



*UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS*

Objetos en casa

*La representación del objeto dentro de la
animación tradicional: Pixelación.*

TESIS PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

BEATRIZ EUGENIA AGUILAR GUTIÉRREZ

DIRECTOR DE TESIS:

FRANCISCO ALARCÓN GONZÁLEZ

MÉXICO, D, F, 2013.



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.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Objetos en casa

La representación del objeto dentro de la animación
tradicional: Pixelación.

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA: BEATRIZ EUGENIA AGUILAR GUTIÉRREZ

DIRECTOR DE TESIS: FRANCISCO ALARCÓN GONZÁLEZ
MÉXICO, D, F, 2013.

*A Raúl y Beatriz
Por su apoyo incondicional*

Índice

Introducción

1-El objeto y su representación.

- Percepción: percepción visual, percepción sonora.
- Aprehensión del objeto mediante su representación: las artes visuales, la imagen y su lectura.
- El arte en México. Técnicas contemporáneas.
- Medios audiovisuales y su significación.
- La animación tradicional en las artes visuales.

2-Animación tradicional.

- Antecedentes.
- Técnicas.
- El objeto animado.
- Representación del objeto cotidiano.
- El objeto cotidiano animado.

3-Estudios del objeto cotidiano: Producción audiovisual.

- La animación tradicional como producción artística.
- La búsqueda de sentido a través del objeto.
- Producción independiente.
- Preproducción: Desarrollo del concepto, guión literario, story board, recursos visuales.
- Producción: Registro de imágenes, recursos, sonido, registro sonoro.
- Postproducción: Captura de imágenes a video, montaje, sincronización de video y sonido, mezcla de sonido, procesamiento.

Anexos

- Bitácora de producción.
- Análisis de animaciones.
- Glosario

Introducción

Las animaciones siempre me asombraron, entretuvieron, e incluso guiaron. Algunos cortos animados me generaron curiosidad al tener un halo de misterio, algún secreto que no podía comprender; pero que invitaban a su lectura debido a la disposición de sus elementos compositivos : personajes, escenarios, referencias a libros y autores, el empleo de las numerosas técnicas que manejaban : dibujos, pintura, marionetas; parecía tener una lógica, ciertas técnicas se utilizaban para temas diferentes. Las técnicas se fueron desarrollando en diferentes países al poder realizarse con recursos mínimos. Lo cual con el paso del tiempo, volvió la producción de la animación tradicional más accesible, tanto para quienes deseaban realizarla como para sus espectadores.

Por estas razones decidí realizar una serie de animaciones. Ya que se trata de una técnica con muchas posibilidades técnicas y recursos mínimos para su producción, permite la producción independiente individual. Sin embargo, al momento de elegir la técnica encontré que a pesar de que la animación ha tenido un gran auge en los últimos años y de que haya varias publicaciones que se enfocan en técnicas de animación y métodos de producción, la teoría sobre las diferentes técnicas y particularidades que vuelven a la animación una disciplina particular es escasa.

La mayoría de los libros de animación abordan la animación 3D, su técnica para generar movimiento armonioso que se desarrolló con el dibujo animado y la historia de la animación. Dichos elementos son esenciales para la producción de la animación como medio de comunicación audiovisual. Sin embargo al ser una disciplina con tantas posibilidades técnicas y tanto análogas como digitales en función del mensaje que se desea comunicar, consideré necesario abordar la animación desde el proceso de preproducción y con un marco teórico que abordara el modo en que nos apropiamos de nuestro entorno al representarlo a través de la animación, ya que éste podía enriquecer el proceso de producción.

En vista de ello, para realizar una producción de tres animaciones utilizando objetos cotidianos, realicé una investigación documental que ubicara a la animación de objetos como técnica de animación tradicional dentro de la producción audiovisual, dando prioridad a la elección técnica y sus implicaciones para el productor y receptor.

Los procesos de animación tradicionales son una alternativa vigente dentro de la producción audiovisual con fines artísticos ya que permite emplear sus recursos técnicos y materiales en función de un concepto. Las animaciones que emplean técnicas tradicionales tienen un atractivo visual y temático con una postura consistente, que se distinguen visualmente del resto de otras producciones en video, debido al contraste que generan sus contenidos vigentes y el uso de técnicas tanto artesanales como digitales. Sin embargo, la elección por las diferentes técnicas depende de cómo comprendemos el mundo que nos rodea y las necesidades técnicas que surgen al representarlo.

Por consiguiente la investigación se divide en tres partes. En la primera se ubica la animación tradicional como un medio audiovisual artístico contemporáneo. Donde se retoma la definición de arte como conciencia integradora propuesta por Hegel y los modos de aprehensión de Philippe Descola para la interpretación del mundo que nos rodea; ya que el modo en el que se perciben los objetos y son interpretados, junto con el manejo de sus recursos dentro de la animación, es lo que diferencia los estilos de animaciones. Estas propuestas surgen del modo en que percibimos los objetos, que a su vez es modificado por las experiencias y los medios de comunicación; ya que van denotando y definiendo el marco contextual a través del cual los percibimos. Por lo que se hace un breve acercamiento a los medios audiovisuales y como significamos sus contenidos.

En la segunda parte se abordan los antecedentes de la animación tradicional, sus etapas y divisiones en relación a su técnica propuesta por Jhon Halas; dando prioridad al objeto animado y su representación. Analizando las características de sus procesos y la relación del creador con los objetos dentro de la producción artística, para poder explotar los elementos formales dentro de la producción de obra. Posteriormente se analizan las implicaciones que ha tenido la representación del objeto cotidiano dentro de la pixelación. Tomando como referencia la obra de 3 autores representativos: Jiri Barta, Jan Svankmajer y los hermanos Quay. A través de los cuales podemos encontrar tres acercamientos diferentes a los objetos cotidianos en función de diferentes necesidades de representación, tomando en cuenta sus antecedentes, el proceso de producción y el espacio de trabajo que utilizan.

En el tercer capítulo aborda la producción la animación tradicional como producción artística, aplicando un método de producción a un proyecto concreto: la producción de una serie de animaciones de objetos cotidianos a través de su registro fotográfico. Cuyo objetivo es demostrar que las referencias que implica la presencia de objetos cotidianos como protagonistas en la

animación se realizan, fuera de la pantalla generando la activación de la memoria e interpretación del espectador. Para lo cual no se utilizaron diálogos, estructuras o movimientos humanos. Se animaron los objetos dentro de una casa interactuando entre ellos. Empleando un método de producción generado a partir de modelos de animación tradicional, producción de cortometrajes y desarrollo de producción artística. Esta serie de tres animaciones surge de tres recuerdos con objetivos generales, al tratarse de una serie cuyo eje central es la angustia, y particulares ya que en cada uno se buscaba explorar diferentes recursos que presentan los objetos animados.

Posteriormente se encuentra un análisis de la producción resultante. Para complementar la investigación se anexa una bitácora de la producción y los análisis de los cortometrajes revisados.

De este modo la investigación genera una perspectiva de la animación tradicional como medio audiovisual, cuya elección técnica refleja un sistema de creencias de manera consciente y por lo tanto puede ser empleado con fines artísticos. Así mismo presenta una alternativa metodológica de producción que combina elementos de producción artística y cortometrajes animados. La técnica de la animación tradicional permite diálogo entre elementos tradicionales y contemporáneos, tanto técnicos como nuestro acercamiento a modos de aprehensión diferentes al nuestro. Ya que dentro de la animación el objeto se vuelve un receptáculo de significados que permite una lectura abierta, mientras que su movimiento y montaje dentro de los medios audiovisuales, genera un marco contextual delimitado.

Los resultados de esta investigación tienen fines didácticos para aquellos interesados en la animación de objetos, así como en el proceso de producción que utiliza técnicas híbridas. Mientras que la documentación de un proceso de producción, permite el análisis de la animación como herramienta de entendimiento del objeto, implicar una representación consciente de éste. Invitando a los animadores (sin importar la técnica que empleen, o si se trata de procesos individuales o colectivos) a reflexionar la razón por la que animan.

1 .El objeto y su representación

Existen diferentes aproximaciones al objeto circundante, entendido como aquello que nos rodea. Debido a la amplitud del tema, se suele hablar del objeto de estudio en base al campo que se refiere. En esta investigación tomaremos la definición filosófica del objeto ya que va en función de la búsqueda de sentido del objeto mismo¹, llamandolo objeto filosófico. Analizandolo a través de la definición psicologica en la cual el objeto físico es todo aquello que puede ser percibido por el individuo. Para poder comprender como nos acercamos al objeto cotidiano, haciendo referencia a los objetos utilitarios de nuestra vida cotidiana como lo son cubiertos o sillas.

A través de la percepción nos aproximamos e interpretamos lo que nos rodea, desde objetos cotidianos hasta situaciones complejas como conflictos sociales. La percepción se realiza a través de los sentidos y los impulsos que generan, para después ser interpretados en el cerebro. En general los procesos mentales, que abarcan desde los reflejos hasta la razón, siguen siendo un misterio; pero existen varias posturas y acercamientos con respecto la manera en que se procesa la información percibida.²

La percepción está determinada por nuestra concepción del mundo que nos rodea, es decir la cultura. Actualmente está determinada por los medios visuales y sonoros debido a la facilidad de su reproducción. Sin embargo este predominio se genera de una manera dirigida por las tecnologías de reproducción, como menciona Marshal McLuhnan en el medio es el mensaje³. Por lo que es importante revisar las reflexiones que se han generado con respecto a la percepción dentro del mundo occidental para poder comprender los elementos que en la actualidad se consideran relevantes o sustanciales y aquellos que se consideran prescindibles, dentro de la producción audiovisual, ¿porqué aun se utilizan técnicas tradicionales? ¿por qué se busca la nitidez de una imagen y una gama de colores amplia dentro de la fotografía? Y ¿cómo lo usamos en nuestra aprehención de nuestro entorno ?

¹ Haciendo referencia al objeto filosofico de Hegel (ver pp17)

²

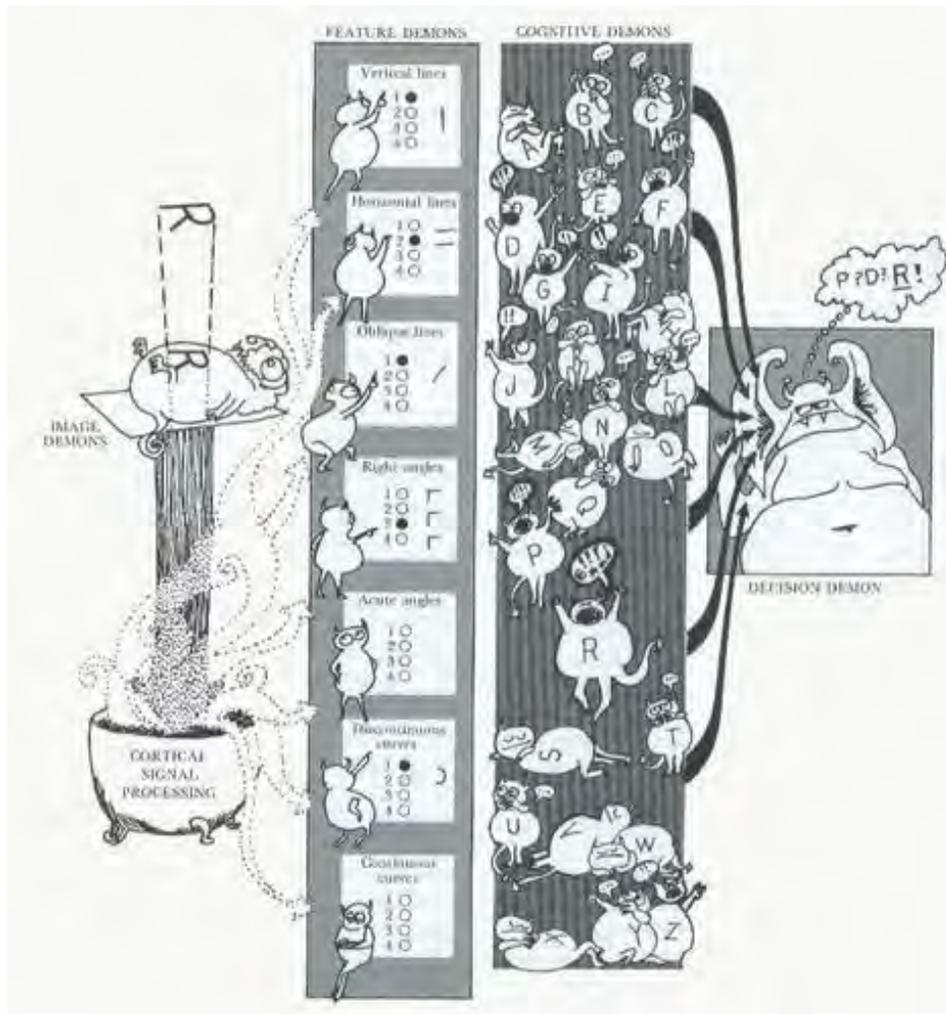
³McLUHAN, M. *El medio es el mensaje: un inventario de efectos*. Paidós, Barcelona.1969

El objeto y su representación//Percepción

La percepción se comenzó a estudiar en la antigua Grecia con los fenómenos ópticos y las observaciones hechas por Euclides y Aristóteles. Una de las primeras áreas de su descubrimiento surgió de la necesidad en las artes al generar una representación cada vez más figurativa. A lo largo del tiempo, se generó una curiosidad por la ilusión para generar efectos más realistas, lo cual dio pautas para la investigación de la percepción, como entendemos el mundo que nos rodea y se generan las reacciones ante determinadas situaciones.⁴

Una de las herramientas que nos permite la comprensión de la percepción es el sistema Pandemónium de Selfridge (ver esquema 1) que encontramos dentro de la psicología cognitiva, según el cual la percepción se deriva de la aprehensión de los rasgos, es decir aquellos impulsos recibidos por nuestros sentidos. Este sistema se compone de dos tipos de impulsos llamados demonios rasgo y demonios cognitivos, los primeros responden selectivamente cuando se presentan configuraciones locales determinadas, los segundos se buscan combinaciones concretas de rasgos cognitivos a partir de los demonios rasgo.

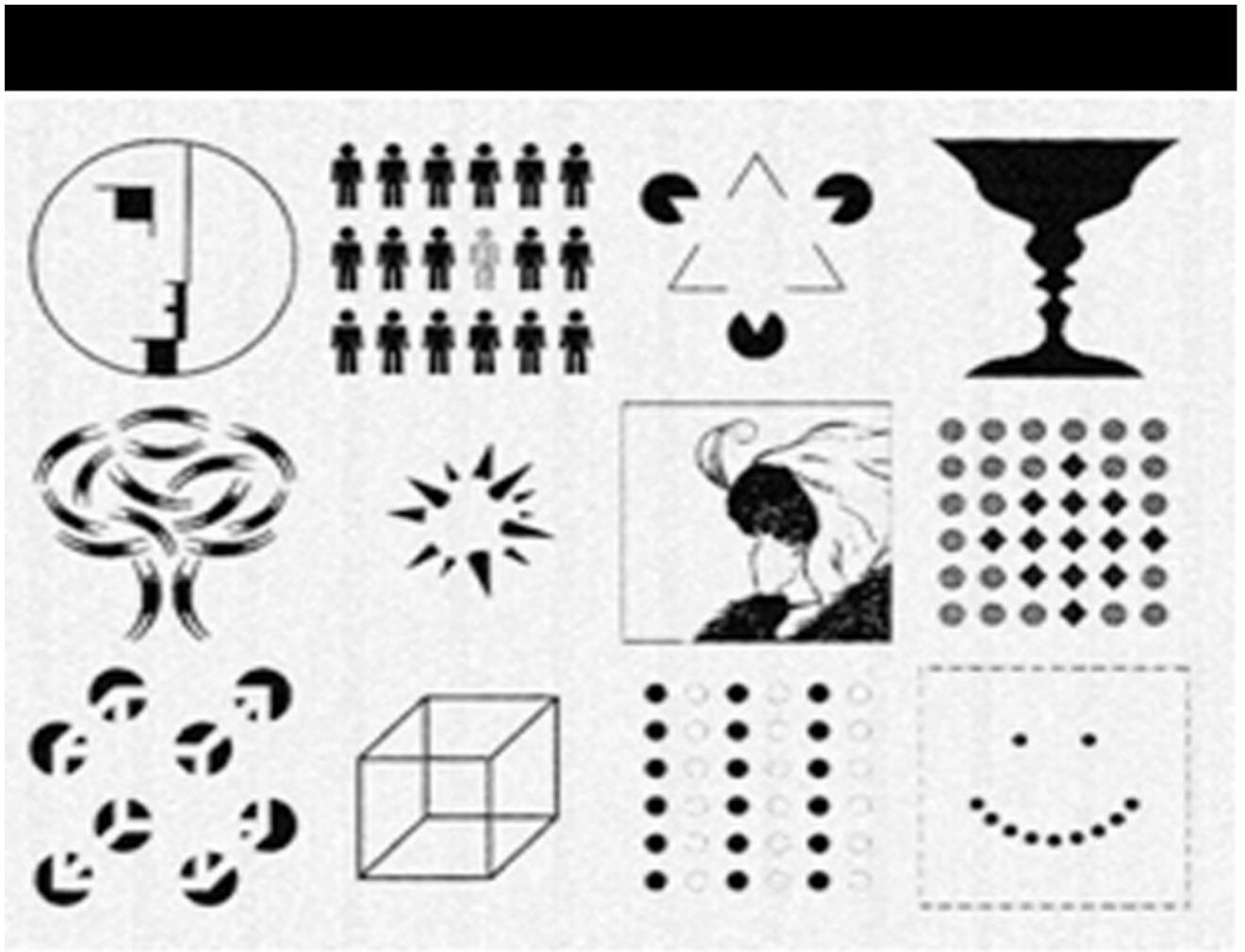
⁴ WADE Nicolas *Perception & Ilusion. Historical perspectives*, EU, Springer, 2005



Esquema 1

Otro modelo que nos ayuda a comprender el objeto es el de Marr y Nishihara quienes plantearon un modelo donde un objeto se describe dentro de un marco de referencia, basado en la forma del objeto mismo como generador de contorno. Esto lo podemos ver aplicado desde la teoría Gestalt, (ver imagen 1) donde el objeto es determinado por el contexto, una madera con cuatro patas puede ser mesa, banco, techo dependiendo de la circunstancia.⁵

⁵BRUCE Vicky, *Percepción visual. Manual de fisiología, psicología y ecología de la visión*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1994, pp642



En las ilusiones ópticas determinamos formas en relación al contexto, ya sea conocimientos previos o relaciones entre los objetos observados

Imagen 1

En general dentro del proceso de percepción se buscan las diferencias por medio de la comparación entre el entorno que rodea al individuo y sí mismo, para posteriormente analizar lo que las implicaciones que tiene para el individuo. El reconocimiento del objeto a distancia se realiza a través de la percepción visual y la percepción sonora, en las que nos enfocaremos debido a ser dominantes en la cultura por su posible registro y reproducción.

El objeto y su representación//Percepción visual

La percepción visual es un proceso de aprehensión del mundo a través de estímulos generados a partir de la incidencia de luz en el ojo (imagen 2) y su procesamiento en el cerebro. Es un proceso compuesto por tres fases: la escena, la imagen retiniana (bidimensional) y la impresión visual (tridimensional).⁶

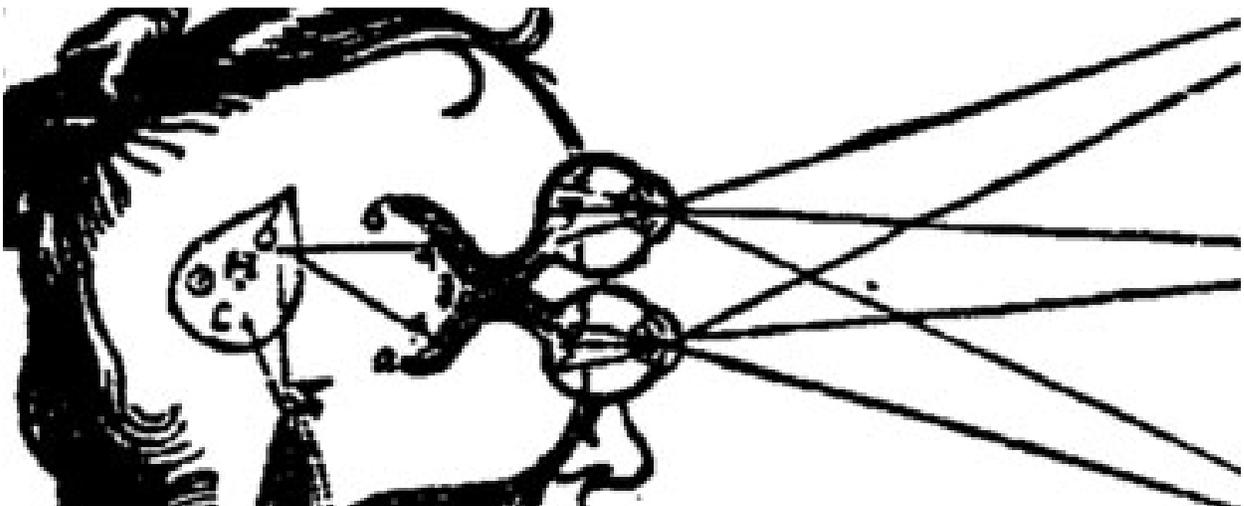


Imagen 2

El estímulo que controla la experiencia visual es un patrón de luz o una imagen externa que incide sobre la retina, por lo que existe un número infinito de imágenes posibles. Por lo cual dentro del proceso de la visión, se descifra la información para procesar aquella que causa interés. Paralelamente la división de los elementos que constituyen una imagen son igual de numerosos, por lo que nos enfocaremos en los que tienen incidencia directa con las imágenes en movimiento.

⁶MULLER Conrad, *Luz y visión, ediciones culturales internacionales*, 1989, México, Colección científica de Time Life.

Al abrir los ojos lo primero que hacemos es ubicarnos en relación a nuestro entorno. Así nuestro proceso comienza con la diferenciación visual⁷, donde discernimos entre los detalles más sutiles de un objeto o una escena con el fin de descubrir o determinar la presencia de algo. Una vez determinada la presencia de un objeto se busca el reconocimiento de dicha presencia a través de sus partes y su localización. Dentro de la diferenciación entran en juego, la fusión y el contraste que se deben a la necesidad adaptativas para el camuflaje.⁸

“The mental imagery has a life of its own and unfolds without your rational intervention. Imagery make use of the process of visual recognition”⁹

La intensidad lumínica determina la cantidad de luz percibida dentro de nuestro campo visual, sin luz no vemos ya que estimula los nervios ópticos. Los objetos grandes son visibles con poca luz mientras que los pequeños son casi imperceptibles. Sin embargo la intensidad de la luz también puede generar problemas en la percepción ya que el ojo no tolera una larga duración de luz intensa, lo cual puede generar estrés o un estado de tensión. Mientras que si la luz es muy baja el proceso de reconocimiento tarda más.¹⁰(Ver imagen 3)



Imagen 3

⁷ O arco de agudeza

⁸ MULLER Conrad, op cit.

⁹ PYLYSHYN Zenon *Seeing and visualizing, its not what you think*. Abrodford Book, EU, 2003, pp. 92. 563 pp

¹⁰ MULLER Conrad, op Cit.



A través del manejo de la luz se puede registrar la textura del objeto

Imagen 4

A veces no identificamos objetos concretos, sino su movimiento debido a la distancia a la que se encuentran. Es ahí donde entra la percepción de profundidad y movimiento. En un observador estático sucede a través de la convergencia y acomodación de los objetos, es decir sus posiciones. La percepción de profundidad es posible debido a la bifocalidad del ser humano en conjunto con la escala, la altura y la sombra. Existe una constancia de tamaño a la misma distancia, en base al tamaño escalamos el objeto. Por ello al ver algo acercarse la escala es mayor, el incremento de la escala genera la percepción de acercamiento y su disminución la de alejamiento.¹¹(Ver imagen 4)

¹¹ BRUCE Vicky *op Cit*



Imagen 5

12

Es posible crear impresiones de profundidad dentro de los medios audiovisuales utilizando efectos como la estereopsis, es decir a la superposición de dos imágenes. Este efecto se genera en relación al entorno, con ello podemos reforzar una impresión dada o cuestionarla (imagen 5). Dentro de la visión un ejemplo sería el envío de composiciones a cada ojo, o las claves pictóricas generadas a través de la pintura que se derivan de la geometría de la imagen retiniana, pensadas para nuestra visión bifocal.¹³(Imagen 6)

¹²Visión On Fue un programa televisivo británico de la BBC transmitido de 1964 a1976.

¹³ Bruce Vicky, *op Cit*



Imagen 6

Como habiamos mencionado existen un número prácticamente infinito de posibles imágenes, por lo que es necesario enfocar la atención algunos elementos para interpretar lo que se observa.

Esta interpretacion se realiza por medio de la atención focal, la cual representa el **locus primario** de la percepción y por lo tanto del mundo físico que percibimos. El termino atención se refiere a aquello de lo que estamos conscientes, lo que está siendo procesado por la mente. Esta atención opera en objetos o sus partes más que en regiones o aspectos definido espacialmente. Por ejemplo, al ver el piso no necesariamente prestamos atención al material que lo compone, o a las grietas que hay en él, por lo cual a veces tropezamos. Es por ello que somos más sensibles al movimiento relativo que al absoluto.

En la atención se desecha la información que no es relevante para el proceso mental, aunque se trate una gran cantidad de información de la imagen. A esto sumamos la percepción sonora, en caso de tratarse de una imngane fija el sonido puede considerarse ruido y por lo tanto no formar parte de la atención focal, pero cuando se trata de una imagen en movimiento, el sonido nos ayuda a completar la imagen mental al darnos más rasgos de ésta imagen .

El objeto y su representación//Percepción sonora

La percepción sonora o audición nos permite apreciar el espacio y la distancia a través del sonido. Desde un punto de vista físico el sonido son vibraciones causadas por el movimiento principalmente del aire y su incidencia en el aparato auditivo genera sonidos.

Propiedades acústicas que ayudan a distinguir los sonidos	
Frecuencia o tono	Puede ser grave, media o aguda. Existen tonos puros y complejos, nos ayudan a identificar el material que lo produce.
Intensidad o volumen	Contiene cualidades espaciales en relación a la distancia, el cambio de proximidad dentro de escenarios así como acercamientos y alejamientos. Es la amplitud de la onda sonora
Timbre-	Es lo primero que detectamos al oír, nos ayuda a ubicar la fuente sonora. Da cualidades tonales (también conocidas como color).
Forma de onda envolvente	Depende de la fuente que lo genera y como se distribuye el sonido.

Tabla 1

El sonido se representa gráficamente a través de las ondas sonoras (imagen 7). El volumen del sonido se representa en la amplitud de onda, mientras más energía la amplitud de onda es mayor. El tono del sonido se representa en la presencia de las ondas, a mayor frecuencia el sonido es más grave. A través de esta herramienta gráfica podemos analizar tanto el tono como el volumen del sonido

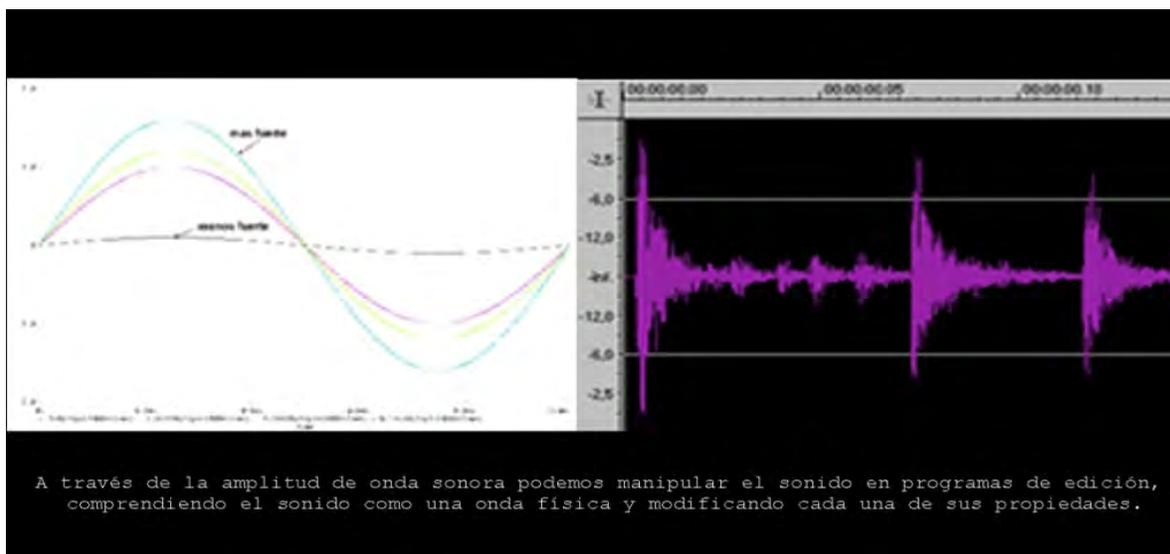


Imagen 7

Si bien aún no se comprenden del todo las funciones de análisis de información sonora en el cerebro, existen investigaciones suficientes para decir que el sonido puede despertar en nosotros recuerdos guardados de manera química a nivel cerebral (reactivando la sinapsis).

La percepción del sonido dirige nuestra atención hacia los objetos y en ocasiones da mayor información que la visión con respecto al espacio y las propiedades de los materiales.

