

**RECREANDO EL IMAGINARIO:
CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO,
TIEMPO Y ESPECTADOR.**

Fátima María Castaño Risco



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA





RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR.

Universidad Politécnica de Valencia



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Máster en Producción Artística

Línea de especialización Arte y Tecnología

Tesis final de Máster presentada por:

Fátima Castaño Risco

Dirigida por:

Dra. Sara Álvarez Sarrat

Valencia, Noviembre 2008



“Lo que hoy es evidente, una vez fue imaginario”.
William Blake

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar dedico esta tesis final de Máster a mi familia, quienes, con su apoyo incondicional, han permanecido a mi lado siempre que los he necesitado; por creer en mí y en mis sueños y enseñarme con su ejemplo el valor de la constancia, la dedicación y el afecto . Sin ellos no sería quien soy y este proyecto no habría sido posible.

Deseo mostrar un especial reconocimiento y gratitud a mis queridos amigos por su estima y calidez, Paula, Javi, Alvaro, Pepín, Alfredo, Ruggero, Marisa y en especial, a Jimena, Nuria, Kata y Bego, que hicieron de las horas de investigación y trabajo momentos inolvidables. Por mostrarme la magia de trabajar en equipo, mi lealtad hacia ellos.

A mi amiga, Beatriz Herrainz Zornoza, profesora de la Facultad de Bellas artes de Valencia, por su predisposición permanente e incondicional a aclarar mis dudas, por sus substanciales sugerencias durante la redacción de la Tesis, por su valiosa colaboración y buena voluntad en sus observaciones críticas, por su cariño...

A los animadores Regina Pessoa y Abi Feijó, por sus enseñanzas de la Técnica de la Animación.

Al centro de arte Arteleku, que me cedió un espacio y material y me brindó su hospitalidad en todo momento.

A todos los profesores que intervinieron durante el proceso, con su apoyo y aportación, en especial a mi directora de tesis Sára Álvarez Sarrat .

Para todos ellos mi sincero aplauso.

ÍNDICE

PRÓLOGO	11
1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación	13
1.1 SOBRE EL PROYECTO. Síntesis argumental.....	14
1.2 PROPÓSITO, OBJETIVOS E INTENCIONES.....	16
1.3 MI PÚBLICO VIRTUAL. Destinatario.....	17
1.4 DATOS PERSONALES.....	18
1.5 RESUMEN CURRICULAR EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	19
1.5.1 A CERCA DE MÍ.....	19
1.5.2 TRAVESÍA HACIA EL ENRIQUECIMIENTO. Formación.....	21
1.5.3 ALMACÉN DE IDEAS. Ritual de lo habitual.....	24
2. LA CAUSA DE TODO. Contextualización, antecedentes y referentes	28
2.1 ENTORNO Y CIRCUNSTANCIAS. Contextualización.....	28
2.2 ANTECEDENTES.....	28
2.2.1 ANTECEDENTES PERSONALES.....	28
2.2.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y ARTÍSTICOS..	47
2.3 REFERENTES.....	53
3. DE QUÉ SE TRATA y cómo se desarrolló el concepto	72
3.1 LA NUBE.....	72
3.2 LA BÚSQUEDA.....	73
3.3 CONCLUSIÓN DE LO EXPUESTO ANTERIORMENTE. Sinopsis.....	74
4. FORJANDO EL DISCURSO. Desarrollo conceptual	75

5. APOYO TEÓRICO DE MI PROYECTO.....	77
5.1 DESDE LA IDEA HASTA SU FORMALIZACIÓN. Proceso.	77
5.2 SOBRE LA ANIMACIÓN.....	84
5.2.1 SOBRE LOS MATERIALES.....	87
5.2.2 SOBRE EL SONIDO.....	91
5.2.3 SOBRE EL MONTAJE.....	91
5.3 SOBRE EL GUIÓN.....	92
5.4 SOBRE EL PERSONAJE.....	107
5.5 SOBRE LA VIDEO INSTALACIÓN.....	130
5.6 EL ESPECTADOR COMO PERSONAJE.....	133
6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. Descripción técnica y tecnológica del proyecto.....	135
6.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO EXPOSITIVO.....	135
6.2 LA ANIMACIÓN.....	138
6.3 LA VIDEO INSTALACIÓN.....	152
7. PRESUPUESTO.....	158
8. CONCLUSIONES.....	162
9. BIBLIOGRAFÍA.....	165
10. CONSULTA AUDIOVISUAL.....	173
11. ANEXOS.....	174

PRÓLOGO.

Esta tesis recoge un proceso de búsqueda interior, a modo de exploración personal, hacia el encuentro de un crecimiento interno. Haciendo un recorrido por el imaginario individual y colectivo encuentra en los procesos artísticos fórmulas que ayudan a plasmar y materializar ese bagaje por el mundo de la ilusión.

Esta indagación traducida a texto está articulada por una serie de citas, todas ellas pertenecientes a los diez mandamientos formulados por Jan Svankmajer, artista y animador, original e influyente; un decálogo revelador e indispensable guía de inspiración para esta propuesta y proyectos futuros.

(...) todos los mandamientos están allí para ser trasgredidos (y no apartados). Existe por tanto otra regla, que incluye la trasgresión (y aún más el rechazo), que es destructora para todo creador. Esta regla es la siguiente: no pongas jamás la creación al servicio de otra cosa que no sea la libertad.

(Jan Svankmajer, 1999)

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

Contar cuentos ha acompañado al ser humano a lo largo de toda su historia como medio de entretenimiento y escapatoria de la realidad, se trata de breves historias. En las que los personajes, tras vencer una serie de obstáculos, alcanzan sus metas al llegar a un final en el que la mayoría de las veces son felices y comen perdices.



Fig.1 1

Estas breves narraciones fantásticas albergan un sin fin de moralejas y enclaves básicos para entender y observar la vida desde un punto de vista más optimista, del que realmente se puede aprender mucho a cerca de nuestra inventiva y esencia humana. Todas estas características citadas anteriormente son el motivo por el que me planteo la necesidad que actualmente tenemos de modo inconsciente, de que nos cuenten un cuento.

1 <http://www.gettyimages.com/Search/Search.aspx?contractUrl=2&language=esES&family=creative&assetType=image&c=bw&or=v&p=ni%C3%B1>

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

Esa necesidad de volver a nuestras raíces, de ser optimistas y de refugiarnos en el mundo fantástico de la imaginación. Por eso quiero contar cuentos a un gran número de personas. Lo haré utilizando una técnica distinta, que no es la escritura y que fácilmente hará llegar mi mensaje a esas personas que diariamente se ven rodeadas de imágenes y que a través de ellas canalizan e interpretan su entorno y rara vez leerán un cuento por que no disponen de tiempo para ello.

1.1 SOBRE EL PROYECTO. Síntesis argumental.

IV. Toma sin cesar sueño por realidad y a la inversa. No existen los pasajes lógicos. Entre el sueño y la realidad no hay más que un ínfimo movimiento psíquico: ese de cerrar o abrir los párpados. En el sueño despierto no hay siquiera eso mismo.

Jan Svankmajer

Esta tesis recoge el proyecto expositivo consistente en la realización de una video-instalación compuesta por soportes ínter disciplinares, tales como animación stop-motion, video, escultura, dibujo y objetos encontrados.

El espacio expositivo representará una réplica exacta de un mundo onírico, que se mostrará en varias animaciones reproducidas en monitores, distribuidos semiocultas por la escenografía. Dichas animaciones describen bucles de breves acciones concretas de un personaje en su entorno, vídeos que representan instantes, tan fáciles de ver como una fotografía. Con este modo de estructurar la narración, el tiempo y el espacio pretendo acercar y hacer tangible la fantasía en un espacio onírico que recreará el imaginario personal y colectivo.

El desarrollo de la investigación abordará, además de esta presentación en la que se exponen mis objetivos e intenciones, el público al que me dirijo, mis datos personales y un análisis curricular en base a la anterioridad de esta propuesta : una introducción en la que se contextualiza la obra y se recogen los antecedentes y referentes; una descripción de la idea y su desarrollo; un

1.1 SOBRE EL PROYECTO. Síntesis argumental.

capítulo que recoge, adaptando al producto final, lo aprendido en la investigación teórica a cerca de todos los medios, componentes y conceptos que intervienen en la obra y un análisis práctico que recogerá todo el proceso a seguir para la elaboración de la pieza final.

Para lograr una estructura clara del esqueleto de la memoria, abordaré por separado los dos componentes principales en el proyecto, por un lado la video-instalación y por otro la animación stop motion para finalmente sumar ambas disciplinas en el resultado final.

Junto a esta memoria se adjunta un DVD que contiene los anexos del proyecto, tales como vídeos, relatos, imágenes, guiones completos y otras memorias.

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

1.2 PROPÓSITO, OBJETIVOS E INTENCIONES.

II. Sé enteramente sumiso a tus obsesiones. Tus obsesiones son al final lo mejor que posees. Ellas son las reliquias de la infancia. Y son esas profundidades de la infancia las que nos resultan los más grandes tesoros. Es necesario mantener la puerta abierta a todo aquello que nos viene de allí. Nos se trata tanto de recuerdos como de sentimientos. No se refiere a lo consciente sino a lo inconsciente. Deja que ese río subterráneo te atraviese libremente. Concéntrate sobre él, completamente y relájate al máximo. Cuando ruedes un film debes estar inmerso en él veinticuatro horas sobre veinticuatro. En un estado semejante, todas tus obsesiones, tu infancia completa se instala en tu film sin que tomes conciencia. Así tu film se convertirá en un triunfo de infantilismo. Y ese el objetivo.

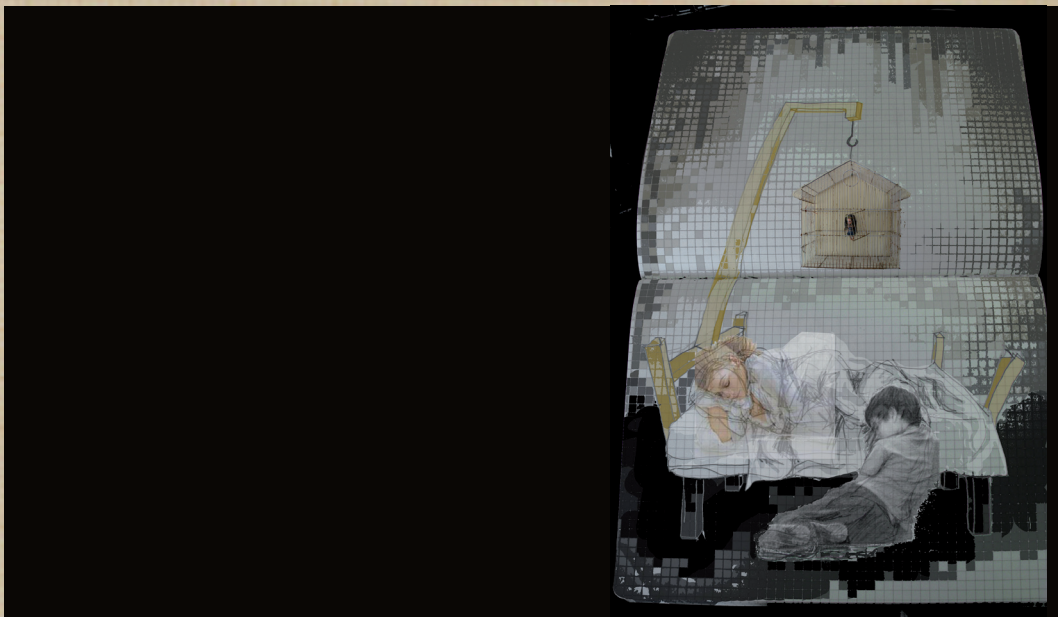
Jan Svankmajer.

- Retomar la magia que supone que te cuenten un cuento, de despertar la imaginación de nuestra sociedad en la que todo está planificado y cuadrículado.
- Hacer tangible lo imaginario. Poder tocar, ver y oler físicamente lo abstracto de la ilusión.
- Recrear una atmósfera onírica creíble.
- Encontrar un medio a través del cual todo lo que guardo en mi interior cobre vida.
- Abordar la creación artística como experiencia lúdica, como si de un juego de niños se tratase.
- Conseguir una integración armoniosa de diferentes medios de expresión artísticos en un solo espacio.
- Contar una historia a través de un narración fragmentada, de rupturas temporales, quizás inconexa pero que provoque en el espectador la necesidad de ser el quien dote de significado la misma.

1.3 MI PÚBLICO VIRTUAL. Destinatario.

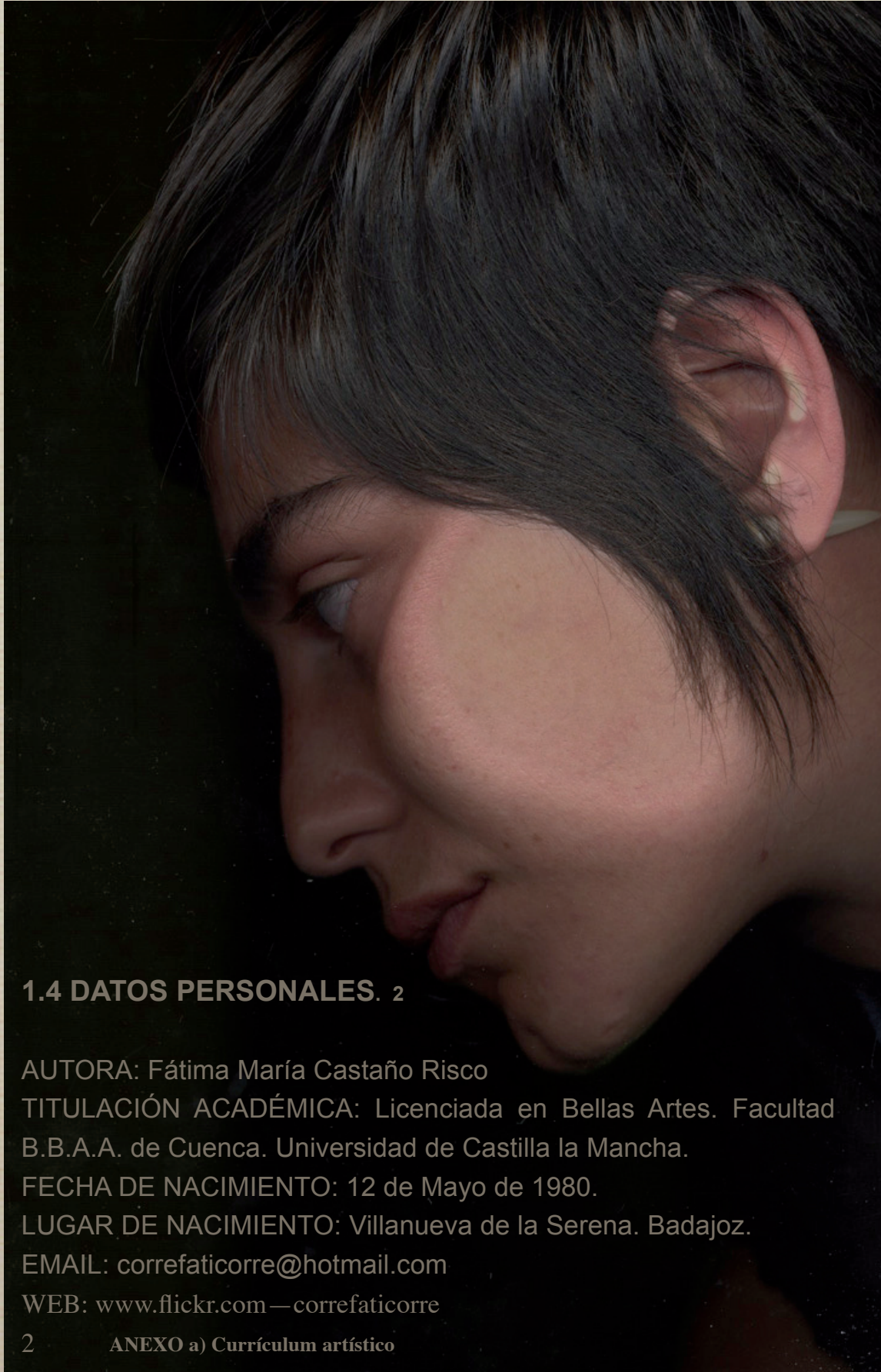
VI. "Cuanto más entras en la profundidad de una historia fantástica, más necesario es ser realista con el detalle. Te debes apoyar completamente por tanto en la experiencia onírica. Si quieres persuadir al espectador de que eso que ve en el film le concierne, que no se trata de ninguna cosa exterior a su universo, sino de alguna cosa en la que él está inmerso hasta el cuello sin ser consciente, no te sirvas de una descripción aburrida, de una obsesión rebajada por el mero detalle sin importancia, de servirte de un tratamiento documental. Debes por ello ayudarte de todos los trucajes que tienes a tu disposición"

Jan Svankmager



Esta propuesta va dirigida a todo tipo de público, en especial a aquellos que sobreviven en el ruido y velocidad de la urbe, sin tiempo para detenerse a soñar y reflexionar. A todo aquel que esté dispuesto a ver, oír, oler y tocar, que quiera involucrarse y ser partícipe de la experiencia porque "no hay mayor ciego que el que no quiere ver". El propósito es el de facilitar al visitante el hecho de verse reflejado en un estado de ensueño, de irrealidad y fantasía a través de lo cotidiano. Poner la imaginación al alcance no de su mente, sino de sus sentidos, sometiéndolo a un estado de bagaje sin rumbo, dentro de una representación ficticia. De este modo la situación generada en esta video-instalación será, simplemente, una metáfora de ese viaje sin destino a través del interior psíquico de quien intervenga en ella.

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.



1.4 DATOS PERSONALES. 2

AUTORA: Fátima María Castaño Risco

TITULACIÓN ACADÉMICA: Licenciada en Bellas Artes. Facultad B.B.A.A. de Cuenca. Universidad de Castilla la Mancha.

FECHA DE NACIMIENTO: 12 de Mayo de 1980.

LUGAR DE NACIMIENTO: Villanueva de la Serena. Badajoz.

EMAIL: correfaticorre@hotmail.com

WEB: www.flickr.com—correfaticorre

2

ANEXO a) Currículum artístico

1.5 RESUMEN CURRICULAR EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO.

1.5 RESUMEN CURRICULAR EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO.

1.5.1 A CERCA DE MÍ.

I. "Ten presente en el espíritu que la poesía no es más que una. Lo inverso a la poesía es la especialización profesional. Antes de comenzar a rodar una película, escribe un poema, pinta un cuadro, haz un collage, escribe un romance, un ensayo, etc. Ya que solamente en el entendimiento de la universalidad de los medios de expresión, donde tendrás la garantía de realizar un buen film."

Jan Svankmager

Érase una vez una chica habladora... Cuando trabajo encerrada en mi interior, intentando sacar fuera lo que me aturde , preocupa o interesa, y pasan los días teniendo siempre algo que decir, me invade el presentimiento de que, si me lo guardo dentro, estallaré como el globo, que sobrepasa los límites de la inmensa esfera que piso todos los días. Y como hay muchos modos de decir, busco para cada momento la forma mas apropiada para evitar explotar: un día hablo por los codos, otro, estoy en silencio, o bien dibujo o escribo. Tal vez mañana con colores congele un instante, siempre dando formas a los fantasmas, duendes y ángeles de mi interior...Esta necesidad de decir es lo que me une al arte y a sus medios de expresión porque hacen que me sienta libre y viva.

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

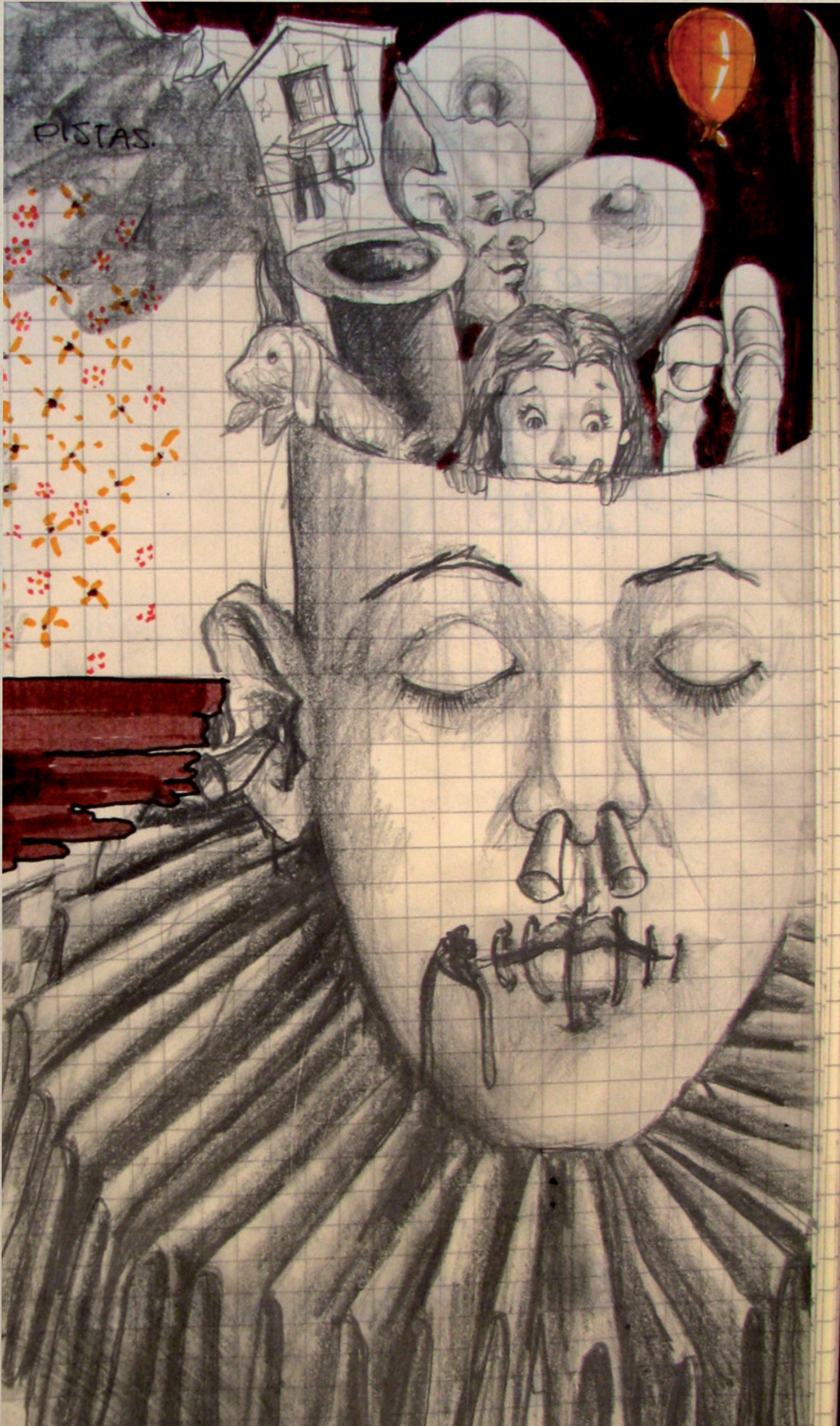


Ilustración propia.

