un gran telescopio que se encuentra al fondo de la habitación al ser incrustado en el telescopio el escarabajo vuelve a la vida y al vibrar el telescopio se empieza a mover girando sus piezas, lo toma y ve a través de el
Se va a disolvencia en negro



34.

Se aclara la imagen y en un plano general de extremo a extremo rotando se ve la torre, en el centro se encuentra el autómatas, al fondo el telescopio y entre ellos moviendo todo su cuerpo y agitando su báculo provoca que del techo llegue un delgado haz de luz.

Se despierta una máscara que se encuentra suspendida, abre la boca y de ella sale una pequeña esfera cubierta de sustancia translúcida.



35.

Al caer la esfera, choca con el piso esta comienza a moverse y crecer, poco a poco se va formando primero un caparazón, luego pata por pata al final sus dos tenazas hasta formar un cangrejo.

El cangrejo cobra vida y se mueve, el anciano le ofrece el resto del ave, el cual deja caer a un lado suyo, el crustáceo baja y se arrastra en dirección al ave, el anciano alza el bastón y lanza un golpe en dirección al cangrejo.

Se hace una disolución a blanco.



36.

INTERIOR HABITACION BLANCA

En el limbo blanco el autómeta comienza a mover sus engranes después la cabeza la gira de derecha a izquierda buscando algo.

En plano two shot frente al autómeta pero a gran distancia se encuentra el alquimista, se ven el uno al otro buscándose algo, se dirige al autómeta flotando a gran velocidad al llegar, toma con sus dos manos arena dorada que ha dejado caer el autómeta y con gran cuidado la introduce en su cuerpo, el alquimista abre los brazos y alza la cabeza en señal de triunfo



37.

LA SECUENCIA

Mientras pensaba en el guión, hacia pequeños apuntes en cualquier hoja que tenía a la mano, estas ideas se las presentaban a Juan Carlos quien con la cámara buscaba el ángulo que mejor se adaptara a la secuencia.



Making off 01.

Para evitar que las fotos sean tomadas con variantes en la luz, se utilizaba ropa oscura, un regulador y telones negros rodeando la zona de fotografía.



Making off 02.

“la función principal de la perspectiva debería ser la de manipular la orientación visual del lector en función de las intenciones narrativas del autor... otra utilidad de la perspectiva es la de manipular y provocar emociones diversas en el lector.”¹⁴

Ya teníamos secuencias de los acontecimientos más importantes de un día en la vida del anciano, esto sirvió para una primer versión, al verla parecían escenas cortadas, sin coherencia narrativa o de montaje, se encontró que del guion que se escribió no se dibujaba ningún story board, siempre fue experimentar con la cámara.

Con todo montado, tanto luces como objetos, al pensar que no había nada que perder, un día me puse a sacar secuencias jugando con ángulos de cámara y donde el anciano lo único que hacía, era un recorrido por donde estaban los artefactos del set, se analizaron y solo una de estas secuencias no considero Carlos que fuera útil y las demás se usaron en la versión final de “TEMPUS”, para estas tomas quise utilizar algunos aspectos que son más marcados en la historieta contemplando que es un formato en el cual el ángulo y perspectiva tienen gran peso, por ser un medio en el cual, el tiempo que se le dedica a analizar cada cuadro no afecta el entendimiento de la narrativa, por lo tanto el espectador puede contemplar cada cuadro por tiempo indefinido y su carácter estético es más juzgado que la fotografía cinematográfica.



38. secuencia descartada

¹⁴ WILL EISNER, El comic y el arte secuencial, Ed. Norma editorial, España, 2007, p.91

La vista en picado al personaje , la cual permite al espectador estar fuera de la atmosfera escénica el encuadre al detalle para mostrar la transición del anciano mientras que muestra el objeto a detalle del organismo a estudiar y la que se descarto era un cuadro muy cerrado que ponía frente a frente al alquimista con el espectador para provocar una sensación de invasión al espacio personal.



39.

Las secuencias donde se traslada el anciano además de permitir el ligar una secuencia con otra también se utilizaron para dar cierto descanso narrativo, no son más que secuencias donde la acción es simple y cotidiana.



40.