[...] El oído evoluciona básicamente para responder a dos preguntas ante un estímulo sonoro: de donde viene (ubicación espacial) y que es (timbre) [...] Este mecanismo de localización sigue funcionando en el cerebro humano a un nivel primario e inconsciente: lo primero que va a intentar determinar nuestro cerebro ante un estímulo sonoro es su procedencia.¹⁴

¹⁴ LARSON Samuel, Pensar el sonido: una introducción teórica a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico, México, UNAM-CUEC, 205, Pp53

El sonido puede modificar el estado de ánimo de los individuos. Tal es el caso de la música, que colabora en la formación de una buena estructura intelectual y psico-emocional. Actúa en funciones de supervisión y apoyo bajo el umbral de la conciencia. Los sonidos y su ritmo nos evocan recuerdos de manera que las imágenes no lo logran ¹⁵

Del mismo modo existen sonidos cotidianos que apelan a nuestros recuerdos individuales y colectivos, individuales porque tenemos la experiencia propia por ejemplo de escuchar la lluvia, maquinaria de construcciones, alarmas, bostezos y colectiva al tratarse de sonidos que todos los hemos escuchado, por lo que genera el reconocimiento de una situación dada.

El ruido es más rico en frecuencias que el sonido puro. Mientras que el silencio, ha sido utilizado como recurso dramático que concentra la atención en la imagen. Ya que a través de ellos se genera contraste y amplía el espectro sonoro. El proceso final de la audición sucede en el nivel de la conciencia activa. La interpretación del sonido puede ser comprendida de dos maneras: por su entendimiento y apreciación, el primero se refiere a su contenido y el segundo a la manera en la que lo interpretamos.



Imagen 8

¹⁵ FILIMOWICZ, Michael and STOCKHOLM, Jack *Towards a Phenomenology of the Acoustic Image, Organized Sound* (2010), 15: 5-12, Copyright © Cambridge University Press 2010

Entendimiento del sonido (imagen 8)	
Autocéntrico	El interés surge del gusto (o desagrado) del receptor
Alocéntrico	El interés surge de la información que nos da

Ernest Snachel

Apreciación del sonido	
Indicativo	El sonido del objeto es un signo a ser descifrado.
Reflexivo	Se centra en el sujeto y su relación emocional
Interactivo	El sujeto hace un esfuerzo por percibir atentamente

Denis Smalley¹⁶

Tanto en la percepción visual como auditiva existe una admisión y un rechazo de señales ya que el cerebro es incapaz a reconocer aquellas que no duran un determinado tiempo, considerándose ruido. Por lo que para la transmisión de una imagen existe un tiempo mínimo de estimulación del sentido.

El conjunto de estímulos y rasgos que generan imágenes en la mente, van conformando la concepción del mundo circundante. El momento de aprehensión va ligado a los afectos sentidos por el sujeto, los cuales van formando su personalidad en base a experiencias y la forma de comprender la experiencia sensible.

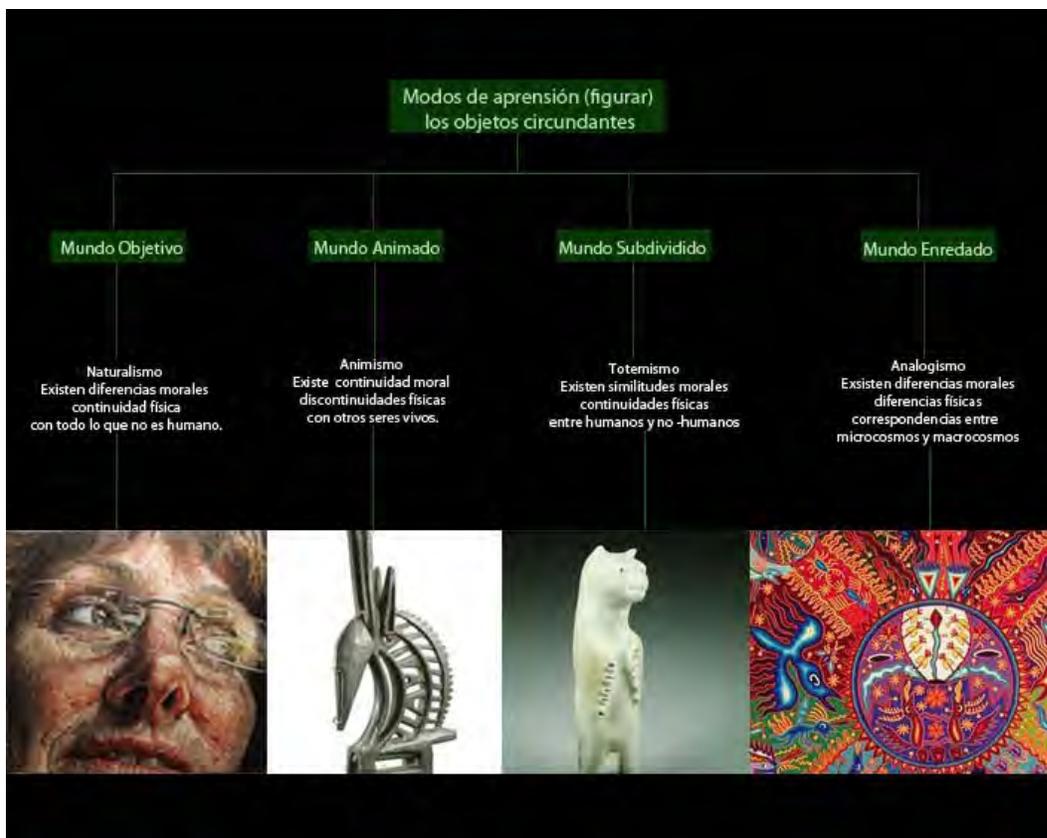
Es por medio de la atención focal y conciencia activa que se realizan las actividades cotidianas, lo cual permite que otros impulsos generen efectos inconcientes como estados de alerta ante algunos sonidos o tranquilidad ante una gamma armoniosa de colores.

¹⁶Óp. cit,86-83

El objeto y su representación//Aprehensión del objeto mediante su representación

Una vez que percibimos el objeto filosófico, existe una necesidad por interpretarlo y comunicar dicha interpretación. A través de la aprehensión se reflejan: el entendimiento del mundo, las creencias que genera y el sentido de los actos, en los objetos concretos de la producción humana. De objetos rituales a utilitarios, pasando por el mismo cuerpo, podemos encontrar ejemplos que reflejan las creencias de cada cultura.

Phillipe Descola propone una interpretación antropológica de los modos de aprehensión del mundo en las diferentes culturas (esquema 2)



Esquema 2

La cultura occidental se ha desarrollado bajo el modo de representación objetivo. Sin embargo la búsqueda del espíritu en occidente llevó a algunos filósofos (que tuvieron contacto con culturas no occidentales) a posturas intermedias.

La importancia de estas posturas filosóficas dentro de la animación se traducen en diferentes representaciones del objeto cotidiano a lo largo de la historia de la animación de objetos, ya que la causa del movimiento de dichos objetos es diferente. Se trata de diferentes aprehensiones del mismo objeto físico: no es lo mismo representar al humano a través de un objeto cotidiano como un caballero reflejado en su guante, que representar un objeto cotidiano que se mueve cuando no hay humanos a su alrededor, que representar un personaje formado de objetos cotidianos.¹⁸

A lo largo de la Historia han existido momentos en el mundo occidental donde se pretendía la unión de lo moral con lo físico, como fue el caso de las búsquedas alquimistas y la era de la ilusión de los sentidos en el siglo XIX, donde continuó este ímpetu de descubrimiento relacionado con la percepción, el sentir y la razón. Tal es el caso de la representación del movimiento como manifestación de la voluntad y el vitalismo.

El término de voluntad fue introducido por Schopenhauer planteando que el camino de acceso al nómeno es la voluntad infinita que vive en el hombre como en cualquier otro ser de la naturaleza. Para Schopenhauer la realidad es voluntad irracional. Su representación de realidad se basa en el sujeto, es idealista al tratar de encontrarse dentro de su conciencia y reduce el objeto filosófico a su acción. No distingue entre vigilia y sueño. Considera que la función fundamental de la inteligencia es la intuición, en oposición a la razón, esencialmente discursiva. El cuerpo se considera objetividad de la voluntad: la voluntad se convierte en objeto de intuición y representación.¹⁹

El Vitalismo de Driesch plantea una metafísica biológica como una tentativa de utilizar la ciencia en una metafísica de la naturaleza. Parte de un espíritu idealista pero sus espíritus y conclusiones son realistas. Los conceptos de todo y parte son fundamentales en su obra. Distingue el mundo inorgánico del organismo biológico, el cual considera tiene el factor natural de *entelequia* (alma)

¹⁷ Exposición temporal, Quaibrally, 2011

¹⁸ Ver cap 3

¹⁹ ABBAGNANO, Nicolás *Historia de la filosofía* Vol. III Hora, S.A. Barcelona, 1994, 124pp.

como agente individualizante y la *psicode* como principio activo. La entelequia determina el desarrollo del ser viviente. En su obra se distingue al ser viviente de la máquina.

*En el pensamiento occidental se consideraba que la materia orgánica y vegetal tenían un alma, con el pensamiento platónico y gnóstico, es con el materialismo aristotélico que esta idea animista desaparece [...] Nelson sugiere que hubo un resurgimiento, gnosis, al principio del siglo XIX por parte del movimiento aestético [...] Las propiedades teatrales cinemáticas de la animación de marionetas devuelve este tipo de existencia a la forma.*²⁰



²⁰Buchan, Suzanne. *The Quay Brothers. Into a Metaphysical Playroom*. University of Minnesota Press, 2010

Ambas posturas de pensamiento han influenciado el acercamiento al objeto físico dentro de la animación, mas que la importancia de las implicaciones filosóficas de cada modo, es importante comprender que se trata de modos de aprehensión reflejados en producciones con fines estéticos.

El sentido de la aprehensión es abordado por Hegel ligado a la definición del arte. Para Hegel el arte se refiere al objeto de todo conocimiento, a través de su manifestación subjetiva, objetiva y absoluta. Consideraba que arte espiritualiza lo sensible y sensibiliza lo espiritual, ya que no se trata de una ilusión o copia de lo real.²¹ Es una conciencia integradora. Plantea el arte como algo producido por la actividad humana, hecho esencialmente para el hombre y tiene un fin en sí ya que se reconoce en ellas, se ensimisma y goza. El objetivo artístico es despertar la conciencia de algo superior, que pretende transmitir a través del contenido de una manera completamente consiente a través de la razón²².

Hegel plantea la idea encarnada e individualizada, mientras que Schopenhauer habla del descubrimiento de las cosas fuera de todas las relaciones. El arte descubre la individualidad de las cosas, penetra en la percepción misma y la exagera volviéndola evidente. Para los neo escolásticos se trata de un complemento consolador del conocimiento imperfecto.²³

La cultura actual se basa en las reminiscencias de dichas creencias, que a su vez generan las aprehensiones del mundo a través de los objetos de manera involuntaria. Es a través del hacer que vemos reflejadas las creencias. A pesar de las múltiples cosmovisiones en las diferentes culturas y periodos, han existido las artes como manifestación de dicho conjunto y sistema de creencias en relación a la sensibilidad, considerando al arte una necesidad humana. Esto ha generado diferentes aproximaciones por una definición del arte

²¹ OLIVERA Elena *Estética La cuestión del arte*, Buenos Aires, Emecé, 2007, 399 PP.

²² Hoy en día sabemos, gracias a la neurología, que la mente puede saltarse procesos en situaciones necesarias la intuición cada vez va adquiriendo su lugar ante la razón como un constante flujo entre los complejos procesos mentales, que continúan siendo un misterio, ya que la mente no está hecha para ser consciente de todo lo que la rodea ni los procesos que implica al mismo tiempo.

²³ OLIVERA Elena *op Cit*

El objeto y su representación//Las artes visuales

La definición de arte es tanto amplia como necesaria. El acercamiento a las artes a través de la estética permite abordar su axiología, historicidad y función social, desde la comunicación visual su forma y la manera en la que se percibe y desde la filosofía, antropología y sociología como un medio de analizar los procesos culturales.

La estética surge en la filosofía griega como sinónimo de *gusto* dentro del ámbito de la sensibilidad. Lo estético se refiere a la percepción sensorial. Recientemente los países socialistas la empezaron a redefinir como el estudio de la cultura estética o sensitiva de una sociedad a partir de su concreción en el arte. Dentro de esta concepción lo estético y lo artístico se puede considerar como dos realidades complementarias que incumben al ser humano como ser social.

A través de una revisión histórica del arte y su definición a lo largo de la historia occidental, los rasgos que define al arte son los siguientes²⁴:

- Produce belleza-Idea desarrollada en el renacimiento y que genera las bellas artes y en el siglo XIX se le suma lo feo generando el termino actual de lo estético.
- Representa y reproduce la realidad- Adquiere importancia aquello que se representa y la materia con la que es representada.
- Es una expresión del mundo conocido y sentido por el artista- Es verdadero en relación al artista como espontáneo y autentico. Es verdadero con respecto a si mismo ya que es coherente e intelegible. Donde la significación supera la subjetividad del artista con la expresión, sin embargo esta definición no es completamente aceptada ya que dejaría al arte racionalista y en ocasiones al arte conceptual fuera.
- Consiste en la creación de formas, es la búsqueda del perfeccionamiento de la técnica.-En la *Hélade* se utilizaba el término *Thecne* para describir a las artes. Designaba una habilidad productiva, una destreza manual y mental. Se buscaba trabajar por el bien de los

²⁴Elena Olivera, *óp. Cit.*

hombres y en consecuencia de la polis. *Ars* se refería a actividades ligadas a distintos oficios e implicaba la técnica: *metier* como saber hacer. Esta definición resalta la importancia del el proceso en la realización ya que si se juntan dichas cualidades el arte puede surgir en cualquier disciplina.

- Produce la experiencia estética, proporciona alimento espiritual, se significa a sí misma y es un producto consiente.

De este modo podemos definir el arte como conciencia integradora del saber humano de manera sensible, por lo tanto las artes visuales abarcan aquellas manifestaciones que percibimos de manera óptica con fines artísticos, es decir una imagen que cumpla con los elementos estéticos mencionados. Para comprender su papel dentro de la comunicación podemos analizar las artes visuales a través de las imágenes.

El objeto y su representación//La imagen

La imagen es la representación de un objeto real. El mensaje de una imagen depende de nuestro conocimiento previo de las posibilidades, es decir en base a experiencias previas y marcos referenciales, y es susceptible a ruido o interferencias.

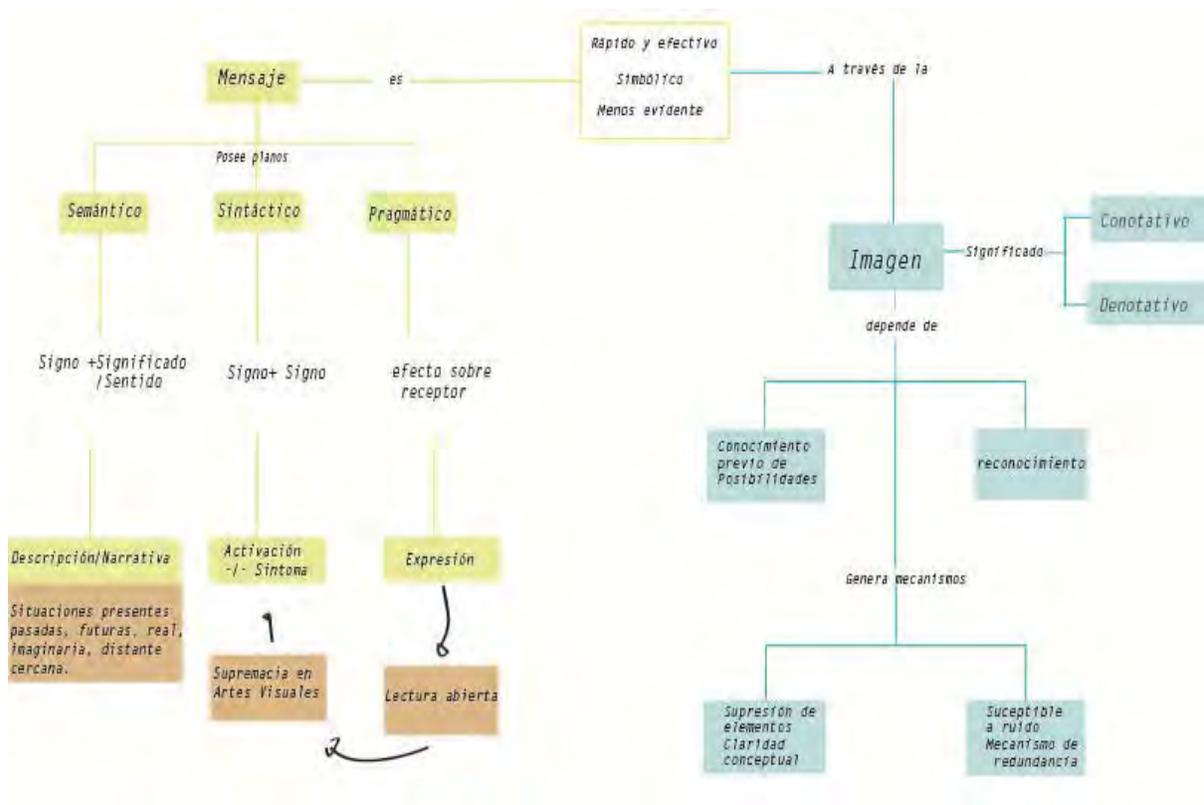
La lectura de una imagen se rige por su código, texto y contexto²⁵²⁶ y es usual la supresión de elementos para generar una claridad conceptual, es decir que su identificación depende del reconocimiento de lo que conocemos.

En la semiología y la teoría de la comunicación se dice que todo mensaje posee tres planos, el semántico que se refiere a las relaciones de los signos con la realidad significada, el sintáctico que engloba las relaciones de los signos entre si y el pragmático que comprende los efectos del mensaje sobre el receptor, que vienen teniendo su equivalente en las divisiones del lenguaje planteadas por Kark Buhler de expresión activación y descripción.

²⁵Gombrich, E.H., *Los usos de las imágenes*, Madrid, editorial Debate, 2003

²⁶el contexto tiene que estar apoyado en expectativas previas basadas en la tradición .p46 Gombrich

Dentro de la teoría de la comunicación y en específico de las imágenes Gombrich hace la diferenciación entre la activación y el síntoma: si bien un estado de ánimo tiene una consecuencia en quien recibe el mensaje, no necesariamente empalza con éste. En el caso del arte se pueden evocar diferentes sentimientos en una persona dependiendo de sus experiencias. Y finalmente la descripción ya sea de situaciones pasadas, presentes futuras, reales o imaginarias, distantes o cercanas, se considera única en el lenguaje humano.



Mapa 1²⁷

La comunicación visual tiene supremacía en cuanto a la capacidad de activación, sin embargo su uso con fines expresivos deja una parte abierta, que en cuestiones de expresión artística permite la interacción con el espectador y en el caso de las artes interacciona de manera activa con el espectador. Los símbolos gráficos se encuentran entre la imagen visual y el signo escrito, su significado se aprende y esto no implica necesariamente un ejercicio intelectual. Los símbolos transmiten y ocultan al mismo tiempo. De este modo las imágenes pueden tener varios

²⁷ Mapa realizado en base a Gombrich, op Cit

significados connotativos y denotativos que se definen a partir de aspectos determinados de la cultura. El contenido simbólico es menos evidente y dentro de la imagen se puede comunicar un mensaje de manera rápida y efectiva, como sucede en la publicidad (imagen 9).



Imagen 9

Dichos planos se conservan en la esfera del arte, pueden mantener el recuerdo de historias, como sucede con los mitos y religiones. También debemos considerar que en la práctica siempre se acentúa un plano sobre otros.

A partir de la reproducción de imágenes: el surgimiento de la fotografía, el cine, televisión y computadora, los artistas han dejado de ser los dueños de las imágenes, esto ha generado la reflexión con respecto a ellas desde diferentes ámbitos. Dentro de la comunicación las artes son un proceso cultural que presupone conceptos y convenciones, al diferenciarlo de la actividad estética reconocemos su investigación a través de un proceso en que genera innovaciones o cambios. Tanto las artesanías, el diseño y las artes se dirigen a la sensibilidad estética, pero las

artes exigen la participación activa del receptor.²⁸La comunicación se refiere más a la materia que al estado de ánimo.

La apertura del arte a nuevas técnicas y experimentación dejó la idea de que todo pudiera ser arte, sin embargo eso no significa que cualquier cosa lo sea, ya que tiene un proceso que integra diferentes niveles cognoscitivos, preceptuales y responde a una búsqueda u conciencia de sí mismo y por lo tanto de su realidad dentro de su marco contextual.



²⁸ACHA, Juan *Introducción a la teoría de los diseños*, Editorial Trillas, 2006, 179pp.

El objeto y su representación//El arte en México

El panorama del arte en México se conforma de varios enfoques del mismo. El compartido con otras naciones, que responde a las necesidades de consumo. El que se implementa con las políticas culturales para legitimar las acciones del estado, en “la cultura y las artes”. Las manifestaciones que surgen de la contracultura. El que se deriva de la tradición artesanal regional especializada. Finalmente el que busca su sustento en instituciones que permiten cierta libertad en la producción, como ha sucedido con algunas revistas , comerciales, o bloques dentro de series televisivas.

Las reflexiones sobre los antecedentes del arte contemporáneo surgen en México entre los 70’s y los 90’s. Con las manifestaciones artísticas como discrepancia política (imagen 10) estética e ideológica a través de la oposición no violenta y razonada que permitía el arte²⁹ y que por su carácter fueron registradas, sin embargo el arte contemporáneo se comienza a plantear a partir de los 90’s en México siendo un encuentro de artistas y obras ejercicio critico-teórico. José Luis Barrios menciona la importancia del pensamiento **rizomático** en los estudios del arte radica en que planteaba ciertas producciones artísticas y funciones de los objetos que quedaban oscuros en los paradigmas estéticos.



Imagen 10

²⁹ Medina Cuahutemoc & Olliver De Broisse *La era de la discrepancia* ,México, UNAM, 2007, 465 PP.

En el arte contemporáneo existe una subjetividad artística, la producción material de la cultura y estrategias de visibilidad que hacen eco de movimientos que lo singularizan en el contexto de la globalización. Se trata de la investigación donde se exploran distintos registros de orden teórico donde lo simbólico, lo espectral y la afectación buscan salir de la representación del arte mexicano estereotípico.³⁰

Técnicas contemporáneas

La herramienta técnica es una condición que permite el flujo informativo y la continuidad de la naturaleza a la cultura. La herramienta es la prolongación vital de las relaciones entre seres humanos con el mundo, volviéndose arma y utensilio. Con la aparición del cine el arte plástico se vio obligado a replantear su relación estética y poética con el movimiento como recorrido y como proceso. Esto dio relevancia a la documentación de obras efímeras junto con el proceso documental como parte de la obra.

Arte Urbano

Se trata de intervenciones urbanas que van desde el muralismo, grafiti, escultura, instalaciones y en ocasiones el performances. Ya sea con contenido político, con fin de intervenir en una comunidad; se utiliza el lenguaje y se trata de arte efímero o nómada.



Imagen 11

³⁰BARRIOS José Luis, *Símbolos, fantasmas y afectos 6 variaciones de la mirada sobre el arte en México* (SEMEFO, M. Lara, G. Suter, C. Amoraes, M. Palau, S. Gurner) Casa Vecina México, 2007, 146 pp.

Arte Objetual

Surge con el collage pasando por *redy made*, arte *povera*, hasta los movimientos recientes procesales y objetuales. Se trata de objetos, recogidos, buscados, mostrados o alterados que surgen de la vida cotidiana. Se identifican los niveles de representación y lo representado. La reflexión entre los dos niveles icónicos habituales se desplaza hacia las copias relaciones asociativas de los objetos entre sí, respecto a su contexto interno y externo. No importa el objeto elegido aislado, sino sus transformaciones irónicas, satíricas, críticas o estéticas.

Alcanza su plenitud en las posibilidades imaginativas y asociativas; como fragmento elegido de la realidad. Existen cartografías, esquemas, mapas, patrones donde se cuestiona la veracidad de las imágenes; convirtiendo los códigos de otras disciplinas en recursos visuales.



Imagen 12

Transgresiones al cuerpo

Se representa a través del cuerpo la frustración política, social, sexual y económica, las relaciones entre la comunidad y sus aspiraciones. Como podemos ver en las temáticas de narcotráfico, las muertas de Juárez, los problemas de migración.

La idea del cuerpo diferencia entre el cuerpo real y el que se cree poseer. Existen reflexiones entre lo íntimo y lo público, los límites del cuerpo, lo que somos, como se transgrede y violenta. Se tratan los temas de sexualidad, belleza, sociedad cambiante con modelos de imitación y funcionamiento preestablecidos.



Imagen 13

Videoarte

El videoarte ha sido un medio para plantearse de manera diferente el paradigma de la imagen y el sonido. Por su manipulación entre la imagen y el sonido es un medio de exploración de culturas visuales y audiovisuales. Se habla de imagen a imagen y aparece el espíritu del **metavideo**.³¹

A partir del desarrollo de la computación, la imagen digital se presenta como una representación codificada de bits. Esta imagen es completamente transparente. Estas características hacen que el videoarte se concentre en el concepto y formalmente no exista una propuesta más allá de la escala del video y ocasionalmente la superficie en la que se proyecta. Dentro del arte digital se habla del mérito de la creatividad, sin embargo para que pueda llevarse a sus últimas

³¹OLHAGARAY, Néstor, *Del videoarte al net art*, Chile, Editorial Lom, 2002.

consecuencias formales, es necesario comprender este espacio virtual en relación a las redes sociales y su difusión.

Su aportación radica en que al ser accesible económicamente y reducir el tiempo de algunas partes del proceso, permiten la inmersión en la producción de imágenes, al tener un costo relativamente barato y una difusión inmediata.



Imagen 14

El objeto y su representación//Medios audiovisuales

Dentro la producción visual, se encuentran los medios audiovisuales que, independientemente de su enfoque, generan significados propios derivados de sus características intrínsecas.

Los medios audiovisuales surgieron con la búsqueda de la aprehensión de la imagen y el sonido, cambiando el modo de ver de las personas. La gran aportación de la cámara en movimiento fue que la perspectiva se dirige a un solo espectador, al ser una simulación del aparato óptico del ojo y contar con movimiento³². Existe un simbolismo en el cuadro con relación a la perspectiva, ya que el espectador de un cuadro se asume como centro del mundo, mientras que ante la proyección se dirige a varios espectadores a la vez. La pintura era accesible a unos cuantos mientras que el cine se podía difundir. Los cuadros eran parte integral de la arquitectura o espacio a que estaban destinados. Los medios audiovisuales parten de la posibilidad de ser proyectados en diferentes espacios, lo que da la oportunidad de que en el montaje se refuercen o adapten sus cualidades al espacio que las significará.

Permiten una totalidad significativa y concreta como obra integrada, ya que dentro de ellos encontramos secuencias y configuraciones de estructuras creativas claras y obvias influenciadas por iconos cinematográficos. Generan simultaneidad entre ilusión visual y realidad proyectiva. Hay un equilibrio entre poder tecnológico y la capacidad de relación del individuo. Debido a las estructuras culturales adquiridas a través del cine y la televisión haremos referencias entre medios audiovisuales en general y cine como ejemplo específico puesto que determinan nuestra percepción ante ellos.

La construcción de significado en medios audiovisuales implica la relación entre el espectador y el texto. La semiótica nos ayuda a ver como se generan significados mediante la articulación de sus significantes mientras que el pensamiento psicoanalítico analiza cómo se construyen los significados para los sujetos que las ven.

El modelo de Lacan plantea que al formar las relaciones con el mundo exterior, mediante un proceso de adquisición del lenguaje, se genera el inconsciente. Así la subjetividad entraña una instalación con lo simbólico del lenguaje. Se puede decir que el inconsciente es el precio que se

³² Modos de ver pp23-24 *“Soy un ojo. Un ojo mecánico, os muestro un mundo del único modo que puedo verlo. Me libero hoy y para siempre de la inmovilidad humana. Estoy en constante movimiento. Me aproximo a los objetos y me alejo de ellos.”*

paga por el lenguaje y la cultura humana, del cual vemos sus mecanismos reflejados de manera indirecta con los chistes, relatos, fantasías y sueños. De este modo el inconsciente genera su propia retórica.³³

El sujeto está en constante cambio mediante el proceso de significación que se genera al percibir el entorno. En el caso del cine clásico uno de los mecanismos ideológicos es situar al espectador como aparentemente unitario. En su experiencia o auto-reconocimiento erróneo lo imaginario es el lugar de las operaciones ideológicas. La fase del espejo se corresponde con la **escopofilia**: cuando el objeto de la mirada es el propio cuerpo en sus derivaciones de narcisismo, voyerismo, exhibicionismo.

Así el aparato cinematográfico es análogo al sujeto debido al proceso de significación ante lo que observa y la sensación que le genera. Está dirigido al espectador y puede haber juegos de miradas entre representación y realidad, ya que la imagen es irreal físicamente pero real perceptivamente. Por lo que se genera la identificación narcisista a través de sus partes o del todo.

Dentro del cine comercial encontramos el uso de dichos mecanismos en función de los estereotipos occidentales preestablecidos. El cine oculta las marcas de enunciación, funciona en el nivel de historia en el modelo de Lacan ya que parecen hablar de forma impersonal al no tener una fuente identificable de interpretación y se vuelve portador de una “verdad absoluta”³⁴. Así la audiencia en conjunto no es consciente del proceso de significación.

En los medios audiovisuales se busca que la forma se funda con el concepto. Esto se deriva del modelo clásico cinematográfico donde la historia o fuente de enunciación cinematográfica está ausente y se genera la sutura, es decir el proceso mediante el cual el espectador rellena los momentos de ausencia.

