

Recordando a Queca

Entre la animación tradicional y la
imagen real



Rebeca Núñez del Hoyo López
Tutora: Dra. M^a Ángeles Lopez Izquierdo

Valencia, Noviembre de 2007



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

Recordando a Queca

**Entre la animación tradicional y la
imagen real**



Rebeca Núñez del Hoyo López

Tutora: Dra. M^a Ángeles López Izquierdo

Índice

Parte teórica

1. Introducción.....	6
1.2. Metodología.....	8
2. Guión del corto Recordando a Queca.....	11
2.1. Sinopsis.....	11
2.2. Guión literario.....	11
3. Desarrollo conceptual del proyecto.....	16
3.1. Análisis del guión.....	16
3.1.1. Temas.....	16
3.1.2. Personaje principal: Queca.....	17
A. Descripción psicológica y física.....	17
B. Necesidad, conflicto y acción.....	18
3.1.3. Personajes secundarios y objetos clave.....	19
3.2. Análisis de los conceptos principales.....	21
3.2.1. La infancia en el desván: el limbo.....	21
3.2.2. Muñecas, autómatas y androides.....	26
3.2.3. El desenlace: el recuerdo frente a la muerte.....	35
4. Referentes.....	40
4.1. Juguetes en animación.....	40
4.2. Técnica mixta: los límites entre la animación tradicional y la imagen real.....	53
4.2.1. Tipos de técnicas mixtas.....	54
4.2.2. Primeros pasos.....	58
4.2.3. Las grandes producciones: de <i>Fantasia</i> a <i>Roger Rabbit</i>	63
4.2.4. Otros ejemplos.....	67

Parte práctica: biblia

1. Storyboard y animática.....	76
2. Diseño de personajes.....	86
2.1. Bocetos y primeros diseños.....	89
2.2. Pruebas de color.....	95
2.3. Carta de personajes.....	98
2.3.1. Queca.....	98
A. Poses características.....	99
B. Expresiones faciales.....	102
2.3.4. Polilla.....	103
3. Escenografía.....	104
3.1. Construcción de los decorados.....	106
3.2. Fotografías de los fondos.....	109
3.3. Planos de los fondos, integración con los personajes.....	116
4. Conclusiones.....	128
5. Bibliografía.....	135
5.1. Libros.....	135
5.2. Audiovisuales.....	136
5.3. Páginas web.....	138
6. Referencia de imágenes.....	140
7. Contenido DVD.....	141

PARTE TEÓRICA: MEMORIA CONCEPTUAL



1. Introducción

El proyecto *Recordando a Queca* consiste en el estudio previo de un corto de animación inédito de unos tres minutos y treinta segundos de duración, cuyo guión y diseños son originales. La principal característica del corto es que mezcla imagen real, fondos de fotografías y videos de maquetas en miniatura, con animación tradicional y animación real. En principio el corto está orientado a cualquier tipo de público de cualquier edad, aunque es más recomendable para mayores a partir de los trece años. Esto se debe a que, superficialmente, el contenido es apropiado e incluso atractivo para el público infantil, sin embargo los temas que aborda más profundamente son complejos, pensados para un público más adulto. Debido a la complicada naturaleza del corto, la cual ya comentamos utiliza la técnica mixta, este proyecto se centra en el meticuloso estudio de su preproducción y referentes, con objeto de poder continuar animándolo posteriormente sin perder esa ilusión que se le ha puesto a este proyecto desde su inicio.

Por tanto, los objetivos fijados en este proyecto son:

- Buscar, analizar y estudiar todo el material acerca de los principales conceptos que maneja la temática del guión: el paso del tiempo, la infancia y el recuerdo, e indagar sobre otros referentes relacionados con el rol de su protagonista, es decir, la muñeca.
- Visionar y analizar los referentes profundizando entorno a dos líneas de investigación: el protagonismo de los juguetes en la animación y otra enfocada a la técnica de la que se sirve nuestro corto, la mezcla de animación tradicional e imagen real. Además, aprovechar este punto para reflexionar acerca de esta técnica mixta, tipos y ejemplos

más relevantes desde su inicio hasta la actualidad.

- Elaborar la biblia del corto, entre otros: guión, storyboard, animática, carta de personajes, diseño de fondos, pruebas de color y primeras animaciones.
- Fabricar la escenografía de la producción, la cual consta de dos maquetas en miniatura.
- Realizar pruebas de color donde se integren los fondos reales con los personajes animados.

Nuestra intención es concentrar todo el trabajo acumulado a lo largo de este curso en la configuración de una buena preproducción, para así continuar trabajando con el proyecto tras terminar este Máster, donde se dispondrá del tiempo suficiente para concluirlo de la forma más profesional posible y así, finalmente, poder presentarlo en diversos concursos y certámenes.

Este proyecto surge de la necesidad de aprender más acerca de animación. Me matriculé en este máster con la esperanza de retomar los estudios en esta rama que descubrí cuando ya era un poco tarde. *Recordando a Queca* nace casi en el mismo inicio de éste gracias a un cúmulo de acontecimientos. Al comienzo de la asignatura *La Animación: de la Idea a la Pantalla*, asignatura impartida por M^a Susana García Rams, Sara Álvarez Sarrat y Maria Montes Payá, que ha sido determinante para la correcta gestación del proyecto y muy recomendable para posteriores ediciones del Máster, se nos propuso un ejercicio práctico muy interesante, se trataba de configurar un argumento para un personaje de nuestra invención con unas necesidades y conflictos propios. Por aquel entonces estaba obsesionada con un miedo bastante común en nuestra naturaleza,

la muerte. En esos mismos días, una amiga mía adquiere una muñeca por Internet, muy rara de encontrar en las jugueterías normales. Una de sus características era que al tirar de una anilla que cuelga de su nuca cambia el color de sus ojos. Con este cúmulo de ingredientes en la cabeza, pensé en aquellas antiguas muñecas que al darles cuerda reproducían una tímida canción con una caja de música. El tiempo corre, y la muerte llega cuando el tiempo se nos termina, es aquí donde comienza todo.

1.2. Metodología

Este proyecto ha sido el fruto resultado de un largo año cargado de interesantes propuestas y nuevas experiencias muy enriquecedoras para mi formación. En una primera fase, tras saber con certeza la temática del guión y la técnica, pasamos a la realización de los primeros bocetos y diseños de personajes y fondos, así como al visionado y análisis de las primeras películas que pudieran servirnos como referentes en nuestra animación. Esta fase fue reforzada en las clases del Máster donde se analizaban dichas cintas, pero mi aprendizaje no se quedó sólo ahí. Para apoyar todo ello y simultáneamente a las clases de Máster, a partir del segundo trimestre comencé a cursar el nuevo *Título Propio Universitario en Animación, Arte e Industria*, que incluía clases teórico-prácticas en el arte de la animación tradicional con algunas de las escuelas y autores más importantes dentro del panorama de la animación como son el ICAIC (Instituto Cubano de Arte e Industria), o Jhoanna Quinn. También incluía procesos informáticos para proyectos de animación en posproducción y prácticas en empresa. A lo largo de ambos cursos se han ido forjando los fondos y su fabricación, que a pesar de tratarse de apenas dos escenarios, se ha pretendido construir lo más real posible y por tanto su materialización ha sido un proceso largo y laborioso,

aunque creemos que el resultado ha sido más que satisfactorio. Al término de las clases del Máster y del Título Propio, comenzamos con la memoria conceptual y las primeras pruebas animadas. En la memoria conceptual jugó un papel importante la asignatura impartida por los profesores Miguel Corella y Héctor Pérez llamada *Mitología y Cultura Visual Contemporánea*. De ella se extrajo y se analizó los conceptos principales de los que se nutre esta narración, como el término de muñeca o el de autómata, además de otros referentes clásicos y literarios que en ocasiones, los que estamos familiarizados a trabajar en esta rama eminentemente práctica, nos suelen pasar desapercibidos.

Casi en la última fase se nos brinda otra importante oportunidad ya que este año, en el festival de *Animadrid'07* que apenas acaba de concluir, una de sus secciones informativas nos ofrecía una excelente retrospectiva acerca del género de los juguetes dentro de la historia de la animación. Por eso mismo no dudamos en acudir y gozar de este festival para empaparnos de información útil al respecto. Recogida toda esta información, en la última fase se produjo la extracción total de conceptos, referentes y la realización de los diseños definitivos del personaje de Queca, que ha dado como resultado una detallada biblia del corto donde se explica meticulosamente cada detalle a tener en cuenta en la animación. Todo a dado como resultado una gran experiencia, tanto para la formación como para el proyecto que tenemos el placer de presentar.

La memoria teórica se ha querido dividir en dos partes. La primera está dedicada a la parte más conceptual del proyecto, donde primero se establece el guión de la animación. A partir de ahí comienza el análisis conceptual del mismo, analizando las inquietudes del personaje principal

junto a los secundarios y algunos objetos que son determinantes dentro de la historia. Después se establecen los referentes de los principales conceptos y su relación con elementos dentro del guión, como puede ser el desván y el limbo, el concepto de muñeca o el paso del tiempo. En este punto comienza a nutrirse al principio de mitos clásicos y de la literatura para desembocar en los cinematográficos y los del mismo campo de la animación. Hasta que en el último punto nos sumergimos directamente en los referentes de producciones animadas en cuanto a la temática y a la técnica. Abordamos el protagonismo de la figura del juguete dentro del cine de animación y estudiamos cuándo y cómo se produce el primer encuentro en la pantalla entre la imagen animada en dos dimensiones y la imagen real hasta saber en qué punto se encuentra esta fórmula en la actualidad. La segunda parte está dedicada prácticamente por entero a la biblia del corto. En él se encuentran los diseños, animación y las primeras imágenes donde se integran el dibujo con los fondos reales.

2. Guión del corto *Recordando a Queca*

2.1. Sinopsis

Una niña da cuerda por primera vez a su nueva muñequita de trapo, Queca, accionando el mecanismo de música que alberga en su interior, y la deja apoyada en un reloj mientras la canción se reproduce... pero el tiempo pasa y la muñequita y el reloj quedan olvidados en un desván hasta que, un día, un golpe de viento hace que por accidente ésta se dé cuerda y despierta. Queca encuentra el reloj en el que había estado apoyada y comprende que ha pasado mucho tiempo “dormida”, pues el reflejo que le devuelve el cristal es el de una muñeca llena de cicatrices y parches. Desde este momento, Queca hará todo lo posible para no volver a dormirse y para que nadie vuelva a olvidarse de ella.

2.2. Guión literario

ESCENA 1. INTERIOR. HABITACIÓN DE LA NIÑA. DÍA.

Un cuarto iluminado por una cálida luz, las paredes están forradas de papel con estampados de flores, hay una consola con algunos juguetes encima, un reloj bastante grande y una lámpara. Las manos de UNA NIÑA sostienen a QUECA, su nueva muñeca de trapo. La niña le da cuerda por primera vez mientras la deja apoyada en un reloj sobre la consola. Al darle cuerda, la expresión de la cara de Queca cobra vida brindando a la niña una afable sonrisa de satisfacción. NOTA: en

ningún momento se ve la cara de la niña, tan sólo se muestran sus manos. La mano derecha luce una pulsera.

De fondo se escuchan las últimas notas de la canción *The artifact and living*¹. Murmullo de la niña (su voz y sus risas, pero muy difuminadas, no se entiende nada de lo que dice), el sonido de la caja de música de Queca, se oye en la lejanía.

IMPORTANTE: transición larga entre la escena 1 y 2: la música de Queca se va apagando. Todo cambia, excepto la pose de Queca.

Se escucha un sonido indefinible pero muy fuerte durante toda la transformación de la escena.

FINAL DE LA PRIMERA ESCENA.

ESCENA 2. INTERIOR. DESVÁN. DÍA.

Queca sigue apoyada en la misma postura de la escena anterior, la misma sonrisa en su semblante, pero su cuerpo ha envejecido radicalmente (remiendos, descosidos, etc...) y se encuentra encima de una enorme cajonera, en un oscuro desván, rodeada de objetos polvorientos cubiertos con sábanas: libros, cajas, baúles, una ventana a sus espaldas con cortinas de gasa blanca.

Silencio absoluto.

1 ANDREWS, Michael, B.S.O. *Donnie Darko*, KELLY, Richard, Estados Unidos, 2001, 113 minutos.

La ventana se abre por un golpe de viento que empuja a Queca y la hace caer de la caja donde está apoyada. Mientras cae su anilla queda enganchada a uno de los tiradores de la cajonera, esto hace que se dé cuerda y vuelva a cobrar vida. El tirador da de sí y Queca cae precipitadamente al mueble de abajo. Muy cerca del reloj de la escena uno. Su caída provoca una tremenda nube de polvo que invade toda la pantalla.

Sonido ambiente. IMPORTANTE: sonido de la caja de música (mecanismo de cuerda y música), el sonido de la caja debe manifestar que ha pasado mucho tiempo desde la última vez que fue utilizado, por eso puede tener ciertas “imperfecciones” en su sonido (muelles, ralentización, etc...)

Queca se incorpora muy torpemente y se sacude las ropas, provocando otra nube de polvo. La nube se desvanece. Queca se acerca al antiguo reloj, limpia la pátina de polvo de su cristal, observa entristecida las agujas paradas y su mecanismo roto. Se percata del reflejo que le devuelve el cristal, los parches que adornan sus ropas... Sorprendida y triste, acaricia suavemente su mejilla llena de remiendos. De repente, de lo que en un principio parece un lazo adornando su pelo, sale una pequeña POLILLA. Queca va tras ella corriendo y saltando alegremente para intentar atraparla mientras la polilla no para de revolotear a su alrededor, pero nunca lo consigue.

Sonido ambiente. Caja de música.

De pronto se siente muy fatigada y descubre que su cuerda está a punto de agotársele. Tan rápidamente como le es posible llega hasta

un clavo que sobresale de una de las vigas de madera del desván, la engancha con la anilla y comienza a darse cuerda a si misma. Pronto cae en la cuenta de que por muy fuerte que estira, la cuerda nunca deja de menguar.

Sonido ambiente. Sonido en off: al estirarse de la cuerda, Queca sale fuera de campo y se oye incesantemente y durante varios segundos el sonido de la cuerda estirándose y la música acelerada.

Por ésto coge una rabieta que acaba pagando con la polilla, que vuelve a revolotear de nuevo a su alrededor. Queca se abalanza sobre ella, olvidándose que continúa enganchada al clavo, e intenta atraparla. Salta una y otra vez con todas sus fuerzas, hasta que la cuerda no soporta más tensiones y se rompe bruscamente. Queca cae al suelo (nube de polvo...) tendida bocabajo y, mientras se consume la poca cuerda que le queda, la polilla se posa lentamente sobre su mano. En ese preciso momento se produce la irreversible muerte de Queca.

Sonido ambiente. Los mismos sonidos incesantes de la caja de música (la cuerda y la música acelerada) hasta que la cuerda se rompe. A partir de ahí silencio absoluto.

Se hace un silencio absoluto en todo el desván, de pronto unas viejas manos de MUJER (las mismas que en la escena uno) irrumpen en escena y la polilla huye precipitada. Éstas recogen el cuerpo sin vida de la muñeca, la dejan apoyada en el antiguo lugar que ocupaba, extraen la maquinaria de música de su cuerpecito y, finalmente, reproducen la canción de la caja de música que albergaba el antiguo cuerpecito de

Queca.

NOTA: la mano derecha luce la misma pulsera del principio.

Sonido ambiente. Caja de música.

FINAL DE LA SEGUNDA ESCENA.

FIN.

3. Desarrollo conceptual del proyecto

3.1. Análisis del guión

El guión fue, posiblemente, una de las tareas más arduas y con más tiempo empleado de todo el proceso de preproducción. Esto se debe a que fue corregido meticulosamente y en varias ocasiones y porque además es una de las fases en las que más empeño hemos puesto. Consideramos que un buen guión es clave para el buen resultado general del corto. Por eso creemos justo detenernos en esta fase del proyecto, para poder explicar la razón de ser de cada personaje, objeto y escenario.

3.1.1. Temas

El corto cuenta el reencuentro de una mujer con su infancia gracias a un objeto que rescata de su desván. Ese objeto es una muñeca, la protagonista, cuya cuerda le impide disfrutar de un tiempo indeterminado para vivir, aunque no está dispuesta a resignarse ante este hecho tan fácilmente.

La metáfora de la cuerda que mengua, la resistencia a envejecer o morir, es un tema recurrente a lo largo de toda la civilización. Ha sido siempre una de las grandes preocupaciones del hombre que puede encontrarse desde las primeras narraciones clásicas de nuestra cultura hasta cualquier superproducción de nuestros días. De hecho, nunca hemos podido evitar ver una cierta semejanza entre esta narración con alguna de las de la tragedia griega, cuyos protagonistas no cesan de luchar contra fuerzas que escapan a su control con un desenlace que sólo pueden llevarles a la fatalidad.

De modo que podemos decir que el tema principal es el paso del tiempo, aunque hay otros temas como la infancia, la muerte y el recuerdo. Más adelante explicaremos cómo, cuándo y en qué medida se manifiestan estos conceptos.

3.1.2. Personaje principal: Queca

Queca es el nombre de la muñeca que protagoniza esta fábula. Como curiosidad decir que “queca” es un término, más coloquial e infantil, que se les daba antiguamente a las muñecas y que aún en la actualidad se le siguen llamando así en algunos lugares de nuestro país.

A. DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA Y FÍSICA

• Descripción psicológica

Tiene los mismos comportamientos que podría tener una niña, es decir: alegre, cariñosa, ingenua, juguetona, risueña, susceptible, afable, tierna, romántica y algo torpe. Se enrabietta fácilmente. Su actitud es la de una niña atrapada en un cuerpo de muñeca, hecho que no cambia incluso con los años. Es decir, físicamente envejece, pero su personalidad no.

• Descripción física

Es una muñeca de trapo de apariencia cálida, porque está cosida completamente a mano. Está impregnada de esa calidez y ternura que tienen todos esos objetos hechos artesanalmente -quizás por algún familiar allegado a la niña que aparece en el corto-. En la primera parte está completamente nueva. Los ojos de la cara son botones, el pelo es de lana roja, luce unos coloretos cosidos en sus mejillas y tanto la comisura de los labios como

las pestañas son respuntes. Es bastante cabezona y viste un bonito vestido estampado con flores diminutas, un bolsillo, botones... Tiene un mecanismo de cuerda dentro del pecho, por eso le cuelga de la espalda el hilo,



su cuerda, con una anilla al final para poder estirarle de ella. Cuando esto ocurre cobra vida y, dependiendo de la cantidad de cuerda que le quede, sus movimientos serán más rápidos (mucho cuerda) o más lentos (poca cuerda) hasta que finalmente se paralice una vez gastada.

En la segunda secuencia, sufre bastantes cambios físicos por el paso de los años: le falta pelo, lleva cosidos algunos remiendos y parches, su bolsillo ha desaparecido, parece que lleva puesto un nuevo lazo en la cabeza que en realidad es una polilla, está bastante polvorienta.

B. NECESIDAD, CONFLICTO Y ACCIÓN

Su necesidad es la de seguir “despierta”, viva, continuar jugando. Es consciente de que cada vez que entra en letargo se produce un salto indeterminado en el tiempo que la aleja de todo aquello que le es conocido y de su dueña, pero además su cuerpo envejece irremediabilmente.

El conflicto a esa necesidad, es decir, lo que le impide continuar estando viva es la cuerda de la caja de música. Cuando se le termina es cuando cae dormida contra su voluntad. Por eso podríamos decir que su

propio cuerpo es parte de su conflicto, por dos razones:

- La cuerda: condiciona sus acciones, puesto que es la responsable del tiempo del que dispone para seguir viva o bien caer dormida una vez ésta se le haya terminado.

- Debido al delicado material con el que su cuerpo está construido, se erosiona fácilmente con el paso de los años: rotos, parches, etc... que evidencian mucho más su envejecimiento y la vuelven vulnerable.

Podríamos resumir el conflicto en un sólo, aunque no por eso menos complejo: el tiempo. El personaje tiene un reloj dentro de su cuerpo que es el que condiciona su vida y su destino. Se podría decir que Queca parece tener una bomba de relojería la cual no se sabe cuando se va a disparar y cuánta magnitud tendrá, por eso de no saber cuánto tiempo estará dormida. Entonces también se podría hablar de dos tiempos distintos: el que transcurre cada vez que tiene cuerda y el tiempo, llamémosle “real”, que afecta a todo el relato en sí. Pero de todo esto mejor hablar más adelante.

La acción o, mejor dicho, la reacción de Queca ante este conflicto es bastante radical. Está dispuesta a “luchar” contra su propio cuerpo y a hacer todo lo posible para impedir que su cuerda mengüe, aunque tenga que estirársela ella misma hasta sus últimas consecuencias.

3.1.3. Personajes secundarios y objetos clave

Un par de personajes acompañan a Queca en la aventura. Una es su dueña, que es representada únicamente por unas manos. En ningún momento se le da al espectador más información acerca de esta figura, salvo una pulsera que luce su mano derecha. Esta pulsera sirve de nexo

entre las manos de la primera escena, que son las de una niña, con las de la segunda. La pulsera es otra señal de que el tiempo no sólo a pasado para la muñeca, de que la dueña que antes era una niña se ha convertido en una mujer. Una madurez que jamás alcanzará Queca.

En la segunda parte la acompaña una pequeña polilla que Queca tiene anidada en la cabeza. Nada más verla se convierte en el juguete de la muñeca. Comienza a jugar con ella hasta que le “recuerda” que tiene una cuerda que se le está gastando porque ralentiza sus movimientos. La polilla la empuja de forma indirecta a su desgraciado final, luego es en parte responsable de que la cuerda finalmente se rompa. La polilla puede interpretarse como aquello que nos es inalcanzable pero siempre nos empeñamos en conseguir. Después del terrible final, la polilla se posa frágilmente sobre la mano de Queca, como señalando quizás que ése fuera su verdadero sino.

Pero en la narración intervienen objetos que también son tan importantes como cualquier otro personaje. Por un lado el famoso reloj, metáfora evidente de lo que se habla en todo momento, que cobra verdadera importancia cuando se encarga de informar a Queca de la situación en la que se encuentra, es decir, que ha pasado un largo periodo de tiempo desde la última vez que fue activada. Su único compañero un reloj que, posiblemente al igual que Queca, se paró en la infancia que ambos conocieron. Un espejo que refleja sus cicatrices.

Y finalmente la caja de música, la verdadera esencia de Queca por la que siempre será recordada. La solución al conflicto y el desenlace. Después de todo, la música es la única forma de comunicación de la que

se sirve Queca en medio de ese silencioso limbo que es el desván.

3.2. Análisis de los conceptos principales

3.2.1. La infancia en el desván: el limbo

Anteriormente hemos realizado un estudio con todas las piezas clave que configuran el guión del corto. A continuación, creemos interesante ahondar un poco más en su mitología para poder explicar dónde surgieron las ideas así como ciertos paralelismos encontrados en otros relatos donde existe alguna conexión con los conceptos anteriormente expuestos.

•Desván, según la Real Academia de la Lengua Española:

o (Del ant. desvanar, der. de vano).

1.m. Parte más alta de la casa, inmediatamente debajo del tejado, que suele destinarse a guardar objetos inútiles o en desuso.

o~ gatero, o ~ perdido.

1. m. El que no es habitable.

•Limbo, según su etimología:

o~ del latín "limbus", borde de un vestido. En el contexto religioso, el limbo se refiere a un estado vida después de la muerte que no es ni cielo ni infierno.

•Limbo, según la Real Academia de la Lengua Española:

o(Del lat. limbus)

1. m. Lugar o seno donde, según la Biblia, estaban detenidas las almas de los santos y patriarcas antiguos esperando la redención del género

humano.

2.m. Lugar adonde, según la doctrina tradicional cristiana, van la almas de quienes, antes del uso de la razón, mueren sin el bautismo.

3.m. Borde de una cosa, y especialmente orla o extremidad de la vestidura.

4.m. Placa que lleva grabada una escala, por lo general con algunos de sus trazos numerados, que se emplea en diversos aparatos de medida para leer la posición que ocupa un índice móvil.

5.m. Astr. Contorno aparente de un astro.

6.m. Bot. Lámina o parte ensanchada de las hojas típicas y, por ext., de los sépalos, pétalos y tépalos.

o~ de los niños.

1. m. limbo (lugar adonde van las almas).

o estar alguien en el ~.

1.fr. coloq. Estar distraído y como alelado.

2.fr. coloq. Ignorar los entresijos de un asunto que le afecta.

Antiguamente los teólogos utilizaban el concepto del limbo para explicar el destino de los que mueren sin haber cometido pecado mortal pero sin el bautismo. En la pastoral se hablaba del limbo sobre todo en referencia a los niños que morían sin ser bautizados. Después del Concilio Vaticano II el concepto del limbo fue abandonado. Más recientemente el anterior Papa Juan Pablo II, en su revisión del Catecismo, apuntaba la necesidad de modificar algunos términos. Respecto al Limbo, abogó por excluirlo de la doctrina católica, dejando el tema para su conclusión en manos de una comisión internacional de teólogos. Precisamente, en el pasado mes de diciembre, dicha comisión se pronunció con un documento aprobado por el actual Papa Benedicto XVI y El Vaticano, en el que se

confirmaba oficialmente que el Limbo, ese lugar donde iban las almas de los justos y de los niños que morían sin ser bautizados, no existe. Basta con la misericordia divina para que los niños sin bautizar alcancen igualmente el Cielo.

Teniendo en cuenta todas estas observaciones, “limbo” es un término que se asocia rápidamente al desván de esta historia, dado que Queca está sumergida en uno de ellos. Un lugar en medio de ninguna parte, oscilando entre la vida y la “no-muerte”. Es un recuerdo olvidado, curiosa paradoja, que está ahí porque el papel que desempeñaba en su pasado ya no puede realizarlo en el presente. Ha quedado obsoleta, como todos los objetos que la acompañan en ese lugar. Su verdadera odisea es impedir a toda costa que su cuerda se le agote de nuevo. Es ese atisbo de supervivencia la que la impide rendirse porque, quién sabe donde podría despertar de nuevo o si podría, si quiera, llegar a despertar. Naturalmente, impedir que la cuerda mengüe es en realidad un anhelo imposible, puesto que se trata de detener el curso de la vida misma, detener el envejecimiento, el tiempo y la muerte.