Una función que se encontró en el uso de estas secuencias es poder dar variedad en el tipo de tomas y ritmo que se puede encontrar en el cortometraje dándole mayor dinamismo.

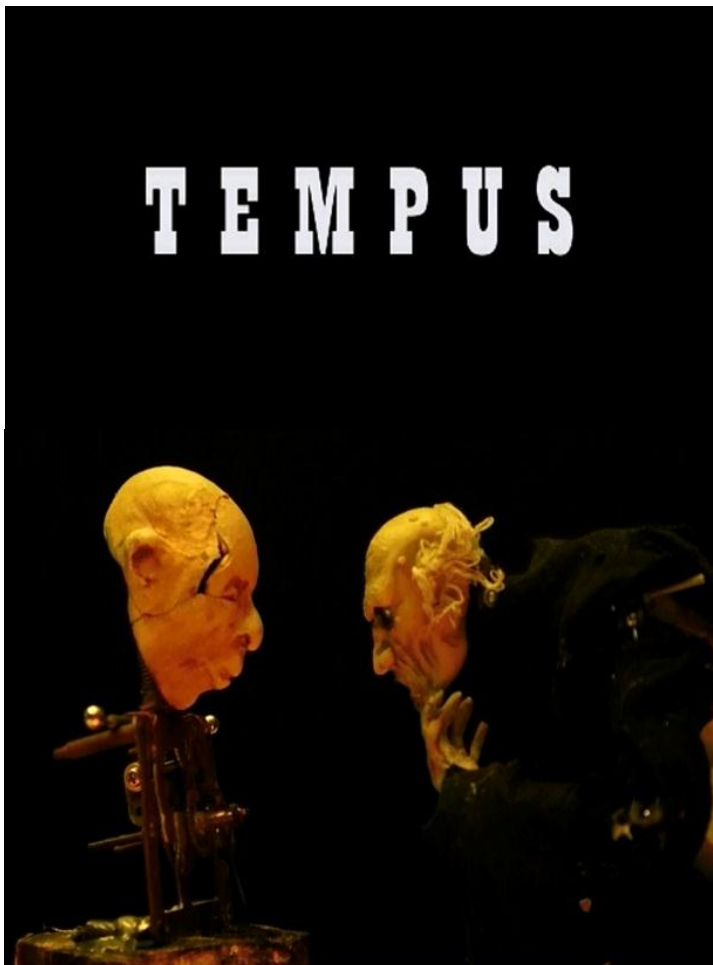
Estas secuencias de transición permiten presentar personajes, lugares u objetos sin necesidad que tengan un movimiento y pueden ser aprovechadas para enfatizar las formas y texturas adentrando al espectador al ambiente y familiarizándolo con el entorno de los personajes.



41.

D. La Postproducción

El registro fotográfico, se organizó y recopiló en carpetas digitales numeradas cronológicamente de acuerdo a la narrativa, al tener el acervo completo Juan Carlos utilizando adobe premier las descargo en la línea de tiempo que muestra la interfaz del software y de ahí genero un video, utilizando After Effects le agrego dos efectos digitales, la escritura que aparece en el pergamino. Contando con el video, se le presento a Zeus Freyre. El con experiencia en edición de audio, analizo los tiempos y las necesidades., utilizo material disponible en su banco de sonidos para los efectos del video, pero en el caso del gemido al no tener material que se acoplara, en el “Pasamanos estudio” grabo su voz y la altero a modo de engrosarla, ya con todos los archivos de audio, los sincronizo y ajusto el volumen de cada uno, una vez terminado nos lo enseño y no se vio necesidad de hacer ningún cambio. Al mismo tiempo que fue entregado a Zeus se le envió a Guillermo Huerta para que a criterio compusiera la banda sonora, una semana después envio los archivos de audio, se consideró que se ajustaban a tiempo y estética, por lo tanto no sería necesaria una segunda versión., Al final el cortometraje tendría la siguiente descripción:



Cartel promocional

TEMPUS

Director:	Juan Carlos Ortega
Guion:	Alvaro Ortiz
Arte:	Jorge H. Noguez Juan Carlos Ortega Alvaro Ortiz
Música:	Guillermo Huerta
Audio:	Zeusl Freyre
País:	México
Año:	2009
Duración:	4 min, 45 seg.

