

PREPRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO “EL DUEÑO DEL ARCO”

Representación de las habilidades motrices genéricas de un
futbolista a través de la animación 2D

Anderson Alexis Ospina Tróchez

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2016

PREPRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO “EL DUEÑO DEL ARCO”

Representación de las habilidades motrices genéricas de un futbolista a través de la animación 2D.

Anderson Alexis Ospina Tróchez

Proyecto de grado para optar por el título de Diseñador Gráfico

**Director
Andres Reina Gutiérrez
Diseñador Gráfico**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2016**



UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

El Estudiante ANDERSON ALEXIS OSPINA TRÓCHEZ identificado con Cédula de ciudadanía número 1144142230 de Cali y código 201022034, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado *"Preproducción del cortometraje animado 'El dueño del arco'. Representación de las habilidades motrices genéricas de un futbolista a través de la animación 2D"*, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador: Miguel Alejandro Bohórquez Nates
Jurado Asesor: Julio César Rodríguez Rodríguez
Jurado Experto: Iván Alberto Abadía Quintero

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 5 de Mayo de 2016, según Acta 3-2016 del Comité del Programa.

ANDRÉS REINA GUTIÉRREZ
Director del Proyecto

PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico

ÁNGEL MIGUEL URIBE BECERRA
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

**A Dios y a mi familia por su
apoyo incondicional**

GRACIAS

Este proyecto es la culminación de una etapa muy valiosa en la que cumpla la primera parte de un sueño que espero seguir gestando. Por eso quiero dedicar unas cuantas líneas de agradecimiento a aquellas personas que hicieron parte de su realización.

Al profesor Andrés Reina por su orientación y contribución como director en este proyecto. Igualmente por compartir sus conocimientos a lo largo de todo mi proceso como estudiante universitario.

Al profesor Miguel Bohórquez, que gracias a su oportuna asesoría permitió agregarle al cortometraje el detalle que le hacía falta.

Finalmente quiero agradecer de manera muy especial a mi familia, por su apoyo moral y acompañamiento incondicional, así mismo por alentarme constantemente para el cumplimiento de esta meta.

TABLA DE CONTENIDO

GLOSARIO	11
RESUMEN	12
1. INTRODUCCIÓN	13
2. OBJETIVOS	14
2.1. OBJETIVO GENERAL	14
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
3.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	15
3.2. JUSTIFICACIÓN	15
3.3. ANTECEDENTES	17
3.3.1. El deporte como inspiración	17
3.3.2. El fútbol como temática en la animación	19
4. MARCO TEÓRICO	30
4.1. EL MOVIMIENTO EN LA ANIMACIÓN	30
4.1.1. Anticipación – Acción – Reacción	34
4.2. EL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA PARA ANIMACIÓN	37
4.3. PROCESO DE ADAPTACIÓN. UN CUENTO PARA UN CORTOMETRAJE	41
4.4. EL CORTOMETRAJE ANIMADO.....	42
4.5. LA PREPRODUCCIÓN.....	43
4.5.1. Desarrollo del guión.....	44
4.5.1.1. La estructura aristotélica de los tres actos.....	44
4.5.1.2. La idea.	45
4.5.1.3. La sinopsis.....	45
4.5.1.4. Los personajes.....	46
4.5.1.5. El guión, ¿qué es?	48

4.5.1.6. La escaleta.	49
4.5.1.7. Storyboard.....	49
4.5.1.8. Animatic	53
4.5.1.9. El pencil test.	54
4.6. LA TÉCNICA DEL FUTBOLISTA.....	55
4.6.1. Los tipos de habilidades.....	56
5. METODOLOGÍA	60
6. DESARROLLO DEL PROYECTO	62
6.1. PREPRODUCCIÓN. EL CONTENIDO DE “EL DUEÑO DEL ARCO ”	62
6.1.1. La adaptación: desde “Por Achával nadie daba dos mangos” a “El dueño del arco”	62
6.1.2.Desarrollo de las etapas de preproducción.....	65
6.1.2.1. La idea	65
6.1.2.2. Sinopsis.....	65
6.1.2.3. Personajes.	65
6.1.2.4. Guión.	69
6.1.2.5. Escaleta.....	73
6.1.2.6. Storyboard.	76
6.2. PRODUCCIÓN.....	90
6.2.1. Pencil test: Inicio de la animación.	90
6.2.2. Animación y montaje	91
6.3. POSTPRODUCCIÓN.....	94
7. CONCLUSIONES	95
8. RECOMENDACIONES.....	98
9. BITÁCORA.....	99
10. BIBLIOGRAFÍA	110
11. ANEXOS	112

LISTA DE FIGURAS

Figura1. Planificación de la pose por medio de la línea de acción.	34
Figura 2. Descripción de la mecánica del cuerpo realizando un control y un pase (Secuencia animada).	35
Figura 3. Desglose de los instantes de anticipación, acción, reacción (secuencia animada).....	36
Figura 4. El trazo ideal en el dibujo es aquel que se hace con seguridad.....	37
Figura 5. La línea direccional y la línea de fuerza aplicada.	38
Figura 6. Los ritmos del cuerpo	38
Figura 7. Los ritmos del cuerpo	38
Figura 8. El ritmo y su relación con el equilibrio	39
Figura 9. Ejemplo del proceso expuesto de Ryan Woodward	40
Figura 10. Esquema de “Hbruna” para realización de un cortometraje animado.....	43
Figura 11. Serra (1991) la evolución de la diferentes habilidades motrices.	55
Figura 12. Alternativa 3ra, escogida por los autores para enlazar las habilidades motrices básicas con las habilidades motrices específicas, basados en los modelos teóricos representativos de Arráez, López, Ortiz y Torres (1995), Romero (1997) y Conde y Viciano (1997), a partir de Serra, E. (1991)	56
Figura 13. Ejemplificación del proceso de animación empleado en este cortometraje.	91
Figura 14. Ejemplo del proceso de animación fotograma a fotograma.	92
Figura 15. Ejemplo anterior pero con el timing de cada pose para que la acción sea verosímil.	92
Figura 16. Manejo del flujo de trabajo en Flash CS5.	93
Figura 17. Manejo del flujo de trabajo en Flash CS5.....	93
Figura 18. Esquema del modelo de producción implementado para la realización del cortometraje “El dueño del arco”	95

LISTA DE IMAGENES

Imagen 1. Federico vistas	99
Imagen 2. Federico poses.....	99
Imagen 3. Tobías vistas	100
Imagen 4. Tobías poses	100
Imagen 5. Costas vistas.....	101
Imagen 6. Costas poses	101
Imagen 7. Federico expresiones.....	102
Imagen 8. Tobías expresiones.....	102
Imagen 9. Costas expresiones.....	103
Imagen 10. Otros personajes	103
Imagen 11. Personajes en escena	104
Imagen 12. Universo del cortometraje	105
Imagen 13. Capilla.....	105
Imagen 14. Aspecto de la capilla por dentro.....	106
Imagen 15. Vitral de la capilla.....	106
Imagen 16. Cancha de juego 1.....	107
Imagen 17. Cancha de juego 2.....	107
Imagen 17. Montaje de escena	108
Imagen 18. Montaje de escena 2.....	108
Imagen 19. Exploración visual Federico 1.....	109
Imagen 20. Exploración visual Federico 2.....	109
Imagen 21. Exploración visual Costas.....	109
Imagen 22. Exploración visual Tobías.....	109
Imagen 23. Exploración visual capilla	109
Imagen 24. Exploración visual cancha	109

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Requisitos de la convocatoria del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC) del año 2015 para cortometrajes animados.....	112
--	-----

GLOSARIO

Animatic: También se encuentra como animática. Es la animación del storyboard compaginado con el sonido.

Animar en doses: Cuando por cada dibujo se ocupan dos fotogramas, que da como resultado hacer doce dibujos por segundo tomando como referencia el estándar de cine, que indica que un segundo contiene veinticuatro fotogramas.

Background: Es el fondo donde se desarrolla la acción (Ver fondo, p. 73)

Barrido: Movimiento rápido de la cámara, generalmente panorámico.

CGI: Computer-generated imagery. Abreviación en inglés que se traduce al castellano como imagen generada por computadora.

Clean up: Proceso donde el dibujo abocetado se pasa a limpio.

F/X: Abreviación para efectos, tanto visuales como auditivos.

Pencil test: Primera visión de cómo luciría el movimiento final acoplado con la música y los diálogos, que permite tener un acercamiento con el resultado final que tendrá el producto.

Raccord: Continuación de un plano con uno anterior.

Storyboard: Es la propuesta visual del guión literario donde se planifica plano a plano como se cuenta la historia. Aquí se define la acción, el tiempo de cada plano, los movimientos de cámara, los emplazamientos, etc.

Thumbnails: Dibujo abocetado que se realiza para definir la pose del personaje en la acción.

Timing: El ritmo de la animación.

VFX: Es la abreviación de efectos visuales.

RESUMEN

Motivado por la necesidad de explorar la representación del movimiento del ser humano mediante la técnica de la animación 2D, este proyecto se articula a una de la mayores pasiones del ser humano; el fútbol, una práctica en la que la lúdica deportiva se combina magistralmente con secuencias de movimientos complejos y precisos (jugadas). De tal manera que lo fundamental aquí es estudiar los modos de representación del fútbol, mediante la animación, tomando como base de contenido narrativo un cuento argentino de Eduardo Sacheri en el que además de mostrar las diversas jugadas futbolísticas que el relato expone, se abordan elementos narrativos claves que permiten apreciar adecuadamente la historia.

El propósito fundamental radica en la representación por medio de la animación digital 2D del movimiento corporal y las habilidades de un futbolista como un acercamiento a la comprensión de técnicas y procesos que posibilitan “dotar de vida” a algo que en esencia no lo tiene. Para este propósito se lleva a cabo el desarrollo de la primera etapa que se requiere para la realización de un cortometraje animado digital 2D, la preproducción, y parte de la segunda etapa, la producción, brindando así un acercamiento al resultado final de la obra animada. Este desarrollo está orientado por los requisitos de la convocatoria para cortometrajes animados del año 2015 del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC).

En la preproducción se hace mención a los aspectos que se conciben previamente y que son necesarios para la elaboración del cortometraje: se aborda desde la concepción de la idea, el desarrollo del guion literario e igualmente el desarrollo del storyboard, que decantan en la realización del animatic, resultado que culmina esta etapa.

Asimismo se aborda el proceso fundamental en la etapa de producción de un cortometraje animado: la animación. Aquí el proyecto comienza a tomar su verdadera forma como producto audiovisual. El resultado en esta etapa es la obtención del pencil test, que es una prueba de animación que se asemeja con gran fidelidad al resultado final del cortometraje.

Finalmente, se presenta una guía del proceso aquí expuesto que tiene como finalidad servir de referencia para la realización de otros proyectos similares.

Palabras claves. Animación, digital, cortometraje, movimiento, fútbol, pencil test.

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto aborda la exploración de uno de los campos de acción del diseño gráfico: las narrativas audiovisuales, específicamente, la animación.

El tema que aquí se expone es el proceso de animación que se siguió para la elaboración del cortometraje “El dueño del arco”. Esta pieza se centra en el trabajo de animar la figura humana, entendiendo esta actividad como base para la aprehensión de las técnicas y principios necesarios para afrontar la difícil labor de animar en 2D.

Las técnicas que aquí se exponen son de la teoría de los procesos de animación tradicional, estos se articularán de tal forma que puedan ser abordados en el plano digital, haciendo las salvedades correspondientes entre un soporte y el otro.

Asimismo se aborda la generación del contenido donde se aplicarán dichas técnicas. De esta manera se ofrecerá una propuesta que pretende ejemplificar el proceso para la creación de un cortometraje animado digital 2D, partiendo de la posibilidad que brindan los medios tecnológicos actuales en la síntesis de un trabajo que anteriormente era difícil de concebir, aun para un grupo considerable de personas; esto sin querer afirmar que la complejidad de esta labor, hoy en día haya disminuido.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Representar las habilidades motrices genéricas de un futbolista mediante un cortometraje animado 2D.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer las fases concernientes de la etapa de preproducción para el desarrollo de un cortometraje animado 2D.
- Determinar los aspectos técnicos que debe desarrollar un sujeto para la práctica del fútbol.
- Identificar mediante el análisis de cinco (5) piezas audiovisuales animadas 2D producidas alrededor del fútbol, aspectos particulares en la representación de la habilidad motora de un futbolista.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El campo de la narrativa audiovisual se ha constituido en un área de exploración y por ende de acción para la disciplina del diseño gráfico, debido a que permite articular idóneamente los distintos recursos propios de dichas disciplinas, que decantan en una convergencia en la que se distingue el movimiento ‘animado’ como la principal característica en que se expresa el contenido.

Un ejemplo que se puede citar donde confluyen dichas áreas son los Motion Graphics¹, en estos a menudo se logra encontrar cómo los elementos básicos de la comunicación visual —el punto, la línea, el color, la escala, etc.,— funcionan ante el observador como los transmisores del mensaje. De esta manera, dicha unión a menudo se da en la concepción más amplia de la animación.

En busca de explorar esta alternativa de acción que presenta el diseño gráfico, se recurre a la animación 2D para desarrollar un trabajo de índole creativo. Su escogencia obedece a las distintas posibilidades que permite el trabajo de la técnica de animación tradicional abordada en el plano digital. Aquí se puede llevar a cabo una amplia experimentación plástica y conceptual en cada una de las etapas de desarrollo que requiere un proyecto audiovisual —preproducción, producción y postproducción— y que por medio de la implementación de varios conceptos que se tra-

bajan desde el área del diseño gráfico, ayudan a la concepción y soportan la idea que se pretende transmitir.

Para entender el concepto de animación, se puede recurrir a las palabras del animador Norman McLaren, quien expuso lo siguiente sobre el tema, “no es el arte de trazar figuras que se mueven, sino es el arte de trazar el movimiento” (citado en Castro y Sánchez, 1999, p.44). Ante este enunciado, surgen dos incógnitas que se pretenden descubrir con el presente proyecto: ¿Cómo transportar la representación del dibujo de la figura humana al movimiento animado? y ¿qué principios o herramientas son necesarias conocer para desarrollar dicha tarea?

3.2. JUSTIFICACIÓN

Dentro del campo de acción del diseño gráfico se tiene en consideración la narrativa audiovisual como un espacio de interés para manifestar las posibilidades comunicativas que esta disciplina presenta en su discurso, ya que éste medio permite, gracias a la utilización de la imagen en movimiento, tratar contenidos complejos, de una manera amplia, clara y precisa si así se requiriera. Es de este modo como se considera a su vez la animación como un campo idóneo para el desarrollo del proyecto, debido a que posibilita trabajar con las diferentes herramientas propias del marco teórico de la disciplina del diseño gráfico, como lo es la tipografía, el signo, el color, la diagramación, entre otras, que determinan el tratamiento estético y la configuración final de la imagen y que serán complementadas con elementos de la narrativa audiovisual, como el audio, el tiempo,

¹ Los Motion Graphics o gráficos en movimiento, son animaciones donde se combinan varias disciplinas como diseño gráfico, fotografía, música, etc., utilizando los distintos recursos de cada una de estas para comunicar un mensaje.

el formato, los planos, etc., y que su idónea conformación representaría la transmisión de un mensaje óptimo para el observador.

Teniendo en cuenta lo anterior, en este medio expresivo, una de las características que ayudan a definirlo como tal y que es propio de la animación, es la condición del movimiento construido desde cero, aun cuando este es capturado por algún sistema de registro para después ser utilizarlo como base para un personaje, ya que incluso así, esta condición se sigue presentando porque este ha sido previamente planificado y no ha sido dejado al azar. De acuerdo a esto, la representación del movimiento en animación, a la vez que resulta ser compleja, siempre precisa un trabajo de exploración propia de cada animador, inclusive si lo que se desea animar son personajes humanos o más aún si no lo son, aun cuando existan lineamientos o estructuras sobre el movimiento como las aportadas por Preston Blair en su obra “Cartoon Animation” o por Richard Williams en “Kit de supervivencia del animador”. Es por esto que planteo explorar el lenguaje del movimiento desde una práctica deportiva, y más precisamente trabajarlo temáticamente a través del fútbol, pues en esta actividad física, aparte de requerirse la realización de movimientos que una persona ejecuta en la cotidianidad, como son, caminar, saltar, correr o girar, también permite explorar diferentes comportamientos o estados del cuerpo en circunstancias poco habituales, debido a que en diversas acciones que éste hace se requiere de un alto grado de plasticidad y planificación por parte del futbolista para poderlas realizar, es decir, de un perfeccionamiento de técnicas propias de esta disciplina deportiva. En esencia lo que se busca con el presente proyecto, es explorar la representación de la figura humana en el campo de la animación 2D, para lo que también será necesario trabajar la figura humana a través del dibujo, pues como lo manifiesta Cámara, la representación de la figura humana se constituye en el inicio o la base para obtener

destrezas al instante de dotar de vida a algo que en esencia no la tiene y evolucionar en el proceso (Cámara, 2004, p.102).

De la mano de la representación del movimiento aparece la creación de los personajes, donde es necesario dominar varios aspectos que confluyen en su caracterización, por lo que tampoco deja de ser una cuestión sencilla, que se aborde de manera efímera, ya que su creación debe ser ante todo, un reto, tanto para el guionista como para el artista que lo crea gráficamente, pues estos son los elementos con los que se cuenta para el desarrollo del relato y mientras mejor sea su construcción, más componentes se podrán aprovechar para aportárselos a la historia.

Es así que la elaboración visual de un personaje obedece a toda una planificación que refuerza el sentido comunicativo del mismo. Esta labor se complejiza aún más, si se tiene en cuenta que su configuración representa solo un fragmento que se extrae de la realidad, donde se utilizan generalmente como referente lo que se observa de los seres humanos y animales, y donde dado el caso también suele ser necesario dotar de toda una caracterización a objetos, cosas o plantas², que en la realidad no cuentan con patrones —en cuanto al movimiento— que se puedan seguir, pues resultan siendo elementos ‘inanimados’ a los que se les termina por dárseles propiedades humanas, imprimiéndoles características morfológicas y psicológicas; que colocan en evidencia la explotación del principio de ficción que se hace por medio del discurso animado.

Es de esta manera, que para conseguir un personaje sólido a lo largo del relato se debe establecer un balance entre lo que dicta su perfil psicológico y sociológico en el perfil morfológico, buscando obtener un persona-

2 Este recurso se conoce como antropomorfización, que es dotar a seres inanimados de características humanas para convertirlos en personajes.

je congruente, donde todos estos aspectos se encuentran complementados. Al tener definidas las características de los personajes, tanto sociológicas como psicológicas, se establece una estructura para su construcción física. Preston Blair (1994) se encargó de aportar e ilustrar algunos modelos para tener en cuenta al momento de construir personajes, como lo es, la construcción por medio de formas geométricas, la construcción en esqueleto y también la construcción por medio de círculos o formas redondas, esta última utilizada especialmente para el desarrollo de personajes más caricaturescos debido a que ayudan a conseguir un mejor trabajo de la perspectiva en el personaje.

Estos aspectos que se ciernen esencialmente a un modelo de construcción de personajes se articulan finalmente en función de representar el movimiento. Es de esta manera como se establecen dos características primordiales dentro del movimiento en la animación: 'la línea de acción y el movimiento de la masa, ambas mencionadas en el libro *Cartoon Animation* (Blair, 1994). Por un lado la línea de acción se utiliza como base para el ritmo, la sencillez y la inmediatez (Blair, 1994, p.92), además de establecer la posición del personaje en la escena. Mientras que el movimiento de la masa hace referencia al comportamiento de la masa corporal del personaje, relacionando la distribución del peso de acuerdo a la deformación del cuerpo en el movimiento.

3.3. ANTECEDENTES

Esta etapa se comienza con la investigación que es propia del interés temático del cortometraje, que ha arrojado como conclusión la estrecha relación que ha existido a lo largo de la historia humana entre las actividades físico-deportivas con los diferentes medios de expresión artística, un aprovechamiento de doble vía, donde ambos campos se han asistido mutuamente.

En esta etapa también se hace un análisis y un registro de la información de distintos referentes animados que aborden el fútbol en su contenido, bien sea como tema principal o circundante; el análisis comprende el estudio de estas piezas a través de cuatro componentes particulares: el narrativo, el comunicativo, el estético y el técnico, igualmente se hará un análisis especial de la representación que en estas piezas se hace del movimiento y los aspectos técnicos de un futbolista y esto tendrá su aporte en el contenido del cortometraje pues se pretende con estos nutrir la creación que se propone como el objetivo que engloba el presente proyecto.

El compendio de productos animados que abordan el fútbol como temática es vasto, por eso para el análisis se escogieron cuatro series animadas y la obra de un animador (Richard Swarbrick). Estas tienen como criterio de selección la asociación que se hace con el objetivo general de este proyecto: implementación de animación 2D y la manera de representar el movimiento de esta práctica deportiva a través de esta técnica.

3.3.1. El deporte como inspiración

"...creo que la animación es la forma que mejor se asemeja y expone al deporte como arte, y es el deporte que ayuda significativamente en la identificación de la animación como forma singular de expresión artística".

Paul Wells

Balius (2004) sostiene que, no hay duda que el deporte y la actividad física en general, provocan la aparición de imágenes y sensaciones que tienen la capacidad de inspirar obra plástica, literaria e incluso musical a los artistas; esto permite entender la importancia de esta actividad como recurso digno de representación a través de determinada manifestación artística.

Mostrar al hombre, exaltar sus capacidades y transmitir sus proezas ha resultado un ejer-

cicio repetido a lo largo de la historia de la humanidad, para evidenciar la suerte de dominio que este ha ejercido sobre su entorno. Ejemplos de esta premisa, como lo señalan Herrador y Osorio (2007), se pueden encontrar en la pintura, la escultura, el grabado, y en disciplinas más actuales, como el cine, la fotografía o la animación, donde el deporte o la actividad física ha ejercido como temática circundante o principal.

En este mismo orden y devolviéndose en el tiempo, Castro y Sánchez (1999) señalan que el movimiento físico ya contaba con representaciones en tiempos antiguos, donde nuestros ancestros, desde la era paleolítica, pasando por el antiguo Egipto dejaron vestigios de su conocimiento sobre la noción del movimiento. Ejemplos de esto, se pueden apreciar en las cuevas de Altamira, en España, "cuando uno de [los artistas paleolíticos] pintó la imagen de un jabalí polícromo que huye con ocho patas" (p.39), haciendo alusión a las pinturas paleolíticas que hacen parte del denominado arte rupestre, asimismo esta noción se encuentra en las obras encargadas por el faraón Ramsés, que por medio de la sucesión de figuras, creaban la sensación de movimiento al pasar rápidamente frente a ellas; esto señalado por los mismos autores.

Ahora, haciendo referencia al deporte y al arte, se puede considerar que estas son actividades generadoras de pasiones en el ser humano. En el deporte se da, tanto para quien lo practica como también para quien lo vive como aficionado y en el arte, para quien lo crea o para quien lo aprecia. Dichas pasiones, que en esencia, trascienden al hombre, son las que han permitido que estas dos disciplinas se hayan utilizado de un modo simbiótico a través de la historia y se generen contenidos que crean una relación entre ambas prácticas. Balius (2004), señala, que gracias a esta circunstancia, por ejemplo, se pudieron sentar las bases para lo que sería el ideal estético de la figura masculina, tomando a

un deportista como referencia, asunto que se instauró desde la antigüedad, cuando se llevaban a cabo los primeros juegos olímpicos realizados en el territorio griego, y que hasta hoy se considera vigente. A su vez, Wells (2014), sobre la relación deporte-animación, ha indicado que "el deporte fue un vehículo por el cual la animación como un medio que evoluciona fácilmente se podría probar a sí mismo técnica, estética y socioculturalmente" (p.58), entendiendo que son muchos los recursos y las ideas que puede aportar este campo, principalmente en la comprensión de la mecánica del cuerpo, evidenciando diferentes aspectos que de plano no son fácilmente perceptibles. Esto mismo fue destacado por Thomas y Johnston (1981), donde cuentan como encontraron en la sección de deportes del periódico, un material muy bueno de referencia para estudiar el cuerpo humano y como este lograba expresar emociones intensas por medio del movimiento y su flexibilidad. (1981, pp. 49-50)

Por su parte, también se puede decir que tanto las bellas artes o las disciplinas segregadas de estas, actualmente han servido para la transmisión del conocimiento, consolidación y difusión de las prácticas relacionadas con la actividad física, suscitando de este modo, otra referencia donde se encuentra la complementariedad entre ambos hemisferios.

Para hacer constancia de esta noción, el propio Wells (2014), relacionando el deporte con la animación, ejemplifica a través de esta última, en el capítulo "How to Play Golf", protagonizado por Goofy, el personaje de Disney, la complejidad que requiere jugar al golf, haciendo referencia a los diversos factores que intervienen en esta práctica. Igualmente en la obra de Disney se pueden encontrar varias apologías en este sentido, que a su vez permiten dejar constancia del aprovechamiento mutuo entre ambas disciplinas.

3.3.2. El fútbol como temática en la animación

Los Súper Campeones (1983). Dentro de la gran producción de series japonesas que han implementado el fútbol como temática, se destaca esta serie por ser, quizás, la de mayor recordación y la encargada de popularizar esta clase de contenidos en el plano de la animación; una temática que ya había sido expuesta al inicio de la década de los 70 en la serie “Akaki Chi no Eleven”, que no tuvo el auge que consiguió, casi diez años después, la creación de Yoichi Takahashi³ cuando fue llevada a la pantalla. La serie se destaca por el aporte que hizo de innumerables recursos, sobre todo narrativos y estéticos, que influenciaron otras obras de esta misma naturaleza.

En el plano comunicativo, la serie se destaca por ser una adaptación del comic japonés (manga) conocida como el Capitán Tsubasa originalmente. Tras su éxito fue llevada al campo de la animación como un proyecto que tenía la finalidad de promover la práctica de este deporte en su país de origen (Japón), para lo que contó con el apoyo de la asociación de fútbol de ese país.

Recrea lo que es un entorno futbolístico a través de las vivencias del personaje principal y sus amigos, que pasan por cada una de las etapas, desde el amateurismo hasta convertirse en profesionales, desarrollo que es apreciable a través de las tres temporadas que tuvo.

Estas premisas se ven acentuadas, por ejemplo, en la inclusión de personajes inspirados en referentes reales, así como en la representación de las diferentes situaciones y condiciones que rodean esta práctica: escenarios deportivos, preparación y entrenamientos, medios de comunicación y la inclusión de las

hinchadas, son algunos de los elementos que se presentan en la serie para reflejar al espectador el ambiente futbolero.

La historia se centra en el anhelo y la posterior consecución del sueño de vida del protagonista, Oliver Atton, que desea convertirse en futbolista profesional. El personaje se puede definir como un protagonista positivo; fuerza mental, humildad, generosidad, valentía y pasión, son algunas de las características que lo definen. Jugar fútbol es su principal motivación y mejorar cada vez más es su interés, y es a través de él que se ejemplifica todo el proceso de formación y la vida que rodea al futbolista.

En el plano narrativo, al ser un formato en serie que cuenta las vivencias de unos niños hasta convertirse en adultos, cada capítulo está conectado con el anterior, presentando la continuidad necesaria para que dicho crecimiento biológico de los personajes sea entendido. En cuanto a la manera de plantear la narración de un partido, que es una de los cuestionamientos que se busca resolver con este análisis, se destaca la similitud en el modo como este se presenta entre las tres temporadas que tuvo y que cronológicamente fueron distantes. En este desarrollo se prioriza la visual del espectador (televidente), introduciéndolo en el encuentro, logrando percibir en detalle el transcurso del juego. Allí se presentan tanto secuencias de diálogos como de acción, en estas últimas abunda la utilización del recurso de la hipérbole, tanto en la acción como en la narrativa visual donde se hace uso de variaciones de ángulos de cámara o agregado algún movimiento, para citar algunos ejemplos.

Estéticamente, analizando la forma, se denota un convencionalismo en la manera de representación, tanto en los personajes, como en los fondos y en los efectos visuales. Asimismo, analizando el movimiento como valor estético, se observa que se presentan de

³ Ilustrador y creador del comic —manga en japonés— Súper Campeones.

buena manera las condiciones físico-atléticas de un futbolista, en este sentido, se reconoce la inclusión de las habilidades motrices genéricas y específicas. Los personajes que se ven envueltos en la práctica poseen buenas actitudes técnicas y gran plasticidad para realizar distintas acciones en el juego, varias caracterizadas por ser complejas, exageradas y fantasiosas. Aunque a veces el accionar físico de los personajes puede resultar cadencioso, se ve compensado por la versatilidad y lo atractivo que resulta el observar una jugada desde un ángulo poco habitual, convirtiéndose en el principal foco de interés para el espectador, que haya en estas acciones el atractivo visual que los enganchan con la serie generando recordación.

Para hablar del campo técnico, se enfatiza en que cada una de las versiones que tuvo la serie se realizó con diferencias considerables de tiempo, suscitando que técnicamente se diera una evolución, implementando nuevos procesos y tecnologías en su realización que generaron cambios en su aspecto visual.

En las dos primeras series (1983 - 1994) se puede observar que el proceso realización era a través de técnicas 2D que entrevén cambios visuales apenas considerables entre una y otra. Es en la tercera y última de las versiones donde hace presencia una inclusión tecnológica importante, pues es cuando aparece el 3D, que jugó un papel relevante en aspectos como la generación de multitudes en los estadios y también en la realización de otros contenidos relevantes y complejos, aunque su estética y apariencia bidimensional siempre fue lo que prevaleció.

Habilidades Motrices Genéricas expuestas en la serie Los Supercampeones



Recepción del balón

Los personajes pueden realizar cualquier tipo de recepción concebida dentro de la lógica de la realidad. El pecho, o como en este caso, el pie son las partes del cuerpo que se emplean para cumplir con esta habilidad. Esta habilidad no suele destacarse narrativamente, aunque hay excepciones. Esta acción presenta una resolución rápida.



Conducción del balón

La conducción es una acción monótona. El personaje corre paralelo al balón pero no se aprecia contacto alguno con este. En la realidad esta habilidad requiere la utilización de las diferentes zonas de contacto del pie.



Driblar

Generalmente no se presenta a los personajes driblando a un rival, pero cuando lo hacen se observa que el personaje tiene cierta cadencia que es necesaria para esta habilidad. Los regates suelen ser simples en su ejecución, pues con un solo toque al balón el personaje puede sobrepasar a su rival.



Pase

En la serie el pase no se destaca narrativamente y tampoco se presenta con la complejidad que requiere esta habilidad, donde dependiendo de la intención con que este se haga puede variar la zona del pie utilizada.



Cabeceo

El cabeceo es una habilidad genérica porque en teoría se trata de un remate o un pase. Esta habilidad no aparece constantemente en el desarrollo de un partido, pero cuando lo hace es para rematar a la portería o en un momento de clímax que destaca las cualidades físicas y técnicas de los personajes, como en el ejemplo.



Dominio del balón

Esta habilidad es presentada con fluidez. Los personajes al poseer buenas capacidades técnicas logran dominar el balón con cualquier parte del cuerpo y casi siempre, sin ningún problema.



Remates

El remate es una de las habilidades que los personajes tienen más desarrollada y está bien planteada. Una característica en esta serie es que los personajes pueden realizar tiros especiales que reciben nombres llamativos. Los remates suelen ser momentos de tensión en el capítulo, por lo que se hace énfasis en aspectos como la fuerza con que el personaje golpea el balón.



Ejemplo de un remate especial: Secuencia del Tiro del Dragón. En este tipo de remates se recurre a emplazamientos de cámara como un contrapicado que permite destacar el dramatismo de lo que sucede en el plano.

Otras características destacadas de la serie



Velocidad, Fuerza, Resistencia y flexibilidad

Capacidades físicas: Son base para poder ejecutar cualquier tipo de habilidad. Estas son la velocidad, fuerza, resistencia y flexibilidad.

La serie presenta estas capacidades y hace uso de la hipérbole para acentuar la presencia de estas en el desarrollo de un juego.



1983



1994



2001

Se aprecia un cambio en el sentido visual, que también sirve para acentuar la maduración de los personajes como de la serie en sí misma. Aspectos como la iluminación y la sombra, así como la dinámica del movimiento mejoraron considerablemente con el paso del tiempo, aunque narrativamente la serie se contó siempre de la misma manera. En la serie del 2001 aparece el 3D.

Súper Strikas (2008). Serie producida en Malasia que surgió de la adaptación de un comic sudafricano del mismo nombre. La historia gira alrededor del equipo “Súper Strikas” y de su principal jugador, Shakes (protagonista), que buscan alzarse con el trofeo de la Súper liga, una competición que reúne a equipos de todo el mundo.

La serie aunque busca representar un entorno futbolero, asocia otras temáticas que nutren su contenido. La presencia de tecnologías futuristas que influyen en la práctica del deporte, y viajes a través del mundo conociendo diferentes culturas milenarias, entreviendo así una noción didáctica, son características distintivas de esta.

Aunque su hilo argumental es claro, la serie no presenta una continuidad entre capítulo y

capítulo, pues en cada uno de estos desarrolla un contenido diametralmente diferente. Esta característica está asociada con una narración dinámica, que hace que el contenido se desarrolle rápidamente. Es así como cada nuevo capítulo narrará una historia vinculada a alguno de los personajes principales, que del mismo modo sirve para conocerlos más detalladamente.

Narrativamente existen similitudes entre esta y la serie japonesa anteriormente mencionada, declarando que en Súper Strikas casi no se detallan las acciones como si sucede en su símil japonés, claro está, con algunas excepciones. Los partidos son dinámicos y se presentan a través de planos que duran poco tiempo, donde el tipo de transición regularmente es el corte.

La serie técnicamente es animación 2D, con gran presencia de efectos de movimiento como fillages o blurs que enriquecen visualmente las acciones. En este mismo orden se percibe su estética, colores sólidos, personajes sin volumen y una apariencia convencional en cuanto a los fondos y su tratamiento. Igualmente los personajes recogen cierta similitud con la estética norteamericana, principalmente con los personajes de las series producidas por los estudios Warner Bros. Animation, aunque no cuentan con tal calidad. Asimismo el movimiento, aquí analizado como elemento estético, la mayoría del tiempo puede carecer de fluidez, especialmente en las secuencias donde la acción es continua.

Habilidades Motrices Genéricas expuestas en la serie Súper Strikas



Recepción del balón

Los personajes implementan las diferentes partes del cuerpo permitidas en el deporte para realizar un control. Suelen ser controles dirigidos o paradas los tipos de recepciones más presentados en la serie. En la serie, los partidos de fútbol al tener un desarrollo rápido no se hace énfasis en mostrar estas habilidades de un modo parecido a como sería en la realidad.



Conducción del balón

En esta acción el personaje corre en paralelo con el balón pero sin notarse el contacto necesario que debe hacer el pie con este para guiar su dirección. A lo largo de los de los diferentes capítulos donde se presenta esta habilidad el personaje asemeja conducir el balón estrictamente con el empeine



Pase

En la serie se presentan distintos tipos de pases y los personajes los realizan con diferentes partes del pie. El borde interno es utilizado para pases cortos, para pases largos lo realizan con el talón. Esto hace que estas acciones sean percibidas con cierta congruencia como se presentan en la realidad.



Driblar

Este tipo de habilidad se presenta constantemente en la serie y tiene una resolución rápida. Los personajes suelen realizar tanto regates simples como complejos que van acompañados de amagues. Es común también que se rebasen los rivales saltándolos, así mismo esta acción puede mostrarse de un modo totalmente fantástico dependiendo de la habilidad del personaje que la realice.



Remates

Los remates comúnmente son potentes. Aunque también se presentan remates de cabeza, los más comunes son los que se hacen con el pie. Así mismo, lo común es que estos remates sean disparos de media distancia que hacen ver esta acción de un modo más espectacular para lo que son acompañados de diferentes efectos visuales como puede ser destellos de la trayectoria del balón o un aplastamiento de este, entre otros.

Otras características destacadas de la serie



La tecnología futurista: la serie tiene una temática futurista que se relaciona estrechamente con la práctica del deporte. La tecnología influye en los entrenamientos, los implementos que

utilizan y en los rivales que los Súper Strikas enfrentan. En las capturas de pantalla se presenta un capítulo donde el equipo principal entrena en una nave espacial con gravedad cero.

Los efectos visuales: A continuación se destacan algunos ejemplos de como se implementan diferentes efectos en la animación 2D que dotan de cierta realidad a la acción.



El Blur

El pie sufre una deformación de acuerdo a la trayectoria que sigue dándole velocidad al movimiento.



Golpes cinéticos

Aunque no es un golpe, en este ejemplo el balón se acompaña de unas líneas a lo ancho y largo del encuadre.



Las fugas (fillages)

El pie del personaje y el balón dejan un rastro de su movimiento.

Fútbol callejero (2005). Es un producto franco-italiano presentado en formato de serie que tuvo tres temporadas. Su historia se centra en un grupo de niños que viven en condiciones difíciles y encuentran en el fútbol un motivo de alegría. En este orden, reflejan valores positivos como la amistad, el respeto, la solidaridad, el compromiso, la lealtad, entre muchos otros. La serie como su nombre lo indica, representa lo que se puede considerar como fútbol callejero, una práctica que se caracteriza por la poca reglamentación, donde la única valía es hacer un gol sin tener en cuenta ninguna otra consideración. Aunque el fútbol es un elemento importante para el desarrollo de la trama, pues el objetivo de los personajes es realizar la primera copa mundial de fútbol callejero y después consolidar el torneo, el fútbol como tema no resulta siendo tan preponderante como en las anteriores series aquí presentadas, dado que en esta tienen más importancia otros aspectos; el desarrollo personal, la adquisición de buenos valores o superar la adversidad, son algunos ejemplos de tramas que se anteponen a la temática del fútbol.

El análisis narrativo del desarrollo de un encuentro de fútbol arroja ciertas similitudes con componentes que ya se han destacado en la serie de los Supercampeones. Esta serie se caracteriza porque en cada capítulo se presenta una estructura dramática clara —principio, nudo y desenlace— con un argumento único y particular que no tiene continuidad en el siguiente capítulo, aunque claro está, que todos unidos constituyen la trama gene-

ral y la idea temática de la serie y esta es una de las cualidades por las que las escenas correspondientes al desarrollo de un partido de fútbol se expone de manera rápida y dinámica.

Secuencias rápidas, donde priman los planos generales extremos, planos generales y planos medios con diferentes variaciones de ángulo son los regularmente empleados para el desarrollo de un juego, donde también aparecen los barridos como una de las transiciones más implementadas; otro tratamiento interesante es el de la fragmentación de la pantalla para presentar diferentes planos (generalmente primeros planos) de situaciones que suceden en simultaneo, recurso parecido a la segmentación que suele hacerse en las viñetas de un comic para mostrar diferentes personajes para hacer énfasis principalmente en los momentos de tensión.

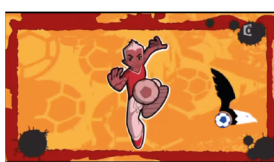
Otro de los recursos narrativos que sobresalen en las secuencias de acción, es el tratamiento que recibe el fondo que suele perder toda referencia con el espacio donde en principio se desarrolla la escena, esto se asemeja al efecto visual que se obtiene en un barrido de cámara o también a las líneas cinéticas del comic que refuerzan características como la velocidad, la fuerza o el vértigo de la acción.

Estéticamente, haciendo mención al aspecto visual de la serie, esta presenta ciertas características que permiten determinar que su enfoque es el público infantil. Formas simples, personajes y fondos detallados y bien conce-

bidos crean una unidad armónica con el relato, fácilmente comprensible para el target al que se alude está encaminado este proyecto. También es para destacar el valor cromático manejado en esta, con predominancia de tonos fríos aun cuando se presenta entornos cálidos, donde los colores tienen poca saturación, lo que hace que se conserve unidad en este orden.

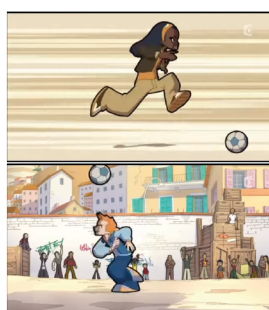
La serie es un producto llevado a cabo por medio de animación 2D, que presenta gran fluidez en el accionar de los personajes y de los demás elementos que intervienen en cada capítulo, aunque los movimientos asociados a la práctica del fútbol carecen de fidelidad y no se perciben bien representados, donde por el contrario abunda la presentación de jugadas exageradas, que desbordan la lógica de algo real.