Existe un personaje que consideramos tiene muchos puntos en común con Queca. Personaje de la mitología moderna que al igual que ella tampoco estaba dispuesto a seguir creciendo. Se trata de *Peter Pan*², el gran héroe de J.M. Barrie, un libro con mitología propia. Pensamos que

2 Peter Pan fue creado por James Matthew Barrie (1860- 1937) para una obra teatral infantil en 1904. Tras su éxito, J.M. Barrie escribe una serie de libros acerca de su héroe: *Peter Pan en los jardines de Kensington* (1906) y *Peter Pan y Wendy* (1911). Peter Pan es un niño que se niega rotundamente a crecer y para ello pasa su tiempo corriendo aventuras fantásticas junto a otros niños en El país de Nunca Jamás. J.M. Barrie creó al personaje de Peter Pan por las historias que le contaba a los hijos de una dama de la época llamada Sylvia Llewelyn Davies, con quien forjó una relación muy especial. Tras la muerte de la dama, J.M. Barrie adoptó a sus hijos.

puede haber más de una conexión interesante con nuestro personaje a parte de la más evidente, pues es un cuento que habla también de la infancia y del paso de ésta a la madurez.

¿El desván de Queca como un Nunca Jamás? Bajo nuestro punto de vista esconde ciertas semejanzas. Ambos son metáforas de la infancia. En sus cuatro paredes transcurre la acción, el juego. Lugar donde se encuentran todos los objetos olvidados, juguetes. En los dos en su mayoría puede decirse que el tiempo no pasa, como marca el reloj estropeado del desván. Son como los niños perdidos de Nunca Jamás, porque de su carrito de paseo recordaban el camino porque la ventana de algunos se cayeron y se perdieron o no regresaron a su hogar definitiva olvidados. En



2 Queca es un Peter

Pan que se resiste a envejecer. Es el único objeto de ese lugar olvidado que lucha contra un destino inevitable. Y además los dos protagonistas están solos. Bueno, Peter Pan tiene a Wendy, una “niña-mamá”. Queca tiene también una niña-mamá, sólo que ésta se olvida de Queca al crecer, mientras que en el cuento de Peter Pan es él quien se olvida de Wendy por la misma razón. La infancia termina para alguno de los personajes en ambos relatos.

Un personaje secundario en esta narración que hace entrever la verdadera naturaleza de la obra de J.M. Barry es el famoso cocodrilo que

persigue al Capitán Garfio con el reloj en su estómago. Aparte de Peter Pan, es justo decir que es el otro gran enemigo de Garfio, pues es el único capaz de atormentar al más temible pirata del mundo y el culpable de su muerte³. Si bien es cierto que en la Isla de Nunca Jamás el tiempo se detiene, el cocodrilo persigue insistentemente a Garfio, como persiguiendo al propio lector, recordándole con su incesable tic-tac que el tiempo corre. Luego el tiempo sigue existiendo aunque sus personajes pretendan renegar de él.

Más allá de las semejanzas menores con la muñeca y el cocodrilo, por eso de que los dos aguardan un “temporizador” en su interior, consideramos que el cocodrilo es una de las claves para comprender el gran tema de fondo que aborda J.M. Barry: el tiempo. El tiempo es el gran enemigo de Peter, Wendy o de Garfio. Quizás porque al igual que en la vida real, la hora de jugar toca su fin en algún momento. Es lo que estropea la diversión. Todo llega, y la madurez también.

Peter Pan es una gran obra de aventuras con un cierto fondo agridulce lleno de melancolía y crueldad, como la fábula de Queca. Con un precioso final, pues reúne en un solo párrafo toda la esencia del cuento. Recuerda a una de esas muñecas rusas, llamadas matrioskas, siempre una dentro de la otra.

“...Si miráis a Wendy, veréis que su pelo está encanecido, y su cuerpo está encogiéndose otra vez, porque todo esto pasó hace ya mucho tiempo. Jane es ahora una vulgar adulta, con una hija que se llama Margaret y la lleva a Nunca Jamás, donde ella le cuenta historias sobre él mismo, mientras que

3 En el libro es el propio Garfio termina arrojándose hacia sus fauces una vez derrotado en el duelo final contra Peter.

Peter escucha con gran entusiasmo. Cuando Margaret crezca tendrá una hija, que, a su vez, será madre de Peter, y esto sucederá así por lo siglos de los siglos, mientras los niños sean alegres, inocentes y crueles”.⁴

3.2.2. Muñecas, autómatas y androides

Las muñecas han existido desde el principio de los tiempos, ya fuera por motivos religiosos o simbólicos, como exvotos o talismanes, el hombre siempre ha querido crear objetos a su semejanza. En las civilizaciones más antiguas, Egipto, Grecia y Roma, ya tenían muñecas; en la tumba de un niño se encontró una muñeca de trapo egipcio-romana de los siglos III o IV d.C., en monumentos de la Antigua Grecia se hallaron figuras de terracota que bien podría tratarse de muñecas. Hay textos e imágenes de muñecas en los que éstas aparecen como los juguetes de los nobles y ricos de la Europa medieval. Y, como la actitud ante los niños comenzó a ser menos estricta en los siglos XVIII y XIX, niños y niñas de todas las clases sociales empezaron a jugar con muñecas. A lo largo de la historia, ha habido muñecas de numerosos materiales y tipos. Las maderas y las de trapo son las más antiguas, pues éstos eran materiales baratos y asequibles a todo el mundo. A medida que las muñecas se van convirtiendo en un objeto con fines comerciales, se emplearon materiales más sofisticados: cera, porcelana, cerámica, celuloide, etc. Para un niño, las muñecas de tela son especialmente atractivas porque son más cálidas y blanditas. Han estado con nosotros desde los primeros tiempos y en las civilizaciones más dispares, se han encontrado ejemplares de ellas en tumbas antiguas de Perú o Egipto. Y, como hemos comentado anteriormente, una muñeca

4 BARRIE, J.M, *Peter Pan y Wendy*, Editorial Blume, Barcelona, 2004, Página 216.

de trapo era siempre un juguete asequible. Podía fabricarse en el propio hogar o de forma comercial y estaba al alcance de ricos y pobres. A nivel psicológico, se dice que la muñeca ayuda a la autoidentificación y la construcción del “otro”, y sirve como “banco de pruebas” o exploración de todas las necesidades sociales y personales.

Durante el desarrollo del proyecto, fueron muchos los compañeros que vieron en la muñeca una serie de connotaciones simbólicas habituales en dicha figura pero que en realidad poco tienen que ver con la muñeca que plasma la narración. Se trata de unas connotaciones retóricas que convencionalmente se asocian a esta figura en su sentido más machista⁵. Sin embargo, aquí se utiliza la figura de la muñeca como la de un autómatas común.



3 Poco tiene que ver su

género dentro de la historia. De hecho, tanto el término muñeca, como el de autómatas o androide tienen una serie de reflexiones que los relacionan entre sí y las hacen pertinentes a este estudio. Los tres términos -sobre todo los dos últimos respectivamente- se refieren a objetos inanimados capaces de ponerse en funcionamiento, pero para ello dependen siempre de otros: bien de su creador, bien de su dueño. En el caso concreto de Queca, necesita a su dueña para poder activarse. Es una autómatas porque aunque una vez activada tiene voluntad propia, no es dueña del tiempo del que dispone para

⁵ Según la Real Academia de la Lengua Española, una de las muchas definiciones del término muñeca: coloquialmente, mozueta frívola y presumida. También socialmente solemos asociar esta figura en personas de poco carácter.

continuar moviéndose, es por eso que necesita a su dueña cerca de ella. Tampoco hay que olvidar que su primera función es la de juguete, luego suponemos que servir a su dueña es lo que la hace feliz, y caer olvidada una vez terminada esa función le supone una gran tristeza. Son todos esos rasgos los que la convierten en autómeta, un ser maldito que no es dueño total de su cuerpo y que depende de otro para su funcionamiento.

Insuflar vida a un ser inanimado para convertirlo en animado ha sido un discurso bastante usado desde siempre –por cierto, me gustaría señalar el curioso hecho de que el corto narre las aventuras de una muñeca animada (en todos los sentidos) rodeada de objetos reales y sin embargo más inertes que ella misma. Podríamos decir en este caso que el animador se convierte en “pigmalión” o creador de una criatura en movimiento.- Se pueden rescatar numerosos mitos clásicos que ya entonces se referían al tema. El principal y seguramente más reconocido es el mencionado Pigmalión. La cultura romana⁶ narraba como Pigmalión, un escultor y sacerdote, fabricó una estatua de marfil representando su mujer ideal y se enamoró de su propia creación. La diosa Venus, en Grecia Afrodita, dio vida a la estatua atendiendo a sus plegarias. Con él podríamos comenzar una larga lista de creadores y creaciones. Por ejemplo el mito de Dédalo, que bajo las órdenes del rey Minos, creaba estatuas móviles de mercurio o muñecas móviles de madera. Hefestos, dios de la forja y la artesanía, creó algunas criaturas como Pandora, la primera mujer, e incluso se podría decir que aparecen los primeros androides, las doncellas doradas, dos autómetas de oro con apariencia de jóvenes muchachas que le servían en el palacio del Olimpo. Los Argonautas crearon un perro autómeta que

6 Ovidio en su *Metamorfosis*.

guardara su nave. En la cultura judía, el Golem es un ser creado a partir de la arcilla por el rabino Löw, introduciéndole en la boca el Shem, una inscripción mágica en hebreo que contenía el nombre Yahveh. Incluso en la fe cristiana, el propio Dios modela con polvo mediante la alfarería a Adán según su imagen y semejanza. Poco después, con la costilla de éste último, crea a su compañera Eva.

En narraciones más modernas encontramos la figura de juguetes animados, en cuentos como *Pinocho*⁷, donde Gepeto, que anhela desde siempre tener un hijo, talla una marioneta de madera con propiedades mágicas.

Por la noche un hada madrina brinda vida a la marioneta, que se convierte en Pinocho, un niño de madera travieso y desobediente. *El soldadito de plomo* del cuento de Andersen, en el que los



4

juguetes cobran vida por la noche. Y así podríamos seguir hasta llegar finalmente al siglo XIX, el siglo de oro de los autómatas, y los cuentos de Hoffman, donde muchos de ellos se convierten en protagonistas y posterior objeto de estudio de Freud acerca de “lo siniestro”.

Los autómatas siempre han sido unos grandes trofeos de exposición para los coleccionistas de juguetes antiguos por considerarlos en sí una obra de arte. Las bellezas de estas obras que imitaban los movimientos de las personas y de los animales, se fabricaban una a una, haciendo de

⁷ *Pinocho (Pinocchio)* fue un personaje literario creado en 1882 por Carlo Collodi (1826-1890), autor italiano de cuentos infantiles. Las peripecias de este niño-marioneta se publicaron por primera vez en un periódico desde 1882 a 1883 con los títulos *Storia di un burattino* y *Le avventure di Pinocchio*, ilustradas por Enrico Mazzanti (1850-1910).

ellas magníficas piezas de artesanía. En el mercado actual son tan insólitas que es casi imposible ponerles precio. Esto es debido a que las de mayor calidad no se fabricaban en serie, cada figura se decoraba y vestía meticulosamente para un mercado más perspicaz que el del infantil: el de los adultos. Los griegos recurrían a unas estatuas articuladas para que respondieran preguntas y actuaran de forma milagrosa, normalmente con ayuda de un hombrecillo o de un niño que se escondía en la base. La edad de oro del autómata coincide con los últimos años del siglo XIX, momento



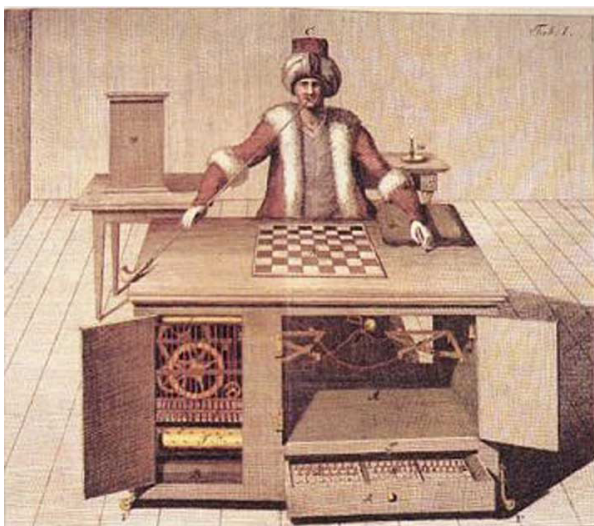
5

en el que los fabricantes franceses, alemanes y suizos exportaban toda una constelación de cuadros y figuras llenas de color. Este invento surgió al comienzo del Renacimiento, cuando los relojeros alemanes fabricaron el primer juguete mecánico de carácter comercial que combinaba la música con el movimiento. A medida que Alemania se consolidaba como el centro de fabricación de juguetes a nivel mundial, se iba dando movimiento a aquellas muñecas de bajo coste realizadas para el público infantil.

En pleno apogeo de estos muñecos mecánicos, ellos se convierten en los protagonistas de algunos cuentos del alemán E.T.A Hoffman. En *El hombre de la arena*⁸, Coppélius es el creador de Olimpia, una bella autómata que es objeto de devoción de Nataniel, protagonista del cuento. Éste está obsesionado además durante toda la narración por un tenebroso personaje que invade su infancia y que le produce la pérdida de la conciencia entre la realidad y la ficción. En la infancia de Nataniel por tanto se fraguan

8 HOFFMANN, E.T.A. *Cuentos*, 1. Alianza editorial. Madrid. 2006.

todos los miedos que le atormentarán hasta su funesto final. Una infancia siniestra que dejaremos al margen ya que poco tiene que ver el objeto de este estudio. En *Los autómatas*⁹, el Profesor X es el culpable de crear muchos autómatas como el Turco, que existió en la realidad. Era una figura de madera tallada, vestido con un turbante y un rico atuendo oriental, en



6

referencia a las tierras lejanas donde se había originado el ajedrez. Sobre su cajón había un tablero de ajedrez. Von Kempelen lo construyó en 1769 para entretener a la emperatriz María Teresa en su palacio de Schoenbrunn, Vienna, y lo desmanteló

enseguida, preocupado por la controversia que suscitaron sus habilidades. Poco después volvió a montarlo a petición del sucesor al trono y el autómata comenzó una carrera de éxitos que duraría más de cien años. En todos los cuentos que nos relata Hoffman se nos describe a los autómatas como seres móviles artificiales con apariencia humana, capaces de imitar algunos de nuestras acciones, pero sin vida ni voluntad propias, básicamente el concepto de lo siniestro de Freud. Y es especialmente interesante para este estudio el diálogo entre los autómatas y la música. Un claro ejemplo del concepto de lo siniestro desde el punto de vista de E.T.A. Hoffman y su posterior análisis freudiano. Los protagonistas, Luis y Fernando, tras escuchar una espectacular interpretación de una orquesta de autómatas se dan cuenta de la tremenda falta de vida que padecen.

9 Hoffmann, E.T.A. *Cuentos*, 1, Alianza editorial. Madrid. 2006.

“A mi me resultan sumamente desagradables todas estas figuras que tienen aspecto humano, a pesar de que, no obstante este hecho, imitan a los hombres y tienen la apariencia de un muerto viviente, o de una vida mortecina. Ya en mi más tierna infancia, yo echaba a correr llorando cuando me llevaban al gabinete de las figuras de cera, y todavía hoy no puedo entrar en uno de esos gabinetes sin que me sobrecoja un sentimiento horrible y siniestro. Se les debería increpar con las palabras de Macbeth: ¿Qué miras con esos ojos que no ven?”¹⁰

La forma maquínica con la que interpretan la canción les resulta siniestra, aun cuando la interpretación de cada instrumento es tan sumamente correcta. Según Freud, ello hace referencia al *desdoblamiento*, el otro. El concepto del doble, de imitación del hombre, naturaleza o artificio. En resumen, un ser inanimado, un muerto viviente, no puede engendrar música con el mismo sentimiento que el hombre precisamente porque no corre vida por sus venas, y sin embargo en la historia Fernando cae enamorado del recuerdo de una canción interpretada por una chica que parece ser, podría tratarse de uno de ellos.

Queca es un autómatas que como los otros, también interpreta una canción, pero a diferencia de los autómatas de E.T.A. Hoffman, no creemos que comparta ese concepto de lo siniestro, dado que en realidad ella tiene un alma y voluntad propias. A cambio es interesante como la música es un medio de conexión entre los recuerdos: Fernando, con su misteriosa mujer ideal, en el cuento de *Los autómatas* y la dueña de Queca con su infancia.

10 Hoffmann, E.T.A. *Cuentos*, 1, . Alianza editorial. Madrid. 2006. Página 181.

En las narraciones más contemporáneas de ciencia-ficción podemos observar como los autómatas han evolucionado hacia un término mucho más cibernético conocido con el nombre de *androide*¹¹. Los androides siempre han despertado una gran curiosidad filosófica y moral que ha quedado de sobra plasmada en novelas, largometrajes o cómics. A diferencia de los autómatas, los androides suelen tener conciencia y por tanto sentimientos y emociones que sólo estaban reservados para la condición humana. Por tanto, toda esa controversia filosófica normalmente se concentra en una misma pregunta: ¿existiría de veras diferencia entre el ser humano y el androide? Por esto hay cientos de ejemplos, tantos que nos resultaría interminable y casi imposible sintetizar en pocas páginas y es seguro que el tema se nos terminaría desbordando hacia otros caminos que no tienen que ver con nuestro estudio. Sin embargo, hay un ejemplo cinematográfico realmente interesante por esconder una tremenda similitud en cuanto a uno de sus personajes que se encuentra en igualdad de condiciones con respecto a Queca. El personaje en cuestión es el que interpreta Rutger Hauer en la película *Blade Runner*¹², un replicante a punto de ser deshabilitado llamado Roy Batty. La película sitúa la acción en el año 2019 en la ciudad de Los Angeles. A Rick Deckard, un ex policía y experto "blade runner", le encargan la misión de perseguir a unos replicantes, seres humanos creados por la ingeniería genética llamados Nexux 6, que son utilizados como esclavos. El problema es que no pueden ser diferenciados de los humanos y muchos de ellos han conseguido llegar a la Tierra de forma ilegal. La misión de los "blade runners" es localizarlos y eliminarlos. El papel que juega en la

11 Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, androide se define como autómatas de figura de hombre. También conocido como robot o ciborg.

12 SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, Estados Unidos, 1982, 117 minutos.



7

historia Roy Batty es crucial, pues es el jefe de los seis replicantes que consiguen escapar de una colonia dejando una veintena de muertos a sus espaldas, todo con el objetivo de interceptar de nuevo a su creador para que logre prolongarles su existencia, programada para apenas cuatro escasos años de vida. La fe en la perfecta genética humana, lo natural y lo artificial, copia u original, la memoria, la identidad... la continua comparación entre seres humanos y sus perfectos imitadores, como son los replicantes, hace que en la película versen todo tipo de conceptos eminentemente existenciales. Lo cual plantea al espectador numerosas dudas filosóficas, aunque en este estudio nos centraremos sólo en una. Roy Batty es el último replicante del grupo en morir y en esa escena final, tan mítica como la propia película, explica el por qué de sus acciones, lo que ha empujado, a él y a sus compañeros, a embarcarse en unos acontecimientos de desenlace tan nefasto. Vemos de nuevo ese atisbo de tragedia griega que comentamos al principio. El miedo a la muerte, la pérdida de la conciencia propia, es la razón de su sublevación y precisamente lo que le convierte en un ser más humano todavía. Batty emprende una cruzada contra el propio tiempo, contra la muerte prematura de esa perfección de la naturaleza humana que

se presenta como algo inalcanzable y que por eso exige seguir viviendo. Desea seguir acumulando experiencias, recuerdos, escapar al olvido. Pero a Batty se le termina el plazo antes de finalizar esa misión que él mismo se encomendó que era, a fin y al cabo, rescatarse del propio tiempo. De ahí la famosa frase que pronuncia justo antes de dejar de existir:

"Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia.
Es hora de morir".

3.2.3. El desenlace: el recuerdo frente a la muerte

Dentro del análisis del guión planteamos que el conflicto de nuestra protagonista residía en la lucha contra su propia cuerda que le acorta la vida constantemente. Ésto plantea una curiosa reflexión, puesto que parece que Queca sufre dos tipos de muertes distintas, una la que le causa la cuerda cada vez que se gasta y la otra, la definitiva, cuando se rompe irreversiblemente. A medida que el proyecto se ha ido consolidando, hemos llegado a la conclusión de que en realidad Queca está atrapada en una vida que le es constantemente interrumpida, la cual pende de un hilo, nunca mejor dicho. Ése hilo es una metáfora del tiempo, materializado en la cuerda. Se puede decir entonces que el cuerpo de Queca es un reloj en si mismo, incluso su funcionamiento es parecido al de un reloj. Si repasamos un poco, veremos que hay evidentes similitudes entre un reloj y un autómatas. De hecho, y como ya explicamos antes, son los relojeros alemanes en el Renacimiento los primeros en fabricar autómatas. Ambos artilugios están estrechamente relacionados desde su nacimiento gracias al tiempo, el ejemplo más inmediato son algunos mecanismos de relojes antiguos adornados con autómatas.

Queca es una autómatas, una “muñeca maldita” porque está condenada a caer en un sueño del que es imposible despertar sin ayuda. Ese sueño la conlleva al olvido tras un periodo extenso de tiempo, lo que para nosotros es una de las fatales consecuencias que rodea el concepto de muerte, es decir, que se olviden de nuestra propia existencia. Si está atrapada en esa vida interrumpida, entonces también se podría decir que está atrapada dentro dos tiempos distintos: el que comprende desde el momento en el que se le estira la cuerda y cuando ésta se le termina y el tiempo “real”, el tiempo va transcurriendo mientras está inconsciente y que le hace envejecer irremediamente tras los largos años de espera, el mismo que ha pasado para su dueña y ha hecho que su crezca olvidándose de ella. En definitiva, es el tiempo que nos afecta a todos nosotros. Llegados a este punto podríamos concluir que Queca es una metáfora del tiempo y de la infancia, pero al mismo tiempo representa otra figura retórica ya que también es una personificación de su dueña, que a su vez pretende ser una personificación para el espectador que contempla la narración, de nuevo el “efecto matrioska”. Muchas veces nos hemos imaginado la posibilidad de que Queca cobre vida protagonizando varias aventuras bajo la soledad de un desván porque podría ser parte de la fantasía de su dueña que crece y que desea recuperar parte de la infancia que ha perdido y que sabe que no puede volver a recuperar. Quizás el corto sea fuente de esa fantasía de esa mujer.

Es irónico comentar el título del corto y del proyecto cuando estamos ya a punto de concluir la memoria conceptual pero, es que para comprender el título, tenemos que visionar el corto hasta el final. Porque *Recordando a Queca* hace referencia justo al último plano, cuando la mujer, la niña que ha crecido, recoge a la muñeca rota la desarma quitándole la caja de música de su cuerpo y reproduciendo ella misma la música con una

pequeña manivela de juguete. Este acto se entiende como un homenaje a la muñeca, porque haciendo sonar su música es como volverle hacer hablar, puesto que en el corto se entiende que la cajita de música es donde reside su verdadera esencia, su alma, como si ésta hubiera sido su única forma de comunicarse con el mundo. Pero al mismo tiempo al girar la manivela para recordar a Queca está recordando su infancia, devolviendo sentido a todos los objetos polvorientos que la rodean. Ésa es la clave, la verdadera solución al conflicto de Queca y el desenlace de la narración. Por eso la caja de música es la pieza clave que precipita el giro final de la historia. Es casi como un personaje a parte, porque libera el alma de Queca que había quedado apagada. Porque en realidad el conflicto de la muñeca va mucho más allá de la propia muerte, lo que de veras la atemoriza es el miedo a que se olviden de ella -en el fondo, lo que nos ocurre a todos nosotros-. Y como respuesta a este conflicto está el recuerdo, representado metafóricamente por la música. Aunque la música también es efímera, tiene una gran fuerza en nuestra memoria¹³.

Por fin, que el recuerdo es la solución al conflicto, necesidad y acción del personaje. Puesto que vencer a la muerte es algo completamente imposible, la caja de música constituye un legado que puede servir a futuras generaciones para dejar constancia de su existencia. Mientras la música suene, su recuerdo permanecerá en ella. Después de todo, el final

13 Al igual que el olor de un perfume, la música es una herramienta capaz de hacer saltar los delicados engranajes de nuestra memoria más inconsciente, incluso se ha llegado a realizar numerosos estudios alrededor del mundo en los que se usa música como terapia para el recuerdo. En el caso de los enfermos de Alzheimer y otros con enfermedades similares, una canción, una pequeña melodía o un simple ritmo musical les puede trasladar al pasado o les puede traer al presente mediante un recuerdo. Esa emoción tan sencilla y reconocible para el resto de personas es una herramienta realmente útil para guiar y ejercitar la mente en enfermedades donde el proceso de la memoria está gravemente dañado.

de este corto es completamente abierto y, quién sabe si en un futuro se puede llegar a reconstruir otra queca para otra niña y así sucesivamente. Como ocurría en las aventuras de Peter Pan, la infancia acaba para unos y comienza para otros, pero en el fondo éso es lo que la hace inmortal.

La conclusión que pretende toda esta fábula es sencilla: a fin de cuentas, no se trata de explotar la vida al máximo sino más bien no perder el tiempo, ya sea mirándonos a un espejo para contarnos las arrugas o persiguiendo polillas, porque nunca sabemos cuando la cuerda se nos puede terminar.