Podemos decir que el objetivo de los medios audiovisuales es la actividad del individuo dentro del proceso de significación. Ya no se habla a una audiencia y espectadores, sino a individuos que completaran un discurso a través de su experiencia, a través de su sensibilidad. Una de las vertientes de los medios audiovisuales es la animación experimental o artística.

³³ *Cine de mujeres: Feminismo y cine*. Annete Kuhn. 222 páginas. Cátedra: Signo e imagen. 1991, Madrid.

³⁴ METZ Christian, *Ensayos sobre la significación del cine vol 1*, Paidós, Barcelona, 2002, 265pp

El objeto y su representación//. La animación tradicional dentro de las artes visuales.

Para la Asociación Internacional de Cine de Animación la animación es cualquier creación cinematográfica creada imagen por imagen. Podemos ver dicha secuencia como una unidad ya que ya que la ilusión visual es una verdad neurológica, es decir que la visión se basa en una serie de ilusiones ópticas donde *El ojo es un detector de cambios*³⁵

Dentro de la animación encontramos las técnicas tradicionales, que utilizan en su proceso técnicas manuales como creación de marionetas, dibujos a mano alzada, pinturas, grabados movimiento físico de los objetos.

La animación se ha utilizado como medio para expandir exploraciones de movimiento y temporalidad desde los inicios de la cinematografía, hacia la pintura y los dibujos fijos. En los años 20's (ver imagen 15) una serie de pintores incursionaron en este campo. Tal es el caso del movimiento **aestético**, surrealismo y el cine **avant garde**.

³⁵ Martín, Miguel *La Persistencia Retiniana y El Fenómeno ! (Phi) como error en la explicación del Movimiento Aparente en Cinematografía y Televisión*. Universidad Autónoma de Barcelona Facultad de Ciencias de la Comunicación, Barcelona, 2008 pp118,172

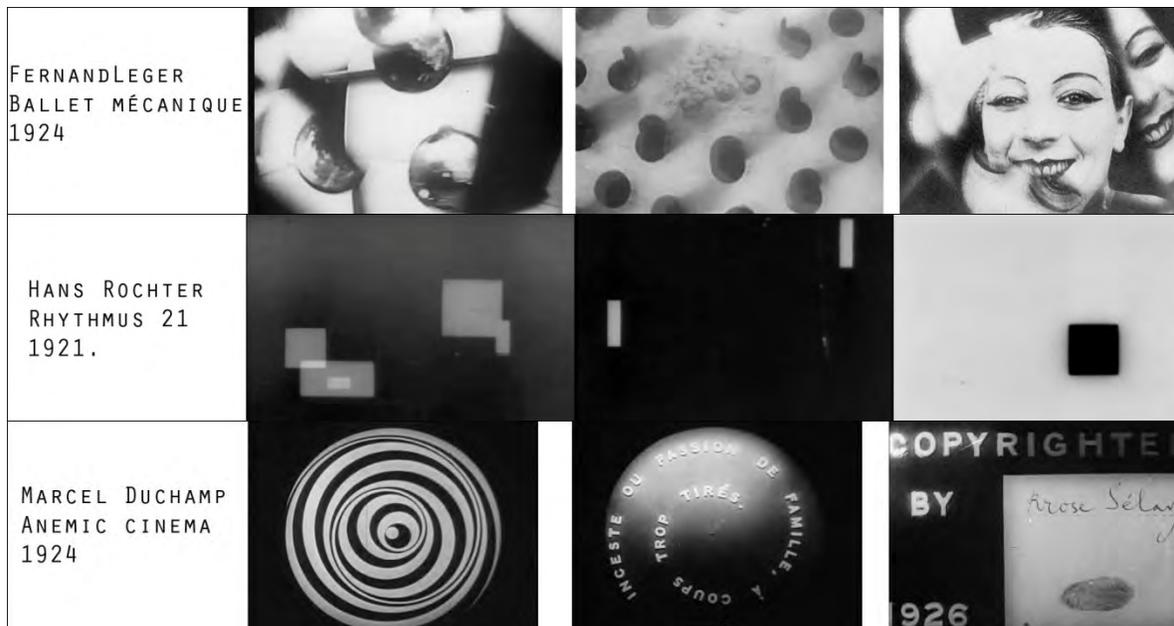


Imagen 15

Posteriormente se generaron animaciones con fines artísticos. En el surrealismo se utilizaba como el collage y los dadaístas se interesaron en los trucos mágicos.

La animación entra dentro de las artes visuales con los recursos de los medios audiovisuales como son su reproductividad y flexibilidad para presentarse en diferentes superficies. Así mismo con recursos propios de la animación tradicional, que permite un proceso artístico ya que se está en contacto directo con los objetos.³⁶ Las experiencias modifican el modo de percibir los objetos, al igual que los medios a través de los cuales se perciben ya que van denotando, limitando y definiendo el marco contextual, la manera en que los vemos. La técnica se vuelve un mensaje por sí mismo, en el caso de la animación se retoman posibilidades que se consideraban obsoletas integrando sus posibilidades materiales y tradicionales con tecnologías vigentes.

La animación permite producción visual accesible tanto para el público a través de las redes digitales que existen en la actualidad; como para quienes la realizan, debido a que los costos de la de realización han disminuido con el empleo de imágenes y sonidos que se registran de manera digital. Existe también una mayor libertad de contenidos, debido a que no hay una censura rigurosa en comparación a otros medios audiovisuales. Esto permite su empleo dentro de la

³⁶Ver cap 3

construcción social como medio de difusión ya que se trata al espectador como individuo consciente.

Es una construcción de un contenido audiovisual que parte de lo particular, como puede ser un personaje o una textura, a la creación de lo general, el espacio donde se desenvuelve y la coherencia que existe entre los elementos. Se trata de un planteamiento del movimiento en diferentes niveles, tanto físico en relación al ritmo, como interno a través de cuestionamientos en temáticas alejadas de las producciones comerciales y un medio conocido para el público pasivo.



Imagen 16

Generando reflexiones sociales de acceso a todo el público, al haber conciencia del individuo dentro de su contexto, permite contenidos políticos, reflexiones con respecto a la realidad cotidiana y el estilo de vida en el cual nos encontramos inmersos (ver imagen 16).

Es decir que encontramos mensajes con contenido sustancioso de manera clara y directa. Los cuales se derivan de un proceso creativo artístico que implica reflexiones sobre el objeto circundante y su entendimiento debido al contacto que hay con él. Este proceso se genera dentro de la animación tradicional ya que permite interacción de procesos y técnicas tradicionales y contemporáneas, generando una significación vigente; al haber una experiencia directa por parte del animador.

De este modo nos introducimos en el campo de la animación como técnica tradicional, para la cual es necesario comprender que implica el animar, como surge y se ha utilizado dentro de los medios audiovisuales.

2. Animación tradicional



Secuencias animadas.

Imagen 17

Etimológicamente animar significa dar vida a objetos inanimados, lo cual implica crear también un entorno donde se desenvuelvan las acciones. Desde sus comienzos la animación ha estado relacionada con la ilusión y hacer posible aquello que se consideraba imposible, como dar vida a los dibujos, aparecer objetos donde no estaban y distorsionar las leyes de la física.

En del campo de las artes, inicia con la abstracción, al sugerir el concepto del movimiento, más que intentar explicarlo a manera de representación (ver imagen 17).³⁷

³⁷FURNIS Maureen, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, John Libbey & Co., 2008, 269 pp., ils.p. 5



Imagen 18

Imagen 19

El movimiento es la esencia de la animación entendido como la esencia de la vida misma. Por ello que algunos autores consideran que la animación es tan vieja como el arte, haciendo similitudes con los dibujos en las cavernas o las vasijas pintadas griegas³⁸ que muestran tanto el vínculo mágico, en el primer caso, como el estudio del movimiento en el segundo caso (ver imagen 18).

“el hombre siempre anheló animar sus imágenes. Si tan solo pudiera dar el soplo de la vida a sus creaciones, compartiría el gran misterio con los dioses [...] La creación de vitalidad a través de las artes visuales es uno de los mayores logros de la humanidad.”³⁹

A diferencia de la danza, el llamado arte del movimiento, el animador no solo debe comprender el movimiento y sus leyes, él puede modificarlas para evocar un sentimiento.

“[...] Por ello, la animación es el arte de manipular los intersticios animados que se encuentran entre los cuadros.”⁴⁰ En esta postura se enfatiza el proceso que sucede en el hombre para que pueda percibir el movimiento, es decir la comprensión de la persistencia retiniana en relación a los tiempos.

³⁸ Cfr. John Halas, Brian Sibley.

³⁹ Halas John, *The Technique of Film Animation*, Londres, Focal Press, 9a imp, 1978, 351pp, pp23,24

⁴⁰ Norman McLaren, Maureen Furnis, *apud, op. Cit.*, p5.

John Halas hace una división de las etapas de la animación a lo largo de la historia occidental en relación a su función.⁴¹

Con los orígenes de la imagen en movimiento la primera inquietud fue experimentar las posibilidades que presentaba (ver imagen 20). Así, en la primera etapa la prueba y error dieron lugar a los efectos especiales animados dotando la animación de lo que posteriormente guiarían el tratamiento de las temáticas a través de la percepción, la ilusión y la metamorfosis.



Imagen 20

⁴¹ Halas John, *op. Cit.*



Imagen 21⁴²

En la segunda etapa comenzó a definirse el papel de la animación y empezó a enfocarse en el público infantil. Es hasta la división entre los bloques socialista y capitalista que encontramos la mayor cantidad de diferencias y que se generaron diferentes logros tanto técnicos como conceptuales. En Rusia la animación de marionetas ha tenido una larga trayectoria, mientras que en Estados Unidos el dibujo animado ha predominado. El papel de la animación en Estados Unidos ha sido con fines de propaganda nacional y fines comerciales, mismo enfoque que les permitió el desarrollo de una industria capaz de consolidar un mercado. A diferencia de en Estados Unidos en Europa se privilegió la producción de largometrajes de ficción, donde se buscaba la propaganda nacional a través del reforzamiento de la cultura. (Imagen 22)



Imagen 22

⁴²División de John Halas en relación a su función

En los años 60's se consolida la animación como medio experimental más que como entretenimiento infantil con el trabajo de Peter Lord y Dave Sproton en sus trabajos para la BBC en el programa *Vision On*.



Imagen 23

Influenciados por las películas de Ray Harrahausen y el trabajo de Terry Gilliams en Monthy Pytón, así como Serge Danot con *the magic Roundabout* quienes muestran la animación como medio alternativo, ya no con fines de entretenimiento infantil.



Imagen 24

Fueron estos cambios de móvil dentro de la animación los que dieron lugar a una gama de técnicas provenientes de diferentes áreas: tiriteros, diseñadores, directores, productores fueron enriqueciendo las técnicas orientadas a diferentes públicos y buscando responder a diferentes objetivos dentro de la animación.

La revisión de las primeras definiciones de la animación, cuando surgieron las técnicas tradicionales permite la comprensión de sus procesos, móviles y objetivos. Más que buscar su conservación en la actualidad nos permite comprender los elementos característicos de las técnicas tradicionales, ya que estos han permitido su vigencia en la producción audiovisual contemporánea.

Dentro de las diferentes técnicas de animación varían las posibilidades conceptuales debido a las características materiales de los elementos que las componen. La diferencia principal de utilizar técnicas tradicionales de animación, es el contacto físico con los objetos y el manejo artesanal que implica la creación de escenarios, personajes e iluminación.

Los procesos que se generan entre el cerebro y las manos como sus herramientas más directas, uso que involuntariamente se ha desarrollado a lo largo de su vida; es diferente al manejo de herramientas digitales. Desde el ritmo de trabajo, la dificultad del stop motion y el espacio aislado que requiere., generan un entorno particular de trabajo. El proceso permite el contacto directo con los objetos físicos dentro de su procedimiento, pasando de lo bidimensional narrativo a lo tridimensional objetual. La animación con técnicas tradicionales permite mezclarlas dependiendo de las necesidades conceptuales de cada autor.

Animación tradicional//El dibujo sobre papel

Posee las cualidades libres del dibujo, por lo que se conserva una gran libertad expresiva y temática. Los elementos naturales sirven como una referencia para el contraste; ya que se utiliza la distorsión de proporciones. Una de las técnicas empleadas en el dibujo animado es la **rotoscopía**, que permite conservar la fluidez del movimiento en video.



Imagen 25

Animación tradicional//Sobre cristal o mesa de luz: Arena, pintura, recortes & siluetas

En sus inicios se utilizaba para el relato de historias que era imposible conseguir con actores, ahora se utiliza como manera sintética de narrar historias manteniendo la tradición estética, misma que surge de los teatros de sombra de Europa Oriental y Asia.



Imagen 26

Los recursos que más se utilizan son los aumentos o disminuciones de tamaño. La imagen creada es limpia, aunque la gama de movimientos es limitada. La silueta crea un mundo de sombras y fantasía donde puede adquirir belleza formal y un pequeño grado de profundidad con el uso de grises y juego de nitidez



Imagen 27

El collage, que es una variante de los recortes y las posibilidades con las texturas han sido utilizadas con convinaciones de superficies con relieves, utilizando la profundidad a manera de

bajorrelieve, esto es posible al uso de capas . Las técnicas sobre mesa de luz o superficie lisa, suelen mezclarse y tomar recursos unas de otras ya que el set utilizado es similar.



Imagen 28

Animación tradicional//Marionetas y muñecos

En los años 50's las marionetas tuvieron un auge debido a los personajes que comenzaban a interactuar con personas reales hasta llegar al punto que se encontraban series más elaboradas de marionetas animadas con todo e hilos y cuerdas. También se utilizó en programas educativos en Rusia así como en artísticos en Europa, encontrando su legitimación en la cultura popular, como es el caso de los personajes *Punch y Judy*, e historias orientales de teatro de marionetas.



Imagen 29

Los animadores de marionetas han utilizado diferentes materiales a lo largo de los años como madera, metal, telas, papel y plásticos hasta el surgimiento de la plastilina o plastilina hepóxica. El uso de materiales similares a la plastilina comenzó cuando se utilizaba en la cinematografía para la creación de efectos especiales. Tal es el caso de Willies O'Brien quien realizó efectos para *El dinosaurio y el eslabón perdido*, *El mundo perdido* y *King Kong*. Este tipo de animación permite desde vestuarios, hasta objetos reales en movimiento y requiere una mayor cantidad de personas para su realización.



Imagen 30

Debido a la utilización de las marionetas aumentan los problemas de iluminación y el control del movimiento de los personajes, por lo que es importante tener una estructura y resolverlos en el proceso de preproducción. Las estructuras son reutilizables y se cuenta con un molde del mismo personaje que se puede articular cuando se trata de animaciones de duraciones mayores a 5 min. Ulman ha mostrado que es posible recuperar la estructura a partir del movimiento si se supone que proviene de cuerpos rígidos. Por ello es importante recrear la estructura dentro de la marioneta ya que permite movimiento continuo y fluido, más cercano a nuestra percepción cotidiana.



Imagen 31



Imagen 32

En ocasiones se utilizan recortes para efectos de realismo o vida de objetos inanimados. Éste tipo de animación permite utilizar recursos del cine, teatro, diseño gráfico e incluso proponer espacios arquitectónicos al mismo tiempo. Existe la utilización de los relatos, cuentos y fábulas con significados complejos en relación a la calidad de las texturas, los objetos empleados y el detalle que pone en la creación de símbolos en diferentes niveles perceptivos.



Imagen 33

Las marionetas a pesar del significante anamórfico se vuelven un objeto que percibimos como similar, más no igual.



Imagen 34

Animación tradicional//Objetos animados

También conocida como pixelación⁴³, se trata de la animación en la cual se toman objetos cotidianos y se les da gestualidad a través de los movimientos. Se varía su posición, dirección y la duración de las secuencias generando la impresión de un movimiento fluido o más rítmico. Generalmente se utiliza una pequeña escala, con fondos estáticos y el encuadre de la cámara permite ver el fondo y una sección del piso, a manera de escenario.⁴⁴ Se toman 24 fotos por segundo utilizando una doble toma, es decir se repite 2 veces el mismo fotograma, aunque puede variar dependiendo del tipo de movimiento. La producción de la animación objetual se realiza a través del registro fotográfico, donde se pueden crear nuevas leyes de interacción en el ritmo y el movimiento. Se generan espacios reales, a través de los sets, con leyes irreales, empleando hilos, juegos de perspectiva y soportes; permitiendo un proceso de reconocimiento reflexivo a partir de la percepción.

Cuando percibimos movimiento es necesaria una correspondencia de imágenes donde solo una parte de la imagen cambia, de lo contrario se genera una sensación de inestabilidad, el cambio de posición debe constar con afinidad, es decir que la imagen corresponda a la anterior en ubicación, luminosidad y color. Esta propiedad se emplea desde el inicio de los efectos especiales, donde se aparecían o desaparecían objetos o personas con un cambio de posición súbita. Sin embargo la mayor aportación que tuvo en su momento para la animación en general es que permitía el uso de fluidos y humo dentro de las otras técnicas.⁴⁵

En la actualidad se sigue utilizando en grandes y pequeñas producciones de animación, debido a que la imagen generada tiene cierto grado de realidad. La ilusión que se crea es de movimiento en el resultado visual, sin embargo se trata del eco de una cantidad mayor de movimiento cuya intencionalidad se vuelve evidente de manera intuitiva, da la sensación de algo misterioso, este sentimiento se acentúa cuando es mezclado con secuencias de video.

El alcance que puede tener el movimiento en relación a los sentimientos que evoca se logra a través de la relación del movimiento interno, el que el hombre puede percibir en sí mismo y el

⁴³ El término pixelación se refiere a la animación hecha a través de registros fotográficos ya sea de personas u objetos, variando la posición.

⁴⁴ Tiene similitudes con el teatro y al = que en ese escenario donde las sombras se vuelven un recurso, cuando no son evitadas, simbólico o para dramatizar.

⁴⁵ John Halas, *The Contemporary Animator*, Gran Bretaña, Focal Press, 1990, 128 pp., ils.

entorno que lo rodea. Tal es el caso del ritmo interno que recrea Jiri Barta en *Discjockey* donde el ritmo cambia en relación a la percepción del personaje principal, variando el tiempo entre las actividades calmadas y activas volviéndolas estresantes a través de su aceleramiento y repetición.

Como podemos ver en *Meat Love* de Jan Svankmajer dónde encontramos un argumento estereotípico de amor: personaje A ve a personaje B se cortejan y se desata la pasión; volviéndose una crítica humorística, al hacer referencia a estos estereotipos, logra enfocarse más en la materialidad del objeto, la frescura de la carne, los sonidos del sartén cuando caen, es decir en las metáforas visuales. Dichas metáforas se vuelven más fuertes debido a la relación que se genera entre el mundo físico y los sentidos que se suman al significado que tienen. Son estas metáforas y analogías creadas a partir de pedazos del mundo físico que permiten a las animaciones objetuales tratar temáticas psicológicamente profundas de manera indirecta como podemos ver en Jiri Barta Jan Svankmajer y los hermanos Quay (ver imagen 35) a través del empleo de texturas y sonidos.

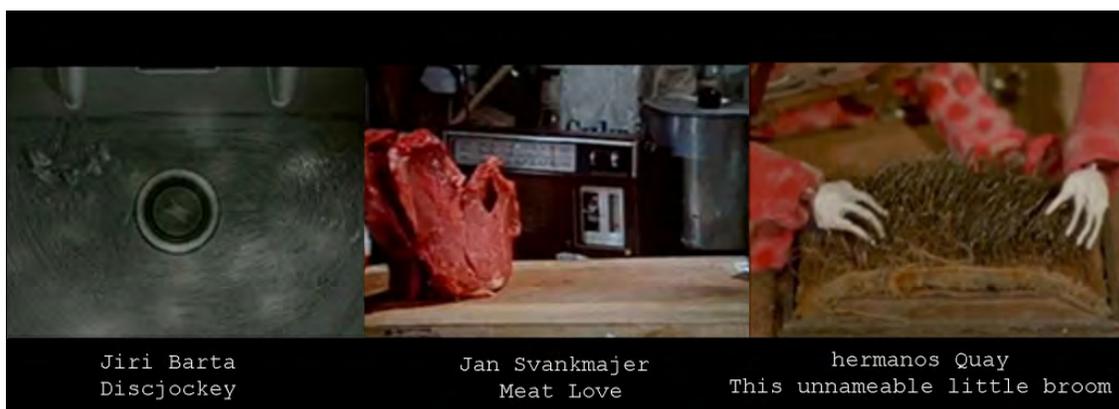


Imagen 35

El objeto animado ha tratado diferentes temáticas cuyas conotaciones se vuelven más profundas a medida que vamos significando y suelen estar vinculadas con atmosferas psicológicas, emociones ocultas. Esto nos lleva al cuestionarnos ¿qué es lo que implica la representación del objeto cotidiano? y ¿por qué su movimiento nos conmueve?

Animación tradicional//La representación del objeto cotidiano.

El objeto cotidiano dentro de la animación tradicional se vuelve un objeto representado, al conformarse de una serie de imágenes consecutivas percibidas como una sola imagen en movimiento. La imagen resultante es descriptiva por sí misma, físicamente irreal, pero perceptivamente real⁴⁶. Es decir que la composición de la imagen audiovisual es similar a la imagen pictórica, con la diferencia del factor temporal. Esto genera que al ver una imagen fotográfica, su forma y función sea entendida a partir de la construcción de la secuencia de imágenes que significamos para comprender la situación en la que se encuentra, en un tiempo determinado. Este proceso de significación sucede del siguiente modo:

La estructura mínima de toda significación son dos términos y la relación que los une. Donde la significación es siempre explícita, vivida como un sentido de principio y fin, dentro de una secuencia temporal. Dicha secuencia temporal consta del tiempo de la situación narrada: su significado y el tiempo del relato: significante. Del mismo modo encontramos el significado y el significante del espacio.⁴⁷ Es así como los objetos cotidianos entran como personajes principales a veces de manera antropomorfa y a veces cómo elementos escenográficos o utilitarios (ver imagen 37).



Imagen 36

⁴⁶ Arnheim Rudolf *Arte y percepción visual psicología del ojo creador* Alianza Forma, 2005, 514pp

⁴⁷ Sánchez Rafael, *Montaje cinematográfico arte y movimiento*, México, UNAM-CUEC, 1994, pp95.

Dependiendo de la composición generada en la imagen, el objeto puede ser percibido como un objeto contemplativo, antropomorfo, fetichista, escénico, natural, mecánico, entre otros, determinado por su contexto, que incluye otros objetos. El objeto cambia a través de ilusiones como la metamorfosis, anamorfosis o desapariciones, es decir cuando las propiedades de un objeto difieren bajo la misma situación, al igual que cuando no difieren bajo dos situaciones diferentes. Sin embargo al tratarse de objetos que en su estado cotidiano o real permanecen estáticos, su movimiento produce intriga y curiosidad, ya sea por la causa de su movimiento o el juego de sustituciones que creemos identificar. Los objetos se vuelven personajes, pero no necesariamente se rigen bajo las mismas reglas, generando una expectativa por la ilusión.

Así, el objeto en movimiento adquiere una modalidad fílmica de presencia ampliamente creíble, donde lo irreal aparece realizado. Esto sucede gracias a la afectividad que generan las imágenes visuales y sonoras, ya no apelando a lo que desea ser, sino aquello se es y se piensa. El objeto cotidiano surge de la necesidad diaria, donde constantemente se dota de funciones. Al verlo representado adquiere ya no una función sino un sentido, en el cual se proyecta ante un sentimiento, una situación dada, una realidad tangible compartida; es decir que la presencia del objeto nos permite la toma de postura ante una situación específica.

El objeto cotidiano nos resulta conocido por lo que genera un interés y una identificación indirecta, a diferencia de la identificación con personajes humanos o antropomorfos (ver imagen 38). Su lectura depende de la experiencia que se tiene, el reconocimiento de los materiales y las texturas, de lo que provocan y evocan. De lo que nos ha acompañado a lo largo de la vida en silencio.

*“El hombre traduce estas imágenes a través de un amasijo de sentimientos, símbolos y también fantasías. El comprender y describir el mundo no tiene nada de objetivo. Por otra parte el objeto se expresa a sí mismo como si tuviera derecho de palabra”.*⁴⁸

⁴⁸ BOUILLLOT, Rene *El objeto y su imagen, fotografía industrial y publicitaria*. Editorial Hispano Europea, Barcelona, 1981, pp. 9



Imagen 37

Aquello que le da el derecho de palabra al objeto son los rasgos que percibimos en ellos, a introducirnos dentro de un marco que lo define como un objeto inerente al hombre. El objeto cotidiano surge con las necesidades humanas y da fisonomía a la cultura material a través de la organización de los productos materiales. Así los productos naturales se convierten en objetos a través de cambios físicos, de esta manera en la actualidad los separamos conceptualmente de la naturaleza. El objeto cotidiano se ha vuelto más común que el objeto natural.

Es visto como parte de nuestra vida diaria; a través de su diseño podemos interpretar o comprender fácilmente su función. Sus propiedades percibidas y efectivas determinan como se usará; por ejemplo las superficies lisas se utilizan para escribir, las placas para empujar, las perillas para girar y ranuras para insertar llaves de diferentes tipos.⁴⁹ Las cualidades que se aprecian en los objetos son lo técnico, lo significativo, lo recreativo-estético, de convivencia, si es intercambiable, durable, seguro de uso, adaptable a un conjunto, barato, congruente con las técnicas de hechura, higiénico, no molesto. Dichas cualidades generan diferentes tipos de lectura ante ellos, si bien un reproductor iPod y una casetera reproducen música, percibimos y por lo tanto respondemos de manera diferente ante ellos. Incluso existen objetos más complicados tanto en forma como en uso debido a la atención que requiere su uso (como armas, objetos punzocortantes, sustancias tóxicas).

⁴⁹ Norman Donal, *La psicología de los objetos cotidianos*, España, Nerea, 1988, pp. 15-52.

“Los objetos son medios de intercomunicación humana o de un recuerdo para sí mismo, valiéndose de un conocimiento previo que relaciona signos con ideas, sonidos, cosas, seres vivos, acciones y actitudes [...] los objetos significativos o símiles: materia sólida que contiene signos visuales.”⁵⁰

El objeto envía mensajes claros respecto a sí, es concreto al mostrarse en su totalidad y abstracto en relación a sus componentes. Un objeto cotidiano se vuelve un catalizador de imágenes mentales y arquetipos, por lo que entre más simple es más poético (como los relojes de arena) ya que no esconden misterios, son símbolos de ellos, conteniendo menor cantidad de relaciones de campos conceptuales y abstracciones.



Imagen 38

El objeto cambia una vez que se encuentra en relación a otros, dependiendo del espacio al que significa y que a su vez lo significa (ver imagen 38). Podemos encontrarnos con que el mismo objeto puede fungir como un artefacto, un objeto de juego, de ritual, accesorio, escenográfico o cotidiano; dependiendo del momento y espacio adquiere diferentes propiedades. En el juego los artefactos externos son atenuados y reciben una vitalidad más profunda por su valor subjetivo y la implicación imaginativa entre el jugador y el juguete. En el ritual se encuentra preñado de señales especiales para el oficiante y constituye un conglomerado significativo para quienes lo observan y deben de ser afectados por él.⁵¹

⁵⁰ Cultura arquitectura y diseño pp. 294

⁵¹ Estrada Elena, *El arte y la vida cotidiana* Investigaciones estéticas...

Dentro de la pixelación encontramos que el objeto tiene similitudes con el objeto escenográfico. Se relaciona con la constelación de signos visuales, auditivos y emocionales impuestos por el personaje. Cambian el valor y los atributos del objeto cotidiano para recibir una significación escénica. Tiene tendencia a acercarse a los objetos del minimal art (dependiendo de su complejidad), arte povera (a través de la erosión y marcas que encontramos en él, así como los materiales que lo constituyen), conceptual (cuando se vuelve el símbolo de un campo conceptual mayor a sí mismo, de manera inducida), pop art (como reflejo cotidiano y representativo de la cultura consumista), en relación a las distancias u otros objetos que lo rodean. El objeto cotidiano corriente y domiciliario que se ubica en el neo objeto escénico está rodeado de un aura poética y lírica⁵²



Imagen 39

53

Define un signo/paisaje, entidad/habitable, estructura fuerte y contenedora de conductas simbólicas. Se vuelve un objeto raro. Reminiscencias, premoniciones, retórica, inverosimilitud y sobre realismo cargan y subrayan el antes sencillo y cotidiano objeto utensilio.⁵⁴

⁵²BREYER Gastón, *La escena Presente. Teoría y metodológica del diseño escenográfico*, Ediciones infinito, Buenos Aires, 2005, 576pp

⁵³Jiri Barta en *el ático* 2009

⁵⁴Breyer Gastón, op cit

El significado que se adhiere al objeto en el dominio cotidiano responde a su propio universo, es autorreferencial. El relato ejemplifica la existencia de un proceso introspectivo que no permite la retención automática de los objetos externos, ya que creamos imágenes mentales derivadas de abstracciones, mientras que la materialidad del objeto es incuestionable⁵⁵.



Imagen 40

El objeto cotidiano como protagonista dentro de los medios audiovisuales se vuelve un símbolo complejo ya que se encuentra en contacto con otros objetos en su misma jerarquía conceptual, pero que al estar inertes manifiestan otras cualidades. Existen diferentes acercamientos al objeto cotidiano como:

⁵⁵WEIZ Gabriel, *El juego viviente*, Siglo XXI editores, España, 1986.



El objeto representativo: que guarda en sí mismo una serie de cualidades que representan a un grupo más grande a manera de **sinécdoque**.

El objeto personal: que nos remite a un individuo particular haciendo énfasis en aquello que lo conforma y habla ya no solo de su historia, sino de sus costumbres y su estilo de vida.