E. Presentación

Teniendo la versión definitiva entre os miembros del proyecto se buscaron por internet convocatorias vigentes, que en las bases permitieran entrar cortometrajes de: animación de cualquier tipo, tema libre, y de más de 1 minuto.

El cortometraje fue enviado por correo a diferentes festivales de cine y animación durante ese año logrando ser seleccionado en el Festival internacional de animación Cut Out 1er edición, Festival Internacional de Cine de Morelia 7a edición, Festival Latinoamericano de Video Rosario Argentina 18o edición, Short Short Film Festival 4a edición., por parte del Festival Internacional de Artes electrónicas y video transito MX 03 2009 fue acreedor a una mención honorifica y gano en los festivales: Venetiananimation Festival Internacional de Arte Cinematográfica 2009 y Festival Internacional de Cine Independiente Moviola 2009.

Al ser seleccionados en estos festivales se nos otorgó acreditaciones para poder entrar a las presentaciones de los cortometrajes seleccionados, conferencias y muestras en las diferentes sedes de los festivales, esto incluía cines, teatros, cafés y bares.

Esto atrajo la atención por parte de TV UNAM y Gaceta de la UNAM ya que el trabajo de producción se elaboró en el taller de diseño escenográfico, la entrevista para la gaceta la llevó acabo Patricia Zavala con fotos de Marco Mijares y una entrevista para navegantes de las islas (programa de tv unam). El cortometraje siendo parte de las selecciones oficiales ha llegado a ser mostrado en los festivales en ediciones posteriores, incluyendo la muestra del día mundial de la animación 2011 Realizada por la UNAM el 28 de octubre.

Conclusión

En la materia de investigación y diseño escenográfico fue posible, aplicar los conocimientos técnicos y planteamientos que el profesor Netzahualcóyotl desarrollo y enseño en su asignatura, permitiendo el desarrollo de un proyecto cinematográfico el cual demostró que los planteamientos del profesor son perfectibles y viables.

Al permitirles a los alumnos el experimentar durante el curso, las generaciones previas generaron conocimientos técnicos y conceptuales, que al ser analizados e integrados como parte de los temas que se enseñaban en materia, sentaron las bases para la producción de cortometrajes con recursos disponibles por estudiantes.

Se halló que el alumno interesado en la ejecución de proyectos en los que se requiere la creación de ambientes para animación, necesita desarrollar con anterioridad habilidades físicas para modelar, pintar y graficar, ya que esto facilita su incursión en el diseño y creación de personajes, sets y atrezzo. Por ende puede ser vinculada de manera directa a otras materias impartidas en la carrera. Como toda escenografía si bien puede ser elaborada de forma individual, el trabajarla colectivamente optimiza el tiempo de producción, por lo tanto la disposición al trabajo en equipo es necesaria, de igual forma que disciplina y responsabilidad.

El poder ejecutar este proceso, representa oportunidades para el alumno de artes visuales. Le permite experimentar con el espacio, forma, color y todas las cualidades presentes en la escenografía teatral o cinematográfica action live, con la ventaja de trabajar en espacios de menor escala, esto reduce el tiempo de producción y costos.

Al poder diseñar y construir todos los elementos necesarios para una producción, permite tanto trabajar en un equipo o de requerirlo, también asumir el papel de animador, productor y director llevándolos a tener piezas con valor estético y conceptual de manera individual, que en suma generan una obra fílmica que puede ser difundida en distintos medios.

La intención del cortometraje "TEMPUS" fue abordar el tema de la astronomía, el cual cambia al seguir una línea de producción, que se interesó en desarrollar la propuesta narrativa a partir de la propuesta plástica llegando a un cortometraje poético que refleja en la estética, la visión de los integrantes sobre el estudio de la ciencia en un mundo ficticio, lo cual llevo al cambio del tema, al de la alquimia.

El proyecto se ha seguido moviendo, siendo difundido en distintos puntos de la república, en proyecciones por parte de los diferentes festivales en sus muestras itinerantes y con el recurso de internet es posible su difusión global, mostrando un trabajo generado dentro de la enap, realizado por estudiantes que logro reconocimientos a nivel internacional, lo que indica que el proceso técnico puede

ser reproducido y ser integrado dentro de los temas de la materia proporcionando herramientas para elaborar obra plástica y multimedia.