El ejemplo que más se acerca a nuestra concepción de paso del tiempo es el de *Father and Daughter*¹⁴ (*Padre e Hija*) de Michael Dudok de Wit, ganadora de un oscar en el 2000. Cuenta la historia de un padre que se encuentra dando un paseo en bicicleta acompañado de su hija pequeña. De pronto el padre baja de la bicicleta, se despide tiernamente de ella y se monta en una barca, adentrándose poco a poco en un mar inmenso, su hija lo contempla alejarse lentamente hasta perderlo de vista. La niña le espera hasta que cansada coge su bici y se marcha. El padre parece que no regresa pero la niña nunca se rinde y vuelve de nuevo al mismo sitio una y otra vez a la espera de su encuentro, aunque éste nunca llega a realizarse. El tiempo pasa y la niña crece y envejece, aunque no desiste en el empeño y continúa volviendo al mismo lugar, hasta que ya siendo anciana, quizás en otra vida, se produce el ansiado reencuentro.

Pocos comentarios nuevos se pueden añadir a esta película.

14 DUDOK DE WIT, Michael, *Father and Daughter*. Holanda, Reino Unido, 8 minutos.

Siempre se ha alabado la simplicidad y belleza de sus diseños y el uso de la técnica, que con sus preciosas ilustraciones de amplios paisajes con aguadas, recalcan esa sensación de calidez que sólo pueden transmitir las producciones netamente artesanales como ésta. La poética de las imágenes es directamente proporcional a la de su narración que habla de la paciencia, de la esperanza, del reencuentro con un pasado que nunca se llega a olvidar. Mientras el tiempo, inexorable, hace que la vida siga rodando, como las ruedas de la bicicleta. Precisamente la bicicleta es uno de esos símbolos, una herramienta que conecta y acompaña a todos los personajes, la rueda de la bicicleta rodando incesablemente sobre el camino, que es la vida misma y el tiempo que se va agotando. Representa algo cíclico, redondo, como el guión de esta historia. El mar, otro símbolo, es un interminable obstáculo entre el padre y la hija que se desvanece en cuento ésta ha terminado su propio ciclo y está preparada para reencontrarse con su padre.

8



4. Referentes

4.1. Juguetes en animación

No es extraño encontrar multitud de referentes en animación acerca de los juguetes si pensamos que los muñecos articulados prácticamente ya están preparados para realizar capturas en stop-motion. De hecho en Internet podemos recopilar cantidades de videos caseros realizados por gente incluso poco familiarizada con la animación que se ha atrevido a jugar con su cámara de video y unos cuantos juguetes. Por esa misma razón seguramente comenzaran la producción de este tipo de animaciones de forma tan temprana . Además no hay que olvidar la larga y vieja tradición literaria europea en cuanto al género de los juguetes se refiere. También suele ser habitual encontrarnos dicho género en temporada navideña, acompañados de los típicos personajes tan populares acordes con estas fiestas y, si a todo ello añadimos la fuerte relación entre los juguetes con la infancia y, a su vez, la infancia con los dibujos animados, el estudio de este género puede convertirse en algo tremendamente amplio y complejo. Por eso hemos querido realizar un pequeño estudio que se centrara en aquellas producciones cuyos personajes principales sean juguetes que cobran vida y son protagonistas de sus propias aventuras. Comenzaremos con una breve introducción sobre las primeras producciones animadas que tratan el tema, dando paso más adelante a otras que enfoquen el juguete desde una mirada más trascendental, haciendo alusión a la infancia, al paso del tiempo y demás conceptos que tengan relación con nuestro corto o que nos hayan servido en menor o mayor medida de referente, ya sea en la técnica o el concepto.

Si comenzamos a enumerar de manera cronológica las películas protagonizadas propiamente con juguetes, comenzamos hablando prácticamente del mismísimo nacimiento del cine y del cine de animación. El primero data del año 1905 con la película de Arthur Melbourne Cooper llamada *Dolly's Toys*¹⁵, más adelante podemos encontrar películas del mismo realizador como son *Noah's Ark*¹⁶ en 1906, *Dreams of Toyland*¹⁷ en 1908 y *The Toymaker's Dream*¹⁸ en 1909. Todas estas son películas con técnica stop-motion, frame a frame, donde los juguetes cobran vida y son los protagonistas de sus propias aventuras. El norteamericano Edwin S. Porter, conocido sobretodo por realizar el primer Western con montaje ficticio, realiza en 1907 la secuencia *The "Teddy" Bears*¹⁹, narrando las aventuras de unos osos de peluche animados. Más tarde tenemos a otro pionero en animación con muñecos, Ladislaw Starewicz, con películas como *The Magic Clock*²⁰ en 1928 donde figura de reyes, princesas, caballeros y dragones que decoran un reloj fantástico, cobran vida y se embarcan en una aventura que el mecanismo del reloj no puede controlar. O *Fétiche-Mascotte*²¹ de 1934, primera aventura de Duffy, un cachorrito de peluche que, recién fabricado, se compadece de un niño pobre que sueña con comer una naranja. Los juguetes escapan del camión donde son transportados y Duffy emprende el camino para conseguir una naranja a su dueño. En estos primeros pasos de la animación nos encontramos con un español,

15 MELBURNE COOPER, Arthur, *Dolly's Toys*, 1901, Reino Unido.

16 MELBURNE COOPER, Arthur, *Noah's Ark*, 1906, Reino Unido.

17 MELBURNE COOPER, Arthur, *Dreams of Toyland*, 1908, Reino Unido, 5 minutos.

18 MELBURNE COOPER, Arthur, *The Toymaker's Dream*, 1906, Reino Unido.

19 S. PORTER, Edwin, *The "Teddy" Bears*, 1907, Estados Unidos, 13 minutos.

20 También llamada *Horloge magique ou La petite fille qui voulait être princesse*. STAREWICZ Ladyslaw, *The magic clock*, 1928, Francia, 45 minutos.

21 STAREWICZ, Ladislaw, *Fétiche-Mascotte*, 1934, Francia, 20 minutos.

el aragonés Segundo de Chomón, con la película *Le Théâtre Électrique de Bob*²² en 1909. En ella vemos como Bob hace una representación en un teatro en miniatura para sus hermanitos. Por cierto esos muñecos eran de porcelana semiarticulados, lo cual no debieran ser trabajo fácil para un animador. En la producción holandesa *Jan Klaassen Gaat Naar de Maan*²³ de 1943, Jan Klaassen un muñeco vestido de payason que junto a un monito de peluche emprenden un viaje hasta la Luna influenciado por un libro del barón Münchhausen. Todos los juguetes de la habitación le ayudan a fabricar un globo en el que ambos vivirán diferentes aventuras hasta su regreso de nuevo a casa con su mujer. Además de estas producciones meramente comerciales y de entretenimiento, hay algunas que también servían como fábulas esperanzadoras dentro del complicado marco social en el que se encontraban. Éste es el caso de la película *Vzpoura Hracek*²⁴ en 1947. Esta cinta cuenta como un juguetero huye en el momento en que un soldado nazi irrumpe en su taller e intenta detenerlo. Afortunadamente, los juguetes que estaba fabricando entran en juego y dejan al soldado fuera de combate.

Ha medida que los años van pasando, el cine madura y sus contenidos también lo hacen. De forma que las primeras inocentes narraciones fílmicas van poco a poco evolucionando hacia producciones mucho más críticas, maduras y concienciadas en el contexto en el que se encuentran. Esto es el caso de la canadiense *Toys*²⁵ de 1966. En ella se utilizan soldados de juguete para emular una encarnizada batalla, tan cruel y real como en la vida misma. El discurso que nos muestra es muy interesante y paradójico,

22 DE CHOMÓN, Segundo, *Le Théâtre Électrique de Bob*, 1909, Francia, 5 minutos.

23 GEESINK, Joop, *Jan Klaassen Gaat Naar de Maan*, 1943, Países Bajos, 12 minutos.

24 TÝRLOVÁ, Hermína, *Vzpoura Hracek*, 1947, Checoslovaquia, 15 minutos.

25 MUNRO, Grant, *Toys*, 1966, Canadá, 8 minutos.

puesto que da un giro completo al sentido que usualmente viene asociado a los juguetes: la infancia, la fantasía, el juego. En todo esto, también influye el sentido infantil que inevitablemente se le suele atribuir, más por memoria histórica que por otra cosa, a la animación como medio de entretenimiento principal para niños, aunque, afortunadamente, esta cuestión se haya disuelto con los años. *Toys* lleva todo eso a otro terreno donde muestra la guerra tal y como es, dentro del mundo de adultos en el que vivimos. Por eso nos interesa especialmente el ejemplo de este corto, pues su discurso comienza a alejarse de ese aspecto infantil con el que suele abordarse este género.

En la animación tradicional la lista de ejemplos se dispara. Sin duda, en las películas más antiguas, lo que más podemos encontrar son adaptaciones de los tradicionales cuentos europeos que comentábamos con anterioridad. Más concretamente la de *El soldadito de plomo* de Andersen. Como por ejemplo *The Brave Tin Soldier*²⁶ de 1934, una versión musical, y *Le petit soldat*²⁷ de 1947. Ésta última es especialmente interesante, pues el soldadito protagonista cobra vida sólo cuando es capaz de darse cuerda con una manivela que le sobresale de su corazón, de hecho, la manivela tiene forma de corazón. Al enamorarse de la bailarina que tiene a su lado, intenta impresionarla con un baile que comienza una vez se da cuerda a sí mismo. Pero un malvado personaje le quita el corazón, impidiendo así que cobre vida. El corto termina felizmente con la intervención de la bailarina que se lo devuelve. La adaptación de Disney de *Pinocchio*²⁸ en 1940, la más famosa de la historia, podríamos considerarla como la primera película de éxito comercial a gran escala en la que un juguete

26 IWERKS, Ub, *The Brave Tin Soldier*, 1934, Estados Unidos, 8 minutos.

27 GRIMAUULT, Paul, *Le petit soldat*, 1935, Francia, 7 minutos.

28 LUSKE, Hamilton, SHARPSTEEN, Ben, *Pinocchio*, 1940, Estados Unidos, 88 minutos.

es el principal protagonista. Pero hay más vida para los juguetes de las adaptaciones. Ya hemos hablado de soldaditos de plomo, y es muy curioso como se repite esta figura en muchas cintas como un personaje principal. En una de las aventuras de Betty Boop, convertida esta vez en muñeca, llamada *Parade of the wodden soldiers*²⁹ en 1933 Betty es coronada reina de la fábrica de juguetes, entre otras muchas aventuras. En *Broken Toys*³⁰ de 1935 un muñeco-marinero lidera a un grupo de juguetes rotos que están abandonados en un contenedor. Éste los anima a todos para ser reparados y poder seguir ejerciendo su papel de juguetes para nuevos dueños. Todo un referente para nuestro corto, puesto que también se habla de un juguete se resiste a ser abandonado en medio de ninguna parte.

Nos gustaría destacar un precioso corto ruso llamado *Staraya Igrushka*³¹ de 1971, cuenta la fábula de un viejo osito de peluche que huye del lado de su dueña, una niña a la que acaban de regalar un nuevo muñeco. El osito considera que ya no lo quiere y por eso decide dejarla. Sin embargo, tras su desaparición la niña va en su busca hasta el deseado encuentro final. Otro interesante ejemplo en el que nos damos cuenta de la gran carga de melancolía que puede llegar a conllevar este género, una melancolía que nos recuerda a la fábula de Queca. Existe otro osito de peluche que ha logrado ser el más famoso y comercial de la historia, se trata de Winnie the pooh. Aunque el personaje está basado en una obra

29 FLEISCHER, Dave, *Parade of the wodden soldiers*, 1933, Estados Unidos, 8 minutos.

30 SHARPSTEEN, Ben, *Broken Toys*, Estados Unidos, 1935.

31 SAMSONOV, Vladimir, *Staraya Igrushka*, Rusia, 1971, 10 minutos.

literaria³², se da a conocer en el año 1966 gracias a la primera película de Disney llamada *Winnie The Pooh and The Honey-Tree*³³. Tras un gran éxito comercial se precipitaron a lanzar entregas sucesivas hasta la última en el 2000 llamada *The Tigger movie*³⁴. Todas cuentan las aventuras de unos peluches animados junto a un niño llamado Christopher Robin. Las primeras producciones son de gran calidad y pretendían emular el mismo espíritu que los libros infantiles de A. A. Milne, pero las más actuales parece ser que son producciones que se basan meramente en la comercialidad y el merchandising. Nos gustaría señalar por último que las expresiones y movimientos corporales del osito han servido de inspiración para animar a Queca, los movimientos que usan ambos personajes son lentos y torpes.

Un último referente y el más evidente al referirse a muñecos de trapo en un desván, es el caso de los personajes Raggedy Ann y Raggedy Andy, personajes de ficción creados por el escritor e ilustrador norteamericano Johnny Gruelle³⁵, en una serie de libros para niños pequeños. Raggedy es una muñeca de trapo con vestido blanco y con pelo rojo de lana y Andy es

32 Winnie the Pooh es un personaje creado por Alan Alexander Milne (1882-1956), protagonista de algunos de sus cuentos infantiles, tales como *Winnie the Pooh* (1926) o *El rincón de Winnie the Pooh* (1928). El personaje principal y algunos secundarios están inspirados en personajes reales (Winnie era una famosa osa del zoo de Londres, Christopher Robin está basado en el hijo del propio escritor cuyo nombre real era Christopher Robert Milne).

33 REITHERMAN, Wolfgang, *Winnie The Pooh and The Honey-Tree*, 1966, Estados Unidos, 25 minutos.

34 FALKENSTEIN, Jun, BATES, Nick, *The Tigger Movie*, 2000, Estado unidos, 77 minutos.

35 El personaje Raggedy Ann fue creado en 1915 como muñeca y presentado al público en el libro de 1918 *Las historias de Raggedy Ann (Rageddy Ann Stories)*. En 1920 se introdujo el personaje de su viejo amigo y compañero de juegos, Raggedy Andy. Johnny Gruelle (1880-1938) creó a Raggedy Ann para su hija, Marcella, cuando ella le trajo una vieja muñeca de trapo hecha a mano y él le dibujó un rostro en ella. Como curiosidad, Marcella murió a la edad de trece años después de ser vacunada en la escuela contra la viruela sin el consentimiento de sus padres. Las autoridades culparon su muerte a un defecto cardíaco, pero sus padres culparon la vacunación. Gruelle se convirtió en un gran oponente de la vacunación y la muñeca Raggedy Ann fue usada como símbolo anti-vacunación.

su compañero, otro muñeco de trapo vestido con ropa marinera y gorra. Como ya suele ser habitual en este género, ambos muñecos y casi siempre en compañía de todos los demás que le rodean, cobran vida cuando sus dueños desaparecen y protagonizan diversas aventuras. Los muñecos pronto se hicieron tan populares que saltaron a la gran pantalla. La primera película llamada *Raggedy Ann and Raggedy Andy*³⁶ de 1941, fue dirigida por Dave Fleischer, hermano de Max Fleischer, con la supervisión en el guión del hijo de su creador, Worth Gruelle. El corto relata como un vendedor de juguetes cuenta a una niña la historia de dos muñecos de trapo que quiere comprar. Pero no es la única película, estos personajes consiguieron tener tanto éxito en Norteamérica que continuaron saliendo animaciones las cuales aún continúan realizándose en nuestros días. La siguiente producción, que por cierto se trataba de un corto de animación más largo de lo habitual: diez minutos, es del año 1944 y se llamó *Suddenly It's Spring*³⁷, dirigida por Seymour Kneitel. En ella la famosa muñeca debe conseguir una especie de milagro menor en el Cielo. El mismo director repitió en 1947 con *The Enchanted Square*³⁸, donde un policía regala a una niña ciega a la muñeca, prometiéndole que puede llegar a verla si utiliza fuertemente su imaginación, cuando ésta lo consigue el vecindario se convierte en un mundo de fantasía lleno de color y números musicales. La película protagonizada por estos dos personajes la cual nos ha servido de gran ayuda y que se relaciona en más de un punto con nuestro proyecto es la que dirigió Richard Williams en el año 1977 llamado *Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure*³⁹. La película comienza con imagen real, una niña de carne y hueso que llega a

36 FLEISCHER, Dave *Raggedy Ann and Raggedy Andy*, 1941, Estados Unidos, 17 minutos.

37 KNEITEL, Seymour, *Suddenly It's Spring*, 1944, Estados Unidos, 10 minutos.

38 KNEITEL, Seymour, *The Enchanted Square*, 1947, Estados Unidos, 10 minutos.

39 WILLIAMS, Richard, *Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure*, 1977, Estados Unidos, 84 minutos.

su casa con su muñeca de trapo y la deja a toda prisa en el desván junto a sus otros juguetes, cuando la niña abandona el lugar, la imagen real de la muñeca se convierte en una animación y todos los juguetes comienzan a moverse. Este discurso se repite a lo largo del metraje en más de una vez. Se podría decir que esta película fue casi un proyecto de experimentación para Williams, que además no se llegó a concluir del todo. Las aventuras animadas de estos personajes continúan en un especial televisivo de Halloween *Raggedy Ann and Andy in: The Pumpkin Who Couldn't Smile*⁴⁰ en 1979 dirigido por el gran Chuck Jones. Lo último de estos personajes es una serie de dibujos animados emitidos entre 1988 y 1991 llamados *The Adventures of Raggedy Ann and Andy*⁴¹, prueba inescrutable de que estos personajes siguen gozando de popularidad en tierras americanas.

Los referentes más claros y actuales lo encontramos a principios de los noventa y de nuevo gracias a Disney. En la historia del cine más reciente Pixar figura como uno de los pioneros en el cine de animación por ordenador al realizar el primer corto en animación 3D llamado realizado en 1988 llamado *Tin Toy*⁴², protagonizado por un juguete que intenta llamar la atención de un bebé. Al año siguiente presentan *Knick Knack*⁴³, un corto con la misma técnica también protagonizado por juguetes, muñecos dentro de una bola de cristal con agua. Pero sin duda, la película protagonizada por juguetes que se ha convertido en la más famosa de nuestro tiempo es *Toy Story*⁴⁴ de 1995, primer largometraje realizado íntegramente por

40 CHUCK Jones, *Raggedy Ann and Andy in: The Pumpkin Who Couldn't Smile*, 1979, Estados Unidos, 30 minutos.

41 *The Adventures of Raggedy Ann and Andy*, 1988-1990, Estados Unidos, episodios de 30 minutos.

42 LASSESTER, Jhon, *Tin Toy*, 1988, Estados Unidos, 5 minutos.

43 LASSESTER, John, *Knik Knak*, 1989, Estados Unidos, 4 minutos.

44 LASSESTER, John, *Toy Story*, 1995, Estados Unidos, 81 minutos.

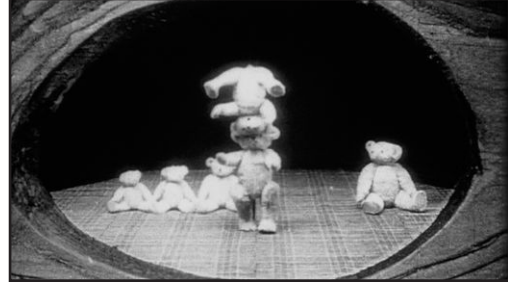
ordenador, dirigida por John Lasseter de mano de Pixar y Disney. El film, en sus hasta ahora dos entregas –en estos momentos la tercera está en proceso- cuenta la historia de unos juguetes que cobran vida cuando sus dueños no están presentes protagonizando trepidantes aventuras. En ella podemos identificar algunos comportamientos en sus personajes que son algo habituales en este tipo de género. Nos referimos a la melancolía que se apodera en este caso de su protagonista, Woody. Éste es un viejo vaquero de trapo con una cuerda que cuando se le estira reproduce unas frases. Vemos que ya físicamente se parece a nuestra protagonista. En la primera película, cuando Woody descubre que le regalan a su dueño un muñeco mucho más moderno y sofisticado, entiende que quieren arrebatárle el puesto de juguete favorito de Andy, así se llama niño, y siente tanta envidia que prepara un plan para deshacerse de Buzz Lightyear, el nuevo juguete de Andy. Finalmente esa rivalidad que existe entre ambos se disipa hasta convertirse en una gran amistad, un final bastante típico en las películas de esta productora. La esencia que despide esta película se va asemejando un poco más a nuestro corto. En *Toy Story 2*⁴⁵ de 1999, un coleccionista de juguetes secuestra a Woody para llevarlo a un museo. Buzz Lightyear decide dirigir una operación de rescate para ayudar a su amigo durante la cual se enfrentan a múltiples peligros e hilarantes situaciones. Esta segunda entrega nos es mucho más interesante para nuestro proyecto que la anterior, pues ahonda un poco más sobre el juguete como un recuerdo olvidado y una infancia que pasa, aunque nunca debemos olvidar que tratándose de una película Disney, este tipo de conceptos se ven subyugados por otros conceptos a la larga mucho más superficiales. Aparece en escena un

45 LASSETER, John, BRANNON, Ash, UNKRICH, Lee, *Toy Story 2*, 1999, Estados Unidos, 92 minutos.

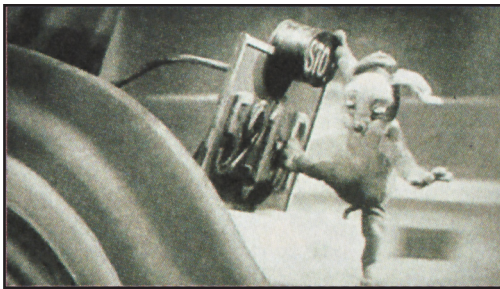
personaje femenino llamado Jessie junto a otro par de juguetes, un anciano y un caballo, que resultan ser de la misma época y diseño que Woody. Este personaje es muy interesante porque nos cuenta su propia historia, muy parecida a la de Queca. Resulta que es una muñeca antigua que fue muy feliz durante sus primeros años junto a su dueña, cuando ésta jugaba con ella, pero la niña va creciendo hasta hacerse mayor y la abandona olvidándose de ella completamente. Desde ese momento la muñeca está resentida con su dueña y con los dueños de juguetes en general, pues teme correr siempre la misma suerte. Es el referente que más se acerca a nuestro corto al menos en el aspecto de la infancia, el paso hacia la madurez y los recuerdos.



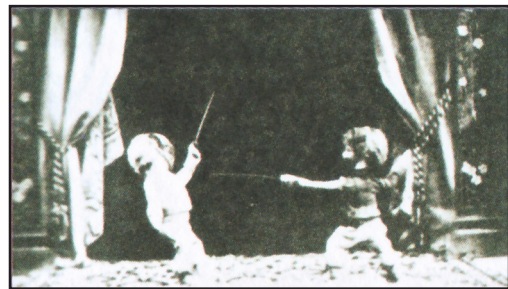
9



10



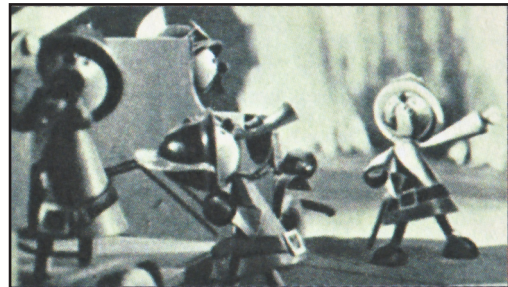
11



12



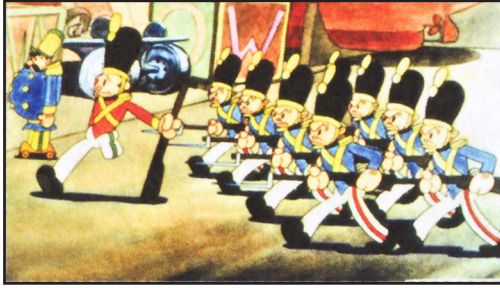
13



14



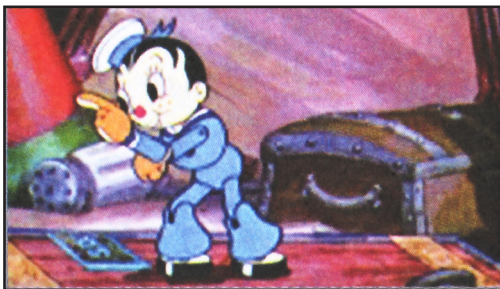
15



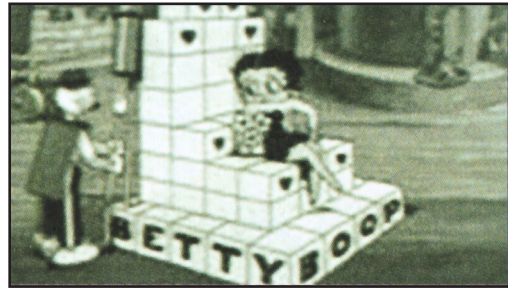
16



17



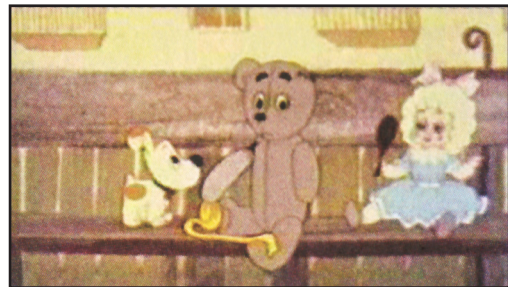
18



19



20



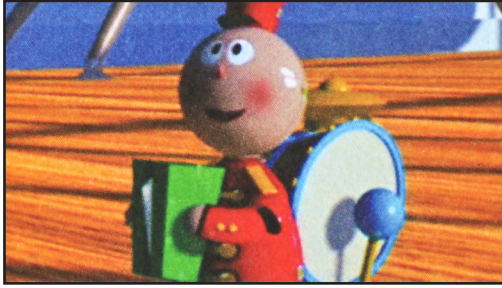
21

22



23





24



25



26



27

4.2. La técnica mixta: los límites entre la animación tradicional y la imagen real

Hoy en día estamos más que acostumbrados a ver en todos los medios audiovisuales la constante mezcla entre imagen real y animación de todo tipo, sobretodo animación en 3D, en spots publicitarios, programas de televisión o películas. La línea que los separa es tan delgada que en ocasiones incluso nos cuesta diferenciarlos. Éste es un discurso que se está explotando sobretodo en la última década ya que, a medida que los avances tecnológicos prosperan nos permiten fabricar efectos visuales mucho más sofisticados, baratos y espectaculares. Tanto es así que a veces en una película aparentemente de acción real, llega a tener un equipo importante de especialistas en animación, y casi la mitad del metraje está apoyado por animaciones tremendamente espectaculares –tan sólo hay que fijarse en películas como la Saga de *Matrix*⁴⁶, *El Señor de los Anillos*⁴⁷, *Harry Potter*⁴⁸, *Las crónicas de Narnia*⁴⁹... y un largo etcétera-. Pero muchísimo antes de que el 3D o los efectos visuales se impusieran en nuestras pantallas, en las primeras décadas del nacimiento de la animación, existen cantidades de pequeñas y grandes producciones que flirteaban entre la acción real y el dibujo tradicional. Éstas han ido desvaneciéndose precisamente a medida que los medios tecnológicos avanzaban, porque abarataban de forma considerable su producción. También hay que tener en cuenta lo complicado de la técnica y la cantidad de tiempo que es necesario invertir

46 WACHOWSKI, Andy y Larry, *Matrix*, 1999, Estados Unidos, 136 minutos.

47 JACKSON, Peter, *The Lord of the Rings*, 2001, Australia y Estados Unidos. 178 minutos.

48 COLUMBUS, Chris, *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, 2001, Reino Unido y Estados Unidos, 152 minutos.