Habilidades Motrices Genéricas expuestas en la serie Fútbol Callejero



Recepción del balón

Dependiendo del valor dramático que esta habilidad pueda suponer en la trama, se destaca narrativamente. El control dirigido y la parada completa del balón son las acciones más comunes; el primero dota de dinamismo el desarrollo del juego y el segundo puede estar acompañado de una pausa que se presta para desarrollar un diálogo generalmente corto. Los pies y el pecho son las partes utilizadas para esta acción.



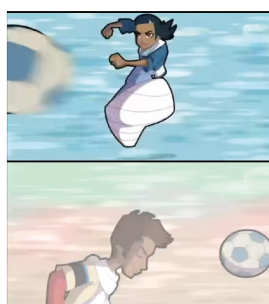
Conducción del balón

Aunque es común que los personajes realicen esta acción, su ejecución carece de dinamismo y naturalidad. El personaje corre acompañado del balón simulando hacer contacto con este por medio de su empeine sin que utilice otras zonas del pie, por lo que esta acción resulta un tanto monótona. En el segundo ejemplo el personaje conduce el balón con la cabeza.



Driblar

Los personajes realizan regates simples y complejos. Dependiendo de la calidad del regate, este se puede destacar narrativamente para notar lo vistoso de la acción; algunos son presentados a través de planos generales y otros a través de planos medios o primeros planos de los pies. Saltos sin dejar caer el balón, túneles o hacer rebotar el balón sobre alguna superficie son algunas de las maneras que tienen los personajes para hacer un regate.



Remates

Los remates con los pies son similares a realizar un pase o viceversa. La cabeza es otra de las zonas que utilizan los personajes para realizar esta habilidad. Los remates son disparos potentes independiente de la zona con que se hagan y aunque se destacan visualmente sobre las otras acciones que componen este análisis no se hace un enfoque detallado del modo como los personajes lo hacen, sin embargo, algunas veces un remate puede presentarse desde diferentes ángulos.



Pase

Sobre los pases no se hace un mayor énfasis narrativo. Se caracterizan por que comúnmente son pases largos donde los personajes imprimen demasiada potencia para ejecutarlos. En ocasiones, para llegar a la portería contraria no es necesario que los personajes realicen esta acción o basta con tan solo un pase para que estén de frente a una posibilidad de gol.

Otras características destacadas de la serie



Aspecto visual: Estéticamente, la serie presenta ciertas características que permiten determinar que su enfoque es el público infantil. Personajes carismáticos, fondos detallados y un valor cromático donde se destacan los tonos fríos, aun cuando se manejan tonos cálidos, connotan una atmosfera apacible que está en sintonía con la trama sencilla y el desarrollo rápido de cada capítulo.



Galactik Football (2006). Serie francesa que contó con tres temporadas. En esta se combinan la ciencia ficción, el romance y el fútbol en una historia ambientada en un tiempo futurista. El argumento gira entorno a un equipo de fútbol galáctico que tiene que competir contra equipos de otros planetas para recuperar su Fluido (un tipo de poder único para cada planeta), que al no poseerlo a sucumbido a su mundo en una era glacial. Su valor temático en cambio está determinado por la necesidad de superación del ser, que se ve potencializado a través de las relaciones que se establecen con los demás.

Esta serie, en el sentido técnico se caracteriza por mezclar animación 2D con 3D, implementando cada técnica para desarrollar un contenido particular dentro de esta. Por un lado el 3D, se utiliza estrictamente para representar los partidos de fútbol, mientras que la técnica 2D es utilizada para contar el resto del capítulo.

Haciendo énfasis en lo que representa la implementación del 3D para el desarrollo de un juego, se puede decir que narrativamente permite diversas posibilidades, pues es sabi-

do que con esta técnica se logra explorar mucho más los encuadres, generar movimientos de cámara y transiciones preservando siempre la solidez de los personajes y los fondos, mientras también se cuida la continuidad entre plano y plano (*raccord*), pues los elementos siempre están donde tienen que estar en la escena e incluso pueden tener movimiento constante si esta lo requiere, aun cuando estos no sean relevantes en el encuadre, lo que en cambio genera una sensación más realista; asimismo se incorporan efectos visuales bien logrados que van en concordancia con el tipo de argumento, que alude a la facultad de tener poderes por parte de los personajes.

El movimiento de igual modo está bien logrado en las secuencias 3D, es altamente fluido y las acciones como patear, saltar, correr y demás están bien concebidas. Tal vez la única valoración negativa este por el lado de lo estético en la combinación de las dos técnicas; aunque la serie apunta a tener una apariencia por el orden del 2D resulta evidente la diferencia entre una y otra, que advierte falta de unidad en este sentido, sin decir que esto resulte como algo molesto.

Habilidades Motrices Genéricas expuestas en la serie Galactik Football



Recepción del balón

Los personajes poseen una gran habilidad técnica que les permite realizar cualquier tipo de control sin deficiencia alguna, aunque dependiendo de la necesidad de la trama esta característica puede verse afectada.



Remates

Los remates regularmente se destacan con efectos visuales y reciben un tratamiento narrativo especial al ser un momento de máxima tensión en el desarrollo de la trama. Se destaca la “violencia” y precisión que tienen los personajes al realizar este tipo de acción. Con las diferentes zonas de contacto del pie y la cabeza realizan esta habilidad.



Conducción del balón

Es una acción dinámica y casi siempre vertiginosa. Narrativamente se muestra a través de planos generales con diferentes angulaciones acompañada de transiciones rápidas entre plano y plano. También se presenta como un plano secuencia que deja percibir como los personajes eluden a los rivales, asociado con un tratamiento característico de esta serie, donde la cámara constantemente tiene movimientos y cambios de angulación sin cortes. La conducción se realiza estrictamente con el pie, siendo el empeine y la planta las zonas utilizadas.



Pase

Es una acción presentada de modo convencional dado a que es tal vez la más habitual en el fútbol. Pases largos, medios y cortos son ejecutados con las diferentes zonas del pie y la cabeza. Narrativamente se persigue la trayectoria del balón, es decir que el encuadre se traslada con el personaje que lo recibe



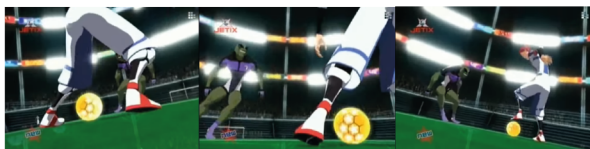
Driblar

Esta acción se presenta constantemente en el juego. Los personajes pueden driblar con gran habilidad y generalmente lo hacen de manera vistosa, donde hacen cambios de ritmo y distintos amagues.



Cabeceo

Es una habilidad que se caracteriza por ser presentada exageradamente. Los personajes cabecean con potencia bien sea que se trate de un remate o un pase esta acción regularmente es vistosa.



Ejemplo de regate o dribling. Este tipo de habilidad suele presentarse desde un ángulo rasante con diferentes variaciones que se logran con el movimiento de la cámara mientras sigue al personaje, dotando de dinamismo la secuencia. Se destaca como una de las posibilidades que brinda la animación 3D.

Otras características destacadas de la serie



2D y 3D: la serie técnicamente se caracteriza por convinar animación 2D con 3D, implementando cada técnica para desarrollar un contenido particular. El 3D se utiliza estrictamente para el desarrollo de los partidos de fútbol, mientras el 2D es utilizado para contar el resto del capítulo.



Los efectos visuales: Como un recurso narrativo para el desarrollo de un partido de fútbol y evocando a su trama, en la serie se recurre a diferentes efectos visuales (computarizados) que dotan de espectacularidad el relato.

La animación de Richard Swarbrick. Ilustrador y animador inglés, conocido por su trabajo en cortometrajes animados, donde hace uso principalmente de la rotoscopia. Un gran porcentaje de su obra está dedicada al fútbol, retratando algún momento destacado de un partido, principalmente jugadas de gol y sus celebraciones. En sus animaciones no se percibe el desarrollo de una historia como tal.

Como se recopila en el sitio web “fantasista.co.uk”, del que fue creador, su trabajo técnicamente abarca procesos de edición de video, fotografía y diseño gráfico que realiza a través del software After Effects, lo que es indicador de una labor que se hace en la mayoría de las veces de manera digital.

Como se mencionó, Swarbrick en sus animaciones representa alguna jugada o un compendio de estas, que resultaron siendo sobresalientes dentro de un partido de fútbol. Para desarrollar sus obras, hace uso de las imágenes capturadas a través de video y que fueron en su momento transmitidas en la televisión. La gran diferencia entre su obra con lo que se presenta en la transmisión, radica en la facultad, que él como animador posee para editar las secuencias de imágenes que utilizará en su animación de acuerdo a su conveniencia. Generalmente lo que sucede con la transmisión de la televisión, es que le muestra al espectador toda la secuencia de la acción desde una misma cámara y la repite, del mismo modo, a través de las demás cámaras con las que se realiza la transmisión, que suelen ser más de cinco o seis, pero en ningún momento las combina entre sí, que es lo que hace Warbrick, que coge esas mismas repeticiones y las ajusta a su gusto presentando una continuidad que tiene una intención dramática.

Estéticamente se puede decir que su obra nunca se percibe depurada, comprendiendo que esa es su intención y su característica distintiva. Generalmente, lo que representa

lo hace a través de trazos aleatorios que dan la sensación de movimiento, cuestión que se acentúa, porque se logra apreciar la diferencia entre cada fotograma, lo que deja entrever su intención como autor, es decir, no tiene problema en colocar una línea y no replicarla de la misma manera en el fotograma siguiente, lo que supondría una ruptura en el sentido de continuidad de la animación, pero que no es tal, por el contrario, dicha continuidad sigue estando presente así varíe la disposición de cada trazo en cada cuadro, percibiéndose en esencia lo que quiere mostrar.

Sus animaciones principalmente se centran en representar a los jugadores, de quienes, con el tipo de tratamiento estético mencionado, se logrará percibir apenas sus facciones, aun cuando se presente un plano medio o un primer plano. Con el mismo tratamiento representa la indumentaria de cada equipo, el balón, su trayectoria y la portería, que son los únicos elementos que intervienen en el corto. Todo esto generalmente sobre un fondo con una gradación y una textura de grano muy sutil.

Finalmente en cuanto a la representación del movimiento, se destaca la gran facilidad que esta técnica le ofrece al animador para poder representar este con gran fidelidad, posibilitando el reproducir cualquier tipo de acción, siendo un método casi tan exacto como la técnica motion capture implementada en el 3D para capturar el movimiento de un sujeto.

Habilidades Motrices Genéricas expuestas en la obra de Richard Swarbrick



Recepción del balón

En su obra presenta tanto paradas, semiparadas, amortiguamientos y controles dirigidos obviamente determinados por el video que esté tomando como referencia para la rotoscopia. Esta acción generalmente se logra destacar en las repeticiones de las jugadas de gol que en ocasiones preceden de un gran control por parte del jugador que remata



Conducción del balón

En los cortos de Swarbrick las acciones de conducción están ampliamente presentes y decantan en acciones de regates. Los fragmentos que decide rotoscopiar corresponden a una secuencia de futbolistas populares haciendo esta acción mientras. Se infiere que esto puede deberse a lo vistoso y agradable que resulta observar a alguien ejecutando esta habilidad de buena manera, por eso el autor lo destaca en su obra.



Driblar

Realizar un regate en el futbol es una acción compleja, es por eso que el autor destaca esta habilidad en sus distintas piezas animadas, siendo a veces la situación principal dentro de lo que propone como relato y anteponiéndola al gol, que pudo haber tenido una resolución simple. La captura del ejemplo corresponde a un gol de Diego Maradona en el Mundial de 1986 donde el jugador logra driblar a varios rivales y es por eso que resulta memorable, no tanto por la resolución.



Remates

Swarbrick retrata la misma técnica con la que remata el futbolista rotoscopiado sin incluir algún efecto que pueda hacer que esta acción se destaque más, como suele suceder en las series animadas. En sus cortos se observa que el remate, instante previo al gol, se muestra desde diversos planos, dándole una intención dramática a este instante en la obra. En esta, primero retrata la jugada previa que termino en el remate y después repite este instante -el del remate- desde diferentes planos.



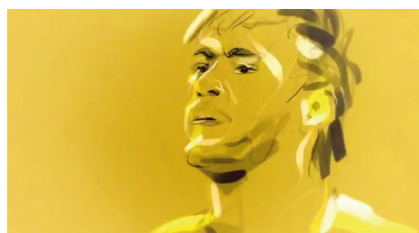
Pase

El pase narrativamente lo convierte en la acción que utiliza para determinar un cambio de plano y componer sus cortometrajes. Como animador esa es la facultad que tiene sobre el material que utiliza como referencia, componiendo a su gusto pero siempre con la finalidad de darle una intención dramática a lo que quiere mostrar con dicho material base. En las capturas se observa como al salir el pase, se cambia de un plano general a un gran plano general que permite seguir la continuidad de la acción.



Ejemplo de regate o dribling. Esta secuencia pertenece a la jugada de gol de Diego Maradona ya mencionada. El animador gracias a la técnica implementada (rotoscopia) logra retratar de manera fiel el regate del jugador. Esta jugada se caracteriza por la velocidad que el futbolista le imprimió a la conducción del balón mientras rebasaba a los rivales cambiando constantemente la dirección como estrategia de amague.

Aspectos destacados



La rotoscopia en la obra de Swarbrick: Es la técnica con la que elabora sus piezas audiovisuales animadas y con la que lograr tal fidelidad en las acciones. Como creador se centra en representar alguna acción vistosa de un momento que haya quedado marcado en la historia del futbol, aunque también ha hecho lo mismo con otros deportes. En sus animaciones no se destaca que defina fielmente a la persona que sirve como referencia, siendo capaz de comunicar con pocos trazos de quien se trata al centrarse en los detalles más sobresalientes de su aspecto. Lo importante para el autor se puede entender que pasa por la acción y la dinámica del movimiento que se da en el deporte, siendo que lo único que representa es la trayectoria del futbolista y del balón en el campo de juego, del que retrata únicamente las porterías.

3.3.2.1. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS

A partir de las obras audiovisuales animadas examinadas aquí, se procede a determinar patrones que se categorizan y que posteriormente serán tenidos en consideración para el desarrollo de la propuesta.

La idea temática y la idea dramática. En este orden se presentan las similitudes argumentales que se percibieron principalmente en las series. La idea temática que se expone en estos contenidos gira al rededor del trabajo en equipo y la superación personal, a la que solo se llega por medio de la relación con los demás, y es en esta relación que se potencian las cualidades y virtudes mutuamente.

La idea dramática o contenido; asociada al deseo de autosuperación del protagonista, quien pertenece a un grupo que desconoce sus capacidades. El protagonista y su equipo mejoran a través de la competencia contra rivales, que de acuerdo al planteamiento, son superiores.

El buen ser. Evoca las cualidades del protagonista. Tiene la capacidad de liderazgo y asimismo posee las mejores aptitudes para la práctica del deporte. Es física y mentalmente fuerte, y aunque existan rivales que en el papel son mejores que él, los supera a través de sus cualidades y la cooperación de su equipo a quienes convence de sus aptitudes por medio de sus acciones y diálogos motivacionales.

Composición dinámica. Concepto que presenta Cámara (2004) y que se escoge para definir la característica principal para el desarrollo de los partidos de fútbol. Cada plano se compone a través del movimiento; lo que se mueva se convierte en el punto de interés que llamará la atención al espectador guiando lo que debe ver sin perder el sentido de continuidad.

Exageración de la acción (Hipérbole). Reconociendo que la exageración es parte de la esencia de la animación; en las obras que conformaron el análisis, este recurso se encuentra asiduamente presente en la narración que se hace de un encuentro futbolístico; se exagera en las acciones de los personajes, en sus cualidades físicas y técnicas, y asimismo en la presentación de los efectos visuales. Principalmente en las acciones, el tipo de encuadre, los emplazamientos y movimientos de cámara aportan a esta premisa, resaltando la espectacularidad de determinada acción.

Del comic a la animación. Se asocia a los efectos visuales que se consideran adaptados del comic a la animación. Aquí aparecen las líneas cinéticas que en el comic determinan trayectorias y producen un efecto de velocidad, en este mismo orden se adapta este tratamiento a la animación, contemplando que éstas en este medio poseen movimiento. Los fondos que “pierden” su forma para convertirse en líneas que se mueven rápidamente con un mismo patrón, son ejemplos de esta noción. Asimismo se considera la fragmentación del encuadre para presentar múltiples situaciones que se dan simultáneamente en diferentes espacios.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. EL MOVIMIENTO EN LA ANIMACIÓN

La animación, como señala Kit Laybourne, "es el arte en movimiento. Pero más aún: es el arte del movimiento" (citado en Castro y Sánchez, 1999, p.44). Al enfrentarse a un proyecto de animación, una de las tareas que requiere mayor complejidad es la animación del cuerpo humano, cuestión que también estará determinada por otros factores, tales como la personalidad, el estado de ánimo de los personajes o las fuerzas ambientales a las que éste se encuentre expuesto. Estos aspectos influirán sobre sus acciones y el modo en que este las realice. Para llevar a cabo dicha tarea existe una serie de pautas que ayudarán a establecer de la manera más idónea el movimiento y las acciones que el personaje efectuará dado que estas cuestiones juegan un papel destacado en la comunicación de su personalidad y sus intenciones en la historia que muchas veces debe ser mostrado con la ausencia de diálogos.

Si bien la animación es una disciplina que como muy pocas permite jugar con la lógica de la realidad, requiere de una serie de conocimientos y pautas que deben ser tenidas en cuenta por el animador para desarrollar adecuadamente su trabajo, esto dado que interpretar y simular dicha realidad son dos de los conceptos claves dentro de la animación.

Estos conocimientos que son aplicables a la acción y por ende al movimiento dentro de la animación, son las leyes de la física que se encuentran manifestadas en la realidad. Dichas leyes, se enmarcan en dos grupos:

- **Leyes físicas:** gravedad, rozamiento, inercia, etc.

- **Leyes según la naturaleza del cuerpo:** material del que está compuesto, fenómenos externos que puedan actuar sobre él, etc. (Cámara, 2004, p.122)

A lo que se acaba de hacer referencia, es al postulado de las Leyes del Movimiento de Isaac Newton (1686):

Primera ley: También denominada como ley de la inercia. Esta ley indica que todo cuerpo inmóvil tiende a permanecer inmóvil. Mientras que un cuerpo en estado de movimiento permanecerá en movimiento. "Esta ley se resume en que todo cuerpo continúa en un estado de equilibrio o movimiento uniforme, a menos que actúe sobre él otra fuerza". (Castro y Sánchez, 1999, p.32)

Segunda ley: Un cuerpo sólo altera su estado de reposo o movimiento de acuerdo a la fuerza exterior aplicada. El cambio del movimiento será proporcional a la fuerza impresa.

Tercera ley: Conocida como principio de acción y reacción. Toda acción provoca una reacción igual pero en sentido opuesto.

Seguir y aplicar estas leyes será indispensable en el proceso para entender como los personajes actúan ante determinadas condiciones. Cuando el personaje interactúe con un elemento, parte de la información que determinará su movimiento y, que a su vez será interpretada por el espectador, se dará por cómo este ha sido afectado por las fuerzas a las que se encuentra sometido. Conocer y aprovechar estas nociones, es indispensable para enriquecer la animación, así como también se deben conocer para que dado el caso, puedan ser cambiadas, tal como lo se-

ñala Cámara (2004), “la animación es un arte creativo y, como tal, la posibilidad de romper y contravenir estas leyes puede constituir un estilo en sí mismo y dar lugar a innumerables recursos humorísticos” (p.123).

En este mismo sentido, se considera necesario destacar los principios fundamentales que rigen la animación, y que también fueron concebidos con la intención de dotar de verosimilitud el movimiento.

Estos principios son doce y son un compendio de normas establecidas por los animadores de Disney, Thomas y Johnston (1981). Ambos hicieron parte del primer grupo de animadores de la compañía conocido como “Los Nueve Ancianos”. Ellos establecieron doce principios básicos para tener en consideración en la animación y de este modo poder “darle vida” a un dibujo. Aunque aquellos principios surgieron como base para la animación tradicional, también son aplicables a cualquier tipo de técnica de animación.

1. Aplastar - estirar (squash - stretch): Principio que consiste en la exageración de las propiedades físicas de los cuerpos u objetos como si fuesen más flexibles, enfatizando en su velocidad, su masa y su peso. Aunque este principio suscita la modificación en la apariencia del personaje es indispensable conservar siempre el volumen de este, tanto en el estiramiento como en el encogimiento.

2. Anticipación (anticipation): Sirve para darle una guía al espectador sobre lo que va pasar, preparando al personaje para que realice una acción por medio de un movimiento previo a la ejecución de dicha acción. La acción se divide en tres elementos: La anticipación (preparación para la acción), la acción en sí misma y la reacción.

3. Puesta en escena (staging): Este es un principio que abarca muchos elementos de la animación, desde la posición de los persona-

jes en escena, la acción, la ambientación, el tiempo, la angulación, la posición, el movimiento de la cámara, entre otros; todo esto con el fin de presentar la idea a la audiencia de la manera más clara posible. Consiste en destacar lo realmente importante de la escena y que los demás elementos que interfieran en esta funjan como un complemento que la enriquece.

4. Acción continua y pose a pose (straight ahead action and pose to pose): Son dos métodos distintos para animar. Esto no indica que uno sea mejor que otro puesto que también se pueden combinar. Acción continua o directa consiste en realizar un dibujo o cuadro sucesivo de otro, es decir, después del primero, el segundo, después el tercero, enseguida el cuarto y así hasta completar la secuencia para la acción, sin antes haber tenido una referencia del final. En el segundo método, se establece una estructura previa para la animación, determinando las poses claves (keys) de la acción y después se rellenan los intermedios entre cada pose clave con poses secundarias y finalmente se agregan los quiebres (Breakdowns). Este método prevé un mejor control de la animación.

5. Acción continuada y superposición (follow through and overlapping action): Estas técnicas establecen que las partes del cuerpo y “apéndices”, como por ejemplo una cola o una capa, se mueven en un tiempo distinto del cuerpo principal que guía la dirección, pero lo hacen en relación a la trayectoria que este ha decretado. Estos elementos suelen animarse al final, una vez ya esté diagramada toda la acción. Ambas técnicas enriquecen la acción imprimiéndole más realismo al movimiento. En síntesis, la acción continuada, hace referencia a las partes o aditamentos que continúan moviéndose después de que el cuerpo se detiene, mientras que la superposición, indica el desfase entre el cuerpo y los distintos elementos que se mueven en relación a este.

6. Entradas lentas y salidas lentas (slow in and slow out): También llamado aceleración o desaceleración. Este principio es aplicado al movimiento, estableciendo que toda acción comienza lentamente, se acelera en el medio y termina otra vez lentamente, creando así un movimiento más real. Esto se logra al dibujar más cuadros cerca a los fotogramas claves o a los extremos y dejando más libre de dibujos la zona del fotograma intermedio.

7. Arcos (arcs): Para animar la trayectoria o la acción de un personaje, es vital establecer un patrón curvo de su movimiento, puesto que la mayoría de los seres vivos no se mueven de una manera rígida; este patrón se conoce como "Arco". En otras palabras, es aplicar reglas de la física a la animación para conseguir un movimiento más natural. Un ejemplo, es la secuencia que plantea un balón rebotando, que mientras lo hace, describe una parábola cada vez que hace contacto con el suelo.

8. Acción secundaria (secondary action): Son acciones que anteceden o siguen después de la acción principal y brindan una mejor comprensión de la escena. Estas acciones subsecuentes la complementan y le dan una mayor dimensión. Aunque se debe tener presente que estas nunca resulten siendo más dominantes que la acción central, a la que en cambio, deberán estar supeditadas.

9. Ritmo (timing): Este principio hace referencia al número de cuadros utilizados para plantear una acción, además también está vinculado a la personalidad y la naturaleza de la animación de los personajes permitiendo acentuar cuestiones como su estado de ánimo, el carácter, etc., para lo que es necesario definir el movimiento de acuerdo a lo que se busca transmitir con el personaje. Los movimientos y la velocidad con que los realice comunicarán si se trata de una persona triste, aburrida, eufórica o tímida. Para controlar el Timing, es importante saber que más dibu-

jos equivalen a una acción más lenta y menos dibujos, por el contrario, sería una acción más rápida. La velocidad estándar es de 24 fotogramas por segundo, si se hace un dibujo por cada cuadro, se dirá que se ha animado en "unos", mientras que si se hace un dibujo cada dos cuadros se animara en "dos" o "doses" y así sucesivamente.

10. Exageración (exaggeration): Consiste en llevar el movimiento en la animación un poco más al límite, hacerla más convincente impactando en mayor medida al espectador sin causar una distorsión total que termine por no transmitir lo que se desea comunicar. Es importante tener siempre el control y saber determinar el límite, pues no existe una norma que indique hasta cuando es suficiente y termine por decantar en que la premisa a transmitir no se cumpla.

11. Dibujo sólido (solid drawing): Este principio consiste en pensar a los personajes en un espacio tridimensional; que tienen peso, volumen y profundidad, los elementos básicos de un dibujo sólido. A los animadores de Disney se les decía que era importante saber dibujar tan bien como pudieran, pues de este modo tendrían un mayor control sobre los personajes, dado que en la animación es indispensable dibujarlos en distintas posiciones. Para conseguir dicha solides es recomendable dibujar al personaje de manera segmentada por medio de formas básicas sólidas, como una esfera, cubos o cilindros obteniendo de este modo su esqueleto para poder reproducirlo más fácilmente.

12. Apariencia-presencia (appeal): Este principio se acuña sobre todo a los personajes, que deben ser llamativos o estar dotados de cierta gracia, que lo hace agradable de observar; en una sola palabra, deben tener "Encanto". Este término debe ser entendido como el aspecto de su apariencia que define su personalidad, es por eso, que esta noción debe estar presente desde el protagonista hasta

el personaje malvado de la historia. En este caso es importante conjugar la apariencia física del personaje, con la información que se cuenta de este a través de su perfil psicológico y sociológico, encontrando así el balance en la representación de éste, para esto también es importante saber que un dibujo débil o uno muy complicado suscitaría una carencia de este principio.

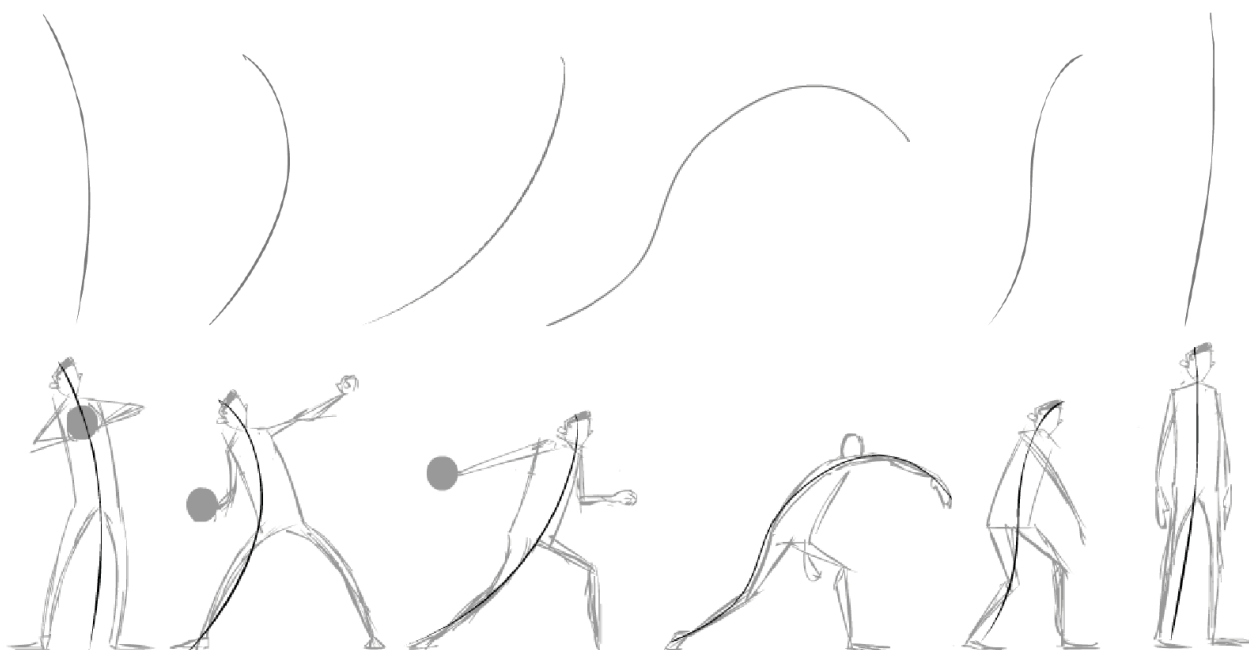
Considerando el objetivo que se sigue con este proyecto, otro de los conceptos fundamentales a tener en cuenta, es la línea de acción, primordial para la creación de los ciclos de acción de los personajes, es decir, para definir las diferentes posturas que realiza un personaje al hacer una tarea, como puede ser, correr, caminar o saltar. En este caso se utiliza para facilitar la representación de los movimientos de los futbolistas.

Se trata de una línea imaginaria que atraviesa al personaje y que se constituye en la base para determinar la acción y la dinámica con que éste la va a realizar, guiando la atención del espectador, lo que la hace la más importante en la animación. Su relevancia es tal, que su implementación facilita el proceso de animación, constituyéndose en la base para el ritmo, la sencillez y la inmediatez (Blair, 1994, p.92). En este caso, la línea de acción define el ritmo permitiendo una fácil planificación en la duración de las situaciones y las velocidades en que estas se realicen, determinando así la acción. Mientras que la sencillez plantea el presentar una animación con tintes de naturalidad y gracia en las acciones, que a su vez le resultará al espectador como algo familiar y verosímil. Al haber determinado las poses del personaje por medio de las líneas de acción se procede a la construcción de la figura a través de estructuras sólidas, como cubos, rectángulos⁴ o esferas, obteniendo de este modo un esqueleto que

servirá para mantener la solidez del personaje. Seguir este proceso será vital también para indicar que sucede con la masa corporal de acuerdo a la variación de la perspectiva, o sea el trayecto que seguirá dependiendo del punto donde se concentra la mayor energía en la acción, que dotará de veracidad al movimiento. Mattesi (2006) lo plantea haciendo referencia al dibujo del movimiento, donde se determina un borde principal del cuerpo —misma función de la línea de acción en animación— que transfiere la fuerza a otra zona de manera progresiva y así generar la acción (p.17). Es así que se determina que en la animación, esto debe ser igual que en la vida real, un movimiento de una parte del cuerpo generará que más partes se vean involucradas generando acción, aunque, como ya se ha dicho, en el campo que nos concierne, esto también puede ser obviado, pues todo depende de lo que se pretenda comunicar. el volumen corporal del personaje también puede verse afectado por un desplazamiento notorio de su posición correcta, tal como sucede en animaciones tipo cartoon, donde las acciones son llevadas al límite lo que hace modificar la posición correcta de su masa corporal, situación que inicialmente también se define por una línea de acción.

En palabras del propio Cámara (2004), con la línea de acción se consiguen: “por una parte, acompañar a la acción principal y dotarla de dinamismo e intención; por otra, obtener una estructura simple y clara del personaje que nos lleve a un entendimiento correcto sin lugar a confusión” (p.70).

4 El término adecuado en este caso es Ortoedro o paralelepípedo rectangular, que es la denominación en geometría de un rectángulo tridimensional.



Figural. Planificación de la pose por medio de la línea de acción.

En este punto, es conveniente hacer mención al concepto de Los Ejes, que si bien suele tratarse por separado en los libros de animación, tiene una estrecha relación con la línea de acción, ejerciendo un papel fundamental en la planificación de la pose del personaje. Se puede considerar que son tres los ejes principales: el eje de los hombros, de la cadera y el eje de gravedad. Estos también son líneas imaginarias que mantendrán al personaje en equilibrio e igualmente facilitan la correcta diagramación en perspectiva de éste (Cámara, 2004, p.67). Aplicar estos ejes servirá para que el personaje se mueva y funcione simulando la mecánica que el cuerpo tiene en la realidad, por ejemplo, si el movimiento lo requiere, los ejes irán en direcciones opuestas, como sucede en una caminata, donde el eje de la cadera y de los hombros invierten sus orientaciones: cuando el brazo derecho va hacia adelante, la pierna que irá en la misma dirección, será la izquierda y viceversa; es así como los ejes se coordinarán para mantener el balance del personaje en la acción.

Entender que el cuerpo funciona armónicamente gracias a la relación que se da entre estos conceptos, optimizará la representación

y la aprehensión de la dinámica que existe tras el movimiento; un trabajo minucioso y detallado para mantener la acción coherente y constante tanto en un segundo, en menos o en más tiempo.

4.1.1. Anticipación - Acción - Reacción

Son los tres momentos en los que se divide la acción en sí misma. En la animación, como en la vida real este principio se aplica del mismo modo: toda acción es precedida de un movimiento de preparación que evidencia lo que se va a hacer y éste es en sentido contrario a la acción principal (anticipación), y a su vez, la acción, es seguida de una reacción que es consecuencia de esta. A estos tres momentos Cámara agrega un cuarto que se encarga de culminar el ciclo de la acción: la Recuperación (2004, p.130), que en síntesis consiste en la tendencia del cuerpo a recobrar el estado de reposo. Este cuarto momento aparecerá de acuerdo a lo que narrativamente sea más conveniente, pues estará determinado por si la acción se transfiere a otro plano o hay un cambio de escena, haciendo obviar el momento de recuperación del personaje.

Robi Engler añade una fórmula para aplicar mejor estos conceptos: “Mientras más efecto de anticipación se use, mayor acción y reacción se debe producir”(Citado en Castro y Sánchez, 1999, p.146). En consecuencia, es el tratamiento de cada uno de estos factores que establecerá el ritmo que tendrá el movimiento en la animación.

Los deportes son un buen ejemplo para identificar dichos momentos; un tenista haciendo un revés, un voleibolista sirviendo o un clavadista haciendo un salto, realizan cada uno de los momentos para ejecutar dicha acción, o sea anticipación, acción y reacción. En este sentido, el fútbol es otra disciplina donde se dan a menudo estos principios. A continuación, a modo de ejemplo se analiza la mecánica del cuerpo en una situación común de un partido de fútbol que comprende dos acciones que casi se dan en simultánea, la recepción o control del balón y el pase (Figura 2). En el ejemplo se podrá observar cómo el cuerpo se coordina de cierta manera para realizar las dos tareas con eficiencia y en un tiempo relativamente corto. Así entonces, la acción propuesta inicia con el personaje estático y comprende dos momentos claves que serán: el control del balón con el pecho, y el pase, realizado con el pie izquierdo:

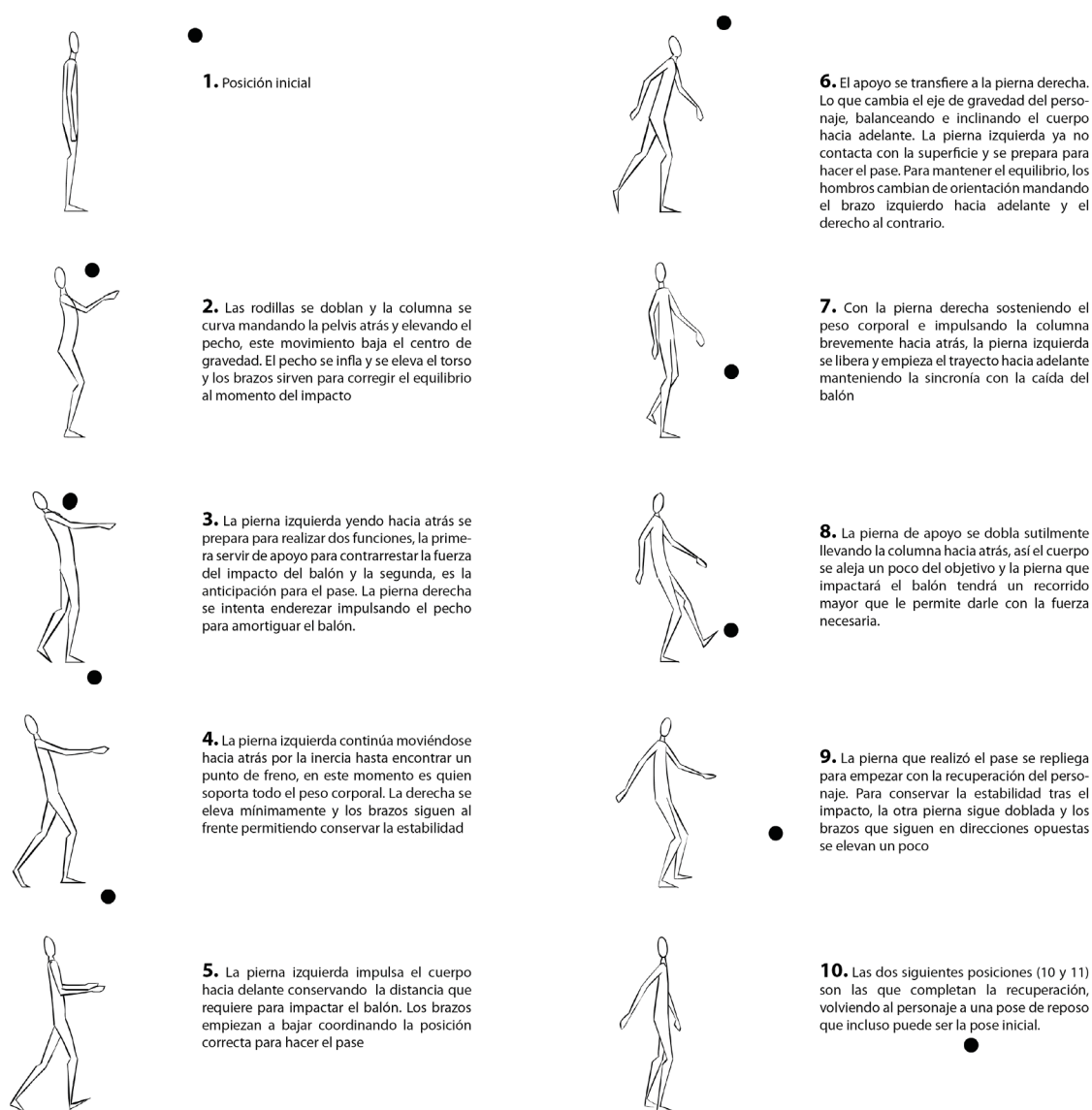


Figura 2. Descripción de la mecánica del cuerpo realizando un control y un pase (Secuencia animada).