Glosario

1. Alquimia: Conjunto de especulaciones y experiencias, generalmente de carácter esotérico, relativas a las transmutaciones de la materia.
2. Angulo. Inclinación del eje de la cámara respecto al objeto que se quiere captar.
3. Atrezzo: Conjunto de instrumentos, herramientas, muebles y todo tipo de objetos que se usan en la decoración de una determinada escena.
4. Backlot: s. terreno de atrás; gran área al aire libre en un estudio de cine utilizada para construir un gran set de filmación y para filmar escenas de exteriores
5. Banda sonora: Físicamente es la tira óptica o magnética impresa a la izquierda de los fotogramas que almacena todos los sonidos. Figuradamente es el conjunto de sonidos del film, voz, música, efectos sonoros. También se llama así a la música de la película para su venta en disco compacto o formato de consumo determinado.
6. Celdas: hojas (sábanas) transparentes de acetato
7. Corte: Paso o unión de un plano con otro, por medio del enlace o empalme directo sin que haya ningún otro plano entremedio.
8. Efigies: Representación de una persona en una moneda, pintura o escultura.
9. Escena: Es una unidad de tiempo y de acción que viene reflejada en el guión cinematográfico. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo.
10. Fotograma: cualquiera de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica
11. Guion: Es la idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios.
12. Gesticulación: s. f. Acción que consiste en hacer gestos, especialmente si son exagerados
13. Plano: Conjunto de imágenes que constituyen una misma forma; es pues, la unidad de toma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara.
14. Lip-sync: Técnica de sincronización de labios para hacer una animación de caracteres aparecen a hablar implica calcular los tiempos de la expresión
15. Makin off: Denominado en español "cómo se hizo". Se trata de un montaje en el que asistimos al proceso interno de realización de una película. Se asiste al rodaje, creación de los efectos especiales si fueran necesarios, así como a los momentos de montaje y postproducción necesarios para la consecución de la película. Está sazonado con comentarios de los responsables técnicos y los protagonistas de dicha película. Su fin es principalmente promocional o como acompañamiento a las distribuciones en DVD o formatos similares.

16. Plastilina epoxica: plástico termofijo o termoestable., plástico que una vez moldeado no pueden modificar su forma.

17. Poliestireno expandido: (EPS) es un material plástico espumado, derivado del poliestireno y utilizado en el sector del envase y la construcción
18. Postproducción: La etapa de postproducción abarca tanto el montaje como la sonorización y el trabajo del laboratorio. Las personas involucradas son el productor, director, director de producción, montador, el estudio de doblaje y sonido y los técnicos de laboratorio, principalmente.
19. Secuencia: Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa
20. Set: Lugar donde se realiza el rodaje. Incluye los decorados o demás elementos necesarios para culminar adecuadamente la toma o tomas necesarias en dicha ubicación.
21. Sincronización: Hacer concordar exactamente la banda sonora con la banda de imágenes. Proceso que tiene lugar en la fase de montaje, posterior a la de rodaje.
22. Story board: Cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar que van acompañados de textos con los diálogos correspondientes. Puede ser sobre papel o mediante animaciones en 3 dimensiones sencillas que indiquen a los actores las posiciones y comportamientos exactos.

Anexos

La ENAP acumula nuevos premios, en cortometraje y grabado



Estas animaciones dieron como resultado dos premios; el profesor Netzahualcōyōtl Galván y Álvaro Ortiz, el guionista. Fotos: Marco Mijares.

PATRICIA ZAVALA
La 66 Muestra Internacional de Cine de Venecia reconoció la creatividad y talento de jóvenes universitarios de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), realizadores del cortometraje *Tempus*.

Por primera vez el festival organizó el concurso online, donde jóvenes de 18 a 26 años presentaron sus cortometrajes animados con una duración menor a cinco minutos.

En la filmación de *Tempus* participaron el director Carlos Navarro, Álvaro Ortiz, guionista; Guillermo Huerta, musicalización, y Jorge H. Noguez y Zeus Freyre, arte y diseño de audio, respectivamente, con la producción del Colectivo Pez Diablo.