1.5 RESUMEN CURRICULAR EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO.

1.5.2 TRAVESÍA HACIA EL ENRIQUECIMIENTO. Formación.

Durante mi formación académica, nunca me he sentido definida dentro de un marco de expresión artístico concreto. Todas las disciplinas siempre me han interesado, con las consecuentes dudas que, sobre todo en los primeros años, esto me suponía.



Ilustración propia

Gradualmente, a lo largo de mi proceso de formación, en las Facultades de Bellas Artes de Cuenca y Valencia, he ido descubriendo, en el video y la instalación, los soportes que me permiten fusionar todas estas técnicas de las que no podría prescindir. Imperceptiblemente, he ido dirigiendo mi trayectoria hacia el audiovisual, siempre sin dejar de lado el resto de ramas artísticas.

Formar parte del sistema educativo de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca, donde el concepto y la idea priman ante todo, ha enriquecido y potenciado lo que considero mi punto mas fuerte, materializar con facilidad conceptos abstractos...

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

Cursar el Máster de Producción Artística me ha ofrecido un nuevo campo para explorar, en el que nunca había trabajado aunque siempre me había fascinado: la animación. Con ella puedo hacer que todo lo que oculta mi ilusión cobre vida. Todo se puede materializar, animar y esta posibilidad no me la ofrecía la pintura ni el dibujo. Tampoco el vídeo el o la fotografía.

En el año 2007 produje, con la técnica de animación stop-motion, un video titulado “Endurecer”³, que ganó un primer premio en el “III Festival Internacional de Creación Audiovisual” (F.I.C.A) ⁴. Por primera vez en mi trayectoria artística mi trabajo era reconocido de manera oficial. A nivel personal este logro supuso una mayor confianza en mi trabajo, además de una inmensa satisfacción y una mayor motivación a la hora de producir.



Imagen propia. Portada DVD del vídeo Endurecer

Recibir esta mención me abrió muchas puertas a nivel profesional y laboral; desde entonces me han ido ofreciendo tanto exposiciones y video-proyecciones en festivales, como trabajos en relación al mundo audiovisual, de docencia y encargos de producción para empresas. He trabajado impartiendo cursos y talleres de formación en festivales y para la Junta de Extremadura.

3 ANEXO b) Dossier Artístico y obras personales.

4 <http://www.festival-fica.com/>

1.5 RESUMEN CURRICULAR EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO.

Esta experiencia me ayudó a reestructurar lo ya aprendido, a aumentar mis conocimientos y me puso en contacto con personas con mis mismas inquietudes, siendo muchos de ellos noveles en este mundo pero llenos de energía e ilusión. Dar clases se convertía en un ejercicio de retroalimentación e intercambio que me enriquecía día a día.

Este año (2008), asistí en la U.P.V al taller de animación stop motion “*El intervalo invisible*” impartido por Pascual Pérez⁵ que me puso en contacto con técnicas, procesos y métodos propios de la Animación que desconocía, principalmente con el uso y utilidad del sonido. Pascual Pérez se inició profesionalmente como animador en el campo del Dibujo Animado para, desarrollar su trabajo utilizando principalmente la técnica de Stop-motion en producciones como “*Freelance Animator*”, para la BBC Animation Unit, y en los estudios Aardman de Bristol (Gran Bretaña). Por ser un animador de gran experiencia y a la vez haber colaborado con artistas multimedia, utiliza con fluidez distintos campos tecnológicos dentro de la animación y es en este punto donde centro un mayor interés en su trabajo. Tras el taller hemos seguido mantenido contacto mediante mail, sirviéndome de gran ayuda en mi proyecto de investigación.

En el presente año (2008), la Junta de Extremadura me concedió una beca de ampliación de estudios: “*Becas de perfeccionamiento y ampliación de estudios musicales, de danza, cine y audiovisuales*”, con una dotación económica que ha sido substancial para el desarrollo de una de las fases mas importantes y definitivas en la elaboración del proyecto. Nada mas enterarme de la concesión de la beca envié mi dossier y la memoria a Arteleku⁶ San Sebastián para participar en un taller de Cine de Animación

5 www.sensato.es
http://www.sensato.es/videos/v-next/intervalo_end
vídeo resultante de la práctica del taller

6 Arteleku es un centro de arte y cultura contemporánea dependiente del Departamento de Cultura de la Diputación Foral de Guipúzcoa, situado en un edificio industrial, a las afueras de Donosita –San Sebastián, lleva más de quince años investigando en nuevos modelos y espacios de producción, debate y difusión. En estos años ha logrado mantenerse de un modo muy activo en las fisuras y entre los márgenes del arte, la cultura, lo político y lo social.

Arteleku es ante todo un conglomerado de actitudes, recursos, contactos, información... Un punto de encuentro para iniciativas que generen por si mismas un entramado de intereses y complicidades compartidas. Con este fin, el centro promueve ideas ínter disciplinares tanto teóricas como prácticas y está abierto a propuestas de todo tipo de creadores, así como a cualquier persona interesada en ampliar sus conocimientos, experiencias y relaciones.

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

Animación titulado “De la palabra al fado, del fado a la imagen” e impartido por Regina Pessoa y Abi Feijó, dos profesionales del mundo de la animación, reconocidos internacionalmente. Finalmente me admitieron y viajé hasta Donosti. Me atrevería a considerar que esta ha sido una de las experiencias mas enriquecedoras de mi trayectoria artística. Arteleku me cedió todo lo necesario para afianzar el proyecto: un espacio propio⁷, muy amplio que suplía las carencias de lugar de trabajo que siempre había tenido; la tutela y supervisión de Reggina Pessoa y Abi Feijó. Y todo el material necesario, soporte técnico, un ordenador, escáner, focos, software específico de Animación, herramientas... Un buen ambiente formado por artistas de diferentes disciplinas y de todos los rincones del mundo, y actividades complementarias,...En esta fase el proyecto se consolidó, obviando muchas partes anteriores, ampliando otras y reformulando el planteamiento expositivo.

1.5.3 ALMACÉN DE IDEAS. Ritual de lo habitual.



Imagen propia

Llevar un cuaderno en el bolso donde diariamente dibujar y anotar ideas y planteamientos es algo que acostumbro a hacer desde hace tiempo. Estos diarios, que reúnen ideas, imágenes, palabras, nombres de artistas, libros y músicos de mi interés, han sido un gran referente a la hora de la elaboración de esta propuesta. Muchos de los esbozos o prototipos ni siquiera han visto la luz. Han quedado entre las hojas sin llegar a conformarse, bien por falta de tiempo o de recursos, esperando el momento de ser concretados.

7 ANEXO g) Imágenes y vídeos Centro de Arte Arteleku.

1.5 RESUMEN CURRICULAR EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO.



Páginas interiores de algunos de los cuadernos.

1. LO QUE HE QUERIDO HACER. Presentación.

Algunas de estas inventivas fueron abordadas y realizadas; tanto ilustraciones como cuadros, collages, performances, videos, fotografías, piezas sonoras, esculturas y relatos. Tras la recopilación para el proyecto y el visionado de todas y cada una de estas pequeñas piezas, que muchas o la mayoría de las veces me parecen quedar incompletas o como esbozos tangibles, he llegado a una valoración que nunca antes había tenido a cerca de mi posición en el contexto de mi obra, quedando sorprendida a la vez que inspirada y aclarada, esta iluminación fue como ver por primera vez mi reflejo en un espejo. Me di cuenta de cómo me expongo a mí misma en todo lo que hago, en todos los ámbitos de mi vida y, sobre todo, de la participación tan presente que tengo en mi obra.

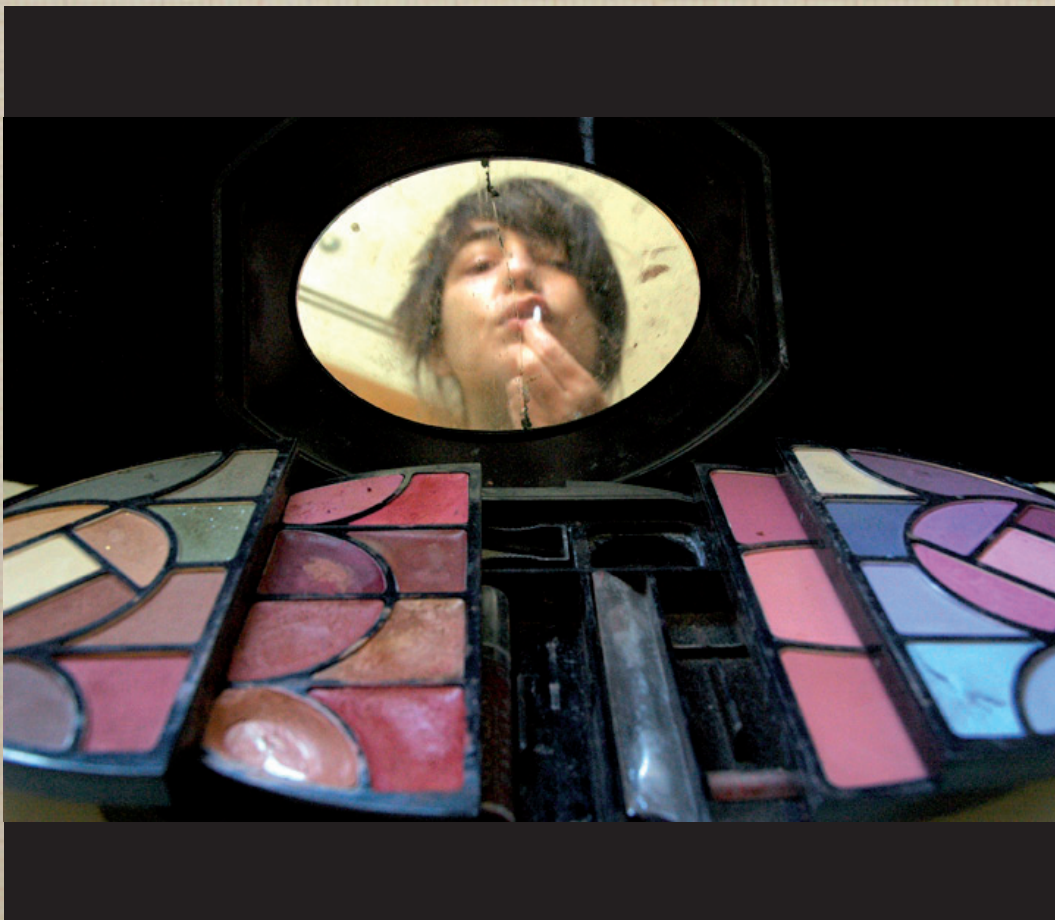


Ilustración propia

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

En este punto profundizo en mi contexto y en las influencias externas e internas a este proyecto. Hago una descripción de la visión particular de mi entorno y un recorrido por las múltiples referencias que han quedado impresas en mi memoria a lo largo de mi vida.

2.1 ENTORNO Y CIRCUNSTANCIAS. Contextualización.

VII. *“La imaginación es subversiva porque proclama lo posible contra lo real. He aquí porqué debes siempre utilizar la imaginación más desenfundada. La imaginación es el don más grande que tiene la humanidad en su poder. Es la imaginación la que ha vuelto al hombre más humano y no el trabajo. Imaginación, imaginación, imaginación...”*

Jan Svankmager



Ilustración propia

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

En la actualidad, y debido al vertiginoso ritmo de vida que acompaña a las sociedades desarrolladas, se ha disminuido el tiempo destinado a cultivar la imaginación, para emplearlo en fomentar otro tipo de actividades. Lo funcional y lo práctico se convierten en el objetivo principal de los individuos que la forman que, educados en el culto al dinero, tienen la falsa creencia de que el bienestar sólo se consigue mediante la acumulación de pertenencias materiales. Lograr ese estado de “felicidad” termina convirtiéndose en una meta prácticamente inalcanzable. Gastan “la mecha de sus vidas” dedicándose a realizar todo tipo de actividades de carácter utilitario y, por supuesto, remunerado, para rellenar sus arcas o simplemente poder sobrevivir en el frenético ritmo de gasto y derroche. Trasmiten a sus hijos el contagioso virus del consumismo. Y hacen que todo lo referente a la imaginación pase a un segundo plano.

2.2 ANTECEDENTES.

2.2.1 ANTECEDENTES Personales

VIII. Elige siempre los temas ante los que tienes una posición ambigua, cara a cara. Esta ambigüedad debe ser lo suficientemente profunda e irreversible para que puedas caminar sobre su cresta sin caer de un lado o de otro, o sin caer por ambos lados a la vez. Solamente así podrás evitar el más grande de los pecados: hacer un film según la teoría.

Jan Svankmajer

A continuación se muestra una selección de trabajos personales⁸ que considero de gran relevancia para esta investigación. Son fieles reflejos de mi evolución artística, inquietudes y posicionamiento frente a mi contexto. Todos y cada uno de estas obras me han dado pistas a cerca de cómo abordar este proyecto.

8 ANEXO b) Dossier Artístico y obras personales.

FECHAS

Abril 2002

Nº REF.

1

TÍTULO

BUSCO CENICIENTA

TÉCNICAS

ESCULTURA
PERFORMANCE
VÍDEO



La documentación de esta performance se perdió por estar grabadas en una cinta VHS deteriorada, que solo permite su visionado al rebobinarla. Por este motivo tengo pendiente repetir la performance.

Esta performance tiene un vínculo directo con este proyecto, por que utilizo el cuento como recurso para encontrar un icono de la feminidad.

SINOPSIS

Con el tema de la feminidad, hice una escultura de bronce de dos zapatos de tacón, símbolo e icono de la mujer, con la intención de grabar un video performance en el que paseaba por las calles con los pesados zapatos puestos, representando el peso que arrastra la mujer en todas las culturas, desde los inicios de los tiempos. La propuesta inicial se modificó por completo, en el proceso de producción de los zapatos estos encogieron, hasta tal punto que no podía ponérmelos. Ahí empezó un proceso de búsqueda de una mujer con un pie mas pequeño que el mío, que pudiese portar los zapatos de bronce, y que ella pasase a ser la representante (el icono) de la mujer en la video performance, para ello comencé a buscar una Cenicienta para los zapatos. En las calles de Cuenca, monté una escenografía formada por una alfombra roja en la que aparecía la inscripción " Busco cenicienta". Sobre la alfombra había un sillón antiguo de madera, junto al trono un pomposo cojín y sobre este los zapatos de bronce de tres kilos de peso cada uno. Tras probar los zapatos a un gran número de chicas y señoras, finalmente encontré la Cenicienta de los zapatos obsequiándola con un "Kit de princesita" compuesto por un pintalabios, un espejo, y una barita mágica.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES

FECHAS

Mayo 2004

Nº REF.

2

TÍTULO

SI ME ADORAS... LAVADORAS

TÉCNICA

PERFORMANCE



COMENTARIO

Cada componente del grupo se denominaba en función a diferentes marcas de productos de limpieza y vestía de acuerdo con los colores y estética de la marca.

La performance era un experimento acerca de jugar a ser quien no eres, las modas sociales, el engaño de la publicidad y la curiosidad que el elitismo y la fama provoca en los ciudadanos de a pie.

SINOPSIS

Es una performance que se llevó a cabo en “El café de la comedia”, un bar de la ciudad de Cuenca. Los performers dimos un concierto haciéndonos pasar por “Si me adoras lavadoras”, un grupo de música de invención propia, supuestamente reconocido en aquellos entonces. Se publicitó por toda la ciudad con cuñas de radio y cartelería. La noticia corrió de boca en boca, habiendo incluso gente que aseguraba haberlos visto tocando en ciudades como Barcelona y Madrid. La cuestión clave era que ninguno de los componentes del presunto grupo musical sabíamos tocar ni cantar. Preparamos el escenario, con una decoración en honor al nombre del grupo, con cuerdas de tender, pinzas y ropa tendida, una lavadora sobre la que se encontraba el teclado, el resto de instrumentos y al fondo una pantalla de proyección en la que lanzamos vídeos.

2.2.1 ANTECEDENTES PERSONALES

FECHAS	Agosto 2004	Nº REF.	3
TÍTULO	CRÍA CUERVOS		
TÉCNICAS CORTOMETRAJE			
CONCEPTOS			
César Vallejo es un poeta peruano considerado entre los más grandes e innovadores de la poesía del s. XX que revolucionó la forma y el fondo de sentir y escribir poéticamente.	Vallejo lleva la lengua española a límites insospechados: inventa palabras, fuerza la sintaxis, emplea la escritura automática y otras técnicas utilizadas por los movimientos dada y surrealista, y es esta actitud transgresora la que me invitó a trabajar sobre este autor.		
SINOPSIS			
<p>Cría cuervos es un cortometraje basado en el texto de César Vallejo "<i>España aparta de mí este cáliz</i>", obra póstuma del poeta, que sin duda compendia los versos más intensos y hondos que escritor alguno escribió sobre la Guerra Civil Española, que refleja su amor por España y su miedo por la derrota de la justicia.</p> <p>El cortometraje traduce en imágenes esa particular visión en la que Vallejo advierte a los niños de la Guerra Civil de lo que por causa del conflicto perderán, no sin darles pistas de cómo reaccionar para evitarlo y solucionarlo..</p> <p>El rodaje se realizó en un campo de labranza del sur de España, con niños sentados sobre viejos pupitres y un profesor que representaba el monstruo del fascismo.</p>			

FECHAS

Noviembre 2005

Nº REF.

5

TÍTULO

TODO ESTÁ EN SU SITIO

TÉCNICAS

VÍDEO
ESCULTURA



COMENTARIO

Este videoarte fue un precursor directo de este proyecto, porque comencé a trabajar con objetos en miniatura y a utilizar el juego y la infancia como punto de partida.

SINOPSIS

Es un video collage resultante de una tarde de juegos. Una cámara mini DV recogió aquella visión particular en aquel momento de concentración, en el reviví momentos de mi infancia al volver a jugar con una casa de muñecas que previamente fabriqué. Como todo juego resultó una experiencia divertida y entretenida. El personaje principal, una muñeca vestida con una bata de estar en casa, aparentemente una ama de casa organizada convierte el orden de la casa en caos, descolocando los muebles y objetos que la rodean.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

FECHAS

2005/2007

Nº REF.

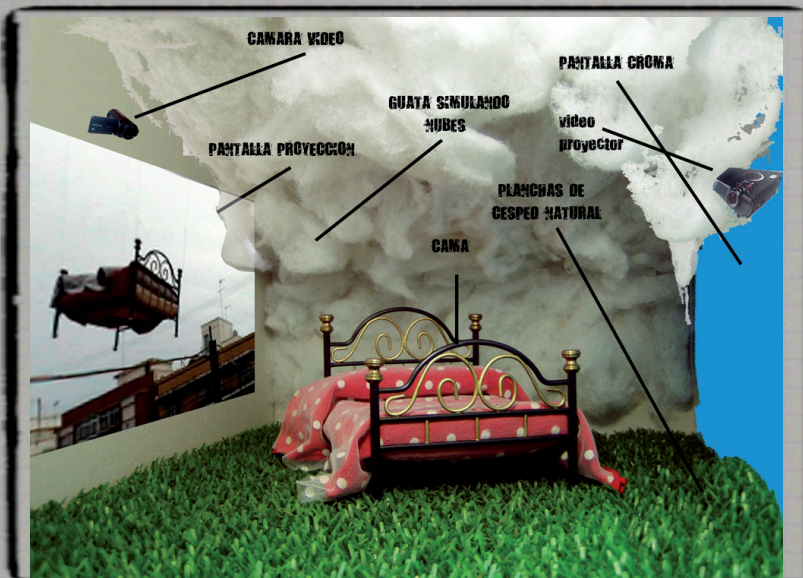
6

TÍTULO

CAMA VOLADORA

TÉCNICA

VÍDEO
INSTALACIÓN
VÍDEO



Esta video instalación fue el antecedente más directo del proyecto, en ese momento ya estaba trabajando más a fondo con la idea de la animación del niño. La animación era la animación y esta instalación, un trabajo distinto que a simple vista no guardaban ningún tipo de relación, .

Fue en la última etapa de formaización de la idea cuando me llegó la iluminación que unía ambos proyectos: reproducir en una video instalación un mundo onírico, para encontrar respuestas en el espectador.