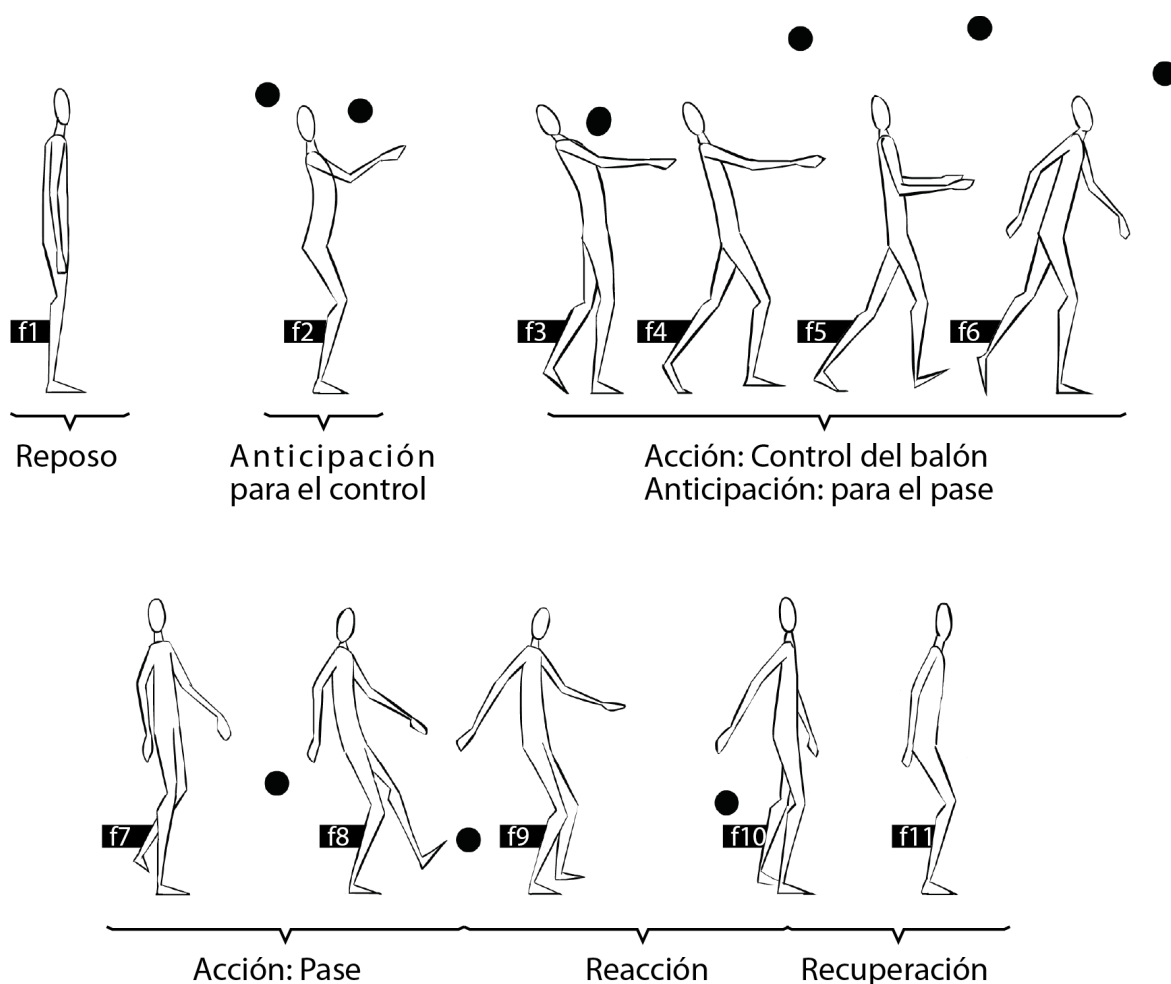


Figura 3. Desglose de los instantes de anticipación, acción, reacción (secuencia animada)

Como se puede apreciar, para animar la secuencia anterior se requirieron once fotogramas (animando en dosis). También cabe aclarar que en el ejemplo, la fase de recuperación se forzó, concluyendo la acción abruptamente, pues su desarrollo total no modificaba el resultado de lo que se quería exponer, por lo que seguramente la secuencia completa requeriría la inclusión de otros fotogramas en esta fase para dotar de más fluidez la conclusión de la acción. Dicho esto, se puede observar como a partir del fotograma dos, comienza la anticipación del personaje para el control del balón. El siguiente fotograma, es decir el tres, es importante para unificar las dos acciones claves, desarrollando la acción de la primera tarea y dando comienzo a la anticipación de la segunda acción, o sea al pase; la anticipación va hasta el fotograma

seis. En este punto hay que indicar, que desde el fotograma cuatro, y también, hasta el seis, el personaje sufre la reacción del control del balón (se va hacia atrás por la inercia del golpe). Los fotogramas siete y ocho desarrollan la acción de la segunda tarea, mientras que el nueve y el diez son la reacción de esta. Por último, el fotograma once, es la fase de la recuperación del personaje que vuelve a una pose de reposo, la recuperación incluso puede decirse que empezó en el fotograma diez.

El ejemplo anterior solo es una referencia, y tal vez, la más básica de las muchas resoluciones que podría tener este planteamiento, puesto que no se tuvieron en cuenta principios como la exageración o el aplastamiento y/o estiramiento, que la enriquecerían visualmente. Además porque podrían existir

otros factores que influenciarían su ejecución, como el estado anímico del personaje, la capacidad técnica de éste, las condiciones ambientales o porque puede ser que la propia jugada requiera de una finalización distinta. Lo que realmente se busca con este ejemplo, es la aprehensión de la dinámica de la acción en una jugada típica del fútbol, es decir, el desglose y definición de sus momentos claves, la anticipación, la acción y la reacción, todos en sincronía con un elemento externo, que afecta el ritmo, como lo es un balón. Este procedimiento se ajusta a la “verosimilitud biomecánica”, concepto expuesto por Wells (2014), que es un enfoque metafórico que sirve para analizar al deporte por medio de la animación y viceversa, en este caso, como lo indica el propio Wells, la “animación deconstruye todo el movimiento físico, material y cada gesto, y los reensambla en una coreografía determinada, infundiéndole el relato y el significado en virtud de las decisiones críticas y creativas establecidas” (p.10) (traducción propia).

4.2. EL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA PARA ANIMACIÓN

La animación es un relato audiovisual que como tal, requiere de personajes que desarrollen la trama y transmitan la idea del argumento; proporcionar de movimiento a dichos personajes para que cumplan con este postulado es la labor del animador. Para enfrentar este trabajo de mejor manera, es fundamental, poseer una buena base de dibujo realista que le permita acercarse a componentes claves de la anatomía humana y animal, que sin lugar a dudas, son las principales referencias para “dotar de vida” a algo que en esencia no la tiene.

Con estas bases el animador va a poseer una mayor capacidad resolutoria en el proceso de animar, comprendiendo al detalle cuestiones como la constitución de la figura, bien sea

humana o animal, sus proporciones y además cómo se articulan cada una de las partes del cuerpo (Cámara, 2004, p.64), lo que en síntesis facilitará el entendimiento del comportamiento de éste y la mecánica de su movimiento. Esta premisa puede encontrarse asociada con el penúltimo principio de los doce propuestos por Thomas y Johnston, que hace referencia al “dibujo sólido”, donde se busca que el animador tenga un control integral sobre el personaje para después poderlo replicar en diferentes posiciones y desde distintas perspectivas.

Aunque ahondar en la rigurosidad del arte de dibujar no es lo que se pretende aquí, si se analizarán componentes básicos que serán claves para iniciarse en esta práctica. Con especial énfasis se abordará el componente de la captura de la pose en el dibujo.

Para comenzar, los conocedores de esta labor hacen mella en la corta duración que debe establecerse para esta actividad, o sea para dibujar la figura tomada de la realidad, pues lo importante no pasa por el detalle y la fiel similitud con el referente natural, en cambio sí, por aprender a capturar la esencia de la pose y el gesto de la figura, esto también permite mejorar la calidad y las habilidades para el dibujo, adquiriendo agilidad y seguridad en el trazo.

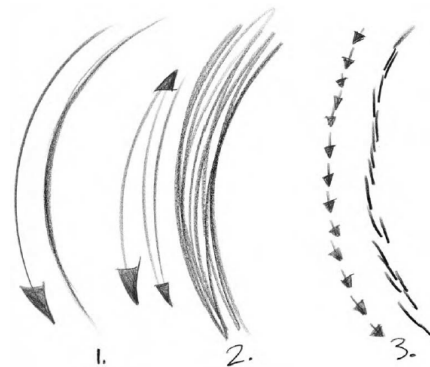


Figura 4. El trazo ideal en el dibujo es aquel que se hace con seguridad.

Fuente: Mattesi (2006)

Aunque estas líneas hacen referencia a los distintos tipos de trazos, lo cierto es que en su intención comunican mucho más de lo que parece, como lo sentencia Mettesi, "La línea sola, aborda una idea. La línea comienza en algún lugar, hace algo, y va a alguna parte", refiriéndose al ejemplo 1 (2006, p.3). En otras palabras, esta línea tiene determinación, es dinámica y propone algo, por lo que se le denomina línea direccional. En ella también puede regir una fuerza direccional anterior, que se conoce como la fuerza aplicada (**Figura 5**), que en teoría se trata de una línea imaginaria que se manifiesta por la curvatura que provoca en la línea direccional y que evidencia qué tan fuerte es la fuerza aplicada, en el dibujo marcaría la zona del cuerpo que recibe mayor tensión y hace más esfuerzo.

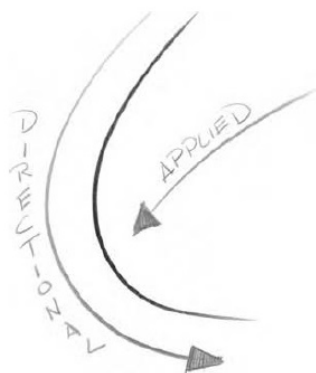


Figura 5. La línea direccional y la línea de fuerza aplicada.

Fuente: Mettesi (2006)

Ryan Woodward (2011) en su libro sobre dibujo gestual presenta un concepto asimilable a la línea direccional, lo define como las líneas del ritmo, estas a su vez se asemejan al concepto de la línea de acción en la animación, pues por medio de estas también se busca definir la pose y la dirección de la fuerza en la figura. Pero existe una diferencia entre la línea de acción y las líneas del ritmo que presenta Woodward, y es que mientras en la animación lo común es que se precise de una sola para definir la intención del movimiento del personaje, en el dibujo, al ser un

ejercicio introductorio para el animador principiante, se requieren varias líneas que definan la pose de la figura, pues como lo resalta Woodward, el cuerpo debe comprenderse y retratarse como un conjunto donde todas las partes tienen relación y no como una forma segmentada (2011, p.31), es por eso que las líneas del ritmo funcionan para conectar las diferentes partes de éste, estableciendo una relación que fácilmente no es comprensible. Esto es igual a pensar en qué tipo de nexo puede existir entre el mentón con un tobillo, o como se relaciona el cuello con la pantorrilla y la planta del pie, para exponer algunos ejemplos; en la pose, estos lazos se dan, y definir estas conexiones es definir los ritmos del cuerpo.



Figura 6. Los ritmos del cuerpo
Fuente: Woodward (2011)



Figura 7. Los ritmos del cuerpo
Fuente: Woodward (2011)

En el primer ejemplo (**Figuras 6**) se indican los ritmos del cuerpo destacados por las cuatro líneas rojas; la línea que define la inclinación de la pose conecta el talón del pie derecho con el cuello, pasando por el abdomen y el pecho, mientras que el talón izquierdo se conecta con el mentón pasando a través de la espinilla y la rodilla, zonas que junto a los gemelos de la pantorrilla derecha soportan la mayor parte del peso. La parte posterior de la pelvis se encuentra unida a la rodilla de la pierna izquierda, fundamental en el equilibrio en esta pose; finalmente la parte baja de la espalda marca el eje de rotación del brazo que se encuentra en el codo y se conecta con la mano. Aunque el autor no ahonda sobre el concepto de los ritmos, y más allá de entenderse que son los que conforman la estructura conectando las partes y definiendo así la pose, se puede decir que a través de estas conexiones, la figura logra constituir su balance, pues como se mencionó en el ejemplo descrito, se encuentra marcada la relación peso-distribución entre las partes del cuerpo, por lo que hace, que este método, de comenzar primero estableciendo los ritmos en la figura, facilite la comprensión en cómo se distribuyen y se transfieren las fuerzas que le ayudan a mantenerse en equilibrio al sujeto, y que en teoría sería lo que se debe retratar en el dibujo.

Haciendo referencia nuevamente a Mattesi (2006), este propone un postulado similar que indica que el ritmo, causante de ocasionar el equilibrio, se produce gracias a la interacción de las distintas fuerzas que rigen el cuerpo. Dicho ritmo se da en la relación de dos fuerzas direccionales (o sea, dos líneas direccionales) donde se produce una transferencia de energía, lo que hace que esta se replique a modo de acción y reacción (ídem).

En siguiente esbozo (**Figura 8**) se clarifica dicha relación que expone Mattesi (2006, p.36) entre las fuerzas direccionales y las fuerzas aplicadas (flechas rojas). En este se logra

apreciar cómo estas fuerzas se transfieren con la misma intensidad en el otro sentido (flechas negras), originando el ritmo que permite equilibrar el cuerpo, capturando así la pose del sujeto.



Figura 8. El ritmo y su relación con el equilibrio
Fuente: Mattesi (2006)

Aunque gráficamente ambos autores parecieran plantear el ritmo de un modo distinto, evidentemente están enunciando la misma idea que indica que el cuerpo mantiene comunicación entre sí, pues determinada pose o movimiento tiene una injerencia directa sobre el resto de la figura. La inclinación en la postura, la zona donde el cuerpo realiza mayor fuerza o donde se perciba que el cuerpo soporta la mayoría del peso será esencial para capturar y retratar la esencia de la pose en el dibujo.

Woodward precisa un modelo (Figura 9) simple para comenzar a definir la pose que puede ser aplicado por personas que posean poca experiencia en la labor de dibujar, aunque claramente solo se trata de un método que puede ser alterado de acuerdo a las necesidades de cada quien, dando distintas posibilidades, incluso sirviendo para que cada persona desarrolle su propia metodología.

Su modelo indica que primero se define los ritmos básicos de la forma, después se añaden formas simples para empezar a definir los volúmenes de la figura, enseguida se agregan detalles a estas formas definiendo mucho más la figura y finalmente se agregan la luz y la sombra (Woodward, 2011).

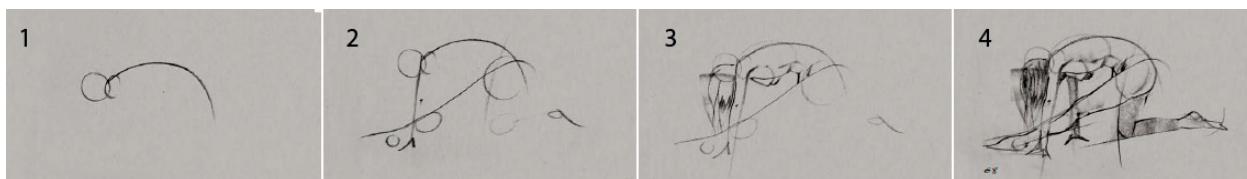


Figura 9. Ejemplo del proceso expuesto de Ryan Woodward
Fuente: Woodward (2011)

Mattesi (2006) en cambio menciona algunas recomendaciones para tener en cuenta al enfrentarse al papel y el lápiz, aunque considera, al igual que Woodward, que lo primordial es definir la intención del modelo, es decir la fuerza principal que guía la pose que éste está haciendo. Si no se logra definir dicha fuerza, empezar dibujando dos curvas, una convexa y otra cóncava, opuesta una a la otra, también pueden servir para definir las fuerzas principales de la figura (Mattesi, 2006). Además agrega que una pose debe ser bien estudiada para poderla comprender, igualmente insiste en que se debe buscar la dirección donde se dirige la fuerza, que es la verdadera motivación en la pose y finalmente señala la necesidad de hacer varios intentos hasta encontrar poder transmitir el esfuerzo que realiza el modelo (2006, p.12).

Por último se quiere hacer referencia al concepto de la Exageración presentado por Woodward, que generalmente se consolida tras haber adquirido una base sólida de dibujo. Exagerar es igual a llevar la figura más allá de sus posibilidades. Se puede exagerar en estas tres maneras⁵ (Woodward, 2011):

- **Exagerar el gesto:** es presionar la pose más allá de lo real
- **Exagerar la proporción:** modificar las proporciones estándar del cuerpo. Jugar con el

volumen y los tamaños

• Exagerar el estilo

Aplicar bien estas nociones puede ser de ayuda para encontrar alternativas graficas durante el proceso creativo, enriqueciendo gratamente las formas al explorar diversas posibilidades "rompiendo esquemas" que después se expresan en resultados novedosos. Pero es necesario hacer hincapié en la necesidad de acercarse primero a lo conocido para poder modificar las estructuras de manera racional.

Hasta aquí lo que se ha repasado son conceptos primarios de la base artística del dibujo, por medio de los cuales se pretende tener una base aceptable en esta área, pues estos se consideran elementales para conquistar el objetivo del proyecto que se centra en trabajar con el movimiento del cuerpo en situaciones habituales y no habituales, tal como sucede en la actividad deportiva, logrando representar dichos movimientos a través de una técnica que se asemeja al proceso tradicional de animación, por lo que se asume el requerimiento de esta capacidad y de estas nociones. Aunque, como lo asegura Williams (2002), en animación, "lo que queremos conseguir no es realismo, [sino] credibilidad" (p.34), pero sin lugar a dudas es una base esencial para el animador principiante, que se puede aprovechar para progresar en la técnica.

⁵ Páginas 134 y 147 de la obra "Gesture Drawing Vol. 3" de Ryan Woodward.

4.3. PROCESO DE ADAPTACIÓN. UN CUENTO PARA UN CORTOMETRAJE

De acuerdo al objetivo principal que se plantea en el presente proyecto, se consideró importante buscar y escoger una historia dentro de la literatura futbolera que, de acuerdo a su contenido, pudiese ser adaptable para desarrollar un guión audiovisual. Es por esto que se optó por el cuento “Por Achával nadie daba dos mangos”⁶ del escritor argentino Eduardo Sacheri, pues en éste se hacen descripciones detalladas de los acontecimientos, con gran énfasis en las acciones que realizan los personajes y su aspecto emotivo, que lo hizo factible para ser trasladado a guión.

La adaptación es un proceso ampliamente utilizado en las producciones audiovisuales que parte desde la inspiración que genere en el creador, el contenido plasmado en un medio distinto al cual se desea llevar, produciendo un argumento original que dista del contenido de su referente. Claro está que la adaptación, como proceso, se aplica a otros medios artísticos y narrativos, y no solamente al audiovisual; por ejemplo, se puede adaptar de la literatura al teatro, o del comic a la televisión o viceversa, etc.

Marco Julio Linares sobre la adaptación, señala que es la “transposición de un trabajo realizado originalmente para un medio, hacia otro medio” (citado en Peralta, 2006, p.36). En esta labor se debe tener claro que se está hablando de dos lenguajes diferentes (Fernández, 2005), donde uno será la referencia y el otro, el medio por el cual se expresará. Esto sirve para entender las razones por las que la adaptación suscitaría una creación original; se puede ejemplificar a través de la creación de un guión audiovisual partiendo de una narración literaria, donde lo que cambiará “será la naturaleza de la narración”

⁶ Cuento publicado en el libro “Lo raro empezó después” de Eduardo Sacheri, página 203.

(Peralta, 2006, p.36), pues aquí todo se debe pensar para que funcione en pantalla, aporte que generalmente no se vería plasmado en la referencia literaria, y que en cambio, sí tendría que ser definido con claridad en la etapa de creación del guión. Federico Fernández (2005) también dice que la adaptación es una creación puesto que, “el guionista adaptador selecciona, compone, añade, modifica, y más que dar nueva forma al material en ocasiones crea un material nuevo” (p. 154).

En el proceso de adaptación el guionista debe contar con una libertad considerable para poder modificar el material de referencia, prevaleciendo siempre el solventar las necesidades que exige el medio al que apunta la adaptación, es decir que se priorizará lo novedoso sobre lo existente, extrayendo lo que se considere imprescindible para la transmitir la idea que se desea. Por tal motivo, Fernández (2005, p.150) en el proceso de adaptación destaca que siempre será necesario:

- Condensar y/o ampliar.
- Hacerlo accesible (transformar la novela en una historia bien contada).
- Aprovechar lo aprovechable para crear un guión y desechar todo lo demás.
- Traducirlo todo a escenario, situación, acción y diálogo.

Aunque este proceso es suficientemente laxo en todos los aspectos, Fernández plantea una serie de conceptos que se pueden aplicar al trabajar con un material de referencia:

Identificar los temas: El material base siempre va a tener un tema principal, al que se supeditan varias subtramas que permiten desarrollar todo el argumento. Preferiblemente éste tiene que lograrse definir en una frase corta, que sintetice todo el tema que se expone en dicho material de referencia. Es decir,

este tratará de la defensa de los valores, de la violencia que genera el narcotráfico, etc.

Más adelante cuando hayamos decidido cuál será la trama principal se ha de estudiar el modo en que estas subtramas se integran o pueden integrarse dando volumen a los personajes, transmitiendo el tema y haciendo avanzar la acción de la trama principal. (Fernández, 2005, p.152).

Extraer la historia: entre todas "las tramas implícitas y explícitas" (ídem) se deben escoger aquella que desarrolle de mejor manera la idea dramática. Esta escogencia se hace en función del o de los personajes principales y el conflicto que afrontarán en la historia. La trama principal posibilitará incorporar otras subtramas que les darán relevancia a dichos personajes, permitiendo de este modo transmitir la idea temática. Las subtramas se seleccionan de acuerdo al criterio de pertinencia con el tema principal de la historia, pues estas entrelazadas, deben influir haciendo que la historia avance.

Construir los personajes: se debe iniciar identificando al protagonista para la adaptación, que en ocasiones no coincidirá con el personaje principal que presenta el material base. En este caso, el protagonista se supedita a la trama principal, donde se debe encontrar el conflicto que éste desarrollará. Complementando la historia, se seleccionarán aquellos personajes que se consideren imprescindibles: "los que conducen la historia, los que le dan dimensión al personaje principal y crean subtramas, etc." (2005, p.153) Es decir, aquellos que agreguen matices a la historia y la hagan evolucionar. En este punto, se vale considerar que entre las muchas posibilidades, será necesario agregar, cambiar, combinar o quitar personajes, siempre trabajando y prevaleciendo las directrices que se establecen en la trama principal.

Definir el estilo, el clima y el tono: estos tres

aspectos se asocian de acuerdo a lo que narra la historia y que se busca transmitir al espectador. Al determinar estos tres elementos se pretende definir "la dirección artística, la actuación y los diálogos" (2005, p.153) Es decir, estas determinantes apoyan o dan sustento al aspecto visual de la producción. Cada uno de estos elementos debe encontrarse bien definidos desde el principio y presentarse a lo largo de la obra.

Aunque cada aspecto ayuda a definir el género de la producción, el estilo se podría considerar como el elemento principal y que acoge los otros dos, pues este determina si es de terror, de acción o de aventura, etc. Entretanto el clima hace referencia al tipo de condiciones que interactúan con el personaje y que decretará el tono en que lo hace, por ejemplo si el clima es divertido, el tono probablemente puede ser humorístico o sarcástico.

Finalmente se considera que estos conceptos serán esenciales para las pretensiones del proyecto, ya que con el esclarecimiento que estos brindan se puede abordar con mayor seguridad el proceso de conversión de un lenguaje a otro, que para el caso, permitirá obtener un guión audiovisual a partir de un cuento, que dará comienzo a la etapa creativa.

4.4. EL CORTOMETRAJE ANIMADO

La palabra cortometraje se encuentra definida por el Diccionario de la lengua española como, "película de corta e imprecisa duración", se define como película porque en esencia, para la realización de una pieza de este tipo se recurre casi a los mismos métodos utilizados en los largometrajes. Se cumplen las mismas etapas para la realización, se implementa el mismo lenguaje narrativo, etc. Claro está, que dichas etapas podrán ser modificadas u obviadas en función del proyecto.

Por otra parte, el presente proyecto tiene la salvedad, que se trata de una producción animada, lo que hace que tenga unas etapas especiales propias de su tipo, algunas están determinadas por la técnica escogida para presentar el producto final y otras por las necesidades que son únicas y particulares del proyecto.

Para la creación de un corto animado, el animador independiente conocido con el seudónimo de “HBruna”⁷ plantea el siguiente esquema (**Figura 12**) aplicable al proceso de animación 2D digital que vale la pena considerar por su practicidad y eficacia para la realización de un proyecto de este orden.

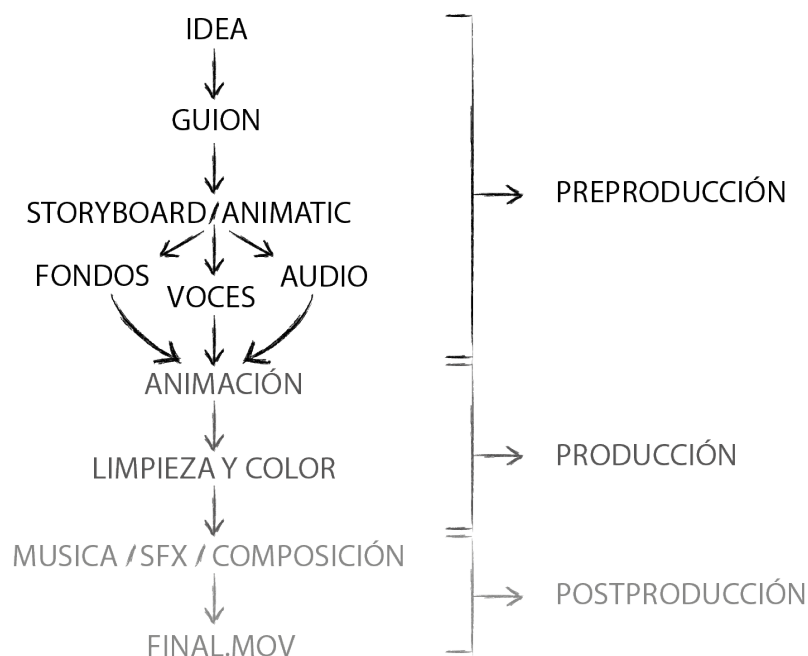


Figura 10. Esquema de “Hbruna” para realización de un cortometraje animado

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8sGyJ0mX2b8> (2014)

Aunque la metodología expuesta aquí quizás dista con la que pueden implementar los estudios de animación u otros animadores, como lo indica el propio Hbruna, y pese a que en esta tampoco se profundiza con exactitud en cada una de las etapas que establece, si se plantean los pasos necesarios dentro del proceso de la creación de un cortometraje animado; pasos que se verán complementados y/o ahondados más adelante con otros fundamentos que son esenciales para llegar a feliz término con el proyecto.

En este apartado se ahondará en la primera de las etapas de la creación audiovisual, la preproducción, donde se marcan las bases de

las otras dos etapas y por consiguiente del producto final. Las respuestas a cada una de las fases de la preproducción se presentan en los siguientes capítulos que hacen mención al desarrollo del producto, es decir a la creación en si misma; en estos también se abordarán las etapas de producción y la postproducción que se evidencian a través del proceso de la creación que arroja resultados en su mayoría visuales.

4.5. LA PREPRODUCCIÓN

Esta es la etapa base del proyecto, que servirá como insumo para las siguientes, por tal razón es la más importante y larga dentro de

⁷ Revisar lista de referencias

todo el proceso de la realización de un material audiovisual. En esta se planifica y se define al por menor cada vicisitud, se prevén los errores y se corrigen, se hacen cambios o se ajustan las cosas hasta que la persona o el grupo encargado del trabajo quede satisfecho. Hacer una buena preproducción será vital para optimizar el tiempo y también los costos en el proyecto, reduciendo a un mínimo el margen de error y así no dificultar la realización.

Dependiendo del tipo de proyecto que se va a realizar, en esta etapa también se definen los recursos, tanto técnicos como artísticos y humanos, escogiendo el material y el personal idóneo para cada una de estas áreas, pues la idea es llenar cada requerimiento que éste presente y así afrontar las demás etapas con mayor seguridad.

Tal como lo presenta el esquema de realización de un proyecto animado en la figura 12, la preproducción va desde la materialización de la idea hasta el animatic que contiene los fondos, el audio y las voces.

4.5.1. Desarrollo del guión

4.5.1.1. La estructura aristotélica de los tres actos.

Generalmente para la creación de una historia se parte desde la estructura clásica que divide el relato en tres actos, planteamiento, desarrollo y desenlace. Esta estructura ha sido implementada constantemente para configurar de buena manera una historia dado que permite darle a ésta una forma dramática; dicha forma de narración hace mención a la Estructura Aristotélica, que se explica de la siguiente manera:

El primer Acto (Planteamiento, Principio o Presentación): Debe prever la información básica para dar inicio a la historia. Es importante presentar en esta instancia al protagonista o a los personajes principales y como

se relacionan. También se debe mostrar el detonante de la historia, una necesidad del personaje principal, esto se convierte en el conflicto al que se verá sometido, que es la clave para desarrollar el relato. Por último dentro del primer acto se presenta el final del planteamiento, denominado también el primer punto de giro, que consiste en el acontecimiento que obliga al protagonista a actuar de un modo diferente, enriqueciendo y aumentando el interés en el relato, y además dando paso al segundo acto.

Segundo Acto (Desarrollo o confrontación):

Se desarrolla el conflicto que se planteó en el primer acto. Esta parte, que se constituye en la más densa y larga del relato, deberá presentar los obstáculos que sorteará el protagonista para conquistar el objetivo, colocándolo así, constantemente a prueba. El segundo acto, dejará la historia, en un estado de clímax, que dará paso a la conclusión presentada en el tercer acto.

El tercer acto (Desenlace o la resolución):

Es importante tener presente que este acto antecede de una situación de clímax, que ha dejado al personaje principal al límite. En este, el protagonista tras solventar todas las dificultades finalmente cumple su objetivo, presentando la resolución y completando la historia, que es la comprobación de la premisa planteada en el primer acto.

El Arco de Transformación del Personaje: Es un concepto aplicado generalmente al protagonista o los personajes relevantes de la historia. Los sucesos a los que este o estos se enfrentan durante el relato ejercerán determinado cambio que se ha de manifestar en alguna de sus dimensiones, aunque lo racional es que dicho cambio se encuentre justificado en la historia. El arco de transformación es una necesidad que se encuentra en la complementariedad de los tres actos, aunque puede no estar tan marcado, sí resultará evidente.

4.5.1.2. La idea.

Toda producción parte desde una idea, las fuentes de las que esta puede venir son diversas. Dicha idea “necesitará ser explorada y desarrollada” (Sáenz, 2003, p.5) para poderse materializar. En este sentido, se debe clarificar lo que para la práctica de la creación del guión cinematográfico se considera una idea, pues como lo sostiene Fernández (2005) esta no es la que motiva a escribir el guión, es decir, la idea no simplemente puede tratarse, por ejemplo, de unos jóvenes que juegan fútbol, para hablar del presente proyecto. La idea central entonces será a groso modo, “el motivo, la intención principal que anima el guión, a la cual remiten todos los elementos de la historia” (Fernández, 2005, p.85), o sea el trasfondo tras el argumento, lo que se quiere contar por medio de esos jóvenes que juegan fútbol, referenciando nuevamente este proyecto. Aunque el autor de dicha definición de “idea”, destaca que esta se encamina hacia los largometrajes, la misma conceptualmente es adaptable para la creación de un corto, así en estos se perciba que los rodea un aire de libertad argumental.

Sáenz (2003) manifiesta que se debe trabajar mucho en la historia para después poder decir sobre que trata esta, o sea, para poder determinar cuál es la idea núcleo del guión. Fernández (2005), por el contrario cree en la necesidad de tener una idea solida desde el comienzo, pues permite perfilar mejor la historia de acuerdo al tema que aborda y así esta no terminará por desbordarse, teniendo después que rehacer el guión. Por tal motivo, para dar mayor precisión a la historia de acuerdo a lo que se desea contar, se concibe hablar de dos tipos de idea: La idea dramática, que hace referencia a la historia y la idea temática, alusivo al tema o tesis (Fernández, 2005).

Idea dramática: Cabe destacar que el autor sobre este apartado también hace mención

a la anécdota, que no enmarca simplemente una vivencia propia, sino que hace referencia a la fuente de la que se parte para tener la idea dramática. “La anécdota en si misma puede ser una idea dramática si tiene estructura dramática completa (planteamiento, desarrollo y desenlace), o puede ser solamente el germen de una idea dramática si su estructura no es completa” (Fernández, 2005, p.89)

Idea temática: Es el tema o tesis del guión; lo que no está de manifiesto, lo que se cuenta a través de la historia. En teoría es lo que se desea que interprete el espectador a través de dicha historia y de este modo transmitirle el mensaje.

Para un mejor desarrollo del guión se debe entender que ambos tipos de ideas están conectadas, se supeditan para trabajar en función de la historia, entendiéndose que la idea dramática debe expresar una idea temática que es la esencia del argumento

Por último se debe hacer hincapié en una necesidad básica al momento de desarrollar la idea, que es conocer bien sobre lo que se va a hablar, porque “cuando más se conozca sobre un determinado tema, más es lo que se podrá comunicar sobre él. Cualquier proceso de creación no sólo debe incluir la investigación, sino más bien requerirla”, (Sáenz, 2003, p.6) de este modo se tiene un mejor control de la historia y se explota más su idea principal.

4.5.1.3. La sinopsis.

Es un relato corto en el que se sintetiza la estructura de toda historia, de tal modo que puede ser analizada más fácilmente. Aquí solo se hace referencia a los aspectos generales de la historia, obviando el énfasis en cualquier detalle que no sea relevante para su comprensión.

Lo que en esta se diga será la delimitación para la creación del guión literario, funciona

como base para guiar su elaboración. Es importante que en esta se determine el tema, el conflicto, el protagonista o los personajes principales que desarrollan la historia, igualmente los puntos de giros que hacen evolucionar la trama y por supuesto, también debe contener el desenlace; cada uno de estos aspectos debe contar con la información suficiente y necesaria de acuerdo a su relevancia.

En palabras de Fernández:

Para escribir la sinopsis es necesario revestir la estructura y completarla. Para ello proponemos partir de la propia estructura, describiendo la situación inicial, qué cambio o desequilibrio se produce que origina la trama, y cómo se resuelve o concluye (situación final). (2005, p.103)

4.5.1.4. Los personajes.

"Un personaje debe transmitirnos su estado de ánimo, su actitud y algo de su personalidad de un modo simple y eficaz".
Sergi Cámara

Syd Field sobre la creación de la historia manifiesta lo siguiente: "Hay dos maneras de abordar un guión. Crear una idea y "encajar" en ella unos personajes, o crear un personaje y dejar que la historia surja a partir de él". (Citado en Devesa, 2013, p.27) y es que lo cierto es que ambas formas son totalmente válidas, ya que esto dependerá de la necesidad de la propia historia, del hecho que suscito su creación, como lo indica la propia Neus Devesa. Ahora bien, partiendo del proceso estudiado hasta aquí y que se empleó para la elaboración del presente proyecto, se dirá que ha de ser fundamental tener una base para crear dicha historia, que es igual a tener una idea que ha sido abordada posteriormente en una sinopsis.

A partir de aquí y teniendo clara la estructura que sigue un guión se sabe que la historia se solidifica a través de un personaje principal,

el protagonista, que desvelará toda la trama y que por tal razón debe ser desarrollado a profundidad hasta convertirlo en un ser tan complejo que parezca real, por lo menos para el espectador. Así sea que se trate de un personaje totalmente fantástico-inexistente, como los que suelen proponerse en los relatos animados o de uno más cercano a la realidad, se considera que el espectador debe sentirse identificado con éste, le debe resultar familiar en sus acciones o en lo que piensa pues así dotará de veracidad el relato. Para dar con este propósito, se debe hacer una caracterización⁸ del personaje por medio de tres pasos que permiten crearlo. Neus Devesa determina que estos son: la investigación, la descripción física y la descripción interior. Estos pasos en su esencia recogen la teoría de las tres dimensiones del ser humano propuestas por Lajos Egri (1960): la dimensión física, la dimensión sociológica y la dimensión psicológica, que unidas forman la tridimensionalidad del ser humano. Esta es la misma teoría que ha de servir para la concepción de los personajes en el drama y que tiene como propósito brindar información acerca de los aspectos particulares de un sujeto; aspectos que sirven para definirlo o para saber de quién se trata y que posibilitan la construcción de un personaje sólido, con una historia que lo respalda.

La Dimensión Física: tal vez la más notoria, pero aun así en su trasfondo comunica diferentes cosas de un sujeto. Cada constitución física (complexión), cada rasgo, cada aspecto corporal que sea notorio en una persona es determinante en la manera como este observa la vida. Es diferente la percepción que se forja una persona inválida, una persona obesa o una mujer bella, pues dichos adjetivos físicos acaban por influenciar a los individuos, permitiendo definirlo como un ser tímido, petulante, gentil, extrovertido, etc.,

⁸ "La caracterización es la suma de todas las cualidades observables de un ser humano..." Devesa citando a McKee; "Guionización de series de animación" página 27.

definiciones que crean una conducta mental, que constituyen la base de los complejos de inferioridad o superioridad.

Aquí se consideran los siguientes aspectos:

- Sexo.
- Edad.
- Altura y peso.
- Color del pelo, ojos y piel.
- Postura.
- Apariencia: buena, sobrepeso, delgado, limpio, agradable, desaliñado. Forma de la cabeza, cara, ojos.
- Defectos físicos: deformidades, alteraciones, marcas de nacimiento. Enfermedades.
- Herencia.

La Dimensión Sociológica: se refiere a la condición social. Por ejemplo, un niño que haya nacido y se haya criado bajo condiciones difíciles reaccionará diferente de aquel que nació y se formó rodeado de lujos y ostentuosidad. Esto también genera unas conductas, una mirada propia regida por el bagaje de cada cual. En esta dimensión es esencial ahondar en todo lo que se relaciona con el sujeto, sus familiares, sus gustos, su enseñanza, sus pasatiempos, sus creencias, etc.

Estos datos pueden ser útiles para dar respuesta a esta dimensión:

- Clase: baja, media, alta.
- Ocupación: tipo de trabajo, horas de trabajo, ingresos, condición de trabajo, en unión o independiente, la actitud hacia la organización, la idoneidad para el trabajo.
- Educación: cantidad, tipo de escuelas, notas, materias favoritas, materias difíciles, aptitudes.
- Vida en el hogar: sus padres, poder adquisitivo, si es huérfano, padres separados o divorciados, los hábitos de los padres, el desarrollo mental de los padres, los vicios de los padres, si es abandonado. Estado civil.
- Religión

- La raza, la nacionalidad
- En la comunidad: líder de sus amigos, clubes, deportes.
- Afiliaciones políticas
- Diversiones, pasatiempos: libros, periódicos, revistas que lee.

La Dimensión Psicológica: es la combinación de las otras dos dimensiones y la que completa la triada. Su combinación determina las ambiciones, las frustraciones, el temperamento, las actitudes, los complejos, en otras palabras, su estado mental.

Los aspectos Psicológicos:

- Vida sexual - moral
- Modo de pensar, ambiciones
- Frustraciones, decepciones
- Temperamento.
- Actitud frente a la vida.
- Complejos.
- Introverso - extroverso - ambiguo.
- Talentos.
- Cualidades: imaginativo, juicioso, equilibrado.
- Inteligencia.

Estas dimensiones son indispensables para tener una concepción clara de la vida del personaje, dando información que nutre su biografía y poniéndola a disposición de la trama. Información que en la mayoría de los casos no se le desvelará al espectador, pero que en cambio será vital para el guionista, que por medio de esta, puede enriquecer el relato explotando los diferentes matices que puede presentar un personaje a través de la historia de su vida.

En la historia existirán personajes como sean necesarios, siendo claves aquellos que desarrollen roles específicos dentro del relato, para quienes será fundamental, hacer una caracterización. En este sentido, existe un “tipo de personajes” que son indispensables en la cimentación de la historia y que Linda

Seger, famosa consultora de guiones, se encargó de clasificarlos de acuerdo a su función en la trama, como personajes principales y personajes de apoyo (Fernández, 2005).

Personajes principales: Protagonista y antagonista: Son los encargados de desarrollar la acción y conducir la trama. Los dos se enfrentan en un conflicto, desarrollando una rivalidad que es el núcleo de la historia.

El protagonista es el personaje principal y en torno a él progresa la acción. Tiene un objetivo determinado por la premisa del argumento y es el encargado de cumplirlo.

El antagonista es el otro personaje relevante porque se opone para que el protagonista cumpla su objetivo acrecentando el conflicto.

Interés romántico: habitualmente en las historias se desarrolla una subtrama de amor o romance que tiene incidencia directa sobre esta, a veces suele ser tal que puede solapar la trama principal pues suele darle otra dimensión al protagonista haciéndolo evolucionar.

Personajes de apoyo: Son personajes que le deben sumar al relato, siendo necesarios para que la historia avance. Estarán determinados por el protagonista, "él (...) indicará qué y a quién necesita para actuar" (Devesa, 2013, p.34).

En esta clasificación entran personajes con roles como el confidente, personajes catalizadores, de masa o peso, de contraste, personajes divertidos, temáticos, de punto de vista, de equilibrio.

En animación es clave poseer de antemano toda esta información, pues solo a partir de aquí se procede a construir gráficamente a los personajes adaptándolos a lo que describen sus perfiles y a los roles que desempeñan. En este punto se puede hacer uso de las

características generales de los estereotipos debido a que existe una marcada relación de ciertos valores y personalidades con determinada apariencia física que los hacen coherentes y creíbles para los espectadores.