La aportación conceptual fue desarrollar una narrativa a partir de discursos visuales que transcurren en el tiempo y contienen estímulos sensoriales; tiene una secuencia, pero no una anécdota clara, es un lenguaje más poético, aseguró Álvaro Ortiz.

Los ganadores fueron el equipo universitario, y los italianos Nandini Nambiar, con el cortometraje *A Bicycle Trip*, y Gianluca Lo Presti con *Il naturalista*, quienes como estímulo asistirán a la ceremonia de premiación de John Lasseter y a una clase magistral ofrecida por el estudio de animación Pixar, además de obtener su acreditación para acudir al festival en 2010.

Los jóvenes realizaron la preproducción, producción y posproducción de la animación; para ello se basaron en los elementos fundamentales del espectáculo escénico (contexto, anécdota, escenografía, personaje con vestuario y caracterización), con la asesoría del profesor Netzahualcōyōtl Galván Robles, titular del Taller de Diseño Escenográfico de la ENAP.

Asimismo, Álvaro Ortiz consideró que este logro es un apoyo psicológico que invita a seguir traba-



jando. "La verdad es que no somos guapos pero estamos de moda".

Tempus también obtuvo el primer lugar en la categoría de animación en el Festival Internacional de Cine Independiente Moviola; además, fue elegido para concursar en el Short Shorts Film Festival y el Festival Internacional de Cine de Morelia, en México, y en el Latinoamericano de Video Rosario, de Argentina.

Mejor grabado en linóleo

Por otra parte, Víctor Manuel Hernández Castillo, académico de la ENAP, ganó el Concurso Internacional de Grabado 2009, convocado por la Escuela de Artes de Ottawa, el Centro de las Artes Shenkman y De Marinis (DMA) Inc., por su

obra *La tierra nos cuenta historias cuando sabemos tocarla*.

Es una linografía (grabado en linóleo) que forma parte de la serie gráfica *Volátilia*, que lleva trabajando desde 2007 y tiene como objetivo plasmar la riqueza de historias ilustradas a partir de tramas lineales y negros profundos, que conforman el universo figurativo donde criaturas híbridas se adueñan del cielo.

En las estampas de esta serie, el barroquismo figurativo ilustra una atmósfera ligúbre y turbulenta que pretende generar en el espectador una reflexión crítica suscitando emociones, con respecto al retrato contemporáneo del ser humano.

Por tanto, explicó, el cielo está poblado por personajes híbridos y formas mutantes cuyas tendencias muestran una vista global del mundo tratado bajo una suerte de dimensión de fábula gráfica, que crea una metamorfosis volátil y se amalgama en un ambiente de inestabilidad y caos.

Hernández Castillo procuró otorgar a la técnica de grabado en linóleo un sitio importante dentro de la gráfica actual. "Esta práctica me permite darle rienda suelta a mi imaginación; en el momento de efectuarla voy improvisando y plasmó escenarios con narrativas, pues en conjunto integran la imagen final".

En esta bienal participaron 65 artistas provenientes de nueve países, se reunieron 169 obras gráficas y sólo se eligieron 80.

El jurado estuvo integrado por Sandra Dyck, conservadora de la galería de arte de la Universidad de Carleton; Christine Lalonde, conservadora de arte indígena y asociada al gabinete de estampa y dibujos del Museo de Bellas Artes de Canadá, y Don Mc Veigh, artista gráfico de Ottawa. [g](#)



43.

www.moreliafilmfest.com/ediciones-antiores/2009/seleccion-oficial

Festival INTERNACIONAL de CINE de MORELIA

03-11 NOVIEMBRE 2012

INICIO EL FESTIVAL FICM 2012 ASISTE AL FESTIVAL NOTICIAS PRENSA CONTACTO ENGLISH

Consulta la convocatoria de Morelia LAB (Doc) 2012 aquí

EDICIONES ANTERIORES

2011
2010
2009
2008
2007
2006
2005
2004
2003

SELECCIÓN OFICIAL

El Festival Internacional de Cine de Morelia da a conocer los resultados de la competencia oficial y de los programas especiales de su séptima edición, que se llevará a cabo del 3 al 11 de octubre de 2009.

*Haz click sobre cada sección para ver el listado de resultados.