SINOPSIS

Cuando era niña y mi madre me despertaba para ir al colegio, siempre a todo correr, me imaginaba que mi cálida cama me llevaba volando. No contenta con esto, a la salida de las clases, allí estaba otra vez para recogerme y llevarme sobrevolando la ciudad, flotando entre las nubes, mientras la brisa movía las sábanas y me enredaba el pelo. En un principio materialicé esta idea, produciendo un vídeo que resultó una prueba, este vídeo fue proyectado en el IVAM en abril de 2008, tras haber sido seleccionado por profesores de la facultad para una proyección del Máster en Producción Artística. La pieza final es una video instalación interactiva que se ubica en un interior debidamente acondicionado para recrear una atmósfera onírica. Para ello el suelo está recubierto por planchas de césped natural. Sobre éste y en el centro de la sala se encuentra una cama con las sábanas abiertas invitando al usuario a tumbarse en ella. El techo y la pared frontal estarán recubiertos por guata simulando nubes. Cuando alguien entra en la sala y se sienta en la cama se disparará un vídeo compuesto por una imagen de fondo de una ciudad a vista de pájaro y nubes, sobre esta se superpone la imagen grabada en croma a tiempo real de la cama con el usuario sentado sobre ella. Cuando este se levanta de la cama la imagen de video se detiene.

FECHAS

Marzo 2006

Nº REF.

7

TÍTULO

CUENTO ILUSTRADO

TÉCNICAS

FOTOGRAFÍA



COMENTARIO

En esta serie de fotografías, que ilustran un cuento de creación propia, lo grande y lo pequeño se suman para mostrar una realidad dudosa, al igual que sucede con todo lo que recoge esta investigación.

SINOPSIS

Serie de fotografías que ilustran un cuento infantil de creación propia en el que unos seres diminutos viven escondidos en las raíces de los árboles.

“Éra se una vez un pequeño mundo oculto en un mundo de gigantes. Los seres que en el viven aprovechan las raíces de los colosales árboles para hacer sus casas que decoran con diminutos muebles con muy buen gusto. Las hojas y ramas de las arboledas les protegen de la lluvia y las fuertes raíces cortan el viento y el frío.(...)”

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

FECHAS

Mayo 2006

Nº REF.

8

TÍTULO

QUIEN TE CREÓ

TÉCNICA

VIDEO



COMENTARIO

Fue el primer trabajo que realicé con la técnica de animación Stop-Motion de objetos, esta experiencia me resultó tan atractiva que tras este trabajo han sido muchos los que he realizado con esta técnica, siendo esta propuesta uno de ellos.

técnica, siendo esta propuesta uno de ellos.

SINOPSIS

Este video muestra tras un telón rojo de terciopelo, la rutinaria vida de un monstruo que trabaja en el circo y es expuesto al público. El mundo de la televisión, el entretenimiento y el espectáculo, que actualmente asegura mostrar la intimidad y la privacidad, están frivolidados en este video, donde sencillamente, además de que no pasa nada, todo es una mentira.

FECHAS

Octubre 2006

Nº REF.

9

TÍTULO

IMAGINARIO

TÉCNICAS

VÍDEO
COLLAGE



COMENTARIO

En este video mezclo animación stop motion,, con fondos añadidos digitalmente de objetos en miniatura, recurro a varias técnicas de postproducción, edición y montaje.

Logré sentarme en una silla de casa de muñecas por primera vez.

SINOPSIS

“*Imaginario*” es una pieza audiovisual, una poesía que busca introducirnos en nuestro universo personal, en nuestra propia imaginación alejada del mundo y más exactamente, en un momento concreto: ese intervalo comprendido entre el nacimiento de la idea y su materialización. En un escenario onírico e infinito ,que representa mi imaginario personal, se encuentra el “yo” o “alma inquieta” y la idea.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

FECHAS

Abril 2007

Nº REF.

10

TÍTULO

ENDURECER

TÉCNICA

VÍDEO
COLLAGE
POESÍA



COMENTARIO

El sonido adquiere gran importancia al funcionar como nexo de unión entre lo cotidiano y lo imaginario. Mediante el uso, de decorados en miniatura, maquetas y la relación entre los dos muñecos-actores,

esta pieza pretende enternecer y a su vez “endurecer” a quienes la visualicen.

En este trabajo comparto mis experiencias personales con el público, haciendo de un suceso real y doloroso, una historia aparentemente ficticia, controlable y manipulable.

SINOPSIS

“Endurecer” es una poesía audiovisual que parte de una experiencia autobiográfica; un video-collage en el que se mezclan distintas técnicas: stop motion, textos y video real.

Todo aquel que se sumerja en este escenario observará el proceso vivencial de un estereotipo de relación entre dos personas de sexos opuestos, podrá centrarse en algunos de los factores que hacen de estas reciprocidades algo inevitablemente repetitivo.

FECHAS

Noviembre 2008

Nº REF.

11

TÍTULO

DONDE TE LLEVAN LOS ZAPATOS BLANCOS

TÉCNICAS

ANIMACIÓN
COLLAGE
VÍDEO



COMENTARIO

Esta animación fue seleccionada para participar en el Festival de Cubanima 08

Trabajar en esta animación me hizo valorar la importancia que tiene trabajar con un grupo de apoyo. Me hizo consciente de la necesidad de colaboración para un proyecto de estas dimensiones. Ha resultado ser una experiencia muy enriquecedora.

SINOPSIS

Una reflexión acerca de la vida y la muerte en la que se muestra este proceso como un ciclo circular donde todo se repite. Utilizando el imaginario como mirada de lo que acontece en el camino.

Vídeo de animación Stop Motion. Collage de videos, recortes, dibujos y fotografías, realizado por el grupo "La centralita", para la asignatura El Movimiento en la Animación Artística y Técnicas Experimentales impartido por la Profesora M. Carmen Lloret Ferrándiz.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

FECHAS

Mayo- Junio 2008

Nº REF.

12

TÍTULO

EDREDÓN DE LOS SUEÑOS

TÉCNICA

PINTURA
COLLAGE



COMENTARIO

Fue expuesta en Gata de Gorgos, del 16 de agosto al 5 de septiembre de 2008. Y en Moschau y Aachen (Alemania). en los meses de Septiembre y Octubre de ese mismo año.

Este trabajo está muy unido, por su temática, a este proyecto, ya que aborda el mundo de los sueños y los cuentos.

SINOPSIS

Esta pieza de intervención en el espacio público fue elaborada para participar en el proyecto Art al vent V, al haber sido invitados a participar por el profesor Evaristo Navarro Segura, del departamento de escultura de la facultad de Bellas Artes de Valencia. La pieza presentada es una lona de 2.50m x 1.80m intervenida por el colectivo "La Centralita" del cual formo parte, en la que se mezclan el collage y la pintura con materiales textiles y técnicas mixtas. Representa como el título de la obra indica, el mundo de los sueños.

FECHAS

Mayo-Junio 2008

Nº REF.

13

TÍTULO

ENVÍO FALLIDO

TÉCNICAS

ESCULTURA
PERFORMANCE
VÍDEO



COMENTARIO

Este trabajo supone un ejercicio de autoterapia. Es éste mismo el motivo de partida de la propuesta que se recoge en esta memoria.

SINOPSIS

Vídeo-performance que consiste en un ejercicio de autoprotección, autodefinición y reencuentro. Tras la ruptura de una relación amorosa de largos años de duración se me planteaba la necesidad de volver a encontrarme. En esta performance me protejo envolviéndome con plástico de embalaje y cartones. Me redefino como objeto frágil al utilizar para la envoltura cinta adhesiva "MUY FRÁGIL". Me reencuentro, con la simbología de enviarme a mí misma por correo, años atrás, en dirección a mi antigua pareja y tras la ruptura vuelvo a mí en forma de paquete sellado "MUY FRÁGIL".

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

FECHAS

Junio-Julio 2008

Nº REF.

14

TÍTULO

FAPUNZEL. CUENTO DE PAN Y PIMIENTO.

TÉCNICA

PERFORMANCE



COMENTARIO

La imagen que se proyecta describe la representación simbólica de algo que se sucede a lo largo de la historia de la humanidad, generacionalmente citadas en los cuentos ,

y, en este caso, a través de la representación visual de un relato .

SINOPSIS

El video trata sobre las relaciones personales, más concretamente entre dos personas de sexos opuestos. Para ello he elegido un hecho aislado del cuento "Rapunzel": la escena clásica en la que una joven lanza su larga y hermosa cabellera desde lo alto de la torre en la que está cautiva para que su amante llegue hasta ella a liberarla.

Inicialmente reescribí el cuento adaptándolo a mi propia interpretación , siendo este el resultado:

En mi interpretación de esta leyenda el amante subirá y bajará sin cesar por la melena de la chica, mientras ésta permanecerá en lo alto de la torre mostrando cara de angustia y dolor por los tirones de pelo que su amante le provoca..



2.2.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y ARTÍSTICOS

En este punto se recogen antecedentes relevantes y fuentes de inspiración para mi proyecto. Estos pertenecen a campos distintos del arte, el cine y la literatura y han supuesto el aporte conceptual que lo ha reafirmado y dotado de una base mas fuerte, ayudándome a trazar vínculos y similitudes más concretas entre los diferentes puntos de la investigación, durante la cual he encontrado contrapuntos opuestos a mis planteamientos. Estos a su vez han hecho que me reafirme aún más en mi modo de ver e interpretar el mundo.

ARTILUGIOS PARA FASCINAR

En el libro “*Artilugios Para Fascinar*”⁹, que recoge la colección privada del famoso cineasta Basilio Martín Patino¹⁰, pude encontrar algunos de los aparatos precinematográficos del periodo comprendido entre los siglos XII y XIX, estos artilugios tecnológicos de registro de imagen en movimiento y medios de animación evocan un tiempo en el que la imagen en movimiento aun era desconocida, y muestra esa necesidad del hombre de encontrar un modo de representar la velocidad de la vida. La historia del arte está impregnada por la voluntad de captar imágenes dinámicas. Desde sus orígenes, el ser humano se ha dejado llevar por una fuerza mágica que le impulsó a plasmar gráficamente el movimiento y estos instrumentos son una muestra de ello.

Desde los 1830 y con posterioridad, los juguetes ópticos –como el fenantiscopio, el zootropo y el praxinoscopio –se diseñaron para demostrar o explotar el fenómeno físico de la persistencia de la visión.

Tales instrumentos utilizan una técnica comparable a las modernas películas de dibujos animados. El principio es éste: Se dibujan una serie de imágenes. Cada una muestra una etapa de un movimiento. al enseñar estas imágenes en rápida sucesión, el cerebro no tiene tiempo para registrarlas como imágenes separadas. Una a continuación de otra, se hacen

9 FRUTOS, Fº Javier1993 Artilugios para fascinar

10 <http://www.basiliomartinpatino.com/colecc.htm>
Cineasta Salmantino de posturas anarquistas

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

pasar rápidamente para dar la impresión de movimiento continuo.

Estos juguetes ópticos son los instrumentos que precedieron a la animación, al proyector de películas y a la cinematografía moderna.

Praxinoscopio11



zootropo12



fenaquistiscopio13



11 <http://www.aspama.org/empresas/villalcor/praxinoscopio.htm>

12 <http://www.aspama.org/empresas/villalcor/zootropo.htm>

13 <http://www.aspama.org/empresas/villalcor/fenas.htm>

CUENTOS TRADICIONALES

Involucrados en la cultura popular, los cuentos nos han acompañado, generacionalmente de boca en boca, a lo largo de toda la historia. Registros imaginarios que cruzan, articulan y rearticulan sin cesar el tejido de lo social y lo cultural.

Los hechos a veces fantásticos e imposibles que constituyen los relatos míticos son la amplificada expresión de estructuras profundas del pensamiento colectivo. Expresan una búsqueda común por dar sentido a la realidad, por crear un mapa conocedor que sirva de orientación en medio del incontrolable caos.

Este proyecto me plantea una necesidad de comprender, por qué incontables veces he recurrido a utilizar este producto cultural en mis obras, que lo origina y a qué pretendo dar respuesta con ello. Quizás emplear el cuento como medio de expresión implica formar parte de un todo, ser uno más o sentirse identificado. Es cierto que desde la infancia los cuentos reflejan y advierten de forma clara y simbólica acerca de los estereotipos sociales. Ese patrón al quedar impreso en la memoria individual y colectiva se transforma en un lenguaje recurrente y, como toda expresión, espera una respuesta y reconocimiento. El fin de usar estos patrones de lenguaje es encontrar un reflejo y reconocimiento en la mirada de los demás.

Los trabajos de Vladimir Propp¹⁴ y Georges Dumézil¹⁵ centrados en el texto mítico, en su historia antigua y en la formalización de sus componentes constantes y variables, tienen gran importancia y poseen una persistencia moderna.

14 Llevó a cabo una serie de estudios de gran relevancia en lo que se refiere al arte de narrar cuentos

15 Comparó los antiguos mitos de numerosos pueblos indoeuropeos, desde los textos (conocía unas treinta lenguas), demostró que obedecían a unas estructuras narrativas muy similares que traducían una visión de la sociedad

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

En nuestra sociedad los mitos siguen llamando nuestra curiosidad y buscamos en ellos la posibilidad que nos ofrecen de fantasear con la realidad. Es difícil poner en duda que el análisis metódico y la comprensión de esos procesos míticos arrojará pistas invalorables en la interpretación a nivel social de los cambiantes procesos culturales que identifican individuos, grupos y sociedades. Continúan activamente estructurando nuestros comportamientos y nuestras creencias. Son expresiones de nuestras identidades y de nuestro sentido de pertenencia.

MANIFIESTO SURREALISTA

Según el primer manifiesto surrealista escrito por el conocido como el padre del surrealismo André Bretón “esclavizar la imaginación es despojar al yo de toda justicia”¹⁶. Por ello según el planteamiento surrealista debemos utilizar sabiamente la libertad del espíritu, y no dejar que esta quede esclavizada a lo que hacemos llamar felicidad.

Todo lo que existe por obra del hombre primeramente fue imaginado. Este hecho es más que suficiente para dejarse abandonar a la ilusión sin miedo a la locura.

El hombre soñador es como un niño. Soñando puede prescindir de su conciencia moral pero, usualmente, pone límites a la imaginación, quizás por miedo a perder el juicio, y se abandona a un destino de tinieblas.

Una vez se abandona la imaginación para prestarse a las necesidades prácticas, es difícil que vuelva a recuperar la visión inocente y natural de la ilusión, un claro ejemplo de esto es la obra de teatro “Peter Pan”, en la que un niño se resiste a crecer y opta por vivir en un mundo imaginario sin adultos. Los únicos que pueden verle son los niños que aún no renunciaron a vivir en la fantasía del sueño.

16 Primer Manifiesto surrealista. 1924 André Bretón.

<http://www.analítica.com/ba/arte/portafolio/2006001.asp>

2.2.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y ARTÍSTICOS

adultos, los únicos que pueden verle son los niños que aún no renunciaron a vivir en la fantasía del sueño.

El sueño de los periodos en los que el hombre duerme es equivalente a la suma de los momentos de desvelo, pero se le da mayor importancia a la vigilia que al sueño.

Todo lo anteriormente citado me sugiere un modo de trabajar a través del cuál conseguir una armonización de los estados sueño-realidad y, así, ofrecer con mi obra una constancia poética construida a base de la unión de estas dos realidades, buscando una mayor fuerza emotiva y una imagen más sugerente.

Este modo de dejarse llevar por lo que dicta el subconsciente es un método que utilizo en mi trabajo, dejándolo trabajar para después interpretar los resultados; atribuyendo a estos un significado simbólico y poético más lógico, que llena de frescura y libera la expresión de mi espíritu de toda posible atadura.



“Un perro andaluz”. Luis Buñuel¹⁷

17 “Un perro andaluz”. 1929. Luis Buñuel.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

POSTMODERNISMO

Influenciada por el contexto que me ha tocado vivir y como individuo partícipe de él, me he ido definiendo dentro de un marco con una posición postmoderna.

Los resultados modernistas de masificación de imágenes y la consecuente producción masiva de copias y su reproducción en serie convierten la producción artística visual en un avasallamiento iconográfico del que pocos pueden salvarse si viven alejados de entornos naturales, incluso se puede dar el caso de encontrar restos de esta tormenta iconoclasta en parajes naturales. Este continuo flujo de imágenes tiene una consecuencia nefasta para quien no puede elegir si ver o no ver estas representaciones artísticas, y llega a producir un efecto de vista cansada o un escaso impacto en quien lo recibe.

Este constante ir y venir de imágenes, tanto fijas como en movimiento, tampoco obtiene el resultado deseado en quien la produce, que corre el riesgo de que su mensaje no llegue al receptor, rompiéndose así todo diálogo posible.

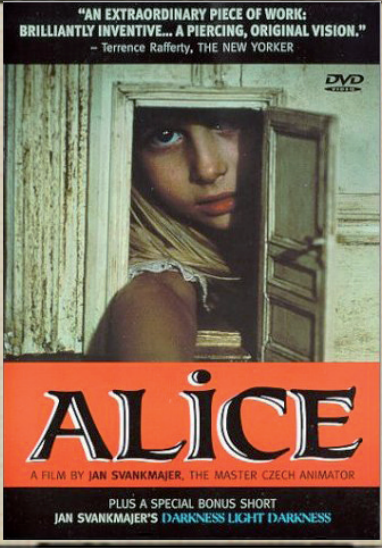
Imagino mi entorno como entramados de calles con miles de mensajes sueltos buscando a un receptor que los descodifique, y a miles de receptores vagando aturdidos entre tanta señal, confundidos sin saber donde mirar, haciendo una síntesis de todos los mensajes que vagan por su entorno, traducida a caos y no comunicación. Finalmente deslizan la vista sobre las imágenes sin dejar que éstas impregnen su entendimiento, tan solo se limitan a tragarlas sin poder digerirlas.

Estas consecuencias de la modernidad hacen que me defina opuesta al modernismo, es decir, dentro de un planteamiento postmoderno. En este proyecto, al igual que en otros anteriores, busco una manera de aceptar el progreso sin perder ni olvidar la tradición.


2.3 REFERENTES

Con posterioridad se muestra una serie de fichas en las que se detallade forma visual y esquematizada una selección de los artistas, cineastas y escritores que más me han emocionado y que guardan una mayor relación con esta propuesta y con mi trabajo en general.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 1	AUTOR JAN SVANKMAJER
TÍTULO	Neco z Alenky (ALICE)
FECHA	1988
<p>The last trick. 1964 Johann Sebastián Bach: Fantasía G-moll (1985) The Coffin house (1966) Et cetera (1966)</p>	
<p>ANIMACIÓN CINE SURREALISMO MARIONETAS ACTORES</p>	<p>Jan Svankmajer's Alice/ Shorts [1987] IMAGEN PORTADA 18</p>
<p>SINOPSIS Es una brillante, surrealista e inquietante versión de "Alice en el país de las maravillas", de Lewis Carroll. Con la mezcla de marionetas y actores de carne y hueso, recrea un imaginario siniestro donde la niña, Alicia, persigue a un conejo blanco disecado.</p>	<p>Jan Svankmajer's Alice/ Shorts [1987] IMAGEN PORTADA 18</p>
<p>COMENTARIO Este polifacético artista checoslovaco se convierte en el referente principal de este trabajo, ya que encuentro grandes similitudes con mi proyecto de investigación. Su forma de trabajar, mezclando diferentes medios de expresión y combinando técnicas de forma magistral, hace de este artista, que dice no sentirse animador, un maestro del que autores, como Tim Burton, han tomado como referente.</p> <p>18 IMAGEN PORTADA http://www.amazon.co.uk/Svankmajers-Alice-Shorts-Krist%C3%BDna-Kohoutov%C3%A1/dp/6305779635</p>	


2.3 REFERENTES

Nº REF. 2	AUTOR Gaëlle Denis
TÍTULO	CITY PARADISE
FECHA	2004
OBRAS DESTACADAS	
After the Rain Fish Never Sleep	
SURREALISMO CORTOMETRAJE ANIMACIÓN COLLAGE ACTUAL	
SINOPSIS	http://gaelledenis.com/ http://labitacoradeltiomones.blogspot.com/2007/02/city-paradise-de-galle-denis.html
Tomoko, una japonesa que acude a Londres a aprender inglés, y que tras un difícil comienzo en la ciudad, no sospecha que pronto va a descubrir un misterioso secreto escondido bajo las calles de la ciudad. Cuando lo encuentra todo cambia.	
COMENTARIO	
<p>En la última edición de Art Futura o el Festival de Sitges (entre otros) se mostró el perturbador corto, “<i>City Paradise</i>”, obra de la joven francesa, alumna de la Royal College of Art, Gaëlle Denis. Esta joven francesa nos abre un nuevo mundo subterráneo en una de las grandes metrópolis del mundo, Londres.</p> <p>Este corto consigue explicar, sin tener apenas diálogo, una historia entretenida y bien estructurada. Sin embargo, el atractivo del cortometraje reside en su aspecto visual, rico en contrastes e innovador en su mezcla de técnicas, lo que le aporta un equilibrio sobrecolector y electrizante.</p> <p>Se ha ganado el favor no solo del público, sino también de toda la industria cosa que le ha valido un gran número de premios:</p>	


2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 3	AUTOR Daniel Greaves
TÍTULO	MANIPULATION
FECHA	1991
OBRAS DESTACADAS	
Rockin' & Rollin' Little Things Flatworld	
ANIMACIÓN	
2D DOBUJO STOP-MOTION	
La historia habla de un personaje dibujado en 2D sobre el papel en una mesa de dibujo. Durante toda la animación, la mano del animador y el personaje mantienen una relación física en la que el dibujo animado tiene que soportar repetidos enfrentamientos con el creador. Este juego de relaciones entre el creador y el personaje refleja la clara situación de la lucha de un animador con el clásico personaje difícil.	http://www.eyrolles.com/Informatique/Interviews/Cinema_Animation/ManipulImages_250x200.jpg
COMENTARIO Daniel Greaves demuestra lo que es capaz de conseguir con su corto " <i>Manipulation</i> ", de nuevo con la temática dibujante vs. dibujado, y galardonado esta vez con el Oscar al mejor corto animado. Greaves es cofundador de Tandem Films, una productora londinense que se caracteriza por su gran capacidad de adaptación a casi todas las técnicas de animación existentes y por existir... El propio Greaves ha pasado por distintas especialidades, ha experimentado con las 2D tradicionales, infografía 2D y 3D, stop-motion, recortes,... haciendo de su obra un catálogo de lo más variopinto en cuanto a estética. Suyas son maravillas como Rockin' & Rollin', Little Things, y el mediometraje Flatworld ¹⁹	
¹⁹ http://elzoomerotico.blogspot.com/2007/06/daniel-greaves-flatworld.html Este juego de relaciones entre el creador y el personaje refleja la clara situación de la lucha de un animador con el clásico personaje difícil.	
La animación http://www.youtube.com/watch?v=ZSodM4pLGIs	

2.3 REFERENTES

Nº REF. 4	AUTOR ABI FEIJÓ
TÍTULO	El Filmógrafo
FECHA	1987
OBRAS DESTACADAS 1985 - "Oh que calma" 1987 - "A noite saíu à rua" 1993 - "Os Salteadores" 1995 - "Fado Lusita-	
ANIMACIÓN TRADICION EXPERIMENTACIÓN LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN	
SINOPSIS Pequeño estudio que reunía a una nueva generación de realizadores de películas de animación. Basado en un modelo de ilustración artesanal (construido con materiales como arena y cristal). El Filmógrafo produjo importantes títulos de animación portuguesa en el punto de mira internacional.	
COMENTARIO Como director, Feijó ha explorado una gran cantidad de técnicas de animación y ha prestado siempre un extremo cuidado a los guiones. En el taller al que asistí en Arteleku, Abi y yo estuvimos trabajando gran parte del tiempo en el guión, llegando al momento crítico de fractura del tiempo y desglose de un guión único en secuencias de acciones animadas que, unidas entre sí, generan la historia. El animador Pedro Serrazina comentaba en una entrevista que "si el cine de animación portugués actual tiene la calidad que todo el mundo reconoce, se debe en gran parte al trabajo y al incuestionable esfuerzo de Abi Feijó, quien siempre creyó que vivir de la animación podría ser más que un simple sueño".	