4.5.1.5. El guión, ¿qué es?

Antes de dar una definición acerca de lo que éste es, cabe destacar que dentro de la cinematografía se suele tratar dos tipos de guión, uno denominado guión literario y el otro guión técnico. Por otro lado está el storyboard que a veces suele entrar dentro de esta denominación. El guión literario es el aquel que cuenta la historia y es hecho por el guionista, mientras que el guión técnico suele ser desarrollado por el director —que puede ser el propio guionista— después de tener el guión literario, en este se hacen indicaciones narrativas, como el tipo de plano, los desplazamientos de la cámara, duración de la escena, tipo de iluminación, etc.

Haciendo referencia al guión literario se precisa anotar que no existe una gran diferencia entre el guión de una producción de imagen real con el de una producción animada, aunque se destaca que "el guión animado debe tener una descripción mucho más extensa y cuidada de cada escena" (Sáenz, 2003, p.50), esto entre otras cosas estará dado porque la animación "es en esencia un medio visual" (Sáenz, 2003, p.51), o sea donde perdura más la acción y en el que generalmente no hay diálogos de gran duración, como lo explica el mismo Sáenz.

El guión, según Field es "una historia explicada en imágenes" (Citado en Devesa, 2013, p.9) y aunque ya se había dicho que el guión en animación apunta a ser muy descriptivo visualmente, lo cierto es que todos los guiones en teoría tienen que ser altamente específicos en su contenido pues es el material base que servirá como referencia para contar la historia, exponiendo en detalle lo que se

debe saber sobre esta, el a quién le sucede, y asimismo, el cómo, el cuándo y dónde, formando de este modo la totalidad del relato. Este discernimiento debe ser tal debido a que todo el contenido es pensado para ser proyectado en algún tipo de soporte audiovisual, es decir, que el guión es un texto indicativo, útil para todos los departamentos que intervengan en la producción y no solo algo que se lee.

El guión se configura por medio de la unidad de varias secuencias y cada una de estas, a su vez presenta una estructura dramática completa, que, como se había dicho, es tener un inicio, un nudo y un desenlace. Cada secuencia debe ayudar a desarrollar la idea, por consiguiente la secuencia se trata de una historia dentro de la historia total que trabaja con la misma estructura. La manera como se establecen las secuencias en la historia está concebida por la “unidad dramática de espacio y tiempo” (Cortell)⁹, es decir, indica si la acción se lleva a cabo en un exterior, como un callejón o en un interior, como un ascensor (espacio) y si sucede de día, de noche u otro instante (tiempo). Un cambio en estas condiciones marcará una nueva secuencia.

Para concebir un guión literario es necesario que en este aparezcan marcados los siguientes tres elementos¹⁰:

El encabezado de escena: Indica el dónde y el cuándo ocurre la escena. Se señala a través de estos tres aspectos:

- Las expresiones INT o EXT, para saber si la escena se desarrolla en un interior o en un exterior respectivamente.
- Se indica el lugar concreto, por ejemplo, Cocina de la Abuela.

- Se advierte si la escena transcurre en el DÍA o la NOCHE o en otro instante del tiempo.

La descripción de la escena: se manifiesta la acción a través de imágenes y sonidos. Las acciones se exponen en presente y si aparece un personaje por primera vez se escribe su nombre en mayúsculas y se coloca entre paréntesis su edad. En mayúsculas también aparecerán aquellos sonidos u objetos que sean fundamentales en la escena.

El diálogo: Es lo que dice el personaje. El diálogo deberá ir titulado por el personaje que lo dice, el nombre se expresa en mayúsculas. Se utilizará una acotación entre paréntesis debajo de quien lo dice para enfatizar en el tono o la acción que hace mientras lo dice.

4.5.1.6. La escaleta.

Es otra de las fases para la creación del guión y también es fundamental para su valoración, sobre todo por parte de los productores quienes llevarían a cabo la ejecución del proyecto. La escaleta viene a ser el desglose resumido de las escenas en las unidades de acción, espacio y tiempo que componen el guión, por tal razón es el mapa que guía su elaboración. Es fundamental que la escaleta refleje la continuidad que va a tener la historia por lo que solo se hace énfasis en las características principales de cada escena.

4.5.1.7. Storyboard.

El paso siguiente al guión será desarrollar el storyboard, que como lo dice Hbruna, éste es, “el guión puesto en dibujo”¹¹. Dentro de la industria cinematográfica es una etapa necesaria, primordial en la realización de las producciones animadas y también ampliamente utilizada en producciones de imagen real sirviendo como primera referencia visual de lo que se verá finalmente en pantalla.

⁹ Revisar lista de referencias

¹⁰ Este formato puede ser consultado en: <http://www.tallerdeescritores.com/el-formato-del-guion-literario.php>

¹¹ Revisar lista de referencias

Puede considerarse que en ocasiones funja como guión técnico, porque en esencia, en éste se determina la planificación de las escenas: el plano, la angulación o el desplazamiento de la cámara, los efectos especiales (sonoros y visuales), el tipo de iluminación y hasta se describe la acción y el dialogo correspondiente. Es importante que en el storyboard además se retraten los momentos claves de cada escena del guión, las situaciones que posibilitan el entendimiento de la trama que irán acompañados de las anteriores apreciaciones, lo que equivale a tener una mejor comprensión del producto final. Por eso en el storyboard se habla de composición escénica que "consiste en establecer el orden y la distribución espacial de los elementos que aparecen en pantalla, para lo cual se tienen en cuenta factores de carácter dramático y estético" (Cámara, 2004, p.27) que organizados adecuadamente ayudan al seguimiento y al entendimiento de la acción dirigiendo la mirada hacia un claro punto de interés (ídem).

Cabe destacar que cada secuencia del guión está dividida en escenas que a su vez se dividen en planos y el encargado de realizar el storyboard debe determinar adecuadamente cada plano para conseguir el mejor entendimiento de la trama cuando todas las secuencias se enlacen, por tal razón es importante que quien realice esta labor tenga dominio de la narrativa cinematográfica, como lo destaca Sergi Cámara (2004), pues de este modo logra cumplir con los objetivos para los que se utiliza el storyboard, que son "explicar el proyecto de una producción en continuidad y ser la guía visual del equipo que [lo va a realizar]" (Castro y Sánchez, 1999, p.123).

Los planos utilizados en la narrativa cinematográfica son adoptados de los planos que se implementan en la fotografía, por eso, estos se definen de la misma manera, es decir, por el tipo de corte que se haga del sujeto en relación al espacio o de acuerdo a la captura que se haga del escenario. A continuación se

presentan los planos con su abreviatura universal y su definición correspondiente:

• Tipos de plano.

Plano General Extremo (PGE) o Gran Plano General (GPG): es el plano que abarca todo el campo de visión de la cámara, por lo tanto es el que mayor información del entorno le brinda al observador. En las producciones audiovisuales recurrentemente es utilizado como plano de apertura.

Plano General (PG): Este plano abarca el cien por ciento del objetivo dentro del plano, es decir el alto y ancho total del personaje, además permite registrar parte del entorno donde este se encuentra.

Plano Americano (PA): Es casi idéntico al plano medio, pero en este la figura humana se corta ligeramente por encima de las rodillas, aunque también se encuentran definiciones que indican que el plano americano igualmente es cuando se toma al sujeto por debajo de las mismas.

Plano Medio (PM): Toma la mitad del cuerpo de la figura. Utilizado para centrar la atención en las zonas de mayor expresividad de una persona, las manos y la cara. En la narración, es un plano intermedio que permite las transiciones sutiles entre un plano más abierto y uno más cerrado. También existe el Plano Medio Corto (PMC), una variación que corta al sujeto a la altura del pecho.

Primer Plano (PP): En este plano el ángulo de corte se hace aproximadamente desde la base del cuello hasta la cabeza, aunque a veces se puede cerrar un poco más. Destaca la expresividad del rostro como único recurso dramático omitiendo el resto de la figura y restándole importancia al entorno.

Primerísimo Primer Plano (PPP): Como su nombre lo indica, este plano es una variación

del primer plano. En un rostro, por ejemplo, se cortaría sobre la cima de la cabeza y la barbilla. Es un plano ideal para capturar la gestualidad y transmitir las emociones del sujeto sin necesidad de las palabras.

Plano Detalle (PD): Este plano se centra en un detalle o una parte específica del sujeto o de alguna cosa. Su denominación obedece porque captura partes pequeñas que necesitan ser destacadas narrativamente. Por ejemplo, se puede hacer un plano detalle de unas manos frotándose comunicando ansiedad, o también se puede hacer de los ojos apuntando hacia alguna dirección, etc.

• Tipos de plano según el ángulo de la cámara (emplazamientos de cámara).

Para lograr un mayor atractivo visual y narrativo con cada plano, se puede variar la angulación de la cámara respecto al objetivo que se quiera capturar, dicho de otro modo, se trabaja modificando, por ejemplo, la altura o la inclinación de esta. Los planos según el ángulo tienen grandes connotaciones psicológicas. A continuación se presentan los ángulos de cámara básicos.

Ángulo normal o nivel de horizonte: La cámara se posiciona al nivel de los ojos o sobre el horizonte del paisaje. Se le denomina Normal porque se asemeja al ángulo de visión con que observamos los seres humanos en la realidad.

Ángulo Picado: La cámara se ubica por encima del sujeto o elemento a capturar, con el objetivo inclinado sobre éste, o sea, la cámara queda viendo hacia abajo. Tiene un gran impacto dramático, haciendo ver al objetivo capturado más pequeño, transmitiendo su vulnerabilidad, debilidad, inferioridad, etc.

Ángulo Contrapicado: Es lo contrario del ángulo picado, es decir que la cámara se ubica por debajo del nivel de los ojos del sujeto,

con su objetivo viendo hacia arriba. Destaca la superioridad, el poder, la importancia, etc., del sujeto o elemento capturado.

Ángulo Cenital: La cámara se ubica arriba del sujeto o del elemento a filmar formando un ángulo recto. Ideal para describir el entorno utilizando un gran plano general.

Ángulo Nadir o Supino: Es lo contrario del plano cenital. La cámara se ubica de manera perpendicular al suelo, es decir, la cámara queda viendo hacia arriba.

Ángulo Oblicuo: En este ángulo la cámara se gira sutilmente hacia su izquierda o derecha inclinando la línea de horizonte, que queda en diagonal. Se utiliza para transmitir desestabilidad o aspectos parecidos en un personaje.

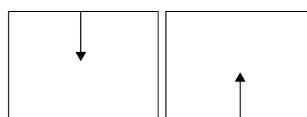
• Movimientos de cámara

En un proyecto audiovisual los movimientos de cámara son un recurso altamente descriptivo tanto de situaciones como de escenarios. Es habitual que en el storyboard estos sean indicados por medio de una serie de símbolos, como los siguientes:

Paneo (Pan): La cámara se mueve horizontalmente sobre su propio eje, bien sea de izquierda a derecha o viceversa.

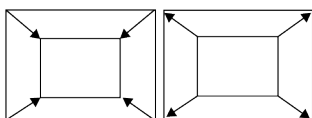


Tilt Up – Tilt Down: La cámara se mueve verticalmente sobre su propio eje. Cuando se mueve hacia arriba se denomina Tilt Up y cuando lo haga hacia abajo será Tilt Down.



Acercamiento (Zoom In) - Alejamiento (Zoom Out): En el zoom in, como lo indica su término,

no en castellano, se hace un acercamiento de la imagen o del punto de interés, mientras que el zoom out es lo contrario, se produce el efecto de alejamiento ampliando el campo visual del observador. Cabe indicar que estos no son precisamente movimientos de cámara debido a que lo que realmente se manipula es el objetivo de esta, pero son comúnmente considerados como tal.



Tracking In – Tracking Out: A diferencia del Zoom In o Zoom Out, en estos movimientos la cámara sí es la que se desplaza. En el tracking in, la cámara se mueve hacia adentro del escenario, mientras que en el tracking out se moverá hacia afuera.

Travelling: En este movimiento la cámara se mueve físicamente de manera horizontal de izquierda a derecha o viceversa, esta es la diferencia con el paneo, donde la cámara se mueve sobre su propio eje. Suele ser utilizado para acompañar el recorrido de un personaje.

Barrido: Es similar a un paneo, pero se diferencia porque la cámara se mueve rápidamente en alguna dirección siendo visualmente un movimiento más corto. También suele ser utilizado como transición entre escenas.

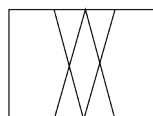
• Las transiciones

El corte es el cambio que comúnmente se realiza para pasar de un plano a otro, así como también, entre secuencia y secuencia, sin embargo, como lo remarca Cámara, "para evidenciar los cambios de escenario, el paso del tiempo, las elipsis narrativas, etc., [se utiliza] unos recursos narrativos denominados transiciones" (2004, p.53); estos se logran en la etapa de postproducción, especialmente en la edición del proyecto. Transiciones existen varias, aunque se destacan las siguientes:

Corte: Es el instante de cambio de un plano a otro.



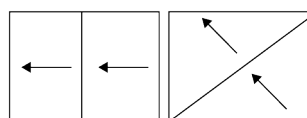
Disolución o mezcla (Dissolve o Mix): Cambio entre el último plano de una escena y el primero de otra, ubicándonos en un espacio/tiempo (unidad dramática de la escena) nuevo.



Fundido a imagen (Fade In) y Fundido a negro (Fade Out): Fade In implica la transición de la pantalla de negro a la imagen del siguiente plano. Fade Out, lo opuesto al fade in.



Cortina (Wipes): Consiste en el cambio de plano por medio de otro que lo desplaza y lo sustituye. Se puede hacer de modo horizontal, vertical o diagonal.



Fundido Encadenado: Se pasa gradualmente de un plano al otro. Puede utilizarse para indicar un paso gradual en el tiempo, por ejemplo, un flash-back (narración de hechos pasados) o un forward-back (hechos que están por pasar).

NOTA: Las referencias en cuanto a los movimientos de cámara y las transiciones, acabadas de presentar, obedecen a dos materiales

distintos¹² que presentan con cierto grado de diferencia este contenido, por eso se indica, que esta información fue ajustada con rigor y cuidado de acuerdo a lo que deparó la investigación sobre estos temas, motivo también, por el que algunas definiciones no presentan símbolos que las representen.

4.5.1.8. Animatic

Después de haber desarrollado el storyboard se da paso a la realización del animatic, “que es un video animado del storyboard” (Simon, 2003, p.119). Esta es la fase donde el proyecto comienza a tomar forma como producto audiovisual combinando imagen y sonido, además permite vislumbrar el movimiento aproximado de la acción de los personajes.

En el animatic se toman cada uno de los planos que se han dibujado en el guión gráfico (storyboard) y siguiendo el mismo orden que se planteó en este, se montan en un software de edición de video. En esta etapa también es importante contar con parte de la banda sonora del proyecto, por lo menos con los diálogos y sonidos que tengan incidencia en el desarrollo de las secuencias, aun cuando estos no sean los definitivos. Esto es necesario porque uno de los objetivos que se persiguen con la realización del animatic es establecer los tiempos de duración de cada plano y el ritmo de la animación, que en mayor medida estarán determinados por medio de estos elementos de la banda sonora.

El animatic será tan elaborado como se considere necesario y dependerá del equipo de trabajo como se aborde su realización, aunque lo ideal es desarrollarlo tanto como sea posible. Por eso otra de las cuestiones que deben lograrse observar en esta parte del proyecto son los movimientos de cámara y las transiciones, recursos narrativos infaltables

en cualquier tipo de filme. Asimismo se puede agregar efectos visuales y algunas poses claves de los personajes que servirán como base para el timing de la acción. Cabe recordar, que el animatic brinda una visualización de cómo luciría finalmente el proyecto, por tal razón sirve como prueba para evaluar el staging (puesta en escena) y el raccord (continuidad) de la historia, esto con el fin de pormenorizar en los diferentes aspectos que intervienen en cada escena o por lo menos, en los más relevantes, y dado el caso, se harán modificaciones o se agrega la información pertinente que mejore la película, puesto que esta es la etapa ideal para hacerlo, dejando todo lo mejor configurado posible para dar paso al proceso de la animación.

• Banda sonora.

La banda sonora de una producción hace referencia a todos los elementos audibles que intervienen en esta: “música, sonidos naturales, sonidos sintéticos, diálogos (...) y a veces comentarios” (Castro y Sánchez, 1999, p.160)

En las producciones animadas la banda sonora es tan importante como la animación en sí misma, ya que la intervención de cualquiera de sus componentes le da una mayor dimensión a la situación que se presenta en la escena, complementando o reforzando el mensaje y dándole una identidad propia a la obra.

En animación es un trabajo complejo y de gran esmero que debe ser realizado por especialistas en este campo, que se encargarán de crear desde cero la mayoría de los sonidos; esto suele suceder tanto en producciones grandes como en obras pequeñas. Lo que se obtiene de combinar todos los elementos de la banda sonora es la pista de sonido, que es todo el audio de la película y la base para comenzar a animar, aunque dependiendo del tipo de proyecto, se puede comenzar simplemente con los diálogos y los sonidos que tengan injerencia directa en la acción.

¹² “Dibujos Animados y Animación” de Karina Castro y José Sánchez, y “El Dibujo Animado” de Sergi Cámara. Revisas lista de referencias.

• Fondos

Los fondos son parte vital en el relato animado, son los espacios donde los personajes llevan a cabo la acción y sirven también para ubicar al espectador en un espacio-tiempo determinado; información significativa para comprender la historia a medida que avanza, estableciendo la conexión entre el argumento y lo que se observa. Asimismo, por medio de los fondos existe la posibilidad de transmitir estados psicológicos, como las emociones y sentimientos que expresa el personaje, que se puede lograr a través de tratamientos especiales que se hagan en estos.

Para la creación de fondos se puede recurrir a cualquier tipo de técnica, el diseño en 3D, 2D o la combinación de ambas; dependerá de las necesidades del proyecto determinar cuál se acomoda y brinda las mejores posibilidades para lo que se desea contar.

En animación 2D los fondos se construyen a partir de las pautas de cada escena. Los siguientes tipos de fondos son expuestos por Cámara (2004).

Los fondos multiplano: Utiliza la misma lógica de la cámara multiplanos. En este se segmenta cada una las formas que componen el fondo por niveles, para generar el efecto de profundidad de campo en el plano, generando una sensación más realista.

Los fondos panorámicos: Es un fondo creado para generar movimientos de cámara y distintos tipos de encuadre y de tamaño, por tal razón suelen ser imágenes de gran formato.

Los fondos distorsionados: Son igualmente fondos panorámicos pero con alteraciones en el diseño de sus dibujos. Tienen como finalidad recrear movimientos de cámara y emplazamientos, suscitando profundidad.

Fondos claves y raccords de fondo: También

son fondos de gran formato donde se muestran diversos puntos de vista y encuadres de una misma locación, esto quiere decir que las acciones se llevan a cabo en distintas partes de este, por eso su denominación como fondos claves, por la complejidad que requiere la escena. Lo que es necesario y que permite esta clase de fondos es conservar las mismas características, sobre todo de iluminación y sombra, independientemente del punto de vista y del encuadre que se haga, para evitar así que el observador pierda la ubicación del espacio donde se desarrolla la secuencia; al hecho de cuidar estas cuestiones en el fondo se le denomina raccord de fondo.

En los fondos también es importante que exista unidad estética entre el tratamiento de estos y los personajes, unidad que debe ser congruente a lo largo de todo el relato, aunque dicha pauta, como tantas otras en animación puede ser olvidada si el caso lo requiere. Lo que se tiene que considerar, es que debe haber cierto contraste entre fondos, personajes y demás, que permita percibir cada uno de estos elementos de manera clara, destacando lo que resulte importante dentro de la escena, que será lo importante para la continuidad de la historia.

4.5.1.9. El pencil test.

Es un proceso propio de la animación tradicional que aparece después de tener el animatic. Se le denominó de esta manera porque el animador sólo hace uso del papel y el lápiz para dibujar rápidamente toda la acción del personaje mientras observa el movimiento ya animado. El movimiento puede empezar a ser planificado a través de thumbnails, que son dibujos escuetos, con los que principalmente se busca capturar el ritmo de la acción. Después de tener el timing correcto, sí se procede a definir mejor el personaje agregando detalles y determinando mejor las formas que le dan volumen, lo que dará paso posteriormente al clean up (limpieza) y a la pintura.

Este proceso aunque surgió con la animación tradicional también es habitualmente empleado en los nuevos medios utilizados para hacer animación (CGI)¹³, que a través de software especializado permite abordar este procedimiento y muchos otros a la misma vez.

El pencil test, sea que se haga de la manera tradicional o en algún software determinado tiene totalmente la misma utilidad, ayudar a sincronizar la animación, ajustándola al punto ideal para optimizar tiempos y costos en la producción (Simon, 2003). En resumen, cuando se trabaja el pencil test, es porque ya se está abordando el proceso de animación, que según el esquema presentado en la figura 12, se podría considerar como la etapa límite entre la fase de preproducción y producción.

4.6. LA TÉCNICA DEL FUTBOLISTA

En este apartado se hace mención al motivo temático que en principio suscitó la creación del presente proyecto, en el que se explora el movimiento de la figura humana a través de las habilidades técnicas que desarrolla un futbolista y de las situaciones propias que se dan en esta práctica deportiva, hechos que en principio motivaron la creación de la historia y que son expresados en la pieza animada digital 2D, que es la verdadera esencia de este proyecto.

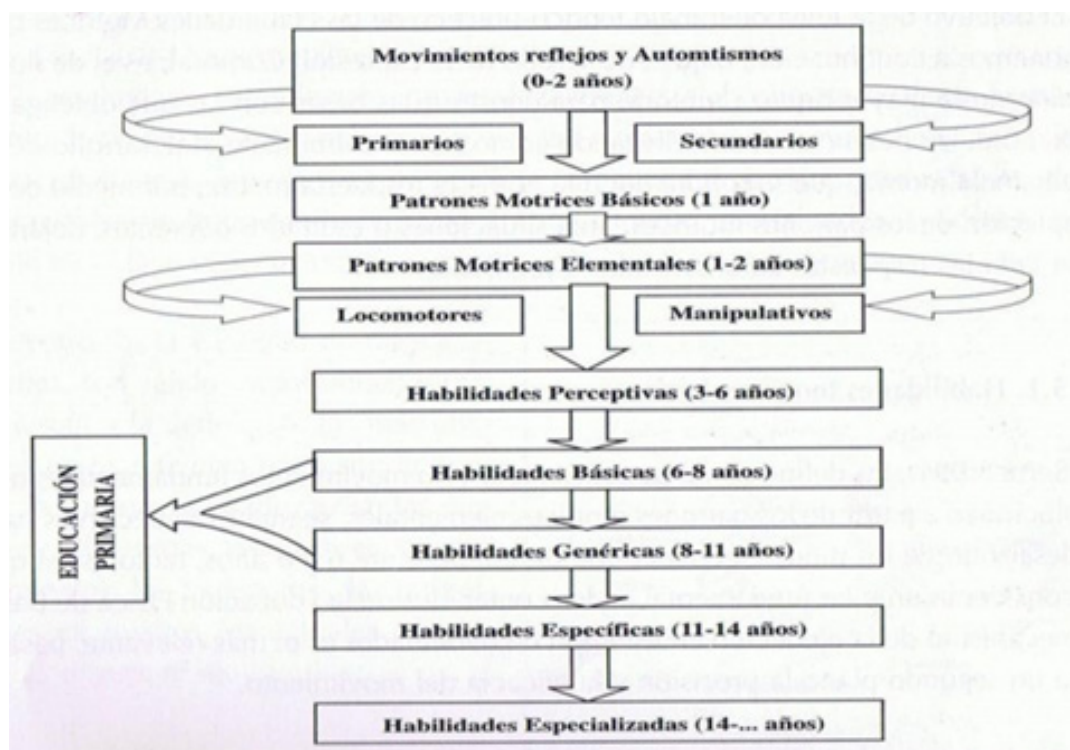


Figura 11. Serra (1991) la evolución de la diferentes habilidades motrices.

Fuente: Lirio, Ortiz, Romero, Segovia (2009)

¹³ CGI: Computer-generated imagery. Abreviación en ingles que se traduce al castellano como Imagen generada por computadora.

4.6.1. Los tipos de habilidades

El ser humano en su conjunto es un ser lleno de habilidades, algunas son inherentes y fundamentales para su existencia, y otras son aprendidas y desarrolladas a lo largo de su vida dependiendo de la relación que éste establezca con su entorno. Dichas habilidades tienen etapas específicas de desarrollo (**ver figura 10**), condicionadas por la edad, que a su vez permite clasificarlas en diferentes tipos, estas, en su concepción más amplia reciben el nombre de habilidades motrices, que se entienden como “...la competencia (...) de un sujeto frente a un objetivo dado” (Batalla, 2000, p.8), donde el movimiento ejerce el papel principal para conseguirlo (ídem). en este sentido, la investigación se centrará en tres tipos de estas habilidades: las habilidades motrices básicas, las habilidades motrices

genéricas y las habilidades motrices específicas, que, como se demuestra en la figura 11, utilizada como esquema por Daniel Lapresa, Javier Arana y Jesús Carazo (2005) para la elaboración de una propuesta de desarrollo de las habilidades motrices propias del fútbol en categorías infantiles, se puede apreciar la convergencia entre las habilidades básicas y específicas por medio del grupo de habilidades que las vincula, que reciben el nombre de habilidades motoras genéricas, que es donde se aborda la fundamentación técnica que aprende un deportista —para el caso, de un futbolista—, por lo tanto, utilizada como transición para que a partir de las habilidades básicas desarrolle habilidades específicas del fútbol; son estas, las que en resumidas cuentas, se tomarán para dar respuesta a una parte del contenido que se expone en el cortometraje.



Figura 12. Alternativa 3ra, escogida por los autores para enlazar las habilidades motrices básicas con las habilidades motrices específicas, basados en los modelos teóricos representativos de Arráez, López, Ortiz y Torres (1995), Romero (1997) y Conde y Viciano (1997), a partir de Serra, E. (1991)
Fuente: Lapresa y otros (2005)

Habilidades Motrices Básicas. Estas habilidades junto con las habilidades perceptivo-motrices (**Ver figura 11**), son inherentes a cualquier ser humano, tal como las define Albert Batalla Flores,

...[son] aquellas familias de habilidades amplias, generales, comunes a muchos individuos (por tanto, no propias de una determinada cultura) y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto. (2000, p.11)

Es decir que son habilidades regulares que se manifiestan en el proceso evolutivo de cualquier persona, se presentan a edades tempranas y a diferentes niveles, perfeccionándose con el paso del tiempo y además, no solo son aplicables a la actividad deportiva, sino que hacen parte de la cotidianidad de las personas, como lo discierne el propio Batalla (ídem). Lapresa y otros, concretan en cinco las habilidades motrices básicas (2005, p.21), que a su vez, se agrupan en tres categorías:

- Giros
- Habilidades locomotrices: desplazamientos/saltos
- Habilidades manipulativas o de manejo de objetos: lanzamientos/recepciones

Por su parte, Batalla (2000) las clasifica como cuatro grandes familias: desplazamientos, saltos, giros y manejo y control de objetos; que, cómo se puede apreciar, no distan con la clasificación que hacen Lapresa y compañía. Por tanto se definirán según Batalla¹⁴:

Desplazamientos: la función del sujeto consiste en trasladarse de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento total o parcial. Los principales desplazamientos son la marcha y la carrera.

Saltos: consiste en la acción de levantarse del suelo con el impulso del tren inferior (piernas, muslos y glúteos)

Giros: es el movimiento de rotación del conjunto del cuerpo alrededor de uno de sus ejes: longitudinal, transversal y anteroposterior. Las volteretas, ruedas y rotaciones son ejemplos de giros.

¹⁴ Estas definiciones pueden ser consultados a profundidad en las páginas 41, 59, 73 y 81 respectivamente, en libro “Habilidades Motrices” de Albert Batalla Flores.

Manejo y control de objetos: el autor señala que aquí se incluyen una gran variedad de acciones que dificultan su clasificación y descripción, pero en teoría, aquí se comprenden las habilidades que se realizan con diferentes partes del cuerpo o mediante el uso de un objeto.

Asimismo, tanto Batalla como Lapresa y otros, concuerdan que las habilidades motrices básicas son, como su nombre lo indica, la base o estructura para el aprendizaje posterior de habilidades motrices específicas, o sea, de la técnica propia a desarrollarse en cada deporte¹⁵, donde la exigencia crea la necesidad de obtener destrezas más complejas.

Habilidades Motrices Específicas. Lapresa y otros (citando a Sánchez Bañuelos, 1986) definen estas habilidades como “toda actividad de índole físico en torno a la consecución de un objetivo concreto, enmarcado por unos condicionamientos previos y bien definidos en su realización” (2005, p.25); estas habilidades también suelen definirse como habilidades motrices deportivas, porque dentro de las habilidades específicas, el deporte es el que tiene mayor cabida y que, como se dijo anteriormente, son habilidades que se adquieren con un enfoque concreto, dado que son para utilizarse en un ámbito determinado, bajo condiciones definidas, donde es necesario desarrollar una técnica especial y depurada que será necesaria para realizar de manera competente cierta actividad, generalmente vinculada con el campo deportivo.

Para hacer más específica su explicación, haremos uso del ejemplo que presenta Batalla (2000):

Todos los niños sanos de todo el mundo saben correr, han aprendido la habilidad motriz de la carrera. Vemos que se trata de un aprendizaje generalizado y amplio

¹⁵ BATALLA, B., en la página 11 y LAPRESA, D., y otros, en la página 54.

(es decir, que se puede aplicar en situaciones muy diferenciadas: corremos cuando se nos escapa el autobús, cuando hacemos una carrera o cuando jugamos un partido de fútbol) que puede servir de base para aprender nuevas formas de carrera más complejas y elaboradas, propias de situaciones muchísimo más específicas. (p.11)

El ejemplo continúa comparando la carrera que desarrolla una jugadora de baloncesto frente a una velocista, donde ambas aplican esta habilidad motriz básica, pero de forma distinta, o sea ya de manera especializada, pues se implementa de acuerdo a las exigencias de cada deporte, por eso reciben su denominación como habilidades motrices específicas.

Habilidades Motrices Genéricas. Como se dijo anteriormente, en este grupo de habilidad se encuentran los aspectos técnicos que sirven de base para la transición entre habilidades motrices básicas y las habilidades motrices específicas. Lirio y otros (2009), definen las habilidades motrices genéricas de la siguiente manera,

Habilidades motrices resultantes de la combinación de más de una habilidad básica, es decir, que presentan un mayor nivel de complejidad y concreción que las habilidades básicas, pero no llegan a ser habilidades motrices específicas y destacan por ser comunes a diferentes modalidades deportivas. (p.7)

En este grupo se consideran principalmente las siguientes habilidades: bote, golpeo, parada, pase, finta, conducción e interceptación (ídem). De igual manera, como se podrá observar a continuación, la mayoría de estas habilidades hacen parte de los aspectos técnicos en la formación de un futbolista, entre los que están: el pase, el control o recepción, la conducción, el dribling o regates y los remates (Penagos y Viveros, 2011, p.51), por tal

razón estos aspectos o habilidades serán descritas desde su implementación en el fútbol, haciendo referencia a las definiciones que presentan los autores anteriormente citados junto con las definiciones que presentan Daniel Ramírez y Nelson Rodríguez (2011) sobre los mismos aspectos, con los que se buscará complementar y relacionar la información que se expone sobre este tema, ya que en las dos publicaciones, esta es presentada y profundizada con cierto grado de diferencia, pero que como se dijo, se puede relacionar de manera coherente para complementar cada definición.

• **El Pase.** Es la acción con la que se relacionan los miembros de un equipo mediante el envío del balón tras un toque. El pase se podrá realizar con cualquiera de las partes del cuerpo permitidas en el fútbol, asimismo los pases pueden ser cortos, medios o largos en cuanto a distancia y altura según la intención y la potencia que se ejerza.

En relación al pie, se destacan varios tipos de pases, que se definen según la parte del pie que se utilice para hacerlo. Los más comunes son, el pase con el borde interno, con el empeine y con el borde externo.

- Borde interno: golpe realizado con la cara interna del pie, caracterizado porque con este se obtiene precisión y generalmente utilizado para dar pases cortos.

- Empeine: Golpe que se hace con el perfil superior del pie, exactamente con la parte anterior del empeine. Utilizado para dar pases a gran distancia permitiendo transferirle mayor potencia al balón, igualmente útil para rematar a portería.

- Borde externo: Se utiliza el perfil externo del pie. Es un golpe complejo por la postura antinatural que toma el tobillo y con el que se puede lograr que el balón persiga una trayectoria curva.

- **Talón:** generalmente es para enviar el balón en dirección de la espalda de quien hace el pase. El pie que ejecuta la acción se pasa hacia adelante del balón y se lanza hacia atrás.

• **Control o Recepción.** Es la acción que le permite al jugador hacerse con el balón y que le dará paso para realizar otra acción. El control se puede realizar con cualquier parte del cuerpo permitida dentro de las reglas del juego. Asimismo se pueden destacar cuatro maneras de hacerlo: parada, semiparada, amortiguamientos y control dirigido.

- **Parada:** el jugador, tras el contacto con el balón, logra dejarlo estático.

- **Semiparada:** al balón se le resta velocidad y por lo tanto movimiento sin dejarlo totalmente quieto. Las partes del cuerpo más implementadas para ejecutar esta acción son las piernas o los pies.

- **Amortiguamiento:** En este control igualmente se le resta velocidad al balón de manera progresiva por medio de una parte del cuerpo que hace contacto con este de manera continuada.

- **Control dirigido:** o control orientado; el jugador con un solo toque deja el balón en la dirección que desea y queda presto para realizar una acción inmediatamente. De los cuatro tipos de control, es el más dinámico y eficiente.

• **Conducción.** El jugador desplaza el balón por el suelo por medio de toques consecutivos realizados con las distintas partes del pie mientras va avanzando. De acuerdo a la parte que utilice para realizar la acción conseguirá mayor o menor dinamismo. Se considera la técnica más natural por su semejanza a las habilidades de desplazamiento.

En la conducción se deben considerar varios aspectos, tales como, el espacio, las condi-

ciones del terreno, el rival, la distancia, entre muchas otras.

• **Dribling o regates.** Esta es la acción que un futbolista realiza de manera individual para rebasar contrarios sin desprenderse del balón y está estrechamente relacionada con la habilidad técnica de la conducción. Para realizar los regates a menudo se ejercen cambios de ritmo, que es variar la velocidad y en ocasiones la dirección. Los regates pueden ser simples o compuestos.

- **Regates simples:** se requiere de un solo toque de balón para superar al contrincante

- **Regates compuestos:** se requiere de varias acciones para evadir al rival, en este tipo de regate suele ser acompañado por fintas o engaños.

• **Remates.** Denominado también como chute o tiro. Generalmente se le llama remate a la acción efectuada con cualquiera de los perfiles del pie o con la cabeza y que tienen intención de ir a portería.

En esta acción el jugador deberá considerar varios aspectos, como por ejemplo, la distancia, la ubicación del portero, el ángulo de tiro, la zona de remate, los rivales, entre otras, para determinar qué tipo de remate debe hacer.

5. METODOLOGÍA

El desarrollo del cortometraje animado obedece a un interés propio de la búsqueda constante de expresar las diversas ideas que apasionan a quienes estamos relacionados con el campo de las disciplinas proyectuales. Este proyecto parte entonces de la noción de relacionar dos pasiones, dos gustos: los medios de narración audiovisual con la práctica deportiva del fútbol. El primero es el campo de interés para la realización de este proyecto y el segundo funge como elemento temático e inspirador. A partir de aquí se generó un contenido que fue articulado gracias a las aptitudes comunicativas que, como diseñador gráfico se poseen.

En este sentido se consideró la implementación de la técnica de animación 2D, siendo necesario en el proceso estudiar los diferentes métodos que esta utiliza para construir una narración capaz de transmitir una idea, respondiendo de este modo al sentido que rige los proyectos de creación artística.

El primero de estos pasos compromete una metodología de tipo explorativo que incluye la indagación de diferentes fuentes bibliográficas que brindó un acercamiento al proceso de realización de una obra animada. Esta etapa sirvió para determinar los principios que guían la labor de animar, teniendo como objetivo fortalecer aspectos técnicos necesarios para afrontar esta actividad y que posteriormente fueron llevados a la práctica.

Esta misma indagación permitió la obtención de una serie de pautas que guiaron la creación del cortometraje en cuanto a su contenido. Esto incluye el desarrollo metodológico que sirve a la realización de un producto audiovisual: la preproducción, etapa base que

guía la ejecución del proyecto. Aquí se elabora y se definen con claridad los siguientes aspectos:

- La idea
- La sinopsis
- Los personajes. Su caracterización más su elaboración gráfica.
- El guión
- La escaleta
- El storyboard
- El animatic
- Los fondos
- La banda sonora

El final de esta etapa comprende el pencil test, que es la frontera entre esta y la etapa de producción, dado que en este proceso se empieza a abordar la animación en sí misma. Después de finalizar con este proceso se hace la limpieza y se agrega el color a los elementos creados para contar la historia, (personajes, fondos, props, etc)

Para finalizar la obra se realiza la edición de todo el material, agregando todos los componentes que complementan y le dan solidez a la narración como la música y los efectos sonoros y visuales; esta es la última de las etapas, la postproducción.

Subsecuente a esta indagación, se encontró la necesidad de investigar sobre el proceso de

adaptación, que es codificar un contenido en un medio distinto del original, pues la obra que aquí se creó parte de un material base. Esta labor tiene sus propias pautas y métodos para realizarse.

Paralelo a la metodología explicativa se llevó a cabo una investigación descriptiva que partió de la recolección de diferentes materiales audiovisuales, que constituirán el estado del arte del proyecto, del cual se llevó a cabo una revisión en cuatro componentes de estas piezas: comunicativo, estético, técnico y narrativo. Este análisis fue tomado posteriormente como insumo para la creación final, de acuerdo a su conveniencia.

Teniendo definido el contenido se decidió complementarlo con una revisión bibliográfica que permita abordar la temática que se plantea en el proyecto. Por un lado se recolectó información concerniente a la práctica deportiva que se establece como tema para el corto animado, y por otra parte, la revisión de obras que permitan apropiarse de conceptos y la manera de representación de la figura humana.

A partir de la obtención de esta información se ejecutó el proceso creativo, que hace referencia a la creación de la historia, la producción y la realización final, guiado por los resultados de las etapas anteriormente mencionadas.

Como propósito final se presenta una metodología explicativa para la elaboración de un proyecto animado que surgió del resultado del procedimiento que aquí se llevó para la creación.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

En el desarrollo del proyecto se hace énfasis en las fases concernientes a la etapa de preproducción del cortometraje “El dueño del arco”, profundizando en las diferentes exigencias que requiere la realización de esta pieza animada, partiendo del análisis de los métodos utilizados por los diferentes autores sobre el proceso de creación de una producción de esta índole ya estudiados. Esto dará paso al desarrollo de una propuesta metodológica o de una estructura para la elaboración de una obra de este tipo, que dará cuenta de su viabilidad por medio de los resultados que aquí se expongan al hacer uso de las teorías recogidas y que aquí se aplicaron.

6.1. PREPRODUCCIÓN. EL CONTENIDO DE “EL DUEÑO DEL ARCO”

El primer paso que se establece para la creación del cortometraje es llevar a cabo el proceso de adaptación, que comprende un desglose del contenido del material de referencia de acuerdo a la teoría de Federico Fernández, anteriormente expuesta.

Después de esto, se llevará a cabo la etapa de creación del cortometraje. Este desarrollo tiene como base el formato de presentación de proyectos de la convocatoria para cortometrajes de tipo animado del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC) del año 2015, en cuanto a los aspectos creativos (sinopsis, storyboard, guión, etc.) ..Ver Anexo A... Este proceso se inicia con la creación del guión después de extraer el contenido del material base que se desea adaptar.

NOTA: en este apartado donde se aborda el desarrollo de las etapas correspondientes a la preproducción, no se incluye el material vi-

sual del universo del cortometraje (Fondos, objetos, etc.) ni tampoco el desarrollo gráfico de los personajes. Esto se presenta en la bitácora del proyecto —p.99 —.