SELECCIÓN OFICIAL GANADORES

SECCIÓN OFICIAL

COMPETENCIA OFICIAL

- SECCIÓN MICHUACANA
 1. BARBARA, Ignacio Martínez Casares.
 2. EL CRÍMEN Y LA GLORIA DEL COMANDANTE SUZDAL, Víctor Martínez Díaz.
 3. EN LA BELLA MORTE, Vladimir Abarca.
 4. EL ESPACIO VACÍO, Juan Pablo Arroyo.
 5. UNA HISTORIA SENCILLA, César Arceo y Araceli García.
 6. MAUTNERIA, David Nova.
 7. NEBRASKA, Adán Ortiz.
 8. NI MUY MUY, NI TAN TAN, Yedra Arellano Mendoza.
 9. OROSERAS, Alejandro Delgado.
 10. SI LITO DOMÍNGUEZ FUERA KALINÍN, Manuel Cisneros y Neffali Coria.
 11. EL ZORRO HIMALAIO, Eduardo Baufista Gutiérrez.
- SECCIÓN CORTOMETRAJE MEXICANO
 1. 5 RECUERDOS, Anabela Márquez y Oriane Alcaine.
 2. EL ARMADILLO FRONTERIZO, Miguel Anaya Borja.
 3. A SOLAS, David Romay.
 4. LAS CÁMPANAS SIEMPRE SONAR PORN SIEMPRE, Diego Moreno.
 5. CAPÍTULO II, Benjamín Lezama González.
 6. CERRADURAS, Enrique Vázquez Sánchez.
 7. COMO FUE EN EL PASADO, Jimena Montemayor.
 8. CRÓNICA DE UN INSTANTE, Ileana Leyva.
 9. DIFÍCIL, Carlos Correa.
 10. ESTO, Mariana Múspelm Ramos.
 11. FALLEN MEMORY, Juan L. Velázquez.
 12. FELICE, Leticia Cebora.
 13. FIRMES, Yordi Capó.
 14. FORGATAS EN EL CIELO, César Salgado Alemán.
 15. LA GEOMETRÍA DEL PAÍS, Samuel Sosa.
 16. GOREME, Carlos Clausel.
 17. EL GRAN BANDO, Colectivo Llamada de Pefate.
 18. H, Patricia Martínez.
 19. EL HAMBRE DE CARIBBEIS, Norma Molas y Miguel Chehalbar.
 20. BINTILA, Benjamín Lezama González.
 21. INVASIÓN, Alberto Már.
 22. JAULAS, Juan José Medina Dávalos.
 23. LUCES NEGRAS, Samuel Asín.
 24. MEDIO, Alfonso Zárate.
 25. MIRAMELINDA, Jesús Pimentel Melo.
 26. NAGOR APACHE, G. Muñoz.
 27. LA NOSTALGIA DEL SR. ALAMBRE, Jonathan Ostos Yeber.
 28. NUEVO DRAGON CITY, Sergio De La Torre.
 29. OLVANTARE NUNCA, Eder Sábana.
 30. LAS OVEJAS PUEDE PASTAR SEGUROS, Néstor Sampieri.
 31. PERTINENTIO, Natalia Barstain.
 32. PIMPÍ, Tania Hernández.
 33. LOS PREMIAOS FUMESTOS, Víctor Izquierdo Martínez.
 34. RARINZEL'S FLIGHT, Gustavo A. Heag.
 35. EL RELATO DE SAN BERNABÉ, Tomášín Moreno.
 36. EL SECRETO DE MARTÍN CORDIANI, Isaac Coban.
 37. SEÑAL DE VIDA, Diana Peñafosa Díaz.
 38. SEÑORA FALADO, Verónica Decoux.
 39. SOPA DE SOLIADITOS, Cristópher Carballo Lerma.
 40. EL SÓTANO, Mario Guerrero.
 41. TEMPUS, Carlos Navarro.
 42. THE BOOK OF THE BORDEN, Andrés Torres-Vives.
 43. LOS TRASHONANTES, Federico Cecchetti.
 44. Y EL AGUAY DOMINIQUE JONER.