49 ADAMSON, Andrew, *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, Estados Unidos, 143 minutos.

para terminarlas. Por eso, aunque con cuentagotas, afortunadamente no han desaparecido del todo pues es evidente el encanto que aun en nuestros días continúa despertando la animación tradicional dentro de todo este caos digital. En este repaso por el cine de animación, pretendemos estudiar cuándo comienza la “intrusión” del dibujo animado tradicional dentro de la imagen real, y viceversa, y en qué circunstancias se produce. Aunque no es fácil seguir su rastro debido a la gran cantidad de producciones en las cuales se ha utilizado. Por eso nos gustaría realizar en breve estudio empezando por aquellas primeras películas donde se comienza a flirtear con esta técnica para después centrar nuestra atención en las más relevantes, las cuales puedan servirnos como referentes en nuestro proyecto.

4.2.1. Tipos de técnicas mixtas

Antes de sumergirnos de lleno casi en la misma historia de la animación, queremos explicar muy brevemente las principales técnicas de las cuales se sirven los animadores para conseguir este recurso.

Animación tradicional y acción real

En los ejemplos que vienen a continuación, esta técnica mixta se aplica por medio de acción real, es decir, actuación en vivo donde intervienen actores donde los personajes animados en un momento dado pueden llegar a interactuar con ellos o con el entorno que les rodea. Esta técnica se caracteriza por ser la más tradicional al haber sido la más utilizada desde el principio de la animación y por lo tanto hemos encontrado muchos más ejemplos al respecto. La relación entre ambas imágenes es bastante estrecha y consigue que a ojos del espectador ambas se encuentren muy bien

integradas, sin embargo este tipo de producción siempre se ha caracterizado por ser la más cara. Pero a medida que los programas informáticos iban avanzando y volviéndose más baratos, esos complicados efectos que hasta ahora sólo podían ser factibles en las grandes superproducciones ahora no es tan complejos de ejecutar, y parece que cada vez mucho menos.

A través del método tradicional, la combinación de ambas imágenes en el mismo cuadro de la película implica un proceso largo de impresión óptica en el laboratorio. Normalmente se grababa primero la imagen real y una vez estaba lista la imagen animada, ambas se capturaban, la de acción real debajo y la animación proyectada en la capa de arriba. También es posible utilizar este proceso gracias a la cámara *Rostrum de imagen área*,

que reemplaza laboratorio. Ésta especializada cinematográfica, fotograma cada usaron cámaras g r a b a b a n



algunas etapas de era una forma de cámara que filma un vez. Después se de video, que fotograma por

28

fotograma, mediante el grabador/reproductor de video. En la actualidad existen aplicaciones informáticas que imitan el trabajo de este aparato. El proceso conocido como *Pantalla Azul* se comenzó a realizar con la llegada de la cinta magnética, el proceso se vuelve más fácil. La animación a todo color es filmada sobre un fondo pintado con un color primario, normalmente el azul, y se combinaba después con cualquier otra imagen de video en la edición.

Animación tradicional y fotografía, *collage*

Ésta es la técnica que más utilizaremos en un principio en el proyecto es la combinación de fotografía e imagen animada, lo que se podría llamar una “imagen collage”. Si bien es cierto que el resultado final en cuanto a integración imagen-dibujo está menos integrado, este tipo de producción es menos costosa de realizar y apenas requiere ningún efecto o proceso técnico especial. Además, con programas de posproducción tan avanzados y asequibles como los que disponemos en la actualidad su realización no es complicada. Sin embargo, si nos gustaría experimentar más adelante en este mismo proyecto la fusión de acción real con animación, sobretodo para poder realizar algunos efectos que de otra forma no podrían quedar tan bien en el collage con fotografía, como por ejemplo: el aire mueve las cortinas y Queca cae de la cajonera. Un ejemplo de animación con transparencia empleando fotografías en vez de fondos dibujados es *Picnic*⁵⁰, de Paul Vester.

Los procesos que en anteriores épocas se urbana para esta técnica incluían también una forma de integrar animación en fondos fotográficos que incluían movimiento. Normalmente el proceso que se lleva a cabo es la impresión de la acción de imagen real en el tamaño necesario para el cuadro de la animación, esto hace que los dibujos pueden ser seguidos a través de un fondo en movimiento sin necesidad de aplicar mayores retoques técnicos. La calidad de dicha impresión no llegaba a ser de tanta resolución como la de impresión óptica y por eso se solía utilizar como una localización de fondo para la animación.

50 VESTER, Paul, *Picnic*, 1988, Reino Unido, 6 minutos.

Animación tradicional y stop-motion, pixelación

Se suele utilizar más comúnmente en animaciones con objetos reales, actores y marionetas, pero también podemos disfrutarlas en obras de arte que combinan esta técnica con la animación en dos dimensiones como *Manipulation*⁵¹, de Daniel Graves. En la pixelación se capturan las imágenes de objetos reales o actores de carne y hueso con secuencias de fotografías que se desplazan una a una, como si fuera frame a frame, hasta que al reproducir la secuencia completa con la velocidad determinada da la sensación de movimiento. En el caso de introducir además animación tradicional, se captura la imagen real junto al frame correspondiente del dibujo en dos dimensiones, esto provoca la sensación de interactividad entre ambos, aunque requiere un estudio previo realmente importante. Como en las técnicas anteriores, el ordenador hace que el proceso entre ambas imágenes se haya convertido en algo mucho más sencillo que en épocas anteriores. Esta técnica suele ser bastante utilizada en video-clips. Nosotros pretendemos utilizarla en el corto, en una fase más avanzada, para las partes donde aparece la mano de la dueña, una actriz real de carne y hueso, e interactúa con Queca.

Animación tradicional y rotoscopia

La rotoscopia se relaciona irremediamente con la acción real ya que de ella calcamos su movimiento frame a frame. Pero también cabe la posibilidad de usar sólo una parte animada dentro de toda la imagen real,

51 GREAVES, Daniel, *Manipulation*, 1991, Estados Unidos 7 minutos.

o al contrario, en vez de calcar completamente la superficie del frame. Esta técnica siempre se ha caracterizado por su sencillez en la ejecución, y más en la actualidad donde muchos animadores la utilizan a menudo puesto que se ha vuelto más asequible gracias a algunos programas informáticos que además son sencillos de manejar, mediante los cuales ni si quiera es necesario imprimir los frames en papel y el usuario puede manipular las imágenes reales directamente en la pantalla de su ordenador tan sólo con ayuda de una tableta digitalizadora. Sin duda alguna es la fórmula más cómoda, ya que requiere más conocimientos informáticos además de conocimiento de animación.

4.2.2. Primeros pasos

Es complicado establecer una fecha exacta, pero desde casi el mismo nacimiento de la animación ya existían algunas cintas donde el animador interactúa con su animación. El primer nombre que podríamos decir que se acerca es el británico James Stuart Blackton y más concretamente con la película *The Enchanted Drawing*⁵² en el 1900, donde él mismo jugaba frente a una caricatura de un hombre y dibujaba objetos en el papel para después “sacarlas” de la hoja misma mientras la caricatura lo observaba cambiando de expresión⁵³. Todas sus películas sirvieron como fuente de inspiración para el gran Émile Cohl, el cual realizó la primera película de animación francesa llamada *Fantasmagorie*⁵⁴ de 1908. Es el primer ejemplo claro, ya que las manos del autor dibujan un personaje que cobra vida creando una serie de situaciones totalmente delirantes. Cuando en una acción el

52 BLACKTON, James Stuart, *The Enchanted Drawing*, 1900, Estados Unidos, 2 minutos.

53 Aunque siempre surge la polémica de si considerar a esta película propiamente de animación o sólo como un truco fílmico de congelación de la imagen.

54 COHL , Émile, *Fantasmagorie*, 1908, Francia, 2 minutos.

personaje cae, su cabeza se separa del cuerpo y las manos vuelven a intervenir uniéndolo de nuevo para que pueda continuar la animación hasta su fin. Podemos ver como incorporando la novedad de los cartoons dentro de espacios reales se quiere jugar con la experimentación y principalmente busca la sorpresa del espectador ante ese hecho tan original en la época. En todos estos ejemplos la creación nunca llega a salir del espacio en el que es dibujado, y pretende la risa del espectador mediante juegos o gags cómicos en los que gasta bromas continuas a su creador. De ahí su éxito y por consiguiente su reiterado uso en distintas series y producciones. En 1913, Jhon Randolph Bray, un personaje clave en los primeros años del panorama de la animación norteamericana, realiza *The Artist's Dream*⁵⁵. Se trata de un dibujo de un perro que cobra vida cuando el artista que lo dibuja sale del estudio, el perro no para de atiborrarse de salchichas hasta que estalla. Para ello la técnica que usaba era la impresión de fondos en lugar de dibujarlos a mano en cada frame. En 1914, Winsor McCay deja al público con la boca abierta al presentar *Gertie, the Dinosaur*⁵⁶. Su creador interviene en la película cual domador de la fiera dándole órdenes sencillas que Gertie obedece sin rechistar. Al terminar McCay se monta en los lomos del dinosaurio y ambos salen de la escena. Es un film épico al considerarse el primero en dotar a su creación una personalidad propia marcada. Gertie volvería a renacer en un nuevo corto del mismo Winsor McCay en 1921. Aunque esta película no pudo ser terminada, nos es bastante interesante para nuestra investigación porque el autor utiliza mucho más la mezcla de fondos reales con animación. En el comienzo de la explosión comercial norteamericana que pretendía implantarse en el gremio, surge la serie de

55 También es conocido como *The Dachhund and the Sausage*. BRAY, John Randolph, *The Artist's Dream*, 1913, Estados Unidos.

56 MCCAY, Winsor, *Gertie, the Dinosaur*, 1914, Estados Unidos, 12 minutos.

Bobby Bumps, creado por Earl Hurd para el mismo Bry alrededor de 1918, dentro de la cual hay un capítulo llamado *Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum*⁵⁷ donde una mano dibuja al famoso niño junto a su perro Fido. Tras unos caóticos percances en un restaurante la mano les brinda una ayuda al dibujarles una escalera para poder escapar de un cocinero que está enfurecido con ellos.

Quizás la acogida de este personaje fomentara más adelante las primeras series animadas con éxito protagonizadas por personajes de animación mezclado en la acción real. El primero en crearlas fue Max Fleischer, responsable junto a sus dos hermanos del rotoscopio en 1915. Este artefacto conseguía que cada fotograma de una secuencia real pudiera transformarse en un dibujo. Todo apunta a que gracias al invento, Fleischer creara en 1919 *Out of the Inkwell*⁵⁸, protagonizado por un travieso payaso llamado Koko⁵⁹ el cual emergía al principio de cada capítulo del tintero de su creador, el propio Max Flischer, y protagonizaba una serie de periplos hasta terminar de nuevo dentro del tintero. Era la recurrente fórmula de la creación que toma el pelo al creador, la cual resultó tan exitosa. En 1923, Walter Lantz la vuelve a utilizar para su serie *Dinky Doodle*⁶⁰, nombre del niño que la protagonizaba junto a su perro Weakheart, personajes que curiosamente recuerdan mucho a Bobby Bumps y su perrito Fido. Al igual que la anterior, los dos personajes aparecían junto a su creador viviendo divertidas situaciones en cada capítulo. La excepción de la regla surge en

57 HURD, Earl, *Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum*, 1918, Estados Unidos.

58 FLEISCHER, Dave, *Out of the Inkwell*, 1918, Estados Unidos, 2 minutos.

59 También conocido como Ko-ko. La última película fue grabada en 1929, pero el personaje resurgirí a en 1931 dentro de la serie Talkcartoons, junto a otros personajes tan populares como Betty Boop y Bimbo.

60 LANTZ, Walter, *Dinky Doodle*, 1923, Estados Unidos.

1923, cuando un joven Walt Disney crea el capítulo piloto de una serie llamada *Alice in Cartoonland*⁶¹, en esencia muy parecida a las aventuras del famoso libro en el que se basa sólo que esta vez Alicia, una niña de carne y hueso, se sumerge en el mundo de los dibujos animados. La serie tuvo una gran acogida y salvó a Disney de una quiebra segura. Más adelante retomará la fórmula para añadirla a sus largometrajes.

Cuando la animación norteamericana comienza su etapa más comercial y con los famosos personajes de la Warner Bros., los Looney Toones, en 1940 Friz Freleng dirige el cortometraje *You Ought to Be in Pictures*⁶². Mezcla la realidad en un estudio de cine con las peripecias del cerdo Porky y el Pato Lucas para conseguir firmar un nuevo contrato ante el auténtico productor, Leon Schlesinger. Éste se lo considera como uno de los mejores cartoons de la historia -quizá por eso no se terminen aquí las peripecias de los Looney Toons dentro de “nuestra realidad”-. Esta película es especialmente relevante, porque es la más famosa donde sus personajes animados dejan de limitarse a jugar dentro del papel en dos dimensiones donde su creador los dibuja para saltar a los decorados reales e interactuar abiertamente actores de carne y hueso. Los volveremos a ver en los 90 de la misma guisa, junto a otras personalidades famosas en largometrajes como, por ejemplo, *Space Jam*⁶³.

En el año 1945 la técnica comienza a usarse en las películas más comerciales como una nueva fórmula donde estrellas del cine comparten protagonismo con estrellas de la animación en secuencias de acción real,

61 En algunos libros también puede encontrarse como *Alice's Wonderland*. DISNEY, Walt, *Alice in Cartoonland*, 1923, Estados Unidos, 12 minutos.

62 FRELENG, Friz, *You Ought to Be in Pictures*, 1940, Estados Unidos, 9 minutos.

63 PYTKA, Joe, *Space Jam*, 1996, Estados Unidos, 87 minutos.

para dotarlas de una mayor espectacularidad. Esto se debe a que en aquella época los cartoons se habían consolidado como un fuerte negocio dentro de la industria del cine hollywoodiense cuyos personajes habían alcanzado grandes cuotas de popularidad entre el público americano. La animación ya estaba consolidada como una industria próspera, y la primera estrella que se atrevió a dar el paso fue el gran Gene Kelly, en una secuencia de la película *Anchors Aweigh*⁶⁴ (*Levando anclas*) quien aparece bailando con Jerry, de Tom y Jerry. La secuencia se hizo muy popular en la época, lo curioso fue que en un principio Kelly pidió colaboración a Walt Disney para aparecer bailando con su famoso personaje Mickey, pero Disney rehusó a prestar la imagen del ratón. Al final con la coreografía de Disney la productora rival MGM se encargó de animar a otro roedor, esta vez Jerry junto al artista en una de las escenas de acción real y animación más memorables de toda la historia del cine. Salió tan contento de la experiencia que volvería a repetirla en otras películas como *Invitation to the Dance* o *Jack and the Beanstalk* en 1967. A partir de aquí les seguirían otras tantas estrellas como Esther Williams, que también hizo lo propio, otra vez junto Tom y Jerry en la película *Dangerous When Wet*⁶⁵ en 1953 esta vez narrando las aventuras bajo el mar. En pleno auge del cine comercial y dado el éxito que despertaba entre el público, este discurso se utilizó y se sigue utilizando, como reclamo publicitario para ambas partes. La fórmula se multiplica en años posteriores hasta la saciedad, de manera que es casi imposible seguir la pista a todos los trabajos.

64 SIDNEY, George, *Anchors Aweigh*, 1945, Estados Unidos, 143 minutos. La secuencia en cuestión es conocida como *The Worry Song*.

65 WALTERS, Charles, *Dangerous When Wet*, 1953, Estados Unidos, 95 minutos.

4.2.3. Las grandes producciones: de *Fantasia* a *Roger Rabbit*

Quizás la compañía que mejor rendimiento supo sacar de este recurso fue Disney, llegándola a usar en más de una ocasión y siempre con el mismo éxito, tanto de público como de crítica. Disney ya flirteó en varias ocasiones con esta técnica en pequeñas dosis, como cuando en *Fantasia*⁶⁶, en el año 1940, Mickey Mouse estrecha la mano al director de orquesta Stokowsky y más tarde en la película *The Reluctant Dragon*⁶⁷, en 1941, donde ya se empezaron a combinar secuencias de actores en vivo con cortos de animación. Sin embargo, el primero de sus largometrajes en la que la introdujo de forma contundente fue en *The Three Caballeros*⁶⁸ en 1945. La cinta está protagonizada por el Pato Donald, José Carioca y Panchito, los tres pájaros cuentan sus divertidas andanzas por toda Latinoamérica. Es una excelente película que fue inspirada por Walt Disney de vuelta por su último viaje al continente. Lo más destacable es que en ella prima la animación, son los personajes animados los verdaderos protagonistas por encima de los actores que los acompañan, y en ocasiones mezcla ambas realidades casi de forma casi experimental. Al año siguiente, en 1946, se estrena la película *Song of the South*⁶⁹, una película que al igual que *The Reluctant Dragon*, también combinaba escenas de actores reales con animaciones. En el mismo año otra película llamada *Make Mine Music*⁷⁰, una producción musical que en cierta medida seguía la experimentación con música como

66 ALGAR, James, *Fantasia*, 1940, Estados Unidos, 120 minutos.

67 WERKER, Alfred L. *The Reluctant Dragon*, 1941, Estados Unidos, 72 minutos.

68 FERGUSON, Norman, *The Three Caballeros*, 1945, Estados Unidos, 71 minutos.

69 FOSTER, Harve y JACKSON, Wilfred, *Song of the South*, 1946, Estados Unidos, 94 minutos.

70 CORMACK, Bob, *Make Mine Music*, 1946, Estados Unidos, 94 minutos.

ocurría en *Fantasia*, retoma la técnica en uno de sus cortos llamado de *Two Silhouettes*, protagonizada por dos bailarines de danza clásica, David Lichine y Tania Riabouchinskaya, son filmados en acción real con fondos y algunos personajes animados, lo que da un resultado experimental que es bastante interesante e inusual en las películas de esta productora. En 1949, Disney lanza a las pantallas *So dear to my Heart*⁷¹, una película que fue concebida sólo para acción real, pero consideraron que dado la trayectoria que llevaba el estudio, famoso por sus personajes animados, el público es posible que no aceptara una producción Disney sólo con acción real sin animaciones, de modo que posteriormente se introdujo partes animadas.

Pero sin duda, la película de Disney en este campo que siempre a despertado gran expectación es la de *Mary Poppins*⁷², protagonizada por Julie Andrews en 1964. La historia de la famosa niñera británica que llega volando desde las nubes para cuidar a dos niños cuyos padres son bastante despreocupados por ellos. Esta película rodada íntegramente en interiores es una de las más divertidas y entretenidas del género, en ella se mezclaban todos los ingredientes que la convirtieron en una película de éxito: buenos efectos especiales, un buen guión apropiado para todas las edades y la mezcla de dibujos animados en sus números musicales -tanto animación tradicional como animación real-. Esto último a punto estuvo de ser eliminado del guión debido a una serie de desacuerdos entre el escritor original de la novela, P.L. Travers, y Walt Disney. Tras su rotundo éxito y usando la misma fórmula, Disney lanza a las pantallas en 1971 un nuevo largometraje con las mismas características que el anterior. Se

71 LUSKE, Hamilton, *So Dear to my Heart*, 1949, Estados Unidos, 82 minutos.

72 STEVENSON, Robert, *Mary Poppins*, 1964, Estados Unidos, 139 minutos.

trata de *Bedknobs and Broomsticks*⁷³. Esta vez Angela Lansbury es una bruja aficionada bastante estirada que se queda al cuidado de tres niños exiliados al pueblecito inglés donde reside acosados por la Segunda Guerra Mundial. La película repitió casi todas las fórmulas de su predecesora, aunque no consiguió repetir su éxito abrumador, quizá por su aire más infantil. No obstante no deja de ser una película entretenida, donde lo más destacable precisamente es la escena que mezcla actores y dibujos animados. En estas dos últimas películas son los personajes reales los que invaden el espacio o la “realidad” de los dibujos animados. En los setenta, cuando la compañía lleva varios años reinando como uno de los gigantes de Hollywood, realiza producciones con actores reales que, precisamente, son la tónica dominante en la película *Pete’s Dragon*⁷⁴ estrenada en 1977. En ella destacaban actores tan importantes como Mickey Rooney, y su principal protagonista era un enorme y bonachón dragón acompañado de su fiel amigo Pedro. El avance de los efectos visuales permitió que el personaje animado lograra una total autonomía dentro de la acción real, ya que consigue manipular los objetos reales a su antojo, algo que antes era difícil conseguir. En este caso, Elliot es el único dibujo animado que “invade” el espacio de la acción real.

Nos gustaría detenernos para analizar a fondo la que, sin duda, es un caso a parte dentro de este tema. Para muchos es el ejemplo por excelencia de la mezcla de animación tradicional con acción real. Se trata de la obra maestra del animador Richard Williams *Who Framed Roger Rabbit*⁷⁵, realizada en 1988. Cuenta cómo el detective privado Eddie

73 STEVENSON, Robert, *Bedknobs and Broomsticks*, 1971, Estados Unidos, 139 minutos.

74 CHAFFEY, Don, *Pete’s Dragon*, 1977, Estados Unidos, 129 minutos.

75 ZEMECKIS, Robert. *Who Framed Roger Rabbit*, 1988, Estados Unidos, 103 minutos.

Valiant, interpretado por Bob Hoskins, investiga un complot en el que se involucra a la gran estrella de los dibujos⁷⁶ Roger Rabbit, un hilarante conejo de dibujos animados acusado falsamente de asesinato. El detective tira del hilo hasta descubrir que la propia existencia del mundo de los dibujos podría estar en peligro. Se ha dicho casi todo acerca de esta película. Hasta la fecha, es la única que ha conseguido concentrar en el mismo largometraje a los principales héroes animados de la inmensa mayoría de las grandes compañías⁷⁷. El largometraje mezcla magistralmente el desternillante humor de los cartoons con toda la intriga del cine negro -con mujer fatal incluida, en este caso la impresionante Jessica Rabbit-, tanto es así que siempre se ha cuestionado si la película debería estar abiertamente orientada hacia el público infantil o a otro más adulto -algunas escenas parece que pueden tener unas insinuaciones poco apropiadas al considerarlas eróticas o virulentas para el público infantil-. En cualquier caso, el mejor homenaje que pudo ofrecer a la animación es el tremendo impacto al público gracias al cual, se logra recuperar una fe en los dibujos animados muy parecida a la de los años dorados del cartoon norteamericano, que por aquel entonces parecía algo mermado. Su narración está repleta de palabras y guiños susceptibles para la gente de la profesión, por lo que la hace mucho más auténtica. Pero lo que de verdad interesa en este estudio es ante todo la interrelación entre la existencia de dos mundos distintos claramente delimitados, el mundo "real" de los humanos y el mundo de los dibujos. Esto conlleva a ser la primera película en establecer dos tipos de discursos distintos usando la

76 "Dibu" es el nombre que reciben los dibujos animados en la película. En la película los dibujos tienen un rol determinado dentro de la sociedad, como una especie de minoría, la cual despierta antipatía hacia algunos ciudadanos de carne y hueso, y al contrario.

77 Algunos como Tom y Jerry no pudieron incluirse simplemente porque no llegaron a alcanzarse a tiempo los acuerdos de licencia cuando se estaba realizando la película. La lista de todos los personajes que intervienen pueden encontrarse en INDB (*The Internet Movie Database*).

misma técnica: por un lado, la mayor parte del metraje se desarrolla dentro del mundo de los humanos, es decir, son los dibujos los que intervienen en la realidad; mientras que en el giro final de la narración transcurre en el mundo de los dibujos y es el detective, el actor de carne y hueso, el que invade el “territorio” de los dibujos. Además fue toda una proeza técnica al fusionar ambos ambientes de una manera completamente natural. No existe ningún tipo de límites para el dibujo animado, que se desenvuelve como pez en el agua en decorados y con los objetos de acción real que están a su alcance, y al contrario, con lo cual la convierte en la obra cumbre de dicha técnica. Cabe destacar que para su realización, su director de animación, Richard Williams, no uso ningún tipo de sistema informático ni para animar, ni para colorear. Puede que no exageremos cuando decimos que estamos ante una de las últimas gran superproducciones realizadas completamente a mano. Como siempre, esto la dota de encanto innato que, posiblemente, no se hubiera podido obtener de otra manera.