6.1.1. La adaptación: desde “Por Achával nadie daba dos mangos” a “El dueño del arco”

Como se indicó anteriormente, el primer paso para realización del guión fue la escogencia de una historia que respondiera a ciertos objetivos que se buscan con este proyecto. Fue así que se decidió escoger el cuento de Eduardo Sacheri, en el que se considera se definen con claridad los personajes y se ahonda detalladamente en sus aspectos emocionales y actorales, lo que hizo del cuento una obra ideal para transformarla en guión audiovisual. Así mismo se podría decir que el cuento aporta con cierto grado de claridad los siguientes condimentos que hacen más fácil su adaptación, tales son señalados por Federico Fernández; y estos son:

- Una idea dramática (historia de acción con interés humano) que pueda constituir la trama principal.
- Un conflicto fuerte entre al menos dos personajes.
- Una línea dramática ascendente.
- Una idea temática (enseñanza o tesis) ligada a la idea dramática.
- Una historia lineal que lleve a un clímax claro (punto de máxima tensión en que el desenlace es inminente).

- Personajes atractivos.
- Que se desarrolle en un corto periodo de tiempo.
- Intriga y final coherentes y sorprendentes.
- Expresable fundamentalmente mediante imágenes (2005, pp.150-151).

A partir de aquí, lo primero será presentar un paralelo entre las nociones que se extraen de la obra original y como serán estas adaptadas para la creación del guión. Se aclara que en el siguiente cuadro donde se presenta dicho paralelismo solo se hacen consideraciones generales necesarias para llevar a cabo dicho proceso, por lo que en este no deja esclarecido la manera como se abordará y se articulará el contenido en el cortometraje. Esto podrá ser comprendido en el guión, que es donde ya se clarifica lo que a continuación se presenta.

NOCIONES	MATERIAL BASE	¿CÓMO SE ADAPTARÁ?
Los Temas	Es fundamental en este apartado hacer énfasis sobre la naturaleza de la obra base, que es un cuento, y que por tal razón solo se percibe un tema principal. La idea temática entonces habla de la confianza y la esperanza, estados de ánimo que se dan y se reciben, y en este sentido se potencian cualidades propias y ajenas.	La idea temática. La idea temática girará en torno a la confianza, un insumo para el ser, que potencia cualidades en sí mismo y en los demás, puesto que es algo que se da y se recibe, y dependiendo de su retribución se valora estrechando lazos de afecto.
Extraer la historia	Se considera que el momento que desarrolla la idea temática mencionada se halla cuando el equipo de Daniel se queda sin su portero oficial para enfrentar el partido final contra los de 5to primaria, que es un equipo de un curso paralelo al de ellos. Esto los hace recurrir a Achával a quien habían separado del grupo muchos años antes tras un mal partido que tuvo como arquero y que los hizo dudar de sus condiciones. Aquí se encuentran los condimentos precisos para desarrollar un relato; se plantea un conflicto, hay motivación, los personajes evolucionan en la resolución del conflicto y dicha resolución tiene un final dramático e impactante.	La idea dramática o argumento. Se centra en la necesidad que tiene que solventar el equipo del protagonista, que es haberse quedado sin su portero oficial y gran figura antes del partido que disputarán con un equipo de fútbol conformado por sujetos mayores en edad y que son mejores en este deporte. Ante este suceso, su capitán (el protagonista) decide convocar a un individuo que nadie conoce y que parece no tener cualidades para el juego. Éste demuestra todo lo contrario, ejemplificando que las apariencias no dictan lo que alguien es. ¿Pero cómo es que esta persona tan capaz nadie la conoce? y ¿Por qué iba a estar disponible justo en el momento preciso?

Construcción de los personajes	Cabe recordar que este término hace referencia a las determinaciones que se tomen en torno a los personajes del material base, donde dependiendo de las directrices del nuevo proyecto se cambian, se agregan, se mezclan o se eliminan personajes de la obra de referencia. Teniendo claro esto, se puede decir que el relato de Sacheri pudo haber sido contado a través de cualquiera de los personajes que conforman el equipo de Daniel pues su papel no es más que narrar cómo sucedieron los hechos. Sin notar otro tipo de incidencia de este personaje que pueda ser más relevante, se establece que para el cortometraje serviría plantear su mismo punto de vista, que es el del personaje incrédulo pero humanitario, que aunque teme por sus decisiones, es capaz de confiar en los demás, incluso si ya lo han decepcionado; estos matices de su personalidad le hacen ver las cosas de cierto modo, distinto al de al de su grupo de amigos, para quienes resultará poco comprensible su manera de actuar. En este planteamiento es él quien evoluciona, la inseguridad en sus decisiones se ve contrarrestada con la retribución de la confianza depositada, convenciéndole de sus determinaciones. La transformación de Daniel se da a través de Achával, el personaje que acrecienta el conflicto. En el cuento es la última alternativa que tienen para que funja como portero, pues sus antecedentes han generado desconfianza. Pero su actuación en el último juego devuelve la esperanza tanto a Daniel como a al resto del equipo. Actuación que está determinada por un suceso trágico que ha servido para que Achával se reivindique en la última oportunidad que tiene.	Los personajes que desarrollaran la trama están inspirados en Daniel y Achával. En el cortometraje estos roles van a corresponder a Federico y Tobías respectivamente. Federico (protagonista) es el capitán del equipo que se queda sin portero y Tobías es el personaje misterioso que se convierte en el guardameta. De él no se sabe nada, lo que genera desconfianza. A pesar de esto termina siendo la figura sobresaliente del encuentro sorprendiendo a todos. Este personaje esconde un secreto que será revelado por Federico. Asimismo, para acrecentar el conflicto, se crea en el equipo rival la figura de Costas; este es el apellido del personaje que ejerce como antagonista. Es el referente del equipo contrario; ejemplifica todas las características de un excelente jugador de fútbol y es el que más atemoriza al equipo de Federico. Con sus inmensas capacidades y su deseo de demostrar que es el mejor intentará vencer a toda costa la resistencia de Tobías.
El estilo, el clima y el tono	El cuento es una historia con un trasfondo trágico que con tintes de humor en su contenido crea un balance que conmueve. Se puede considerar que es una historia sombría, de suspenso, que mantiene la expectativa hasta el final.	El tratamiento visual que se considera acorde al relato tiene ínfulas del cine negro, donde se abordarán componentes característicos de su tipo de estética, pero precisando que no será una apología radical a esta. Con este tipo de tratamiento se pretende dimensionar la figura del coprotagonista (Tobías) y su naturaleza trágica en la historia.

6.1.2.Desarrollo de las etapas de preproducción.

6.1.2.1. La idea

• **La idea temática.** Girará en torno a la confianza, un insumo para el ser, que potencia cualidades en sí mismo y en los demás, puesto que es algo que se da y se recibe, y dependiendo de su retribución se valora estrechando lazos de afecto.

• **La idea dramática.** Se centra en la necesidad que tiene que solventar el equipo del protagonista, que es haberse quedado sin su portero oficial y gran figura antes del partido que disputarán con un equipo de fútbol conformado por sujetos mayores en edad y que son mejores en este deporte.

Ante este suceso, su capitán (el protagonista) decide convocar a un individuo que nadie conoce y que parece no tener cualidades para el juego. Éste demuestra todo lo contrario, ejemplificando que las apariencias no dictan lo que alguien es. ¿Pero cómo es que esta persona tan capaz nadie la conoce? y ¿por qué iba a aparecer justo en el momento preciso?

6.1.2.2. Sinopsis.

El equipo de fútbol de 7mo grado, comandado por Federico (12) está a punto de comenzar el juego contra el equipo del implacable Costas, de 11vo grado; este juego definirá quien será el “rey” de la única cancha que existe en la Villa.

Un infortunio aviva la intranquilidad de Federico y sus amigos quienes pierden a su portero en el último momento. Esto obliga a Federico a confiar en un desconocido para que asuma tan difícil responsabilidad; una decisión que puede comprometer el interés de él mismo y de los suyos. Lo que desconocen es que a este sujeto lo secunda un pasado que

los favorece pero del que Federico no quisiera haber sabido.

6.1.2.3. Personajes.

En este apartado se abordará una corta biografía de los tres personajes principales para el desarrollo de la historia esclareciendo su rol y motivaciones dentro de esta. Además se presenta un desglose de las características principales en cada una de las dimensiones.

• Federico – Protagonista.

Estudiante del grado 7mo del colegio “Villa Colina Vieja”. Un joven amigable y apasionado por el fútbol. Es el líder dentro de su grupo de amigos quienes lo consideran como la voz de la sabiduría. De personalidad extrovertida y así mismo es poco temeroso, aunque fuera de círculo de amistades estos aspectos parecen disminuir. En el deporte, aunque le gusta practicarlo, no es tan sobresaliente; él lo sabe, por eso ante verdaderos retos se acompleja.

Dimensión Física	• Nombre completo: Federico Dante • Sexo: Masculino • Edad: 12 años • Altura – Peso: 1,40 m – 35 kg • Etnia: Caucásico • Apariencia: delgado, postura desgarbada, brazos y piernas delgadas, cabeza un tanto grande en relación al cuerpo, pies pequeños. • Defectos físicos: No tiene • Forma de vestir: deportiva y ajustada.
------------------	--

Dimensión sociológica	• Clase: media • Ocupación: estudiante • Educación: en formación secundaria • Hogar: Soltero. Hijo único, vive con sus dos padres y su abuela paterna. Tiene un perro. • Hábitos: jugar fútbol y otras actividades recreativas acompañado por sus amigos o su mascota. No le gusta estar mucho tiempo en casa, pero cuando lo hace le apasiona escuchar las historias de su padre cuando era joven. • Distracciones: atender a su mascota, jugar y ver jugar fútbol, estar con sus amigos y hacer travesuras en el colegio.
Dimensión Psicológica	• Ambiciones: ser siempre el líder para sus amigos y para su equipo de fútbol. Quiere jugar cada vez mejor este deporte para hacerlo, en el futuro profesionalmente. • Frustraciones: cree constantemente que está perdiendo el liderazgo de su equipo por eso se encarga de tomar las decisiones para que ellos siempre lo sigan y no perder su estatus dentro del grupo; esto también lo hace para disimular sus pocos dotes para jugar al fútbol. Es incapaz de revelarse ante otras personas y retos complejos. • Temperamento: fuerte pero apasionado con su grupo de amigos y apacible fuera de este. • Actitud frente a la vida: considera muy importante tener amigos y destacar en todos los ámbitos. Generalmente es optimista, aunque nunca cuando juega fútbol con personas mayores pues se atemoriza. • Complejos: sus nervios e intranquilidad se notan cuando juega, sobre todo cuando lo hace con personas mayores que él, entre otras cosas porque odia perder. En estos momentos siente vergüenza de sí mismo y suele ser pesimista. • Extrovertido • Talentos: tiene una visión muy amplia de todas las cosas. Logra persuadir a sus compañeros como sea a tal punto que finalmente se convierte en un guía para su equipo. Tiene agilidad mental y esto lo pone a disposición de sus amigos que encuentran en él un guía. • Cualidades: amigable, reflexivo y racional siempre y cuando las cosas le salgan bien. Altamente imaginativo. • Inteligencia: alta. Es buen orador y persuasivo.

• Tobías – Coprotagonista

Su estado figura como “persona desaparecida” en el año 1950. Tobías en realidad es un fantasma que habita y cuida la capilla abandonada de la villa; capilla que ayudó a construir luego de haber sido la figura en un torneo de fútbol, que los hizo merecedores de un premio que permitió financiar la construcción de esta. Nunca se supo que pasó con él, pero como muestra de gratitud a su esfuerzo, que permitió la construcción de la mencionada capilla, las personas

de la época hicieron un vitral conmemorativo con su imagen haciendo lo que más disfrutaba, ser arquero. Su apariencia física es la de un adolescente sin rasgos asociados a lo fantasmagórico. Le gusta observar los partidos que se juegan en la cancha contigua a la capilla y se deja ver cada cierta cantidad de años, cuando lo hace asume el rol de jardinero del lugar.

Dimensión Física	• Nombre completo: Tobías Toquero • Sexo: Masculino • Edad: 17 años • Altura – Peso: 1,80 m – 65 kg • Etnia: Caucásico • Apariencia: delgado, postura desgarbada, brazos y piernas delgadas, cabeza gacha, pies y manos grandes. • Gestualidad: generalmente inexpresivo. Tranquilo • Defectos físicos: No tiene • Forma de vestir: deportiva y grande.
Dimensión Sociológica	• Clase: media • Ocupación: en el pasado fue estudiante destacado. En el presente, jardinero de la capilla. • Educación: Formación secundaria completa. • Hogar: Soltero. Hijo único. Al momento de su desaparición vivía con su abuela paterna, mientras sus padres vivan en la ciudad, allí trabajaban. • Hábitos: en el pasado jugaba fútbol, le gustaba leer y estudiar por su cuenta. Practicaba la meditación. En la actualidad cuida la capilla.
Dimensión Psicológica	• Ambiciones: cuidar de la capilla abandonada. • Frustraciones: No poder hacer nada para esclarecer su desaparición y ser testigo del abandono de la capilla. • Temperamento: Siempre fue de temperamento tranquilo e inmutable. Nadie conoció lo recio que pudo llegar a ser. • Complejos: Cuando estaba vivo solía aislarse porque pocos comprendían sus ideales sobre la vida. Esto se acababa dentro del terreno de juego donde se sentía igual al resto aunque por dentro se sentía superior a los demás. • Talentos: destacaba en cualquier actividad física, asimismo en el plano intelectual. • Cualidades: fortaleza física y mental, noble, trabajador y exigente consigo mismo antes que todo. • Inteligencia: Elevada sobre sus similares.

• Costas - Antagonista.

Estudiante del mismo colegio de Federico pero de 11vo grado. Es el líder del equipo que se enfrentará contra el de Tobías por ser el “dueño” de la única cancha de la villa. Tiene un porte imponente, es fornido y es una “maquina” para los deportes, en especial para el fútbol, por estas razones Federico y sus compañeros le temen. A él, en cambio, no se le conoce temor alguno y es capaz de hacerse notar sin pronunciar una sola palabra, pues basta con su presencia para infundir autoridad. Parece un ser antisociable porque muchas personas quieren acercársele pero no lo permite, esto es porque cree que no cualquiera es digno de acercársele, aunque lo cierto es que no le importa quién lo rodea, porque está convencido que él es más útil para los demás, que los demás para él. Su preocupación es que su personalidad, su ego y su estatus se vean afectado por otra persona, por eso siempre trabaja duro para demostrarse a sí mismo y a los demás que esto nunca va a pasar.

Dimensión Física	• Nombre completo: Diógenes Costas • Sexo: Masculino • Edad: 17 años • Altura – Peso: 1,80 m – 85 kg • Etnia: Caucásico • Apariencia: Fornido, musculatura proporcional, postura recta, cabeza alta y rapada, facciones varoniles, pies y manos grandes. • Gestualidad: inexpresivo, seriedad. • Defectos físicos: No tiene • Forma de vestir: deportiva y ajustada.
Dimensión Sociológica	• Clase: media alta • Ocupación: Estudiante. Futbolista del equipo de reserva de la ciudad. • Educación: En formación secundaria. • Hogar: Soltero. Hijo único de un matrimonio de las dos familias más acaudaladas de la región. Su padre, un militar pensionado de alto rango y su madre, una señora que pertenecía a una familia con tradición política que falleció cuando este tenía pocos años de edad. • Hábitos: relacionados con la vida militar de su padre. • Distracciones: relacionadas con la práctica de actividades deportivas. Le gusta el taekwondo y el entrenamiento militar.

Dimensión Psicológica	Ambiciones: Salir del colegio para enfocarse en su carrera deportiva y ser reconocido como un gran jugador de fútbol, aunque también sueña con tomar la estafeta de su padre. Frustraciones: No haber podido contar con su madre prácticamente en toda su vida. Temperamento: fuerte, aunque no necesita demostrarlo. Actitud frente a la vida: Se idealiza siendo el mejor y lucha para conseguirlo. Aunque no se considera manipulador, utiliza a las personas de acuerdo a su conveniencia. Es individualista, tanto así que cree que a él le iría mejor solo que acompañado. Complejos: Al criarse bajo el rigor de su padre le cuesta expresar emociones de tipo afectivo porque cree que lo haría verse débil. Talentos: destaca en el ámbito deportivo. Cualidades: Fuerte física y mentalmente, exigente, ambicioso, brillante y valiente. Inteligencia: Alta.
-------------------------------------	--

6.1.2.4. Guión.

EL DUEÑO DEL ARCO

1.Ext - CANCHA DE VILLA COLINA VIEJA/CAPILLA - Día

GPG de la cancha y la capilla. El viento sopla fuertemente haciendo mover el árbol que se encuentra en primer plano. La capilla es antigua y luce abandonada, y la cancha está ocupada por personas.

2.Ext - CAPILLA - Día

Travelling sobre los vitrales de la capilla (cuatro) en PM. Los vitrales lucen nuevos. Los tres primeros muestran información relacionada con el cortometraje, en este orden: Nombre de la casa productora, obra utilizada para la adaptación y el título del cortometraje. Antes de mostrar el cuarto vitral un balón de fútbol entra a escena y lo quiebra impidiendo ver que había en este. FEDERICO (12) llega hasta el vitral roto y se asoma al interior de la capilla por el agujero que ha dejado el balón.

3. Ext - CAPILLA - Día

Federico, está parado al frente de la capilla observándola (PLANO CONTRAPICADO: CAPILLA)

4.Int - CAPILLA - Día

Federico con temor, abre lentamente la puerta de la capilla, no entra, solo asoma su cabeza para detallar el lugar. Mientras observa en varias direcciones algo cae y el sonido que produce lo alerta exaltándolo. Traga saliva. El lugar luce abandonado. La visualización adentro es mínima. Las paredes están raídas, y los pocos objetos que se encuentran están caídos y dañados.

5.Ext - CAPILLA/PASILLO - Día

Se escucha un fuerte grito que indica temor y a alguien corriendo. Es Federico (FUNDICO A IMAGEN), quien sale aterrorizado del lugar mientras mira hacia atrás vigilando que nadie lo siga. De un costado del pasillo sale TOBÍAS (17) con un rastrillo en sus manos y observa como Federico huye. Apenas saliendo del pasillo Federico resbala y se cae. Tobías se acerca para socorrerlo. Federico (ENO-JADO), rechaza la ayuda de Tobías pero se queda observándolo. Se escucha un silbido insistente, proveniente de la cancha continúa a la capilla, que logra advertir a Federico.

6.Ext - CANCHA - Día

PG. Uno de los compañeros de equipo de Federico lo llama insistentemente para que se dé prisa.

Federico llega hasta donde están sus compañeros que reflejan preocupación en sus rostros. Entre los reunidos está el arquero del equipo, a quien Federico observa detalladamente, pues este tiene con un brazo lastimado.

Mientras al grupo lo invade el desconcierto, se escucha el silbato del árbitro, que señala su reloj indicando que ya están sobre la hora de inicio del partido.

PC. Uno de los compañeros de Federico evidencia su preocupación y moviendo los brazos lo cuestiona sobre el qué van a hacer.

PPP de Federico. Federico piensa (INEXPRESIVO), mueve sus iris de lado a lado. Se gira observando a Tobías que está afuera de la capilla rastrillando las hojas. Los compañeros de Federico se miran con desconcierto, pues Tobías, es un joven desgarrado y apesadumbrado.

7.Ext - CANCHA - Día

Tobías ya ubicado en la portería se coloca el buzo de arquero. Cuando termina mira cada una de las esquinas de este reconociendo el espacio.

Federico se da vuelta observando a Tobías por un instante y después vuelve su mirada al frente luciendo preocupado. Entretanto

los compañeros del equipo, también con gestos, desaprueban lo que está pasando.

Al frente los jugadores rivales, COSTAS (17) y MEDEL (17) se percatan de la presencia de Tobías y mirándose se sonríen de lo inhábil que éste parece.

8.Ext - CANCHA - Día

A.GPG (PANEÓ) de la cancha con los dos equipos dispuestos para empezar el partido.

B.(PANEÓ) se muestra al equipo de Federico.

Los delanteros del equipo de Federico, ANIBAL (12) y ELIAS (12), esperan el pitazo del árbitro. Mientras sucede, se miran con preocupación.

El árbitro pita dando inicio al juego. Elías le toca el balón a Aníbal y este lo envía hacia atrás para FIDEL (12) que hace un pase largo buscando contactar otra vez a Elías.

Elías, mientras corre, va observando como el balón se acerca. BRAULIO (17), jugador del equipo rival, también va en busca del balón, este corre rápidamente con su mirada fijada al frente. Braulio llega primero al balón y lo cabecea con potencia mientras Elías (en CONTRAPICADO) sorprendido observa como el balón pasa por arriba de su cabeza. El balón lo disputan PICANTE (17) y Fidel. Picante le gana la posición a Fidel, controla el balón con el pecho y sin dejarlo caer hace el pase.

El balón lo gana Medel y avanza con el balón. BERNABE (12), jugador del equipo de Federico, corre para bloquearle. Los dos se enfrentan, pero Medel logra lanzar el esférico, aunque este finalmente es contactado por Federico.

Después de parar el balón, Federico observa rápidamente hacia sus costados buscando compañeros para pasárselo, enseguida vislumbra que se acerca alguien y se sorprende. De frente y muy rápido se acerca Costas, quien termina golpeándolo y haciéndolo caer fuertemente.

Se crea una gran nube de polvo que levanta Federico al caer y cubre todo el encuadre; al disiparse (CAMBIO DE ENCUADRE) descubre a Costas quieto, en una pose imponente, mientras Federico lo observa perplejo desde el suelo.

9.Ext - CANCHA - Día

Costas ha lanzado un pase largo para Medel, que corre en paralelo buscando contactar el balón que va por lo alto. Recepciona finalmente el balón y elude un rival. Mientras conduce el balón, sin ningún problema, elimina a dos nuevos rivales que le han salido al cruce. Cuando se le aproxima otro contrincante se detiene y le hace una serie de amagues que terminan atemorizándolo. Medel pasa

el balón a Picante, quien lo controla y con una jugada vistosa, lo pasa nuevamente.

El balón es controlado por Braulio que elude a dos rivales y hace un pase largo. El balón es interceptado por Medel que a su vez lo pasa hacia atrás para que Costas patee (PLANO SUBJETIVO). Costas pateo, rematando fuertemente, pero con dificultad, uno de los jugadores del equipo de Federico despeja el tiro y envía el balón al saque de esquina.

Sobre la mitad de la cancha Federico ha estado preocupado observando toda la situación y después de ver que el remate ha sido bloqueado, exhala y se siente tranquilo.

Braulio (Trotando) con una sonrisa burlesca pasa por un lado de Federico y ambos se miran.

En el área se observa la fricción entre los jugadores de los dos equipos. Los compañeros de Federico están atemorizados haciéndole el marcaje a sus rivales que lucen temibles.

El balón es pateado desde la demarcación del tiro de esquina. (FUNDIDO A NEGRO). Un rayón blanco atraviesa la pantalla.

(FUNDIDO A IMAGEN) Aparece Tobías con el balón en sus manos e inexpresivo.

PC. Medel y Costas se miran atónitos y se escucha el silbato del árbitro que indica el final del primer tiempo.

10.Ext - CANCHA - Día

Inicia el segundo tiempo. Aparece un cronómetro a partir del minuto 45 que corre durante unos pocos segundos y después desaparece. El balón es controlado por Medel que lo conduce un momento y después se lo pasa a Braulio, este lo cambia de costado y se lo regresa a Medel. Medel lo recepciona y mientras avanza aparece Bernabé para intentar quitárselo. Medel ve que este se acerca y lo elude con una acción vistosa para después pasar el balón a Picante.

Picante domina el balón y se saca de encima un rival. Mientras avanza sortea a otros tres rivales que le salen al corte y después filtra el balón para Costas que esta atosigado por un contrincante. Rápidamente Costas da el pase y sigue corriendo, zafándose del marcaje fastidioso que le hace su rival. El balón viaja al ras del suelo y es pateado dándoselo nuevamente a Costas, quien sin controlarlo pateo. El balón viaja bruscamente y Tobías lo ataja sin ningún problema.

Tobías saca, pero el balón es recuperado rápidamente por Costas, que elude un rival y pateo hacia la portería pero Tobías despeja el balón.

Enseguida se presentan una serie de acciones de Tobías sacando distintos disparos y los intentos del equipo rival por marcar, conjuntamente el cronómetro aparece y desaparece con intervalos de tiempo distinto indicando la progresión del mismo en el partido.

Estupefacto Costas no puede creer lo que está pasando y se toma la cabeza con las dos manos.

Después de quedarse con el último disparo en sus manos, Tobías vislumbra que el portero del equipo rival se encuentra considerablemente afuera de su área. Patea en dirección de la portería del contrario, preocupando al arquero rival quien se apresura a devolverse a su arco sin perder de vista el balón. La ansiedad y la emoción invaden a los jugadores de ambos equipos. El balón traspasa la línea del arco anotando así el gol. Ante el gol, el arquero rival se encuentra desmoralizado y los compañeros de Federico celebran eufóricos.

El árbitro observa su reloj y finaliza el partido.

Federico y Aníbal (TIMIDOS) se acercan a Costas para pedirle el balón después de que este se había apresurado a sacar. Costas (FURIOSO) lo patea violentamente para intentar pegarles pero ambos logran esquivarlo. Federico y Aníbal se giran para ver a donde cae el balón y observan que Tobías se está yendo y corren para agradecerle y pedirle que no se vaya. Mientras Tobías camina hacia la capilla el balón le pasa velozmente por un costado; Federico que finalmente lo alcanza, pasa por su lado y con un gesto le indica que se quede, que él va a traer el balón.

Tobías ve como Federico corre hacia la capilla y se preocupa.

11.Int - CAPILLA - Día

(FUNDIDO ENCADENADO) Federico (ATEMORIZADO) camina dentro de la capilla observando en varias direcciones para encontrar el balón. Lo localiza encima de una repisa desordena y podrida que tiene varios objetos pequeños de utilidad de una iglesia.

Al tomarlo, le llama la atención un papel que estaba debajo del balón. El papel es un panfleto antiguo que posee como imagen el rostro de Tobías con una inscripción que dice "DESAPARECIDO" y la fecha de la desaparición.

Federico se sorprende y deja caer el balón (FUNDIDO A NEGRO)

(FUNDIDO A IMAGEN) el balón cae dando botes y se detiene junto al que sería el cuarto vitral que el balón había quebrado. El vitral está en perfecto estado y se descubre la imagen que tenía antes de ser roto: Tobías sosteniendo un balón.

6.1.2.5. Escaleta.

1. Ext – CANCHA DE VILLA COLINA VIEJA/CAPILLA – Noche

- Vista de la cancha y de la capilla. Sobre la cancha se observan personas y el viento sopla.

2. Ext – CAPILLA – Noche

- Se muestran los primeros tres vitrales de la capilla y cuando va a aparecer el cuarto vitral llega el balón y lo rompe. Acto seguido, llega Federico y se asoma dentro de la capilla por el agujero.

3. Ext – CAPILLA – Noche

- Federico está parado al frente de la capilla observándola.

4. Ext – CAPILLA/PASILLO – Noche

- Federico entreabre la puerta de la capilla y asoma su cabeza. Mueve la cabeza viendo en varias direcciones y se escucha que algo se cae.

5. Ext – CAPILLA/PASILLO – Noche

- Se escucha a Federico gritando atemorizado. Federico sale de la capilla corriendo mientras observa hacia atrás.

- Tobías sale de una parte del pasillo observando a Federico correr. Federico se cae y Tobías corre a socorrerlo, pero este, desde el piso rechaza la ayuda. Se oyen silbidos y Federico voltea a ver.

6. Ext – CANCHA – Noche

- Federico es llamado por uno de sus compañeros.

- Federico se acerca a sus compañeros y observa a su arquero que está lastimado.

- El árbitro pita y señala su reloj. Un compañero de Federico le interroga sobre que van a hacer. Federico piensa y enseguida se da vuelta para ver a Tobías, que está rastrillando hojas afuera de la capilla.

7. Ext – CANCHA – Noche

- Tobías se ubica en la portería y se coloca el buzo de arquero y mira a su alrededor.

- Federico se da vuelta hacia su espalda y observa a Tobías, enseguida vuelve a ver al frente preocupado. Los compañeros de Tobías reprochan lo que sucede mientras Costas y Medel sonríen.

8. Ext – CANCHA – Noche

- Los dos equipos están dispuestos en la cancha esperando que el partido comience. Aníbal y Elías, del equipo de Federico se miran preocupados. El árbitro pita e inicia el juego.

- Elías le pasa el balón a Aníbal y este lo envía para atrás a Fidel. Fidel lanza un pase largo. Elías corre para recibir el balón pero Braulio, del equipo rival, lo cabecea primero y Elías lo ve pasar.

- Picante y Fidel disputan el balón. Finalmente lo gana Picante y este lo pasa a Medel, que avanza. Bernabé, del equipo de Federico, le sale al corte pero Medel hace el pase.

- El Balón es interceptado por Federico quien lo para y observa para varios lados. De frente a él se acerca Costas y lo choca haciéndolo caer. Una nube de polvo se levanta y al disiparse Costas está parado de espaldas. Federico lo observa desde el suelo y Costas se gira viéndolo a él.

9. Ext – CANCHA – Noche

- El balón va viajando, Medel lo captura y elude a un rival. Se le aproximan otros dos rivales y los elude. Se le acerca el cuarto rival y se detiene, hace unos amagues y este se atemoriza. Medel pasa el balón a Picante quien lo pasa nuevamente.

- Braulio captura el balón, elude a dos rivales y hace un pase largo. Medel toma el balón y lo pasa a Costas quien patea.

- El balón es rechazado al tiro de esquina y Federico se tranquiliza. Por un costado le pasa Braulio sonriéndole.

- En el área, los jugadores se entrevén en la disputa de la posición. Se cobra el tiro de esquina y la pantalla se vuelve negra mientras un rayo la atraviesa.

- Aparece Tobías con el balón. Medel y Costas se sorprenden, y el árbitro pita el final del primer tiempo.

10.Ext – CANCHA – Noche

- Comienza el segundo tiempo al aparecer un cronometro a partir del minuto 45. El cronometro desaparece.

- Medel recibe el balón, avanza y se lo pasa a Braulio. Braulio se lo devuelve a Medel, este elude a un rival y le pasa el balón a Picante.

- Picante avanza mientras elude a cuatro contrincantes y pasa el balón a Costas. Este pasa rápidamente el balón y empieza a correr. El balón vuelve y se lo pasan a Costas que patea a la portería.

- Tobías lo ataja y saca. Costas captura el balón, elude a un rival y patea. Tobías lo despeja.

- Tobías saca varios remates y el cronometro aparece y desaparece. Costas se sorprende

- Tobías ve al portero rival salido de su área y patea. El portero se sorprende y corre hacia su arco. Los jugadores de ambos equipos están expectantes. El balón cae, anotando el gol y el portero queda desmoralizado.

- Federico y su equipo celebran y el árbitro pita finalizando el partido.

- Costas tiene el balón en sus manos y Federico con Aníbal se acercan a pedirselo. Costas lo patea para pegarles pero lo esquivan. Se giran y observan que Tobías se va de la cancha. Corren para detenerlo.

- El balón le pasa por un costado a Tobías y Federico lo alcanza. Federico le señala que se quede y él va por el balón. Tobías observa preocupado.

11. Int – CAPILLA – Noche

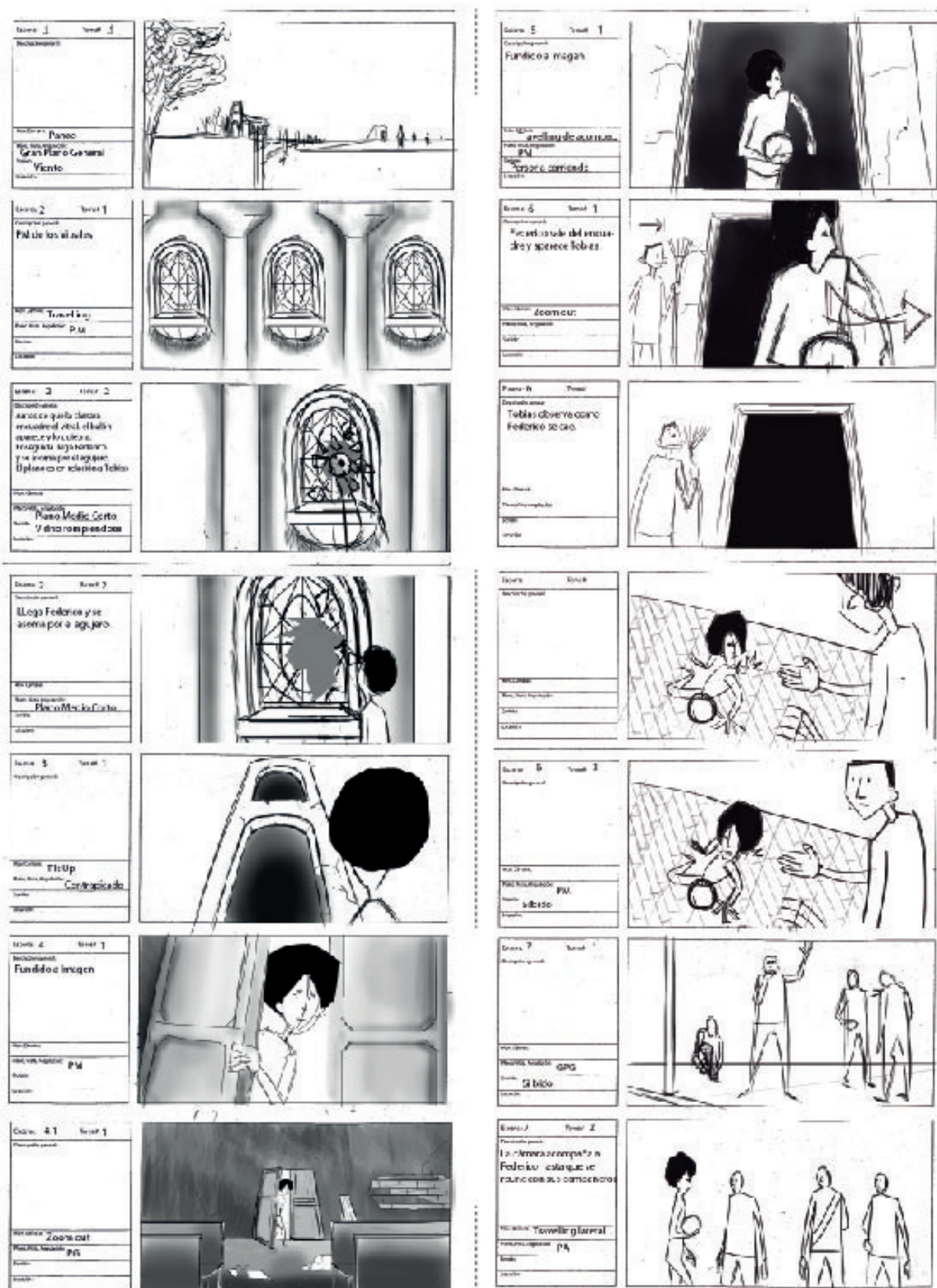
- Federico va caminado adentro de la capilla mientras observa en varias direcciones.

- Observa el balón que tiene debajo un panfleto. Se acerca al balón y lo toma. Enseguida toma el panfleto, lo observa y se sorprende.

- Se muestra lo que dice el panfleto y Federico deja caer el balón.

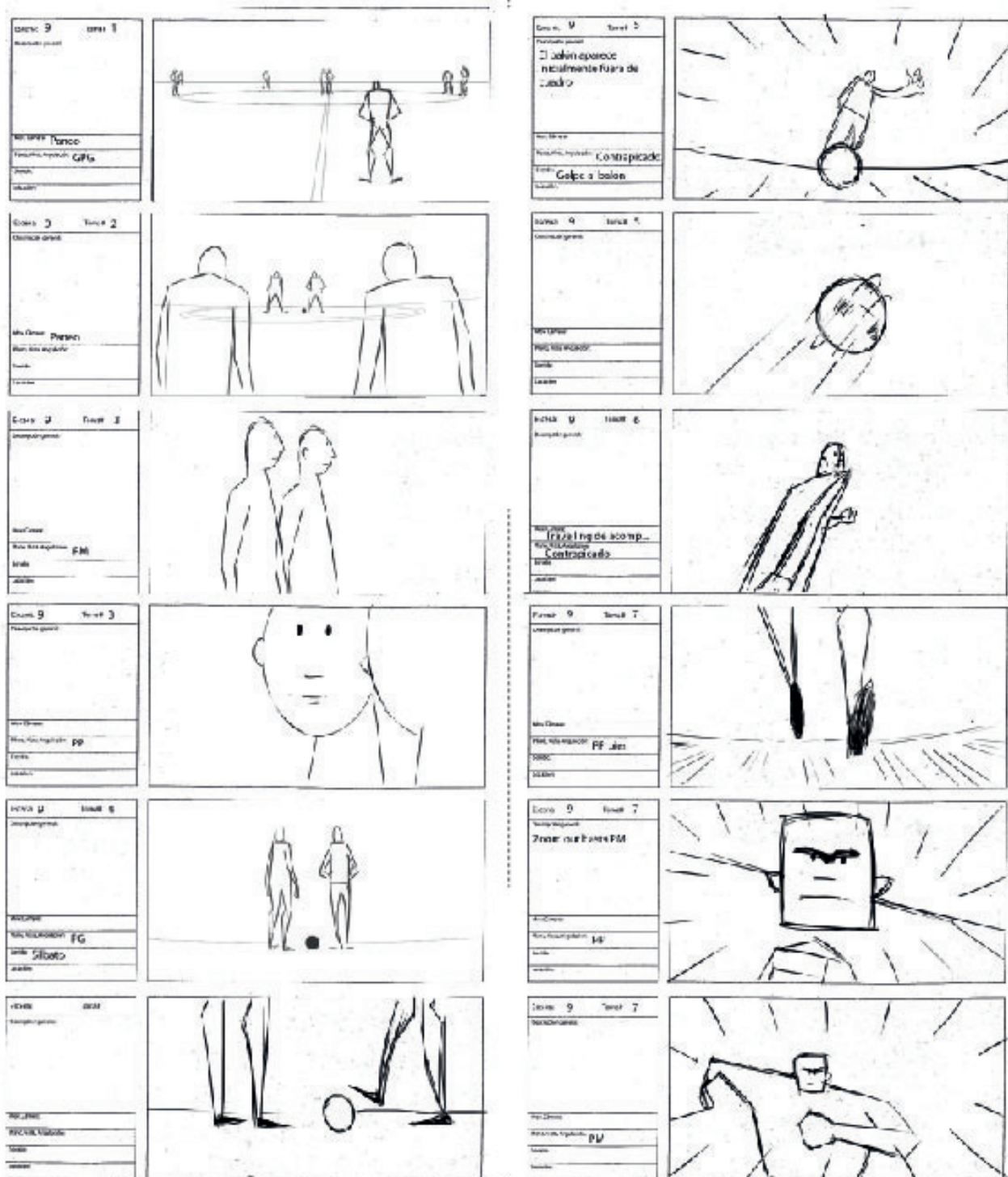
- El balón cae a un lado del cuarto vitral.