SIGUE AL FICM

Patrocinadores: Instituto Mexicano de Cinematografía

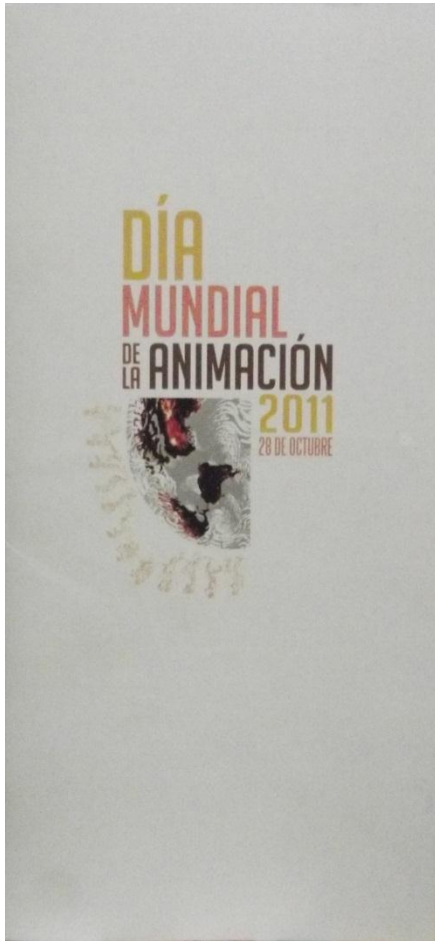
INVITADOS ESPECIALES: Werner Herzog

BORGÍAS

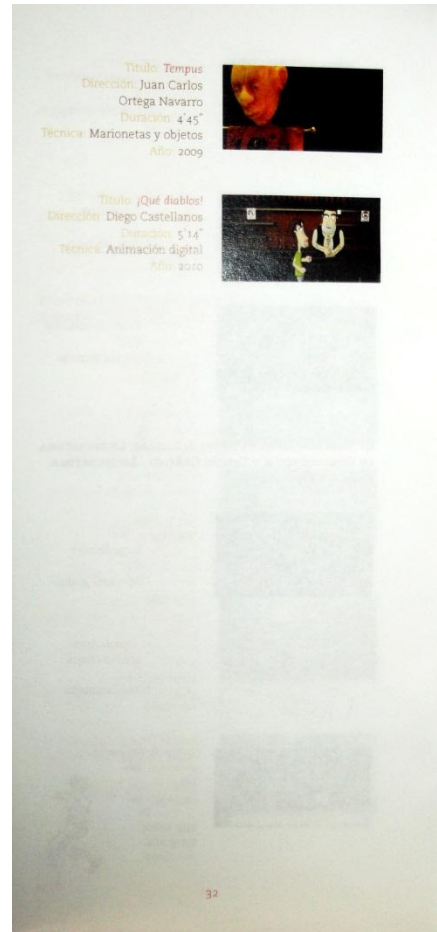
EL CRÍMEN ESTÁ EN SU SANGRE

JUEVES 10PM

44.



45.



46.

Bibliografía

- * Ball, R., Beck, J., DeMott, R., Deneroff, H., (2004), Animation art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI, (1ª Edición), Flame tree publishing co ltd, Estados Unidos
- *Duran, J., (2008), El cine de animación norteamericano, (1ª Edición), UOC, España
- *Eisner, Will., (2007), El comic y el arte secuencial, (4ª Edición), Norma, España
- *Espíndola, L., Pérez, L., Leyva, A., (2004), Marionetas de la esquina, (1ª Edición), Cal y arena, México
- *Gentile, M., (2007), Escenografía cinematográfica, (2ª Edición), La crujía, Argentina
- *Maña, J., (1974), El diseño industrial, (1ª Edición), Salvat editores, España
- *Murcia, F., (2002), Escenografía en el cine. El arte de la apariencia, (2ª Edición), Fundación autor, España
- *Rodríguez, M., (2007), Animación, una perspectiva desde México, (1ª Edición), CUEC, México.
- *Shaw, S., (2004), Stop motion craft skills for model animation, (1ª Edición), Elsevier, Estados Unidos
- *Zavala, H., (2008), El diseño en el cine, proyectos de dirección artística, (1ª Edición), UNAM, México

Audiovisual

- *Selick Henry (director). (2009) Coraline y la puerta secreta 3d bd. Estados Unidos: Laika Entertainment, Pandemonium LLC.100 min.
- *Snyder Adam , Margolina Irina (directores). (2003) Animated century (tv). Estados Unidos: Rembrandt films / avrora media / studio mir / pro-klass / bravo networks / russian ministry of culture. 92 min.