4.2.4 Otros ejemplos

En el camino nos dejamos muchos trabajos. Por ejemplo, siguiendo la estela de *Who Framed Roger Rabbit*, Ralph Bakshi presenta en 1992 la película *Cool World*⁷⁸, que pasó más bien sin pena ni gloria por las pantallas, sin más trascendencia que las evidentes similitudes entre ambas cintas, aunque ésta última de menor calidad. También cuenta como hay dos tipos de mundos, el real y el de los dibujos animados: *Cool World*. De nuevo las dos realidades tienden a entremezclarse forzando las situaciones más hilarantes. A pesar de contar en su reparto con superestrellas del momento

78 BAKSHI, Ralph, *Cool World*, 1992, Estados Unidos, 103 minutos.

de la talla de Kim Basinger, Gabriel Byrne o Brad Pitt, el argumento simple y caótico junto a un acabado técnico modesto, deja a la película a un nivel bastante mediocre dentro del género.

Otras películas del género seguían emergiendo, aunque poco a poco fueran perdiendo fuerza y prestigio. El éxito de los famosos Looney Toons produjo una serie de películas donde los personajes vivían trepidantes aventuras protagonizadas junto a importantes personalidades y actores famosos. La primera fue *Space Jam* en 1996 protagonizada entre otros por Michael Jordan. El rotundo éxito comercial de la película precipitó otras entregas como *Monkeybone*⁷⁹ en el 2001 protagonizada por Brendan Fraser y Bridget Fonda y, el último de ellos, *Looney Toons: Back in Action*⁸⁰ en el 2003 donde Fraser repite como protagonista. Técnicamente estas producciones dejan atrás totalmente la animación tradicional dibujada y coloreada a mano y se implanta del todo el ordenador, además de evidenciar su clara línea comercial con un argumento bastante pobre. Como ocurría con otra película del año 2000 llamada *The Adventures of Rocky & Bullwinkle*⁸¹. Estos dibujos animados tuvieron su propia aventura en la gran pantalla compartiendo protagonismo con actores tan importantes como Robert de Niro. En los últimos años apenas hay grandes producciones con este tipo de técnica, quizá porque las últimas películas que sacaron al mercado no tuvieron el éxito que se esperaba. Sin embargo, en breve podremos ver en nuestras pantallas otra producción Disney de estas características llamada

79 SELICK, Henry, *Monkeybone*, 2001, Estados Unidos, 93 minutos.

80 DANTE, Joe, *Looney Toons: Back in Action*, 2003, Alemania y Estados Unidos, 90 minutos.

81 MCANUFF, Des, *The Adventures of Rocky & Bullwinkle*, 2000, Estados Unidos y Alemania, 88 minutos.

*Enchanted*⁸².

La mezcla de animación e imagen real no sólo la han usado las grandes producciones, hemos dejado miles de ejemplos alrededor del planeta. Entre ellos nos gustaría destacar una serie alemana que ha servido como referente para el proyecto. En 1982, y dirigida por Ulrich König, comienza a emitirse *Meister Eder und sein Pumuckl*⁸³, más conocida en España como *Pumuky*. Esta serie es considerada, para aquellos que la disfrutaron en su día, como una de las mejores en su época al ser de las más originales por utilizar el formato que estamos estudiando. Cuenta las peripecias del pequeño duende Pumuki, que no puede parar de hacer travesuras en la carpintería de su viejo amigo Eder. El duende es un dibujo inmerso dentro de la acción real con actores y objetos. No es ninguna novedad, se vuelve a repetir la fórmula del dibujo en decorados reales como también ocurría en los primeros ejemplos tales como *Out of the Inkwell* o *Dinky Doodle*. Sin embargo pensamos que merece la pena rescatarlo puesto que es la última serie conocida que se ha realizado íntegramente con estas características. Además parece que las técnicas usadas para la animación y efectos son bastante artesanales, de nuevo ese encanto característico de este tipo de producciones.

Y podríamos seguir investigando en otros soportes donde encontrar esta técnica: anuncios, documentales e incluso en videos musicales. Es importante recordar la época anterior a la hegemonía del ordenador dentro del film, cuando se usaba la animación tradicional como un mero efecto

82 LIMA Kevin, *Enchanted*, 2007, Estados Unidos.

83 KÖNIG, Ulrich, *Meister Eder und sein Pumuckl*, 1982-1989, Alemania, dos temporadas de 26 episodios cada una, 25 minutos.

visual dentro del metraje, ni que decir que para la época esto era todo un adelanto técnico. Dejando atrás este sin fin de ejemplos, ahora nos gustaría centrar nuestro estudio en artistas mucho más actuales que también tienden a fusionar estos dos tipos de “realidades” con ayuda de la animación real. Ésto hace enfocar la técnica de una forma distinta, en la mayoría de trabajos analizados anteriormente la animación tradicional se integraba dentro de una acción real. En los casos que veremos a continuación cada frame es un movimiento tanto para el dibujo como para el objeto real con el que comparte pantalla, es decir, animación tradicional y stop-motion. El resultado por tanto es diferente al que estamos acostumbrados a ver dando como resultado una animación más experimental y no tan conocida como las anteriores, aunque dotada de una extraordinaria calidad artística. El checo Pavel Koutský es el mejor referente de la técnica puesto que la utiliza en muchos de sus trabajos. Con inteligente ingenio y algunas notas cómicas, este artista se ha servido de la animación como fuente de protesta, la mayoría de veces en contra de la manipulación intelectual que condiciona y oprime al individuo en algunas sociedades, como ocurría en *Duel*⁸⁴. Pavel Koutský explota la técnica mixta hasta sus últimas consecuencias, eso hace que en sus películas intervengan todo un alubión de imágenes provenientes de muy distintos lugares: dibujos a lápiz, celuloide, objetos reales y recortes de prensa. Todo esto conforma una nueva técnica llamada “animación total” que consiste en invadir al espectador con cientos de acciones e imágenes.

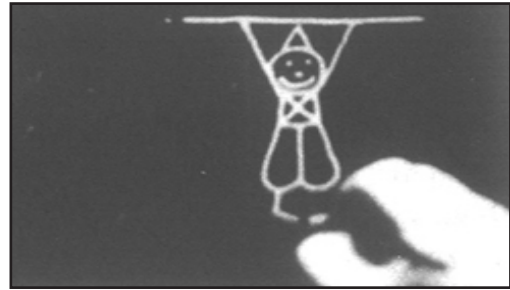
Daniel Garves ha sido uno de los mejores animadores británicos de los últimos años que además fundó los estudios *Tandem Films* junto a Nigel

84 KOUTSKÝ, Pavel, *Duel*, 1997, Republica Checa, Canadá, 6 minutos.

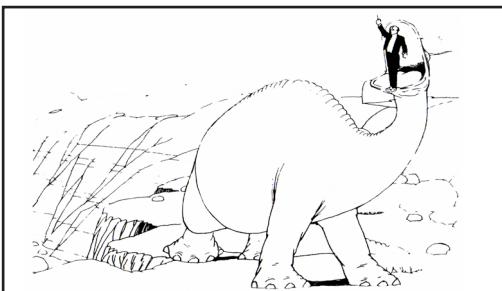
Pay en Londres en el año 1986. Este autor siempre se le ha reconocido por retar los límites de las fronteras de la técnica en sus trabajos, como el que nos interesa en este caso, *Manipulation* de 1991. Este corto retoma el recurso más usado por los primeros animadores, el de creador-creación pero invirtiendo totalmente la fórmula. En este caso el animador dibuja a un individuo el cual no deja de ser maltratado por su creador, usando casi todas las formas metalingüísticas posibles en una narración. Se trata de un ejemplo extraordinario del uso de la animación tradicional con stop-motion, aunque el film es tan completo que también intervienen otras técnicas de animación, como la de recortes o la de muñecos en tres dimensiones.



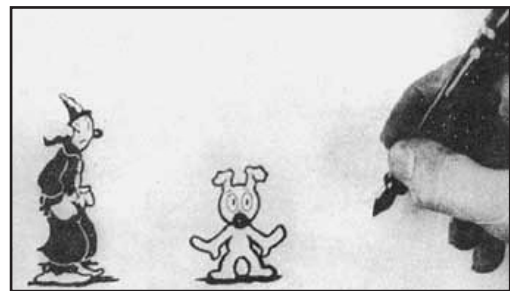
29



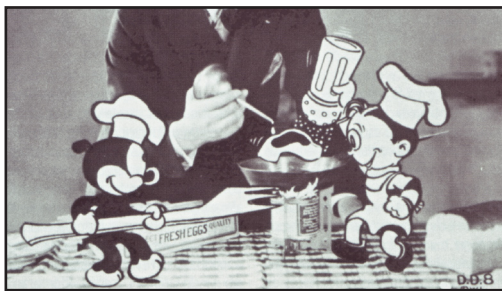
30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



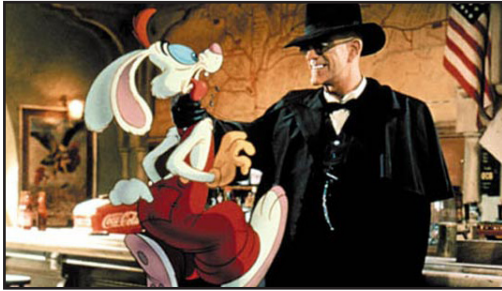
40



41



42



43



44



45



46



47

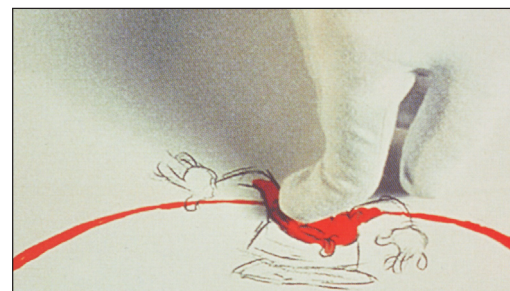


48

49



50

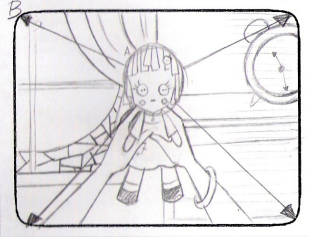
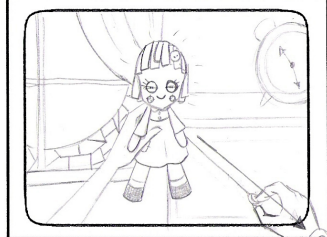
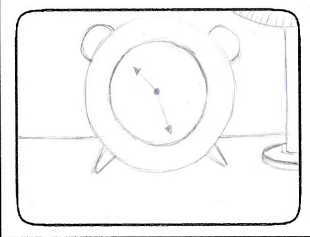


PARTE PRÁCTICA: BIBLIA


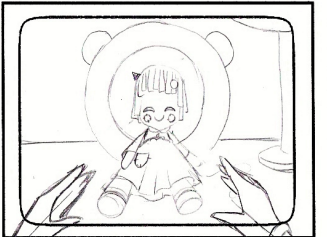
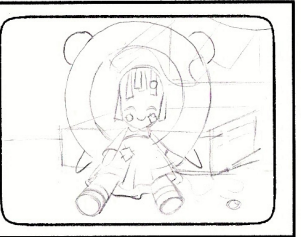


1. Storyboard y animática

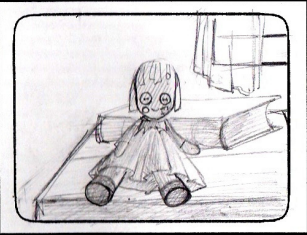
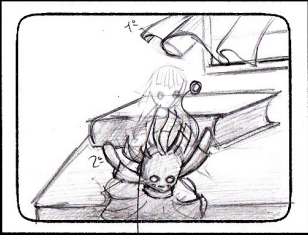
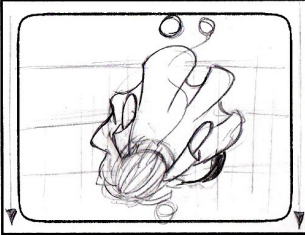
Nota: la animática se adjunta en el cd del proyecto.

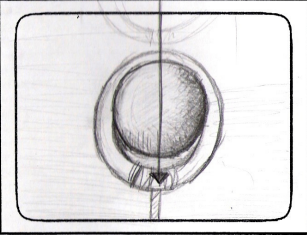
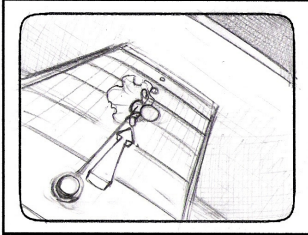
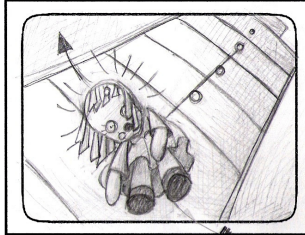
Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.	Esc. 1. Habitación niña
Plano 1	Duración 4"	Plano 1	Duración 5"	Plano 2	Duración 2"
					
Partes		Partes		Partes	
fondo • Habitación niña 1		fondo • Habitación niña 1		fondo • Habitación niña 2	
Acción 1- Las manos de la niña sostienen a Queca		Acción 1- Las manos dan cuerda a Queca 2- Queca sonríe y parpadea → <u>despierta</u>		Acción	
A) La imagen parte de la pantalla en negro con la cara de Queca en el centro de un círculo que se va abriendo → 2 • Canción Donie Donie • Sonido ambiente		• Cuerda • Caja de música • Canción D.D.		• Caja de música • Canción D.D.	


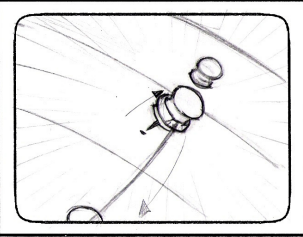
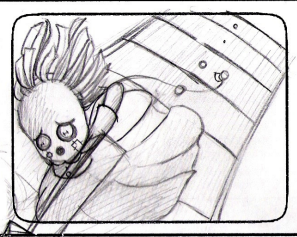
Página 1 de

Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.	Esc. 1. Habitación niña
Plano 2	Duración 2"	Plano 2	Duración 3"	Plano 3 TRANSICIÓN ENTRE PLANOS	Duración 5"
					
Partes		Partes		Partes	
fondo		fondo		fondo Habitación 2 + Desván 1	
Acción - Entran en plano las manos y dejan apoyado a Queca en el reloj.		Acción - Las manos se dan - Queca cierra los ojos sonriente		Acción - Se transforma el fondo → <u>frase</u> - Queca sufre una transformación física → <u>envejece</u>	
• Caja de música • Voces, risas • Canción D.D.		• Caja música • Voces, risas • Canción D.D.		1) {Caja música y "señalan" hasta 2} Voces que desaparecen 2) Final canción D.D.	

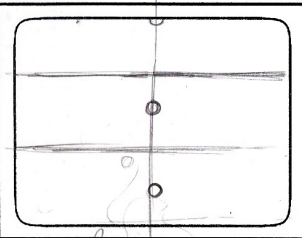
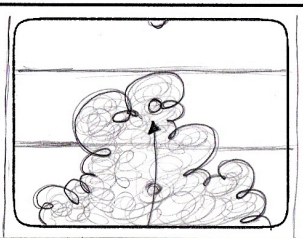

Página 2 de

Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.	Esc. 2. Deseñ
Plano 2	Duración 3"	Plano 2	Duración 3"	Plano 3	Duración 2"
					
Partes	fondo Deseñ 1	Partes	fondo Deseñ 1	Partes	fondo Gijonera 1 (Traveling hacia abajo)
Acción		Acción Un golpe de aire tira a Queca.		Acción La muñeca cae.	

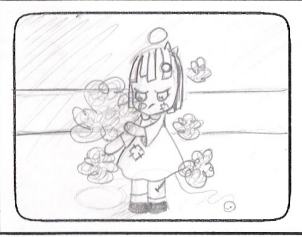
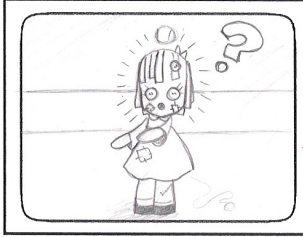
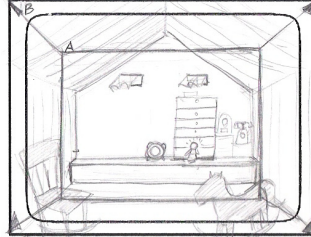
Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.	Esc. 2. Deseñ
Plano 4	Plano detalle Duración 1"	Plano 5	Diseño Duración 1"	Plano 6	Duración 4"
					
Partes	fondo Gijonera 2	Partes	fondo Gijonera 3	Partes	fondo Gijonera 4
Acción La anilla se engancha en el tirador de la gijonera.		Acción Se da cuerda.		Acción Queca despierta.	

Compañía		Producción <i>RECORDANDO A QUECA</i>		Sec.	Esc. 2. <i>DESIGN</i>
Plano 7	Duración 3"	Plano 8	Duración 2"	Plano 9	Duración 1"
					
Partes	fondo <i>Desen 2 (Balances de la cámara).</i>	Partes	fondo <i>Cámara 5</i>	Partes	fondo <i>Cámara 4</i>
Acción	<i>Vista subjetiva Queca</i>	Acción	<i>Arranca el tirador</i>	Acción	<i>La muñeca sigue cayendo</i>

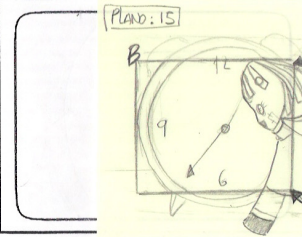

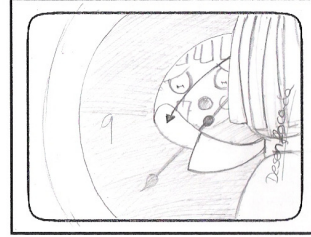
Página 4 de 18

Compañía		Producción <i>RECORDANDO A QUECA</i>		Sec.	Esc. 2. <i>DESIGN</i>
Plano 10	Duración 1"	Plano 11	Duración 4"	Plano 12	Duración 5"
					
Partes	fondo <i>Cámara 1</i>	Partes	fondo <i>Cámara 7</i>	Partes	fondo <i>Cámara 7</i>
Acción	<i>Queca cae (apenas se le) se le dispara desde arriba de la pantalla hacia abajo (pero sin ver el golpe).</i>	Acción	<i>El humo se desvaneca y se puede ver el cuerpo de Queca esclafado contra el suelo</i>	Acción	
		Plano 12	Duración 5"		
		fondo → <i>Cámara 7</i>			

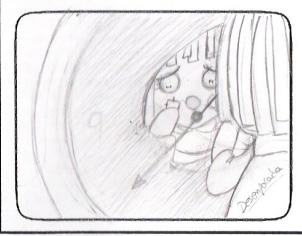
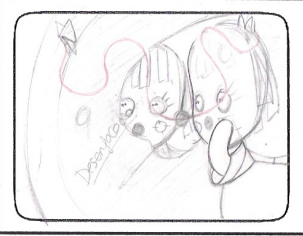
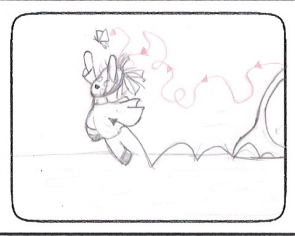
Página 5 de 18

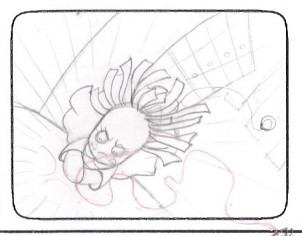
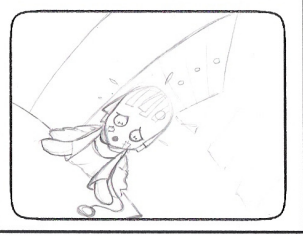
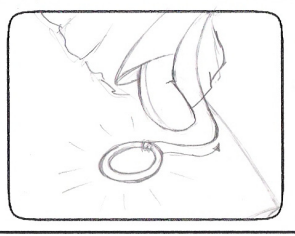
Compañía		Producción		Sec.	Esc.
Plano 12	Duración 3"	Plano 12	Duración 2"	Plano 13	Duración 4"
					
Partes		Partes		Partes	
fondo Cámara 7		fondo Cámara 7		fondo Deseñ 3	
Acción		Acción		Acción	
Se levanta y se ríe su ropa		De pronto mira al frente y se sorprende		Plano general + zoom out de todo el dibujo	


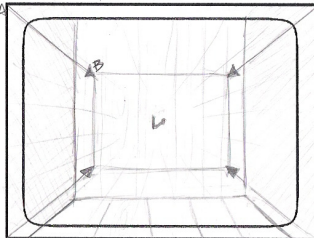
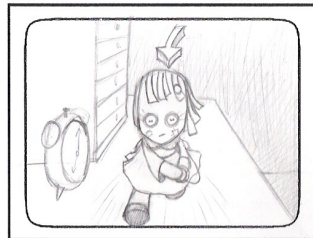
Página 6 de 18

Compañía		Producción		Sec.	Esc.
		RECORDANDO A QUECA			2. DISEÑO
Plano 15	B	Plano 14	A	Plano 15	Duración 3"
					
Partes		Partes		Partes	
Reloj 1		Reloj 1		Reloj 1	
Acción		Acción		Acción	
2-) Se acerca corriendo hasta a él.		1-) Queca gira la cabeza y reconoce el reloj		- limpia el polvo con su mano izquierda	

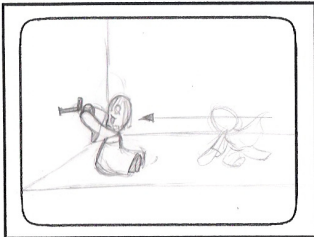
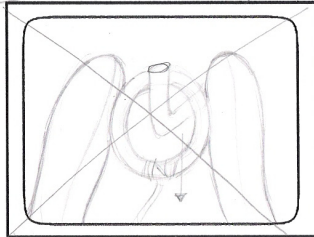
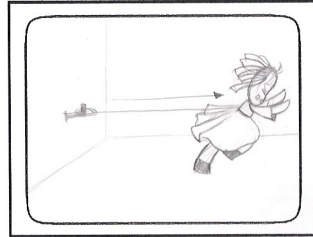
Página 7 de 18

Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.		Esc. 2. Dibujo.	
Plano 15	Duración 5"	Plano 15	Duración 4"	Plano 16	Duración 6"		
							
Partes		fondo		Partes		fondo	
		Relaj 1				Dibujo 4	
Acción		Acción		Acción			
- Ve su reflejo y entristecida se acaricia su parche rojo. <small>(La muñeca en ese momento está desenfocada)</small>		(Relaj desenfocado y muñeca y polilla enfocadas) Lo que parece un gato, es en realidad una polilla que sale de su cabeza.		Queca persigue a la polilla.			

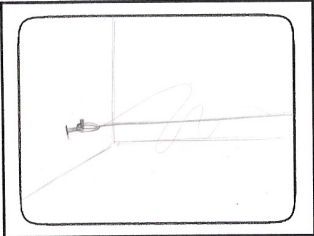
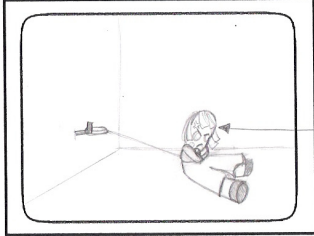
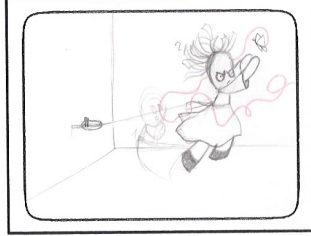
Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.		Esc. 2. Dibujo	
Plano 17	Duración 3" (+2")	Plano 17	Duración 2"	Plano 18	Duración 3"		
							
Partes		fondo		Partes		fondo	
		Dibujo 5				Dibujo 5	
Acción		Acción		Acción			
Queca se lanza a por la polilla. La polilla escapa.		Queca se nota cansada (maquillados, lentes, jadeo...) describe su chillo.		La cuerda está a punto de gastarse.			

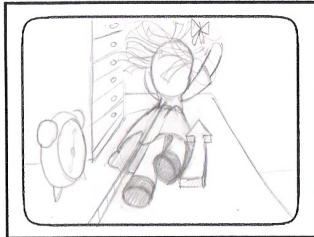
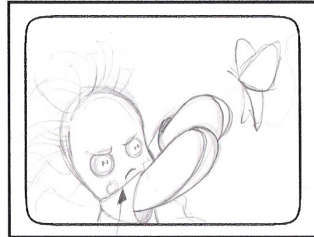
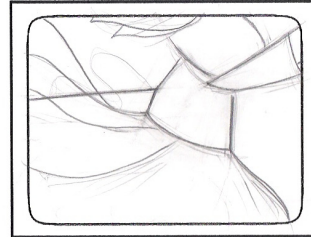
Compañía		Producción <i>RECORDANDO A QUECA</i>		Sec.	Esc. <i>2. Deseñ</i>
Plano <i>19</i>	Duración <i>4"</i>	Plano <i>20</i> <i>Zoom rápido hacia el fallo</i>	Duración <i>3"</i>	Plano <i>21</i>	Duración <i>4"</i>
					
Partes	fondo <i>Deseñ 5</i>	Partes	fondo <i>Deseñ 6</i>	Partes	fondo <i>Deseñ 5 (Sin inclinar)</i>
Acción <i>1) Queca mira desesperada la anilla</i> <i>2) Mira fuera de campo (buscar la solución)</i>		Acción <i>(Vista subjetiva Queca)</i> <i>Queca descubre un clavo en la pared (solución).</i>		Acción <i>Queca corre hacia el clavo.</i>	

Página 10 de 18

Compañía		Producción <i>RECORDANDO A QUECA</i>		Sec.	Esc. <i>2. Deseñ</i>
Plano <i>22</i>	Duración <i>4"</i>	Plano <i>22</i> <i>Paralelo</i>	Duración <i>4"</i>	Plano <i>23</i>	Duración <i>4"</i>
					
Partes	fondo <i>Deseñ 7</i>	Partes	fondo <i>Deseñ 6</i>	Partes	fondo <i>Deseñ 7</i>
Acción <i>Lentamente (con problemas de equilibrio), Queca llega hasta el clavo.</i>		Acción <i>Engancha la anilla al clavo</i>		Acción <i>Se da cuenta (acelerando progresivamente)</i>	

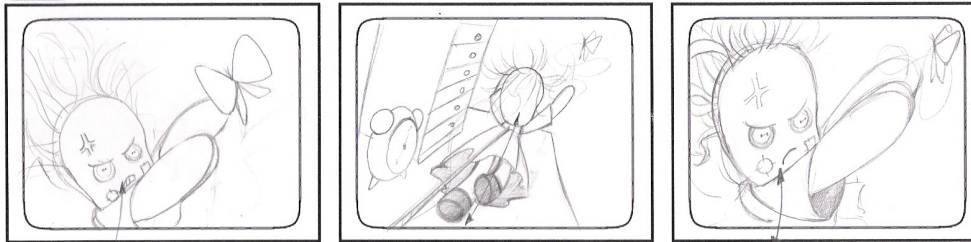
Página 11 de 18

Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.		Esc. 2. Deseñ	
Plano 23	Duración 7"	Plano 23	Duración 5"	Plano 23	Duración 3"		
							
Partes		fondo Deseñ 7		Partes		fondo Deseñ 7	
Acción (Fuera de campo) Queca se da cuerda una y otra vez, sólo se ve la cuerda en tensión y destensión		Acción Queca vuelve a entrar en el plano porque se aburre de darse cuerda. (Entra desde la derecha lentamente).		Acción Vuelve la polilla, Queca se levanta y corre hacia ella.			