El objeto olvidado: que es rescatado y vuelve a la vida a manera teatral para una última función.

El objeto-marioneta: se vuelve antropomorfo, ya no es percibido como objeto cotidiano, sino que nos remite al campo de rasgos que implica. Tijeras filosas, un foco que no sirve, son elementos que podemos ver y comprender como simbolismos del personaje creado.



La representación del objeto cotidiano parte del reconocimiento de la realidad sociológica de los objetos, rechaza las connotaciones conformistas implícitas así como los valores simbólicos del sistema establecido⁵⁶, por lo que se ha utilizado como manifestación política y social, dentro del arte povera y arte objetual**.

Para comprender mejor las maneras en que se ha abordado el objeto cotidiano dentro de la pixelación analizaremos seis cortometrajes de 3 autores representativos. Por medio del análisis cinematográfico propuesto por Lauro Zavala para mini ficciones audiovisuales.

⁵⁶ FIZ Marchan *Del arte objetual al arte de concepto*, Ediciones Akal, España 1986, pp159-172.

Animación tradicional//Representación del objeto

Existen numerosos animadores, especialmente en Europa oriental que han encontrado en la animación un espacio de experimentación y difusión de contenidos idiosincráticos, psicológicos y sociales como Jiri Trnka, Jan Svankmajer y los hermanos Quay entre otros. Sus razones para la elección fueron diversas, sin embargo encontramos similitudes como: reflexiones con respecto al entendimiento del entorno, creación de experiencias estéticas, improvisación y en general elementos del simbolismo y movimiento estético crudo, cínico y formalmente detallado. Sharklovsky considera el proceso de la percepción un final estético que debe ser prolongado, con el *active making* propuesto por, David Brodwell. Como podemos ver en dichos autores se puede utilizar la prolongación de la sensibilidad partiendo de la percepción humana para generar atmosferas psicológicas a través de características físicas de los objetos.⁵⁷

Para comprender mejor la producción de los siguientes autores hay que considerar que tanto Jiri Barta como Jan Svankmajer provienen de la Republica Checa. A pesar de ser de diferentes generaciones, han vivido diferentes periodos de conflictos y regímenes políticos que han afectado su obra de manera directa o indirecta. Por lo que encontramos en ellos el contenido político y de protesta. Mientras que los hermanos Quay a fueron influenciados ideológicamente, del mismo modo que Svankmajer por el aestheticismo, el simbolismo y el surrealismo dentro de la producción, para los hermanos Quay dicha influencia ocurrió de manera indirecta, siendo un punto de partida para el desarrollo de su obra posterior. Otra característica que encontramos es la formación en otros campos visuales previos a la animación, es decir que han utilizado diferentes medios para sus producciones, por lo que nos encontramos ante la elección del medio en base a las posibilidades que permite. Las historias o contenidos son inquietantes, mientras que los discursos son estéticos basados en el perfeccionamiento de la técnica, generando contenidos contrastantes, impactantes al ser y sensorialmente tangibles. El medio audiovisual ha permitido su distribución y carga de contenidos a través de la intertextualidad.

Jiri Barta. La imagen que se crea es vitalista al tomar entes inorgánicos y a través de relaciones estructurales antropomórficas se genera el movimiento. Sin embargo se plantea un animismo, ya

⁵⁷ El análisis de estos autores se basa en la revisión de sus cotometrajes representativos. Se encuentran los cuadros comparativos anexos.

que utiliza objetos cotidianos planteando una jerarquía, donde los maniqués y guantes se vuelven protagonistas mientras que otros objetos se mantienen inertes.

Jan Svankmajer Genera un alejamiento de la razón a través de la imaginación como libertad y la poesía como expresión universal, nos remite a un pensamiento surrealista en búsqueda de la representación del espíritu. En modos de figuración nos encontramos ante la idea de un mundo enredado, es decir con repeticiones entre el microcosmos y el macrocosmos, como podemos ver en las repeticiones a manera de *deja vu* en sus secuencias. Trata de comprender el objeto, no por su uso si no al sacar su vida. El objeto cotidiano se vuelve el medio de expresar la imaginación dentro de la realidad, al utilizar el automatismo psicológico se trata de la búsqueda de la expresión interior del autor. Con el [...] *poder alquímico de trascender el caos en destellos momentáneos de unidad*.⁵⁸

Hermanos Quay: Se trata de la creación de espacios a través la representación de mundos metafísicos antropocéntricos y mecánicos, tomado texturas e imágenes de objetos reales. Existe un espacio para el espectador activo, a través de sus búsquedas dentro de la literatura y la música en torno a temáticas de patologías y fetiches. Esta representación se refiere a un mundo objetivo, donde las continuidades físicas con el entorno son utilizadas para la expresión del espíritu humano. A sí mismo se trata de una visión vitalista ya que se transmite o dota de vida a los objetos a través de la acción. Los objetos que se llegan a animar como tales, no como mecanismos, es en base a su antropomorfismo y simbolismo, así como para generar efectos perceptivos de misterio o extrañamiento.

El proceso y la relación con los objetos

Jiri Barta: La elección de los objetos se hace en relación a un campo, guantes, maniqués, madera. Existe un diseño de personajes y la producción se realiza de manera cinematográfica, a partir de una narración literaria. El sonido se trabaja dentro de la trama, completando la imagen del objeto. Se utilizan sonidos con eco, anafonías sonoras y silencios que generan tensión, así como interferencia al tratarse de aparatos que emiten los sonidos.

Jan Svankmajer: La elección de los objetos es a manera de recolección a lo largo del tiempo, donde una vez que se tienen los elementos requeridos se pueden articular. Considera el dejarse llevar

⁵⁸HAMES Peter, editor *Dark Alchemy: the cinema of Jan Svankmajer*, 2ª edición Wallflower Press, Londres, 2008, pp82

por el tacto en la experiencia primordial, no viciada. Donde la creatividad se vuelve un medio de liberación, a manera de auto terapia.

Hermanos Quay: La elección de los objetos va en relación a sus texturas o la sensación que pueden generar. Se trata de marionetas o mecanismos armados. En las producciones de los hermanos Quay el que realiza la marioneta la anima, ya que conoce las posibilidades que tiene de movimiento e incluso ha puesto algo de sí mismo en su construcción. La animación se realiza de manera experimental sin secuencias completamente definidas, improvisan durante la producción, por lo que suele ser un proceso tardado. Esto es posible gracias a que trabajan en base a una pieza musical o a una obra literaria.

Espacio de trabajo

Dentro de la producción, el taller del animador se vuelve un espacio aislado de su exterior debido a las condiciones lumínicas y escenográficas que requiere, o en exteriores amplios aislado de manera natural. El proceso artístico genera una experiencia mientras que a través del resultado se genera el significado; es común que dentro del taller se lleguen a generar costumbres o rituales. Por las características de la pixelación se tiende a trabajar en escenarios o espacios amplios que permitan movilidad entre la cámara y el escenario. El periodo para realizar una secuencia es similar al grabado pero para una cantidad menor en tiempo de proyección. Esto genera un trabajo meticuloso más cercano al artesanal donde la concentración va en función del detalle. De este modo se crea un espacio de trabajo que permite la concentración y atmosfera de trabajo que propicia una intuición cercana al automatismo en el momento de animar, manteniendo el objetivo principal de la animación (el tema).

Animación resultante

En Jiri Barta encontramos el reflejo del tiempo real a través de su efecto (el desgaste) en los objetos. El sonido es rico, ya que a parte de la musicalización, contiene efectos como complemento del objeto visual a través del objeto sonoro. Generando un complemento de información con respecto a las dimensiones, personalidad de las cosas y en varias ocasiones puede cambiar su carácter. El objeto pasa de percibirse como objeto cotidiano utilitario para ser el personaje central y vuelve a su estado inerte, generando incertidumbre entre si se trata de una ilusión, un engaño del personaje o algo evidente, ya que los objetos son inanimados ante la presencia de seres vivos. Se trata de construcciones narrativas a través de anamorfismos, por lo

que hay una empatía de símil más no igualitaria. Existe una protesta implícita ante el materialismo, con el uso de objetos desechados, reforzada a través de la narrativa.

Para Jan Svankmajer animar objetos cotidianos implica darles vida, poner en duda la realidad percibida a través de la razón con cargas psicológicas, debido a la representación de las mismas inquietudes a lo largo de su obra. Su proceso se basa en automatismo psicológico, existe una continua búsqueda por la imaginación y considera su obra como medio de emancipación.⁵⁹La animación resultante crea espacios imaginarios dentro de la realidad.

Los hermanos Quay generan animaciones ricas en símbolos visuales sonoros, se basan en referencias literarias y musicales poco conocidas, sin embargo por su detalle visual y la creación de un mundo coherente en su propia lógica, articulado a través de lo tangible, se vuelven formas poéticas que pueden ser apreciadas en diferentes contextos. Se trata de la creación de un espacio subjetivo, donde algunas escenas se vuelven composiciones abstractas, mientras que otras conservan una intención de ocultamiento utilizando como recurso el desenfoque.

Podemos ver que existe una inquietud por la aprehensión del mundo que rodea al animador, lo físico se vuelve un medio de conocimiento de lo espiritual. Hay una intertextualidad explícita, a manera de tributo. Contienen temáticas entorno a fetiches, obsesiones y elementos ocultos que salen a la superficie de manera indirecta, a través del objeto.

La animación de objetos permite la representación de emociones a través de sus relaciones entre sí mismo y el espacio que les rodea. Es por ello que se vuelve una técnica compleja y rica en significados e interpretaciones, ya que se basa en las experiencias previas del observador para su lectura.

⁵⁹Svankmajer Jan, *Decalog* en Dark Hames Peter editor *Alchemy: The films of Jan Svankmajer*, 2008, Wallflower Press, 2008, pp. 140

3. Producción audiovisual//Estudios del objeto cotidiano

El cortometraje animado tiene una larga historia como medio de producción visual independiente. Debido a su accesibilidad y posibilidad de distribución ha tenido un gran auge en los últimos 20 años. Las técnicas tradicionales se distinguen visualmente de otras producciones, debido a sus resultados generados a través de un proceso tangible.

A continuación se presentan los resultados de la producción de una serie de tres animaciones realizadas entre el 2011 -2012, utilizando técnicas de animación tradicional y edición digital. En las que se aplicaron métodos de producción de animación (como el storyboard) y la producción artística (bitácora, bocetos, fotos, investigación documental).

Se trata de una serie de animaciones de objetos cotidianos con el objetivo de que las referencias que implican generen la activación de la memoria e interpretación participativa del espectador.

Al ver objetos cotidianos como protagonistas se perciben como una cantidad n de símbolos relacionados a la cultura y experiencias personales cotidianas. Son ubicados en base a la función que tienen en el momento, en base a otros objetos y (de manera inconsciente) a sus propiedades físicas. Por lo que se pueden generar múltiples significados dentro del mismo objeto y con ellos la reflexión del entorno que los define y el modo de significarlos.

La animación tradicional como producción artística

Los medios audiovisuales generan un mensaje claro debido a la simultaneidad entre ilusión visual y realidad proyectiva. Se han empleado para generar una extensión expresiva que incluye el factor temporal a través de la ilusión de una imagen en movimiento, utilizando este medio como un espacio virtual donde la representación se genera a través del registro de imágenes visuales y sonoras. Las técnicas de animación han abordado diferentes posturas, valiéndose de su capacidad de hacer prácticamente cualquier cosa posible en la pantalla. Aunque es en la animación tradicional donde se puede generar un equilibrio entre poder tecnológico y la capacidad de relación del individuo al significar y completar la obra que se le presenta. La animación ha tenido

una historia de producción independiente y se ha vuelto un medio para expresar ideas de protesta, género y documentación; de manera comprensible y accesible para el individuo promedio.

Hoy en día la animación de objetos permite un conjunto de técnicas tradicionales y medios contemporáneos en la búsqueda de una representación reflexiva, que considere el entorno como un elemento que define al individuo; a través de la representación objetos cotidianos como protagonistas.

La cultura mexicana tiene una historia de dobles sentidos (o más) para los objetos, más allá de doble moral frecuentemente mencionada debido a los problemas sociales y políticos, el doble sentido surge de la aprehensión del mundo tomando en cuenta la parte física y moral dentro de un pensamiento entrelazado⁶⁰. Algunos escritores mencionaban el ingenio mexicano, como rasgo que definía a la cultura. El ingenio surge como soluciones que ante la necesidad ya sea básica o secundaria, incluyendo la cultura y la expresión, como las macetas de focos colgadas en algunos mercados así como de la amplia cultura artesanal. Algunas cualidades características de la artesanía son su aceptado margen de error e inmersión en lo cotidiano. De este modo se vuelve una apropiación de la realidad, vinculación de las creencias, gustos y la vida diaria.

Dentro del proceso de producción el contacto con los materiales genera un vínculo con el mundo terrenal, lo cotidiano; donde surgen errores y soluciones; nos encontramos ante un campo de posibilidades y decisiones abierto, a diferencia de los medios digitales donde el mismo medio determina algunos aspectos del contenido. Sin embargo, es gracias a la animación digital que las técnicas tradicionales han exacerbado sus atributos y se han definido por sus cualidades particulares. La relación del objeto y el creador dentro de la producción es un juego de experiencia y re significación que produce placer. Permitiendo que los símbolos personales salgan de manera intuitiva. El objeto cotidiano permite jugar y aprender de lo inesperado y aprovechar los errores.

Con la era industrial se iniciaron las reflexiones hacia los objetos creados por el hombre, en particular las máquinas, evolucionando en lo que sería siglos después el *cyber punk* y la inteligencia artificial, en los que las temáticas abordadas se relacionan con el entendimiento del otro a través de empatía, tratando en segundo plano la nostalgia, el olvido y el remplazo. Lo

⁶⁰Donde existen diferencias morales y físicas con sus correspondencias en el macrocosmos y el microcosmos. Philippe Descola

anterior se traduce en una añoranza por las tecnologías obsoletas. Existen objetos que guardamos debido a la carga simbólica que le damos, algunos como recipientes de recuerdos, otros porque incluyen una serie de características físicas que nos resultan placenteras. Dicha añoranza por el pasado puede ir en función de la evasión del presente o la regresión, sin embargo es la articulación de conceptos vigentes lo que la vuelve un recurso capaz de alcanzar aquellos rincones de nuestra memoria en el linde de nuestro inconsciente. Mientras que aquellos objetos con características placenteras se vuelven objetos estéticos. Al estar en el mismo espacio se genera la reflexión con respecto a la relación entre el espacio que nos rodea, lo que constituye como lo vemos, entendemos y lo sentimos no de manera narcisista o evasiva, como propone el cine comercial, sino comprendiendo partes de uno mismo a través de la otredad, buscando la integración.

La búsqueda de sentido a través del objeto.

Es necesaria la búsqueda de integración y alternativas dentro de los medios audiovisuales, aplicando los valores estéticos vigentes en el mundo contemporáneo. La producción independiente permite libertad, utilizando técnicas tradicionales y apoyándose de medios actuales se puede conseguir resultados de calidad. La animación permite el estudio del movimiento como reflejo del espíritu, a través de la acción humana que busca mantener equilibrio. De esta manera se generan alternativas al discurso generado dentro de los medios masivos.

La identificación con los objetos cotidianos registrados por medios fotográficos contiene la reflexión de otros elementos que de manera abstracta no se consiguen, ya que activan nuestra memoria en relación a la percepción, al conservar rasgos perdidos en símbolos gráficos o conceptos. Al tratarse de objetos recolectados a lo largo del tiempo mantienen un significado personal, por sí mismos carecen del sentido articulado a través de su relaciones dentro de la producción.

A partir de recuerdos como narraciones de la memoria, es posible el reflejo contenidos inconscientes, volviéndolos un medio para articular un discurso auténtico. Basado en el inconsciente como modo de acercamiento a la cultura a través de relatos, fantasías y sueños, ha sido propuesto por Lacan⁶¹. La narrativa permite un mensaje estructurado con el propósito de

⁶¹ Annete Kuhn, *op Cit.*

mantener la atención del espectador, aludiéndolo a través del reflejo de rasgos físicos del objeto, visuales y sonoros a manera de sensaciones.

Los escenarios son partes de la casa donde recrear reflexiones con respecto a la atmosfera psicológica de recuerdos, que tienen como punto común la angustia y sus tres causas: soledad, vergüenza y culpa, con un tono melancólico al tratarse de una reflexión retrospectiva. Animando los objetos dentro de una casa en espacios donde es común encontrarlos. Se pretende la reconciliación con el pasado para incluirlo en el presente como parte de un diálogo continuo entre diferentes etapas de la vida de una persona en búsqueda constante de identidad y pertenencia, a partir de la capacidad natural de cambio y adaptación junto con la realidad inmediata que incluye lo ajeno (otredad).

La angustia es un sentimiento complejo que toda persona ha experimentado, ya sea en pequeños momentos o a lo largo de un periodo extenso, debido a otra serie de emociones y el contexto en el que se presentan. Se trata del clímax poco grato de la manera de lidiar con una situación en la que se pone en peligro la integridad del individuo, ya sea por contradicciones en sus creencias o el riesgo de su persona. Por ello me parece un tema donde se puede evidenciar un sistema de creencias y la búsqueda de regreso al equilibrio.

Los objetos cotidianos que se mueven sin razón aparente generan un sentimiento de misterio. Aun si se conoce la causa hay una parte que desea ser sorprendida, por lo que muchas veces completamos de manera inconsciente la ilusión, otras encontramos algo nostálgico en las técnicas tradicionales, en los errores, a veces de manera cómica, a veces inquietante.

Producción audiovisual//Serie: Objetos de la casa

Producción independiente.

La animación independiente se realiza de manera individual o por estudios pequeños que cuentan con menos de 5 personas y solo realizan algunas producciones que responden a un proyecto para posteriormente desintegrarse. La desventaja de estas producciones es que el trabajo es excesivo para una persona, por lo cual solo existen cortometrajes y mientras el concepto artístico suele estar muy desarrollado, debido a una integración del producto y propuesta estética mayores, la fluidez de los movimientos usualmente es menor.

Aun si la animación es individual o independiente, hay que tomar en cuenta que al surgir como una forma popular de entretenimiento y debido a su inmersión en los medio masivos de comunicación, se rige por dichas normas.

“Un artista generalmente depende del comercio mundial para el equipo y los materiales. Si un trabajo animado va a ser exhibido públicamente, él o ella se verá influenciado por los sistemas de distribución y exhibición.”⁶²

Maureen Furniss hace una división de las características generales de estas dos tendencias dentro de la animación (ver tabla 2)

Industrial	Experimental/ Independiente
Grandes presupuestos	Poco presupuesto
Grupos	Individuales
Técnicas tradicionales	Medios alternos
Dirigidas al público general	Exhibiciones pequeñas
Dominadas por marketing	Dominadas por la estética

⁶²Maureen Furniss, *op Cit*, p30

Narrativas	No necesariamente narrativas
Miméticas	Abstractas
Lineales	No son lineales
Reflejan normas tradicionales occidentales	Reflejan modos de vida alternos
Apoya creencias generales	Retan creencias dominantes
Producidas por artistas del dominio social	Producidas por artistas de grupos marginados

Tabla 2

En general la animación tiene un estrecho vínculo con la cinematografía ya que en sus inicios se basaba en experimentos de movimiento e ilusiones ópticas. Lo cual generó un proceso de producción similar en cuanto al planteamiento y desarrollo de la producción, con la diferencia de la edición que aún se encarga de la fluidez del movimiento.

El procedimiento de la animación tradicional independiente enfatiza el proceso artístico dentro producción. Aquí podemos unir la preproducción con la etapa de conocimiento y exploración en el campo. Si bien uno tiende a ser lineal y el otro más flexible ambos procesos utilizan una metodología de producción. Dentro de la producción las metodologías aplicadas de fotografía, animación y cortometraje se vuelven una gama de la cual se extraen las herramientas que facilitan la estructura en función del concepto. Mientras que el desarrollo del concepto se basa en procesos intuitivos que generan una serie de significaciones. A lo largo del procedimiento hay varias etapas: elección de los objetos representados, elección del tema a tratar, registro visual y sonoro, edición de secuencias para el montaje final.

La producción audiovisual se divide en Preproducción, producción y postproducción. La preproducción es la planeación del concepto y las soluciones formales de la producción. La producción es el momento del registro de imágenes y sonidos. Finalmente la postproducción se refiere a la edición del material conseguido y su procesamiento para generar el video.

El empleo de metodologías de producción audiovisuales como la narración y las nociones de los códigos audiovisuales permiten que la lectura sea accesible a un público más amplio. Se trata de una producción con fines estéticos, partiendo de la estética como construcción social. Las

metodologías van generando un ritmo de trabajo que poco a poco se asimila y se vuelve parte de los procesos creativos; que enriquecen a través de la práctica los procesos intuitivos. Con el fin de proponer un sentido a través de la figuración del objeto, utilizando sus rasgos intrínsecos generados a través de la cantidad de acciones que recaen en ellos: desde sus procesos de creación hasta el paso del tiempo se vuelven inteligibles en ellos a manera de eco.

Preproducción⁶³

Al buscar una representación con fines artísticos, previo a la preproducción comienza la investigación de campo en búsqueda de objetos cotidianos de interés y modos de relacionarlos. El proceso artístico se basa en el tratamiento de inquietudes de manera sensible, en ocasiones se parte de lo autobiográfico para encontrar intereses o líneas directivas. A través de bocetos y bitácoras se van juntando ideas que posteriormente serán integradas.

Como el proceso de producción parte de la técnica, ya que es a través del contacto que se genera la percepción del entorno, a veces influenciada por coincidencias y factores ajenos al objeto de estudio; es a través de la preproducción que se puede conservar la espontaneidad y autenticidad dentro de la producción, al delimitar el tema centrar y el acercamiento que se tendrá a este, ya que existen objetos que nos generan una convicción misteriosa, una vez resuelto el tema principal nos podemos enfocar en el empleo de dichos objetos.

Se comienza con una recolección de objetos a manera de tesoros, para ser posteriormente catalogados por cualidades físicas o simbólicas (ven imagen 45). En una serie de cajas, dependiendo su material escala y similitudes, considerando que en algún momento podrían ser animados, para observarlos y acercarlos.

⁶³ Irving, D.K. y Rea, P.W. *Cortos en Cine y Video, producción y dirección*, 3ª edición, OMEGA Madrid, 2006, 404pp



Imagen 45

Para darles un sentido se separaron los objetos en base a su escala, textura y material. Posteriormente hay una elección de objetos similares y su ubicación en un espacio. De este modo se va generando o proyectando el carácter de cada uno en relación a los otros.

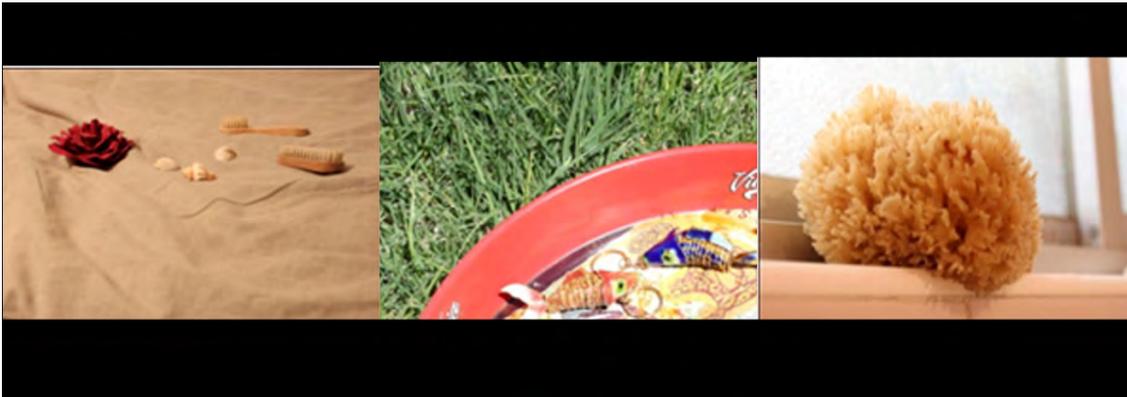


Imagen 46

El espacio dentro de esta serie es el hogar, con el fin de recrear en un espacio individual campos conceptuales mayores. Se trata de un espacio íntimo y simbólico. La casa es donde pasé los primeros años de mi vida y al verla en fotos, escuchar anécdotas de ella, siempre me pareció un lugar importante, a pesar de que ahora sea diferente, conserva una carga simbólica ya que ha sido el hogar de paso de varios familiares. Así mismo es un espacio aislado, poco transitado, lo que permite trabajar varios días en la misma secuencia. La atmósfera del lugar no pretende ser

transmitida dentro de la producción, sino generar un espacio de trabajo cálido. Una vez delimitado el marco de intereses se buscó una línea directiva que uniera aquellas narraciones o su tratamiento (ver imagen 46).

Dentro de la elección de los objetos y el espacio se genera el primer nivel de significación, ya que se determina aquello que será representado. El desarrollo del concepto es posterior, buscando las líneas directivas, el acto de recolectar parte de un interés de permanencia y hedonismo, así como el afecto al primer hogar. El desapego de dichos objetos me generaba ansiedad y el reencuentro con algunos una nostalgia correspondiente por lo que se volvió el tema central.

Desarrollo del concepto

Para delimitar y enfocar la representación del entorno a través de una temática central se genera el desarrollo del concepto, el cual permitirá identificarlo, profundizarlo y elegir los elementos formales a través de los cuales se desarrollará.



Imagen 47

Mapa de ideas para relacionar los objetos, recursos y espacios que se desean utilizar

Delimitación de un tema o idea central: Dentro del modelo de producción utilizo elementos del método de realización cinematográfica partiendo de un concepto, ya que una vez resuelta la idea central, es posible enfocarse en el modo de representación. El tema central es la ansiedad ya que se encontró como punto de encuentro: se trata de una respuesta ante situaciones de cambio, es

un sentimiento común dentro de la sociedad actual. Conserva un grado de misterio debido a sus múltiples causas que afectan lo más profundo y básico del individuo: su integridad como ser.

La intuición y autenticidad son puntos fundamentales a lo largo de la producción, es natural que surjan inquietudes y preguntas que requieren referencias de otros campos del conocimiento para una mejor comprensión de aquello que nos afecta a un nivel emotivo y cognoscitivo más profundo; es por ello que a lo largo del proceso de preproducción se consultaron diferentes fuentes que pudieran aclarar o enriquecer el entendimiento de la idea central y la técnica.

Causas de ansiedad

La ansiedad es una respuesta involuntaria ante un cambio que pone en riesgo la integridad del individuo debido a contradicciones en sí mismo o cambios en su entorno. El estilo de vida contemporáneo implica la presencia en diferentes círculos de convivencia y el acceso a diferentes posturas ante las situaciones, en ocasiones contradictorias. Por ello se parte de la ansiedad como un clímax dentro de los periodos de cambio. Encontrando sus diferentes causas se relacionaron

	Narración	Espacio	Ansiedad	Objetos
Infancia	recuerdo de niños	Jardín	Soledad	Llaveros, Ropa
Grupal	recuerdo de tía reuniones femeninas	Cuartos, espacios dentro de cuarto=grupos	Vergüenza	Bolsas, artículos de mesa
Ideal-Moral	Ciudad: Individuo, Pareja, Grupo	Espacio íntimo como punto común.	Culpa	Esponjas, Jabones

los objetos con los espacios y etapas en las que se pueden encontrar dichos sentimientos. (Ver tabla 3)

Tabla 3

Las diferentes causas de ansiedad son un recordatorio constante de la identidad entendida a través de la otredad; ya que se debe a factores tanto internos como externos en constante cambio.

Paradigma: El paradigma es el punto central de la producción, ya que se trata del sistema de creencias, figuración y aprensión del mundo que nos rodea. La postura planteada ante el mundo circundante y determina el sistema de reglas bajo el cual se regirá la producción.

Mundo entrelazado: el objeto se presenta recreando narraciones de ansiedad. Las implicaciones que conllevan los objetos como personajes principales movidos por una fuerza interna cuya fuente no es evidenciada conservando las leyes físicas del mundo mantiene un grado de inverosimilitud realizado a partir de la intencionalidad.

Técnica: La técnica empleada debe contar con elementos congruentes para el paradigma y el tema, ya que las posibilidades técnicas que presenta permiten el desarrollo de diferentes recursos que refuerzan el tema y las acciones. Existen técnicas con movimientos más fluidos, otras con colores más saturados, un mayor nivel de distorsión permite una gestualidad mayor, dichos recursos refuerzan la congruencia del paradigma.

Pixelación: La técnica de la pixelación permite el reflejo de las texturas de los objetos dentro de los mismos. Donde el objeto cotidiano conserva su materialidad. El movimiento es menos fluido, lo cual le da un acabado de esfuerzo y dificultad motriz. También permite aplicar y distorsionar los códigos cinematográficos.

Arte conceptual: Se refiere a los elementos compositivos, su espacio y su manera de relacionarse. Incluye la gama de color y características generales que darán integridad al producto.

El arte conceptual puede considerarse la traducción de elementos conceptuales y significativos que reflejan, contienen y nos ayudan a comprender las acciones; sin embargo es su comprensión e integración lo que permite crear una obra que se mantenga por sí misma. Entre más cercano sea al sistema de creencias, más coherencia tendrá; ya que su representación exige cualidades específicas.

En este caso las características específicas que se buscan son la representación tangible de elementos cotidianos reales, por lo que la gama de color se elige en relación a otros y al juntarlos se verifica si presentan la interpretación que se pretende.