Artículo web

Efe. (2009, 25 de noviembre). El esqueleto original del gorila King Kong. El espectador: arte y gente. Recuperado de <http://www.elespectador.com/entretenimiento/arteygente/articulo174014-el-esqueleto-original-del-gorila-king-kong-se-vendio-20000>

Índice de obras

1. Martínez Rosas Landa Carlos, foto digital, México, 2009
2. Garcia Vazquez Fernando. foto digital, México, 2009
3. Wegener Paul. El Golem, Alemania, 1920,
4. Lang Fritz. Metropolis, Alemania, 1927
5. Muybriedge. Eadweard. "Scientific American", 1878, Estados Unidos
6. Reynaud Emile. "The théâtre Optique" 1892, Estados Unidos
7. Méliès Georges. "Le Diable Noir" 1892, Estados Unidos
8. Porter Edwin S. "The teddy bears". 1907, Estados Unidos
9. Cohl Emile. "Fantasmagorie" 1908, Estados Unidos
10. Stuart Blackton James. "Humorous Phases of Funny Faces" 1906, Estados Unidos
11. McCay Winsor. "Little Nemo", 1911, Estados Unidos
12. Fleischer Max. "The Tantalizing Fly" 1919 Estados Unidos
13. Disney Walt. "Silly symphony the skeleton dance". 1929 Estados Unidos
14. Kramer Jerry, Vinton Will, Blashfield Jim, Moonwalker , 1988, Estados Unidos, Ultimate Productions
15. Trnka Jirí. "Krysia" 1985, Checoslovaquia, Coproducción Checoslovaquia-Alemania del Este; Krátký Film Praha / Studio Jirího Trnky
16. MacLaren Norman, Neighbours, 1956, Canada, La National Film Board of Canada
17. Týrlová Hermína . *Vzpoura hraček* ("La rebelión de los juguetes"). 1946. Checoslovaquia
18. Trnka Jirí. Sueño de una noche de verano. 1959. Checoslovaquia
19. Švankmajer Jan. Něco z Alenky ("Alicia") 1988, Praga
20. Hermanos Quay. Street of Crocodiles. 1986, Estados Unidos
21. Selick Henry. Coraline y la puerta secreta. 2009, Estados Unidos, Laika Entertainment.
22. Agencia Efe , foto digital, Londres, 2009
23. Agencia Efe , foto digital, Londres, 2009
24. C. Cooper Merian, B. Schoedsack Ernest, King Kong. Estados Unidos, 1933
25. Ortiz Altamirano Alvaro, Alquimista, México, 2009
26. Tempus, min. 0, seg. 28, México 2009
27. Tempus, min. 2, seg. 30, México 2009
28. Tempus, min. 2, seg. 36, México 2009
29. Tempus, min. 3, seg. 23, México 2009
30. Tempus, min. 0, seg. 18, México 2009
31. Tempus, min. 0, seg. 43, México 2009
32. Tempus, min. 1, seg. 21, México 2009
33. Tempus, min. 1, seg. 38, México 2009
34. Tempus, min. 1, seg. 57, México 2009
35. Tempus, min. 2, seg. 10, México 2009
36. Tempus, min. 2, seg. 43, México 2009
37. Tempus, min. 3, seg. 21, México 2009

38. Ortiz Altamirano Alvaro. foto digital. México 2009
39. Ortiz Altamirano Alvaro. foto digital. México 2009
40. Ortiz Altamirano Alvaro. foto digital. México 2009
41. Ortiz Altamirano Alvaro. foto digital. México 2009
42. Gaceta UNAM, numero 4.199. 3 de noviembre 2009
43. Navegantes de las Islas 37-1,
<http://www.youtube.com/watch?v=CipBeDaYNIs>
44. Selección oficial 2009, Festival Internacional de Cine de Morelia,
<http://www.moreliafilmfest.com/ediciones-anteriores/2009/seleccion-oficial>
45. Portada, programa, día mundial de la animación, UNAM. 2011
46. Programa, día mundial de la animación, UNAM. México, 2011, Pág. 32.