2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 5	AUTOR REGINA PESSOA
TÍTULO	“História trágica com Final Feliz”
FECHA	2005
OBRAS DESTACADAS	
Ciclo Vicioso Estrelas de Natal 1998 A Noite 1999	
CONCEPTOS	
INFANCIA FANTASÍA ANIMACIÓN GRABADO	
Basta con tener un corazón de ave que lata mucho para sentirse diferente. Una niña siente esta experiencia en entre los habitantes de su pueblo. Le gustaría hacerse olvidar y derretirse blandamente entre la muchedumbre. Deseaba tener alas y despegar. ¿Y el mejor modo de encontrar en el corazón de otros estaría en el sitio con el que siempre se soñó?	http://www.onf.ca/webextension/tragicstory/team.php?lg=fr
COMENTARIO	
Aliando fantasía y poesía, la película tiene el encanto intemporal de una fábula sobre la diferencia y la afirmación de sí. Gracias a la aspereza de la textura de los grabados, Regina Pessoa da forma a un universo de contrastes que viene para reforzar una cinta sonora acompañada. La realidad se engalana de misterio conjugando líneas fuertes y perspectivas deformadas para librarse mejor de fronteras de este pequeño mundo. Sensible a la magia tranquila de las vidas anónimas, la cineasta crea un espacio de libertad donde la poesía trasciende la trivialidad de lo diario. Durante el taller, Regina se mostraba como la niña grande que es, apoyando la parte poética de mi proyecto, aportando frescura y relajación al proceso rígido de la producción del guión	


2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 7	AUTOR	FECHA	1982
TÍTULO	VINCENT		
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD LA NOVIA CADAVER BITEL JUICE EDUARDO MANOS TIJERAS			
CONCEPTOS CINE, ANIMACIÓN GROTESCO OSCURO			
Basada en un poema escrito por Burton, Vincent narra la historia de Vincent Malloy, de 7 años, que quiere ser como Vincent Price, el famoso actor que vimos en innumerables películas de horror, sobre todo en los años 60. Este cortometraje parece simplemente excelente. Quien narra esta historia es el propio Vincent Price.			
COMENTARIO			
Sus adaptaciones cinematográficas, caracterizadas por abordar una temática fantástica y gótica, al contar con enigmáticos personajes como protagonistas, lo han convertido en un director popular y distintivo en el género.			
La estética de la obra de este cineasta, escritor y diseñador, y su visión particular sobre los monstruos como seres frágiles y llenos de ternura, marcan una forma muy personal de ver el mundo y consigue hechizarme con sus sorprendentes relatos			

2.3 REFERENTES

Nº REF. 8	AUTOR SEGUNDO DE CHOMON
TÍTULO	El hotel eléctrico
FECHA	1908
1902: Choque de trenes, Monserrat. 1903: Pulgarcito, 1911 Gulliver en el país de los Gigantes.	
INICIOS DEL CINE PASO DE MANIVELA INTERVENCIÓN SOBRE EL FOTOGRAMA	<p>Un matrimonio de edad madura llega a un hotel donde sólo trabaja un conserje, pues el edificio está totalmente automatizado: las maletas suben solas, los abrigos vuelan hasta las perchas, un cepillo cobra vida y peina a la señora, una brocha de afeitar embadurna las patillas al protagonista. Finalmente el maquinista que gobierna los mandos del sistema electro-mecánico del hotel se queda dormido y los objetos comienzan un caótico frenesí de movimiento desordenado.</p> <p>http://www.dailymotion.com/video/x6uxpr_el-hotel-electrico-segundo-de-chomo_shortfilms</p>
<p>Frecuentemente comparado con Méliès, por su gran calidad técnica y creatividad, fue considerado uno de los grandes hombres del cine de su tiempo y fue contratado por las más importantes empresas cinematográficas de la época, como la Pathé Frères o la Itala Films.</p> <p>Trabaja con el sistema de coloreado. Fabrica su propia cámara cinematográfica y filma una película en la que utiliza el trucaje de maquetas: "Choque de trenes".</p> <p>Rueda varios cuentos fantásticos, donde explora la doble exposición y las sobreimpresiones para conseguir en el mismo plano efectos de gigantismo en películas como Pulgarcito y Gulliver en el país de los Gigantes (ambas de 1903).</p> <p>También en esta época perfecciona la técnica del paso de manivela, que consiste en obtener tomas fotograma a fotograma para comprimir el tiempo, y la utiliza en Eclipse de sol (1905).</p>	


2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 9	AUTOR MELIES
TÍTULO	VIAJE A LA LUNA
FECHA	1902
	
INICIOS DEL CINE PASO DE MANIVELA INTERVENCIÓN SOBRE EL FOTOGRAMA TEATRO ILUSIONISMO	
SINOPSIS	http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f7/Le_Voyage_dans_la_lune_2.jpg
Un grupo de hombres realiza el primer viaje a la luna en la historia del cine	
COMENTARIO	
<p>Considerada su obra capital, “Viaje a la luna”. En ella la evolución de la continuidad narrativa cinematográfica da un paso de gigante, al montar la secuencia del disparo del cañón que lleva a los astrónomos a la luna y, a continuación poner en escena un decorado con la cara animada de esta, que va creciendo en <i>travelling</i> inverso y sobre la que acaba aterrizando la nave / bala de cañón clavándose en ella. Sin embargo, el <i>raccord</i> adolece aún de perfección, pues en primer lugar vemos en plano general la bala incrustándose en la cara lunar, para después volver a ver, en otro decorado, aterrizar la nave y salir de ella los viajeros siderales.</p>	

2.3 REFERENTES

Nº REF. 10	AUTOR YEONDOO JUNG
TÍTULO	Wonderland
FECHA	2004
OBRAS DESTACADAS	
Moorhuhn X 2004	
FOTOGRAFÍA ESCENOGRAFÍA INFANCIA DIBUJO	
Para preparar la exposición coleccionó 1.200 dibujos realizados por niños de entre 5 y 7 años, de los que seleccionó un pequeño número para interpretarlos fotográficamente. Después reclutó a 60 adolescentes a los que invitó a representar ante su cámara a los personajes de esos dibujos. Contrató a cinco diseñadores de ropa e hizo construir el mobiliario y el atrezzo en las mismas proporciones y con la misma perspectiva que aparecían en los dibujos.	http://www.yeondoojung.com/ http://joemills.com/blog/wp-content/uploads/2008/05/afternoon-nap_photo.jpg
COMENTARIO	
<p>De este modo el artista consigue con Wonderland convertir la fantasía infantil en una realidad fotográfica sin la ayuda de métodos digitales. Yeondoo Jung transforma la fotografía en una varita mágica que, con la ola de su parte, arroja un hechizo mágico.</p> <p>A través de la imaginación de los niños y de la fuerza de los adolescentes, Yeondoo Jung se adentra en un mundo en el que se mezclan realidad y ficción, recreando imágenes imposibles e impensables que poco tienen que ver con las convenciones de los adultos pero a través de las cuales podemos llegar a reconocer que los sueños pueden hacerse realidad y formar parte de nuestras vidas.</p>	

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 11	AUTOR Michel Gondry	FECHA 2006
TÍTULO	LA CIENCIA DEL SUEÑO	
<p>Eternal sunshine of the spotless mind 2004 Be Kind Rewind (2008) Jóga - Björk (1997)</p>		
<p>CONCEPTOS</p> <p>CINE EXPERIMENTACIÓN IMAGINACIÓN</p>		
<p>Tras fallecer su padre, Stéphane (Gael García Bernal) decide regresar a Francia, país en el que creció y donde actualmente vive su madre, quien le ha encontrado trabajo en una peculiar imprenta. La llegada de Stéphane a la misma casa que habitó cuando era niño, coincidirá con la aparición de una nueva vecina de la que se quedará prendado, Stéphanie (Charlotte Gainsbourg). Una historia desinhibida que mezcla la realidad y el sueño mediante el uso de mágicas escenografías de cartón y de aspecto pobre.</p>		
<p>COMENTARIO</p> <p>Director de cine, anuncios y vídeos musicales. Destacado por su innovador estilo visual y su manipulación de la puesta en escena. Influenciado por sus trabajos de músico audiovisual, se cuela de lleno en “La ciencia del sueño”.</p> <p>Ya desde los títulos de crédito, bombazos caleidoscópicos de color al más rabioso estilo pop, se vislumbra lo que sucederá en la narración, en la que la línea entre lo onírico y lo real se difumina por completo, desconociendo el protagonista y con él, el espectador, la ubicación precisa de su existencia.</p>		

2.3 REFERENTES

Nº REF. 12

AUTOR Jean-Pierre Jeunet,

TÍTULO

AMELI

FECHA

2001

OBRAS DESTACADAS

Delicatessen (1991)
“La ciudad de los niños perdidos” (1995)

Según Jean-Pierre Jeunet, se trata de un film “concebido para dar felicidad a la gente”, Amélie crece y prefiere soñar hasta que llegue el día de partir”.



Una voz en off narra la niñez de Amélie, que creció aislada del resto de los niños por decisión de su padre, debido a su equivocada creencia de que ella sufría problemas cardíacos. Éste hecho, junto con el ambiente tenso que imperaba en su casa debido también a la naturaleza inestable y nerviosa de su madre, y sobre todo por la trágica muerte de ésta, lo que agudizó las tendencias antisociales de su padre, hacen que la niña desarrolle una inusual y activa imaginación. Como se cita textualmente en la película, “en tal casa de la muerte, Amélie crece y prefiere soñar hasta que llegue el día de partir”.


Lo menos importante de la película es el argumento. Hasta tal punto que podría relatarse toda la historia, cada una de las pequeñas historias que componen el relato, y hasta adelantarse el final y con ello la película no perdería nada de su encanto. Amélie es una película poética y, como en la poesía, la verdadera historia transcurre en el corazón de los personajes más que en sus actos.

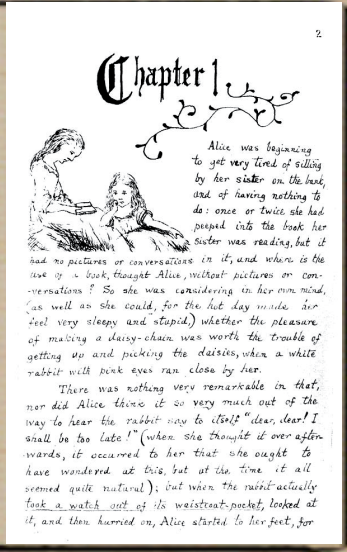
Si en algo insiste Amélie, es en el valor de las pequeñas cosas, esos pequeños placeres de lo cotidiano a los que a veces no se presta la suficiente atención.

Un tercer aspecto a destacar de Amélie es su carácter metafórico. Bellas metáforas adornan muchas de las escenas. Una cajita que se transforma en símbolo de la niñez perdida. Y por supuesto la fotografía, que nos muestra los rincones más bellos de París, pero sin excederse, teniendo como fondo una excelente banda sonora de Yann Tiersen.

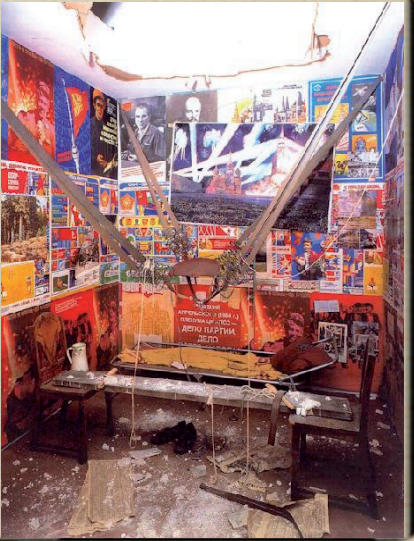
Amélie es, más que una comedia romántica, una fábula sobre el amor y la posibilidad de hacer el bien.

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 13	NEIL GAILMAN Y DAVE McKEAN
TÍTULO	MIRROR MASK
FECHA	2005
OBRAS DESTACADAS Wolves in the Walls The Day I Swapped my Dad for Two Goldfish	
CINE LITERATURA CÓMIC CUENTOS ILUSTRACIÓN	
Es la historia de Helena, una chica quinceañera que trabaja en el circo con sus padres. Ella quiere salir de la vida en el circo para enfrentarse a la vida real, irónicamente sus padres no están de acuerdo. La chica se ve envuelta en una especie de sueño, rodeada de personajes y paisajes fantásticos y oscuros, dentro de sus propios dibujos, donde debe encontrar el objeto mágico que restablecerá el orden, con interesantes paralelismos entre lo que ocurre en el mundo de fantasía con lo que ocurre en la realidad.	http://www.gaimanmckean-books.co.uk/ http://www.youtube.com/watch?v=GA1iawlsKLg trailer
COMENTARIO <p>Neil Gaiman es uno de mis escritores favoritos, y sus cuentos para niños, ilustrados por su colaborador Dave McKean, estafalorios relatos llenos de absurdas sorpresas y exentos de la niñez de algunos ejemplos de literatura infantil.</p> <p>Destaca sobremanera por la forma tan brillante en la que plasma ese mundo surrealista en el que transcurre el cuento de "<i>MirrorMask</i>".</p> <p>Visualmente, en la recreación de esos mundos aberrantes es donde la película brilla por encima de cualquier cosa que se haya hecho al poseer una forma muy plástica, colorista y surrealista.</p>	

Nº REF. 14	AUTOR Lewis Carroll
TÍTULO	ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS
FECHA	1864
<p><i>A través del espejo y lo que Alicia encontró allí</i> (Through the looking-glass, and what Alice found there, de 1871)</p>	
LITERATURA FANTÁSTICA INFANTIL	<p>Obra de literatura creada por el matemático, sacerdote anglicano y escritor británico Charles Lutwidge Dodgson, bajo el más conocido seudónimo de Lewis Carroll. El cuento está lleno de alusiones satíricas a los amigos de Dodgson, la educación inglesa y los asuntos políticos de la época.</p> <p>http://books.google.es/books?hl=es&id=ReSMgNF0xMgC&dq=ALICIA+EN+EL+PA%C3%8DS+DE+LAS+MARAVILLAS&printsec=frontcover&source=web&ots=8jT9cahXLU&sig=Vk454Q17vCXYzTUE5IR3MzxGyE0&sa=X&oi=book_result&resnum=6&ct=resul t#PPA14,M2</p>
<p>COMENTARIO</p> <p>El país de las maravillas que se describe en la historia está fundamentalmente creado a través de juegos con la lógica, de una forma tan especial, que la obra ha llegado a tener popularidad en los más variados ambientes, desde niños o matemáticos hasta psiconautas.</p>	

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 15	AUTOR ILYA KABAKOV
TÍTULO	THE MAN WHO FLEW IN TO SPACE FROM HIS APARTAMENT
FECHA	1985
OBRAS DESTACADAS	
INTERNETIONAL SURREALIST 1938	
INSTALACIÓN NARRACIÓN SUEÑO ESPECTADOR ACTOR TEATRAL	
<p>En esta instalación, el artista ruso recrea una escena narrativa para el visitante, al entrar en un decorado vestíbulo con abrigos y un sombrero colgando de la pared. En otra pared está un chubasquero sobre el cual hay enmarcados unos documentos, Es una comprensión de tres reportes de un incidente, que pone al espectador en la situación de que ha sucedido algo. La instalación total está orientada a que la percepción y la impresión de lo que sucede gire en torno al espectador, Kabakov hace de director teatral que genera una situación entorno al actor-espectador.</p>	
<h3>COMENTARIO</h3> <p>Las instalaciones de Kabakov son construcciones complejas, no exentas de sátira e ironía, en las que se suceden objetos, imágenes y textos recreando entornos deprimentes de viviendas comunitarias, clínicas mentales, aulas escolares y oscuros lugares de trabajo.</p>	

2.3 REFERENTES

Nº REF. 16	AUTOR ZILLA LEUTENEGGER
TÍTULO	oh mein papa
FECHA	2001
OBRAS DESTACADAS	
Bathroom 2006 tête-à-tête 2005	
CONCEPTOS	
VIDEO DIBUJO INSTALACIÓN LOOP	
SINOPSIS	http://www.zilla.ch/index.html
Video instalación con varios proyectores, color y sonido. Una historia de sueño en la que grandes máquinas de construcción trasladan a la artista a la cama, simboliza su infancia, cuando quedaba dormida y su papá la llevaba en brazos a la cama.	http://www.zilla.ch/worklist_2001_050.html
COMENTARIO	
<p>Zilla Leutenegger trabaja en el campo de la animación digital, combinando las posibilidades tecnológicas del vídeo y el dibujo. La artista interpreta la tecnología como herramienta de comunicación de masas y mecanismo de defensa que evita la comunicación real del individuo con su entorno.</p> <p>En sus obras reflexiona sobre su posición como mujer y artista dentro de la sociedad a través de una relectura de los estereotipos femeninos existentes. Adopta distintas personalidades imaginarias, como Cenicienta, El Zorro o una estrella del pop anónima, que ocupan lugares imposibles, recorren las Montañas Rocosas sobre un extraño caballo, orinan en la luna,, Leutenegger transporta al espectador a un mundo onírico, lleno de magia y romanticismo, que se presenta como reflejo del deseo infantil.</p>	

2. LA CAUSA DE TODO. CONTEXTUALIZACIÓN, ANTECEDENTES Y REFERENTES.

Nº REF. 17	AUTOR Pippilotti Rist
TÍTULO	Pickelporno
FECHA	1992
OBRAS DESTACADAS I'm Not the Girl Who Misses Much 1986 I'm a Victim of This Song 1995	
VÍDEOARTE INFANCIA NARRATIVO AUTO REPRESENTACIÓN	
SINOPSIS	<p>Videoarte grabado con un objetivo macro y un ojo de pez, Recorre los cuerpos de una pareja en un espacio de flores superpuesto en capas diferentes. Este trabajo fue el que hizo conocida a la artista.</p> <p>http://www.pipilottirist.net/begin/open.html http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=00002270&lg=GBR http://asuartmuseum.asu.edu/rist/rist1.jpg</p>
COMENTARIO	<p>Pipilotti es una de las artistas más influyentes en el terreno videográfico de finales del siglo XX. Su trabajo lo podríamos clasificar dentro de lo narrativo, ya que su tema principal es la autorrepresentación de las experiencias vividas. Crea su propio universo que presenta para confrontarlo con nuestro mundo real, pero lo lleva a un espacio más amplio, desde su cuerpo hasta su música.</p> <p>Rist es la Pippi Calzas largas del videoarte ya que hace honor a su nombre. Nos adentra en un mundo de juego y fantasía espontáneo. Utiliza el cuerpo como mera representación de su experiencia a través de la sexualidad.</p> <p>En la mayoría de sus vídeos podemos encontrar una mezcla de sentimientos como queriendo evocar a su subconsciente. Esto es evidente en su amasijo de imágenes libres de composición (psicodélicas, armónicas, pop...). Crea así una estimulación directa hacia todos los sentidos del espectador.</p>

Nº REF. 18	AUTOR PILAR ALBARRACÍN
TÍTULO	“Te quiero, Jose”
FECHA	2004
<p>OBRAS DESTACADAS Musical Dancing Spanish Dolls, 2001 Acción para vídeo / Video performance, 3’ 25”</p>	
<p>VIDEO PERFORMANCE FOTOGRAFÍA FEMINIDAD IDENTIDAD</p>	
<p>SINOPSIS</p> <p>Una pancarta colgada de un balcón con una declaración de amor.</p>	<p>http://www.pilaralbarracin.com/</p>
<p>COMENTARIO</p> <p>Pilar Albarracín es una de las artistas más significativas de la actual escena andaluza, ama de casa, folclórica o emigrante son algunas de las identidades que Pilar Albarracín ha asumido en sus vídeos, fotografías y performances. De esta manera, se convierte en personaje de sus obras. Esta forma de mostrarse al mundo con su obra hablando de amor, dolor y pasión guardan una gran relación con mis trabajos, ya que ambas noa involucramos en nuestras piezas y nos mostramos al mundo tal como somos.</p>	

3. DE QUE SE TARTA

3. DE QUE SE TRATA.

3.1 LA NUBE.

El tema original de esta propuesta es, sin duda alguna, la nube y todas sus connotaciones: la nostalgia, la madurez, los problemas, la soledad, la sensación de estar a la intemperie o falta de protección, el sueño y la fantasía...