Compañía		Producción RECORDANDO A QUECA		Sec.		Esc. 2. Deseñ	
Plano 24	Duración 2"	Plano 25	Duración 3"	Plano 26	Duración 3"		
							
Partes		fondo Deseñ 5		Partes		fondo Deseñ 9	
Acción Corre hacia la polilla		Acción Salta hacia ella		Acción Plano detalle de la cuerda: tensión y destensión continua			

Compañía **Producción** RECORDANDO A QUECA **Sec.** **Esc.**

Plano 27 Duración 2" Plano 28 Plano inclinado Duración 2" Plano 29 Duración 1"

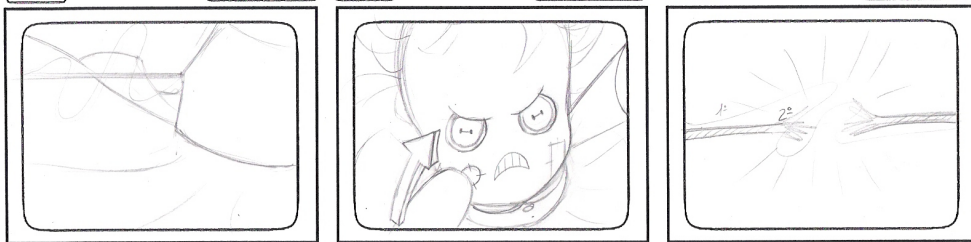


Partes fondo
 Desván 6 Desván 5 Desván 8

Acción
 Igual que el plano 25, pero cambiano el gesto de la boca, y más acelerada.
 Sigue saltando hacia ella. Se ve como la cuerda se tensa y se destensa...
 Zoom del plano 25 y más aceleración que en el plano 28.

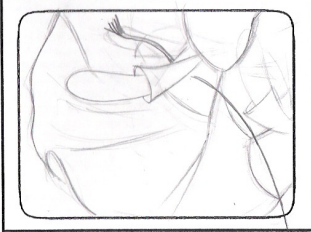
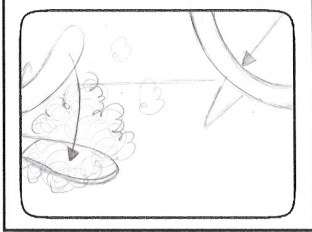
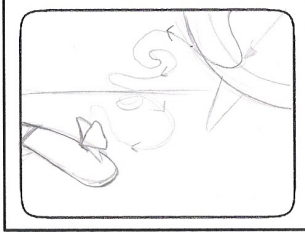
Compañía **Producción** RECORDANDO A QUECA **Sec.** **Esc. 2. DESVÁN**

Plano 30 Duración 1" Plano 31 Duración 1" Plano 32 Plano detalle Duración 3"

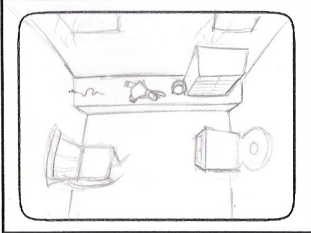
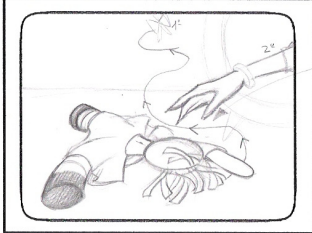
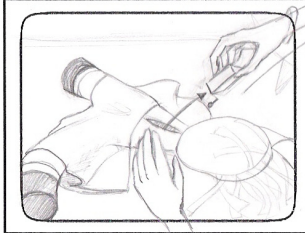


Partes fondo
 Desván 9 Desván 10 Fondo neutro

Acción
 Zoom del plano 26. Plano detalle cuerda (tensión-desten)
Acción
Acción
 1: la cuerda se tensa y destensa...
 2: hasta que se rompe.

Compañía		Producción <i>RECORDANDO A QUECA</i>		Sec.	Esc. 2. <i>DESUÁN</i>
Plano 33	Duración 3"	Plano 34	Duración 4"	Plano 34	Duración 5"
					
Partes		Partes		Partes	
fondo Diseño 11		fondo Diseño 12		fondo Diseño 12	
Acción Frames congelados (como dispositivos) 3" = 1 frame congelado x segundo		Acción Solo se ve caer el brazo de Queca, se forma una pequeña nube de polvo.		Acción La mariposa se posa en el brazo de Queca — IMPORTANTE: en el momento en que la tela suena la última nota de su caja de música.	

Página 16 de 18

Compañía		Producción <i>RECORDANDO A QUECA</i>		Sec.	Esc. 2. <i>DESUÁN</i>
Plano 35	Plano general picado	Duración 4"	Plano 36	Duración 4"	Plano 37
					
Partes		Partes		Partes	
fondo Diseño 13		fondo Diseño 14		fondo Diseño 14	
Acción Silencio absoluto. La chica que se mueve con las cortinas de las ventanas.		Acción 1) Tras una pausa, la polilla huye 2) Aparecen las manos de mujer		Acción (Zoom plano 36) Las manos entran la caja de música al interior de Queca. (zoom del plano).	

Página 17 de 18

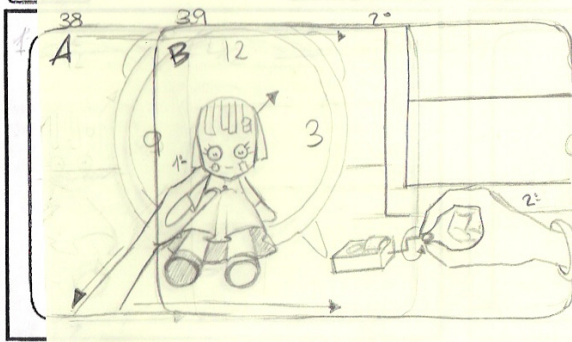
Compañía

Producción RECA

Plano 38

Duración 3''

Plano 39



2. Diseño de personajes

Durante el proceso de diseño de personajes muchos se extrañaron al saber que el corto mezclaría imagen real con animación tradicional quizás porque, con este tipo de fondos, habría sido más coherente usar una técnica más acorde, como la de stop-motion con muñecos articulados, y más tratándose de las peripecias protagonizadas de una muñeca. Sin embargo, existen diferentes justificaciones que explican el uso de la animación tradicional para los personajes, éstas tienen que ver más con recursos que ayudaran a despertar en el espectador emociones que con propiedades meramente técnicas. La razón por la que elegimos animación tradicional, más concretamente dibujo a lápiz, fue porque brinda a la figura de muñeca de trapo un aspecto frágil, volátil y expresivo muy hermoso. La realza en medio de ese cementerio de objetos pesados e inertes en el que está inmersa, dándole un aire nostálgico muy poderoso que cala en toda la narración. Precisamente la nostalgia es uno de los motores que mueve este proyecto y entendimos, por tanto, que el espectador debía inundarse con esta emoción desde el primer fotograma hasta el último. Por otro lado, el cartoon, aun en nuestros días, sigue teniendo una impronta infantil que lo caracteriza desde hace años y que le viene heredada de la historia. Por tanto no es de extrañar que todavía exista un público adulto desacostumbrado a ver animación y tienen este tipo de prejuicio al contemplar un corto con dichas características. Incluso uno mismo siente nostalgia al recordar su propia infancia sentada delante del televisor atiborrándose de dibujos animados y cortos de animación. Quién sabe, quizá fuera este hecho el que, inconscientemente, desencadenó toda esta historia. Es fácil establecer por tanto una clara relación entre la muñeca, uno de los juguetes por excelencia, y el dibujo animado: ambos se alimentan de infancia y recuerdos.

El diseño de Queca no está inspirado en ninguna muñeca en especial, o al menos en un principio. Su diseño quiere recordar las muñecas de trapo de antaño. En el apartado Muñecas, autómatas y androides ya explicamos que lo mejor de la muñeca de trapo es la accesibilidad, y en décadas como los 50 o 60 muchas mujeres se entretenían en hacerlas, cuando algunas de nuestras madres las cosían en su tiempo libre. Por otra parte pudo haber

un referente más en mi casa hay un por un amigo de muestra a una trapo con pelo de en una sala abandonada, espejo. No hay semejanza a la temática del también algunos



claro. Colgado cuadro pintado la familia que vieja muñeca de lana rojo sentada aparentemente frente a un duda que existen con respecto a proyecto, pero aspectos físicos

51

de esa muñeca con Queca. Sin embargo, y aunque no lo pueda parecer, este referente pudo haber sido fruto de mi propia inconsciencia, pues no fue hasta la mitad del proyecto, cuando Queca ya estaba dibujada sobre el papel, cuando reparé en el cuadro.

El diseño sufrió diversas modificaciones hasta el definitivo, tanto es así que casi hasta en el último momento se realizaron cambios, una de las razones fue las diferencias entre el modelo establecido y las pruebas de animación, que distaba mucho entre si. En los primeros bocetos su dibujo era bastante costoso ya que era demasiado recargada, pero poco a poco

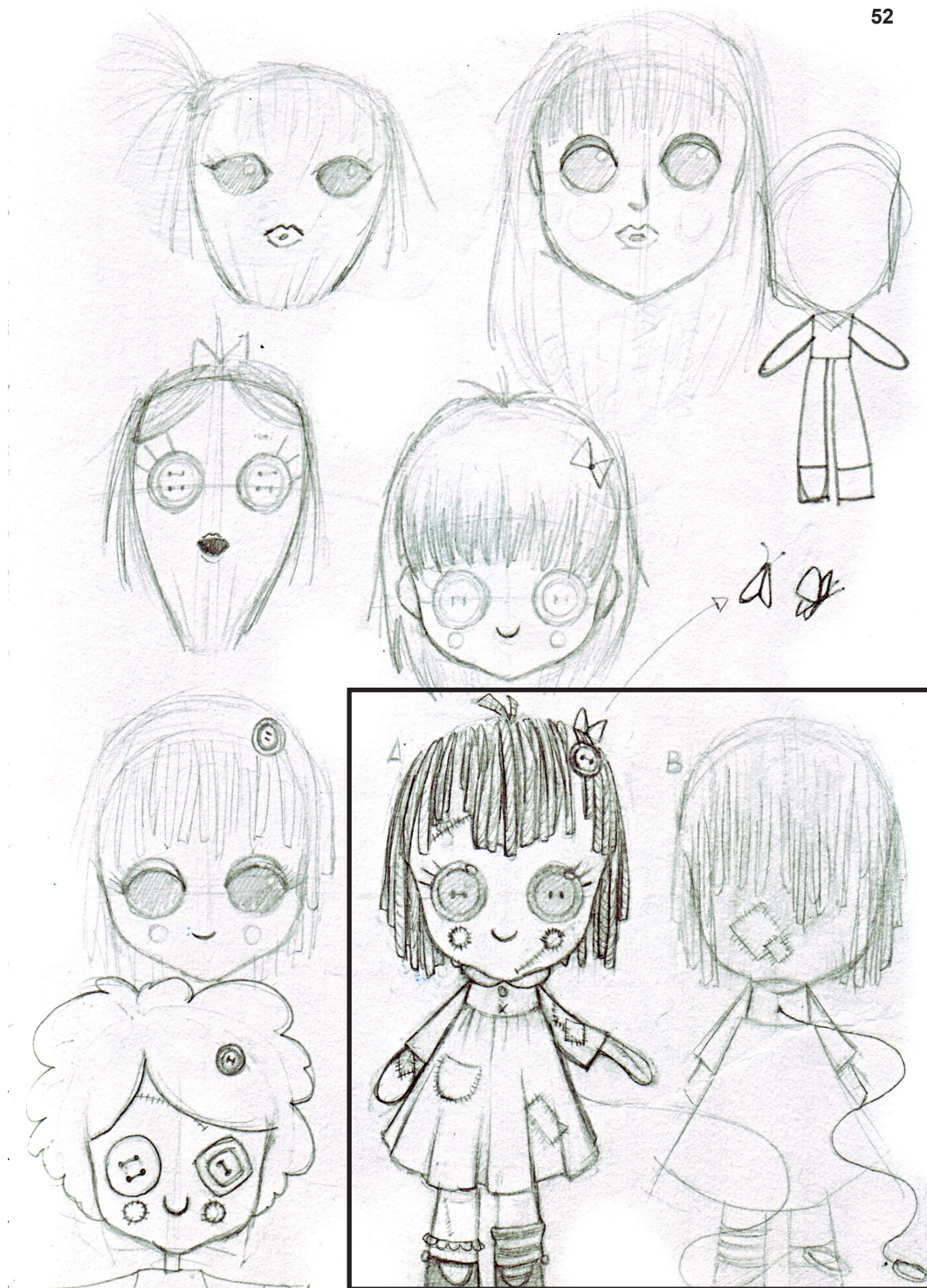
fue ganando la sencillez puesto que permitía mayor celeridad para ser animada.

Las manos de la niña y de la mujer en una primera fase fueron concebidas como dibujos ya que se pretendía usar rotoscopia para su representación. Posteriormente vimos la posible complicación de integrar tantos tipos de animación dentro de fondos reales y decidimos por tanto usar la imagen real también para este personaje. Faltaría estudiar cómo capturarla, si usando animación real o simplemente un video. En cualquier caso tendría que usarse croma para capturar las imágenes y retocarlas después en posproducción.

2.1. Bocetos y primeros diseños

A. Bocetos.

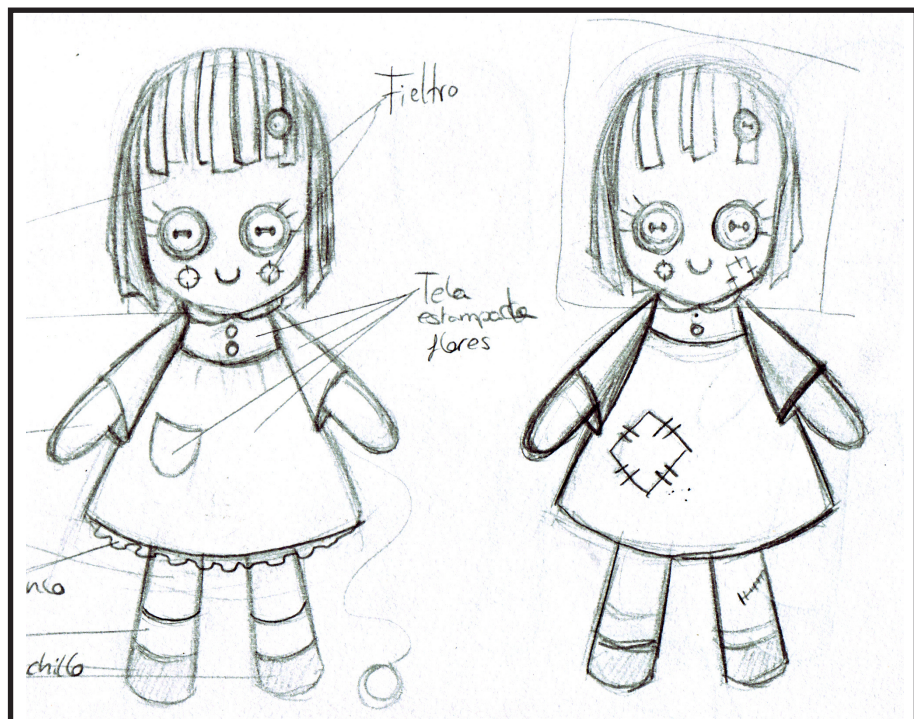
52



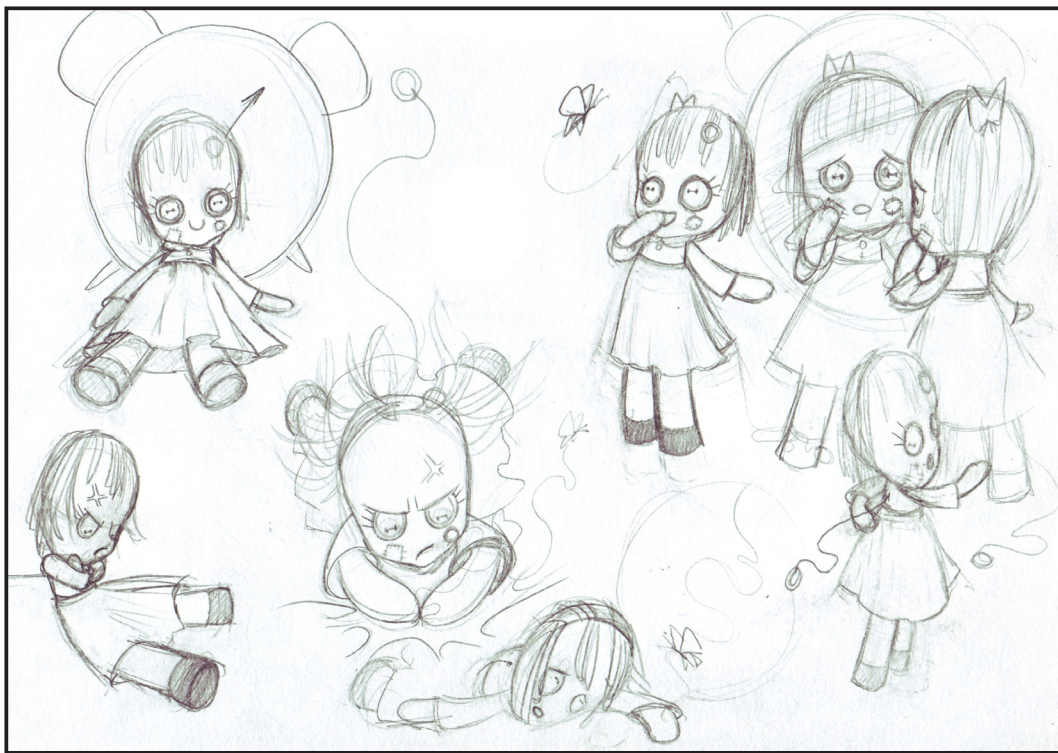
B. Primedos diseños.

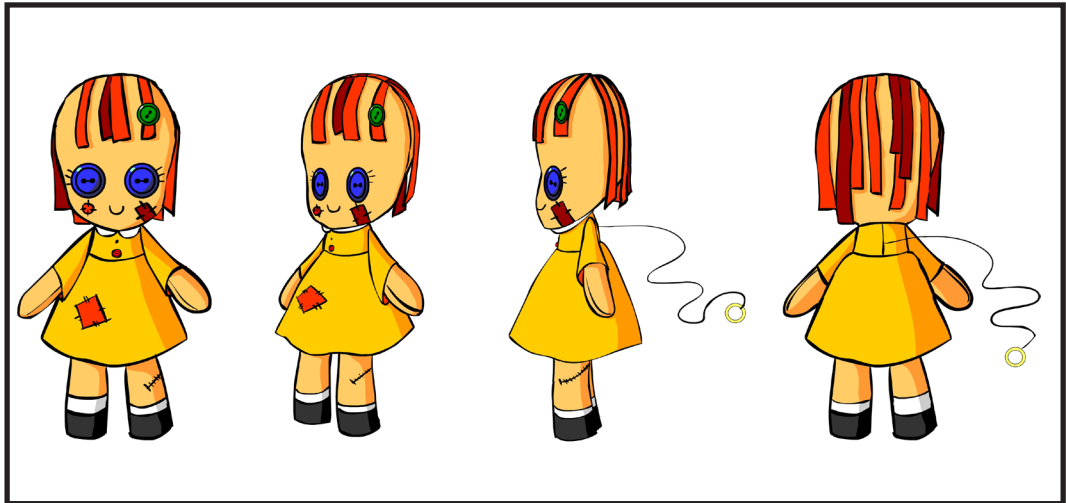


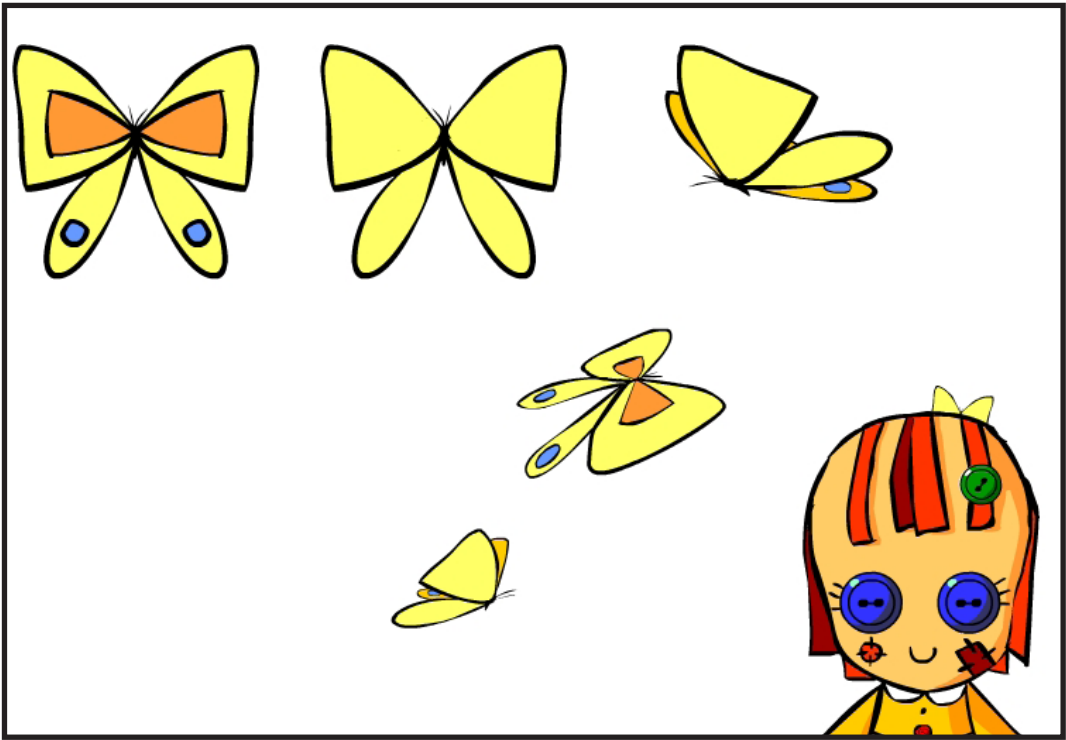
53

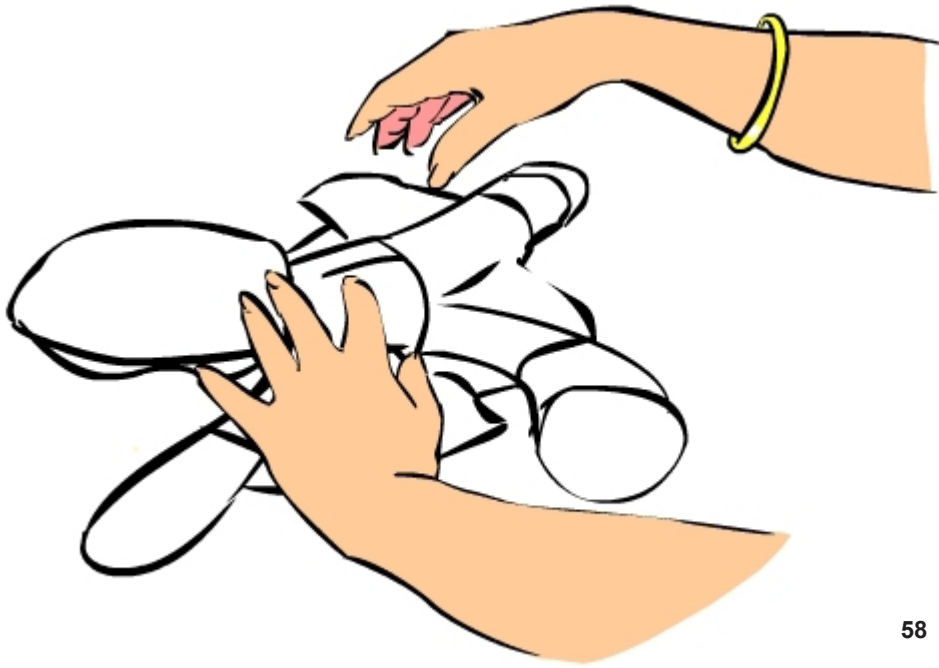


54









58

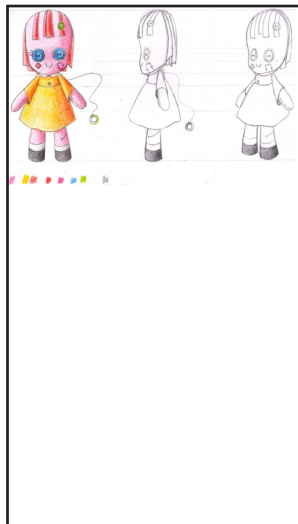


59

2.2. Pruebas de color



60



61



62



63

64



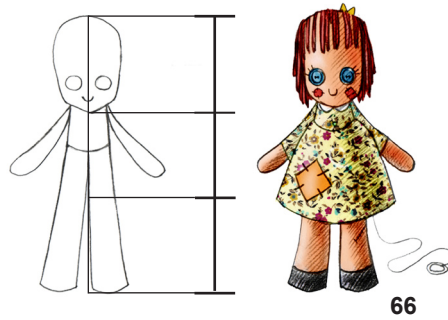


65

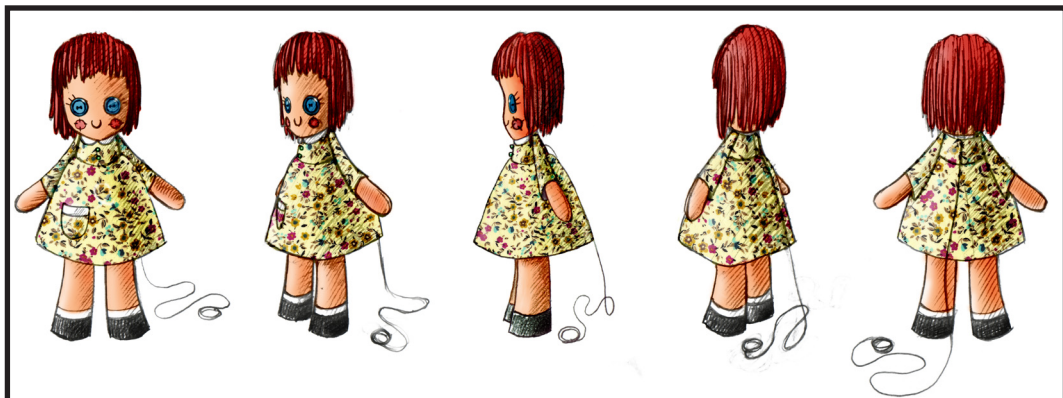
2.3. Carta de personajes

A continuación, los diseños definitivos de los personajes.