Se presentan objetos como tales ordenados en el espacio interior de una casa. Al mantener sus rasgos a través de la fotografía, los objetos comunican por si mismos factores temporales, conceptuales y significados sumados que van delimitando la lectura para el espectador, al mismo tiempo que van adquiriendo un halo de misterio, con las relaciones entre los campos conceptuales que se representan. Al conservar las texturas el acabado es crudo, real y personal. Lo mismo que

permite la participación activa del espectador ya que el modo de percibir el objeto se encuentra delimitado por sus experiencias previas dentro del mundo tangible.

Un modo de desarrollar el arte conceptual es a través de referencias visuales y sonoras que se acerquen al tipo resultado que se pretende. Texturas, encuadres, iluminación, objetos que se utilizarán. Podemos encontrar dichas referencias en la vida cotidiana a través de una libreta de apuntes, ideas y bocetos que dan forma al compuesto visual. Los bocetos y el storyboard son herramientas que nos facilitan la integración de los recursos empleados.

Iluminación: A partir de la iluminación podemos generar atmósferas, delimitar lo que se verá y darle un tono al espacio que se representa, exteriorizando la psique de una situación dada. Para ello es necesario considerar las posibilidades que hay en base a los recursos con los que se cuenta. Se pueden recrear efectos dramáticos a través de la luz a manera teatral, sin embargo no necesariamente ayuda a la narración, ya que al tratarse de objetos puede cambiar el tono, volviéndose violento, grotesco o ridículo.

La luz “natural” crea la impresión de las horas del día y del tamaño del espacio, por lo que fue el objetivo a alcanzar, sin embargo debido a los espacios es necesario contar siempre con luces auxiliares, de otro modo el objeto no se alcanza a discernir.

Se recomienda hacer pruebas de iluminación y considerar el color y material de los objetos que se encontrarán en el cuadro, ya que existen materiales que generan reflejos o sombras.

Sonidos: El tipo de sonidos se emplean en función del concepto, al tratarse de una representación del objeto, la musicalización queda descartada, ya que encasillaría en un cliché la percepción de un objeto determinado e incitaría el humor con el que lo vemos.

Por ello se graban sonidos de objetos directos, variando sus dimensiones para generar diferentes tonos. Mientras que a través de sonidos ambientales se determina el tamaño de espacio y genera una atmósfera.

Paralelamente se eligen recuerdos a partir de los cuales se realiza una breve narración, para tomarlo como punto de partida. Donde la composición y el guión permiten dar forma a las ideas y expresar los contenidos de una manera estructurada para quien lo ve, dicha construcción determina a quien va dirigido y de qué manera.

Planteamiento cinematográfico en la preproducción

A continuación se presentan las características cinematográficas que suelen considerarse dentro de una producción de manera clásica. Basandonos en este método podemos pre visualizar el resultado que se espera, resolviendo algunos problemas previamente a la producción. En este caso sirve como guía para considerar los recursos que presenta el medio, ya que posteriormente se pretende realizarlo de manera intuitiva dentro de la producción

Animación 1: ¿Qué haces pez?

Móvil: Discurso-El objeto circundante nos define en la infancia.

Narración: Se busca significar vivencias a través de objetos.

Percepción: Recuerdos de infancia, angustia de la soledad y percepción de coosidad.

Propuesta estilística: El jardín como espacio infantil seguro

Tono: Alegre-cálido Nublado-frío, extenso

Tema: Soledad

Conflicto: El objeto descubre la soledad.

Premisa: El cambio genera incertidumbre y en lo que hay una adaptación genera angustia.

Estrategias:

- Miradas-espacios pequeños intención de distancias largas, perspectiva casi en el suelo (70cms sobre el nivel del suelo).
- Montaje interno- Sintagmas alternantes y secuencias continuas.
- Lenguaje- Gestual, movimientos veloces con estructuras limitadas (torpes).

El Guión Literario

A través de un guion literario se estructura narrativamente la producción, se puede determinar el carácter de los personajes y sus acciones. Culturalmente estamos acostumbrados a la estructura de la narrativa clásica determinada por un conflicto a resolver. Encontramos aquí el segundo

momento importante de significación, ya que la estructura literaria parte de los paradigmas culturales y el empleo de intertextualidad. Junto con el paso del Guión literario al Story Board se determinan los planos, encuadres y el movimiento de la cámara.

Recuerdo 1: ¿Qué haces Pez?

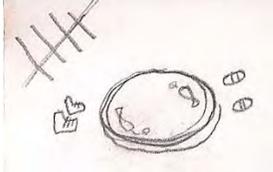
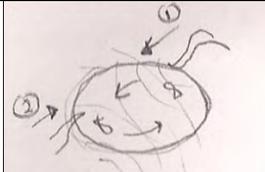
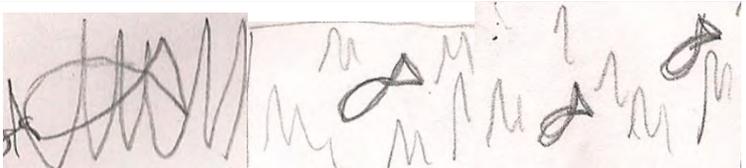
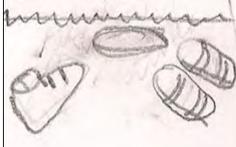
Dos niños que juegan todo el tiempo juntos se ponen a ver un par de peces. Se ven prendas colgadas de un par de niños en la esquina de un jardín. Hay una tarja y dos pares de zapatos a los lados de ella viendo un par de llaveros de peces. Los llaveros dan vueltas por la tarja y finalmente salen de ella para nadar en el pasto. Vemos como juegan en diferentes partes siguiéndose. Aparece un par de zapatos blancos junto con uno de los peces, se ve cómo se alejan a la parte más lejana del jardín, el llavero lo sigue y se entierran. El otro llavero va y busca pero no encuentra al llavero enterrado, se ve como lo busca por el jardín y se encuentra dando vueltas solo en la tarja.

Story Board:

Dentro del método de trabajo hay que recordar mantener la idea original a lo largo del trabajo propiamente cinematográfico, es aquí donde entra el **storyboard**: la planeación donde se resuelven los problemas de iluminación y secuencias a través de bocetos. En ellos se toman en cuenta los factores constantes de la animación: el tiempo, la gravedad y la fricción (cuya percepción es diferente dentro de la animación, ya que un movimiento cotidiano puede parecer muy lento o veloz en pantalla).

La elección de los planos, movimientos de cámara y encuadres determinan el entendimiento de lo que se presenta, desde el nivel de la mirada, hasta el grado de identificación con los personajes. Dentro de la producción independiente es necesario conocer el lenguaje audiovisual cinematográfico ya que determina el modo cultural de percibir, al surgir de numerosos estudios de percepción y una larga trayectoria de producción.

Tanto el guión literario como el storyboard son herramientas que ayudan a aclarar el concepto y la imagen del resultado esperado. Sin embargo dentro de la producción artística se deben tener en cuenta como medios abiertos y no buscar su seguimiento al pie de la letra ya que lo que se plantea es un manejo intuitivo del objeto a manera de experimentación dentro de la producción.

		Titulo ¿Qué haces fish?		Soledad
Lugar luz Sg	Plano M.C.	Acción	Sonido	Story
1		2 pares de zapatos Niño /niña	Pasos pequeños Ambiental jardín	
2		Tiras de corteza pegan Sombra de ondas Agua	Chapoteo agua, ondas agua	
2		Circulo peces	Sonido Llaves Pesca carrete	
3		Segmentos de trayectoria intercalados		
4		Movimiento de peces en pasto	"" Sonidos de pasto Sonidos insecto Metálico llavero	
4		Pez encuentra zapato	Pisada en pasto	
5		Zapatos cavan	Pasos Tierra: humedad Bulto, cavar	
6		Cae piedra	Plop Caída en asfalto de piedra Sonido dentro de agua al sumergirse algo	

Producción

Dentro de la producción el método de trabajo incluye la planeación del rodaje, requerimientos técnicos y recursos humanos para que sea factible, así como la resolución de problemas que surjan en el momento del rodaje.

Equipo

Las herramientas de trabajo fueron personales y se trabaja de manera individual en el momento del registro, ya que se buscaba un espacio confiable que generara reacciones intuitivas y el espacio interior de una casa es reducido.



Imagen 48

Registro de imágenes

La calidad del registro de imágenes es un punto crucial, ya que es la diferencia entre crear una imagen y registrar una imagen. Si bien se crea una imagen en el momento de digitalizarla, se parte de que se trata de una aprensión del mundo exterior, de sus texturas, movimientos y contactos, ya que en términos perceptivos, los objetos son reales. El registro de imágenes digitales a través de lentes análogos permite una mayor calidad visual y disminuye su distorsión al momento de editar.

El carácter de la pixelación incluye mucha información, por lo que se debe limpiar el cuadro para facilitar la diferenciación, especialmente si se trata de realizar videos de duraciones cortas. La gama de colores facilita este proceso al generar contrastes .

Es necesario una serie de fotografías mínimas para generar una imagen en movimiento, ya que al volverse fotogramas se necesitan mínimo 8 por cada segundo en la proyección. Así mismo, si se desea improvisar dentro de la producción, hay que contar con una base mínima de sintagmas que permitirán tanto un montaje posterior como el inicio de la experimentación en relación a si están generando un compuesto congruente en sí mismo o no. En el momento del registro de imágenes se pueden determinar encuadres y conseguir secuencias o series de acciones no planeadas que eventualmente serán utilizadas. El objeto se vuelve juguete, se puede experimentar con sus posiciones e incluso dejarse llevar por elementos circunstanciales que funcionan para los fines estéticos de comunicación del concepto.

Recursos de puesta en escena

La iluminación

La iluminación se trabaja de manera fotográfica utilizando tres fuentes de luz que eliminen o modulen las sombras. Las distancias varían dependiendo del encuadre y los objetos que estén en escena, ya que algunos materiales generan mayor cantidad de reflejos mientras que otros por sus dimensiones son casi imperceptibles ante iluminaciones bajas. Por ello se recomienda utilizar un registro más sensible y un tiempo de exposición medio. Se utilizaron algunos filtros en el set para variar la atmósfera, con el fin de mantener una iluminación controlada ya que la técnica no es propicia para alterarla.

En el inicio de la producción se pretendía el desarrollo de personajes a través del ritmo, sin embargo al surgir problemas particulares con el tratamiento del ritmo, la iluminación y los ejes, se realizan algunos ejercicios. Las dificultades surgieron en parte porque se intentó utilizar la luz natural, a pesar de las advertencias de la dificultad que podían generar las variaciones entre cuadro y cuadro, así como el empleo de sombras para dar impresiones de presencias ajenas, que por su escala mayor a los objetos generan ruido.

El ritmo

Dentro de la animación nos referimos a varios ritmos: el narrativo, de cada secuencia y su concordancia dentro del cuadro y la que se genera cuadro por cuadro. El ritmo entre cada cuadro es el más difícil de dominar, si se quiere lograr dentro del registro de la imagen. Se puede hacer en

la edición final, sin embargo es justo en el set donde se encuentra la diferencia en el movimiento dentro de la animación digital y la análoga. A veces no se consigue la fluidez dentro del escenario y lo que se busca es el movimiento mecánico o torpe, también existen movimientos particulares que surgen tanto del ritmo de trabajo del realizador como de su conocimiento ante el personaje que anima (sea objeto o marioneta). Existen varias herramientas que se pueden utilizar como guías en el escenario que determinen la trayectoria, como las marcas o líneas fragmentadas que presenten la trayectoria. Una de las particularidades de la pixelación es que se pueden aplicar las trayectorias que surgen del cuerpo y sus extremidades, que con su estructura en el movimiento, generan fluidez.

Secuencias

El empleo de producción por medio de secuencias, permite la integración de los fotogramas, es decir se logra la fluidez. Así como la improvisación posterior a la secuencia filmada. La intuición en el momento del registro genera un producto único y espontáneo, por lo que el storyboard pasa a segundo plano ya que es empleado como una metodología que permite se concrete de la producción.

Set del escritorio de *trabajo para los humanos*

Storyboard flexible en
base a secuencias

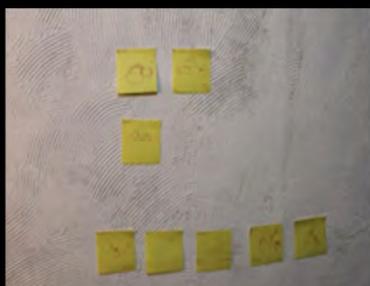


Imagen 49

Al ser una producción experimental surgen problemas técnicos dentro de la realización, por lo que se realizaron ejercicios en medio de la producción principal con el fin de comprender mejor el ritmo dentro de los objetos y mantener un ritmo dentro de las secuencias logrados por improvisación.

Ejercicios:



Imagen 50

Así mismo se volvieron a realizar las secuencias que se consideró que no estaban funcionando, llegando a un método intermedio de listas de secuencias abiertas a manera de storyboard, en las cuales se determinaba la intención, el espacio y los objetos.

La improvisación dentro de la producción permite resultados extras que pueden enriquecer al resultado final o generar secuencias que funcionen en relación a sí mismas, de manera independiente como ajenas a la animación inicial. Esto genera riqueza de los elementos considerados a estéticos, es decir el registro de atmosferas y texturas similares a composiciones abstractas. Dichas secuencias surgen a manera de juego relacionando los elementos en el momento, empleando los significados del objeto que se llegan a delimitar o sesgar dentro del guión, ya que se dota de características de personaje al objeto. Del mismo modo se pueden generar relaciones enfocadas en la materialidad del objeto dentro de sus detalles.

El sonido

Dentro de la animación el sonido se ha utilizado como un guión de tensiones y ritmos que el animador puede seguir para las acciones deseadas. Al encontrarnos ante una pantalla se busca el objeto (o su representación) que consideramos más apropiado para dicho sonido ya sea por su tamaño o movimiento. Dentro del cine encontramos el empleo de los recursos sonoros como la **acusmática** usada para crear tensión y suspenso cuando no se ve el emisor del sonido. Mientras que en la presencia de un narrador no surgen problemas de sincronía como entre voces y sonido ya que se trata de una voz externa. También encontramos anafonías, es decir analogías sonoras que Phillip Tagg separa en:

- *Anafonía sonora* (sonido para musical)-Ej.: sintetizador como helicóptero, como sirena, etc.
- *Anafonía kinética*(movimiento para musical)-Ej.: sintetizador como hombre corriendo
- *Anafonía háptica*(sentido táctil para musical)-Ej.: roce de medias o golpes durante pelea⁶⁴

Existen bancos sonoros que incluyen una serie de archivos digitales en su mayoría de efectos especiales y ambientales. Sin embargo registrar los sonidos que se requieren para cada composición permite jugar con el eco y los tonos, generando atmósferas complejas ya que a través del sonido es que nos ubicamos espacialmente. Como habíamos mencionado el sonido puede ser empleado no para generar “realismo” sino para dar una imagen más completa del

⁶⁴Notas de curso de Lauro Zavala

objeto, tanto de sus dimensiones, materiales y contenidos. Se puede experimentar con el espacio tanto dentro del video como fuera. Por ello en la edición se debe tomar en cuenta el espacio donde será presentado y considerar si habrá opciones de utilizar la diferencia de canales sonoros.

Registro sonoro

Consiste en la grabación, selección y colocación de sonidos que acompañarán la imagen. Tomando en cuenta que sonará y cuando.

Edición de sonido

Los recursos para el procesamiento del sonido pueden ser aplicados en cualquier momento del proceso de realización/producción, aunque su uso se concentra en la etapa de la mezcla.

El equipo que se utilizaba alteraba parámetros determinados del sonido conocido como periférico (que se siguen usando en salas profesionales y son de mayor calidad y costo). Hoy en día se procesa con los *plug-ins* es decir programas de software que se insertan a las necesidades dentro de la plataforma digital de edición y mezcla de audio. La dimensión de la sala donde se graba y el tamaño del lugar donde se escuchará deben ser correspondientes.

El uso de grabaciones caseras implica una mayor necesidad de edición de sonido y mezcla, sin embargo el procedimiento utilizado puede reproducirse, si bien será el adecuado en una sala cinematográfica o espacios muy amplios, se puede llegar a una calidad suficiente para su reproducción en espacios medianos.

Generar un banco grabado de sonidos al natural requiere la limpieza del sonido previamente a su edición y sincronización dentro de la animación, ya que nos encontramos ante sonidos en diferentes espacios, atmosferas y temperaturas así como ruidos de la ciudad. Por lo que se realiza una serie de grabaciones de sonidos cotidianos en base a la lista de sonidos requeridos (que puede sacarse del storyboard y realizarse en el montaje). Se limpia el sonido, posteriormente se editan las pistas y etiquetan las pistas junto con su duración.

El empleo de sonidos cotidianos junto con el de los objetos complementa la imagen mental que tenemos de ellos, dándonos relaciones de sus materiales, dimensiones y contenido interno. El sonido puede desmentir aquello que nos sugiere una primera impresión del objeto al complementarla, reforzarla o cambiarle el tono.

Postproducción:⁶⁵

Las herramientas de postproducción digitales se han vuelto cada vez más accesibles para el público en general y se actualizan constantemente. Incluso se suelen unir diferentes herramientas que antes encontrábamos por separado y día a día existen mayores opciones de compatibilidad, así como estándares de procesamiento y calidad. Encontramos incluso el software libre que ofrece opciones similares a aquellas comerciales. Sin embargo en términos generales la postproducción se basa en los mismos principios de producción y los encuentros que se han tenido entre unos y otros.

La animación tradicional se basa en la sincronía de imagen y sonido para tener éxito. Dentro de la edición se dan los toques finales de sincronización ya tomando la estructura del video. En la edición se depuran los elementos que no forman parte integral de la composición. La integración sonoro visual se logra usualmente sincronizándola de manera mecánica es decir hacer coincidir acciones con sonidos. Los estímulos se pueden complementar, contradecir o crear un nuevo significado, un nuevo objeto.

Captura de imágenes a video

Las imágenes registradas son optimizadas para ser procesadas dentro de un programa de edición que permite su manipulación fotograma por fotograma. Esta optimización se realiza de manera automática en Photoshop.

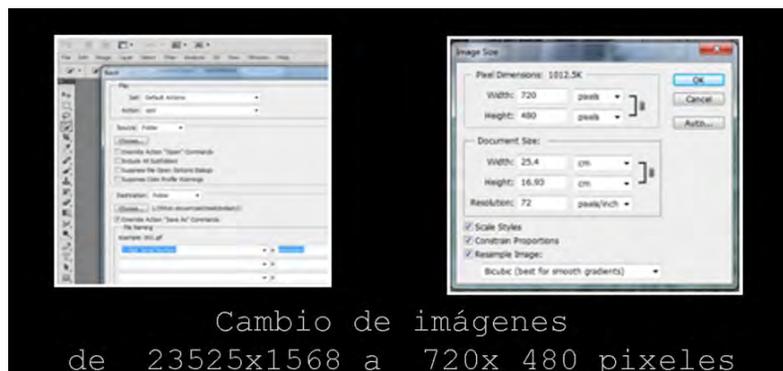


Imagen 51

⁶⁵Irving, D.K. y Rea, P.W. Cortos en Cine y Video, producción y dirección, 3ª edición, OMEGA Madrid, 2006, 404pp

Estas imágenes se guardan en carpetas, para ser editadas en Flash. Dependiendo del procesador y tarjeta de gráficos es la cantidad de imágenes que se puede utilizar a la vez y su dimensión. En este caso fueron 150 por carpeta.

Posteriormente se eliminan aquellos fotogramas con errores de luz o en los que existe ruido y se edita el ritmo de las secuencias de manera fragmentada, en relación a las acciones deseadas. Y se exportan los videos con la mayor resolución posible.

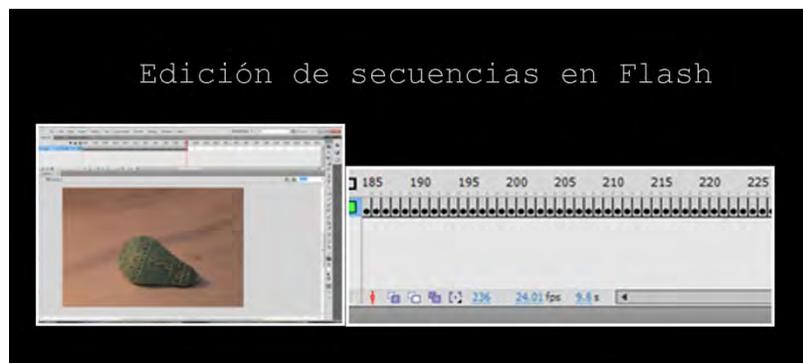


Imagen 52

Se ensamblan y marcan secuencias separadas por planos para comenzar el montaje. El ensamblaje de secuencias utilizando el sistema de fotogramas por segundo permite corregir la fluidez dentro del movimiento de las acciones. El ritmo del movimiento es lo que será percibido como continuo o fragmentado. Esto puede generar torpeza, dificultad de movimiento, que se emplean como recursos o para dar la sensación de una secuencia inconclusa; independiente a la relación entre sintagmas.

Montaje

Dentro del montaje hay que considerar la velocidad del trabajo, el metraje, la sincronización del sonido, los formatos y equipos empleados. El montaje implica el orden de las imágenes y el sonido generando fuerza significativa a través del ordenamiento y la duración de las secuencias producidas. El objetivo es sacar el mayor partido de las imágenes y generar un resultado integrado y coherente. Esto se consigue a través de varias revisiones del material.

Al contar con todas las secuencias, se integra una composición general donde se edita la calidad del film y se ordena en base a la narración principal a través del storyboard integrando aquellas improvisaciones que resultaron interesantes.

Antes de comenzar las revisiones secuenciales de las tomas se deben organizar en carpetas los clips generados con la resolución apta para los programas de edición. Si no se cuenta con los procesadores más veloces o si la memoria es limitada es necesario trabajar de manera fragmentada a través de secuencias. Para ello es necesario considerar el nivel de calidad del video, la cantidad de material con el que se trabaja y el grado de complejidad de la banda sonora.

En este caso se realizaron dos versiones en un formato 720 x 480 en un archivo *MPG-4* para publicar en la red y *Animación* para proyección.

Revisión de material

Primero se toma nota de las primeras impresiones de las secuencias, eligiendo el material preferido. En esta revisión se puede aprovechar para tomar notas con respecto a los problemas técnicos del cuadro, como la exposición, el **tracker** y ver si se requieren repetir secuencias o generar extras. Las secuencias extras se plantean una vez determinada la nueva estructura de la animación.

Primer montaje



Imagen 53

Una vez que se tiene el material se realiza el primer montaje por medio de los siguientes pasos:

-Se realiza el montaje preliminar en base al guión, insertando el material extra. Se valora si la estructura original es adecuada considerando el ritmo y eliminando ruido (sombras).

-Se revisa si tiene historia, si funciona la estructura, en caso de que no se logre lo anterior se valora si se realizaran más secuencias. Se estima el nivel de montaje requerido y en caso necesario se replantea estructura.

-Se realiza el segundo montaje, en base a la disponibilidad de tiempo y presupuesto se comienza la edición tomando los siguientes principios: Sentimiento, Historia y Ritmo, Punto de vista, Plano bidimensional y el espacio 3D de la acción. Esto se logra a través de técnicas de montaje como:

- Solapamiento del sonido: dentro y fuera de cámara
- Corte del movimiento: encadenados, fundidos
- Sonidos.

Algunas secuencias conectoras son las tracciones entre segundos, primeros planos para destacar movimientos e insertos para destacar algún punto de la historia. Tomando en cuenta la importancia de no forzar el metraje.

El montaje final

Se comienza una vez que la estructura se ha conseguido. Primero se ajustan los tamaños del formato. Posteriormente se comienza con los efectos de tracciones, corrección de color y movimientos. Para finalmente introducir los títulos.

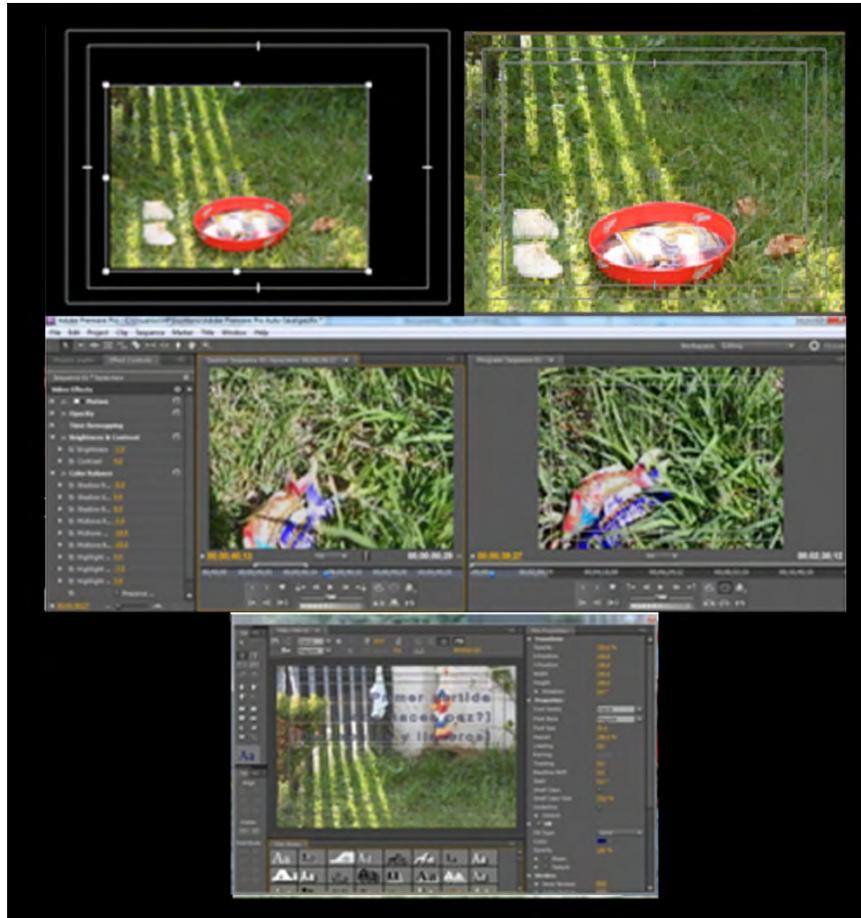


Imagen 54

Una vez que se ha llegado al montaje final, el trabajo ha pasado por varias etapas de depuración donde se han consolidado significaciones consideradas relevantes, a través de su permanencia a lo largo de las etapas. Dentro de las diferentes etapas, desde el desarrollo del concepto hasta la proyección, existe una constante reinterpretación de los elementos. El objeto conserva sus rasgos esenciales a lo largo de la significación, mientras que el discurso se va afinando dejando que los objetos hablen por sí mismos. Se trata de un proceso de depuración que utiliza los elementos circunstanciales que le favorecen.

Sincronización video y sonido

En la animación usualmente se genera la pista de sonido y posteriormente se animan las secuencias en relación a ella, ya que se trata de diálogos y efectos sonoros. En el caso de animaciones experimentales se suelen hacer pistas antes o después, nunca a la par, incluso el utilizar bandas sonoras puede servir estructuralmente para el metraje.

Mezcla de sonido

Dentro de la mezcla de sonido se determinan las intensidades, la calidad y su colocación espacial. Los recursos técnicos en la mezcla de sonido son los *plugs-in* que procesan aspectos de la intensidad dinámica de una onda sonora:

Compresores	Permiten un volumen promedio más alto
Limitadores	Utilizados en vez de compresores para evitar interferencias visuales y distorsiones sonoras en tv
Expansores	Limpian el fondo para un sonido principal más claro
Desibilantes	Quita contenido de frecuencias que no escuchamos
La cámara de eco	Agrega reverberación al sonido
Cambiadores de tono	Cambian la frecuencia de sonidos, recurso para crear efectos

El dominio de los elementos técnicos se aplica a través de una amplia cultura cinematográfica y musical que permite valores expresivos a la banda sonora final. Larson Guerra menciona que el sonido suele funcionar bien al encontrar su volumen correcto⁶⁶. La pre visualización de la proyección (puede ser el primer montaje) es fundamental para no perder la perspectiva total del video. Se comienza con la Pre mezcla de diálogos. Continuando con las subsecuentes pre mezclas de ambientes, efectos y música por separado. Se escuchan juntas y se ajustan integrando la mezcla final. Dentro de la cinematografía la banda sonora se une al final, mientras que en la animación comercial el sonido se suele presentar previamente.

En la serie se utilizaron sonidos ambientales y “efectos sonoros”, ya que complementan la imagen mental del objeto, determinando cualidades espaciales que la imagen no logra: al ver un objeto las ilusiones ópticas suelen distorsionar el objeto, mientras que el sonido nos da información verídica en relación al tamaño, material y espacio en el que se encuentra. Se mencionó la pre mezcla de diálogos, ya que el sonido producido del objeto se utilizó como símil de su voz dentro de la animación “trabajo para los humanos”, con el objetivo de generar sonidos similares a murmullos con cualidades propias del objeto representado.

⁶⁶Larson Guerra *op. Cit.*

Procesamiento (render)

Es el proceso mediante el cual los datos matemáticos se convierten en imagen a color. Hay tres niveles básicos de procesamiento dependiendo de la complejidad y detalle que se necesite. En el primero se despliega la información visual para juzgar la acción, mostrando el tiempo real, en el segundo se trabaja el color y el sombreado y la tercera etapa genera la imagen como será presentada en pantalla.⁶⁷En la actualidad existen varios efectos de postproducción que pueden agregar texturas, cambiar el color o alterar la imagen. El conocimiento previo de estos elementos permite incluir las opciones dentro de la preproducción. En este caso solo se realizó corrección de color y tonalidades, para conservar el efecto de realidad y distorsión en el movimiento.