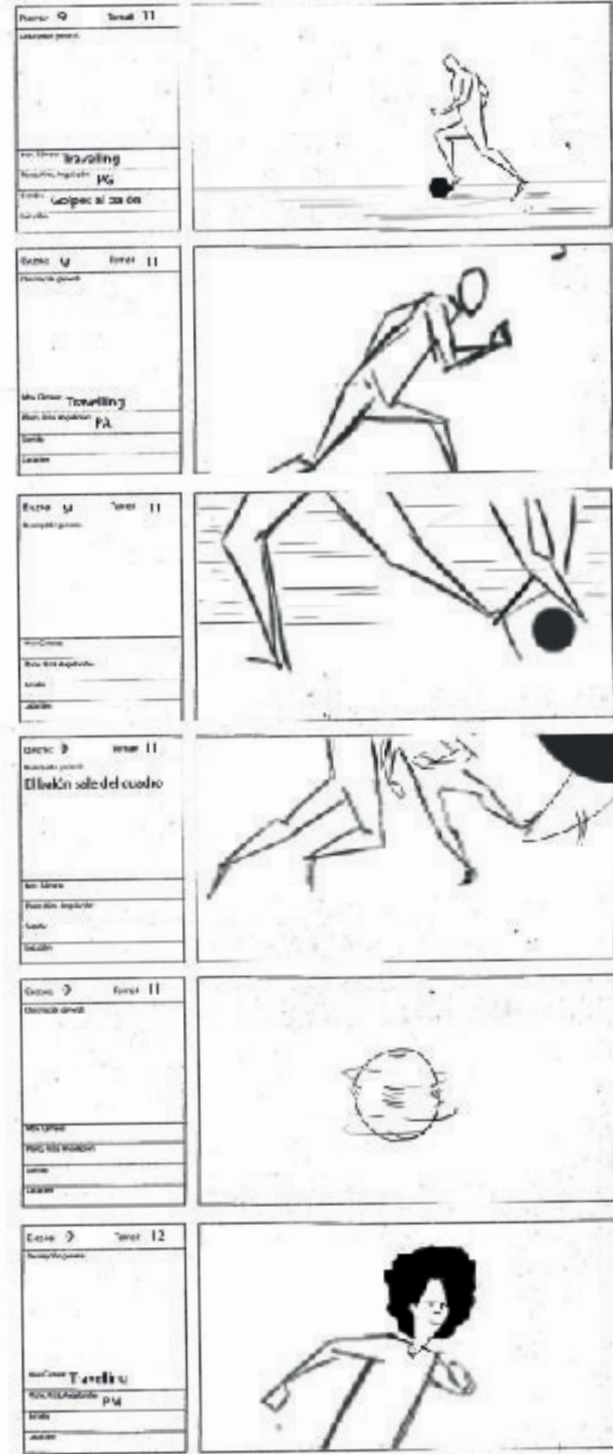
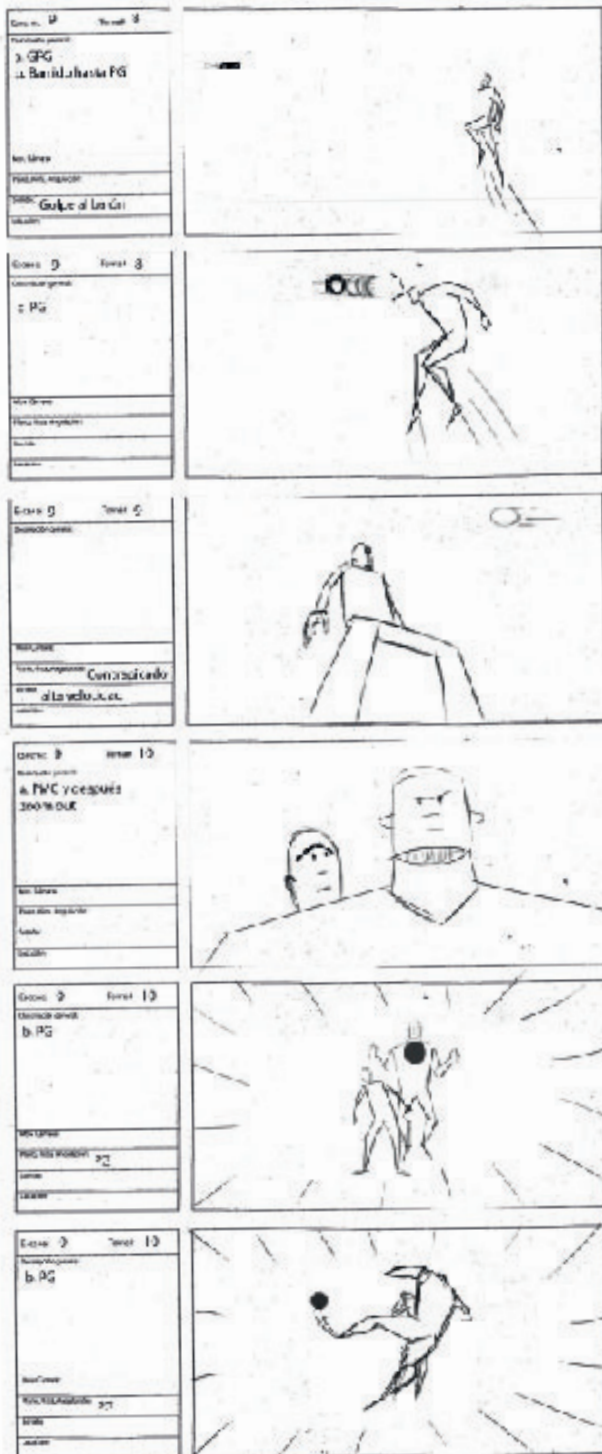
6.1.2.6. Storyboard.

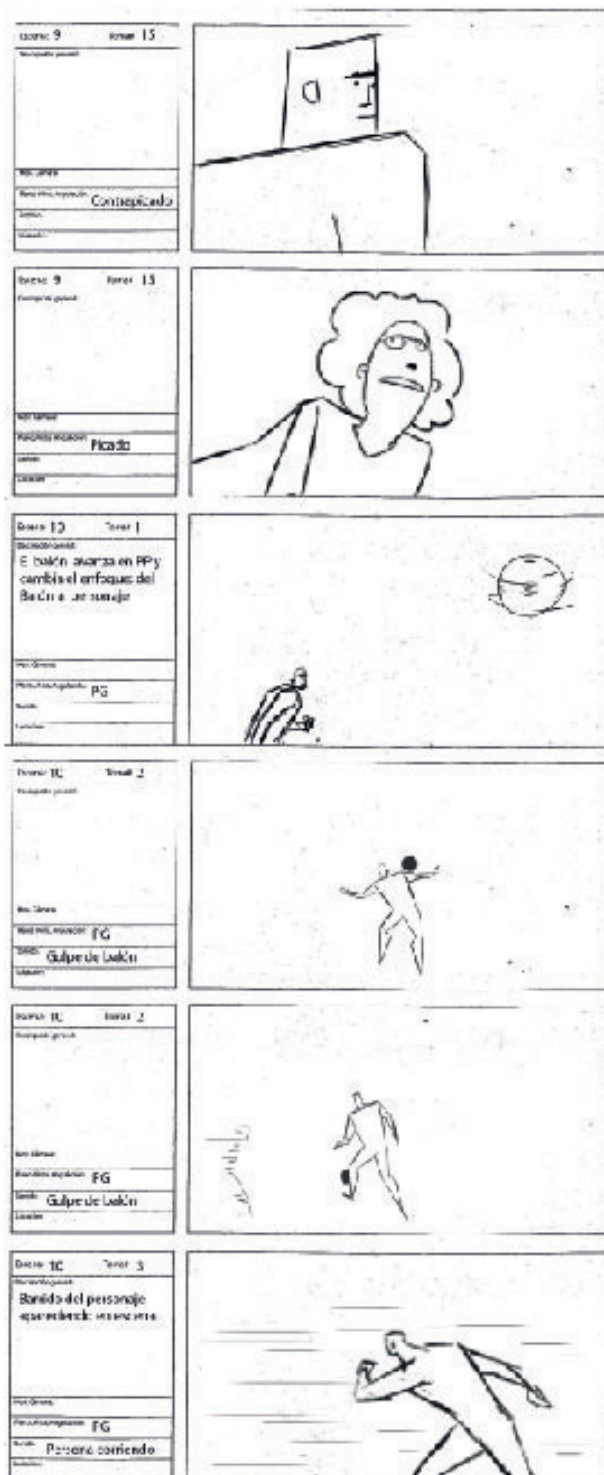
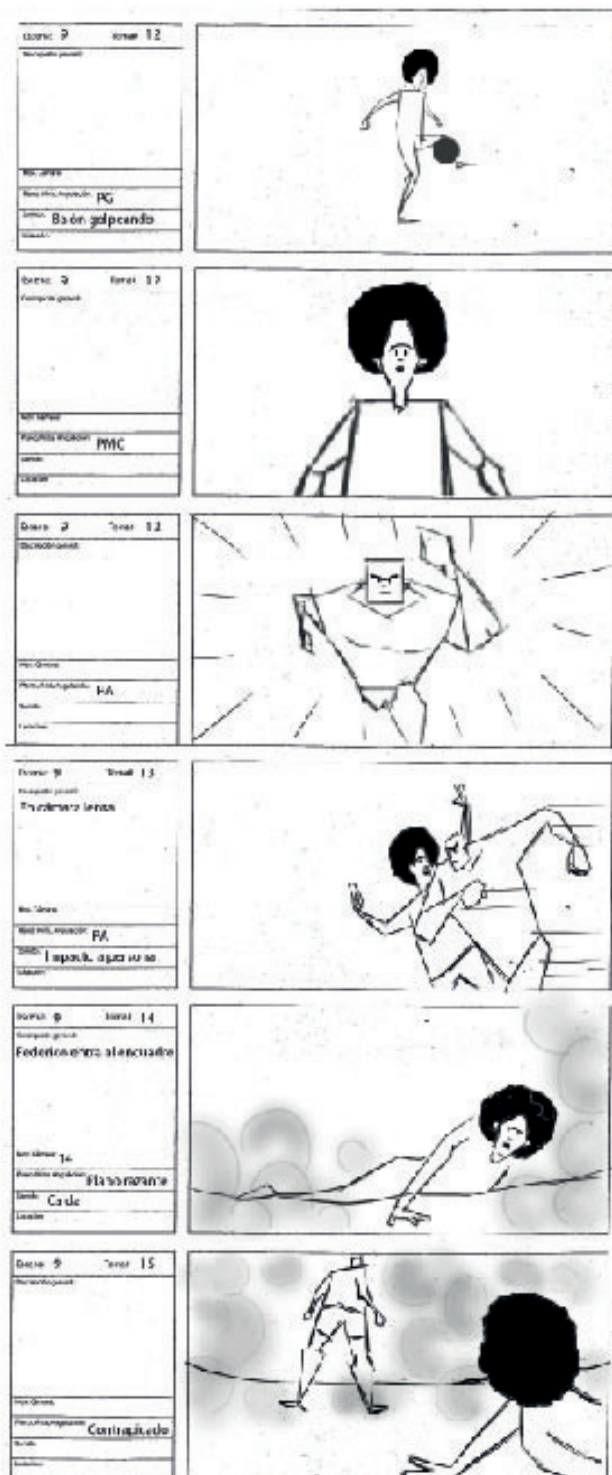


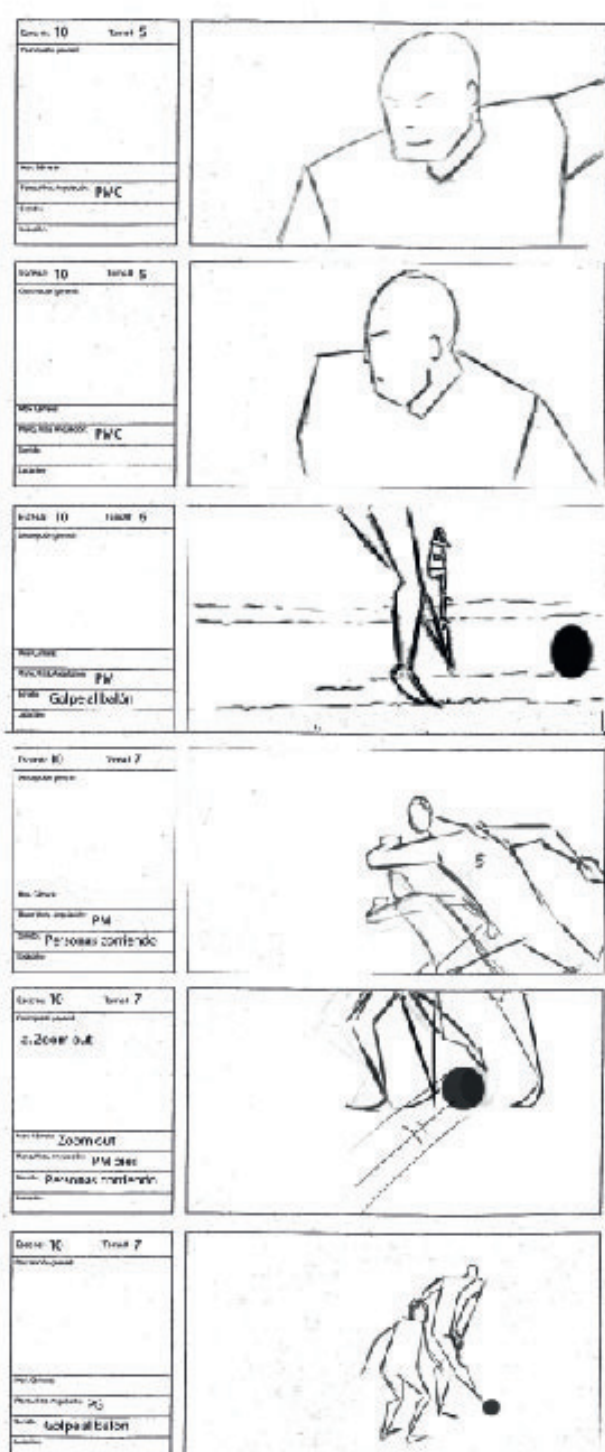
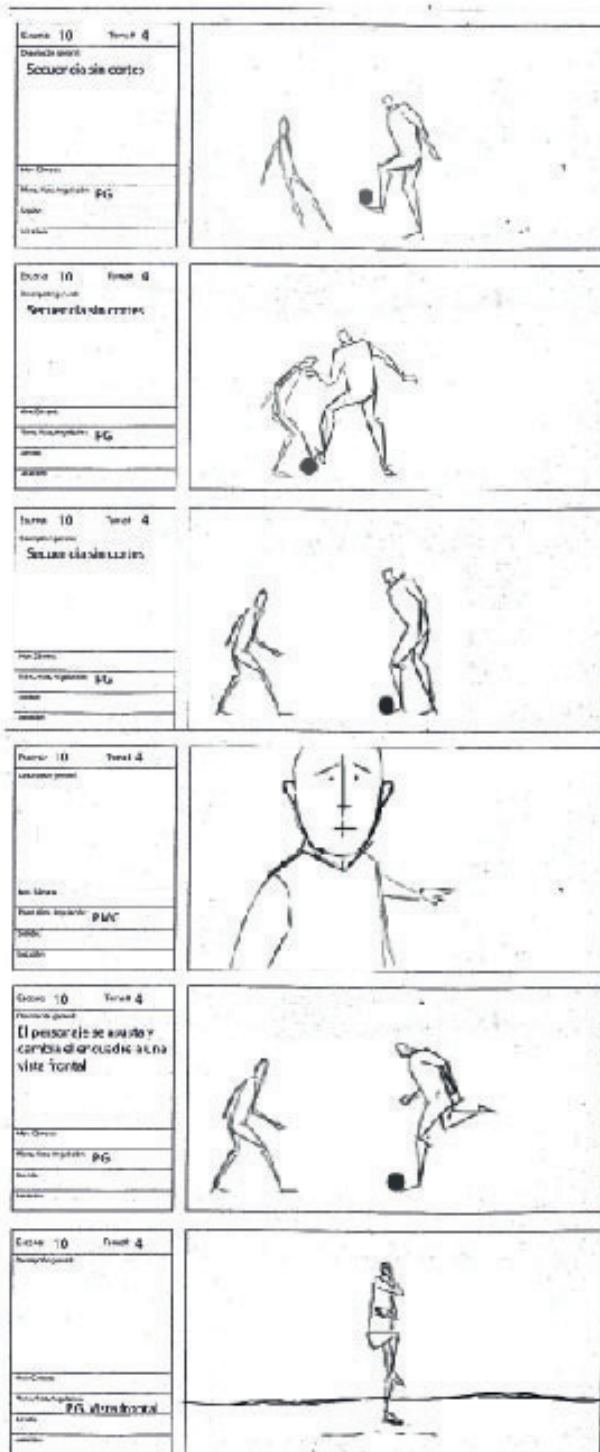
Escena 7 Toma 3 Descripción general: a. P.M. de izquierda L. P.P. del brazo izquierdo del arquero Actores: Personajes: Arquero Género: Duración:	
Escena 7 Toma 4 Descripción general: P.P. del brazo del arquero Actores: Personajes: P.P. del brazo del arquero Género: Duración:	
Escena 7 Toma 5 Descripción general: Actores: Personajes: Arquero Género: Duración:	
Escena 7 Toma 6 Descripción general: Actores: Personajes: Arquero Género: Duración:	
Escena 7 Toma 7 Descripción general: a. P.P. de Federico Actores: Personajes: P.P. de Federico Género: Duración:	
Escena 7 Toma 7 Descripción general: La Zona Cultural se organiza un P. conjunto de Federico y sus compañeros permitiendo ver a obras Actores: Personajes: Zona Cultural Género: Duración:	

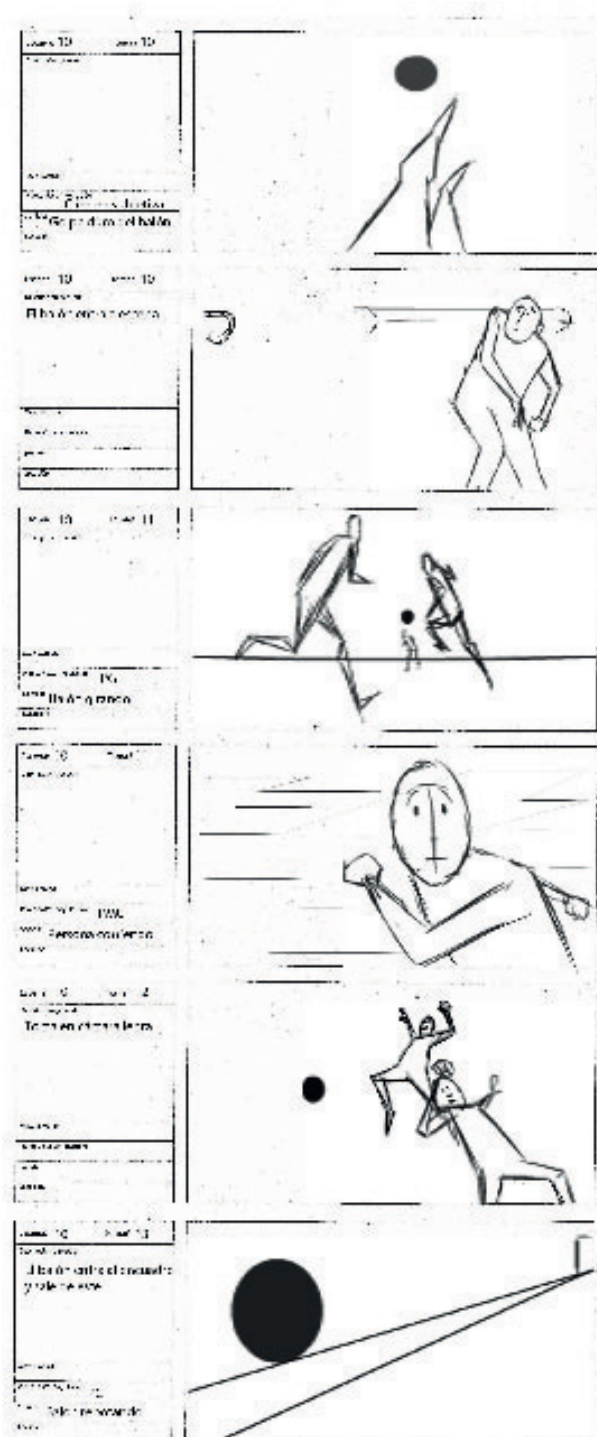
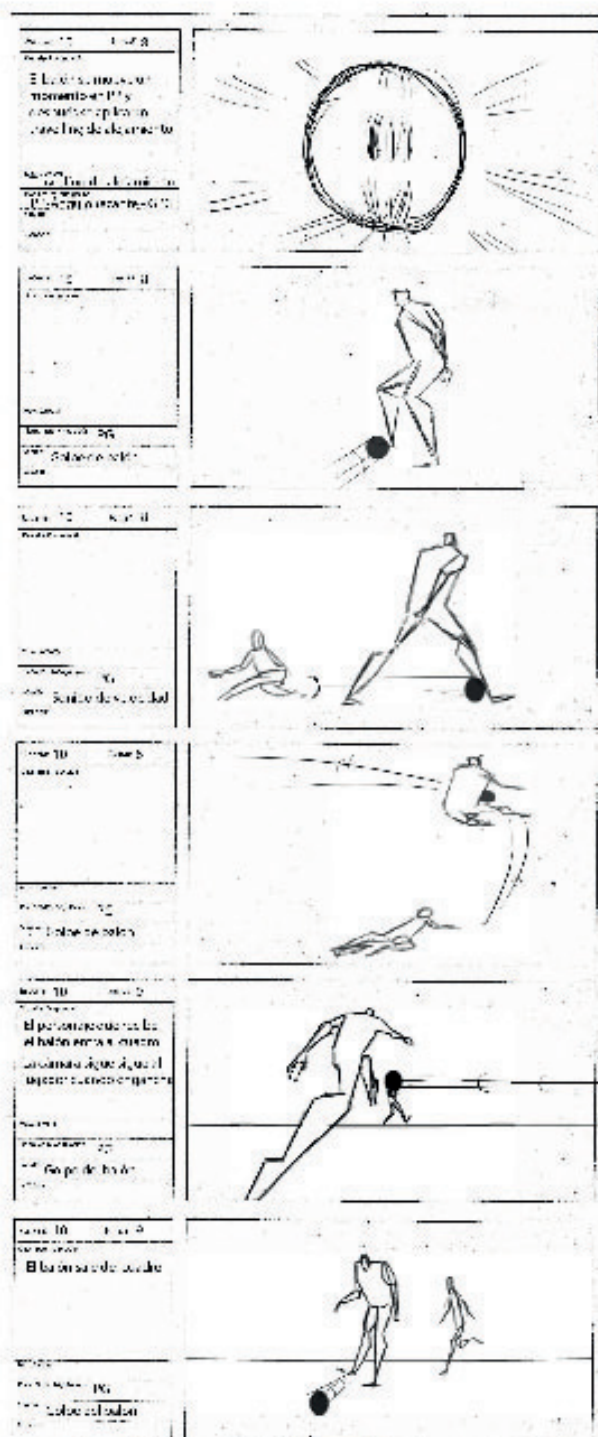
Escena 8 Toma 1 Descripción general: L. ando a imagen Actores: Personajes: L. ando a imagen Género: Duración:	
Escena 8 Toma 1 Descripción general: Actores: Personajes: P.M. Género: Duración:	
Escena 8 Toma 2 Descripción general: a. Zona Cultural se organiza un P. conjunto de Federico y sus compañeros permitiendo ver a obras Actores: Personajes: Zona Cultural Género: Duración:	
Escena 8 Toma 1 Descripción general: La Zona Cultural se organiza un P. conjunto de Federico y sus compañeros permitiendo ver a obras Actores: Personajes: Zona Cultural Género: Duración:	
Escena 8 Toma 2 Descripción general: Actores: Personajes: P.M. Género: Duración:	
Escena 8 Toma 1 Descripción general: Actores: Personajes: P.M. Género: Duración:	
Escena 8 Toma 1 Descripción general: Actores: Personajes: P.M. Género: Duración:	
Escena 8 Toma 1 Descripción general: Actores: Personajes: P.M. Género: Duración:	

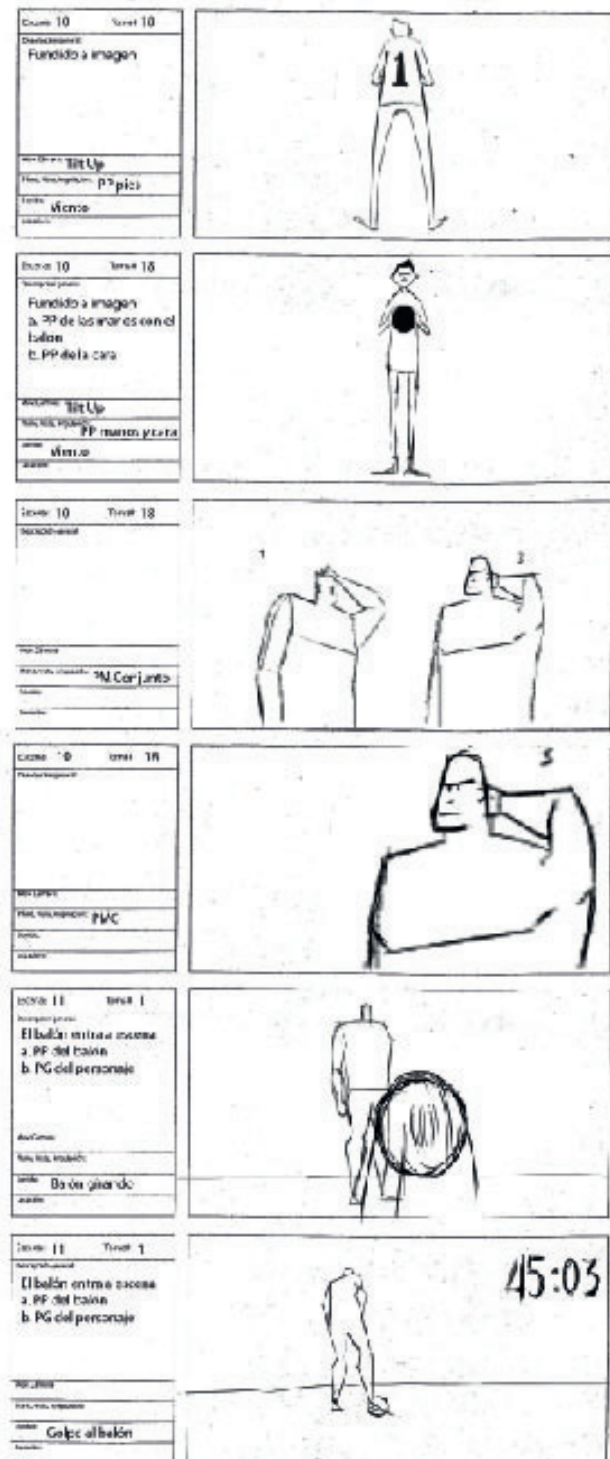
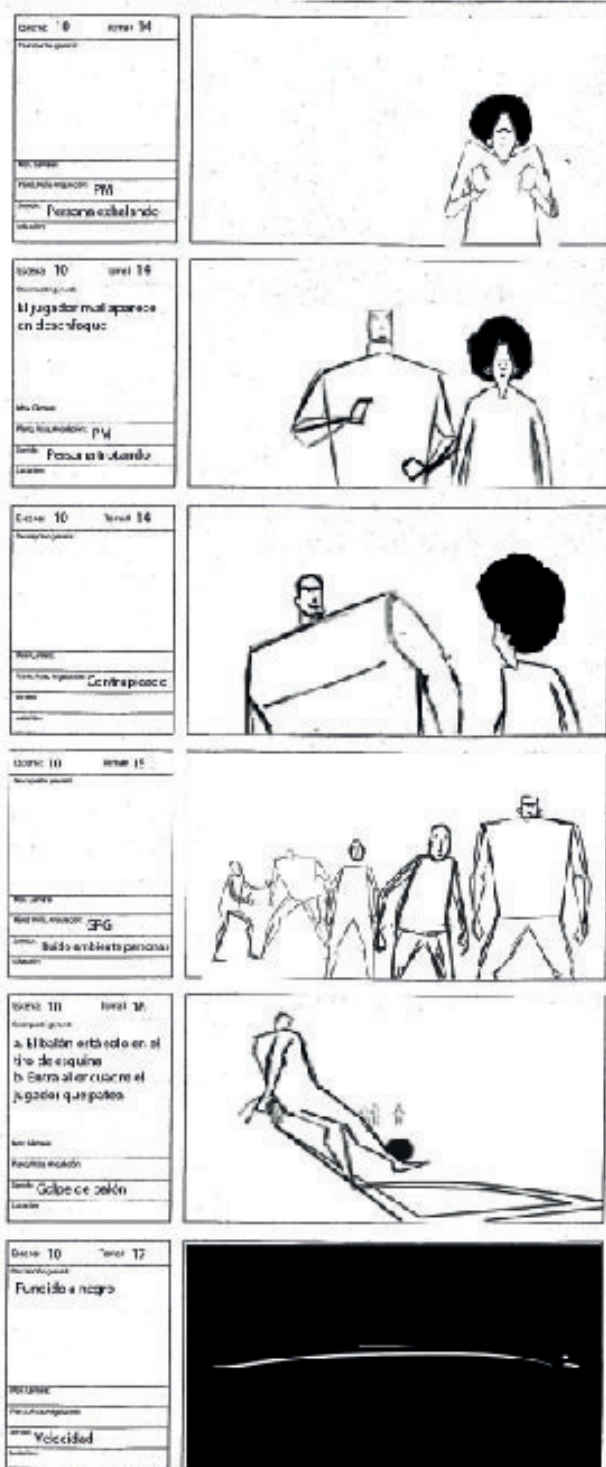


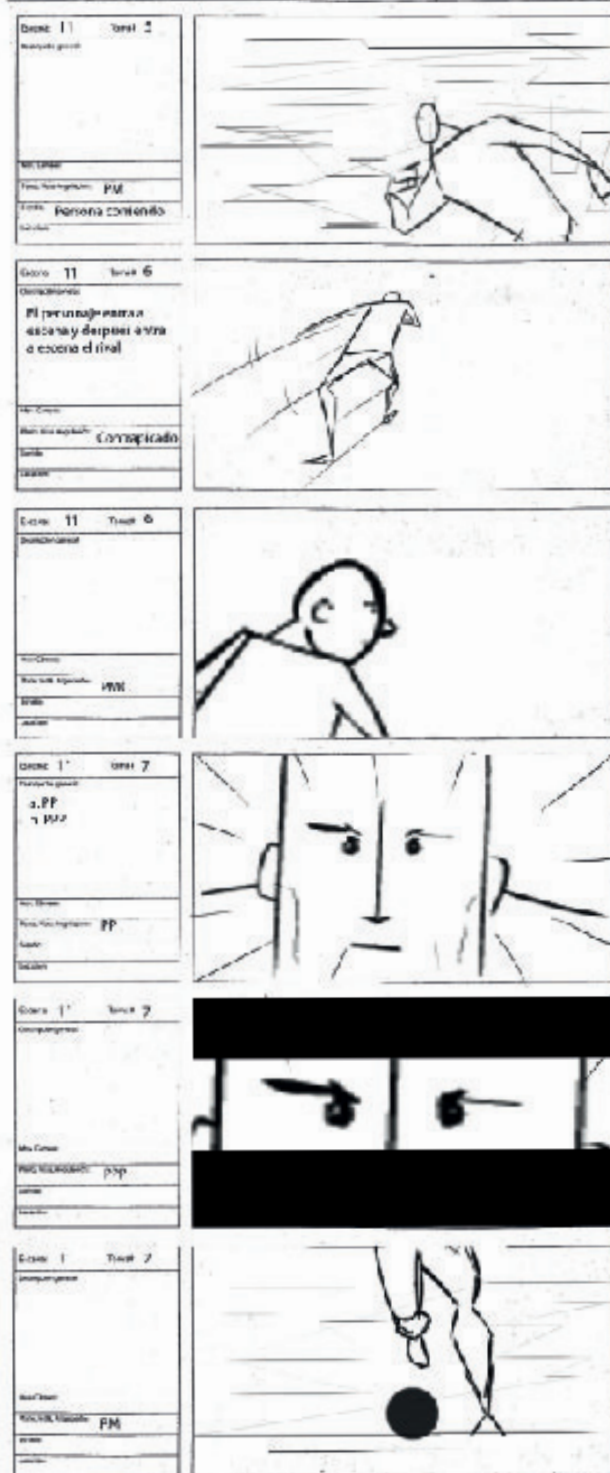
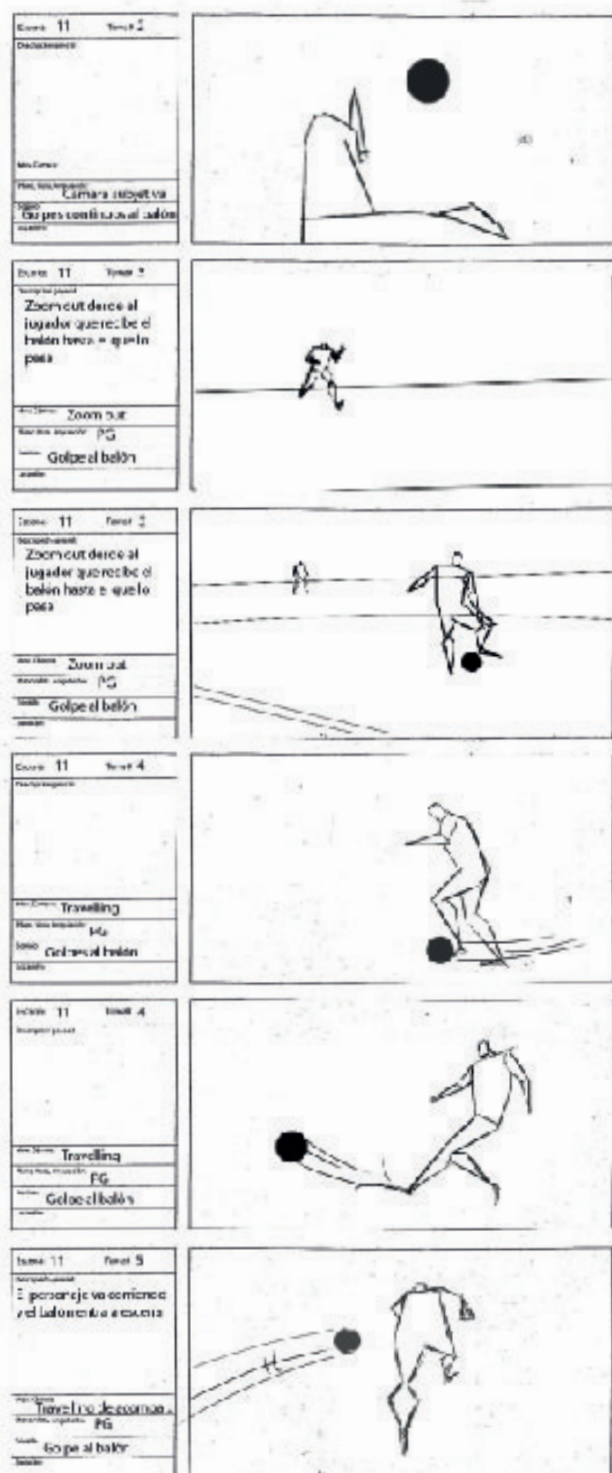


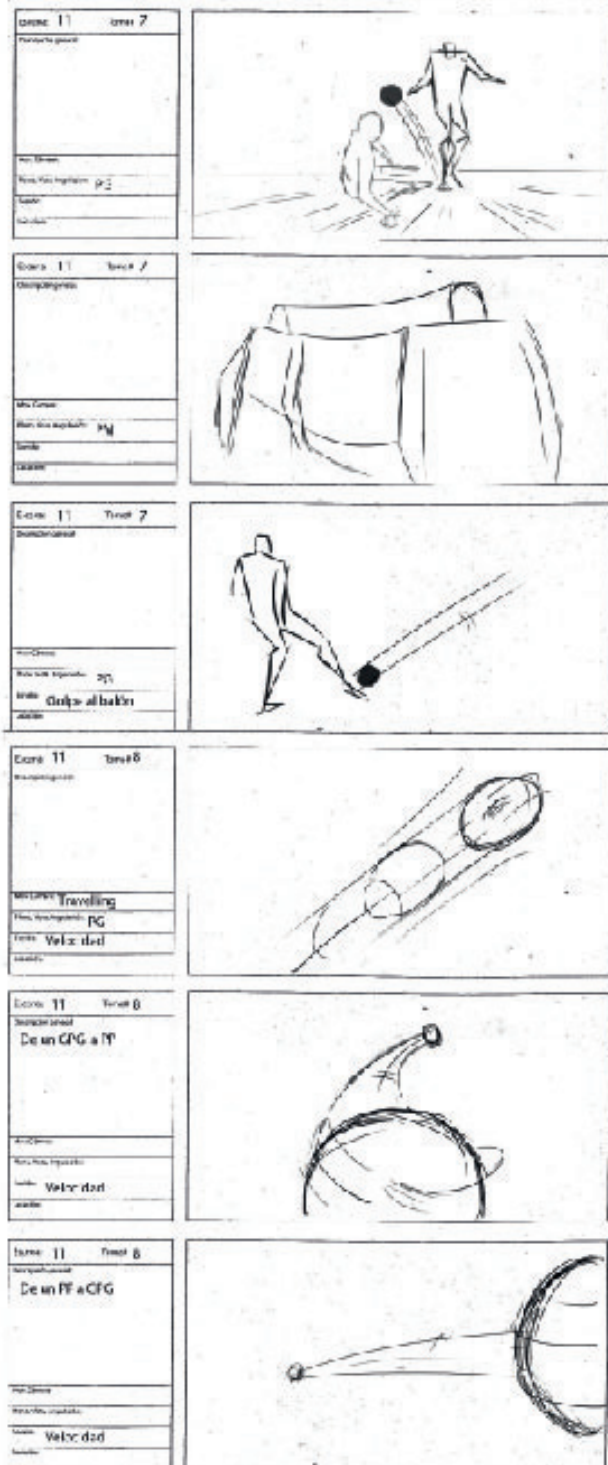


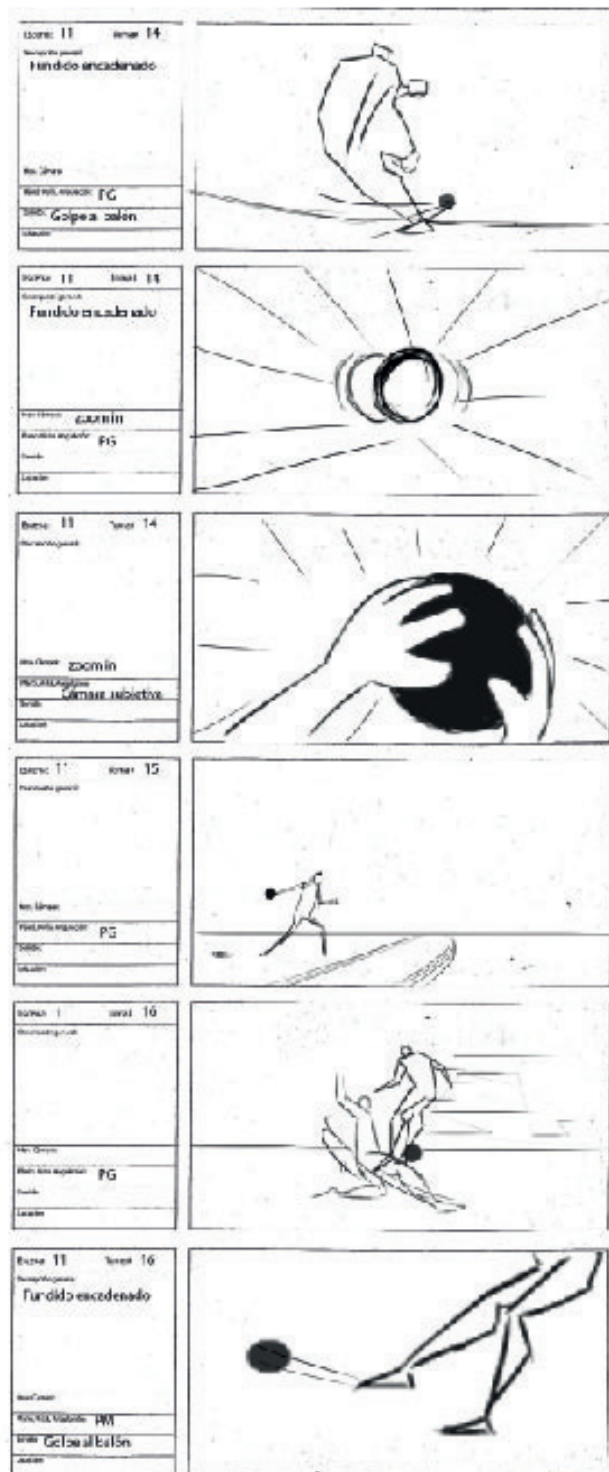
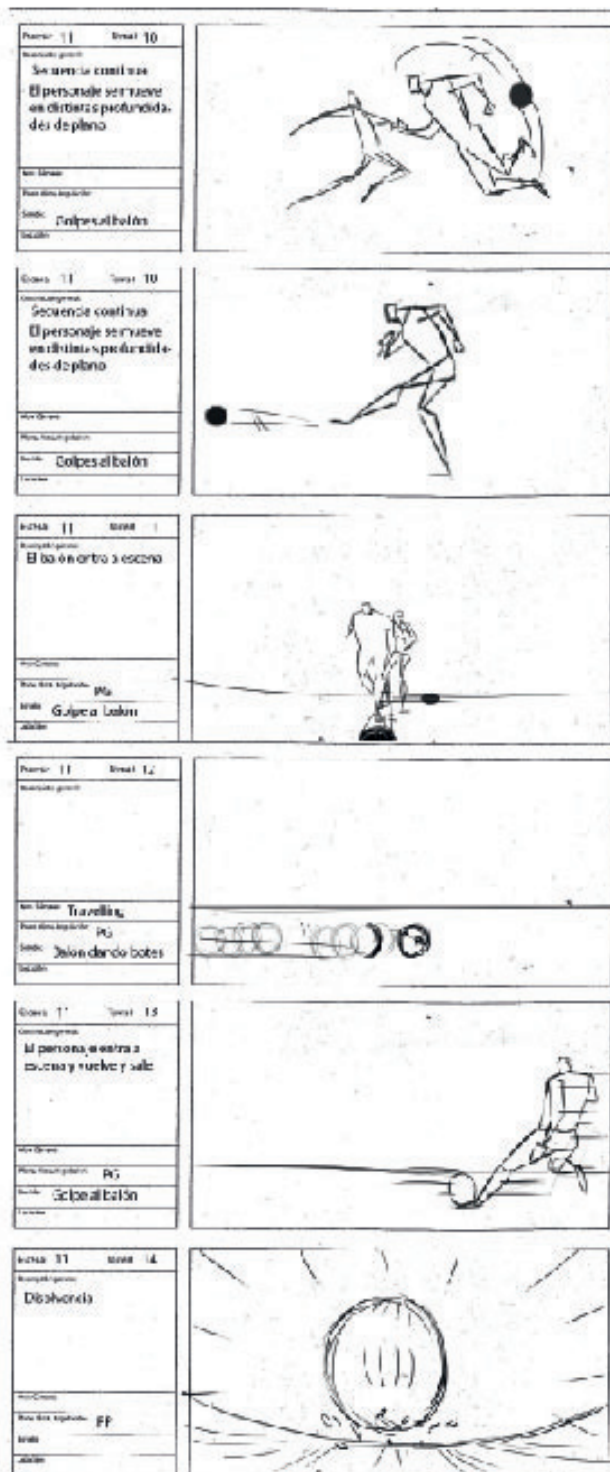