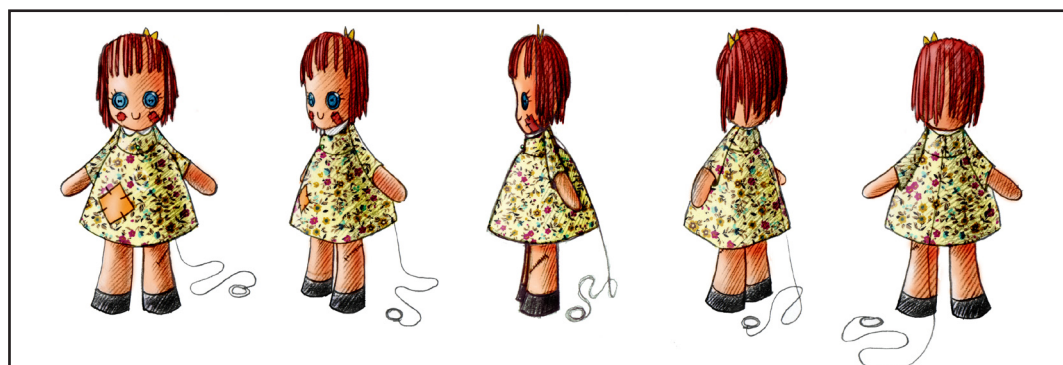
2.3.1. Queca



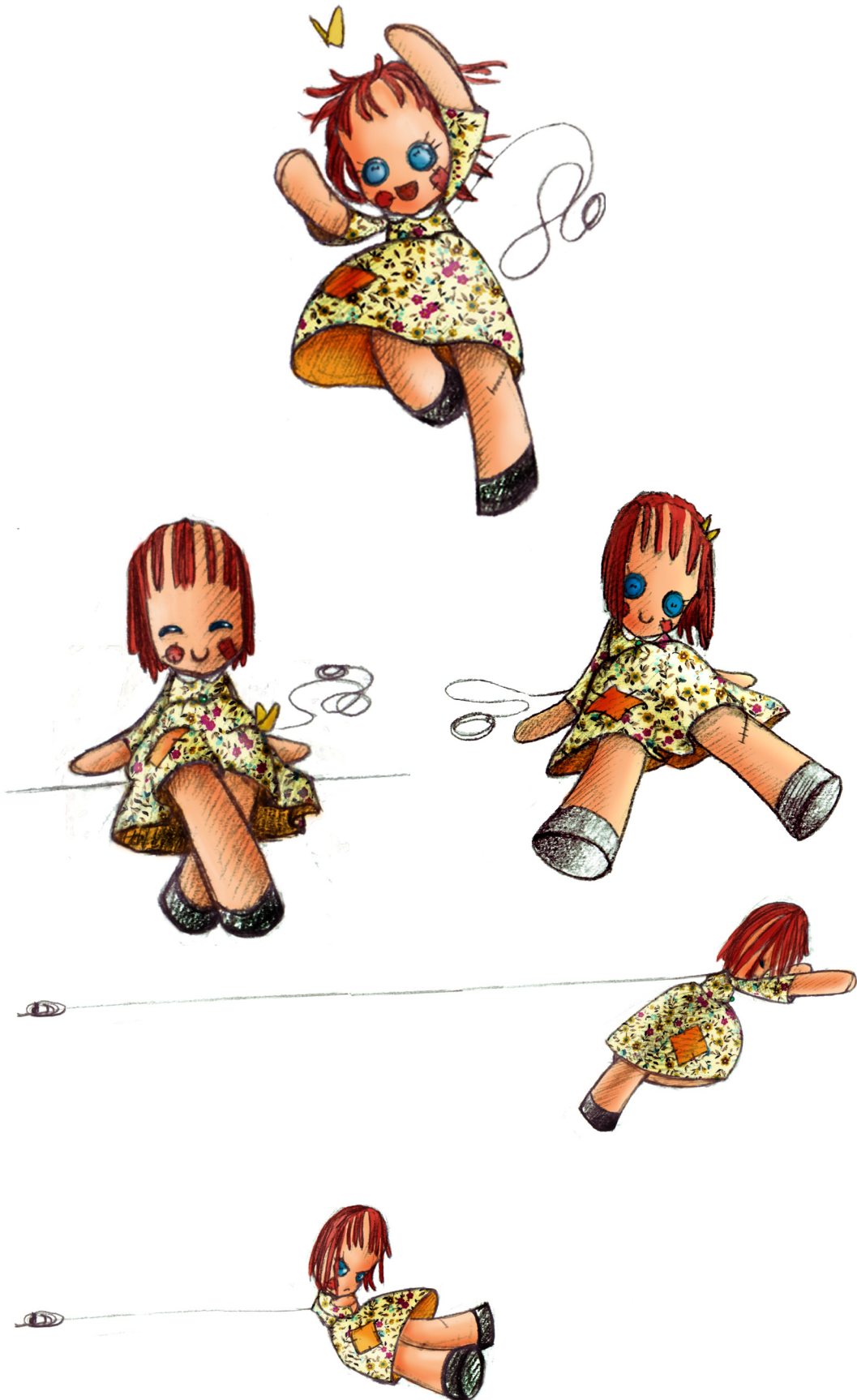
Queca escena uno (nueva)

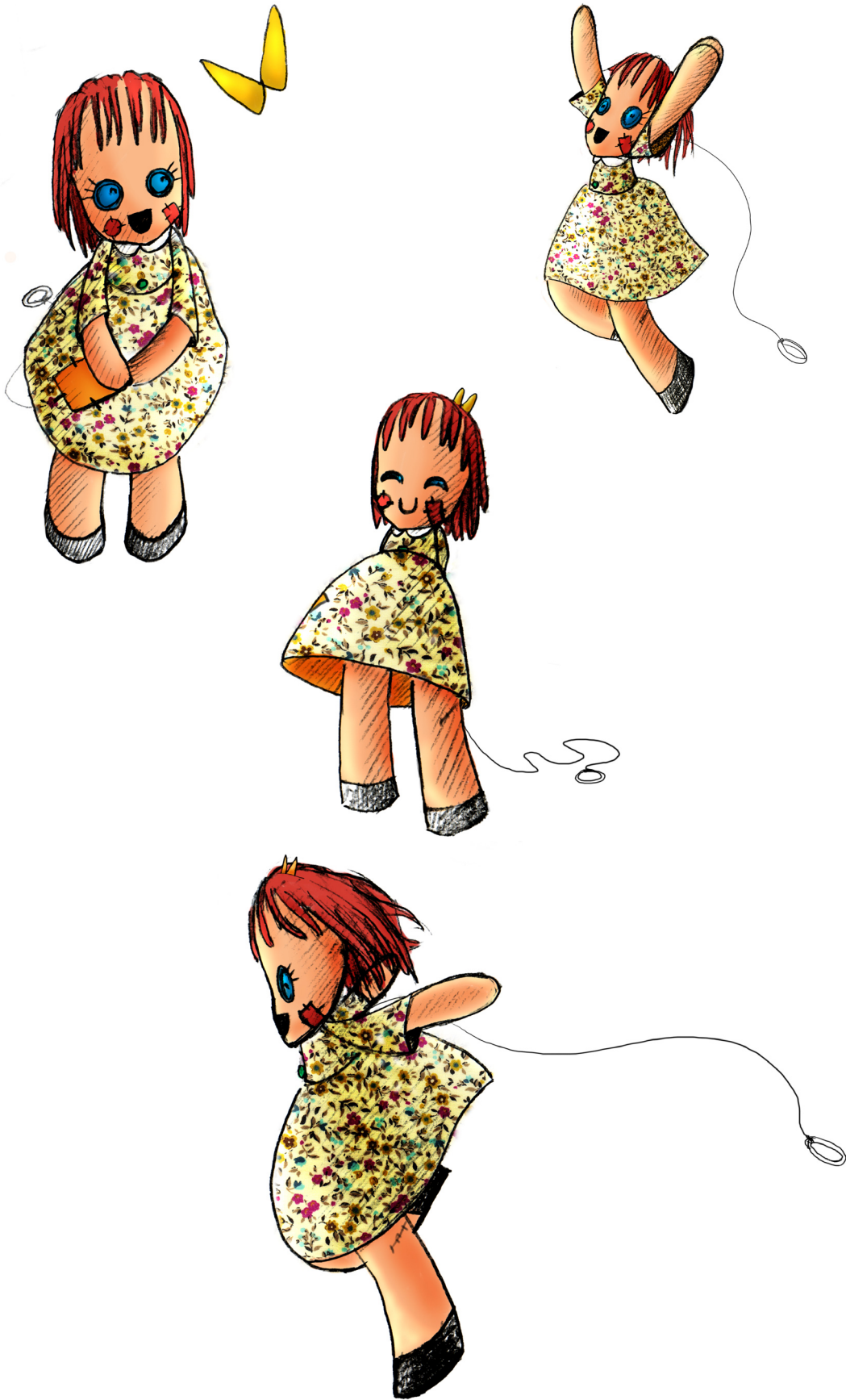


Queca escena dos (vieja)



A. Poses características





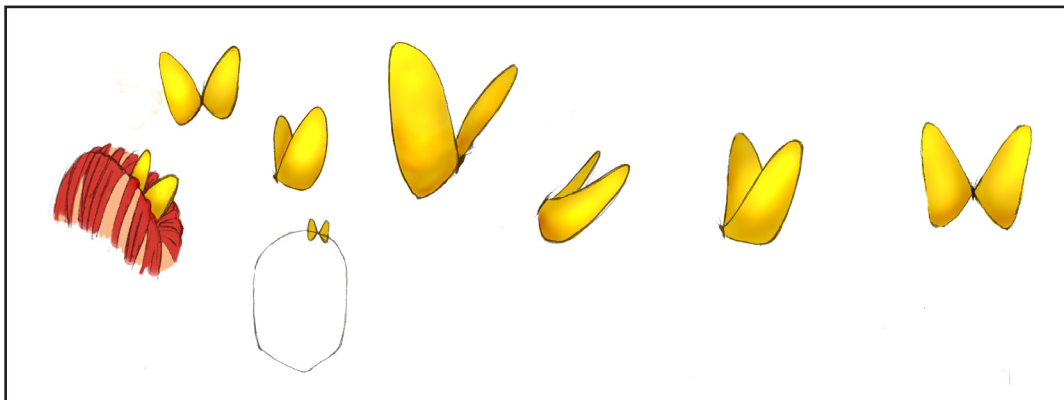


B. Expresiones faciales.



2.3.2. Polilla

Aparece a partir de la segunda escena escondida en la cabeza de Queca. Las alas sobresalen entre el pelo, lo que hace que parezca un lazo adornando el pelo de queca.



3. Escenografía

El término “escenografía” es más propio del ámbito teatral que el de la animación. Sin embargo, siendo fondos generados a partir de maquetas con objetos reales, consideramos que en nuestro caso es bastante apropiado. De hecho los escenarios han sido concebidos con la misma meticulosidad que la escenografía de una obra de teatro, como la mayoría de producciones de animaciones en stop-motion, las cuales también tienen un estudio escenográfico importante. La elección de este tipo de fondo surge desde el mismo nacimiento del proyecto así como sus diseños que pretenden dar a la animación un aire diferente la mezclar animación con imagen real.

La imagen real ofrece una visión potente a la vez que cercana al espectador. Este tipo de sentimientos chocan de forma rotunda al presentar a nuestra protagonista como dibujo, estableciéndose una curiosa paradoja. El dibujo en movimiento en medio de todos estos objetos inertes, subraya la corriente de vida que invade a la muñeca y que la diferencia radicalmente de todo lo demás, dándole la importancia que se merece. Y sin embargo no desentona, puesto que ésta no cesa de interactuar con los objetos de su alrededor. Podemos verlo, por ejemplo: cuando el golpe de viento que sacude la ventana mueve las cortinas y a la muñeca al mismo tiempo, haciendo que ésta última caiga; cuando Queca sacude sus ropas, el polvo que surge es real, no animado; la pátina de polvo del reloj que limpia con su manga también es real, realizada con animación real en stop-motion; etc.

Al principio barajamos la posibilidad de trabajar sobre decorados en lugares reales a escala humana. Poco después advertimos las muchas

desventajas que ello ocasionaría: derroche de tiempo y dinero o la búsqueda de localizaciones, y se nos ocurrió fabricar nuestra propia maqueta en miniatura de la habitación y el desván. Pero ésto además nos proporcionaba algo más interesante: las miniaturas recuerdan a las casas de muñecas un objeto parecido a esos juguetes que relata la historia. Es una ironía que, tratándose nuestra protagonista de una muñeca, su “hogar” prácticamente sea una casa de juguete. Aunque ésto es más una redundancia y aun que puede que el resultado no sea plenamente fiel al de un desván a tamaño natural, es precisamente en esas pequeñas imperfecciones donde reside el encanto de los fondos de la producción, dotándola de un aura fantástica muy típica de los cuentos infantiles y las fábulas, en las que existe una barrera muy delgada entre lo real y lo irreal.

Los diseños de los escenarios están basados conforme a un pequeño estudio de fotografía e ilustración, en libros y en la red, de distintos entornos rurales y casones antiguos pero con especial predilección hacia las típicas casas rurales suizas, las cuales parecen de juguete. Son entornos con semblante atemporal, contruidos a base de madera, paredes recubiertas de telas estampadas, objetos artesanales adornando sus paredes, etc. Es curioso que todo parezca llevar siempre a los mismos conceptos: estas casa suizas recuerdan a los relojes de cuco, relojes casi de juguete adornados con pequeños autómatas. Ésto repercute de forma indirecta en nuestra protagonista.

El desván es el decorado más complejo al tratarse del escenario donde más acciones se recogen, pero además está repleto de simbología y emociones. Una mezcla entre un entorno perfectamente habitable y atemporal, sin perder ese toque mágico que lo separa de la realidad. De

aquí surgió esta guardilla, el limbo de Queca.

3.1. Construcción de los decorados

Los planos de la habitación y el desván se basan en bocetos y dibujos realizados al principio del proyecto y que, por supuesto, han sido información indispensable teniendo en cuenta que contenían el recorrido exacto de los personajes dentro de los escenarios. Ya de por sí es tarea importante en cualquier otra disciplina, pero en animación es determinante porque el animador debe saber qué objetos tienen que aparecer y dónde deben estar localizados para evitar incoherencias durante la narración .

La habitación de la niña es el decorado más sencillo al constar de tan sólo de un par de planos medios para la primera escena. Una pared, una ventana y unos cuantos adornos sobre una mesita de noche son las piezas usadas para construirla. Lo más destacable de este entorno es la tela estampada que adorna la pared, que fue elegida incluso mucho antes que los demás objetos. Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para destacar la importancia que se le ha dado a las telas estampadas dentro de este proyecto, porque consideramos que eluden directamente a la figura de la muñeca de trapo. Por ese motivo se ha cuidado con especial atención este punto teniéndolo presente en todo los campos desde el diseño de fondos, personajes, maquetación de la biblia y hasta la rotulación de los títulos, como una marca identificativa propia proyecto.

1. Construcción del armazón del desván.

Como ya comentamos, hay muchos planos y por tanto distintos puntos de vista muy dispares entre sí, así que ya desde antes de su fabricación,

se realizó un estudio acerca de los puntos de vista de captura de las fotografías y los videos. Después el desván comenzó a hacerse real. Como se suele hacer en la fabricación de decorados teatrales y cinematográficos, diseñamos una firme estructura que fuera lo suficientemente fuerte para sostener el escenario pero que al mismo tiempo se pudiera desmontar según el punto de vista que interesara capturar, por eso fue el paso con mayor tiempo invertido. El diseño de la planta del desván tiene forma trapezoidal, es más ancha en el primer término que en el segundo. Se hizo pensando en acusar la perspectiva, dando la sensación de mayor profundidad y para disponer mucho mejor los objetos puesto que abriéndolos en abanico es más fácil ordenarlos en el espacio y quedan menos agrupados.

El armazón o "esqueleto" de la estructura del desván, consta de seis listones de madera de 3 cm. de grosor. Las paredes que lo recubren son paneles de cartón pluma reforzados con otros de cartón de papel para simular imperfecciones como descolchados o manchas de pared muy típicas de ese entorno.

2. Vestir el armazón.

La tela que recubre las paredes es de lino que previamente tuvo que ser envejecido con té ya que cuando fue adquirida el aspecto de la tela era "demasiado limpia" para el decorado en cuestión. El suelo y la tarima donde corretea Queca, la cual simula parqué, es en realidad una alfombrilla de baño de bambú teñida con nogalina. Los zócalos de los que nacen las paredes así como las columnas, marcos de ventanas y vigas, son listones de madera de balsa también teñidos con nogalina. El techo está formado por paneles de cartón pluma forrados de un vinilo que imita el color y la textura de la madera, un artículo típico de las tiendas de decoración. La

pequeña cenefa que adorna las paredes es en realidad una cinta de tela de apenas medio centímetro de ancho.

3. Decoración y objetos.

Es especialmente emotivo recordar cómo se consiguieron reunir los objetos que decoran el desván, puesto que provienen de lugares muy distintos. Su recopilación se remonta a las primeras semanas del proyecto, y ha continuado hasta prácticamente estos días, casi un año de producción en total. Los objetos son fruto de largos paseos por mercadillos, tiendas de objetos en miniatura, tiendas multiprecio o de decoración. Algunas son reproducciones que hemos fabricado explícitamente para la producción y otras son objetos rescatados de mi propia infancia junto a otros prestados. Por eso se podría decir que en este pequeño lugar confluyen muchos recuerdos: unos que nos son conocidos y otros no, pues cada uno de los objetos reunidos lleva su propia historia a sus espaldas.

3.2. Fotografías de los fondos



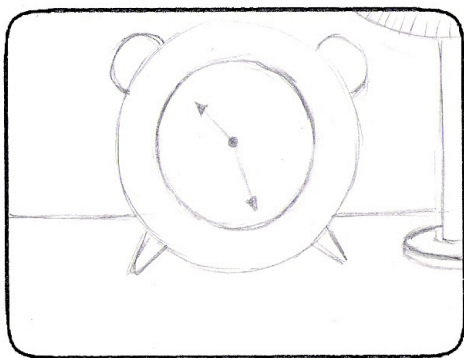
67



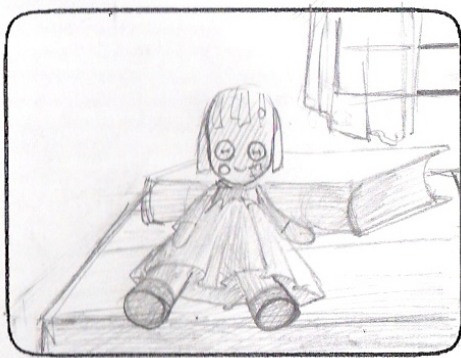




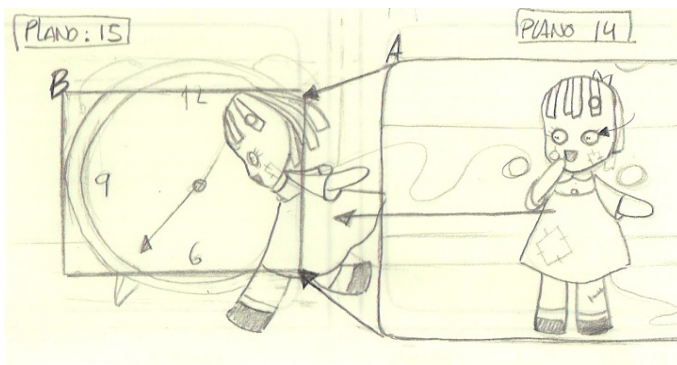
3.3. Planos de los fondos, integración con los personajes



68

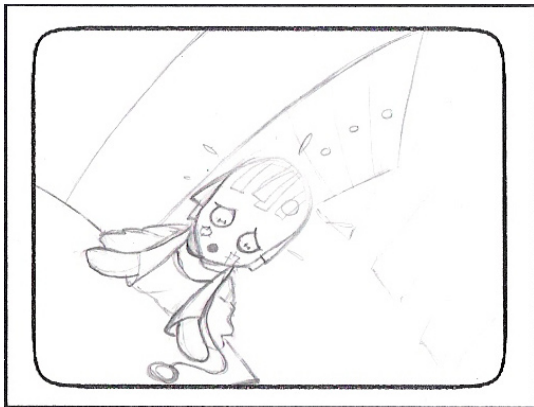


69

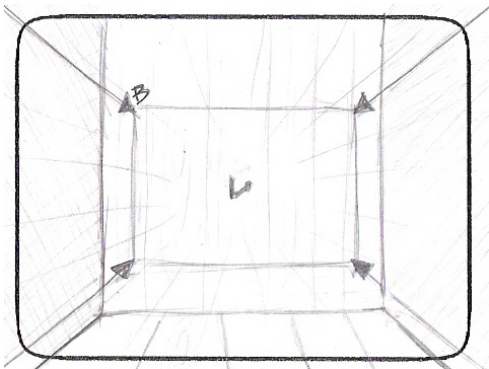
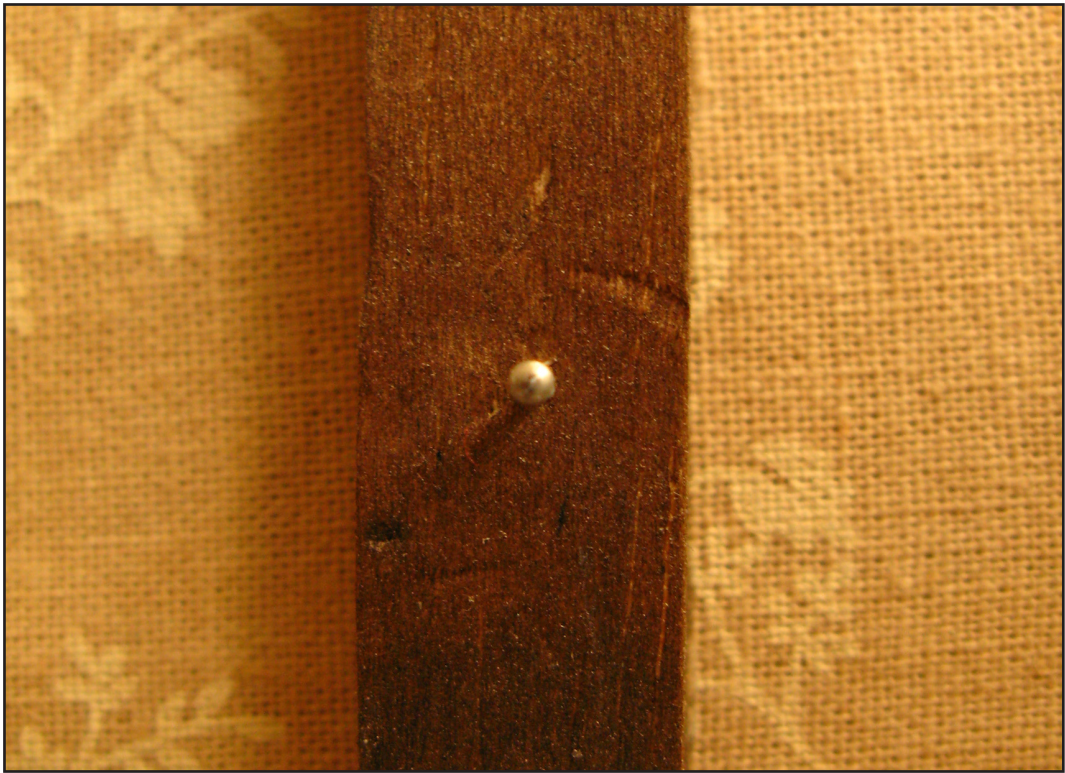


70

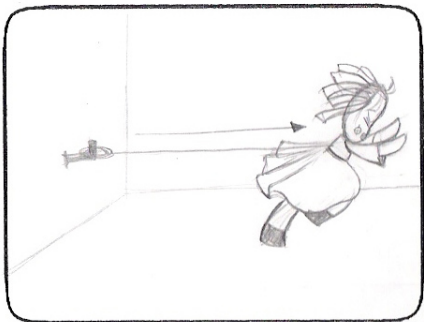




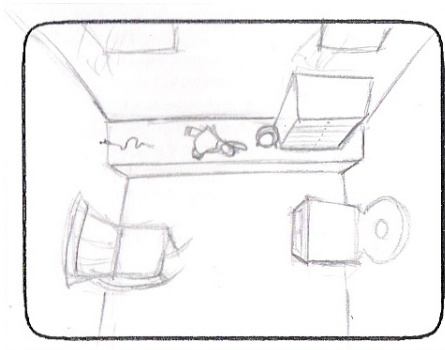
71



72



73



74



4. Conclusiones

Nos gustaría comentar, antes de meternos de lleno en las conclusiones, que a pesar de las innegables circunstancias en las cuales se ha desarrollado este Máster, lejos de mermar nuestras expectativas, ésto incluso ha provocado que nuestras propias metas dentro del mismo se revalorizaran, hasta el punto de que este proyecto ha llegado a ser de vital importancia para nuestra formación, en más de un aspecto, conllevando además una carga emocional y sentimental importante.