Imagen propia. Simulación video instalación "Cama voladora".

3.2 LA BUSQUEDA.

X. Privilegia siempre la creación, la continuación de un modelo interior o del automatismo psíquico, y no la idea. Una idea –aunque sea la mejor- no supone una razón suficiente para meterse detrás de la cámara. La creación no es una claudicación de una idea a otra. La idea no encuentra su lugar en la creación hasta que tú has digerido completamente el tema que deseas expresar. Solamente después es cuando vienen las buenas ideas. La idea forma parte de un proceso creativo, pero no constituye un impulso para éste.

Jan Svankmajer

Estas interpretaciones, provenientes del símbolo “nube”, generan un estado de búsqueda y es de esta indagación de lo que trata esta investigación. Averiguar cómo convivir con ese nubarrón, controlarlo y liquidarlo utilizando el arte y el mundo de la imaginación como recursos. En este proceso de exploración he llegado a la certeza de la importancia que tiene la ilusión y lo necesario que es alternar la realidad con estados de sueño para liberar la tensión que genera el rutinario paso del día a día.

Este proyecto consiste en evocar un estado de ensueño con los medios que están a mi alcance, haciendo de la percepción sensorial el modo substancial de unión de ambas realidades para la obtención de un estado de libertad desencadenada.

3. DE QUE SE TARTA

3.3 CONCLUSIÓN DE LO EXPUESTO ANTERIORMENTE.

Sinopsis.

En la video instalación, el espectador, descalzo y con una nube de algodón sobre su cabeza, camina vagando entre senderos de hierba pisada por un espacio, que le sumerge en un imaginario creado para que él lo explore y reconozca a través de sus sentidos, encontrando a su paso desde nubes de algodón cubriendo el techo y las paredes, hasta monitores integrados en la escenografía que reproducen *loops* de animaciones, en las que se muestran acciones de un personaje con el que rápidamente se sentirá identificado, pasando por objetos, personajes autómatas, marionetas y muebles a muy diferentes escalas con los que podrá intervenir y manejar, o una mano gigante proyectada sobre las nubes que entra y sale del espacio.

4. FORJANDO EL DISCURSO. Desarrollo conceptual.



Imagen propia. Autorretrato con nube.

En este periodo de búsqueda, el arte y sus expresiones han sido el medio que he utilizado, instintivamente, para ahondar en mi ser y resolver los obstáculos que han ido planteándose ante mí, utilizando el arte como terapia.

Durante la indagación de cómo liberarme de mi nube personal, me he ido topando con las nubes de otros, comprendiendo que mi historia es una más entre tantas y que la meta de mi proyecto es la aspiración de todo ser humano: eliminar, o al menos poder controlar, los nubarrones. Por lo tanto, lo que iba a ser una narración de una historia personal abrió sus puertas a todos al transformarse en un escenario en el que el visitante se sumerge en esa historia que ahora será y sentirá como suya. Pasando de algo íntimo a comunitario.

Ante la visión particular de que el mundo es demasiado imperfecto como para contribuir con su deformidad social, esta video instalación trata de mostrar a través del cuento, la creatividad y la imaginación un mundo ficticio donde todo es sencillo, acogedor, algo nostálgico y con guiños irónicos y divertidos.

5. APOYO TEÓRICO DEL PROYECTO.

5.1 DESDE LA IDEA HASTA SU FORMALIZACIÓN. Proceso.

Esta propuesta nace como cité con anterioridad de una búsqueda interna; encontrar el modo de extinguir la nube que se posicionó sobre mi cabeza en aquel momento en que comenzaba a abandonar mi niñez, encontrándome sola y perdida en el loco mundo de los adultos.

Los primeros esbozos de esta idea fueron dibujos en cuadernos, bosquejos de la nube y un niño imberbe y asexual que la portaba.



Ilustraciones propias. Bocetos niño y nube.

Escanear un trozo de algodón para obtener la imagen de la nube fue el siguiente paso, esa borrosa figura bidimensional comenzaba a ser materializada.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.



Imagen propia. Nube escaneada.

Posteriormente pasé a escribir un cuento¹⁵ lleno de simbolismos autobiográficos en el que los personajes hablaban del nacimiento, las raíces, el aburrimiento, el despiste, la soledad, el paso del tiempo, la curiosidad, el desamor, la amistad, la familia, la superación personal y al final de todo una única meta, encontrar el sol, la felicidad.

Me sentía fascinada por los personajes que aparecían en el relato. Dos de ellos eran una pareja de bonachones señores que vestían traje de frac y sombreros de copa. Tenían una barba azul que los unía. Ellos representaban la amistad y la compañía. Con trapos, pasta de papel, guata e hilo, confeccioné las marionetas de los dos personajes de cejas peludas y grandes manos y zapatos. Aquellos vulnerables muñecos parecían pedir que les dotara de vida y movimiento.



Imagen propia. Los señores Barbudos.

15 ANEXO: ANEXO c) Primera memoria del proyecto.y cuento inicial.

5.1 DESDE LA IDEA HASTA SU FORMALIZACIÓN. Proceso.

Fue a partir de esta narración y de tener en mis manos a los señores barbudos cuando decidí llevar a la realidad aquella historia autobiográfica, en la que el niño de la nube me representaba, y todo lo que le envolvía simbolizaba mi mundo interior. Sentía la necesidad de recrear ese espacio imaginario y moverlo a mi antojo. Utilizando la animación todo cobraría vida.



Imagen propia. Primera ilustración de mundo.

Comencé a coleccionar objetos en miniatura que posteriormente servirían para la animación. Construí más personajes y comenzó la laboriosa tarea de estructurar la historia. Todo tenía que quedar bien hilado. Hice un análisis de los personajes, un primer guión literario, a partir de éste, el guión técnico y el primer Story Board. Analicé todos los simbolismos que aparecían en la historia, los objetos que intervendrían y en qué escenas lo harían. Este proceso llevó cerca de un año. Y tras él quedó recogido en una primera memoria²⁰.

20 ANEXO c) Primera memoria del proyecto.y cuento inicial..

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.



Imagen propia. Primer story board.

La historia quedaba excesivamente larga (sesenta y siete páginas de Story Board)²¹, y un tiempo estimado de media hora de duración. Estaba dispuesta a empezar a animar pero siempre se presentaba el problema de la carencia de un espacio propio, en el que poder colocar el set de animación exento de luz y con poca afluencia de gente.

Tras un tiempo de búsqueda, de un taller para trabajar, en el que la historia se fue dotando de mayor fuerza simbólica gracias a pequeños detalles, apareció la gran oportunidad; Beatriz Herraiz Zornoza (profesora de la facultad de Bellas Artes de Valencia) me sugirió y animó a acudir a unos talleres de animación que se impartirían en el centro de arte Arteleku, en la ciudad de San Sebastián. Estos talleres serían impartidos por Regina Pessoa y Abi Feijó, ya citados anteriormente. Con una carta de recomendación de Beatriz,

21 ANEXO d) Primer Storyboard

5.1 DESDE LA IDEA HASTA SU FORMALIZACIÓN. Proceso.

mandamos mi dossier y el proyecto de la animación y fui aceptada para participar en los talleres.

Una vez en Arteleku me cedieron un espacio donde poder trabajar bajo la supervisión de Reggina Pessoa y Abi Feijó, Allí reestructuré la historia, recorté la duración del *storyboard*²² considerablemente cambiando algunos planos y eliminando otros, comencé a trabajar con el *story reel* o animática²³; elaboré varios prototipos del personaje²⁴ principal, en plastilina, barro y resina de poliéster; hice pruebas con diferentes tipos de armaduras para el personaje; investigué sobre modos de animar el agua; e hice una prueba de animación²⁵, que es la que se presenta en este proyecto como prototipo de la animación.

Para Abi y Regina el problema principal era que la historia tenía una larga duración y que contenía varias historias independientes en su estructura. Tenía que elegir, por lo tanto prescindiría de muchos de los personajes de la historia inicial. Este hecho me supuso una sensación de rotura.



Fotografías del estudio cedido por Arteleku

Decidimos, partir de la idea inicial, una idea concreta, que el espectador entendiese claramente, sin que el resto de episodios de la historia le despistasen. La idea principal siempre había sido la superación personal: El personaje principal, al igual que en la narrativa de los cuentos

22 ANEXO e) Imágenes de preproducción de la animación y story board.

23 ANEXO f) Vídeos de preproducción. Animática.

24 ANEXO e) Imágenes de preproducción de la animación y story board.

25 ANEXO i) Primera prueba de animación.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

tradicionales²⁶, tras vencer una serie de obstáculos alcanzaría su meta, la felicidad y el control de lo que le rodea, a través de la libertad.

El inicio de la trama se modificó vagamente. El niño continuaba naciendo de la tierra, solo que desde la aparición de la nube la historia en el plano narrativo se modificó completamente. Desde este punto el personaje vagaría solo sin toparse con ningún otro.

Finalmente quedó un relato firme y entendible, un guión literario²⁷ con un único hilo narrativo pero, a mi parecer, el resultado era insustancial. A nivel personal tuve serias dudas con respecto a la historia. Todos los años de trabajo que había dedicado anteriormente a la animación parecían quedar por los suelos, no aparecerían muchos de los simbolismos ni el resto de los personajes. Sentía que el mensaje quedaba claro pero no quería hacer una animación más dentro del mercado audiovisual, se me planteaba el conflicto de que yo me sentía artista y no animadora. La animación requería demasiadas normas en sus procesos que me hacían sentir apresada, teniendo que prescindir de mucho. Quizás hubiese podido llevar a cabo el resto de las historias como animaciones independientes y pasarme animando durante largo tiempo, pero esas no eran mis intenciones.

Pensé mucho tiempo en el espectador, en quien viese la animación, y en las muchas animaciones que he visto a lo largo de mi vida. Mi intención era la de generar en el espectador una experiencia inolvidable.

Encerrada en mi estudio disfrutaba al poder tocar la hierba, los muñecos o al tener entre mis manos un bote de cristal en miniatura, con un diminuto tapón de corcho. Me di cuenta de que eso era lo que estaba buscando: el público tenía que sentirse como un personaje más, tenía que tocar lo que el personaje de la historia tocaba y oler lo que olía. Estaba claro, tenía que hacer una video instalación que recrease el mundo onírico de la animación, un espacio lleno de detalles que te hiciesen sentir en un sueño. De este modo, quien visitase la exposición, reconstruiría y haría suya mi historia; se sentiría en un espejismo combinando realidad y fantasía.

26 Prop Vladimir. "Morfología del cuento"

27 ANEXO k) Guiones

5.1 DESDE LA IDEA HASTA SU FORMALIZACIÓN. Proceso.



Imagen propia. Fotograma del vídeo "Imaginario"

El modo de mostrar las animaciones en el escenario de la instalación me supuso ciertos cuestionamientos. Tras haber visitado video-exposiciones, en las que parada frente a una pantalla en la que un videoarte se reproducía, me encontraba sin saber si ya estaba empezado o si faltaba mucho para llegar a su fin; sintiéndome obligada a permanecer frente a el monitor, impaciente ante la espera por no saber cuando llegaría el final, tenía suficientemente claro que no quería que esto mismo sucediese con mi animación.

En ningún momento pretendía obligar a ninguno de los visitantes a pasar por esa situación de inquietud incómoda. No podía permitir que más de un visitante de la exposición no viese la animación en su totalidad a causa de su larga duración y tuviera que digerir un bucle infinito de imágenes en movimiento. Fue entonces cuando decidí fragmentar la animación en hechos aislados, que visionados independientemente, sintetizasen una acción en concreto, como por ejemplo, un niño naciendo de la tierra. Así el bucle de video sería de muy corta duración y resultaría tan sencillo, rápido y efectivo como visionar una fotografía.

Tenía una imagen muy clara de cómo recrearía ese mundo en miniatura reconstruyéndolo a escala humana, pero se me planteaba la cuestión de cómo introducir la animación en ese escenario de forma armónica. Finalmente opté por distribuir los videos en monitores semiocultos en la escenografía, como, por ejemplo, uno, escondido tras las nubes y otro semienterrado en un montículo de hierba y arena oscura.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

5.2 A CERCA DE LA ANIMACIÓN

III. "Utiliza la animación como una operación mágica. La animación no consiste en mover una serie de cosas muertas sino en reanimarlas. O mejor dicho en darles vida. Antes de reanimar un objeto en tu film, trata de comprenderlo. No a través de su función utilitaria sino por su vida interior. Los objetos, sobre todo los viejos objetos, son los testigos de diversas historias que son inscritas en ellos. Han sido tocados por personas que se encontraban en diversas situaciones, sobre la cima de diferentes emociones y que han dejado en ellos una huella de sus estados psíquicos. Si quieres hacer visible, a través de la cámara, el contenido que está capturado en estos objetos, debes escucharlos; y así durante muchos años. Debes convertirte primero en un coleccionista y solamente después en cineasta. La reanimación por animación debe hacerse de forma natural, debe emanar de los objetos y no de tu deseo. No hagas jamás violación de los objetos! No te sirvas de los objetos para contar tus historias, sino cuenta las suyas."

Jan Svankmager

Antes de comenzar con este proyecto, nunca había trabajado con animación, lo cual me suponía un reto personal, quería contar una historia utilizando técnicas mixtas de animación, de este modo me enriquecería conforme el proyecto avanzase. Lo que tenía claro era que la técnica de animación fundamental y la que más utilizaría sería la de stop-motion; me fascinan los objetos y personajes en miniatura, generar imágenes en las que lo grande y lo pequeño coexisten creando mundos fantásticos que siempre me han transportado a las horas de juego de cuando era niña, cuando un Nenuco gigante tenía unos amigos diminutos de la comunidad Play Movil. Gracias a la animación y sus técnicas, la única limitación real es mi propia imaginación. Otra de las grandes ventajas de la animación en la narración de historias es el control, yo soy el creador de los personajes, ellos son físicamente y se mueven justo como los había imaginado; con actores de carne y hueso esto no habría sido posible. Gracias a la animación pude hacer posible lo imposible.



Imágen28

Considero importante destacar para el entendimiento de la investigación, el resultado de este proceso de estudio y aprendizaje, donde mi prioridad era la de provocar una visión diferente y distante de la realidad en el espectador. Aprender e investigar en las artes de la narración y la animación me facilitarían el modo de estimular en el espectador, y en mí, la imaginación. Durante este proceso, que en un principio partía de una historia que quería contar utilizando la animación stop moción como medio y comenzó siendo una película con una estructura narrativa clásica (principio, nudo y desenlace), buscaba un modo de narrar que lograra envolver al espectador en el relato y que éste se involucrara hasta el punto de que su identificación con el personaje fuese total. Con este fin, decidí fragmentar la narración en acciones y valerme del espacio donde se visionase la animación.

DATOS HISTÓRICOS Y TEÓRICOS.

En octubre de 1878, la revista Científica Americana publicó seis grabados hechos sobre negativos ampliados de fotografías de Muybridge²⁹, donde

28 http://www.prosculpt.com/gallery.cfm/Baby_Dolls/

29 The Human Figure in Motion: an Electrophotographic Investigation of Consecutive Phases of Muscular Actions (Chapman & Hall, 1901. Dover reprint 1955).

<http://www.victorian-cinema.net/muybridge.htm>

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/muybridge.htm>

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

se veía a un caballo moviéndose al paso y al trote. La revista proponía a sus lectores que recortaran las ilustraciones y las montaran en un zootropo, un cilindro que produce la ilusión de movimiento cuando gira y las imágenes se observan a través de una ranura lateral. El efecto que se consigue se basa en la “persistencia retiniana”. Cuando el ojo humano ve una serie de imágenes similares y con cambios continuos que se suceden con la suficiente velocidad —diez o más imágenes por segundo— el cerebro las interpreta como un movimiento real, dando la impresión de un movimiento continuo. Ahora bien, si las imágenes no estuvieran separadas unas de otras, se verían borrosas. Después de leer este artículo, Muybridge pensó que se podrían mejorar los resultados proyectando las imágenes sobre una pantalla e inventó un aparato que utilizaba la luz para proyectar imágenes secuenciales mediante el uso de un disco de cristal, invento al que bautizó con el nombre de zoopraxiscopio. En el primer proyector las imágenes eran pintadas en el cristal como siluetas. Una segunda serie de discos, realizados entre 1892 y 1894, usaba dibujos perfilados impresos en los discos fotográficamente y coloreados a mano. Algunas de las imágenes animadas eran muy complejas, incluyendo múltiples combinaciones de secuencias de movimientos de animales y humanos. Thomas Edison, empleó una serie de las fotografías de caballos en su kinetoscopio, aparato precursor del proyector de cine.

La animación es el arte de capturar una serie de movimientos individuales en imágenes fijas para repetirlos en una rápida sucesión y dar la ilusión de movimiento. Es una forma de arte que incorpora varias disciplinas al mismo tiempo, fotografía, dibujo, escultura, vídeo,... siendo este uno de los motivos que me sedujeron para contar mi historia con este medio. Además de que la animación es el vehículo perfecto para contar historias fantásticas y de dar vida a lo inerte.

La técnica *stop motion* o *stop action* sin duda alguna es la técnica más artesanal de la animación, se refiere a la minuciosa tarea de crear y fotografiar modelos o muñecos, en una serie de minúsculos movimientos, creando un estrecho vínculo con el mundo material. Generalmente en Europa las películas Stop Motion son realizadas por artistas individuales o para series infantiles televisivas, mientras en Hollywood, se utilizan para efectos especiales de

5.2 A CERCA DE LA ANIMACIÓN.

largometrajes. Existen dos vertientes de la animación *stop motion*, una basada en el uso de marionetas y muñecos de arcilla, y otra, en el empleo de objetos y artefactos. La propuesta de animación que recoge este proyecto fusiona ambas técnicas anteriormente definidas, abogando por la materialidad y la textura y por el trabajo de tipo artesanal, que no se basa en un programa de software, sino en la habilidad de crear y construir cosas así como de responder a las demandas de las técnicas teatrales y de la imagen real a pequeña escala. Esta técnica de animación genera un vínculo tan cercano con la realidad que sin lugar a dudas se convierte en herramienta imprescindible para acercar mi historia al espectador.

5.2.1 SOBRE LOS MATERIALES

A) ESCENOGRAFÍA

En el caso de la animación a la que se refiere este proyecto, lo único que se fabricará serán los personajes, el fondo del cielo, algunos muebles y la nube. El resto del atrezzo está formado por pequeños objetos encontrados en rastrillos, basuras o regalados por amigos y conocidos. En el proceso de ideación de la película he ido encontrando de manera casual pequeños objetos validos para el decorado del film, cada uno de ellos contiene un significado evocador, como registro del momento y circunstancias concretas en las que fue encontrado o regalado, este significado y las sensaciones que me transmite cada uno de los objetos ha sido en lo que me he basado a la hora de dotarles de vida durante el proceso de la animación. El resto de componentes de la escena son muebles y objetos en miniatura fabricados a mano o comprados en tiendas de juguetes y maquetas. En un principio y ante mi desconocimiento de la técnica, el césped iba a ser hierba real, una vez que empecé a investigar sobre el proceso de animación *stop motion* llegué a la conclusión de que era totalmente inadecuado, por los contratiempos que llevaría su cuidado y por los cambios físicos que sufriría, finalmente opté por el uso de planchas de hierba artificial, busqué varios tipos hasta encontrar la mas fiel a la realidad.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

El fondo del decorado se animará con una técnica distinta, animación de pintura, es un cielo pintado con óleo, imitando a los cielos de los paisajes de cuadros románticistas, cargados de materia y colores tormentosos y evocadores, como por ejemplo, el cielo representado por Theodore Gericault en su obra “La balsa de la medusa:



“La balsa de la medusa” Theodore Gericault³⁰

B) PERSONAJES

El proceso de diseño y construcción de los personajes que contarán la historia ha supuesto una de la fases más conflictivas del proyecto, debido a la dificultad de encontrar establecimientos específicos para animación en España, que distribuyan los materiales necesarios para la elaboración de los esqueletos y los personajes, teniendo que recurrir a la compra en el extranjero o por internet con un costo muy elevado.