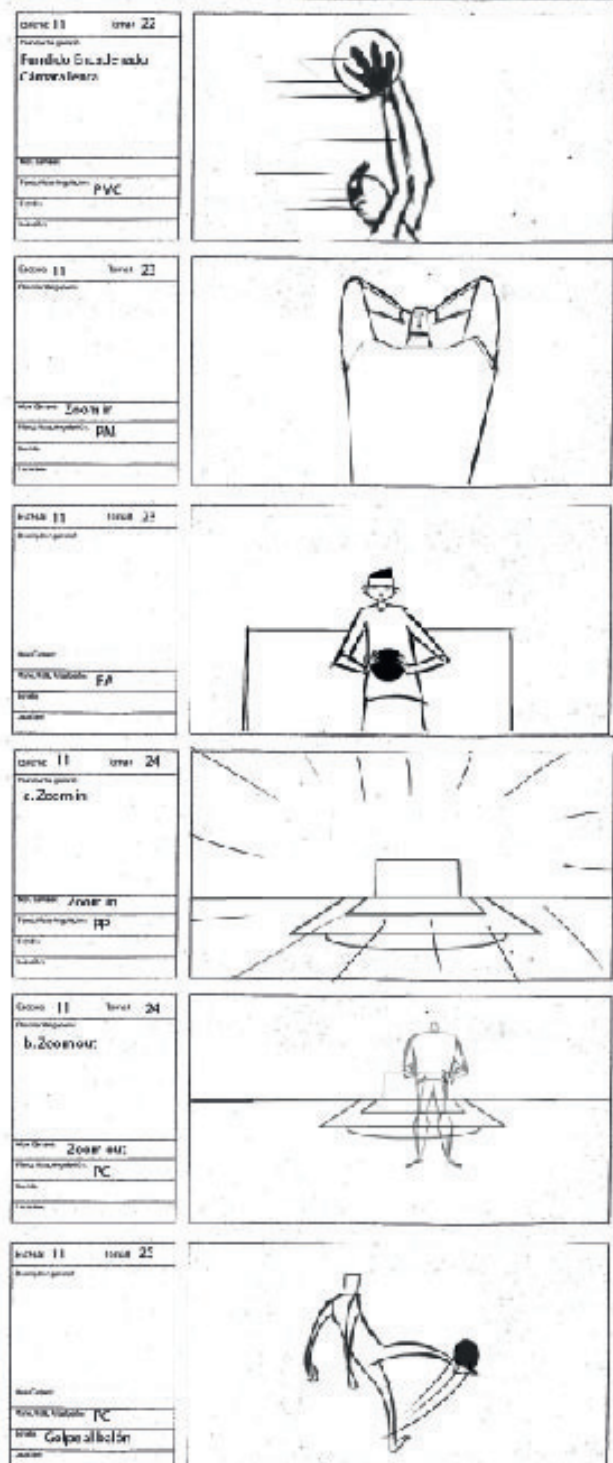
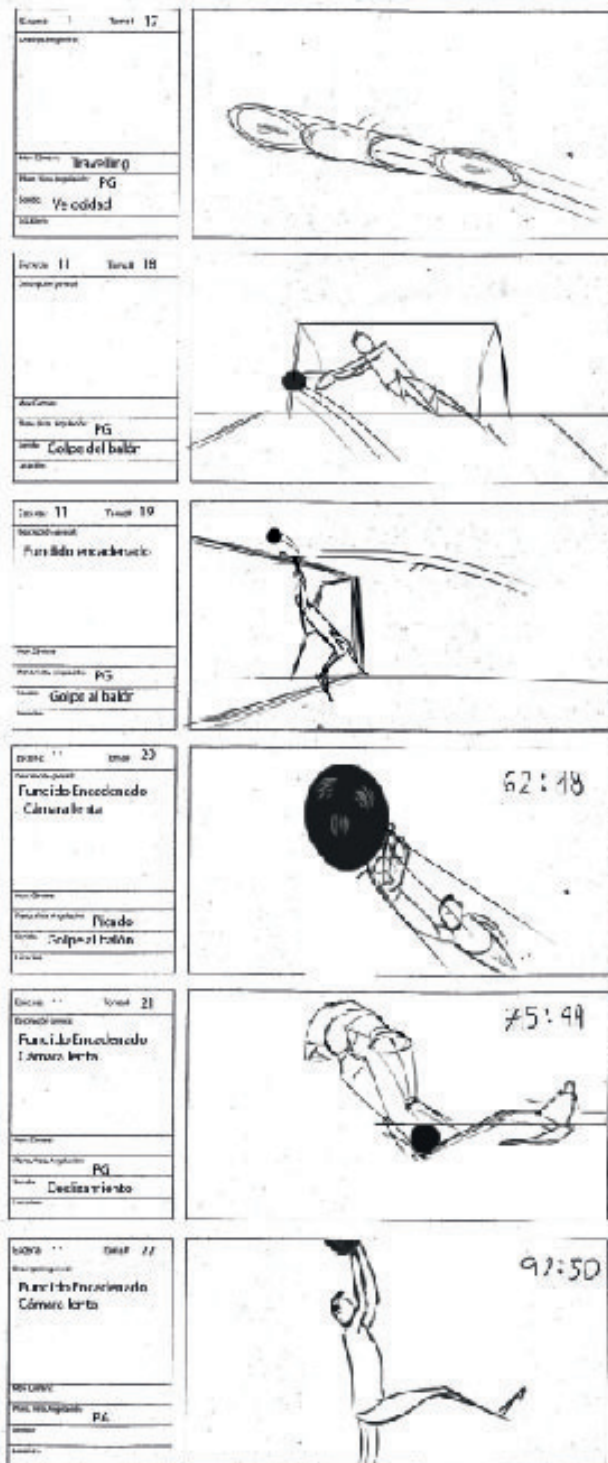


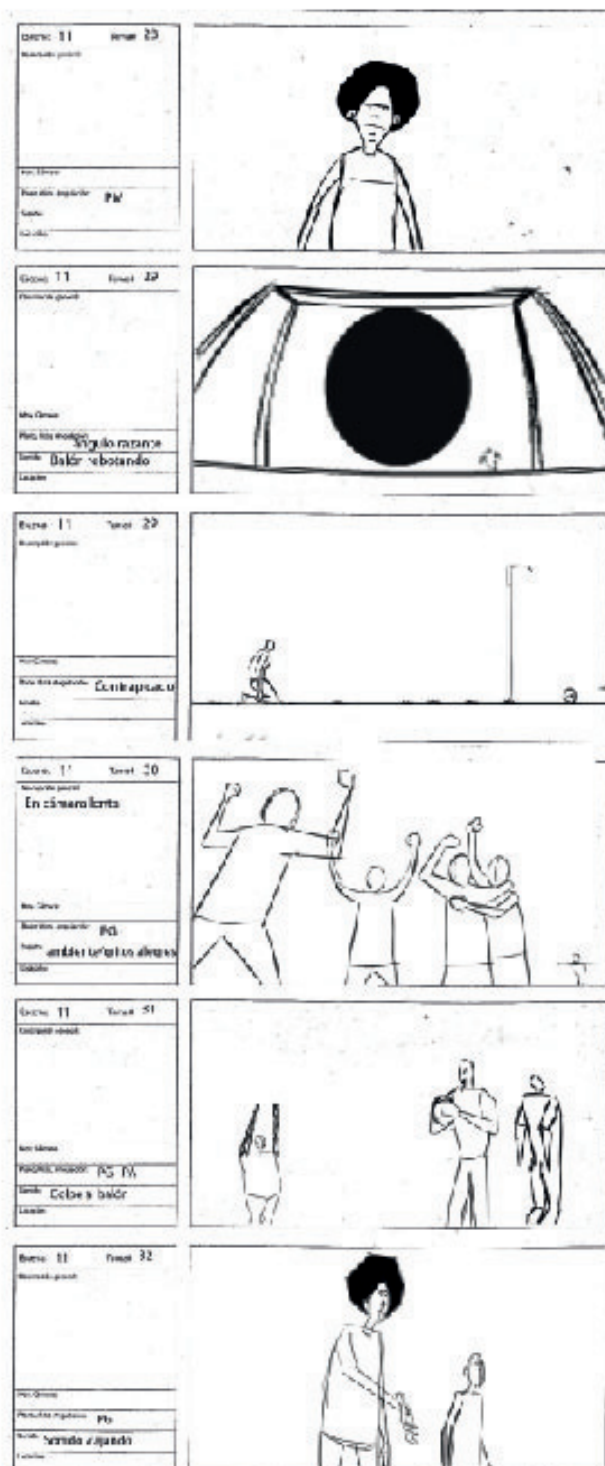
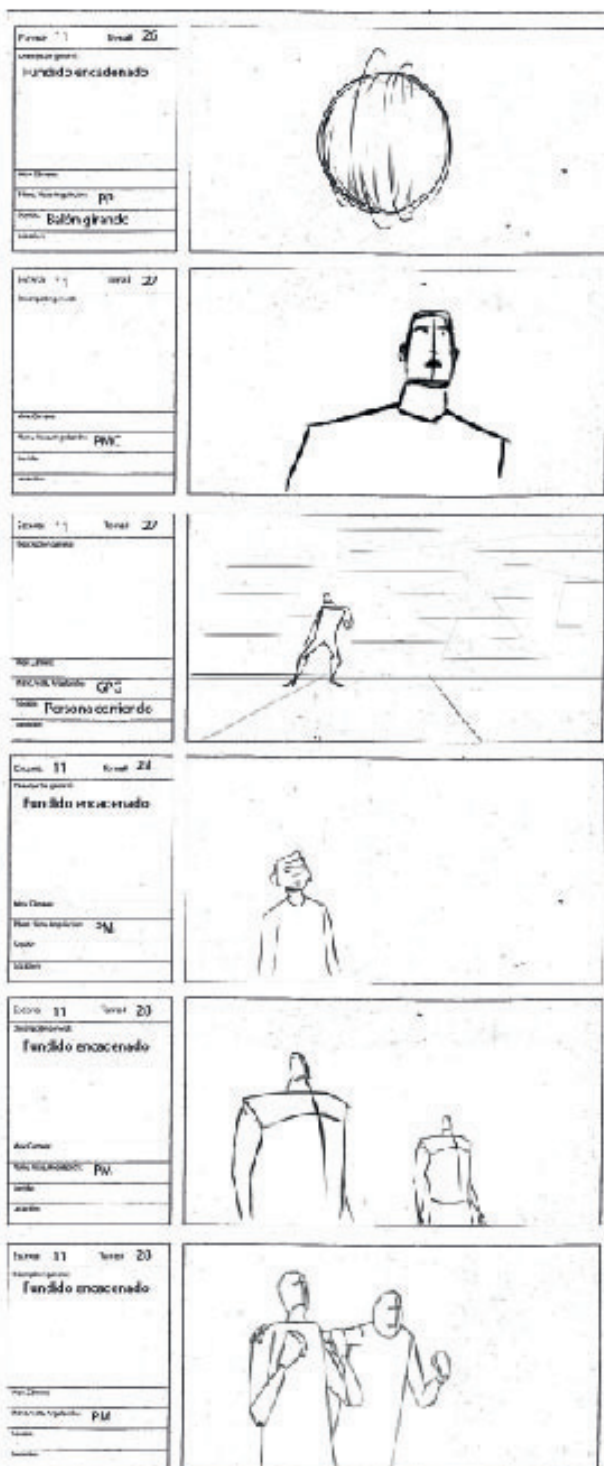












[illegible]

6.2. PRODUCCIÓN

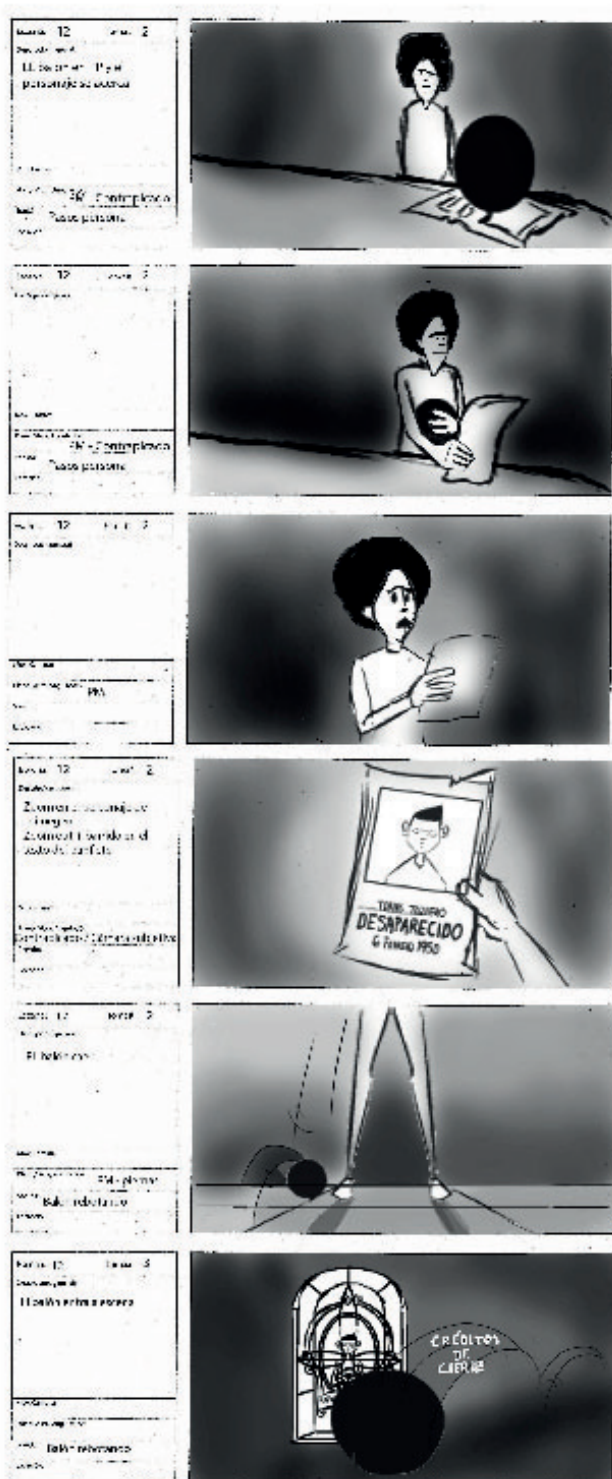
En animación, después de tener los elementos fundamentales de la etapa de preproducción como el guión, el storyboard y el animatic se da comienzo a la producción. En esta etapa ya deberá estar establecido el grupo de trabajo que cumplirá roles específicos dentro de la realización. Cabe recordar que este grupo estará determinado por las necesidades del mismo proyecto. Asimismo se deberá contar con la totalidad de recursos técnicos y artísticos que la producción requiera.

Esta etapa comprende el proceso de animación y montaje, donde el contenido planteado inicialmente en el guion, plasmado en el storyboard y articulado con el audio en el animatic finalmente se depura y se mejora hasta obtener el resultado con la calidad deseada.

6.2.1. Pencil test: Inicio de la animación.

El presente proyecto no fue excepto de la creación de un animatic. El animatic claramente partió desde la concepción que se hizo del argumento en el storyboard, pero ante la necesidad de tener una aproximación mucho más cercana al producto final, dicha animatic fue trabajada de tal forma que se convirtió en una prueba de lápiz o Pencil test (digital) que de paso sirvió para solventar aspectos deficientes del planteamiento narrativo y que solamente pudieron ser percibidos cuando se animaron y se secuenciaron en la edición.

El método que a continuación se indica para abordar la etapa de animación corresponde al proceso de animación tradicional expuesto por Cámara, que, como ya se ha señalado aquí, puede aplicarse a los procesos de animación digital 2D, tal como se hizo para el desarrollo de este proyecto. Cabe apuntar que la animación comprende inicialmente la realización del pencil test, esta prueba es su



base, pues en esencia, este se trata el primer desarrollo que dará una visión acerca del producto final. Aquí se elabora todo el movimiento previsto para cada plano y secuencia, y se establece el timing correspondiente para cada acción.

El primer paso en este proceso es planificar el movimiento por medio de dibujos rápidos (thumbnails) que tienen como finalidad capturar la acción que mejor comunique lo que el personaje hace en escena, dejando de momento, el hacer énfasis en detalles o aspectos que no sean relevantes para el movimiento. El segundo paso después de tener planificado el movimiento, será dotar a estos dibujos escuetos con su verdadera estructura y volumen, es decir, empezar a hacer que esos dibujos vayan teniendo el aspecto correspondiente previamente definido en la etapa de desarrollo de personajes. Es en la tercera fase donde se comienza a agregar los detalles y a hacer énfasis en la expresividad del personaje. La cuarta y definitiva fase es el “clean up” o “pulir y perfilar” (Cámara, 2004, p.113) que consiste en limpiar el dibujo detallando cada uno de los trazos con precisión que componen su forma.

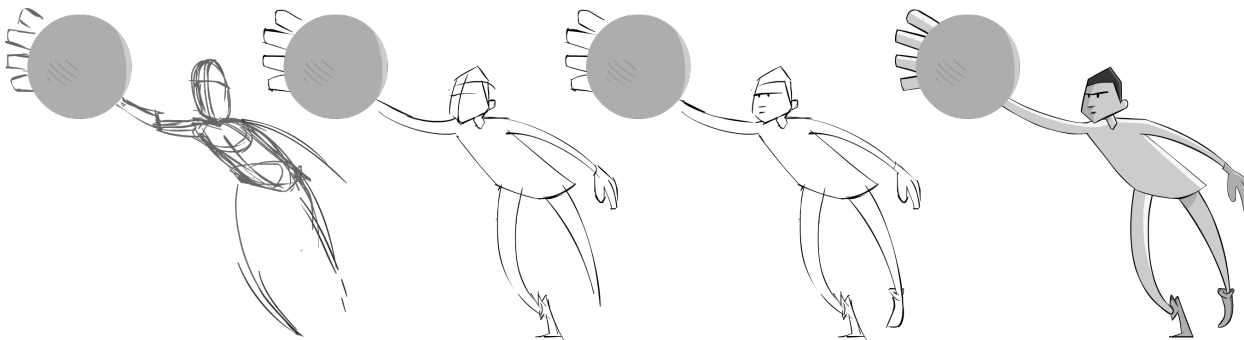


Figura 13. Ejemplificación del proceso de animación empleado en este cortometraje.

La figura 13 muestra en desglose el proceso de animación comprendiendo cada una de las etapas o pasos anteriormente mencionados. El pencil test podrá obtener cualquiera de estos tratamientos, esto depende del tipo de producción y de los objetivos que el grupo de trabajo establezca con esta prueba. En el primero de los ejemplos se define la pose y en los dos restantes se busca la figura del personaje. El cuarto ejemplo, como se puede observar es el tratamiento más prolijo, en este ya se ha detallado la forma definitiva del personaje y se ha definido en que zonas actúan la luz y la sombra.

Para este proyecto se decidió articular los tratamientos de los tres primeros ejemplos que permiten abordar con claridad la acción y la continuidad del cortometraje dejando de este modo esclarecido el contenido que tendrá el producto final.

6.2.2. Animación y montaje

La animación enteramente fue realizada en formato digital. Se decidió utilizar el software Adobe Flash Professional CS5 de la familia Adobe, que aunque no fue concebido como un software especializado para este campo, permite llevar a cabo muchas de las funciones que son requeridas en la producción de animación digital 2D. Este, como muchos otros destaca por la inclusión de diferentes herramientas que sintetizan el trabajo, mejorando el rendimiento en el proceso de animación. En este se puede animar fotograma a fotograma, tal como se produce la animación tradicional. También se puede animar por medio de interpolaciones, que consiste en establecer las posiciones claves del movimiento, generalmente la posición inicial y final, y el software se encarga de completar el resto de secuencia de dicho movimiento; este tipo de

animación es conocida como animación por recortes o “cutout”.

Este software posibilita organizar el trabajo de diferentes maneras siendo el animador el encargado de establecer cual sistema le resulta mejor. Una de las posibilidades es trabajar la animación en un mismo “documento” extendiéndose a lo largo de toda la línea de tiempo. Otra de las alternativas es trabajar la animación en un mismo documento pero distribuyendo las secuencias de animación por escenas, esto equivale a desarrollar dicha animación por partes separadas pero siempre dentro del mismo documento. Por su comodidad este fue el método implementado para desarrollar la animación en este proyecto. Una de las principales necesidades cuando se realiza esta actividad es comprobar constantemente el ritmo que la animación está teniendo; para esto fue útil distribuir el trabajo de la manera mencionada, ya que el software permite exportar cada escena de modo independiente brindando la posibilidad de verificar al instante si esta está funcionando, o en otras palabras, si se está viendo cómo se tendría que ver. Así mismo al exportar cada

secuencia se crea una “película” de la animación de bajo peso —peso entendido como la unidades de medida de almacenamiento en informática— que se ira guardando con el nombre que se le ha dado al “documento” más el nombre que le corresponda en escena. Esto permite tener un mejor flujo de trabajo, pues el material se organiza automáticamente. Dichas películas van a ser esenciales para el paso siguiente a la animación, que es la edición, de lo que ya se hablará más adelante. Finalmente se destaca otra característica positiva de organizar el trabajo de esta manera que no deja de ser significativo, y es que con este método se prevalece el rendimiento del equipo, pues para el ordenador siempre resultará más favorable hacer un menor uso de su memoria física, lo que termina por optimizar el tiempo de trabajo obteniendo los resultados de manera mucho más rápida.

Para el objetivo de este proyecto, el proceso de animación entonces comprendió el animar fotograma a fotograma, trabajando plano por plano y su desarrollo fue lo que se distribuyó por escenas dentro del software.

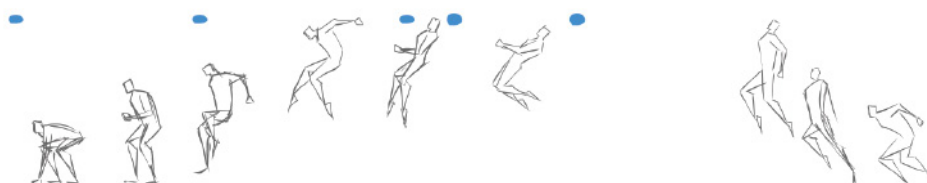


Figura 14. Ejemplo del proceso de animación fotograma a fotograma.



Figura 15. Ejemplo anterior pero con el timing de cada pose para que la acción sea verosímil.

Para esclarecer el proceso anteriormente descrito se va a hacer uso de este ejemplo. Aquí se tiene la animación correspondiente a uno de los planos utilizados para narrar visualmente el cortometraje. Esta animación pertenece a una serie de escenas de un mismo documento. En la figura 16 se puede observar que esta hace parte del documento llamado “3” y recibe por nombre “Escena 8”. En la carpeta donde se ha de guardar el material para la etapa de producción, al crear la película, que tendrá por extensión .swf, esta se guardará y se organizará automáticamente en la mencionada carpeta (**Figura 17**). Cabe en este punto señalar que lo ideal es trabajar entendiendo que cada escena es la continuación de la anterior, pues así se mantendrá un orden lógico que va a ser vital para el proceso de edición en el software donde se llevará a cabo esta tarea.

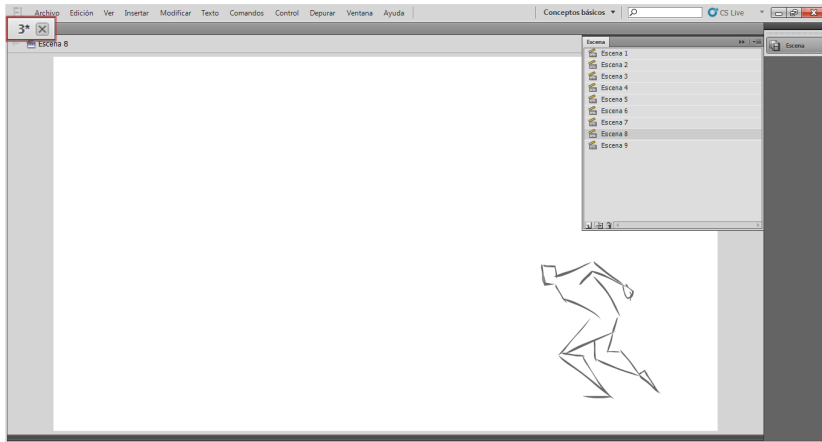


Figura 16. Manejo del flujo de trabajo en Flash CS5.

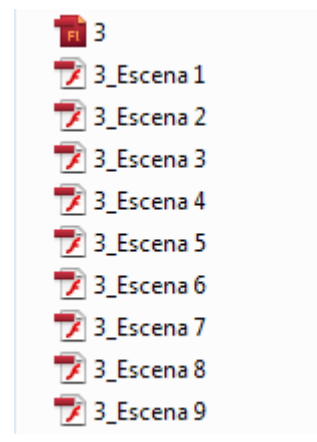


Figura 17. Manejo del flujo de trabajo en Flash CS5.

Después de tener el material organizado de esta manera se procede a hacer el montaje. Para esto se implementó el programa Adobe After Effects CS4 también de la familia Adobe. Este se consideró, entre otras cosas, por la versatilidad en el manejo de archivos provenientes de distintas fuentes y por las múltiples herramientas que brinda al momento de componer. Es aquí cuando se hace uso de las películas exportadas de Flash; estas se importan en el After Effects y se organizan de acuerdo al orden narrativo que se ha estipulado previamente para el entendimiento racional de la obra completa. Así mismo se incorporará todo el material necesario que se haya producido para el proyecto; para la realización de este cortometraje, por ejemplo, se consideró elaborar los fondos en el programa Photoshop, dado que éste es un software especializado en la manipulación de gráficos rasterizados que proporciona mayores posibilidades en la edición de las imágenes.

Después de tener los distintos elementos montados, se hace uso de las herramientas que proporciona el programa para completar la narración de la historia. En esta obra por ejemplo se requiere que ciertas secuencias tengan desplazamientos de cámara, esto se realiza por medio de la opción “cámara”¹⁶ que tiene integrada el programa y que permite simular los distintos desplazamientos que se hacen en producciones de imagen real, para citar un ejemplo. El paso seguido es establecer cada elemento de la composición como “capa 3D” aun cuando lo que se está haciendo sea una producción bidimensional ya que, como se mencionó, esta cámara simula las prestaciones que posee una cámara de video real donde a parte de capturar a lo largo y a lo ancho también se captura la profundidad del entorno (profundidad de campo), que va a ser útil para generar un contenido que se

¹⁶ Ruta de After Effects CS4: Barra de opciones – Capa – Nuevo – Cámara

asemeja más a la realidad. Asimismo, con la ayuda de este software se realizan la mayoría de las transiciones entre plano y plano; la variación de los valores de la opacidad o la aplicación de efectos como desenfocos son algunas de las opciones que se utilizan para este discurso narrativo. En la propuesta final, este software también va a ser indispensable en la generación de los distintos efectos visuales que acompañan y mejoran la obra dándole un aspecto mucho más agradable. Lo último será entonces renderizar el video del montaje, aquí cabe acotar, que el mismo After Effects permite llevar a cabo la etapa de edición, que es la subsiguiente al montaje, claro está, entendiendo que en la etapa que se describe en este momento ya comprende el proceso de edición. Pero igualmente se indica que este trabajo es ideal realizarlo en un programa especializado para tal fin porque sus herramientas van a ser acordes para esta labor, favoreciendo de este modo la realización final. A partir de este momento comienza la última de las etapas de realización de un producto audiovisual.

6.3. POSTPRODUCCIÓN

Esta es la última de las etapas. Aquí se edita todo el contenido que hasta ahora se ha desarrollado para la película o cortometraje. Básicamente en esta fase se articula lo que es imagen y sonido. Cabe recordar que dentro de la imagen también se considera los distintos elementos gráficos, como los títulos, créditos, así como también los efectos visuales, que se vincularán con el resto de la animación complementando el relato.

El sonido, entretanto obedece a todos los elementos audibles que conforman la pista de sonido. Como se había dicho, aquí se consideran los diálogos, música, efectos sonoros, ambientales, etc., que serán relacionados con la forma visual del proyecto, es decir con la animación, preservando que ambos elemen-

tos se complementen para hacer entender la obra. Asimismo esta etapa como última instancia del producto, debe permitir verificar, y si es el caso, corregir lo que no funcione y que no se había considerado en las instancias anteriores.

La herramienta a implementarse para esta labor dependerá, como siempre, de la comodidad que le brinde está a quien o quienes realizan esta tarea. Programas como Adobe Premier Pro, Sony Vegas Pro y Camtasia Studio son ideales para armar todo el producto, pues su enfoque es la edición tanto de video como de audio permitiendo construir toda la estructura narrativa en tiempo real y pudiendo esta ser entendida.

Detallando el proceso que se siguió en la postproducción para la realización de esta pieza animada, se destaca que lo primero fue organizar toda la secuencia de planos teniendo en cuenta la continuación lógica de la obra. Estas secuencias correspondieron a cada uno de los actos del guion. Las secuencias se incorporaron al software en el mismo orden que se tiene que apreciar en el producto final y acto seguido se integró el audio que va relacionado con lo que de momento se observa en pantalla.

7. CONCLUSIONES

Teniendo claro que el cortometraje en sí, se trata de una película de corta duración como ya se indicó, se considera pertinente dar un paso en la generación de un conocimiento enfocado en una realización de este tipo, es decir de un corto animado. Hay que decir que este se nutre de las teorías que se implementan en otros lenguajes audiovisuales para su producción, como por ejemplo el cine, que tiene unos condicionantes particulares; del mismo modo sucede con la producción del cortometraje animado 2D, que requiere de unas fases únicas que pueden depender de diferentes aspectos, como la técnica, el contenido, el público, el medio de difusión, etc.

Determinar una estructura para la elaboración de este tipo de piezas fue uno de los objetivos que se buscó conquistar con este trabajo. Partiendo de la aplicación de las teorías enfocadas a otro tipo de proyectos audiovisuales, se desarrolló el siguiente esquema metodológico que sirve como ayuda para la realización del cortometraje “El dueño del arco”. Esta propuesta pretende ser útil como referencia para el desarrollo de este tipo de proyectos, que es el camino escogido por muchos animadores o estudios para iniciarse en la complicada labor de la animación.

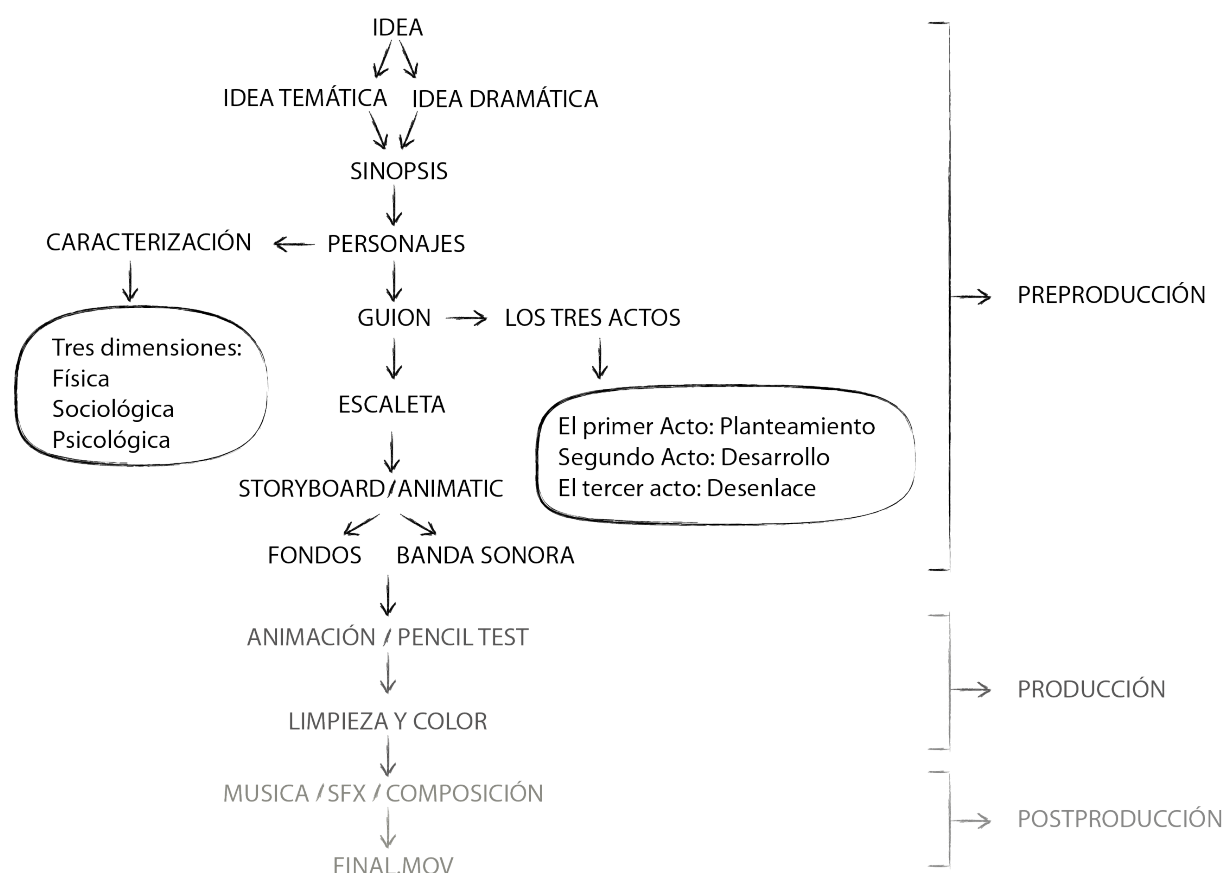


Figura 18. Esquema del modelo de producción implementado para la realización del cortometraje “El dueño del arco”

Teniendo claro que el cortometraje en sí, se trata de una película de corta duración como ya se indicó, se considera pertinente dar un paso en la generación de un conocimiento enfocado en una realización de este tipo, es decir de un corto animado. Hay que decir que este se nutre de las teorías que se implementan en otros lenguajes audiovisuales para su producción, como por ejemplo el cine, que tiene unos condicionantes particulares; del mismo modo sucede con la producción del cortometraje animado 2D, que requiere de unas fases únicas que pueden depender de diferentes aspectos, como la técnica, el contenido, el público, el medio de difusión, etc.

Determinar una estructura para la elaboración de este tipo de piezas fue uno de los objetivos que se buscó conquistar con este trabajo. Partiendo de la aplicación de las teorías enfocadas a otro tipo de proyectos audiovisuales, se desarrolló el siguiente esquema metodológico que sirve como ayuda para la realización del cortometraje “El dueño del arco”. Esta propuesta pretende ser útil como referencia para el desarrollo de este tipo de proyectos, que es el camino escogido por muchos animadores o estudios para iniciarse en la complicada labor de la animación.

Este esquema (**Figura 18**) corresponde al proceso de realización que se utilizó para llevar a cabo el cortometraje de este proyecto. Este complementa la que resultó siendo la única referencia que se enfocó en presentar un plan para la elaboración de un cortometraje animado digital. Su estructura, como se puede observar, recoge los mismos procedimientos que utilizan otro tipo de producciones, pero se ha presentado de tal manera que permita trazar un camino mucho más seguro y menos serpenteado.

Repasando este esquema se puede observar que el gran cambio con su referencia¹⁷ está en la etapa de preproducción, la más densa y que sirve de pilar para el resto. Aquí se tiene

que la idea no simplemente obedece al “querer hacer”; la idea en cambio se enfoca en lo que se desea transmitir (mensaje) y en la historia que se va a implementar para transmitir aquello que se desea. Para controlar lo que de momento se tiene como idea se requiere escribir una sinopsis, esta servirá como su delimitación, y enfocará el argumento hacia una dirección clara. En este punto ya se ha de haber generado una visión de los personajes indicados para que desarrollen el relato, el acto seguido es caracterizar esos personajes para que funcionen dentro de este.

Después viene la concepción del guión; conocer a los personajes de antemano será útil para generar diferentes contenidos que pueden enriquecer la trama. Del guión se procede a elaborar la escaleta, este es el mapa de la producción; aquí se exponen las acciones divididas en secuencias de tiempo/espacio. Esta etapa ofrece un visionado de la continuidad que tendría el cortometraje finalmente, por lo que si en esta se determina que algo no funciona, será el momento ideal para replantearlo.

Hasta aquí se presentan las consideraciones más sobresalientes sobre la reestructuración que se hizo del esquema de HBruna. Esto finalmente hace parte de la metodología que entonces se propone y que se considera puede servir para guiar la elaboración de un trabajo de estas mismas características, o porque no, puede tomarse como base para guiar un trabajo con intereses en otra técnica y otros contenidos.

Finalmente se quiere hacer mención al contenido propuesto como tema en el cortometraje, la representación de las habilidades de un futbolista y su propósito como elemento de estudio en el campo de la animación 2D.

En el fútbol como en todo deporte, el jugador desarrolla una serie de habilidades que se perfeccionan con el trabajo y la repetición,

17 Página 43

esto le permite obtener la técnica adecuada para practicar de manera eficiente esta actividad. En este sentido se ha partido de las habilidades motrices genéricas, que son habilidades que se emplean en cualquier actividad física pero con un enfoque único de acuerdo al deporte, para adentrarse así, en la comprensión de la mecánica particular del cuerpo de un futbolista mientras se mueve, observando y retratando estados y acciones poco convencionales de la figura humana a través del campo de la animación. Esta actividad tiene como finalidad conocer, estudiar y madurar la labor del animador, que, retomando las palabras de McLaren, es el artista encargado de trazar el movimiento.

Para la realización del cortometraje “El dueño del arco” se determinó que las distintitas acciones y habilidades relacionadas con la práctica del fútbol se iban a realizar de un modo casi fiel a como se presentan en la realidad, pues de esta manera se pretendía comprender al detalle cómo se articulan las diferentes teorías de la animación para construir unos personajes que tuvieran un movimiento complejo y a su vez verosímil. Esto finalmente fue estructurado en una obra audiovisual donde la imagen en movimiento desarrolla una idea temática a través de una idea dramática. De este modo el proyecto no se centró exclusivamente en el estudio de la animación, sino que este estudio tuvo una intención práctica para el animador y comunicativa para el relato.