Gracias a los avances de la fotografía digital y el software estos procesos se han acelerado y se pueden realizar en una computadora de casa. La tecnología electrónica avanza velozmente y los medios de registro se modifican constantemente, esto no implica el desuso de tecnologías previas. Tal es el caso de la nostalgia por las tecnologías “obsoletas”, donde encontramos el retorno de aparatos menos eficaces ante la tecnología de punta. De este modo la gama de herramientas y recursos se multiplica, por lo que el productor visual se ve en la necesidad de limitar su marco en función del mensaje o sentimiento que desee comunicar o evocar. En este caso se deseaba conservar el modo de ver de las técnicas tradicionales fotográficas de animación, por lo que solo se retocó en función de continuidad de la imagen.

⁶⁷Laybourne Lay, *The animation book*, N.Y., Crown, 1979, 271pp., ils. Pp. 49-53.

Una vez que se terminan las correcciones se realiza el *procesamiento*. Es en este momento que se determinan los formatos dependiendo de dónde se proyectará el resultado, en internet, un cañón, un televisor. Es importante que considerar el formato final ya que de este proceso depende la máxima calidad que la imagen proyectada puede tener, es común que la imagen se vuelva más clara al proyectarla en un cañón por lo que la gama de colores debe ser más saturada, mientras que para un archivo digital en la red el tamaño determinar la diferencia entre que se pueda reproducir o no.

Así la animación consta de las mismas posibilidades que cualquier otro video para un montaje en un espacio real o virtual que debe ser considerado. En pantalla grande solemos percibir los movimientos más lentos que en una pantalla pequeña. Por otro lado al tratarse de objetos cotidianos el tamaño de su reproducción puede volverlos gigantes o mantener su escala. Debido a la intención de representar el objeto cotidiano, simbolizando algo más, se procurará mantener la escala original del objeto (tomando como punto de referencia los *close up*, ya que es la escala que se mantiene la mayor parte del tiempo). Para la reproducción en una computadora de casa la relación se vuelve entre el tamaño de la pantalla y la ventana de reproducción, por lo que el formato procurará no exceder la cuarta parte de la pantalla.

Producción audiovisual//Conclusiones de la producción

Las animaciones se subieron a Youtube un sitio web para compartir videos:

<http://www.youtube.com/watch?v=ZmUnYPVmiGo>

<http://www.youtube.com/watch?v=rzhPzQB1o6k>

<http://www.youtube.com/watch?v=obnWn08SS1A>

Las razones del empleo del objeto cotidiano dentro de la producción audiovisual han sido variadas. Pero encontramos una intencionalidad, que junta valores **aestéticos y estéticos**, al busca el reflejo de una concepción del mundo a través de su entendimiento individual. Por lo que se generan sensaciones a través del reflejo de espacios y atmosferas psicológicas como la nostalgia de objetos, perversiones y recuerdos de infancia.

Esto es posible debido a que al observar los objetos estos conservan rasgos perceptuales que traducimos de manera inconsciente dentro de la lectura de una obra audiovisual, a través del sonido indicativo y alocéntrico.

Se pueden generar un discurso a través de diálogos en diferentes niveles debido a la cantidad de relaciones que se presentan por ejemplo:

Significación de los objetos			
	Cualidades del objeto	Relaciones con espacio y otros objetos.	Intertextualidad
Bolsa Rosa	Rosa brillante, lisa. Función: guardar objetos indispensables para eventos sociales, notarse.	Se encuentra en una mesa de café, los objetos se le acercan, se dedica al ocio, poco movimiento= Bolsa rica/fresa	Brillo, objetos con estampados, cigarrros: Glamour
Bolsa Hueso	Hueso con encaje, suave, clara, delicada. Función: guardar objetos indispensables para ocasiones cotidianas, discreta.	Se encuentra en un escritorio, en movimiento, hay dinero involucrado, manipula papeles.= Bolsa secretaria/trabajadora:	Encaje, tono claro, rodeada de herramientas de escritorio: Pasividad, sumisión
Bolsa Negra	Negra, tosca, grande. Función: guardar objetos cotidianamente, espaciosa, discreta.	Se encuentra con otros dos objetos toscos, detiene otro objeto, se queda con el dinero.= Bolsa ladrona	Negro, herramientas, bolsa de plástico: El bajo mundo

A lo largo del proceso de significación se pierden o alteran rasgos del objeto, por lo que hay que determinar aquellos que aportan al contenido final y cuyas relaciones se integran con los demás, esto incluye los elementos enigmáticos que evoca el objeto en sí.

La producción duró más de lo previsto ya que no se tomó en cuenta el tiempo que tomaría resolver algunos problemas que surgían en el proceso, ni se habían implementado previamente las estrategias empleadas en su totalidad.

Conclusiones

El objeto animado es una técnica de animación tradicional vigente dentro de la producción audiovisual, que permite representación de las emociones y experiencias en relación a nuestro entorno ya que utiliza como recurso la representación de rasgos específicos que tienen un efecto directo en la memoria. Lo cual permite una lectura similar al meta-texto de lo cotidiano.

La preferencia por el empleo de una técnica determinada se debe a las posibilidades que presenta cada una. Dentro de la animación dependiendo de la representación del mundo que se quiere generar, podemos ver la predilección de las técnicas digitales para una representación del mundo objetivo, mientras que en las técnicas tradicionales se mantiene lo artesanal que incluye la marca personal del realizador, no como autor sino como parte de la tradición. Esta amplia gama de representación del mundo que nos rodea, se genera a partir del entendimiento del mismo, a su vez es motivado por la búsqueda de sentido como podemos ver al interpretar los estímulos que percibimos; dando explicaciones no solo a fenómenos cotidianos, sino a la razón de la existencia humana y su devenir. El modo en el que interactuamos con el mundo que nos rodea es a su vez el generador del marco referencial para su interpretación. La representación de los objetos cotidianos permite una interpretación conciente del entorno físico .

Al referirnos al objeto cotidiano partimos de que el objeto es todo aquello que puede ser percibido por el individuo. Donde un objeto se describe dentro de un marco de referencia, que se basa en la forma del objeto mismo como generador de contorno a través de los la aprensión de sus rasgos. Los rasgos que percibimos en el objeto cotidiano lo introducen dentro de un marco que lo define como un objeto inherente al hombre. El objeto cotidiano se ha vuelto más común que el objeto natural. Al ser parte de la vida diaria podemos interpretar y comprender fácilmente su función. Hoy en día lo digital nos llega a ser más familiar ya que el objeto representado es perceptivamente real, sin embargo la percepción física tiene implicaciones dentro de nuestro entendimiento del mundo. Por ello considero necesario generar una representación integral del individuo a través del objeto cotidiano como su reflejo.

Han existido momentos en el mundo occidental donde se buscaba la unión de lo moral con lo físico como fue el caso de las búsquedas alquimistas y la era de la ilusión de los sentidos, este

pensamiento ha influido dentro de la producción de la animación. Ya que dar movimiento a objetos inanimados y el entorno donde se desenvuelven, implica una postura ética y moral, al reflejar el sistema de creencias. Como podemos ver en el trabajo de Jan Svankmajer, Jiri Barta y los hermanos Quay, donde cada uno se apropia de los objetos cotidianos de su entorno volviéndolos receptáculos de significados. Es en el proceso donde existe un punto de encuentro entre estos autores ya que al representar un objeto cotidiano se genera una aprehensión del mundo que nos rodea, que se basa en la percepción del entorno así como de los recuerdos previos que tenemos de ellos, dentro del proceso perceptivo definimos al objeto en relación a los elementos que lo rodean y sí mismo. La comprensión de la percepción determina como recreamos los fenómenos para simular sus efectos. Dentro de la animación de objetos el contacto con el entorno tangible y conocimiento de los objetos cotidianos tiene como resultado una representación intencional con un mensaje que apela a la sensibilidad humana a través de la obra abierta. Ya que si bien hay rasgos cuya interpretación es similar, cada uno completa la interpretación en base a experiencias propias.

Esta lectura abierta permite que el espectador la complete a través de la reflexión, sin embargo para que esto suceda es necesario generar un código que le sea comprensible. En algunos casos el mensaje se da a entender tratando de estructurar el inconsciente; ya que dentro de las relaciones con el mundo exterior se generan una serie de procesos de los cuales solo somos conscientes de un pequeño porcentaje, mientras que el resto de la serie de procesos son afectados por dicha percepción de manera inconsciente. A veces lo notamos debido a las activaciones que tienen lugar, cuando aparentemente sin razón cambiamos de humor, debido a factores circunstanciales. Dichos efectos pueden ser encausados para volverse parte de la significación, como sucede en las narraciones culturales, como mitos, fábulas y cuentos infantiles: existe un mensaje central, el cual va adquiriendo y reflejando otras construcciones a su alrededor dependiendo de la época. Este es el caso de los recuerdos: narraciones de sucesos pasados, interpretados por su narrador. Representar estas narraciones a través de objetos permite que conserven la apertura de los recuerdos, donde el sentido se genera a través de connotaciones y de manera implícita, cuyo sentido final es dado en el momento de que el espectador lo significa. Sin embargo mantiene características que delimitan las posibles lecturas debido a los siguientes factores:

Al representar al objeto cotidiano en movimiento, adquiere una peculiaridad fílmica de presencia ampliamente creíble, donde lo irreal aparece realizado. El objeto cotidiano genera un interés y una identificación indirecta ya que nos es conocido.

Otro factor importante dentro de el empleo de objetos cotidianos animados es el nivel de lecturas que permite ya que la lectura consciente se realizará en base a la estructura narrativa, donde los elementos simbólicos se enfatizan, mientras que de manera inconsciente habrá una lectura del modo de ver presentado por el autor determinado por los códigos visuales (el encuadre, los recursos dentro y fuera del cuadro) y una lectura personal en relación a la experiencia cotidiana del espectador y su acercamiento a dicho objeto.

Encontramos estos elementos a través de la revisión de la animación dentro de los medios audiovisuales, donde encontramos tanto los antecedentes estéticos como estéticos (aunque en menor medida). Los medios audiovisuales están determinados por los códigos dentro de la comunicación. El objetivo de los medios audiovisuales es la actividad del individuo dentro del proceso de significación. La animación tradicional tiene sus inicios dentro de la experimentación óptica y cinematográfica, ha existido de manera paralela a las producciones cinematográficas, artísticas y pictóricas; sin embargo hoy en día ha encontrado su lugar reconocido junto a todas ellas y se ha vuelto accesible dentro de los medios audiovisuales digitales. Gracias a ello la animación tradicional contiene una carga cultural, artesanal y mantiene activa la percepción sensorial.

Existen diferentes modos de producir animación tradicional dependiendo el ámbito en el que surge. En este caso al tratarse de producción independiente con fines experimentales dentro de una búsqueda estética, se tomaron elementos de varias áreas siguiendo una metodología de investigación. La metodología de investigación permite estructurar ideas, a través de las teorías de comunicación estructuramos contenidos y la técnica particular nos permite explotar recursos que permiten. De este modo se pudo integrar una metodología de trabajo que incluyera los aspectos experimentales e intuitivos con una estructura coherente. Así mismo se aplicaron técnicas de producción profesional audiovisual con recursos técnicos básicos. El método de producción puede ser empleado a diferentes técnicas, ya que se trata del desarrollo conceptual de una idea y los elementos técnicos que se tuvieron que considerar específicamente al emplearla.

Las técnicas de animación tradicional dentro de la producción visual implican procesos de experimentación tangible en su realización, junto con la resolución de una serie de problemas técnicos. Esto genera un cuestionamiento con respecto a los elementos que lo componen, así como una serie de imperfecciones que le dan un estilo visual particular en cada técnica.

En los medios audiovisuales la animación se distingue debido a que se genera la ilusión del movimiento, no se registra, lo cual permite la alteración rítmica de sus componentes, más allá de la variación de su velocidad. Dicho ritmo genera una percepción diferente de cada componente ante el mismo entorno. La pixelación dota de realismo fantástico a la animación, a diferencia de otros espacios creados, se conservan leyes físicas que dan naturalidad al movimiento, pero que pueden ser rotas. De este modo el nivel de significación que puede existir es mayor, ya que se pueden crear diálogos al utilizar referencias de secuencias, novelas, música, etc. En diferentes modos. Se puede hacer referencia a la secuencia de una novela o presentarse la novela misma y el efecto que tendrá será diferente. En el primer caso la acción o evento generan el significado, mientras que en la segunda se utiliza como un marco referencial con una postura, dada a través de las cualidades físicas (el objeto en sí, su color, que tan viejo es, que tan neutro es enfatizando el título).

Esto se puede lograr con el registro de seres humanos, sin embargo la figura humana genera una proyección escopofílica representando ideales, condiciones humanas; a través de los objetos se puede revelar el contenido en el momento de la significación. Es decir que al ver una animación objetual e identificarnos con ella encontramos las diferencias y coincidencias debido a que no se trata de un ideal humano estereotípico físico. De este modo se evidencia el sistema de creencias de manera activa.

Dentro de la producción que realicé pretendía dejarme llevar por procesos intuitivos a través de una metodología de producción. Al principio fue complicado debido a que no había aplicado metodologías tan definidas como son las que se plantea en el corto animado, ni había tratado un tema que me fuese personal. Fueron las dudas que surgían en la producción las que me llevaron a encontrar las causas de varios aspectos que me llamaban la atención de los objetos animados y las marionetas. Así mismo pude comenzar a distinguir cuales se debían al argumento, a la narración, al arte conceptual o a las técnicas empleadas. Al presentar el mensaje a través de objetos cotidianos su materialidad y realidad es incuestionable, por lo que se su representación se percibe cruda en relación a otros tipos de animación, debido a la cantidad de información que se

presenta. Es ésta misma cantidad de información la que vuelve al objeto cotidiano representado un receptáculo de connotaciones e imágenes mentales que permiten diferentes niveles de lectura. Esto permite el empleo de varios niveles de significación, de manera simultánea, que interactúan directamente; conservando las cualidades de su primera impresión y resiniéndose constantemente en relación a otros. Tales como cualidades escenográficas, materiales, simbólicas, estéticas y funcionales.

Otra variable que surgió a lo largo del proceso fue entre la materialidad y su ilusión. El cine comercial concentra todos sus recursos en explosiones y texturas “reales” que cada vez son más ficticias, ya que las situaciones no se presentan en la vida real. Si bien los rasgos generan referencias en la memoria, es importante considerar que el objeto representado adquiere las cualidades de lectura de cualquier imagen, por lo cual la estructura interna junto con las unidades significativas juegan un papel igual de importante, ya que de otro modo se genera una activación, en decir que apela a nuestros sentidos, pero carente de significado, por lo que en muchas ocasiones un objeto simple se vuelve más poético al volverse un símbolo.

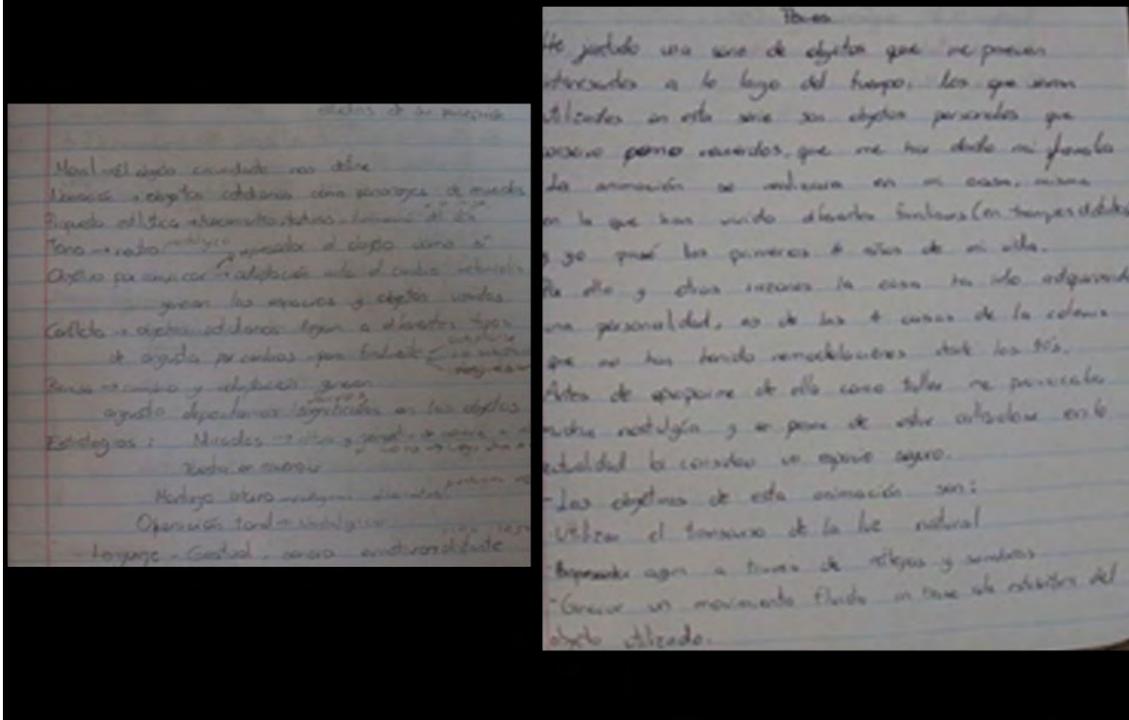
Después de haber realizado la investigación y comenzar la producción me deshice de muchas mitificaciones que tenía con respecto a los autores de las animaciones ya que comprendí la cantidad de trabajo que no depende de ellos. Comprendí mejor el proceso completo de la animación y la importancia de las diferentes etapas así como de la división de áreas de preproducción, producción y postproducción. Considero que solo a través de una metodología estructurada se puede conseguir la improvisación e intuición que busco, ya que de lo contrario el trabajo se vuelve mayor. Por ello la bitácora como herramienta de registro permite analizar lo que se realiza, ver claramente los tiempos de producción y generar anotaciones que posteriormente servirán para otras producciones. Así mismo se vuelve un cierre de proyecto, donde podemos analizar que recursos empleados funcionaron o no se tomaron en cuenta que pueden mejorar los resultados obtenidos como: el empleo de materiales diferentes, estructuras auxiliares o estrategias digitales que contrarresten inconvenientes técnicos para resolver de manera eficaz la producción, así como comprender las condiciones en las que se obtuvieron mejores resultados para poder recrearlas.

Bitácora de producción Estudio de objetos cotidianos

AGOSTO: Inicio del proyecto

Desde hace tiempo me ha interesado la animación tradicional, aunque he realizado algunas secuencias animadas, no me había atrevido a hacer una animación formalmente; por lo que comencé este proyecto para titularme. El objetivo es el estudio de los objetos cotidianos, aun no sé si la técnica será únicamente la pixelación por lo que revisaré las técnicas tradicionales en general. Me gusta el acabado que tienen las animaciones antes de que se hicieran de manera 100% digital y las animaciones recientes que me han llamado más la atención usualmente incluyen una parte hecha a mano.

Libretas de apuntes



A lo largo de la producción realicé anotaciones en diferentes cuadernos y libretas. Antes trataba de llevar una sola libreta para diferentes proyectos, y al tratar de separarlas desarrollé el mal hábito de tener mil libretas y apuntar de todo en todas, por lo que ahora llevo hojas, libretas pequeñas y hago anotaciones que después compilo en una bitácora Fankenstein.



La casa donde viví los primeros años será el lugar de las animaciones. Ya que es un espacio y pocos muebles, casi nunca hay nadie por lo que es un espacio aislado. Considero que algunas personas generamos apegos a los lugares y objetos, dotandolos de conotaciones, por lo que esta casa esta dotada para mi de un gran significado, se trata de volver al lugar donde todo comenzó, ya que me genera una curiosidad y relaciono con temas profundos, para decir lo que en verdad quiero.

El hogar y el desarrollo de los primeros años es donde se generan las primeras interacciones con el mundo, que determinan nuestro modo de apropiarnos de ellos por lo que considero la casa el espacio cotidiano de confianza que tiene un simil con nuestros recuerdos por lo que puede desencadenar significados de atmosferas pasadas.

Recolección de objetos





Siempre he disfrutado de las caminatas, en el camino suelo encontrar objetos de mi interés, a veces pequeños otras no tanto. En algún momento mi familia considero que era una acumuladora por lo que comencé a ordenar y separar lo que recogía. En su mayoría eran objetos oxidados y objetos naturales.

Catalogación de objetos

Este ordenamiento surgió para complacer a los demás ya que consideraban que tenía objetos muy interesantes revueltos con basura, evidentemente para mí ninguno de los dos objetos era basura, sin embargo si se estaban empolvando y daban una impresión de abandono. La basura es un adjetivo que le damos a los objetos que no estamos usando. La tercera parte de los objetos con los que llené esta casa eran basura, que sacaban vecinos amigos o conocidos, los cuales limpié y acomodé volviendo estanterías, libreros y muebles.



Clasificación en base al material, la escala y textura



Recolección de narraciones

Los recuerdos se van construyendo poco a poco y, a diferencia de datos en memoria que desaparecen después de unos años, los recuerdos se construyen una y otra vez modificándose y desvelando un sentido oculto. En las comidas familiares todos van armando un recuerdo general de lo sucedido, partiendo de recuerdos muy variados que se van completando, a veces queda poco de lo que

sucedió y mucho de lo que las personas se quieren decir entre ellas.

Al contar recuerdos le ponemos "harina de nuestro propio costal" es justo en este acto que revelamos parte de nuestro ser, nuestra constitución y lógica, el cómo funcionamos, pensamos y las construcciones que realizamos para comprender el entorno.

Últimamente me la he pasado espiando a mis primos pequeños, ya que tienen 4 años y están empezando a hablar y contarse cosas entre ellos, es muy diferente como se hablan entre ellos que como le hablan a los demás. Al verlos me acordé de cómo veía yo las cosas cuando era niña y las personas de 16 años eran adultos. Creen que soy su tía y aun no distinguen entre sus 8 primos, a veces me dicen Raúl o Ale, creen que todos vivimos juntos o venimos del mismo lugar. Voy a hacer un corto relacionado con ellos.



Al jugar con los objetos surgen ideas espontaneas y comenzamos a comprender como funcionan las cosas, o les cambiamos la función, por lo que de vez en cuando como una actividad de reflexión lúdica

es más enriquecedora que las actividades productivas, también porque te diviertes.

Comencé a tomar fotos a conjuntos de objetos que consideraba pertenecían a la misma familia o concordaban debido a sus escales, eran objetos misteriosos, o tenían acabados similares. Algunos no me parecieron interesantes una vez en la foto, como los martillos con los desarmadores, o los colores miniatura con los colores de tamaño promedio, probablemente debido ya que la relación fue en base a un campo conceptual y no a sus cualidades físicas. Los objetos del mismo material y con estructuras similares me parecieron más interesantes, como el conjunto de focos de diferentes tipos. Al igual que los objetos desgastados con tonalidades similares.

Notas

Es necesario comenzar con el proceso de animación en cortometraje para familiarizarse con las opciones y el modo de construir una narración. Considerando que la producción es planteada como experimentación dentro de la producción visual artística, por lo cual debo explorar algún recurso técnico más específico.

Actividades

- Determinar temática central que sirva como hilo conductor del proyecto.
- La idea original era sobre la ciudad, sin embargo me interesa más el uso de los objetos que tratar la ciudad como un tema. Me gustaría poder integrar la ciudad y al individuo. Creo que es momento de confrontarme con inquietudes verdaderas aun si son caóticas o poco definidas.

Referencias:

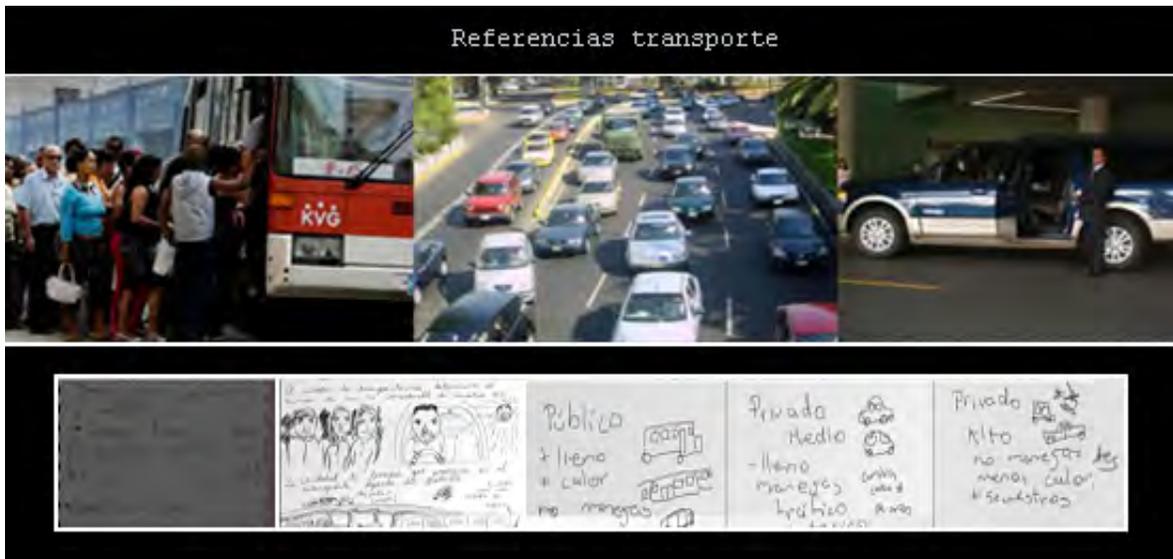
La ciudad

El estilo de vida de los habitantes de la ciudad va determinando su identidad y sentimiento de pertenencia. Encontramos puntos de encuentro entre todos los ciudadanos como lo son el clima, el tráfico, las necesidades básicas como alimentación, vivienda y ocupación. La presencia en el tráfico es para muchos el único contacto que hay de manera directa con el exterior. Los modos de realizar las actividades cotidianas son variados y ocupan diferente tiempo y relevancia en las rutinas cotidianas. Hoy en día el ruido, la cantidad de gente y el tráfico son los rasgos característicos y que nos permiten identificar la ciudad y con ella a nosotros mismos.



Las diferentes zonas urbanas son el factor principal que separa a sus habitantes debido al aislamiento, la privatización o apropiación de zonas y la planeación que implican (o carencia de planeación).

La comida es una necesidad básica, sin embargo lo tomo como reflejo de las diferentes interacciones que el individuo puede tener de manera más directa. Existen diferentes modos de



clasificar este evento: lugar, cantidad de personas, tipo de alimentación. Sin embargo me interesa como de manera individual se puede ver como un momento de tranquilidad y reflexión personal o convivencia. Me llama la atención el contraste entre las comidas familiares y los restaurantes gourmet donde la gente come tan

separada incluso de su comida. Los espacios de reunión, cantidad de personas, música que se escucha, el umbral de personas que se



admiten varía dependiendo de el tipo de evento, lugar en el que se realiza.

Tuve que mandar mi computadora a optimizar y que le pusieran el software recomendado para animar. Todos tienen opiniones variadas con respecto a cuál es el mejor programa para animar. Muchos consideran que es necesario una Mac, pero la única ventaja que veo es la ausencia de virus. Utilizaré mi computadora y practicaré en la Mac del taller de animación, en caso de que me parezca más sencillo o mejor, cambiaré de equipo.



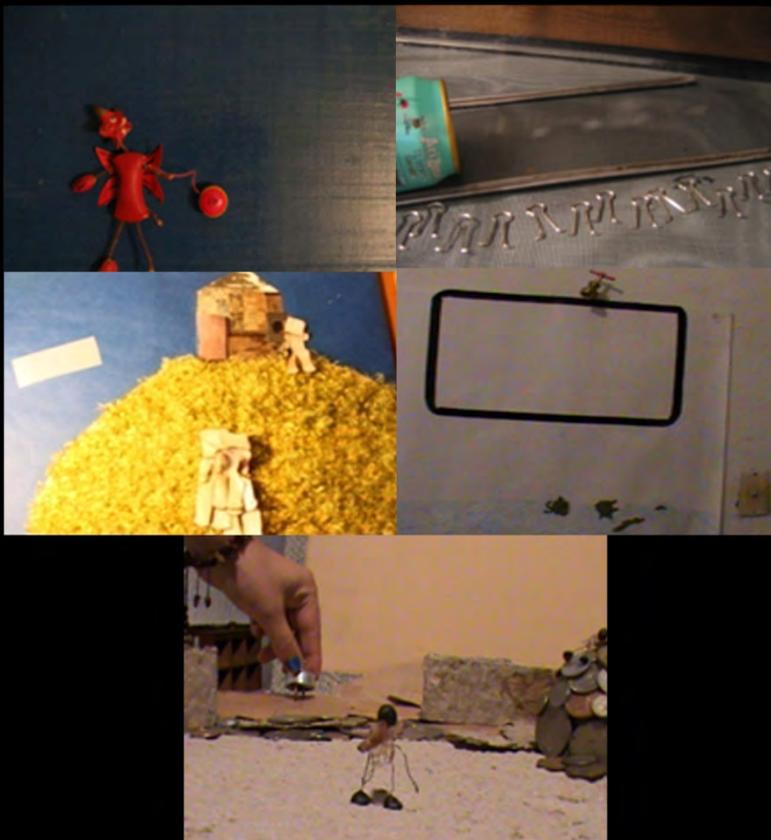
El interés por la ciudad es secundario. La técnica elegida es personal y se presta para la introspección, por lo que buscaré un tema más acorde basándome en ¿Por qué me gusta la pixelación? ¿Qué se ha dicho en ella o cómo? ¿Qué objetos representaré y por qué?