Para la fabricación de los personajes de la prueba de animación, he recurrido al uso de materiales mas accesibles, como alambres, madera y fimo para las estructuras y plastilina para el cuerpo. Para la animación final el esqueleto de los personajes será encargado a medida a una empresa encargada únicamente el la construcción de este tipo de encargos (Mackinnon & Saunders)³¹ y el material utilizado para cubrir la estructura

³⁰ http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/ff/Raft_of_the_Medusa_-_Theodore_Gericault.JPG

³¹ Empresa número uno en construcción de marionetas para animación stop motion
<http://www.mackinnonandsaunders.com/>

5.2 A CERCA DE LA ANIMACIÓN.

estructura y dar forma al personaje será de espuma de látex o foam látex, por su mayor resistencia y limpieza.



Fotografías de, la producción del personaje. Prototipo y materiales²².

C) vestuario

Los responsables de construir el vestuario y peluquería son los encargados de decorar al personaje. Su trabajo debe integrarse de forma armoniosa en los decorados y considerar la iluminación y la estética final donde los personajes se desenvolverán. el vestuario y la caracterización constituyen la apariencia externa y visible del personaje constituyen la apariencia externa del personaje, le dan definición y aportan datos sobre su procedencia social y cultural además de centrarnos en la época donde sucede la acción, por lo tanto el trabajo debe estar documentado previamente en estilo y adaptado a la visión personal del autor concretada con el escenógrafo.

El vestuario y los accesorios juegan un papel clave en el resultado final por lo tanto deben ser elaborados con precisión adecuando su físico a las exigencias dramáticas del papel que interpreta.

²² ANEXO g) Imágenes y vídeos Centro de Arte Arteleku.

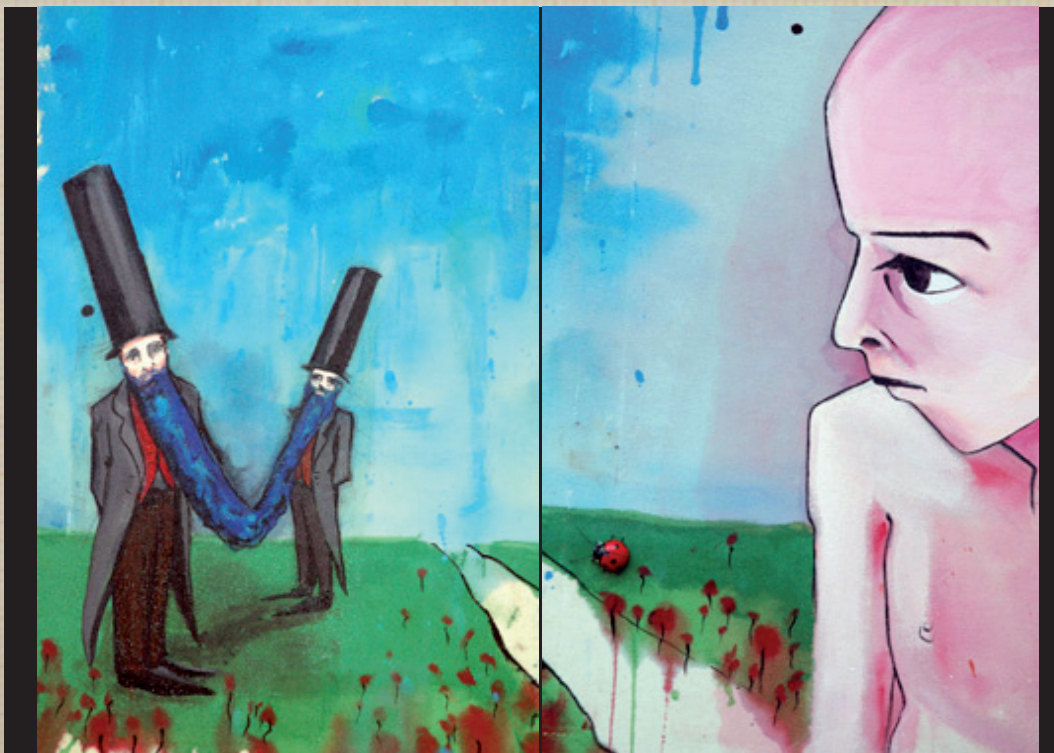
5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

El vestuario y los accesorios juegan un papel clave en el resultado final por lo tanto deben ser elaborados con precisión adecuando su físico a las exigencias dramáticas del papel que interpreta.

Mediante la caracterización se transforma una marioneta, de plastilina u otro material, restituyendo los colores propios de la piel o dotándole de el aspecto deseado. Este hecho de poder crear un personaje fiel a un prototipo imaginado es una de las grandes ventajas que aporta la animación.

El personaje principal de la animación en un principio estará desnudo, para pasar a portar únicamente un jersey de lana de color marrón, esta prenda irá disminuyendo su tamaño durante la historia, como símbolo del crecimiento del niño que la porta.

Otros de los personajes, los Señores Barbudos, visten sombreros de copa con trajes de frac y zapatos elegantes. Este atuendo es una clara muestra de la seriedad de estos personajes, su buena compostura y educación.



Pintura propia.

5.2 A CERCA DE LA ANIMACIÓN.

El vestir ayuda a conocer más a los personajes, mientras el niño parece frágil y desvalido al ir descalzo y con la única protección del jersey , los Señores Barbudos, parecen pertenecer a un buen estatus social.

5.2.2 SOBRE EL SONIDO

Según el maestro de la animación Barry Purves , “en la animación Stop Motion existe una estrecha relación entre el sonido y la interpretación de los personajes”. En el caso de la animación que se describe en este proyecto, inicialmente fue pensada para ir acompañada por sonidos oníricos envolventes, por ejemplo, sonidos de pisadas en la hierba, maquinarias, engranajes, risas, viento, lluvia,... distorsionadas digitalmente para generar una atmósfera diferente a la de la realidad, desde un principio decidí prescindir del diálogo directo, en todo caso, los personajes emitirían ruidos sin traducción posible, se limitarían a comunicar solo con sus movimientos, utilizando el lenguaje corporal para expresar el drama y las emociones.

Cuando el planteamiento expositivo se re-formuló, pasando de ser una narración videográfica con principio, desarrollo y desenlace, a una vídeo instalación en la que se recogía la historia fragmentada, reproducida en bucle y reproducida en distintos monitores, repartidos por el espacio, decidí prescindir del sonido en la animación para crear un sonido ambiental único y global que sería el mismo para todas las animaciones y tendría mejor acústica en la totalidad de la sala..

5.2.3 SOBRE EL MONTAJE

La ordenación y estructuración final de la narración, de los planos o fragmentos registrados con anterioridad, mediante el uso de las reglas propias del lenguaje audiovisual es lo que se denomina editar. El montaje se caracteriza por la necesidad imperativa de seleccionar, entre los planos grabados, aquellos que realmente se adaptan a las necesidades expresivas suprimiendo todo lo que resulte innecesario para expresar la idea narrativa.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

Así pues, por montaje en cine se entiende vulgarmente la operación física de ensamblar recortes escogidos para componer el rollo definitivo. Según esta concepción, el montaje constituiría únicamente la fase final de compaginación del mensaje audiovisual. Si bien el montaje físico de las tomas se realiza necesariamente en la fase final de la creación, el montaje como operación intelectual de selección y combinación de imágenes destinados a la construcción del significante, fue planificado previamente convirtiéndose en guía de las diferentes fases de realización de la animación para ahorrar economizar tiempo al animar y confluir en el objetivo comunicativo final.

Para el montaje y realización de la animación he utilizado software específico de animación y edición, como iStopMotion, Final Cut Pro y Adobe After Effects .capturar de pantalla

5.3 A CERCA DEL GUIÓN

Como cita Jan Svankmajer en la conclusión de su decálogo, “el guión es importante para el productor, no lo es para el artista. el guión es un documento que conduce a nada, y sobre el que te debes volcar solamente cuando la inspiración te abandone” cita. En el proceso creativo de este proyecto, la fase de elaboración del guión ha constituido un proceso más, en un principio dotado de mucha importancia, haber tenido que asumir todos los papeles necesarios para llevar a cabo un proyecto de esta envergadura (director, productor, animador, creativo, attrezzista,...) ha hecho del guión, una herramienta de guía, esquematización, aclaración y concreción. Aunque en la fase final el guión no sea tan necesario, si lo fue en la etapa de preproducción. Por lo tanto, resultará muy útil conocer cuales son las fases que intervienen en la redacción de un guión para que éste vaya adquiriendo forma y su contenido pueda ser adaptado a la puesta en escena.

A la hora de proceder a la confección y posterior redacción de un guión, lo más aconsejable es seguir un protocolo adecuado que permita partir de una

5.3 A CERCA DEL GUIÓN.

idea general a otras mucho más específicas o mucho más desarrolladas. Las distintas fases que intervienen en la redacción de un guión ayudan a obtener mayor nivel artístico y eficacia expresiva en función del medio utilizado y evitar la falta de planificación. Por ese motivo, considero de interés hacer referencia a las siguientes fases: la idea, el argumento, la sinopsis, el guión literario, el guión de trabajo y el guión técnico.

5.3.1 SOBRE LA IDEA

El origen del guión siempre está en la idea que se desea realizar o poner en práctica con un medio concreto. Esta idea es el principio de toda producción cualquiera que sea su carácter. Así pues el guión en sus distintas fases, al igual que las teorías y técnicas de dirección o realización aplicadas, siempre habrán de ponerse al servicio de esta idea.

Me imagino una idea como un objeto dentro de mi mente. Miro las palabras que están escritas en el papel; esos grafismos no son una idea, pero los conceptos que ellos despiertan en mi mente sí lo son. Las ideas son construcciones dentro de nuestra mente, referidas a la percepción, a la imaginación o al pensamiento.

La animación comenzó siendo una idea, que para llegar a la pantalla fue explorada y desarrollada, haciendo dibujos rápidos, vitales, frescos, y personales, referidos a los conceptos claves y no a los detalles de la idea y realizados de forma espontánea y rápida.

La idea gestora de la película quedó determinada al establecer el tema, la premisa y el argumento, porque es a partir de estos elementos cuando di forma a los personajes, creé los incidentes y definí el entorno donde acontecerían los hechos de mi historia.

EL TEMA Y EL ARGUMENTO

¿Sobre qué trata la historia? El tema de un guión está referido tanto a lo que ocurre, como a quién le ocurre. Se necesita trabajar mucho sobre una historia

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

antes de comprender cuáles son sus elementos fundamentales, entonces podremos resumirla en una frase sencilla. En el caso de mi animación el tema sería: “Un frágil niño se enfrenta al miedo en diversas situaciones”.

El paso siguiente es ampliar nuestros conocimientos sobre el tema. Muchos dudan de la gran importancia que tiene la investigación. Pero si hay algo que resulta obvio, es que cuando más se conozca sobre un determinado tema, más es lo que se podrá comunicar sobre él. Cualquier proceso de creación no sólo debe incluir la investigación, sino más bien requerirla. Por este motivo el personaje principal de la historia es una especie de auto retrato, y quien mejor que yo va a poder hablar sobre mí, a demás de que la investigación a cerca del personaje ha supuesto una profunda y enriquecedora indagación personal. No utilizar la información simplemente porque no disponemos de ella, no es una opción válida y cuando esto ocurre, tengamos la seguridad que se le está haciendo un importante daño a la historia.

Después de que hemos logrado enunciar el tema de nuestro film empleando sólo una frase, podemos decir que comienza la etapa de investigación. Estas búsquedas harán madurar el film, al provocar nuevas ideas. Ayudarán a que comprendamos mejor a los personajes, a sus situaciones, y muy seguramente ayudarán a determinar un escenario creíble.

El argumento siempre debe desarrollar narrativamente la idea. Por lo tanto, debe contar en breves líneas el contenido, la historia y la finalidad de la producción. Esta fase, suele ser inseparable de la precedente, resultando mucho más frecuente trabajar o iniciar los trabajos a partir de la concreción inicial de un esbozo de historia o relato que no de un ideal. No obstante, conviene tener muy en cuenta un aspecto importante relacionado con el argumento, la necesidad de que éste sea narrado en tiempo presente y contemple el esbozo de los aconteceres esenciales de la historia y sus personajes principales.

5.3 A CERCA DEL GUIÓN.

LA PREMISA

Las historias, como todas las cosas en este mundo, tienen un propósito, un fin, un destino. Como observadores atentos que somos del mundo que nos rodea, nosotros seguramente tenemos un punto de vista personal, hemos tomado una posición, respecto a determinados temas. Esto que constituye una expresión honesta de lo que sentimos frente a ellos, de lo que en definitiva el tema nos provoca, constituye nuestra opinión personal al respecto. La premisa no necesariamente debe resultar una verdad universal y absoluta.

En el caso de la animación la premisa sería: “Un frágil niño alcanza la madurez, la libertad y la felicidad, tras enfrentarse al miedo en diversas situaciones”

5.3.2 SOBRE EL GUIÓN LITERARIO.

El guión literario fue sacado del cuento que escribí inicialmente, es importante destacar que finalmente el proyecto requiere varios guiones literarios, sacados de la fragmentación en acciones del guión completo.

El guión cinematográfico ha sido tratado de formas muy diferentes a lo largo de la historia de la imagen dinámica. Si bien, las primeras películas carecían prácticamente de guión y eran producciones muy sencillas de argumento, con escasez de decorados y rodadas la mayoría de las veces en localizaciones exteriores y casi siempre aprovechando la luz solar, con la llegada del francés George Méliès al mundo del cine a finales del siglo XIX el tema de la planificación de la producción adquirió muy pronto cierto relieve e importancia.

El guión podría definirse, de forma general, como el trabajo escrito que tiene en cuenta las características del medio que utiliza, en este caso la animación.. Se necesita un proceso de documentación previo a la hora de abordar cualquier producción.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

El guión con el que se trabaje en un rodaje ha de tener las escenas redactadas con independencia para que se puedan indexar y consultar con facilidad. El texto ha de ser claro, los nombres de los personajes deben resaltar para que la productora no tenga q leer concienzudamente para saber cuales están en cada escena y así hacer el plan de rodaje con más facilidad.

Un guión para una película de animación, al contrario que el que se hace con un fin cinematográfico tiene que describir exactamente, todos y cada uno de los elementos que aparecerán en el atrezzo al igual que tendrá que hacer una descripción muy exhaustiva de los personajes y sus movimientos. En cine si se elaborase un guión con excesivos detalles tanto de escenografía como descripciones actorales muy concretas, nada aseguraría que el resultado final de la película sea exactamente igual.

CONTROLAR EL TIEMPO NARRATIVO DESDE EL PAPEL

En un guión literario por escenas mecánicas, una página equivale a un minuto de película aproximadamente. Por ello el formato del texto ha de ser meticuloso para no perder esta referencia tan útil.

Estas son las normas:

- Encabezado de página: 3 cm. de márgenes laterales. En la esquina superior izquierda se pone el título de la historia, en la superior derecha la fecha y el número de página, en la esquina inferior izquierda se pone el número de versión del guión.

¿Qué es el número de versión? Bueno, eso sirve para indicar cuantas veces se ha revisado un guión. Si es la primera vez que lo escribes, es la primera versión. Si decides introducir un nuevo personaje, tienes q poner ahora 2º versión, y así...

5.3 A CERCA DEL GUIÓN.

- Fuente del encabezado de página: Times New Roman, tamaño 9 puntos.
- Pie de página: 3 cm. de márgenes laterales. A la izquierda el nombre completo y el DNI del director. En la esquina derecha el nº de registro de la propiedad intelectual. El formato de la fuente es el mismo que para el encabezado de página.
- Formato de la escena: 3 cm. de márgenes laterales, Times New Roman 12 o Verdana 10, texto justificado, interlineado 1.5 puntos, espaciado anterior 6 puntos.
- Formato del diálogo: igual que para las escenas salvo los márgenes laterales, que serán de 6 cm.
- Encabezado de escena: Número de escena, decorado, interior/ exterior, día/noche.
Ej: 01.- SOBRE EL AGUA/ EXT/ DÍA.
- Cuando se nombre por primera vez a un personaje en una escena hay que escribir su nombre todo en mayúsculas.
- Este tipo de guión no redacta las escenas seguidas, sino que cada una debe empezar en una página nueva. Así, si una escena tres líneas, el resto de la página quedará en blanco y la siguiente escena empezará en la página siguiente.
- Si una escena ocupa más de una página, se debe de poner al final de la misma un texto que avise de su continuidad. Algo así como “(Cont...)”. En la segunda página, se escribe de nuevo el título de la escena “01.- CASA DE...” y en la línea siguiente se escribe de nuevo el “(Cont.)” para que si alguien abre el guión por esa página, sepa que ese no es el comienzo de la escena.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

5.3.3 SOBRE EL GUIÓN TÉCNICO

No existe una diferenciación excesivamente evidente con respecto al guión literario. El guión técnico, no es otra cosa que el guión literario, después de haber sido estudiado, analizado y trabajado por el director o realizador; con las concreciones oportunas para su puesta en imagen; suprimiendo, incorporando o modificando ciertos pasajes de la acción o del diálogo. Pero, sobre todo, debe reflejar con datos e indicaciones técnicas el modo de visualizar lo que expresa el guión literario. Así pues, el guión técnico es el reflejo de la interpretación personal del director o el realizador. En líneas generales, las indicaciones que ambos incorporan al guión se refieren a:

- División o fragmentación del guión literario en unidades visuales: Planos.
- División en unidades de grabación: Bloques o Secuencias.
- Numeración cronológica y sucesiva de los planos.
- Caracterización y valoración expresiva de la imagen de cada plano: tamaño de plano, encuadre, angulación, óptica, etc.
- Modos de relación o continuidad entre los planos, las escenas, las secuencias y los bloques: corte, fundido, encadenado, cortinillas, etc.
- Los sonidos incorporados: efectos sonoros, músicas, etc.
- Asignación de cámara a cada plano, indicando el sujeto principal de su encuadre, movimiento de la misma, etc.

Todas las indicaciones técnicas que se incorporan en el guión están consignadas mediante un código convencional de signos y abreviaturas con la finalidad de obtener la máxima eficacia de visualización repentina o interpretación, a golpe de vista.

5.3.4 PROCESO DE MATERIALIZACIÓN DEL GUIÓN ESCRITO. SOBRE EL GUIÓN VISUAL. STORYBOARD

El storyboard consiste fundamentalmente en ilustrar mediante una serie de bocetos todos los planos del guión de rodaje, en los que se visualiza cada secuencia básica, la base es contar una historia a través de una sucesión

5.3 A CERCA DEL GUIÓN.

de dibujos, siendo un registro visual de la forma que tendrá la película antes de su rodaje. Las tiras cómicas fueron los primeros prototipos del storyboard, en ellas se apreciaba una ingeniosa manipulación de los personajes en acción dentro de cada una de las viñetas.

Herramienta fundamental en la preproducción de una animación, ayudando a resolver de antemano todo tipo de problemáticas que pueden surgir durante el rodaje, economizando en tiempo y dinero, haciendo que todo esté claro en el momento de comenzar a grabar.

El creador de storyboard da sentido al caos creativo inicial que se genera en toda producción, aporta cohesión, interpreta e ilustra la columna vertebral visual, el flujo de imágenes que constituirán el guión, creando un ante proyecto esencial al que todos se remitirán durante el proceso de rodaje y el proceso de edición.

Para realizar un buen storyboard se debe utilizar de manera efectiva el primer término, las áreas intermedias y el fondo, haciendo un uso dinámico del espacio, de las posibilidades de la composición y del color, componiendo los primeros planos, los planos medios y los generales de los personajes, se debe mantener al espectador visualmente estimulado con imágenes llenas de fuerza exagerando características y rasgos de los personajes, así como expresiones o movimientos corporales.

Formato del Story Board: El story se leerá de izquierda a derecha, de forma horizontal. La hoja presenta en total cuatro paneles, cada uno con sus correspondientes cuadros para: imagen, diálogo, acción y notas.

Tamaño A4: Se ha elegido el formato A4 porque es de uso común en todo el mundo y se puede fotocopiar sin emplear máquinas especiales.

La información escrita: Arriba y debajo de los cuadros destinados a las imágenes, se ubican las "cajas" para: diálogo, acción y notas, donde se asentará por escrito toda la información que se estime necesaria.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

La caja de imagen: Este es el espacio destinado para el dibujo que ilustrará el plano. Sus proporciones son 4:3. La marca más oscura en el borde izquierdo indica los límites del borde derecho del campo en el caso de usar el formato 16:9.

Arriba sobre su izquierda hay una caja para consignar el número de plano. A su derecha, otra para anotar su duración. La duración se anotará en segundos y fotogramas (por ejemplo: 8+4, equivale a 8 segundos y 4 fotogramas) ó directamente en fotogramas.

La caja de diálogo: Este espacio es para escribir el diálogo y, de ser necesario, en la mitad inferior se incluirá su traducción. Tiene las mismas proporciones de la caja de imagen, lo que le permite ser usado como continuación del dibujo cuando necesitamos ilustrar una panorámica vertical, o diagonal.

La caja de acción: Este espacio es para describir la acción (y su traducción de ser necesaria). También sus proporciones son iguales a las de la caja de imagen, lo que permite usarlo para ampliar el espacio del dibujo al ilustrar panorámicas verticales o en diagonal.

En este espacio se indican también: los fundidos o transiciones especiales, los movimientos de cámara, movimientos del fondo, la entrada y salida de los personajes y se describen sus acciones.

La caja de notas: Este espacio es para notas como: Efectos especiales al filmar o componer, notas sobre la música y para la notación final del slugging (se denomina así a la descomposición del timing de un plano o secuencia).

Las panorámicas: Como el formato de la hoja está dividido en una combinación de rectángulos iguales, las panorámicas pueden dibujarse empleando dos o varios de ellos.