8. RECOMENDACIONES

Se considera importante comenzar haciendo énfasis en las diferencias que puede existir entre el proceso de desarrollo de un cortometraje animado y un largometraje, ya que sobre el primero no se reconoce una teoría propia que obedezca a la realización de este tipo de proyectos, lo que determina que se tengan que adaptar procesos enfocados generalmente hacia largometrajes, que si bien muchos se pueden aplicar sin un mayor grado de complejidad, existen otros en los cuales se deben estimar diferentes variables que se deben repasar con detenimiento para la construcción del contenido. La propia duración que se estima entre un tipo de proyecto y el otro ya es una determinante importante. Por un lado se tiene el grupo de trabajo; para la realización de un largometraje lo más seguro es que este tenga un numerable equipo de trabajo, segmentado por dependencias o departamentos con especificidades tan necesarias como únicas del tipo de producción y de este mismo modo los recursos técnicos y el capital serán mucho mayores que los requeridos en un corto, y así mismo se debe considerar la exposición mediática tan diferente que estos productos suelen tener. Esto da paso para hablar de otro aspecto, el contenido; aunque las temáticas, los géneros, los estilos, etc., pueden ser similares y tratados en ambos tipos de producción, se considera que el cortometraje presenta una holgada libertad argumental sobre el largometraje, dado que el segundo suele estar afiliado a requisitos comerciales, en otras palabras, es un producto que se va a “consumir” por lo que las historias, el tipo de animación, etc., debe estar enfocado hacia un tipo de espectador al que le tiene que resultar atractivo el producto, para lo que se guiará por una serie de parámetros que ayudan a que esto suceda y evitando que de esta

manera, éste posteriormente, en el plano comercial no sea catalogado como un fracaso.

En contraposición, lo anteriormente mencionado puede resultar como una desventaja para la producción de un cortometraje, es decir, el no contar con el apoyo financiero de una gran producción y de un equipo de trabajo considerable, podría ocasionar que muchos de estos proyectos nunca salgan a la luz. En este sentido, para seguir con el desarrollo de este proyecto y darle una continuidad útil a este trabajo, se considera importante hacerlo partícipe de las diferentes convocatorias que buscan financiar esta clase de ideas. Una de estas y en la que se pretende participar es la convocatoria de estímulos que anualmente realiza el Fondo Cinematográfico Colombiano (FDC) para la realización de cortometrajes animados, por eso la necesidad de implementar la estructura en cuanto a requisitos que en esta convocatoria se hacen para la ejecución de este tipo de proyectos, pues permite adentrarse en el rigor de la presentación y realización de esta clase de material audiovisual. Esto además de permitir ver concluidas y materializadas las ideas, sirve para exponer, compartir y divulgar el trabajo.

9. BITÁCORA

Desarrollo de personajes.

Imagen 1. Federico vistas

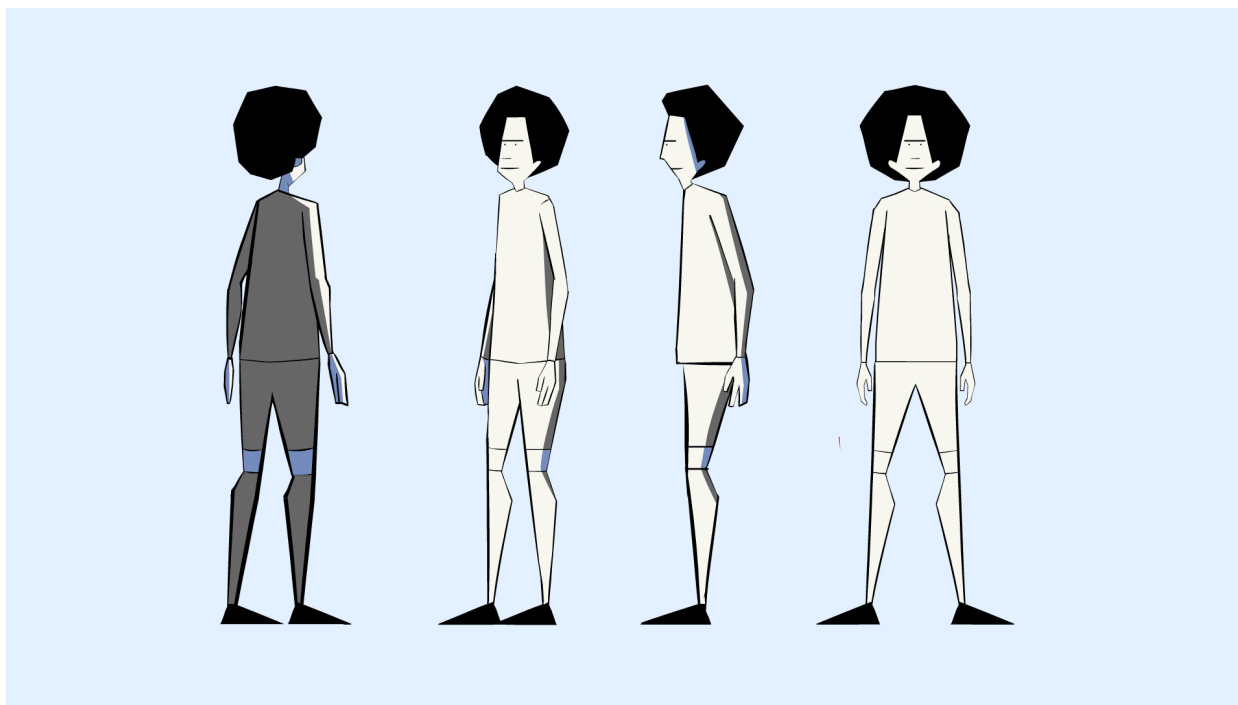


Imagen 2. Federico poses



Imagen 3. Tobías vistas

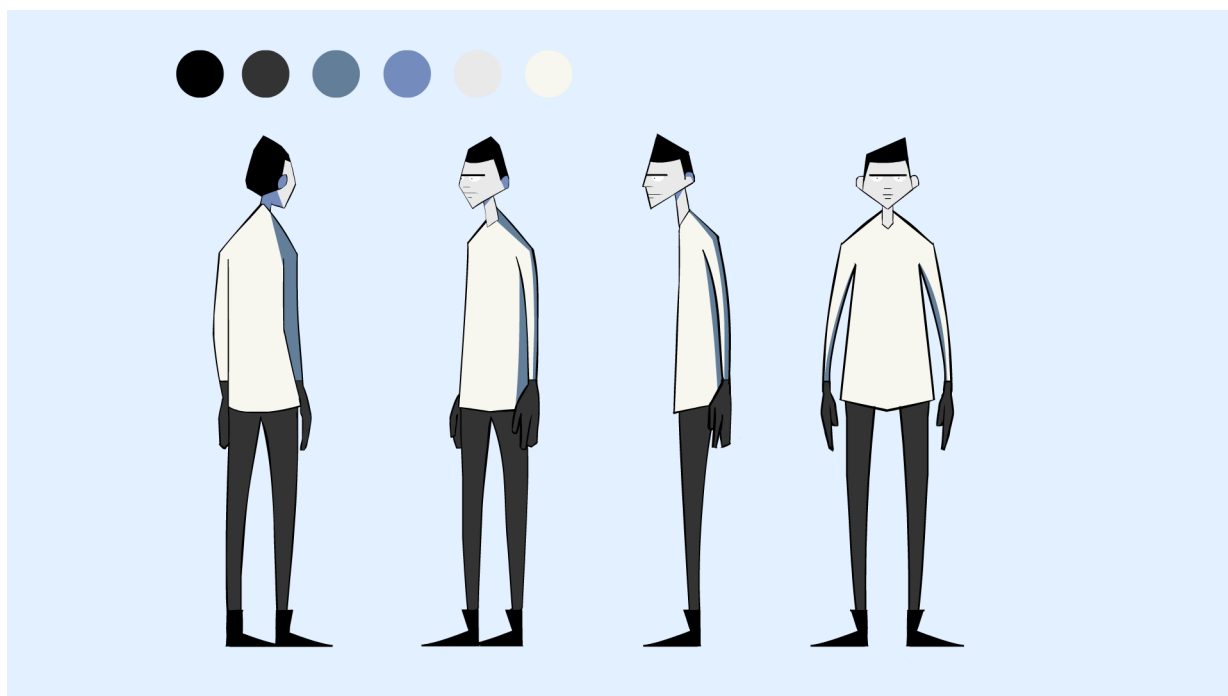


Imagen 4. Tobías poses

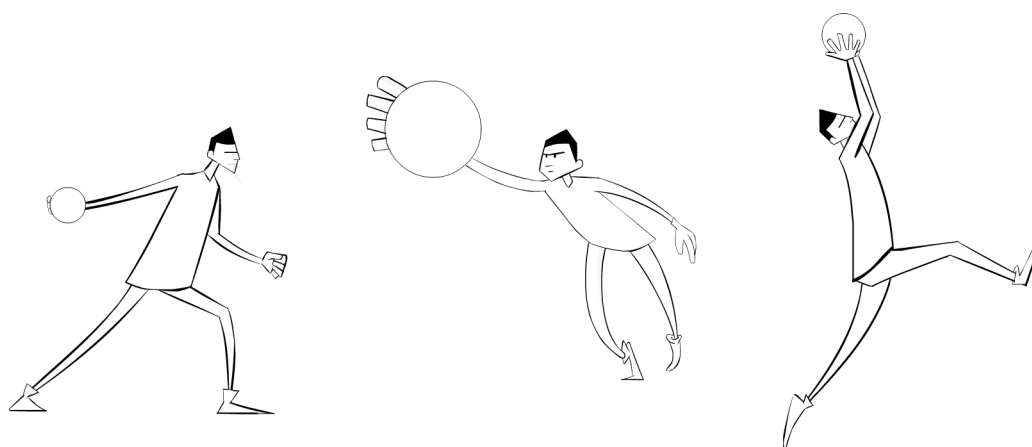


Imagen 5. Costas vistas

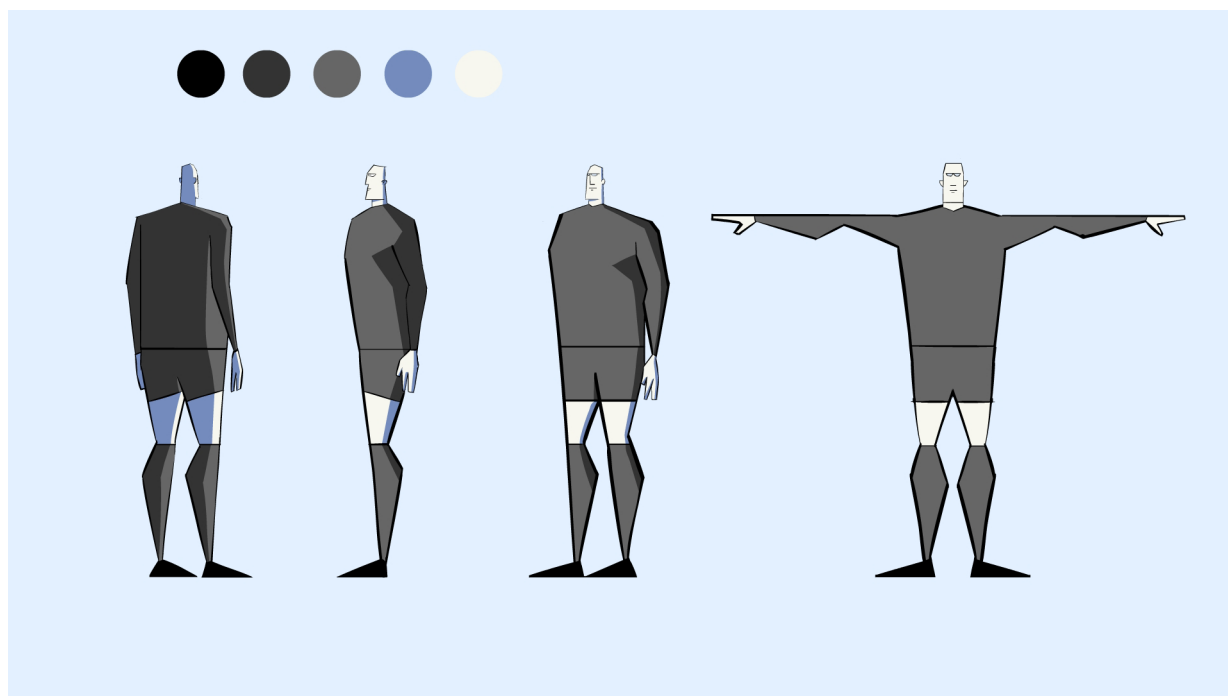
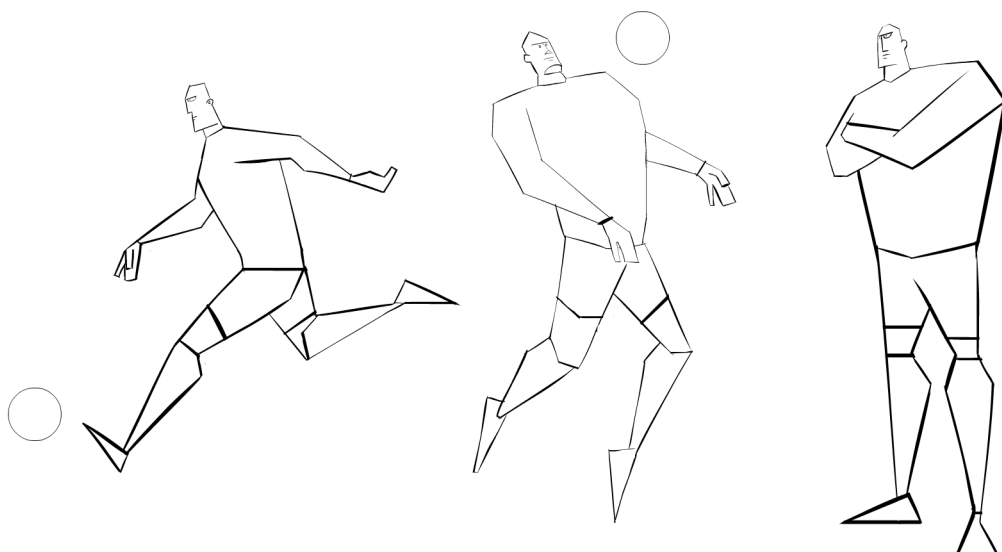


Imagen 6. Costas poses



Estudio de expresiones

Imagen 7. Federico expresiones

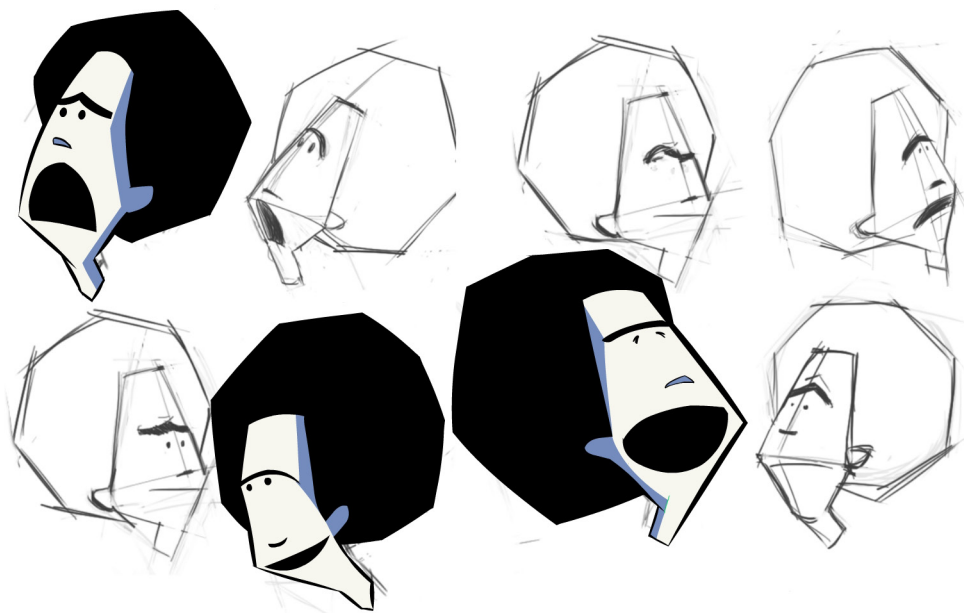


Imagen 8. Tobías expresiones

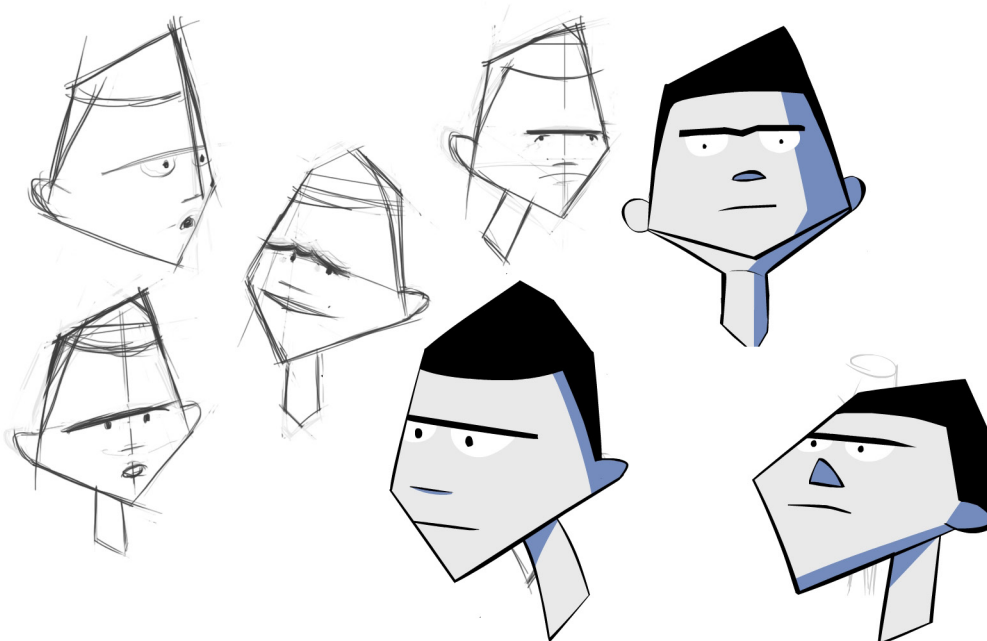
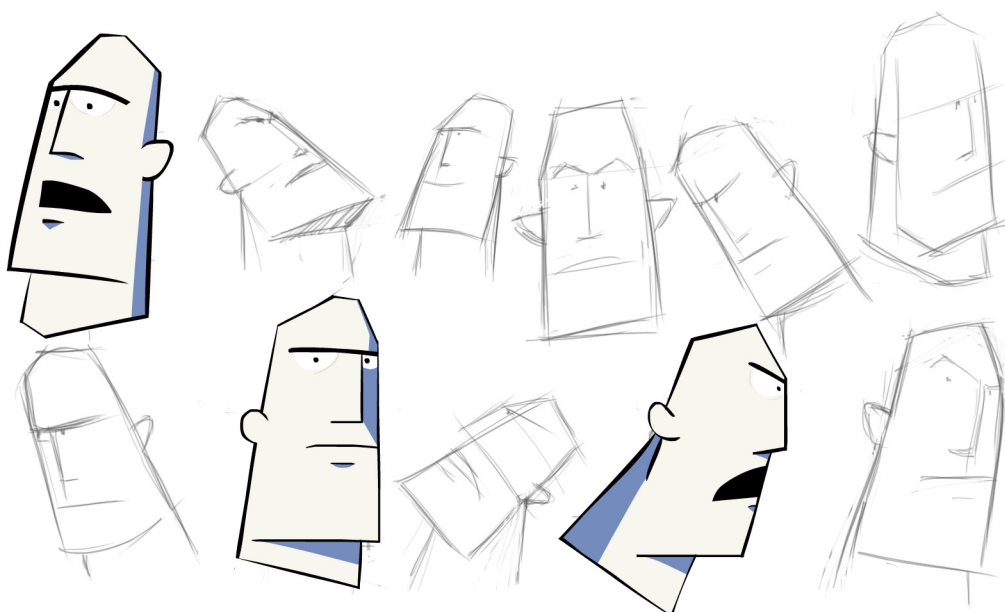


Imagen 9. Costas expresiones



• **Otros personajes:** Dentro de relato se cuenta con otros personajes que están determinados por los dos equipos que se enfrentan. Para solventar el diseño de cada uno de estos, se decidió crear un jugador base por cada equipo utilizando la fisionomía de cada uno de los protagonistas ya que su inferencia en la historia no es mayor. El primer modelo de personaje, es el modelo del jugador del equipo de Federico y Tobías, y el número dos, es modelo de jugador del equipo de Costas.

Imagen 10. Otros personajes

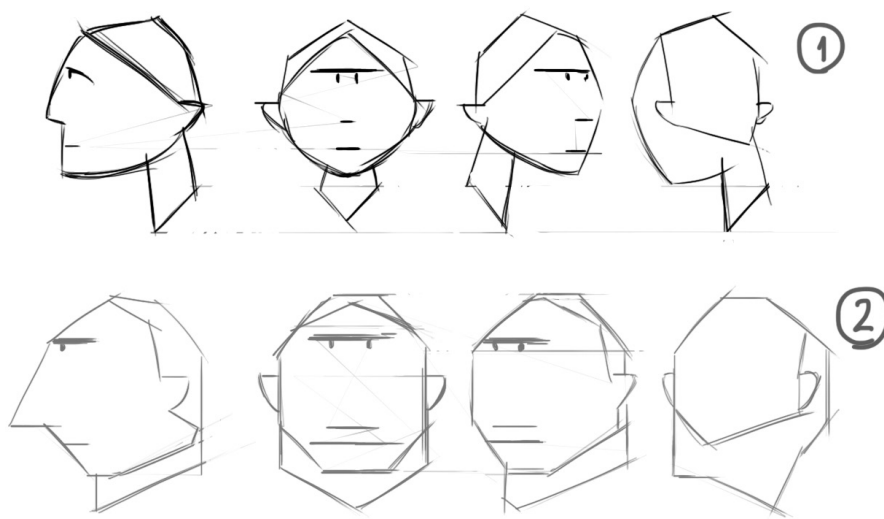


Imagen 11. Personajes en escena

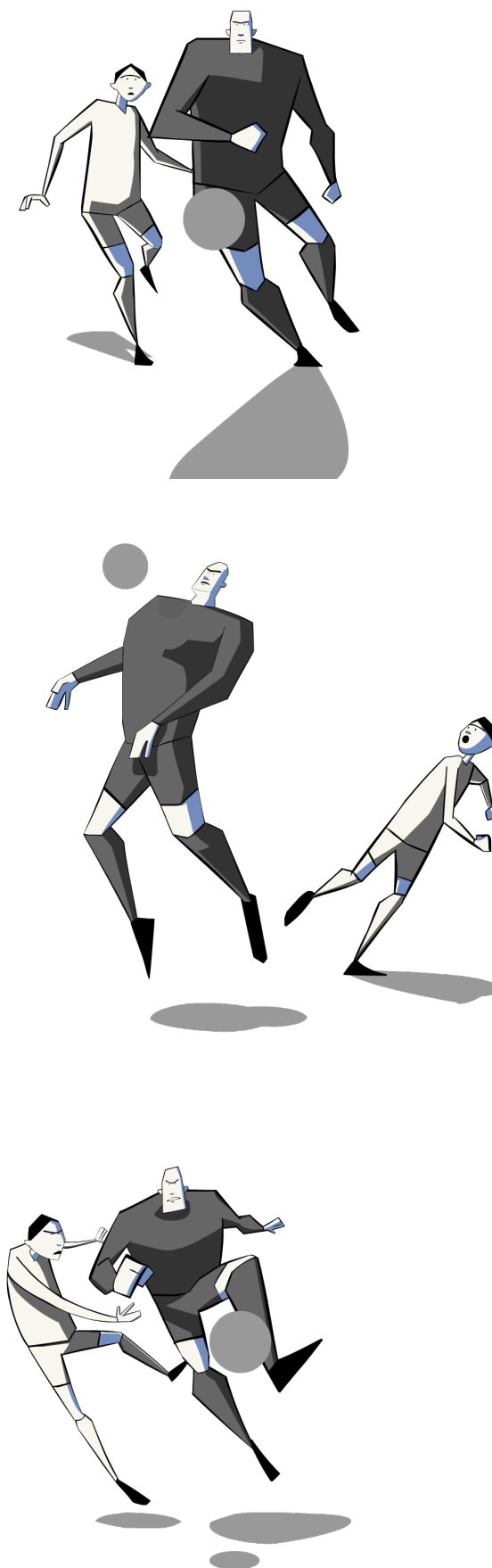


Imagen 12. Universo del cortometraje



Imagen 13. Capilla



Imagen 14. Aspecto de la capilla por dentro

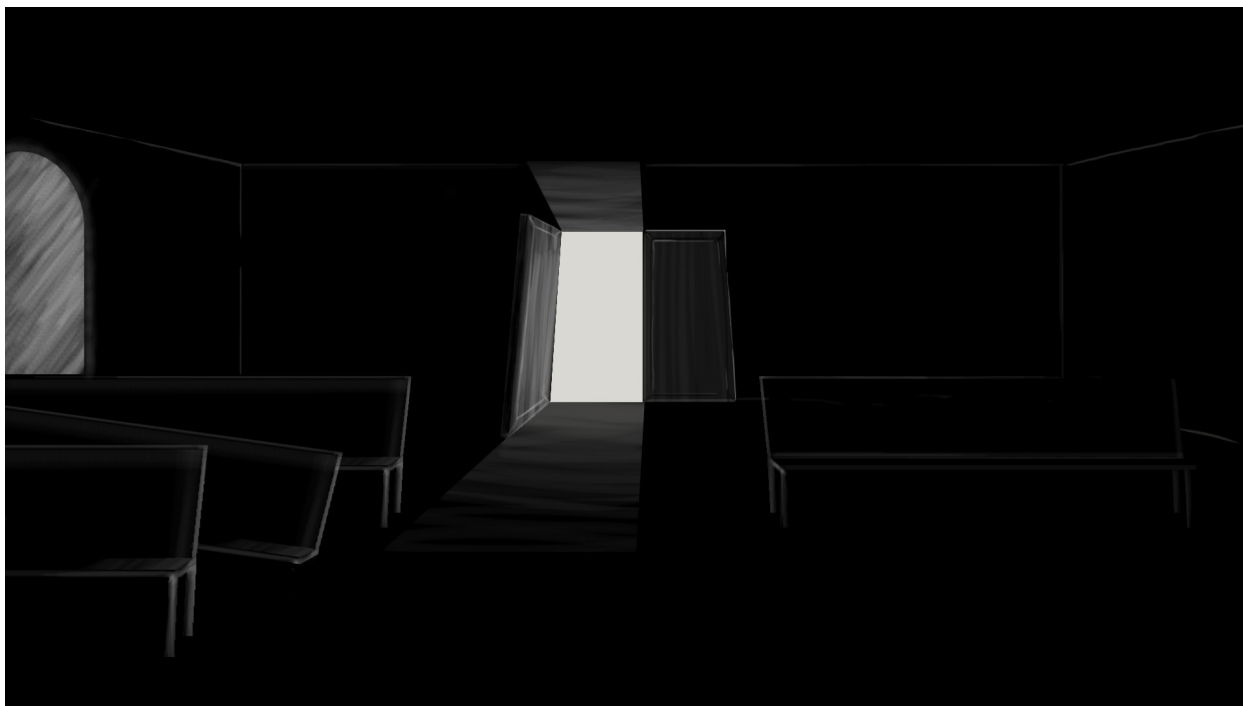


Imagen 15. Vitral de la capilla



Imagen 16. Cancha de juego 1



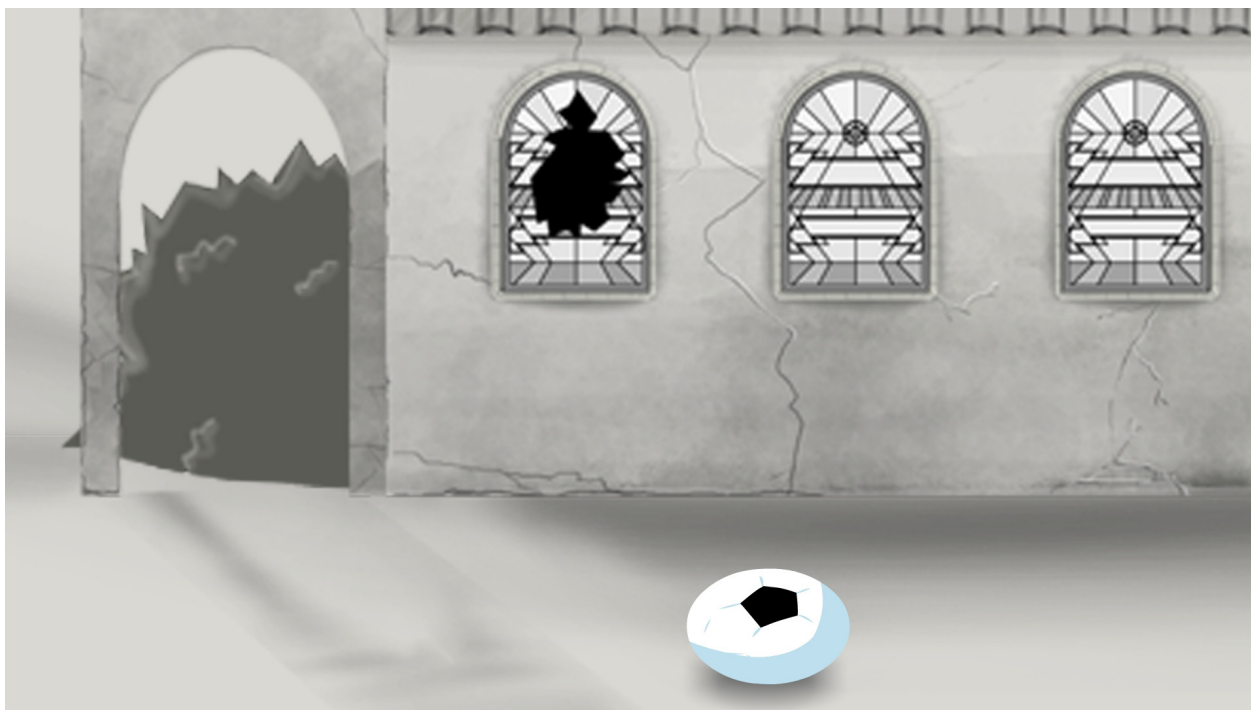
Imagen 17. Cancha de juego 2



Imagen 17. Montaje de escena



Imagen 18. Montaje de escena 2



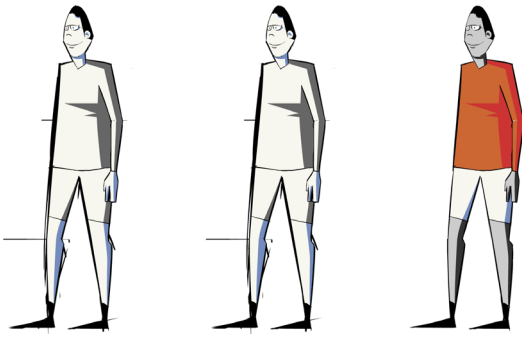


Imagen 19. Exploración visual Federico 1



Imagen 23. Exploración visual capilla

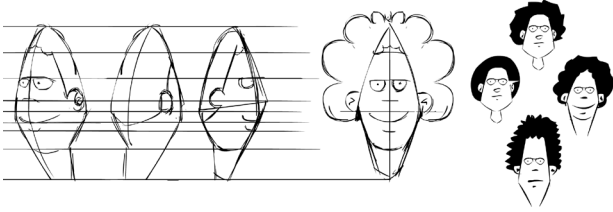


Imagen 20. Exploración visual Federico 2



Imagen 24. Exploración visual cancha

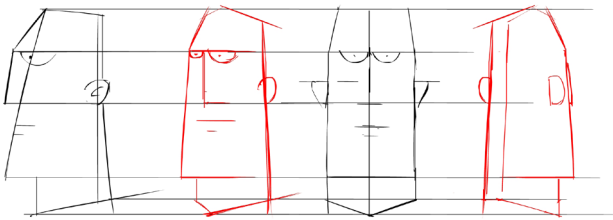


Imagen 21. Exploración visual Costas

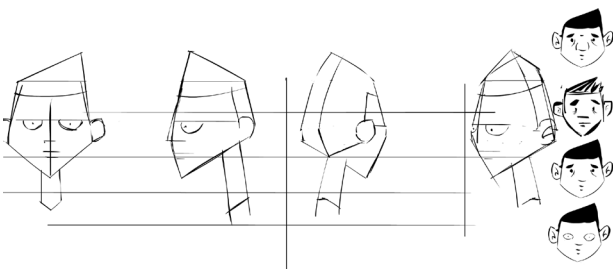


Imagen 22. Exploración visual Tobías

10. BIBLIOGRAFÍA

BALIUS, R. (2004) Culturas, arte y deporte, Vol. 4, Núm. 78, p. 125-129, Extraído el 14 de Noviembre, 2014 de <http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/301538/391130>

BATALLA, A. (2000) Habilidades Motrices, INDE publicaciones, Barcelona.

BLAIR, P. (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing.

BRUNA, H. [HEX] (2014, Julio 15) Cómo trabajar una animación HBruna te enseña HEX [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=8sGyJ0mX2b8>

CÁMARA, S. (2004) El Dibujo Animado, Parramón Ediciones, Barcelona.

CASTRO, K. y SÁNCHEZ, J. (1999) Dibujos animados y animación, Ed. Ciespal, Quito.

CORTELL, G. (s.f.) Escenas, secuencias y planos. Extraído 10 de Marzo, 2015 de <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque9/pag7.html>

DEVESA, N. (2013) Guionización de series de animación. FUOC, Barcelona.

EGRI, L. (1960) The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives. New York: Simon and Schuster.

FERNÁNDEZ, F. (2005) El libro del guión, Ediciones Díaz de Santos.

HERRADOR, J. y OSORIO, M. (2007) "Las historietas cómicas y dibujos animados como herramienta de aprendizaje en el ámbito educativo". En II Jornadas Internacionales sobre políticas educativas para la sociedad del conocimiento. Granada: Junta de Andalucía.

LAPRESA, D., ARANA, J. y CARAZO, J. (2005) Pautas para la adecuación de contenidos al desarrollo psicomotor de prebenjamines y benjamines, Raproziur, S.A., Universidad de la Rioja, España. Extraído el 7 de Marzo, 2014 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=379875>

LIRIO, D., ORTIZ, P., ROMERO, I. y SEGOVIA, J. (2009) Habilidades motrices genérica, Trabajo final de la asignatura Educación Física y su Didáctica de la diplomatura de Magisterio especialidad en Educación Física de la Universidad de Granada, España. .

MATTESI, M. (2006) Force: Dynamic Life Drawing for Animators, Focal Press; Edición: 2.

PENAGOS, J. y VIVEROS, M. (2011) El desarrollo de la velocidad de reacción en jóvenes futbolistas de 12 a 14 años, Trabajo de grado, Universidad del Valle, Cali.

PERALTA, A. (2006) Soy el análisis de adaptación de Fight club: De Chuck Palahniuk a David Fincher, Tesis profesional, Universidad de las Américas Puebla.

RAMÍREZ, D. y RODRÍGUEZ, N.(2011) Propuesta didáctica a partir de los fundamentos básicos del fútbol que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices en la escuela de fútbol Nueva Vida con niños de 9 a 10 años, Trabajo de grado, Universidad Libre de Colombia, Bogotá.

SÁENZ, R. (2003) Como hacer un buen guión para animación, Seminario presentado en el Festival Anima 03, Córdoba, Argentina. Extraído el 8 de Marzo, 2015 de <http://myslide.es/documents/como-hacer-un-buen-guion-para-animacionrodolfo-saenz-ualiente.html>

SIMON, M. (2003) Producing Independent 2D Character Animation: Making & Selling A Short Film, Publisher Focal Press.

THOMAS, F. & JOHNSTON, O. (1981) Disney Animation: The Illusion of Life, New York: Abbeville Press.

WELLS, P. (2014) Animation, Sport and Culture, Palgrave Macmillan, 2014 edition

WILLIAMS, R. (2002) Kit de supervivencia del animador, Faber & Faber, Second Edition.

WOODWARD, R. (2011) Gesture Drawing Vol. 3, Published by Ryan Woodward, Mapleton (Utah).

11. ANEXOS

Anexo A. Requisitos de la convocatoria del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC) del año 2015 para cortometrajes animados.

REQUISITOS OBLIGATORIOS		PERSONA NATURAL	PERSONA JURÍDICA
1	ANEXO 1. Formulario de inscripción y compromiso debidamente diligenciado.	SÍ	SÍ
2	Fotocopia de la cédula de ciudadanía del concursante. En el caso de personas jurídicas, la del representante legal.	SÍ	SÍ
3	Certificado de existencia y representación legal, expedido con fecha no mayor a 30 días al momento del envío del proyecto. La persona jurídica debe estar activa y tener matrícula mercantil renovada.	NO	SÍ
4	ANEXO 2. Certificación de capital nacional.	NO	SÍ
5	Hoja de vida de la persona jurídica o persona natural concursante (máximo dos páginas)	SÍ	SÍ
6	Hoja de vida del director (máximo dos páginas)	SÍ	SÍ
7	<i>Storyline</i> . Arco narrativo de la historia en un máximo de cinco líneas. Aquí deben quedar claros quién o quiénes son los protagonistas, el evento detonante y su desarrollo, así como el final y la premisa a transmitirle a los espectadores.	SÍ	SÍ
8	Sinopsis. Versión abreviada de la historia que incluye la descripción de los protagonistas principales y secundarios, el universo geográfico e histórico de la historia, la evolución del conflicto generado por el detonante y la secuencia de eventos que desembocan en el acto final (máximo una página, en fuente <i>Courier New</i> , 12 puntos, espacio sencillo).	SÍ	SÍ
9	ANEXO 3. Ficha Técnica (debe únicamente incluir los cargos que ya se encuentran confirmados).	SÍ	SÍ
10	Guion completo, secuenciado y dialogado (tipo de letra: <i>Courier</i> o <i>Courier New</i> de 12 puntos en papel tamaño carta).	SÍ	SÍ
11	<i>Storyboard</i> completo.	SÍ	SÍ
12	Diseño de personajes principales. Debe incluir imágenes de frente, perfil, espalda, expresiones faciales y corporales de los personajes.	SÍ	SÍ
13	Diseños del universo de la película. Debe incluir imágenes de los fondos, utilería y objetos.	SÍ	SÍ
14	Nota del director. Debe analizar la forma en que piensa expresar temas y conflictos tratados utilizando un lenguaje audiovisual. Referirse a aspectos como la técnica de animación, la fotografía, el sonido, la dirección de arte, el ritmo, la música, los personajes o cualquier otro que sea determinante para definir la obra final (máximo diez páginas).	SÍ	SÍ
15	Cronograma de actividades	SÍ	SÍ
16	Presupuesto detallado del proyecto. Debe incluir los costos de preproducción, producción, posproducción (hasta copia final en HD Cam) y promoción.	SÍ	SÍ
17	ANEXO 4. Plan de financiación del cortometraje.	SÍ	SÍ
18	ANEXO 6. Autorización de uso de obra emitida por el titular de los derechos patrimoniales del guion, dibujante creador de personajes y escenarios. Recuerde que este requisito aplica para todos los proyectos de manera obligatoria. Si es el caso, deberá adjuntar también la certificación de obra literaria.	SÍ	SÍ
19	Fotocopia del registro o de la solicitud del registro del guion, expedida por la Dirección Nacional de Derecho de Autor. No se aceptarán registros ni solicitudes de registros de países diferentes a Colombia.	SÍ	SÍ
20	ANEXO 7. Para el caso de coproducciones (nacionales y/o extranjeras) que se reporten en el plan de financiación como aseguradas.	SÍ	SÍ

REQUISITOS OPCIONALES

Hojas de vida del director de fotografía, director de arte, sonidista y actores principales (dos páginas cada una aprox.)

Consultar: http://www.proimagenescolombia.com/secciones/buscador_general/buscador_general_resultado.php?buscar=CONVOCATORIA+ANIMACI%D3N+2015