OCTUBRE: ejercicios y referencias

Actividades

- Se realizaron ejercicios previos de animaciones, ya que la iluminación y la resolución de la imagen era insuficiente.
- Es necesario encontrar un tema central ya que no hay línea de acción ni objetivos.
- Se determinaron los objetos específicos que se animarían.
- Se descartó el empleo de personajes antropomorfos debido a las implicaciones proyectivas, emotivas y narrativas que implican. Los personajes generan símbolos de ideales y solemos tomar posturas a favor o en contra de ellos; a pesar de que se han vuelto más complejos, no solemos discernir entre una u otra respuesta ante sus acciones: nos convencen o no. Esta es una respuesta que se genera ante una aseveración subjetiva: se propone una acción o un modelo que se puede o no seguir en circunstancias similares.

Ejercicios sin reproducción



En general estaba teniendo reflexiones de cómo considero que nos comportamos y por qué lo hacemos así buscando algo no muy bien definido, pero cuyas aproximaciones definitivamente se manifestaban en los momentos cotidianos.

Por lo que comencé a enfocarme en el individuo y sus procesos a lo largo de una vida: ¿Cuál es la diferencia entre ver el mundo como mis primos y como lo veo ahora? Entre ver la casa en la que vivía en su momento como una verdad absoluta, recordarla y sentir tranquilidad en ella (a pesar de que la puerta y la ventana están rotas, han asaltado muchas casas cercanas y la barda es muy baja).

La respuesta a estas incógnitas de cómo percibía y significaba en la infancia, no se pueden transmitir narrativamente, a través de la narrativa podría representar los valores que aprendía significar y que aprendí, pero eso sería hacer una serie infantil. Con esto no quiero decir que la narración sea prescindible, ya que las estructuras que se pueden crear a través de ellas han sido funcionales, se han enriquecido y presentan una amplia gama de recursos. Simplemente que procuraré



comprender lo básico de ella y enfocarme en acercamientos que generen sensaciones aproximando el objeto a lo abstracto a través de acercamientos.

Creo que uno de los factores que determinan como vemos las situaciones, el entorno y a los demás se basa en nuestra experiencia y necesidades. Los individuos somos seres que cambian

a lo largo de la vida, dichos cambios quizás no sean iguales y generen diferentes tipos de personas, pero existen tres etapas de la vida donde las necesidades básicas son similares ya que responden a necesidades biológicas y construcciones sociales. Estas se mantienen en diferentes culturas, lugares y si bien varían parten de nuestras características como seres vivos.

Paralelamente estoy buscando mi interés hacia los objetos, ahora en los autores que he revisado: cómo los emplean, los elementos que más me gustan en su trabajo y porque. A veces no es una sensación agradable la que me generan, pero al terminar siempre considero que se trata de algo real, algo con sentido donde el trabajo es evidente y cuyos errores integran el corto, no rompen ni son ajenos a la producción.

Autores como referencias y búsqueda del interés que generan:



Me interesa el desarrollo conceptual de su arte. Me intrigan sus temáticas, posteriormente me enteré que tanto las narraciones como la música eran la base sobre la cual construían.



Los objetos permanecen en lugares donde es posible encontrarlos, a pesar de dejar clara su permanencia y la permanencia de su actuación, su realidad se ve enfatizada, su posibilidad.



Los objetos elegidos y como pueden ser un campo conceptual mayor. El modo en el que construye sus animaciones cortas, a diferencia de sus películas.

Notas

Es necesario utilizar cámara réflex digital en vez de Handycam, ya que el zoom es análogo: se basa en el cambio del lente y la distancia entre él y el objeto. Comenzar los story boards en base a las narraciones elegidas.

NOVIEMBRE

Actividades

- Se recolectan los objetos en la calle, de casas ajenas y eligen dentro de la colección de objetos.
- Se determinan los espacios de la casa que se pueden utilizar.
- Se comienza el desarrollo conceptual en base al tema central: la angustia y sus causas.

- Comienza la Preproducción con el planteamiento de los recursos, objetivos, tiempo estimado.
- En base a las inquietudes se desarrolla el sentido de las narraciones.

Propuesta estilística

Personajes



Bolsas





Escenarios



En ¿"que haces pez?" el espacio es el jardín debido a la relación que tiene con la infancia el patio de juegos y la naturaleza como punto de origen. A pesar de ser pequeño es grande para los objetos usados por lo que salen varios escenarios en él.



Escenarios Trabajo para los humanos

En "trabajo para los humanos" elegí lugares comunes para unas bolsas: el clóset, la cajuela, el lavadero y recreé escenarios en la sala, el estudio y la parte trasera del auto a manera de: café, oficina y callejón. Los espacios se limpian y acomodan los objetos lo menos posible para conservar su espontaneidad.

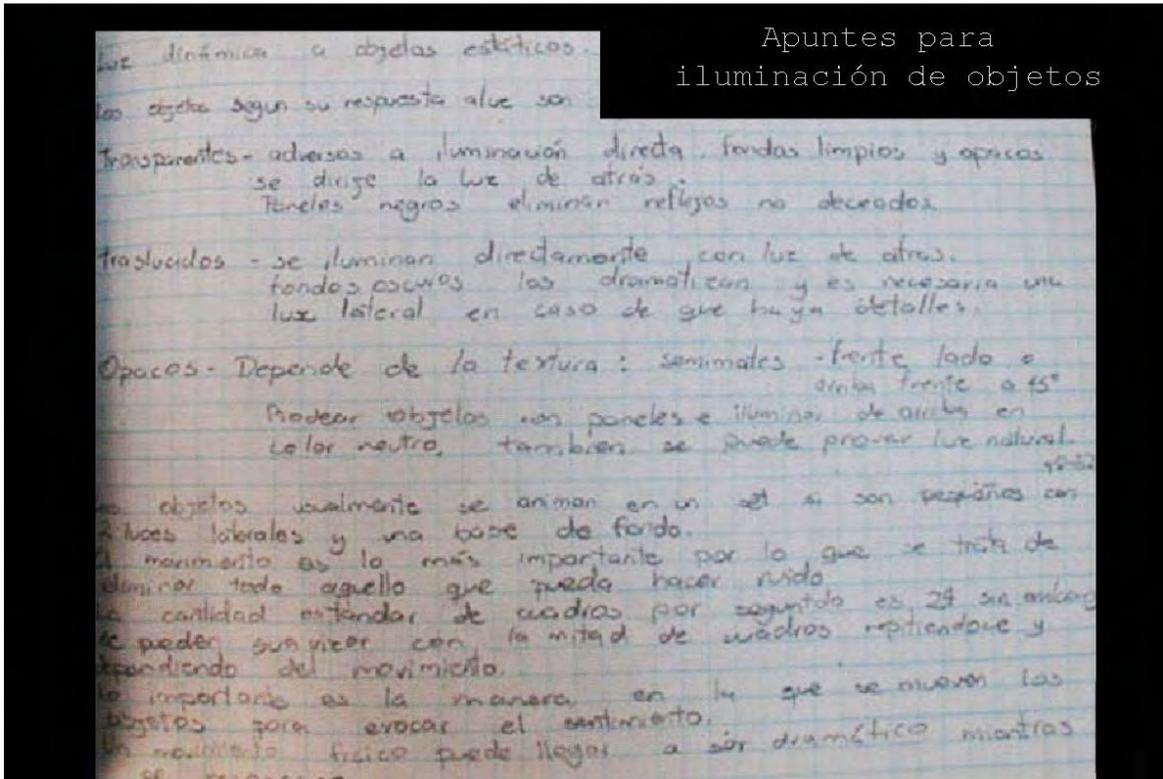


En "las esponjas" el objetivo fue recrear una ciudad en la regadera a través de la luz, las líneas y los niveles.

Al comenzar las secuencias la intención es que los objetos no se vean en escenarios imposibles, es común encontrar una bolsa sobre una mesa o en un gancho.

Las esponjas y los artículos de baño se suelen encontrar en los pocos espacios que hay para colocarlas: suelo jaboneras, colgados de la regadera.

Una tarja utilizada en el jardín y unos juguetes son comunes donde hay niños, así como el mini tendedero; quizás no sean usuales, pero tampoco saltan a la vista o nos parecen situaciones imposibles.



Emplearé planos cenitales ya que se adquieren más detalles del objeto y es como usualmente podemos verlos. También recurriré a

varios inciertos de planos muy cerrados que permitan volver al objeto más abstracto y se alcancen a ver sus detalles.

Guión literario: ¿Qué haces pez?

Este guión tiene varias versiones ya que comenzó como una anécdota que tenemos mi prima y yo con respecto a los primos pequeños, luego decidí reflejar en ella mi impresión de un momento de la infancia: el patio de juegos y cuando comienzas a separarte de las personas. Ya que las narraciones personales son un punto de partida, no un fin, por lo que se desarrolla el contenido derivado de ellas, en este caso es la aprensión dentro de la infancia.

Versión1-Los peces dan vueltas en círculos en la tarja cervecera en el jardín, se ve la sombra de la barda. Los zapatos caminan en el pasto, los peces nadan entre el pasto. Dentro de la tarja uno de los peces sale de la tarja y desaparece en el fondo del jardín. El otro sigue y no lo encuentra. Los zapatos de niña caminan y se entierran, los huaraches siguen trayectoria desentierran pero no están los otros zapatos. Dentro de la tarja los se ve perspectiva de la vista del pez al cielo y parece que el pez está en el cielo.

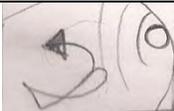
Antes de las versiones mi prima y yo platicamos de cómo haríamos una versión de los hechos en corto

Versión 2-Se ven prendas colgadas de un par de niños en la esquina de un jardín. Hay una tarja y dos pares de zapatos a los lados de ella viendo un par de llaveros de peces. Los llaveros dan vueltas por la tarja y finalmente salen de ella para nadar en el pasto. Vemos como juegan en diferentes partes siguiéndose. Aparece un par de zapatos blancos junto con uno de los peces, se ve cómo se alejan a la parte más lejana del jardín, el llavero lo sigue y se entierran. El otro llavero va y busca pero no encuentra al llavero

enterrado, se ve como lo busca por el jardín y se encuentra dando vueltas solo en la tarja.

Se planteó como un guión literario abierto debido a que pretendo improvisar en el momento tomando la intuición e interacción en el momento parte importante de la toma de decisiones que darán significado a la producción.

Storyboard

Titulo ¿Qué haces fish?			
Plano M.C.	Acción	Sonido	Story
	Pez cambia de dirección	Ondas: ritmo metálico del llavero al moverse	
	Pez sale de tarja Se va Pez2sigue	Dos llaveros uno lejos de otro	
	Zapatos caminan y se entierran Zapatos siguen	Pisadas se alejan Ambiental amplio	
	Zapatos cavan	¿Son del objeto que aparece	
	Vista Pez en tarja Voltea a Cielo	Sonido de alberca techada cambia a sonido de alberca abierta Sonido viento	
	Bardas	Viento Sonidos rejas metálicas pasto	
	Paso del día Zapatos grandes cavan Zapatos viejísimos	Objetos caen Sonido de llavero +sonido incomodo, zumbido o agudo	

	Cavan		
	Bardas, zapatos entieran pez, se ven muchos bultos	Ecos llaveros.	

Notas

Hacer soportes auxiliares para los objetos con materiales sencillos: plastilina, palitos, latas, ya que no se utilizará armazón dentro de los objetos.

Conseguir focos de luz alógena, incandescente, blanca, cálida, pintados y diferentes lúmenes.

Recuperar tarjeta de memoria prestada.

DICIEMBRE

Actividades

- Comencé a tomar secuencias con el storyboard sin terminar, ya que los silencios permiten ser completados a través de improvisaciones y sonido.
- Aproveche para limpiar las áreas de trabajo y ordenar el espacio.
- Conseguí lámparas y soportes para los focos.

Notas

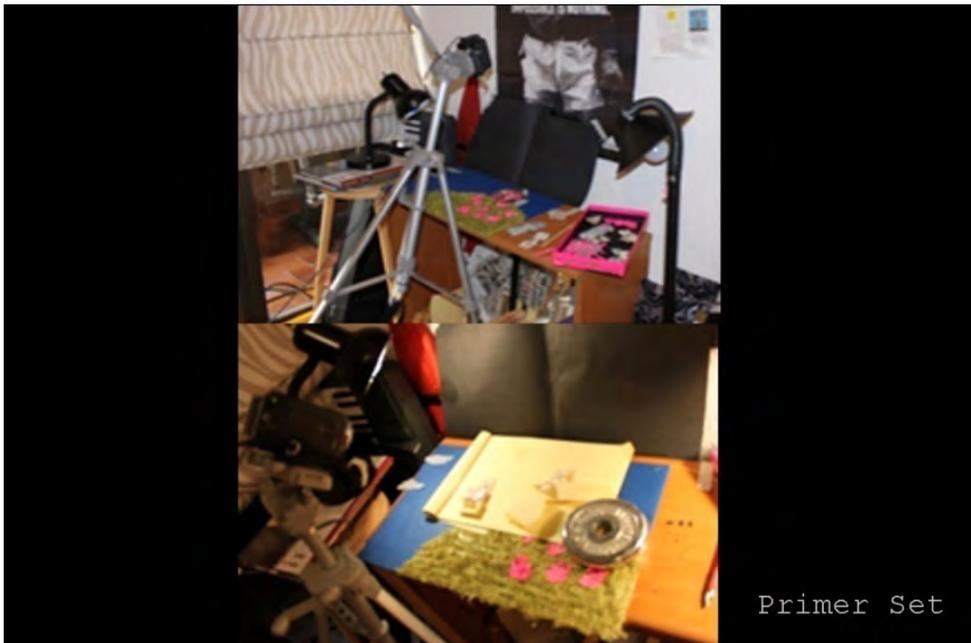
Pensaba animar todo el mes de vacaciones, sin embargo pasé las fiestas con la familia, es necesario repartir el trabajo y considerar que es una producción individual, por lo que toma más tiempo, o conseguir ayuda.

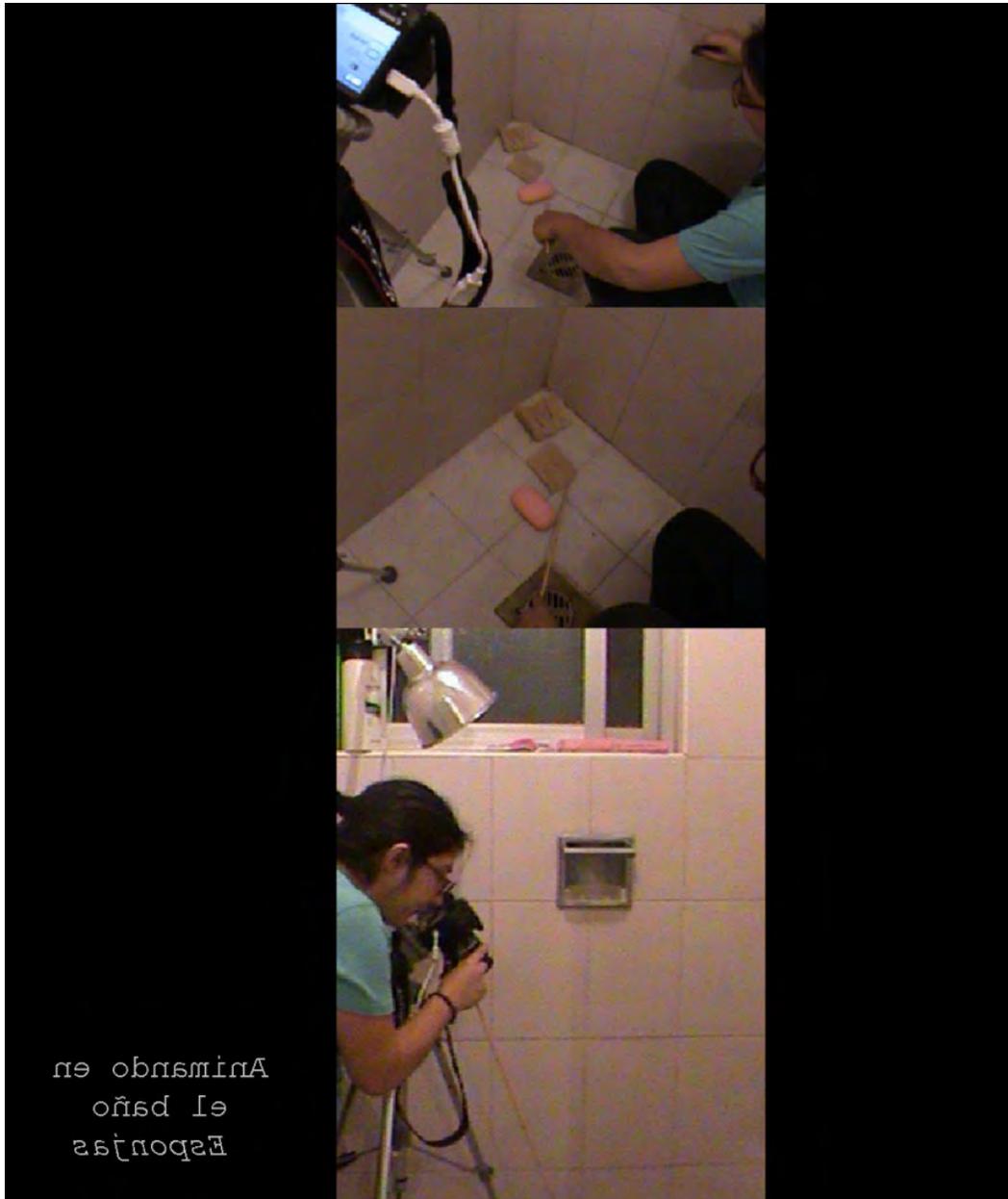
Hallé unos filtros de luz, veré si generan un color tenue que no sea muy evidente en la imagen.

ENERO

Actividades

- Realicé algunas pruebas de iluminación y continué con secuencias de animación. Los filtros no funcionaron ya que dan una luz artificial.
- El pasto y la iluminación natural cambiaron drásticamente, una vez terminado invierno la luz comenzará a variar. Ya no pude hacer las variaciones climáticas que esperaba. Por lo que habrá que realizar mayor corrección de color en la postproducción.
- Empiezo a tener un método, a pesar de cambiar el cronograma muy seguido. Me están funcionando las listas de tareas concretas, ya tengo un número de horas que animo y un número de horas en las que descargo el material. Luego ya en la computadora (cuando es más tarde y ya estoy cansada) hago las secuencias. Me puse un número mínimo de fotos por sesión. Cuando no cumplo con las horas trato de recuperarlas otro día.





Notas:

Se retrasó la animación debido a los problemas de la luz y cambios del jardín. Por lo que comencé a tomar secuencias de bolsas, para ver si presentaban problemas de iluminación por el espacio ejido.

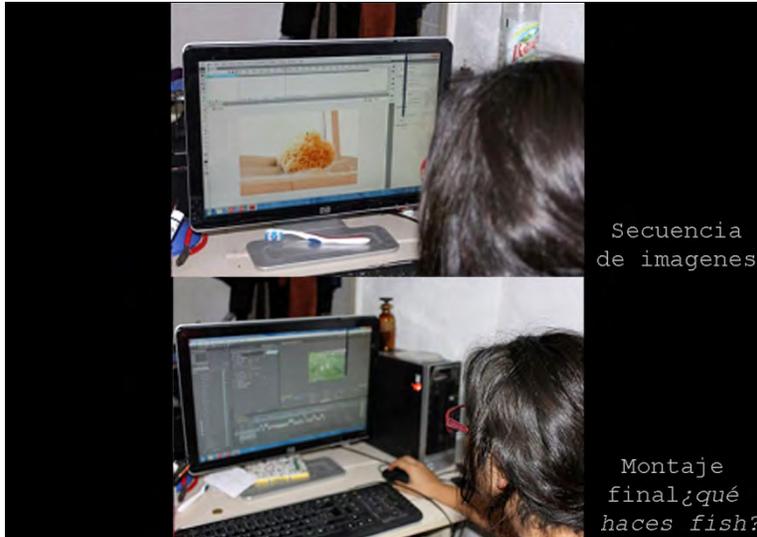
FEBRERO

Actividades

- Comencé a unir las secuencias, los clips resultantes fueron muy diferentes que al experimentar en el baño, ya que se trataba de un espacio cerrado con luz controlada.
- El storyboard comienza a limitarme y no me gustan los cuadros que había planeado, los cambiaré e improvisaré. Como comencé a desesperarme y realicé unos ejercicios para comprender mejor como generar las secuencias y los ritmos.
- Los ejercicios de un día salieron bien. Creo que soy mejor improvisando ya que me enfoco más el cuadro y las texturas.
- El número de horas no es muy práctico, por lo que ahora me baso en un número de secuencias mínimas que necesito hacer en la semana, así puedo juntar horas a manera de turnos. De este modo puedo aceptar mi inmersión en otros proyectos sin descuidar las animaciones.



Fue necesario consultar la preproducción de nuevo, porque debido a los ejercicios comenzaba a desviarme de la producción original deseada. Por ello juntaré los ejercicios como un subproducto de la producción.



Notas

Consultaré libros de postproducción especializados en cortos o animación, ya que no se el orden de la edición.

Mostraré el primer montaje a personas de diferentes lugares.

Me gustaron más los ejercicios, aunque la dificultad que me está costando el montaje es proporcional a lo que empiezo a ver dentro de la edición, espero que la práctica me lo facilite.

Actividades

- Realice la segunda toma de secuencias para la animación del pez, junto con su primer montaje.
- Se mostró el material obtenido para ver que reacción había ante las secuencias. Lo que me preocupaba casi no lo notaron y me hicieron ver otras cosas evidentes que no había percatado.
- En la última semana se tomaron secuencias de bolsas.
- A partir de las secuencias resultantes realicé un nuevo storyboard integrando lo que tenía y las posibilidades que quedaban. Al parecer no es inusual tener que volver a estructurar el montaje. Encontré en un libro consejos cuando esto sucede: lo principal es recordar el tema y el mensaje que se quiere dar y ver con lo que se tiene.



Nota personal: Después de mostrar el material y recibir opiniones, revisé el desarrollo del concepto, no se encuentra tan alejado del resultado por lo que procuraré conservarlo a lo largo de la postproducción

Notas

No había determinado un tiempo específico para la postproducción dentro de la producción. Por el momento continuaré la producción dejando un primer montaje con propuesta sonora.

Hay que recordar en todo momento que hay libros y tutoriales a los cuales se puede acudir cuando todo se complica, para dejar tiempo a los recursos técnicos principales. Ya que no hay tiempo para aprender todo empíricamente.

ABRIL

Actividades

- El montaje de ¿Qué haces fish? No salió como el esperado pero se conservó la idea inicial.
- Se tomaron secuencias de bolsas.
- Se realizó el primer montaje de la animación de las bolsas.
- Se comenzaron a grabar sonidos para hacer mezcla inicial.
- Al ver el montaje recordé que se necesitan recursos sonoros para aclarar momentos inexistentes en imagen.



Comencé a utilizar un pizarrón y organizarme por semana.

- Se consiguió un disco externo para respaldar las fotos sacadas de la cámara. Se respalda en diferentes lugares cada parte del proceso por cualquier imprevisto, o en caso de que se tengan que editar las imágenes directas.

Notas

La postproducción disminuyó su ritmo, debido a la falta de experiencia. Se presentó la oportunidad de animar para un corto del CUEC, a través del taller de animación en la ENAP. El observar me permitirá comprender otros métodos de trabajo, especialmente en su procedimiento y postproducción.

MAYO

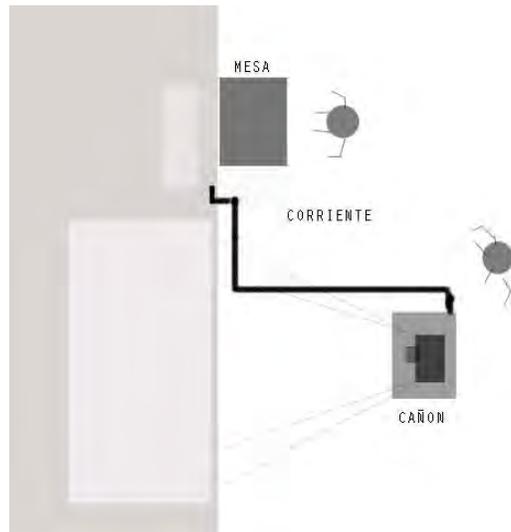
Actividades

- Salió una convocatoria para una exposición de videoarte y animación que organiza la ENAP, por lo que se presentó proyecto para posible presentación en espacio cultural.
- Gracias a ello se realizó el montaje tentativo de las animaciones.
- La postproducción se realizará de nuevo debido a un virus en la computadora. Gracias al primer montaje se puede recrear un resultado similar e incluso mejorar aquello que se considere pertinente.

- Se utilizaron las copias de seguridad de las secuencias fotográficas. Debido a un problema con la computadora se perdió la postproducción, sin embargo a través de una versión de prueba cercana a la final, se puede recrear la edición. Se aprovechará para hacer mejoras en la corrección de color.
- Se comenzó la edición de sonido, debido a la distorsión generada por tratarse de una grabadora de voz de baja definición, no se utilizarán tantos *plug-ins* y se utilizarán los recursos de sincronía y volumen.

Esquemas de montaje





Debido a los retrasos es probable que la animación de las esponjas no este para agosto, por lo que se dará prioridad a terminar las primeras animaciones. Esto no afecta a las otras animaciones ya que funcionan tanto de manera independiente como en conjunto.

Notas

El sonido no está ecualizado, por lo que pediré ayuda a alguien con conocimientos en edición de sonido.

No he encontrado títulos ni créditos que me gusten, probablemente los haré animados en las paredes de cada área de la casa.

Actividades

- Se tomaron los fotogramas de la tercera animación, a la par de la edición de las primeras animaciones.
- Se comenzó la edición del sonido de tres maneras diferentes, una para cada corto, de este modo se ve cual es la que funciona mejor en relación a las características de cada uno:
En qué haces pez se procuró que los sonidos no fueran exactamente ambientales, sino que se acercaran más tintineos de llaves y campanas, sonidos acuosos e infantiles.
En Trabajo para los humanos se utilizaron más sonidos ambientales grabados de los objetos empleados y algunos auxiliares de banco de sonidos.
En esponjiformes primero se hizo una prueba con un banco de sonidos, ya que al tratarse de esponjas en escenarios muy similares no se distinguían las acciones.
- Se comenzó la corrección de color de las bolsas, después de varios fracasos se retomó el primer método empleado a través de la corrección de color RGB, el brillo y el contraste

Julio

Actividades

- Para conservar los tonos deseados de las diferentes alturas del baño se utilizaron transiciones de color, el tratamiento es evidente, pero se logra mantener la temperatura deseada para cada parte del corto. Este tipo de tratamiento quizás funcione mejor en un corto de mayor duración, o realizado con luz controlada, como la utilizada en trabajo para los humanos (en el cual la luz era controlada, sin embargo no se planeó en relación al argumento, se determinaba en el momento)
- Se realizaron los títulos y créditos
- Se continuó la postproducción de las tres animaciones de manera paralela analizando las estrategias empleadas en la primera en relación a la segunda.
- El sonido en esponjiformes quedaba paródico y grotesco por lo que se hizo una mezcla de sonidos de baño y finalmente se unieron ambos.
- Se realizaron la sincronización del sonido y ajustes del volumen
- Se realizaron pruebas en formatos DVD y la proyección en cañón

Análisis comparativo: Jan Svankmajer, Jiri Barta, Los hermanos Quay

Título A game with stones

Autor Jan Svankmajer

Año 1965

Pais: Rep.Checa

Inicio: Los créditos aparecen escritos a mano en madera, con un movimiento de cámara descendente, escuchamos el sonido de reloj. Se abre una puerta .Movimientos horizontales y verticales sobre líneas (grietas y vértices) de una pared. Secuencia de imágenes alternadas de las partes del reloj. Función estructural: silencio marca un espacio ajeno (prologo etc). El inicio es lento en relación con el final súbito, se pasa de lo dinámico a lo estático.

Imagen - Se trata de planos frontales. Al final que se trata de diferentes perspectivas del escenario dándole un carácter analítico.

Color contraste entre blanco y negro, los objetos conservan su color natural. Gama de colores de piedras.

Iluminación- atmósfera, espacio luces suaves, vista cenital, genera más relieves.

Composición: planos frontales permiten composiciones simétricas con piedras, armónicas

Sonido: La musicalización de la caja infantil le da un tono irónico. Al irse agudizando se genera un aceleramiento

Silencio: imagen más veloz, se acelera el ritmo gradualmente, conserva la tensión pero no estresa.

Efectos sonoros: reloj marca el ritmo y determina la noción de Tiempo. El sonido al salir de piedra la vuelve más ligera y suave.

Edición \ montaje: la secuencias alternadas: fuente de origen, composiciones con piedras., sincronía entre imagen y sonido, lógica: campos conceptuales como reflejo de uno.

Secuencias: Secuencias fijas, Tomas Objetivas, Insertos, Full shot, movimiento en el cuadro.

Escena- el espacio: ajeno a la realidad, determinado solo para el suceso narrativo. Simbólico blanco y negro equilibrio, plano. Los personajes: son conceptos determinados por su composición y descomposición en la misma dirección. Podemos hablar de un personaje complejo determinado por fuerzas que interactúan en él o de varios personajes simples que representan diferentes campos externos. Al interactuar se generan relaciones con él espacio que se vuelve insuficiente.

Narración: Lineal, tensión: misterio (no se sabe que sucederá), fin súbito.

Representa el objeto inorgánico, guiado por ritmos y relaciones armónicas en encuadre. Se trata de una serie de secuencias donde se presentan piedras, su modificación, a manera de erosión, y se hace un símil antropomórfico con figurillas humanas. Se genera una curiosidad ante el seguimiento y desvelamiento de elementos para significar. Las imágenes de tiempo, erosión, incremento, división se repiten constantemente. El aumento de elementos dentro de la cubeta bajo un ritmo acelerado genera incertidumbre, ya que sabemos que en algún momento o se desbordará o como sucede se rompe la cubeta. El anamorfismo genera una referencia antropológica.