Para los encuadres muy extensos: Si se necesita más espacio para un plano determinado, por ejemplo para establecer un zoom largo, o una panorámica extensa, se pueden utilizar cuatro (o hasta nueve) cuadros

5.3 A CERCA DEL GUIÓN.

simultáneamente, dibujando sobre los cuadros de diálogo y acción, sin necesidad de alterar las proporciones del encuadre. AÑADIR PLANTILLAS DE STORY BOARD

5.3.4 LA ANIMÁTICA O STORYREEL

Se trata del proceso destinado a incorporar el storyboard en vídeo, es un modo de visualización de la duración estimada de la historia a partir de los dibujos del storyboard. Es la prueba de fuego final antes de iniciar el rodaje. Si la animática funciona, la película funcionará.

5.3.5 EQUIPO DE TRABAJO

La animación es un arte en cuyo resultado se combina el trabajo colectivo de muchos profesionales, guionistas, dibujantes del storyboard, diseñadores de personajes, escenógrafos, attrezzistas, costureros, carpinteros, electricistas, operadores de cámara, técnicos de iluminación, músicos, animadores, fotógrafos,... Sin embargo, en toda película hay una persona responsable del conjunto de los procesos que se ponen en marcha y de todos los departamentos que colaboran para un mejor aprovechamiento de los esfuerzos comunes, recibe el nombre de director y su función principal es organizar la puesta en escena en el rodaje.

Para llevar a su fin este proyecto necesitaría la colaboración de profesionales del medio especializados.

5.3.6 LA PUESTA EN ESCENA

La luz, el color, la decoración, el atrezzo, la iluminación, el vestuario y la caracterización son elementos que constituyen la puesta en escena de cualquier animación. Su elección es determinante para construir un ambiente o atmósfera que contribuya a dar credibilidad.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

A) iluminación.

La iluminación es el elemento base de todas las técnicas visuales y un elemento indispensable para sugerir la sensación de tridimensionalidad de que carecen todos los medios de representación de la realidad sobre dos dimensiones. Con las técnicas de iluminación se persigue un acercamiento a la representación en tres dimensiones. La inexistencia de esta tercera dimensión se intenta suplir con las variaciones de perspectiva, tamaño, distancia, realce de forma y textura, etc., que aporta la composición del encuadre y mediante una distribución inteligente y cuidadosa de la luz.

En primer lugar, la iluminación ha de garantizar la consecución de la más alta calidad posible de la imagen., por otra parte, ha de intentar la consecución de un impacto visual atractivo para los personajes.

La iluminación también desempeña un papel principal en la dirección de la atención de los espectadores hacia los puntos de interés del encuadre ejerciendo una función jerarquizadora de los elementos en campo. Ha de ser minuciosamente diseñada no sólo para conseguir los efectos escenográficos deseados, sino también para no producir efectos técnicos indeseados como la aparición de brillos o sombras indeseadas.

Desde el punto de vista artístico y expresivo, este recurso influye en la creación de efectos ambientales, sugiere atmósferas, afecta de forma selectiva a los elementos de la escena realzando unos y ocultando otros. La iluminación cumple una doble función: en el plano denotativo, hace posible al espectador la lectura de la gestualidad del actor, de los movimientos... es decir, posibilita el visionado de la imagen. En el plano connotativo facilita la evocación de nuevos contenidos y permite la profundización en el sentimiento último del discurso.

Algunos realizadores buscan esquemas de iluminación que impriman carácter de autor a sus programas. Con frecuencia se opta por la aplicación de esquemas sencillos tomados de la pintura naturalista.

La luz principal o luz clave determina la atmósfera de la escena. Se sitúa

5.3 A CERCA DEL GUIÓN.

de forma que ilumine a la persona u objeto lateralmente para darle relieve al tema, es preciso que provenga de un solo foco para no proyectar más de una sombra neta y vigorosa. Esta iluminación determina el diafragma de trabajo y las demás luces no son más que un complemento para un correcto modelado del sujeto u objeto. En el trabajo televisivo suele emplearse una luz clave para cada posición del sujeto.

La luz secundaria o luz de relleno se coloca, generalmente, en el lado opuesto de la luz clave y su objetivo principal es la de aclarar las fuertes sombras que origina la luz principal. Suele ser una fuente de luz difusa que disminuye la relación de contraste entre luces y sombras. Se sitúa en un ángulo horizontal de 0 a 30 grados respecto al eje óptico que une el objetivo de la cámara con el personaje.

Para resaltar el efecto de tridimensional se emplea la luz de contra o contraluz que es un tipo de fuente que ilumina por detrás del sujeto. Actúa como un elemento rebordeador y separador con respecto al fondo. Con esta luz se manifiesta la transparencia y los contornos.

Es muy frecuente el uso de luces de fondo para conseguir el efecto de separación entre el sujeto y el fondo, resaltando así la sensación de profundidad. Para ello se emplean focos de luz difusa, cuando el fondo debe de estar perfectamente iluminado, o focos de haz concentrado, cuando interesa una iluminación de fondo parcial.

Los proyectores de luz clave, relleno y contraluz se sitúan a cierta altura para obtener elevados ángulos de incidencia en el plano vertical. No conviene sobrepasar el ángulo de 45° que originaría sombras desagradables en la faz de los sujetos iluminados.

Este esquema clásico de iluminación de tres puntos o cuatro se ha adecuado tradicionalmente a la iluminación cinematográfica de tono alto o clave alta. Se trata de un sistema que tiende a crear un bajo contraste entre las zonas más claras y las más oscuras de la escena con un predominio de luz suave y con sombras muy débilmente marcadas. Por el contrario, la iluminación en tono bajo o clave baja crea diferencias mucho más marcadas de contraste y sombras más oscuras apoyándose, normalmente, en una apreciable

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

dureza de la luz conseguida mediante la atenuación o desaparición de la luz secundaria o de relleno. Se consigue así un efecto de claroscuro con gran diferencia entre las zonas iluminadas y las zonas en sombra en una misma imagen. Esta iluminación ha sido aplicada en general a las escenas sombrías, de misterio y en el denominado cine negro.

Haciendo pruebas de iluminación y buscando un modo económico para suplir las caras lámparas específicas para animación de marionetas, he encontrado una solución alternativa para conseguir una iluminación mas adecuada al medio, se puede colocar una lámina de espuma sobre el decorado y recortar unos agujeros en los lugares donde se desea colocar la luz. La espuma oculta la luz en los lugares donde no se quiere luz, la deja pasar por las esquinas y resalta las zonas hacia donde se quiere atraer la atención. De todos modos para el rodaje final utilizaría para iluminar focos DedoLight específicos para animación de marionetas con cortinillas que pueden controlar la luz. Las dedo son luces de muy baja potencia que se usan principalmente para recortar o hacer luces puntuales.

B) preparación del set

Llegados al punto en que el guión está definido como definitivo comienza el proceso de materializar el texto y las imágenes que hemos ido recopilando durante la fase de preproducción. Antes de poder rodar siquiera un plano es necesario aprobar todos los diseños, y para que al fin se materialicen y tengan su espacio físico en el plató habrá que construir prácticamente todo, algunos se construirán manualmente y otros pueden ser reciclados de diferentes procedencias hasta adaptarlos perfectamente a su función en la película.

Un punto fundamental en la construcción de decorados es crear estructuras firmes e inamovibles, para los componentes que no deban moverse, deben soportar con robustez todo tipo de posibles golpes y movimientos, el resto de elementos que sí estén destinados a ser animados deben tener anclajes firmes, que permitan moverlos o permanecer estáticos según se necesite.

5.3 A CERCA DEL GUIÓN.

La dirección artística, es una de las áreas centrales de los procesos que constituyen la puesta en escena de una película. Es lógico: los decorados, escenarios y el vestuario son de hecho la manera de representar la realidad interna del guión. Por fortuna, hoy nadie duda de que el ambiente en que se desarrolla la película no es tan sólo una caja que incluye y en la que se mueven los personajes sino que forma parte indisoluble de la propia narración de la película.

La escenografía y los decorados deben proyectarse a la vista del guión técnico; luego, el director artístico, en conversaciones con el director, deberá documentarse con el objeto de reproducir la esencia ambiental y ser lo más respetuoso posible a la hora de crear los decorados. Más tarde deberá trabajar con el iluminador y los otros componentes del departamento artístico. Cuando se manipula y construye el decorado de un plano, se puede crear el atrezzo, término tomado de la puesta en escena teatral. Se denomina atrezzo a cualquier objeto del decorado que opera de una forma activa dentro de la acción. Con la adecuada combinación del decorado y atrezzo va construyéndose, poco a poco, la ambientación.

El director artístico diseña y supervisa los decorados que son construidos por un jefe de decoración ayudado por una serie de ayudantes, carpinteros, escultores, dibujantes, costureros y pintores. De él depende la persona encargada del atrezzo que busca o fabrica los objetos que aparecen en el decorado como sillas, cuadros, alimentos, etc. En animación stopmotion casi todo se tiene que fabricar, siendo parte de la magia de este tipo de animación, reproducir a la escala de los personajes infinidad de objetos con el fin de conseguir la máxima integración posible. Vuelvo a insistir en la importancia de fijar los componentes del decorado a la mesa de rodaje, sobre todo los que no deben moverse en ningún momento, como por ejemplo sucedería con una pared.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

C) la cámara

En animación Stop Motion puedes utilizar para rodar las imágenes que conformen la película final tanto una cámara de vídeo, como una de fotografía, con la diferencia de que una cámara de vídeo facilita la velocidad de trabajo, según es software que se utilice, y una de fotografía obtendrá imágenes de una calidad muy superior a la necesaria. En la prueba de animación que se presenta en este proyecto opté por utilizar una cámara de vídeo, aunque para el rodaje final y definitivo de la animación optaré por el uso de una cámara fotográfica al preferir la obtención de una buena calidad de imagen.

Hay que tener en cuenta dos puntos importantísimos a la hora de elegir el aparato con que se capturarán los fotogramas, este debe ser reconocido por el software que pretendamos utilizar y debe tener un cargador de batería para poder recargar las baterías sin la necesidad de mover la cámara del trípode, ya que una vez que comience el rodaje de un plano no se podrá mover ni un milímetro de su posición inicial, si esto sucediese se tendría que comenzar desde el principio, por ese mismo motivo se deberá anclar todo de manera que quede fijo durante la grabación.

Una vez en el rodaje, el emplazamiento de la cámara en un determinado punto es el elemento clave. El director decide la altura y colocación exacta de la cámara, la óptica y el foco, un punto de vista que permitirá reproducir un espacio de tres dimensiones enmarcado en la bidimensionalidad de la pantalla. Los cánones tradicionales, nos hablan de dividir mentalmente la altura y la anchura del visor en partes iguales trazando dos líneas horizontales y dos verticales. La superficie del visor de la cámara queda así dividida en nueve rectángulos que se ínter seccionan en cuatro puntos. El centro de atención principal conviene situarlo en cualquiera de las intersecciones evitando el problema del 'aire' o vacíos en la pantalla. Derivado de un principio muy antiguo conocido como la Regla Áurea o la Proporción Áurea se obtiene la Regla de los Tercios. Si se divide la pantalla en tres partes iguales en el sentido horizontal y en el vertical, las líneas divisorias se cruzan en cuatro puntos llamados "puntos fuertes" o "puntos de interés de la imagen"

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

¿Qué es un personaje? Podemos definirlo como un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos. Un personaje es algo que resulta simple y complejo a la vez. Cada personaje es un mundo en sí mismo, y paradójicamente cuando más seguros estamos de conocerlos, más logran sorprendernos.

Los personajes son la materia prima fundamental con la que contamos para dar forma a nuestra historia, por esto merecen ser definidos con sumo cuidado.

A continuación se recoge un desglose de los puntos mas importantes a la hora de definir un personaje en una historia, aplicados a los personajes que forman o han formado parte en la película de animación que recoge este proyecto, siendo importante destacar que no todos ellos aparecen en el producto final, como el personaje de la niña princesa o por ejemplo otro de los personajes, la raíz, que comenzó siendo un antagonista, para pasar a ser tan solo un hecho aislado en la historia, pero he creído conveniente abordarlo como un personaje debido a que en un principio fue tratado como tal y a la importante carga simbólica que posee.

A. LAS TRES DIMENSIONES DEL PERSONAJE

1-La Dimensión Física:

Tal vez por lo evidente, parece ser la dimensión más sencilla, ya que resulta fácil entender porque un niño ve el mundo de una manera totalmente distinta a la de un adulto, cada uno de ellos tendrán una opinión del entorno totalmente distinta.

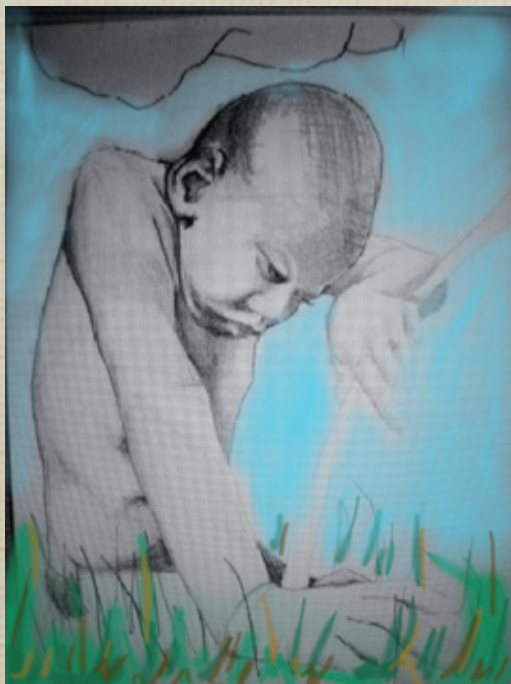
No es difícil entender como nuestra apariencia física nos influencia constantemente, modificando nuestro comportamiento, afectando nuestro punto de vista o simplemente resulta un terreno fértil para generar nuestros complejos, tanto de superioridad como de inferioridad.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

A continuación haré un desglose de los aspectos físicos fundamentales de los personajes de mi historia:

-PERSONAJE PRINCIPAL.

EL NIÑO DE LA NUBE.



Apariencia física: Pequeño, delgado (huesudo), barrigón, piel blanca (muy clarita), sin pelo (pelusilla), ojos grandes (muy expresivos), boca pequeña, nariz pequeña, manos grandes, pies huesudos grandes y descalzos, guapo, sace desnudo para después llevar siempre la misma ropa, un jersey de lana marrón, sexo masculino, edad. entre 4 y 6 años.

Postura corporal.

Principio (Frágil- Flexible- Inestable- Erguido).

Nudo (Hombros un poco caídos , cabizbajo).

Desenlace (Erguido, firme).

Apariencia. Flexible, frágil, lento, ágil, mañoso, tímido(a veces), confiado, amigable, inocente, perezoso, curioso, despistado, sensible, tozudo, orgulloso, simpático, ágil, nervioso(a veces, cuando se impacienta), imaginativo, comilón.

Defectos físicos. Algo orejón.

Herencia familiar. Un hoyito en la barbilla y el jersey de lana.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

-LA RAÍZ.

APARIENCIA FÍSICA: Larga , retorcida y oscura

Color. Marrón oscuro, casi negro.

Forma. Retorcida, con nudos.

Apariencia. Ruda, rígida e inflexible.

Defectos. Ocasiona terremotos que desestabilizan al niño.

-PERSONAJE SECUNDARIO.

LA MANO.



APARIENCIA FÍSICA.

Mano de una joven mujer. Piel de color pálido.

Actitud. Femenina, movimientos fluidos, delicada , paciente y sensible.

Apariencia. Segura, delicada, cariñosa.

Defectos físicos. Ninguno

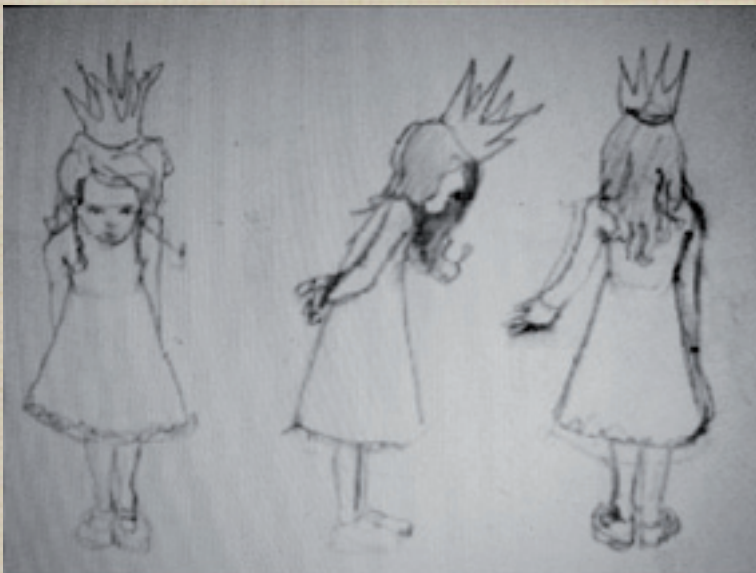
5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

-PERSONAJE ANTAGONISTA.

LA NUBE.

APARIENCIA FÍSICA: Nube de algodón de colores blancos y grises, esponjosa y ágil

-LA NIÑA-PRINCESA.



APARIENCIA FÍSICA.

Pequeña, pelo rubio y rizado rematado con una corona , cara redonda con chapetas rosadas, ojos grandes de largas pestañas, nariz pequeña, finos y perfilados labios de color rojizo, el niño está fascinado por la belleza de la princesa, delgada, piel blanca (muy clarita), manos pequeñas, siempre la misma ropa(viste un bonito vestido de color blanco).

Sexo femenino. Edad. Entre 4 y 6 años. Color. Blanco (piel clarita). Postura corporal. Erguida. Apariencia. firme, ágil, mañosa, tímida(a veces), confiada, amigable, curiosa, tozuda, orgullosa, simpática, nerviosa(a veces, cuando se impacienta), imaginativa, fácilmente irritable, egoísta- Defectos físicos, ninguno.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

-SRES. BARBUDOS.



APARIENCIA FÍSICA.

elegantes y esbeltos, ambos están unidos por una esponjosa barba de color azul y visten trajes de frac y sombreros de color negro con una copa muy alta, altos, delgados. Pelo azul en la barba que los une y en sus cejas. Ojos pequeños y hundidos. Boca oculta por las barbas.

Narices grandes. El de mayor edad la tiene más afilada y el otro más ancha.

Manos grandes. Pies vestidos por zapatos grandes. Siempre la misma ropa(traje de frac y sombreros de copa muy alta de color negro, llevan una flor en la solapa y dos cinturones marrones con una gran hebilla). Sexo masculino. Edad. El más joven tiene sobre 36 años y el mayor unos 48..

Postura corporal. Esbeltos y ágiles. Apariencia. Elegantes, flexibles, alegres, habilidosos, ágiles, mañoso, extrovertidos, confiados, amigables, tozudos, simpáticos, calmados, recurrentes. Defectos físicos. Narices y

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

-CABEZAS PLANTADAS.



APARIENCIA FÍSICA.

Una serie de maceteros de barro de gran tamaño, en su interior están plantados unos seres poco comunes, tienen el cuello largísimo y sobre sus cabezas de expresiones grotescas ondean vaporosos pelos, de colores muy vivos.

Sexo. Masculino y femenino.

Edad. Edades dispares desde 30 a 80 años.

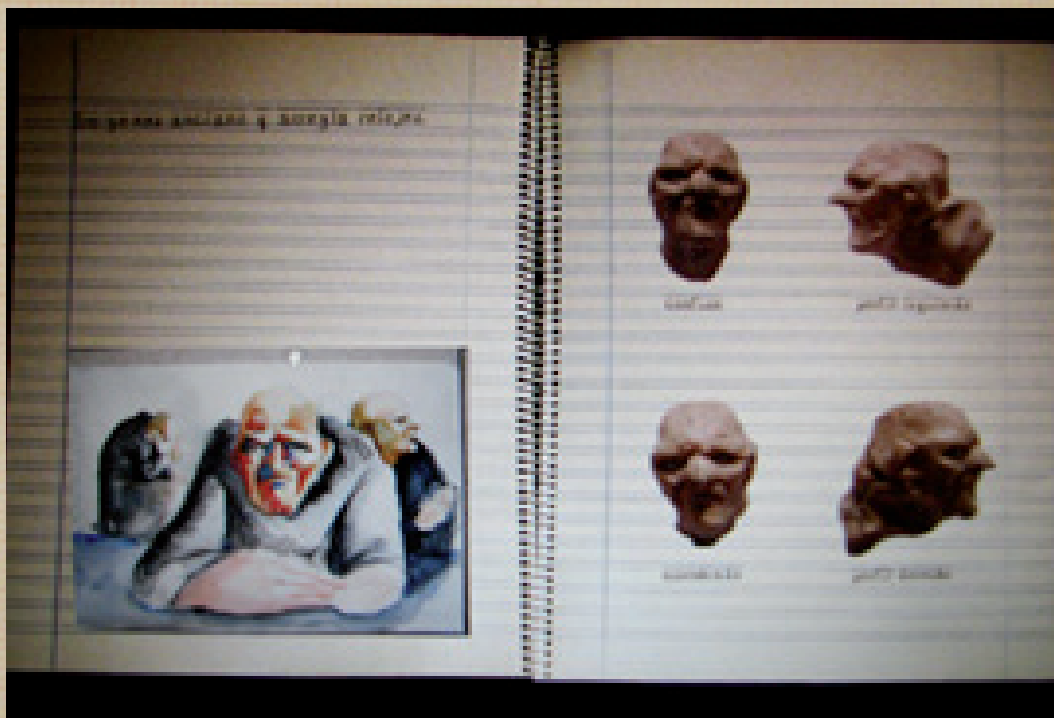
Postura corporal. Las cabezas se mueven como tentempiés. Son muy expresivas.