Antes incluso de cursar este máster, nuestra ingenua idea era la de concluir por entero un corto de animación. Ya al comienzo nos dimos cuenta de que esta tarea era imposible debido a las condiciones al tratarse de un proyecto individual, pues es difícil que una sola persona pueda realizar un corto de animación por completo con una calidad considerable. Pero además se sumaban algunas circunstancias: el corto periodo de tiempo impuesto, la cantidad de clases en las que se tomaba parte, la complicación añadida de la mezcla de técnicas, las cantidades de información recopiladas debido a la parte del estudio de las técnicas y conceptos y la fabricación de los fondos. Todo esto finalmente obligó a enfocarlo hacia un proyecto para que, posteriormente, pudiera servir como parte de algo mucho más grande y más complejo.

Ha sido especialmente interesante los estudios de los referentes de las dos líneas de investigación desarrolladas en el proyecto. Nos referimos al estudio de los juguetes en animación y, sobretodo, al estudio de la animación y la imagen real. Gracias a estos puntos hemos aprendido muchísimo acerca de historia de la animación y sus técnicas. Precisamente,

una de las cuestiones que se nos presentó en esta línea de investigación es que, a medida que nos adentrábamos cada vez más en ella, la cantidad de información que encontramos resultó tan desbordante que nos hemos planteado si no merecería la pena retomar el proyecto en una tesis donde su investigación pudiera ser mucho extensa. Dicha investigación se centraría en el estudio, mucho más formalizado y meticuloso, acerca de los límites entre la animación y la realidad, pero a un nivel mucho mayor que abarcara multitud de campos: animación tradicional, tres dimensiones, animación con objetos reales, con muñecos, etc. En definitiva, la mezcla en pantalla entre estas distintas realidades y cómo se han plasmado a lo largo de la historia hasta nuestros días. Incluso a la vez podría adjuntarse con el corto de Queca como un anexo práctico del mismo, puesto que en él se aplican las principales técnicas de este tipo de recurso. Pero de momento esto es tan sólo una reflexión que se estudiará más detenidamente en el futuro.

En cuanto al estudio de los conceptos principales, podemos concluir:

- Muñeca, autómatas y androide son una especie de evolución de sí mismas, esto es: el término muñeca podría evolucionar en autómatas que, a su vez, evolucionan en androide. Una muñeca no tiene vida, y por tanto no se mueve; un autómata puede moverse pero carece de voluntad propia; finalmente un androide puede moverse, pero además goza de conciencia, aunque sigue careciendo de algunos aspectos que lo podrían convertir en ser humano. A medida que estos seres inertes animados se vuelven más sofisticados se asemejan mucho más a nosotros mismos, porque consiguen tener un espíritu e inquietudes propias de la condición humana.
- Queca se encuentra encerrada en estos tres estadios. Es una muñeca-autómata que goza de conciencia. Esa conciencia es la que

le lleva a luchar para continuar existiendo y para dejar constancia de su existencia, lo que resume la trama general de la narración.

Con respecto al estudio de los juguetes en la animación podemos concluir:

- Debido a la relación tan estrecha que los juguetes comparten con la niñez y ésta con los dibujos animados, ha sido un género que, sobretodo en sus principios, ha querido captar la atención del público infantil. Aunque ése concepto se ha ido modificando en las últimas décadas.

Con respecto al estudio de la técnica, la mezcla de animación tradicional e imagen real:

- Es una de las técnicas con más tradición a lo largo de la historia de la animación. Se ha usado en cientos de producciones y en todo tipo de medios audiovisuales. Llena de grandes posibilidades, merece un estudio a parte mucho mas meticuloso.
- Las técnicas de este discurso son tan variadas que se pueden idear infinitas fórmulas para su aplicación en animación, dependiendo de los intereses de cada artista.
- A lo largo de este género podemos observar su uso en distintas fórmulas narrativas:
 - o Interacción entre creador y creación: en los primeros, la creación no llega a salir de su “entorno” en dos dimensiones, en adelante sale del soporte donde es dibujado y llega a interactuar de manera indirecta con su creador.
 - o La animación tradicional se llegó a utilizar en las primeras décadas del cine como mero efecto visual, como un preámbulo

antes de la imposición total de los espectaculares efectos especiales y por ordenador.

o Las estrellas del cartoon comparten protagonismo con personalidades famosas dentro de una misma escena.

o Actores reales y personajes animados invaden sus espacios e interactúan entre sí.

- La cantidad de títulos de formato familiar que Disney lanzó en su época dorada, quizás ayudó a propagar la idea de que este recurso se utilizaba prácticamente sólo para captar la atención del público infantil. Esta idea es errónea y se ha ido comprobando a lo largo de los años gracias a artistas como Pavel Koutský.
- En los largometrajes más comerciales, siempre se ha tendido a usar la acción real, puesto que el presupuesto se lo permitía, mientras que en las producciones más experimentales suelen servirse de otras técnicas menos complicadas y más asequibles, como el collage o la pixelación.
- Es una paradoja que los medios tecnológicos e informáticos, de la misma forma que han ayudado la extinción de la animación en dos dimensiones más tradicional en la gran pantalla, hayan propiciado el uso de esta técnica a nivel experimental y artístico. El usuario actualmente puede encontrar multitud de aplicaciones informáticas que le ayuden a ejecutarla sin necesidad de grandes complicaciones técnicas y a un coste realmente bajo. Y sin embargo las grandes productoras continúan negándose a filmar estas películas de tan grande tradición. Quizás por la falta de interés del público hacia ellas o por considerarlas de carácter infantil. aunque mantenemos la esperanza de que tal vez algún día se invente una nueva fórmula que haga resurgir esta técnica llena de posibilidades.

Los problemas en la fase práctica surgieron con las incoherencias técnicas habituales al intentar integrar tantos tipos de técnicas dentro de una misma imagen en movimiento. Los diseños de Queca fueron acordados en la primera fase del proyecto, sin embargo, no se tuvo en cuenta del todo su integración con los fondos reales. Lo que produjo que el resultado esperado no cumpliera las expectativas. De modo, que una vez realizadas las fotos definitivas del decorado con la luz y color pertinente, el modelo del personaje tuvo que ser revisado y rediseñado. Finalmente creemos que el resultado final es bastante bueno. El dibujo a lápiz de la protagonista es muy bonito, guarda esa melancolía que tanto ansiábamos plasmar en las imágenes de este film.

La construcción de los decorados fue casi la fase más larga del proceso debido al empeño puesto en que su acabado final se acercara lo más posible a la realidad. Pero los problemas no terminaron con el montaje final, las sesiones fotográficas también fueron complicadas. En algunos ángulos era muy complicado manejar la cámara puesto que los rincones de la maqueta son reducidos. A esto se sumaba un problema importante: teníamos pensado realizar las fotos en un estudio para utilizar focos especiales para su iluminación, ya que nosotros no disponemos de esos aparatos. El problema se debe a que el volumen total del armazón es considerable y en consecuencia su transporte es complicado, de modo que las fotos de los decorados se realizaron finalmente en mi propio domicilio y esto afectaba a la iluminación. En las primeras pruebas se usó luz artificial producida por focos de bajo voltaje, pero era difícil que tuvieran suficiente luz. Finalmente, una vez montado el decorado definitivo, decidimos aprovechar la propia luz del Sol que llegaba desde la ventana, aunque otro problema

añadido que planteaba este método es que debíamos capturar las fotos en unas horas muy determinadas, muy concretamente las del medio día, para que el cambio en la iluminación no fuera del todo grande y porque además, los rayos de luz se desvanecían en esa cara del edificio a una hora concreta, arrojando sombra. De modo que teníamos un par de horas determinadas para las sesiones de fotos y debían ser lo más rápidas posibles. Todo este trabajo se ha visto recompensado con el buen resultado final.

Puede que algunos espectadores noten raro la integración entre ambas imágenes, fotos y dibujo, por eso en un principio pensamos que se podría aplicar algún tipo de retoque digital sobre la fotografía que lo separara más de la realidad. Finalmente, hemos considerado no retocar demasiado la imagen real por ordenador puesto que es una pena estropear unos decorados tan ricos en detalle.

Cometimos un error al intentar animar sin antes tener las fotos definitivas de los fondos. Nos hemos dado cuenta de que tener capturadas las imágenes definitivas es determinante, pues gracias a ésto podemos saber la localización exacta de la muñeca dentro del espacio donde se mueve y así cometer menos errores en la animación. Por otra parte, es importante saber la tonalidad de los fondos para poder adaptar la animación ya coloreada en consecuencia si queremos conseguir una buena integración entre ambos.

Nos hubiera gustado investigar más acerca de los referentes de la técnica mixta en cuanto artistas menos comerciales y más experimentales, pero sólo con la cantidad masiva de referentes que encontramos en la primera fase del estudio, no nos fue posible conseguirlo. Pero sobretodo

nos quedamos con ganas de presentar nuestro corto más adelantado, con más animaciones, pero la falta de tiempo, la gran cantidad de información recopilada y la fabricación de los fondos nos ralentizó en este empeño.

Al final, esta tesis que en un principio era práctica por entero, casi ha resultado un estudio teórico. Pero tampoco nos arrepentimos de ello, pues estos estudios nos han ayudado en nuestro aprendizaje y sabemos que podremos aplicar los conceptos adquiridos a partir del mismo momento en el que se presente esta tesis, cuando continuemos animando a nuestra querida Queca.

5. Bibliografía

5.1. Libros

- BARRIE, J. M., *Peter Pan y Wendy*, Blume, Barcelona, 2006.
- BECK, Jerry, FRIEDWALD, Will, *Warner Bros. Animation Art*. Virgin Publishing, Londres, 1997.
- BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons, 110 Años de Animción*, Ed. Ocho y Medio, Madrid, 2003.
- Catálogo *Animadrid´07*, Egesa, Madrid, 2007.
- DARBYSHIRE, Lydia, *Juguetes y Muñecas, Enciclopedia del Coleccionista*, Ed. Ágata, Madrid 1999.
- FABER, Liz, WALTERS, Helen, *Animation Unlimited, Innovative Short Films Since 1940*, Laurence King Publishing Ltd, Londres, 2004.
- GARCÍA, Raúl, *La magia del Dibujo Animado (Actores a Lápiz)*, Edicions de Ponent, Alicante, 2000.
- GRANT, John, *Encyclopedia of Walt Disney´s Characters*, Hyperion, Nueva York, 1998.
- GUTIERREZ ESPADA, Luis, *Narrativa fílmica*, pirámide, Madrid, 1978.
- HOFFMANN, E.T.A., *Cuentos, 1*, Alianza Editorial, Madrid, 2006.
- PILLING, Jayne, *Animation, 2D and Beyond*, RotoVision S. A., Suecia, 2001.
- TAYLOR, Richard, *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Ed. Acanto, Barcelona, 2000.
- WIEDEMANN, Julius, *Animation Now!*, Taschen, 2004.
- WILLIAMS, Richard, *The Animator´s Survival Kit*, Faber and faber, Nueva York, 2001.

5.2. Audiovisuales

- ALGAR, James, *Fantasia*, 1940, Estados Unidos, 120 minutos.
- CORMACK, Bob, *Make Mine Music*, 1946, Estados Unidos, 94 minutos.
- BAKSHI, Ralph, *Cool World*, 1992, Estados Unidos, 103 minutos
- BLACKTON, James Stuart, *The Enchanted Drawing*, 1900, Estados Unidos, 2 minutos.
- CHAFFEY, Don, *Pete's Dragon*, 1977, Estados Unidos, 129 minutos.
- COHL, Émile, *Fantasmagorie*, 1908, Francia, 2 minutos.
- DANTE, Joe, *Looney Toons: Back in Action*, 2003, Alemania y Estados Unidos, 90 minutos.
- DISNEY, Walt, *Alice in Cartoonland*, 1923, Estados Unidos, 12 minutos.
- DUDOK DE WIT, Michael, *Father and Daughter*. Holanda, Reino Unido, 8 minutos.
- FERGUSON, Norman, *The Three Caballeros*, 1945, Estados Unidos, 71 minutos.
- FLEISCHER, Dave, *Out of the Inkwell*, 1918, Estados Unidos, 2 minutos.
- FLEISCHER, Dave, *Parade of the wooden soldiers*, 1933, Estados Unidos, 8 minutos.
- FLEISCHER, Dave, *Raggedy Ann and Raggedy Andy*, 1941, Estados Unidos, 17 minutos.
- FORBIS Amanda, TILBY, Wendy, *When the Day Breaks*, 1999, Canadá, 10 minutos.
- FOSTER, Harve y JACKSON, Wilfred, *Song of the South*, 1946, Estados Unidos, 94 minutos.
- FRELENG, Friz, *You Ought to Be in Pictures*, 1940, Estados Unidos, 9 minutos.
- GEESINK, Joop, *Jan Klaassen Gaat Naar de Maan*, 1943, Países Bajos,

12 minutos.

-GREAVES, Daniel, *Manipulation*, 1991, Estados Unidos 7 minutos.

-GRIMAULT, Paul, *Le petit soldat*, 1935, Francia, 7 minutos.

-IWERKS, Ub, *The Brave Tin Soldier*, 1934, Estados Unidos, 8 minutos.

-KELLY, Richard, *Donnie Darko*, 2001, Estados Unidos, 113 minutos.

-KNEITEL, Seymour, *The Enchanted Square*, 1947, Estados Unidos, 10 minutos.

-KÖNIG, Ulrich, *Meister Eder und sein Pumuckl*, 1982-1989, Alemania, dos temporadas de 26 episodios cada una, 25 minutos.

-KOUTSKÝ, Pavel, *Curriculum Viate*, 1986, República Checa, 9 minutos.

-KOUTSKÝ, Pavel, *Duel*, 1997, Republica Checa, Canadá, 6 minutos.

-MCANUFF, Des, *The Adventures of Rocky & Bullwinkle*, 2000, Estados Unidos y Alemania, 88 minutos.

-MCCAY, Winsor, *Gertie, the Dinosaur*, 1914, Estados Unidos, 12 minutos.

-MELBURNE COOPER, Arthur, *Dreams of Toyland*, 1908, Reino Unido, 5 minutos.

-MUNRO, Grant, *Toys*, 1966, Canadá, 8 minutos.

-LANTZ, Walter, *Dinky Doodle*, 1923, Estados Unidos.

-LASSESTER, Jhon, *Tin Toy*, 1988, Estados Unidos, 5 minutos.

-LASSESTER, John, *Knik Knak*, 1989, Estados Unidos, 4 minutos.

-LASSESTER, John, *Toy Story*, 1995, Estados Unidos, 81 minutos.

-LASSETER, John, BRANNON, Ash, UNKRICH, Lee, *Toy Story 2*, 1999, Estados Unidos, 92 minutos.

-LUSKE, Hamilton, SHARPSTEEN, Ben, *Pinocchio*, 1940, Estados Unidos, 88 minutos.

-PYTKA , Joe, *Space Jam*, 1996, Estados Unidos, 87 minutos.

-REITHERMAN, Wolfgang, *Winnie The Pooh and The Honey-Tree*, 1966, Estados Unidos, 25 minutos.

- SAMSONOV, Vladimir, *Staraya Igrushka*, Rusia, 1971, 10 minutos.
- SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, Estados Unidos, 1982, 117 minutos.
- SELICK, Henry, *Monkeybone*, 2001, Estados Unidos, 93 minutos.
- SHARPSTEEN, Ben, *Broken Toys*, Estados Unidos, 1935.
- SIDNEY, George, *Anchors Aweigh*, 1945, Estados Unidos, 143 minutos.
- STAREWICZ, Ladislaw, *Fétiche-Mascotte*, 1934, Francia, 20 minutos.
- STEVENSON, Robert, *Mary Poppins*, 1964, Estados Unidos, 139 minutos.
- STEVENSON, Robert, *Bedknobs and Broomsticks*, 1971, Estados Unidos, 139 minutos.
- TÝRLOVÁ, Hermínia, *Vzpoura Hracek*, 1947, Checoslovaquia, 15 minutos.
- WALTERS, Charles, *Dangerous When Wet*, 1953, Estados Unidos, 95 minutos.
- WILLIAMS, Richard, *Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure*, 1977, Estados Unidos, 84 minutos.
- ZEMECKIS, Robert. *Who Framed Roger Rabbit*, 1988, Estados Unidos, 103 minutos.

5.3. Páginas Web

- GARCÍA RIVERA, Gloria, *EL tema de los autómatas: de la leyenda a la literatura infantil*. Dpto. Didáctica de la Lengua y la Literatura Facultad de Educación Universidad de Extremadura.
- LAGO CASTRO, Pilar www.fundacionalzheimer.org. *Oír y escuchar música, como terapia del recuerdo*, Agosto, 2007.
- PEIRANO, Marta, www.consumer.es. *La edad de oro de los autómatas*. Artículo publicado en Mayo de 2007. *La edad de oro de los autómatas*.

- TÉBAR, Juan, www.revistasculturales.com. *Peter Pan*. Artículo publicado en CLIJ (Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil) nº 176, noviembre 2004.
- www.bcdb.com.
- www.spanish.imdb.com. The Internet Movie Database.
- mp3.swissinfo.org. *MP3 Swiss Info*. La caja de música. 12 de noviembre de 2007.

6. Referencia de imágenes

1. Diseño de la muñeca en la escena uno y en la escena dos.
2. Portada de una edición de *Peter Pan* de 1915 ilustrada por Elisa Trimby.
3. Muñeca bailarina de felpa, años 20.
4. Ilustración perteneciente a una de las primeras ediciones del cuento Pinocchio, dibujada por Enrico Mazzanti.
5. Autómata musical del fabricante francés Leopoldo Lambert realizada en 1880.
6. Ilustración del autómata Turco original de la época.
7. Rutger Hauer interpretando a Roy Batty en *Blade Runner*, SCOTT, Ridley, Estados Unidos, 1982, 117 minutos.
8. *Father and Daughter*, DUDOK DE WIT, Michael, . Holanda, Reino Unido, 8 minutos.
9. *Dreams of Toyland*, MELBURNE COOPER, Arthur, 1908, Reino Unido, 5 minutos.
10. *The "Teddy" Bears*, S. PORTER, Edwin, 1907, Estados Unidos, 13 minutos.
11. *Fétiche-Mascotte*, STAREWICZ, Ladislav, 1934, Francia, 20 minutos.
12. *Le Théâtre Électrique de Bob*, DE CHOMÓN, Segundo, 1909, Francia, 5 minutos.
13. *Jan Klaassen Gaat Naar de Maan*, GEESINK, Joop, 1943, Países Bajos, 12 minutos.
14. *Vzpoua Hracek*, TÝRLOVÁ, Hermínia, 1947, Checoslovaquia, 15 minutos.
15. *Toys*, MUNRO, Grant, 1966, Canadá, 8 minutos.
16. *The Brave Tin Soldier*, IWERKS, Ub, *The Brave Tin Soldier*, 1934, Estados Unidos, 8 minutos.

17. *Le petit soldat*, GRIMAUTL, Paul, 1935, Francia, 7 minutos.
18. *Broken Toys*, SHARPSTEEN, Ben, Estados Unidos, 1935.
19. *Parade of the wodden soldiers*, FLEISCHER, Dave, 1933, *Estado s unidos*, 8 minutos.
20. *Pinocchio*, LUSKE, Hamilton, SHARPSTEEN, Ben, 1940, Estados Unidos, 88 minutos.
21. *Staraya Igrushka*, SAMSONOV, Vladimir, *Staraya Igrushka*, Rusia, 1971, 10 minutos.
22. *Winnie The Pooh and The Honey-Tree*, REITHERMAN, Wolfgang, 1966, Estados Unidos, 25 minutos.
23. *Raggedy Ann & Andy: A Musical Adventure*, WILLIAMS, Richard, 1977, Estados Unidos, 84 minutos.
24. *Tin Toy*, LASSESTER, Jhon, 1988, Estados Unidos, 5 minutos.
25. *Knik Knak*, LASSESTER, John, 1989, Estados Unidos, 4 minutos.
26. *Toy Story*, LASSESTER, John, 1995, Estados Unidos, 81 minutos.
27. *Toy Story 2*, LASSETER, John, BRANNON, Ash, UNKRICH, Lee, 1999, Estados Unidos, 92 minutos.
28. Una cámara Rostrum del Daily Express building, Londres, 1938.
29. *The Enchanted Drawing*, BLACKTON, James Stuart, 1900, Estados Unidos, 2 minutos.
30. *Fantasmagorie*, COHL , Émile, 1908, Francia, 2 minutos.
31. *Gertie, the Dinosaur*, MCCAY, Winsor, 1914, Estados Unidos, 12 minutos.
32. *Out of the Inkwell*, FLEISCHER, Dave, 1918, Estados Unidos, 2 minutos.
33. *Dinky Doodle*, LANTZ, Walter, 1923, Estados Unidos.
34. *Alice in Cartoonland*, DISNEY, Walt, 1923, Estados Unidos, 12 minutos.
35. *You Ought to Be in Pictures*, FRELENG, Friz, 1940, Estados Unidos, 9

minutos

36. *Anchors Aweigh*, SIDNEY, George, 1945, Estados Unidos, 143 minutos.

La secuencia en cuestión es conocida como *The Worry Song*.

37. *Dangerous When Wet*, WALTERS, Charles, 1953, Estados Unidos, 95 minutos.

38. *The Three Caballeros*, FERGUSON, Norman, 1945, Estados Unidos, 71 minutos.

39. *Song of the South*, FOSTER, Harve y JACKSON, Wilfred, 1946, Estados Unidos, 94 minutos.

40. *Mary Poppins*, STEVENSON, Robert, 1964, Estados Unidos, 139 minutos.

41. *Bedknobs and Broomsticks*, STEVENSON, Robert, 1971, Estados Unidos, 139 minutos.

42. *Pete's Dragon*, CHAFFEY, Don, 1977, Estados Unidos, 129 minutos.

43-44. *Who Framed Roger Rabbit*, ZEMECKIS, Robert. 1988, Estados Unidos, 103 minutos.

45. *Cool World*, Ralph Bakshi, 1992, Estados Unidos, 103 minutos.

46. *Space Jam*, PYTKA, Joe, 1996, Estados Unidos, 87 minutos.

47. *The Adventures of Rocky & Bullwinkle*, MCANUFF, Des, 2000, Estados Unidos y Alemania, 88 minutos.

48. *Meister Eder und sein Pumuckl*, KÖNIG, Ulrich, 1982-1989, Alemania, dos temporadas de 26 episodios cada una, 25 minutos.

49. *Pygmalion*, KOUTSKÝ, Pave, República Checa, 1999, 5 minutos.

50. *Manipulation*, GREAVES, Daniel, 1991, Estados Unidos, 7 minutos.

51. Fernandez, Ángel, 1981, óleo sobre lienzo, 100x81.

52. Primeros bocetos del diseño de Queca.

53. Primer boceto a color con un personaje desechado del guión final.

54. Primer diseño de Queca, muñeca nueva y muñeca vieja.

- 55.** Poses características.
- 56.** Primer diseño de queca pintada y coloreada en Flash, primera carta de personaje.
- 57.** Primer diseño de la polilla pintada y coloreada en Flash, primera carta de la polilla.
- 58-59.** Primer diseño de las manos, cuando iban a ser en rotoscopia
- 60.** Queca coloreada con ceras.
- 61.** Queca coloreada con lápices de color.
- 62.** Queca coloreada con flash.
- 63-64.** Primera prueba de integración entre fondo real y personaje animado (Flash).
- 65.** Segunda prueba de integración entre fondo real y personaje animado. Dibujo a lápiz coloreado con Photosop.
- 66.** Hojas modelo definitivas de Queca.
- 67.** Boceto del desván, en él están marcados los movimientos de Queca.
- 68.** Plano 2 del Storyboard.
- 70.** Plano 3 del storyboard.
- 71.** Plano 14 del Storyboard.
- 72.** Plano 20 del Storyboard.
- 73.** Plano 23 del Storyboard.
- 74.** Plano 35 del Storyboard.

7. Contenido DVD

1. Animación.

- 1.1. Animática sonorizada.
- 1.2. Animaciones.

2. Escenografía.

- 2.1. Bocetos.
- 2.2. Proceso de construcción.
- 2.3. Desván terminado.
- 2.4. Fondos definitivos, planos del corto.
- 2.5. Integración fondo y personaje.

3. Carta de personajes.

- 3.1. Bocetos.
- 3.2. Primer diseño.
- 3.3. Bocetos.

4. Anexos.

- 4.1. Documentación.
- 4.2. Plot.
- 4.3. Música.