Genero-titulo, que sugiere,: Fantástico, contrapartes oníricas de experiencias vitales. De manera lúdica.

Intertextualidad: equilibrio, ying yang, música infantil. Referencias a experiencias sensoriales con las texturas.

Ideología

Se toma al elemento como representante del conjunto.

La lógica interna se basa en surrealismo, se crea una organicidad a través de ritmos que dan orden al sueño, fantasía y la idea de la veracidad que conlleva.

Se trata de un paradigma complejo ya que fuerzas ajenas al personaje actúan sobre él, El tono es esperpéntico debido a la cosificación del personaje, crítica y la musicalización “inocente”, que contrasta con los objetos crudos.

Final: súbito implícito.

Compromiso ético y estético: simbolismo publico +activo, composición armónica, irónico



Titulo: Picnic with Weissman

Autor Jan Svankmajer

Año 1968

Pais: Rep.Checa

Inicio: Tipografía estilizada. Secuencia de elementos naturales alternados con el escenario en medio del campo, reforzando en concordancia con el ritmo de la música lo cual vuelve la imagen estática dinámica. Este inicio permite el reconocimiento de los objetos que van complementando su significado en relación a los otros a lo largo del corto. Funcionan como un preludio de referencias visuales de la naturaleza.

Tanto el inicio como el final son dinámicos, al final el sonido nos da a entender que la acción continúa.

Imagen: Escenario natural, a pesar de ello se genera un cuarto delimitado por los muebles. El desgaste en los objetos nos habla de su uso y el modo en el que fue, sus texturas de su temporalidad y ubicación, el efecto del tiempo conforman referencias fuera del cuadro.

Imágenes que duran a lo suficiente para percibir el concepto y no los detalles en las acciones, que contrastan con las imágenes fijas donde solo se ven acercamientos a las texturas de los objetos, formando composiciones abstractas en el cuadro, tapices.

Color: Hueso y sepias, detalles en calidos.

Iluminación: Natural, luces suaves, transcurso del día.

Composición: Composiciones limpias, ruido visual de texturas,.

Sonido: La musicalización desata la acción, o más bien su lectura, seductora. El sonido es música en el lugar ya que hay un tocadiscos en el cuadro, le da un tono irónico, música

de baile, de cortejo, luego música de esparcimiento para un hombre adulto, adquirida a través de los juegos de mesa: ajedrez, cartas, juegos de estrategia y azar.

Silencio: Tensión, cambio de secuencia (enunciado)

Efectos sonoros: efectos sonoros enfatizan presencia de un personaje. Disco rayado

Edición\montaje: Planos panorámicos estáticos. Acercamientos planos frontales, posición de cámara nivel de los ojos

Secuencias: alternadas, las acciones se desarrollan en diferentes partes del mismo espacio, por lo que podrían suceder al mismo tiempo en relación a lo que van desvelando.

Escena: Espacio abierto delimitado por la escenografía (que se vuelven personajes). Naturaleza amigable. Personajes masculinos y femeninos, determinados por cercanía y secuencias.

Narración: A-estética.

Sorpresa: final súbito, cuerpo enterrado.

Suspense: que genera el título de que da las bases para la resolución del problema.

Conflicto- cortejo juego prescindible, cambio de paradigma se ve en el closet.

Género: outcast, grupo o individuo fuera de la norma, irónica, arquetipos femenino objeto y masculino.

Intertextualidad:

Explícita: título referencia a Weissman: conocido por probar que la experiencia adquirida no se transmite a través del genoma.

Implícitas: alusiones a caracteres sexuales femeninos y masculinos por la forma. Fotografía, cámara visión de fotografía

Ideología: mov estetico.

Determinista por medio de subtextos irónicos como referencias de juegos actividades maduras, naturaleza paralela ambas regidas por una fuerza ajena.

Final: Es explicito si se toma en cuenta la referencia de Weissman-no se hereda lo vivido-, títulos que generan curiosidad, referencias que no necesariamente se ligan “surrealismo”.

Compromiso ético y estético:

Se trata de la representación del hombre a través de un cuarto exterior, en el que poco a poco cada elemento adquiere una función específica dotada por el observador. El espacio se vuelve la naturaleza donde lo que en un principio parecía el espacio de la acción se vuelve los personajes de la acción. Existe un rechazo a las convenciones, mostrar de manera diferente: los objetos generan incertidumbre, se busca la fuerza que los mueve.





Titulo Zaniklyvetrukavic (El mundo desvanecido de los guantes)

Autor Jiri Barta

Año 1982

Pais: Rep.Checa

Inicio: Los créditos aparecen después de la primera escena donde un hombre remueve tierra con un trascabo. Desentierra guantes, acercamiento y títulos, con tipografía neutra con cuadro fijo. La función estructural es que se descubre un tesoro enterrado (film).

El inicio en relación con el final, se entierran de nuevo, con el mismo ritmo

Imagen: Espacios diferentes decadentes, pasados. Personajes son guantes, manos antropomorfas. Los personajes son arquetípicos.

1comedia

2tragedia

3 surrealista

4politca

5 fellini -simbolista

6syfic

El color, la iluminación y composición son correspondientes al estilo representado.

Sonido: Ambiental, efectos sonoros de cada estilo.

Edición \ montaje: corto dentro de un corto, integrado. Alternadas con secuencia cotidiana de un operador trascabo espectador.

Narración: lineal, retrospectiva. Analogías a través de características formales.

Genero- Pastiche tono irónico al hacer guantes sus personajes. Existe una nostalgia por el espectáculo pasado y sus objetos.

Intertextualidad: Se presenta el cine dentro del cine.

Explícita: citas autores

Implícita: el personaje se vuelve espectador

Ideología: cine de alusión- estilística: Los paradigmas sonoros y visuales construyen la historia se basa en la intertextualidad.

La representación de recuerdos, a través de los sonidos y las texturas que quedan de ellas.. Se trata de varias historias de decadencia: El mundo apocalíptico, la abundancia después de la grandeza, ideales políticos rotos. Los arquetipos son reconstruidos a través del lenguaje simbólico.

Se da movimiento a los recuerdos y recuperar de manera nostálgica. La lógica que se genera es la del cine clásico y su organicidad viene de la construcción de los escenarios y personajes con objetos cotidianos en espacios verosímiles para dichos objetos.

Final: Implícito, en el momento que el hombre toma el la lata con el film y deja los guantes se determina su insignificancia como objetos viejos.

Compromiso ético y estético:

Se hacen evidentes las convenciones cinematográficas, a través de un tributo. Estéticamente recrea gestos y expresiones humanas en objetos inertes (guantes) utilizando las referencias que hacen a través de su textura, material, el contexto que representan. Es accesible a todo público. Representa referencias iconográficas y propone a través de los personajes una reflexión hacia los objetos cotidianos y el lenguaje que los articula.





Este autor utiliza el recurso de la iconografía cinematográfica, pone a actuar objetos dentro de los paradigmas clásicos del cine, sin embargo al realizarlo con guantes y objetos de cada estilo o época, mantener asociaciones lógicas (maniqués en un baul, guantes en un aparador, un tocado con todos sus elementos) se genera un vínculo entre el objeto cotidiano y su espacio.

Titulo: A street of crocodiles

Autor: Stephen y Timothy Quay

Año: 1989

País: Inglaterra

Inicio: mapa con lupa, puerta con poster símil a libro, titulo con autor, tipografía en color azul, en escenario aparatos, elementos que se moverán, prelude: esófago. Inicio tranquilo pasa a tensión suspenso.

Comienza con una secuencia en video de un hombre viendo a través de un aparato similar a una cámara y microscopio, con lo que ubica a manera de microcosmos, un mundo dentro de otro que nos es similar, junto con el mapa que hace referencia a una ubicación.

El sonido de cuerdas y violines se relaciona con las imágenes de alambres e hilos, generando una tensión que parece seguir una trayectoria definida.

Imagen: Un hombre mayor real observando la marioneta de un hombre joven y dejándolo libre en una ciudad casi abandonada, como dejan ver los escenarios de texturas abandonadas: vidrios opacos, metales oscuros, de no ser por súbitos movimientos que la hacen volver a la vida. Oscura, escenarios deteriorados,

Color: Metales oxidados y polvo: grises negros y ocre.

Iluminación: Dramática, altos contrastes crean un espacio que no se sabe donde termina.

Composición: desenfoque de plano frontal o posterior.

Sonido: - la elección de instrumentos de cuerdas, banda sonora hecha específicamente, tensión por tono, ritmo, baile. Sonido complementa los objetos y el espacio

Silencio: tensión y equilibrio, misterios.

Edición \ montaje: se alternan secuencias con imágenes oníricas con las de la trayectoria del personaje, principal.

Secuencias: Secuencias fijas con planos abiertos, paneos de la escenografía y la trayectoria del personaje.

Escena: Se dan detalles de la ciudad y sus personajes, que vuelven a la vida a través del paso por las calles y la proximidad entre los símbolos vitales. cuadros frontales y $\frac{3}{4}$, personajes antropomorfos títeres, muñecos reconstruidos

Narración: Misterio del lugar. Retrospectiva lineal, seguimiento de curiosidad., análisis psicológico, se deja a un personaje libre en una ciudad recordada.

Genero y estilo: Drama psicológico

Intertextualidad: explícita con la referencia del texto y su cita a manera de epílogo. .

Implícita: imágenes pegadas en el fondo, materiales utilizados como campos (carne, muñecas, tornillos). Espacios arquitectónicos, escenograficos .

Ideología: Creación de códigos, poética a través de marionetas y contrapuntos musicales

Final: texto, es una cita, permite que el espectador tenga su lectura personal previa a la referencia textual, de este modo genera una libertad de interpretación.

Compromiso ético y estético:

: El estilo estético es limpio, meticuloso, fuerte en imágenes atenuado con música. Tensión psicológica conseguida con ritmo: vibraciones, seguimiento. Se repiten secuencias con diferentes personajes: niño jugando con la luz, mientras un personaje de focos sin luz ve a través de un microscopio.

Movimientos de contracción natural de los materiales.



Titulo: This unnameable Little broom

Autores: Stephen y Timothy Quay

Año: 1985

País: Inglaterra

Inicio: Los créditos se alternan con primera secuencia. Existe un dialogo entre imagen y sonido, explicita. Final se consigue el objetivo del personaje principal antagonista.

Imagen: Sepias, hueso, negro. Espacio escénico, con reglas propias. Son tomas en picada y contrapicada, cuadros determinados por el escenario. La iluminación es suave en el escenario y el fondo se funde en la oscuridad.

Sonido: La música acelera el ritmo de las secuencias. Refleja el humor del personaje.

Los efectos sonoros dotan de propiedades a los objetos, en el caso de los alambres genera impresión de electrificado, mientras que en los rodillos y trampas acentúa el peligro que implican.

Efectos de mecanismos metálicos, rechinado de llanta, girar de fresa dentista, reforzar algo que no se ve (trampa). Los silencios se utilizan para generar tensión e incertidumbre.

Edición-sincrónica

Escena- Los personajes son mecánicos con partes orgánicas guiadas por el alimento que necesitan. La lógica interna se basa en escenarios similares a los teatrales, con mecanismos, laberintos, escondites. La organicidad se logra a través de la gama cromática y la iluminación, ya que las escalas y los materiales contrastan a veces demasiado.

Iluminación suave fondo oscuro, sepias hueso negro,,

Personajes antagonistas [complementarios]

Narración Lineal- conflicto: atrapar al antagonista, se genera un complemento de sometimiento.

Uno de los personajes pone una trampa al otro para detenerlo, dicha trampa imagen femenina. El personaje libra todas las trampas excepto esa que le genera curiosidad y deseo, volviéndola real de manera voyerista. Se ve el conflicto entre lo intelectual y lo carnal, el vuelo del personaje es interrumpido y lo lleva a la muerte o su captura.

Genero y estilo- drama lírico \tragedia , reinterpretación de impulsos, equilibrio injusto. Se genera complicidad y culpa, deseo de que no se atrape al personaje (o de que se atrape).

Intertextualidad: Las referencias que se generan fuera del cuadro son en base a texturas de telas, alambres superficies suaves brillosas, lizas o naturales, el mundo que se crea es independiente, se toma únicamente la textura para crear objetos.

Se utilizan elementos escenograficos, caligrafía, elementos naturales, marionetas de materiales específicos, fotografías y esquemas, que debido a la integración se vuelven implícitas.

Ideología- Representación del espacio psicológico, el objeto circundante no está en la materia sino en la significación generada a través del lenguaje. Hay una complicidad del espectador, e identificación con ambos personajes.

Final: Se complementan los opuestos, sin embargo uno queda sometido ante el otro.

Compromiso ético y estético:

El tono es serio y aún si se llega a un espacio orgánico, la mitad de las referencias literarias o musicales se pierden en el camino ya que resultan muy específicas y se dan por sentado en el espectador. Las texturas se enfatizan con los escenarios lisos trabajados gráficamente. Irónico.

Proceso: Se utilizan los elementos independientes como recursos: una sombra que hace referencia a un momento específico de una experiencia común, el silencio como atención y tensión,



A menor cantidad de recursos el sintagma se vuelve más pictórico, el objeto cotidiano se contrasta.

El paradigma es simple en relación a las interacciones entre los objetos; sin embargo puede tener lecturas de paradigmas complejos debido a la cantidad de simbolismos que presentan los objetos aislados en relación a sus texturas y las reminiscencias de su procedencia. Se trata de escenas con poco movimiento y tensión entre las imágenes.

La cantidad de información que contienen es delimitada y dirigida por el autor en relación a su discurso, sin embargo a pesar de la preparación se trata de una serie de decisiones que se toman en el momento de la creación, en relación a si se aporta o no algo al conjunto de imágenes, el mayor reto en este caso se vuelve la integración.

Por otra parte en el momento que el espectador percibe el conjunto final se agrega el significado que dichas texturas específicas le provocan en base a su experiencia, por lo que puede variar, por muy delimitado que se pretenda que sea, la cantidad de rasgos no se encuentra limitada, el ruido se vuelve contenido.

Usualmente se logra esta activación a través de las citas o referencias explícitas que incitan al espectador a buscar más códigos que descifrar. Paralelamente se realizan las interpretaciones inconcientes con los ritmos, materiales

Quay La relación entre imagen y sonido integral, se utilizan contrapuntos entre imagen y sonido variando el ritmo.(coreografía, diseño, escenografía, pasión por la música).

The labyrinth of darkness

Los maniqués se manejan como un intermedio entre marionetas y hombre- mecánico.

Alto contraste en la iluminación, junto con el video permite encuadres donde parecen partes humanas.

El sonido de las cuerdas se une con la imagen de los alambres.

Tono nostálgico debido a valijas, espacios derrumbados, callejones llenos de basura.

Contraste temporal al utilizar objetos de diferentes épocas.



Autor	Antecedentes	Referencias a otros autores	Características generales
Jan Svankmajer	1934 Checoslovaquia	Archimboldo- cuarto de tesoros	Utilizan objetos cotidianos dentro de sus animaciones. Se genera el paradigma dentro del espacio creado.
Jiri Barta	1948 Checoslovaquia	The vanished world of gloves	Se trata de un personaje dividido en varios.
Stephen & Timothy Quay	1947 Pensilvania	El gabinete de svankmajer	Son mundos espacios irreales, tangibles, crudos, satíricos.

Recursos narrativos

	Argumento	Personajes	Símbolos	Gestos	Espacios	Tención narrativa	Paradigma
JS	Diálogos Política Diegesis	Piedras	Materia Iconográficos Hombre Espiral	Ritmo, Repeticiones. Estructura del objeto. Simil	Cuartos Exteriores llanos	Lineal Ruptura temporal por medio de objetos que aparecen	Descriptiva- Introspectiva
JB	Narrativa	Objetos- Marioneta	Iconográfico	Corporal	Escenarios en		Interpretación

	clásica.	s	os Arquetipos	Estructura del objeto	espacios cotidiano s		Descriptiva.
ST Q	Narrativa Lírica.	Marioneta s	Texturas Iconográficos Héroe Laberinto Mecánico	Corporal	Escenario s	Lineal Ruptura temporal a través de nuevos elemento s	Interpretación Introspectiva.

Recursos Formales

Autor	Planos	Pos cam	Iluminación	Sonido	Ritmo
JS	MLS LS	x	Constante	Ambiental Efectos	Incrementa
JB	LS MLS	x	Cinematográfica por genero	Prediseñados	x
STQ	CU MS MCU	Limitado por escenario	Sombras Monocromático	Musicalización Ambiental Efectos-no del objeto	Constante, personajes ritmo interno

Glosario

Acusmática Género musical creado por Pierre Scheffer La acusmática está ligada a la aparición de dispositivos que permitieron descontextualizar un sonido fijándolo en un soporte (en un principio analógico, posteriormente digital, con el fin de tratar este sonido de manera separada y manipularlo cortándolo, pegándolo, superponiéndolo y finalmente combinando los sonidos resultantes de estas operaciones de alteración en una estructura compleja y definitiva como una partitura auditiva.

Antropocéntricos- Proveniente del antropocentrismo: la teoría filosófica que sitúa al hombre como centro del universo. El término surge del griego: hombre, y el latín: centro. Es una concepción idealista-religiosa según la cual el hombre es el centro y el fin último del universo; se halla estrechamente relacionado con la teleología.

En el plano de la epistemología sitúa al ser humano como medida de todas las cosas, y el de la ética defiende que los intereses de los seres humanos es aquello que debe recibir atención moral por encima de cualquier otra cosa. Así la naturaleza humana, su condición y su bienestar - entendidos como distintos y peculiares en relación a otros seres vivos- serían los únicos principios de juicio según los que deben evaluarse los demás seres y en general la organización del mundo . Igualmente, cualquier preocupación moral por cualquier otro ser debe ser subordinada a la que se debe manifestar por los seres humanos.

La filosofía desde el siglo XV ha estado marcada por una interacción continua entre sistemas de pensamientos basados en una interpretación mecanista y naturalista del universo y aquellos otros basados en pensamiento humano.

Avant Garde El termino está ligado a los formalistas o teóricos soviéticos, Alexander Dojenko, Sergei Eisenstein, Sziga Vertov y Vsevolod Pudodkin. Dicha corriente es formalista y busca la des-familiarización del objeto a través de su distorsión, el rompimiento del flujo real para sobre-imponer un tiempo cinematográfico y alejar al cine de la mera representación de la realidad y de la narrativa lineal usada en la literatura y el teatro desde tiempos de Aristóteles.

Coosidad Proveniente del término de cosa que denomina las cosas tangibles y las intangibles. Se refiere a la calidad abstracta de la cosa. Para Heidegger la coosidad de la cosa en tanto que es ente, se puede definir según la filosofía de Aristóteles que está en movimiento pues está en acto de un ser en potencia.

LOCUS Su raíz viene del latín que significa: lugar. En biología se refiere a la posición fija en un cromosoma, como la posición de un gen o de un marcador (marcador genético).

Escopofilia También conocido como placer de la mirada. Se refiere al instinto o movimiento compulsivo hacia la contemplación placentera, estudiado por Freud en su obra sobre los instintos y utilizado en la teoría del cine para describir el placer de la contemplación en el cine. Desde la perspectiva feminista Elizabeth Grosz distingue 2 tipos manifestación activa: voyerismo y pasiva exhibicionismo.

La escopofilia para Freud Tiene sus orígenes en la fase narcisista donde en la infancia se contempla el objeto exhibicionista o siente placer al ser contemplado por otro sujeto. Estos procesos apuntan a los procesos a través de los cuales un sujeto es cosificado y reducido a la pasividad. Mientras que para Lacan la mirada se basa en estos procesos, para Sartre (en su teorización fenomenológica) la mirada es fundamental en el proceso de cosificación al objeto observado. La diferencia radica en la reciprocidad planteada por Sartre. Para Lacan este juego de miradas entre el observador y el objeto no coincide, por lo que el reconocimiento del objeto observado no lo lleva a la comprensión del objeto como sujeto.⁶⁸

Aestético el término surge con el movimiento estético en el siglo. Consideraba que el arte debía dar sensaciones de placer refinadas más que mensajes morales o sentimentales. Similar al surrealismo. Veía la ciencia inferior a la intuición, dotando de prestigio al arte como

⁶⁸Gonzales Luz Maria, Otra Irlanda. La estética postnacionalista de poetas y artistas irlandesas contemporáneas, Universidad de Oliviedo, 200, 360pp pp 42,

representación del nómeno. El estilo no fue aceptado en general y su acceso estaba limitado a la elite. Mantenían el postulado del arte por el arte.

Anamorfosis El término se deriva de la palabra transformar. Dentro de la pintura se refiere al uso particular de las leyes de la perspectiva en la pintura en el que las formas son representaciones distorsionadas de la realidad sobre una superficie plana o curva y cobran sentido cuando se miran desde cierto punto de vista. Con esta técnica se consigue crear una ilusión óptica usando los conocimientos de las matemáticas y la perspectiva.

Respecto de la anamorfosis Slavoj Zizek reflexiona comparando la anamorfosis en relación al objeto:

“Tenemos que distinguir entre el objeto a como causa del deseo y el objeto del deseo: mientras que el objeto del deseo es el objeto deseado, la causa del deseo es el rasgo por el que deseamos el objeto, un detalle o un tic del que generalmente no somos conscientes y al que incluso a veces malinterpretamos como un obstáculo a pesar del cual deseamos el objeto”.⁶⁹

Fetiches Ídolo u objeto de culto al que se atribuye poderes sobrenaturales, afectos o cualidades más allá del objeto en sí.

Mecánicos Ejecutados por un mecanismo o máquina. La relevancia de este término surgió con el aumento de las máquinas y su papel dentro de la vida cotidiana, transformando el modo de comprender nuestras relaciones entre nosotros y con las herramientas que utilizamos. Haciendo un símil de como entendemos el mundo que nos rodea con el funcionamiento de las máquinas y sus mecanismos. Un ejemplo es la representación del universo como un reloj, donde la vida se debe a la organización de los sistemas materiales.

Metamorfosis La metamorfosis es el cambio anatómico y de hábitos que experimentan algunos animales durante el transcurso de su vida. Este proceso se ha vuelto una transformación simbólica dentro del imaginario colectivo ya que se manifiesta no solo en la variación de forma, sino también en las funciones y en el género de vida. Se trata de una transformación de algo en otra cosa, la mudanza que hace alguien o algo de un estado a otro, como de la avaricia a la liberalidad o de la pobreza a la riqueza.

⁶⁹ Zizek, Slavoj, Como leer a Lacan, Buenos Aires, Paidós, 2008, 136p

Metafísico el discurso inicial de la metafísica, con el poema de Parménides, habla del origen de la intelección especulativa mediante la imagen mítica de una ascensión. Sus hexámetros describen la subida de un mortal ordinario hacia el ámbito de la verdad divina, de la *Aletheia*. El poema de Parménides muestra en tres configuraciones distintas de *Peitho* (*persuasión*) y *Aletheia* (*verdad/ des ocultamiento*) la relación originaria entre retórica y metafísica.

Metraje Duración de un film

Patologías Conjunto de síntomas de una enfermedad, manifestaciones clínicas: signo y síntoma.

Realización Toma de escenas dentro de una producción.

Rotoscopía técnica cinematográfica en la cual se redibuja la imagen real en movimiento para convertirla en animación.

Rizomático En la teoría filosófica de Gilles Deleuze y Félix Guattari, un rizoma es un modelo descriptivo o epistemológico en el que la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica, sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro. En el modelo rizomático, cualquier predicado afirmado de un elemento puede incidir en la concepción de otros elementos de la estructura, sin importar su posición recíproca. El rizoma carece, de centro, un rasgo que lo ha hecho de particular interés en la filosofía de la ciencia y de la sociedad, la semiótica y la teoría de la comunicación contemporáneas.

Sinécdoque Tropo que consiste en extender, restringir o alterar de algún modo la significación, para designar un todo con una de sus partes, o viceversa; un género con el de una especie, o al contrario; una cosa con el de la materia de que está formada, etc.

Tropo Empleo de las palabras en sentido distinto del que propiamente les corresponde, pero que tiene con este alguna conexión, correspondencia o semejanza. El tropo comprende la sinécdoque, la metonimia y la metáfora en todas sus variedades.

Sintagmas Alternantes Los sintagmas son ordenaciones espaciotemporales dentro del cine narrativo. El sintagma alternante es un montaje narrativo paralelo que sugiere simultaneidad temporal.

Tracker Herramienta de edición de video, por medio de la cual se estabiliza la imagen al manipular las coordenadas de cada fotograma en relación al tiempo. Se calibra la imagen en relación a puntos de referencia.

Vitalista Posición filosófica caracterizada por postular la existencia de una fuerza o impulso vital sin el que la vida no podría ser argumentada. Se trataría de una fuerza específica, distinta de la energía estudiada por la física y otro tipo de ciencias naturales, que actuando sobre la materia organizada daría por resultado la vida. Esta postura se opone a las explicaciones mecanicistas que presentan la vida como fruto de la organización de los sistemas materiales que le sirven de base.

Es un aspecto del voluntarismo que argumenta que los organismos vivos (no la materia simple) se distinguen de las entidades inertes porque poseen fuerza vital (o élan vital, en francés) que no es ni física, ni química. Esta fuerza es identificada frecuentemente con el alma de la que hablan muchas religiones.

Los vitalistas establecen una frontera clara e infranqueable entre el mundo vivo y el inerte. La muerte, a diferencia de la interpretación mecanicista característica de la ciencia moderna, no sería efecto del deterioro de la organización del sistema, sino resultado de la pérdida del impulso vital o de su separación del cuerpo material.

Bibliografía

- ABBAGNANO, Nicolás *Historia de la filosofía Vol. III* Hora, S.A. Barcelona, 1994,124pp.
- ACHA, Juan *Introducción a la teoría de los diseños*, Editorial Trillas, 2006, 179pp
- AMOS RAPOPORT *Cultura arquitectura y diseño*, Barcelona, EDICIONES UPC, 2003, pp. 294
- ARNHEIM Rudolf *Arte y percepción visual psicología del ojo creador* Alianza Forma, 2005, 514pp
- BOUILLOT, Rene *El objeto y su imagen, fotografía industrial y publicitaria*. Editorial Hispano Europea, Barcelona, 1981, pp. 9
- BREYER Gastón, *La escena Presente. Teoría y metodológica del diseño escenográfico*, Ediciones infinito, Buenos Aires, 2005, 576pp
- BRUCE Vicky, *Percepción visual. Manual de fisiología, psicología y ecología de la visión*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1994, pp642
- Buchan, Suzanne. *The Quay Brothers. Into a Metaphysical Playroom*. University of Minnesota Press, 2010
- ESTRADA Elena, *El arte y la vida cotidiana* Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 1995, 333 PP.
- FIZ Marchan *Del arte objetual al arte de concepto*, Ediciones Akal, España1986, pp159-172.
- HAMES Peter, editor *Dark Alchemy: the cinema of Jan Svankmajer*, 2ª edición Wallflower Press, Londres, 2008, pp82
- FURNIS Maureen, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, John Libbey & Co., 2008, 269 pp., ils.p. 5
- Gombrich, E.H., *Los usos de las imágenes*, Madrid, editorial Debate, 2003
- SÁNCHEZ Rafael, *Montaje cinematográfico arte y movimiento*, México, UNAM-CUEC, 1994, pp95.
- UNAMUNOMiguel, *Sombras del sueño Soledad*, Biblioteca Nueva, 1998, pp. 82
- Mc LUHAN, M. *El medio es el mensaje: un inventario de efectos*. Paidós, Barcelona.1969
- WADE Nicolas *Perception & Ilusion. Historical perspectives*, EU, Springer, 2005

MULLER Conrad, *Luz y visión*, ediciones culturales internacionales, 1989, México, Colección científica de Time Life.

PYLYSHYN Zenon *Seeing and visualizing, it's not what you think*. Abrodford Book, EU, 2003, pp. 92. 563 PP.

LARSON Samuel, *Pensar el sonido: una introducción teórica a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*, México, UNAM-CUEC, 2005, Pp53

HALAS John, *The Technique of Film Animation*, Londres, Focal Press, 9a imp, 1978, 351pp, pp23, 24

HALAS, John *The Contemporary Animator*, Gran Bretaña, Focal Press, 1990, 128 pp., ils

Irving, D.K. y Rea, P.W. *Cortos en Cine y Video, producción y dirección*, 3ª edición, OMEGA Madrid, 2006, 404pp

LAYBOURNE Lay, *The animation book*, N.Y., Crown, 1979, 271 pp., ils. Pp. 49-53.

MARTÍN, Miguel *La Persistencia Retiniana y El Fenómeno ! (Phi) como error en la explicación del Movimiento Aparente en Cinematografía y Televisión*. Universidad Autónoma de Barcelona Facultad de Ciencias de la Comunicación, Barcelona, 2008, 204pp

METZ C, hristian, *Ensayos sobre la significación del cine vol. 1*, Paidós, Barcelona, 2002, 265pp

NORMAN, Donal, *La psicología de los objetos cotidianos*, España, Nerea, 1988, pp. 15-52.

OLHAGARAY, Néstor, *Del videoarte al net art*, Chile, Editorial Lom, 2002.

OLIVERA Elena Estética *La cuestión del arte*, Buenos Aires, Emecé, 2007, 399 PP.

SVANKMAJER Jan, *Decalog en Dark Hames Peter editor Alchemy: The films of Jan Svankmajer*, 2008, Wallflower Press, 2008, pp. 140

WEIZ Gabriel, *El juego viviente*, Siglo XXI editores, España, 1986

Hemerografía

FILIMOWICZ, Michael and STOCKHOLM, Jack *Towards a Phenomenology of the Acoustic Image*, Organized Sound (2010), 15: 5-12, Copyright © Cambridge University Press 2010