Apariencia. Flexibles, ágiles, desconfiadas, poco amigables, orgullosas, antipáticas, fácilmente irritables, egoístas.

Defectos físicos. Muchos, ya que su aspecto es bastante grotesco.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

-EL ANCIANO QUE ARREGLA RELOJES.



APARIENCIA FÍSICA.

Consumido. Arrugado (huesudo). Pelo blanco. Ojos pequeños y hundidos. Boca pequeña y sin dientes. Nariz grande y encorvada. Manos grandes y huesudas. Siempre la misma ropa(una túnica negra que cubre todo su cuerpo excepto su rostro y manos). Sexo masculino. Edad. 100 años. Postura corporal. Encorvado. Apariencia. Frágil, tembloroso, torpe, lento. Defectos físicos. Orejón.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

2-La Dimensión Sociológica:

Esta dimensión está referida a su condición social. Si uno nació en un barrio pobre y ha jugado en la calle durante su niñez, sus reacciones seguramente resultarán distintas a las de aquél que nació y vivió en una mansión y que para jugar jamás ha sobrepasado los límites de su cuidado jardín.

Para definir mejor estas diferencias se torna necesario conocer ciertos datos de nuestro personaje:

¿Quién es el padre? ¿Y la Madre? ¿Están enfermos o gozan de buena salud? ¿De qué viven? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Cómo lo influyen? ¿Cómo él influencia a los amigos? ¿Qué tipo de ropas usa? ¿Qué libros lee? ¿Es creyente? ¿Qué come? ¿Qué piensa? ¿Qué le gusta? ¿Qué le disgusta?...

Los aspectos sociológicos de los personajes de mi historia son:

PERSONAJE PRINCIPAL. EL NIÑO DE LA NUBE.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS

Padres- familia. Confianza, calor, protección, amor incondicional.

Amigos. Alegre, dinámica, hablar-escuchar, compañía, compartir.

Qué lee. Su libro es su propia vida.

Qué come. Es goloso le gusta el chocolate y el queso.

Qué piensa. Siempre está pensando en como superarse a sí mismo y en vencer sus obstáculos.

Como viste. Ropa vieja (jersey de lana marrón y unos pantalones de tirantes) que se va encogiendo a medida que avanza la historia.

Le gusta. Hacer reír, comer, refugiarse en su imaginación, con sus manos hacer cosas bonitas.

Le disgusta. Mostrarse triste ante los demás, que le lleven la contraria, tener que levantarse, perder cosas, que un desconocido ponga su mirada fija sobre él, perder cosas, que alguien nuble su presencia, que le hablen mal (con desprecio).

Clase social. Media-baja.Ocupación. Buscar el sol. Hogar. No tiene.

Distracciones. Recoger objetos que encuentra y le llaman la atención.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

-PERSONAJE ANTAGONISTA. LA NUBE.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS. Es tosca en el trato y no le importa si su ánimo afecta a quienes se encuentran bajo ella.

Distracciones. Perseguir al niño.

-LA RAÍZ.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS.

Dependiente del niño y quiere q este también dependa de ella. Pesada y con mal pronto.

Ocupación. Atrapar al niño por su ombligo.

-ESQUEMA PERSONAJE SECUNDARIO.

LA MANO.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS.

Su trato es cordial y cariñoso.

Ocupación. Proteger al niño.

-LA NIÑA-PRINCESA.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS.

Es bastante independiente orgullosa y engreída y no se preocupa demasiado por los demás

Le gusta. Jugar con sus aviones y que nada la moleste. Recibir regalos.

Le disgusta. Mostrarse triste ante los demás, que le lleven la contraria.

Clase social. Alta.

Ocupación. Hacer aviones de papel.

Hogar. La torre .

Distracciones. Hacer aviones

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

-SRES. BARBUDOS.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS.

Confianza, calor, protección, amor incondicional.

Amigos, alegres, dinámicos, hablar-escuchar, compañía, compartir.

Les gusta. Hacer reír , ser útiles a los demás.

Le disgusta. No querer las mismas cosas y no ponerse de acuerdo.

Clase social. Media-alta.

Ocupación. Vagar juntos por el mundo ayudando a los demás.

Hogar. No tienen.

Distracciones. Ayudar a quien les necesite.

-CABEZAS PLANTADAS.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS.

Son bastante criticonas e insultonas, desconfiadas y rencorosas, tienen un toque de marujas.

Ocupación. Cuidarse el pelo.

Hogar. Los maceteros .

Distracciones. Cuidarse el pelo.

-EL ANCIANO QUE ARREGLA RELOJES.

RELACIÓN CON LOS DEMÁS.

No tiene relación con nadie.

Ocupación. Dar cuerda y arreglar relojes.

Hogar. Una pequeña casa sobre un pequeño desierto de arena. En el interior de la caja del tiempo.

Distracciones. Quedarse medio dormido con el ruido de los tic-tacs, pero por muy poco tiempo.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

3-La Dimensión Psicológica:

Es la que completa la definición de un personaje y su resultado resulta de la combinación de las otras dos. La influencia de las dos dimensiones anteriores, provocará entre otras cosas: la ambición, la frustración, el temperamento, las actitudes y los complejos. Si pretendemos entender las acciones de un individuo, primero debemos encontrar las motivaciones que lo empujaron a actuar como lo hace.

Los aspectos Psicológicos:

1-VIDA SEXUAL - MORAL.

2-AMBICIONES.

3-FUSTRACIONES.

4-TEMPERAMENTO.

5-ACTITUD FRENTE A LA VIDA.

6-COMPLEJOS.

7-INTROVERTIDO - EXTROVERTIDO - AMBIGUO.

8-TALENTOS.

9-CUALIDADES: imaginativo, juicioso, gusto, equilibrado.

10-INTELIGENCIA.

A partir de este esquema mas abajo se muestran los aspectos psicológicos de los personajes la historia:

-PERSONAJE PRINCIPAL. EL NIÑO DE LA NUBE.

MORAL. Gran conciencia del bien y del mal.

AMBICIONES. Gran interés por mejorar como persona. Quiere sentirse realizado haciendo lo que le gusta. Ser útil a los demás. Sentirse querido. Estar seguro de sí mismo. Conseguir un equilibrio en todos los aspectos de su vida (controlar su vida y emociones).

TEMPERAMENTO. Fuerte personalidad, alegre (cuando las cosas van bien), triste (ante las dificultades), rabioso (cuando las cosas no salen como quiere o le llevan la contraria), no es rencoroso, cariñoso, delicado, sensible, inconformista, exigente, comilón.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

ACTITUD FRENTE A LA VIDA. Superación (cada día ser mejor, aprender, conocerse a sí mismo), conseguir sus metas, hacerse querer, mejorar su entorno, seguir hacia adelante.

COMPLEJOS. Ser demasiado pequeño (simboliza ser insignificante)

EXTOVERTIDO.

TALENTOS-CUALIDADES. Tiene gran habilidad con sus manos, con ellas hace cosas bonitas. Deja huella.

MIEDOS. Al agua. Quedarse solo en la vida. Perder el control de su vida.

No ser entendido. A ser insignificante. No conseguir sus sueños. A ser infeliz. A la pérdida. La enfermedad. Envejecer. A lo desconocido.

- PERSONAJE ANTAGONISTA.

LA NUBE.

DEFECTOS: Impertinente y pesada.

TEMPERAMENTO. Insistente, audaz, despreocupada, cambia de humor con facilidad, suele gastar bromas pesadas. Cuando se oscurece ocasiona grandes catástrofes a su alrededor.

ACTITUD FRENTE A LA VIDA. Representa el destino, el azar, los malos momentos.

COMPLEJOS. Ninguno.

TALENTOS-CUALIDADES. Cuando su color es blanco provoca en su entorno cambios fascinantes de gran hermosura.

MIEDOS. Ninguno.

-LA RAÍZ.

AMBICIONES. Atrapar al niño.

TEMPERAMENTO. Carácter fuerte.

SIMBOLIZA. La falta de libertad, las raíces, la dependencia.

COMPLEJOS. Ninguno.

MIEDOS. Ninguno.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

-ESQUEMA PERSONAJE SECUNDARIO.

LA MANO.

MORAL. Instinto maternal.

AMBICIONES. Ayudar al niño a tenerse en pie y valerse por sí mismo.

TEMPERAMENTO. Calmado, responsable, maduro, serio, cálido en el trato con el niño.

ACTITUD FRENTE A LA VIDA. Estar pendiente del niño, protegerle.

COMPLEJOS. Ninguno.

TALENTOS-CUALIDADES. Paciencia y serenidad.

MIEDOS. Que el niño sufra.

-LA NIÑA-PRINCESA.

MORAL. Mirar por sí misma.

AMBICIONES. Quiere sentirse realizada haciendo lo que le gusta. Valerse por si misma, no depender de nadie.

TEMPERAMENTO. Fuerte personalidad, alegre (cuando las cosas van bien), rabiosa (cuando las cosas no salen como quiere o le llevan la contraria), rencorosa, independiente, poco delicada, insensible, inconformista, exigente.

ACTITUD FRENTE A LA VIDA. Superación profesional, conseguir sus metas, seguir hacia adelante.

COMPLEJOS. Ninguno.

TALENTOS-CUALIDADES. Tiene gran habilidad con sus manos, con ellas hace cosas bonitas. Deja huella.

MIEDOS. Depender de otra persona, y tenerla pendiente de ella,

-SRES. BARBUDOS.

MORAL. Gran conciencia del bien y del mal.

AMBICIONES. Alcanzar el máximo grado de amistad.

TEMPERAMENTO. A veces difieren entre ellos, pero saben como solucionarlo. Fuerte personalidad, alegres, no son rencorosos, son cariñosos, delicados, sensibles.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

ACTITUD FRENTE A LA VIDA. La amistad es lo más importante para ellos.
EXTOVERTIDOS.

TALENTOS-CUALIDADES. Tiene gran facilidad para escuchar, ayudar a los demás se les da muy bien, también ayudarse entre ellos.

MIEDOS. Quedarse solos. Perder el control de su vida. No ser entendidos, a ser infelices. A la perdida. A depender el uno del otro demasiado, tanto que esta dependencia les prive de su libertad y el consecuente crecimiento personal.

-CABEZAS PLANTADAS.

MORAL. Mirar por ellas mismas como colectivo, dando prioridad a su aspecto.

AMBICIONES. Quieren sentirse hermosas y eso lo consiguen teniendo un pelaje vaporoso y colorido.

TEMPERAMENTO. Fuerte personalidad, desagradables, rencorosas, poco delicadas, insensibles, exigentes y superficiales.

ACTITUD FRENTE A LA VIDA. Mantener unos peinados hermosos a su modo de ver.

COMPLEJOS. Si su pelo está estropeado se sienten horribles e inseguras.

TALENTOS-CUALIDADES. No se encuentran.

MIEDOS. Verse feas.

-EL ANCIANO QUE ARREGLA RELOJES.

MORAL. Gran conciencia del paso del tiempo.

AMBICIONES. Poseer el tiempo y controlarlo

TEMPERAMENTO. Maduro, calmado, coherente.

ACTITUD FRENTE A LA VIDA. Seguir hacia delante y esperar a que llegue su hora. INTROVERTIDO.

TALENTOS-CUALIDADES. Tiene gran habilidad con sus manos conoce todo sobre relojes y su maquinaria. Lleva toda su vida dando cuerda a los relojes, segundo a segundo y con rapidez.

MIEDOS. A que el tiempo se pare.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

B. CREANDO AL PERSONAJE

Lo primero que se debe definir es: la necesidad del personaje, porque sin una necesidad, el personaje no existe, sin personaje no hay acción y sin acción no hay historia. El protagonista de mi historia necesita librarse de la nube y alcanzar el control y la felicidad, así pude interponerle obstáculos y la película contaría la historia de cómo él logra superarlos.

La acción es el personaje: una persona es lo que hace, no aquello que dice hacer. ¿Qué apariencia tiene? Crear la forma externa de un personaje es un proceso de prueba y error. comencé a definir el personaje principal con su forma externa. Luego le incorporé la acción, el niño protagonista es frágil y débil por ser casi un recién nacido, está descubriendo el mundo que le rodea y se siente solo, por lo tanto es miedoso, frágil y curioso.

Para definirlo totalmente pasé por las siguientes etapas:

1-A partir de la observación personal: Una suma coherente de muchos y pequeños detalles terminaron conformando un personaje creíble. Esta etapa de investigación y búsqueda fue un ejercicio de auto exploración ya que el personaje principal de la historia era una representación autobiográfica.

2-Diseño del personaje: Creé su forma física a través de distintos dibujos, que representaban la imagen del personaje que tenía en mi imaginación, mostrándolo desde distintos ángulos y en distintas actitudes. Estos dibujos más adelante integrarían la guía del personaje, la que serviría para dibujarlo correctamente. Aquí surgió un requisito extra: sus proporciones debían ser simples, claras y fáciles de reproducir en los distintos procesos de la producción.

3-Estudio de la profundidad psicológica del personaje: Determiné su esencia, para poder aumentar así su coherencia. Esto no significaba que el personaje tenía que ser totalmente previsible, sino más bien que tendría una personalidad clara, la que pondrá de manifiesto quién es, anticipándonos cómo actuará. Si el personaje no cumplía con esta consigna sus actos dejaban de tener sentido y se tornaba inverosímil. Mi intención era que el espectador de alguna manera pudiese anticipar los hechos. Un personaje coherente poseerá y revelará ciertas cualidades, lo que a su vez nos hará suponer otras que tal vez nunca se harán evidentes. Pero no Pero no nos

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

confundamos, que un personaje resulte coherente no significa que sea un personaje limitado.

Pero para lograr una real profundidad el personaje tiene que contar además con otras cualidades, tales como: emociones, actitudes y valores.

Las emociones potencian la humanidad del personaje. El niño de la nube contiene y muestra cambios emocionales, pasando de la felicidad nada más nacer en su encuentro con la mano, a el enfado con la nube, o el pánico al verse rodeado de agua.

Las actitudes puestas en evidencia tras las emociones, mostrarán como ve la vida el personaje. El protagonista de mi historia ante el terror que siente al ver que el nivel del agua no deja de subir, hace una torre con los muebles que flotan a su alrededor y empieza a trepar por ella para escapar y evitar ahogarse. Este hecho nos hace conocer tanto su facilidad de recursos y supervivencia como un cambio interno que ha sufrido.

A medida que la historia avanza los personajes cambiarán sus actitudes: los unos hacia los otros, hacia sí mismos y hacia determinadas situaciones. Estas actitudes constituyen la clave del drama, al enfrentarse a cada situación.

4-Introducción de conflictos: Para crear un cierto grado de complejidad en su personalidad, incorporé ciertas paradojas a su conducta. Por ejemplo, cuando el niño está subido a la frágil torre de muebles aterrado por que está rodeado de agua y no tiene escapatoria, temeroso de caer en cualquier momento, tras ver en el fondo del agua un desagüe taponado, sin pensarlo dos veces salta al agua enfrentándose al miedo. Todo ser humano es algo más que un conjunto de coherencias, todas las personas en algún momento suelen hacer cosas ilógicas o imprevisibles. A menudo hay actitudes de nuestros conocidos que nos sorprenden, haciendo cambiar el concepto que teníamos de ellos. Sucede algo similar con nuestro personaje, al incorporarle paradojas a su personalidad se logra crear un ser único y fascinante. Las paradojas no deben contradecir las coherencias, se añadirán a ellas. Un personaje será más interesante si en él coexisten ciertos elementos opuestos, si logramos conformarlo empleando una amplia variedad de aspectos.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

5-La identificación entre el público y el personaje: Otro aspecto fundamental de la ecuación; la frase: "Yo conozco a alguien así", es el mayor cumplido que se le puede hacer a quien ha creado un personaje. Por eso diseñé un personaje sencillo y normal que muestra sus cualidades con realismo y credibilidad a través de reacciones normales, cotidianas y corrientes, pero con ciertos toques de idealismo en algunas situaciones, mostrando reacciones perfectas, casi heroicas, como por ejemplo al final de la historia cuando el protagonista corre por un prado y hecha a volar cuando llega a un acantilado.

C. LA FORTALEZA DEL PERSONAJE

Si el personaje es débil probablemente será incapaz de hacer avanzar la historia. El drama necesita personajes que no sólo estén dispuestos a enfrentarse a la situación para defender sus convicciones, sino que además deben contar con la fortaleza necesaria como para continuar luchando hasta el final.

Reconozcamos que no podemos forzar a un personaje a tomar una decisión, si intelectualmente no está listo para esto. Si de todas formas lo hacemos, la acción resultante nos parecerá superficial, trivial y no revelará al verdadero personaje. No basta con mostrarlo haciendo determinadas cosas, hay que crear el momento y las circunstancias que la decisión requiere.

El niño de la nube ante su frágil apariencia inicial, conforme avanza la historia va mostrando su fortaleza, al no rendirse nunca y permanecer activo durante toda la historia.

D. LOS DISTINTOS ROLES DENTRO DE LA HISTORIA

1-El protagonista

El niño de la nube es el personaje encargado de desencadenar la acción, es quien tomará la delantera iniciando el movimiento. Cualquiera que se le opone es antagonista. Él es el protagonista, es el personaje principal, ya que la historia gira en torno a él, sin este personaje la obra no puede

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

existir. Es él quien tomará la delantera iniciando el movimiento. Cualquiera que se le opone es antagonista. Él es el protagonista, es el personaje principal, ya que la historia gira en torno a él, sin este personaje la obra no puede existir. Es él quien crea el conflicto y es él también quien lo hace crecer. El hace avanzar la historia, él sabe lo que quiere. No sólo desea algo, sino que lo hace con tal intensidad que no le importa jugarse todo lo que tiene en el intento de lograrlo.

Lo que se encuentra en juego involucra su honor, su salud, sus bienes. En el caso de fracasar y no lograr lo que se propone, perderá algo que evidentemente que le resulta muy valioso.

El Niño de la Nube posee una gran fuerza interior, se ha transformado en lo que es a causa de las mismas circunstancias que lo están forzando a actuar. El comienzo del conflicto no se debe a una decisión propia, ya que él nunca busca ser el protagonista. El se verá forzado a actuar por distintas causas internas o externas. Son estas acciones las que nos revelarán su personalidad.

2-El antagonista

La Nube es quien se opone a que el Niño logre su objetivo. Nuestro protagonista lucha contra ella, utilizando todos sus recursos, empleando toda su potencia, su astucia y su ingenio. Por este motivo el antagonista (nube) posee una potencia y fortaleza equivalentes a las del protagonista.

Una lucha sólo resulta interesante cuando ambos contendientes cuentan con la misma posibilidad de triunfar.

E. LOS CAMBIOS QUE SUFRE EL PERSONAJE

Podemos considerar un cambio amplio como el resultante de sumar varios cambios pequeños. Por ejemplo, en nuestra historia un personaje pasa del amor al odio, para lograrlo, deberá pasar por varios estados intermedios, será imprescindible mostrarlo en las distintas etapas.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

Las cosas no cambian bruscamente de un estado al opuesto mediante un gran salto, sino más bien con pequeños pasos y pasando por todos los estadios intermedios.

Si necesitamos mostrar un pequeño cambio, seguramente esto nos resultará difícil de concretar con personajes muy estereotipados. Por eso es necesario que exista entre los personajes un cierto contraste, una rica variedad de matices, lo que nos ayudará a orquestar correctamente a las distintas personalidades.

Cambios que sufre el personaje principal a lo largo de la historia:

Ropa: 1º Desnudo. 2º Jersey. 3º la ropa encoge poco a poco.

Postura corporal: Primer acto (Frágil- Flexible- Inestable- Erguido).

Segundo acto (Hombros un poco caídos , cabizbajo).

Tercer acto (Erguido, firme)

Modo de caminar: Primer acto. (No puede mantenerse en pie por que pierde el equilibrio, es en esta parte donde aprende a caminar). Segundo acto.(Camina algo inseguro, con alguna dificultad, se cae al suelo con facilidad).

Tercer acto. (Sus pasos son más firmes y sus andares son seguros).

F. PERSONAJES CON DIMENSION

Mientras el protagonista avanza hacia la meta, en su trayecto le acontecen cosas. Estos sucesos modifican al personaje, el que a su vez provoca con su accionar nuevos e inesperados acontecimientos. Todo esto hace que la historia y los personajes secundarios también se modifiquen a partir de las transformaciones que sufre el protagonista.

Las dimensiones del personaje están dadas por sus pensamientos, acciones y emociones. Si algunas de ellas es pobre o inexistente, el protagonista corre el peligro de convertirse en un estereotipo.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

G. MOSTRANDO LO QUE EL PERSONAJE PIENSA

Lo que el personaje piensa estará muy relacionado con sus actitudes, con la posición que él asume frente a la vida. Esto puede resultar muy difícil de mostrar. Podemos hacer que lo exprese verbalmente, pero si abusamos de esta posibilidad el personaje se torna abstracto, charlatán o aburrido.

Pero es imprescindible mostrar que nuestro personaje tiene un modo de pensar, que cree en algo y que esto provoca no sólo sus acciones, sino que es lo que genera toda su actividad. Para hacer evidente lo que el personaje piensa tenemos que mostrar como cambia su actitud frente a los hechos, tornándolo por ejemplo: agresivo, tímido, positivo o suplicante.

Estas actitudes se pondrán de manifiesto tanto a través de su accionar, como en sus relaciones con los demás personajes. Nosotros conoceremos su actitud a través de sus acciones.

H. EL PERSONAJE TOMANDO DECISIONES

Lo que constituye la esencia del drama se puede dividir en dos partes: la decisión de actuar y la acción en sí misma. Al ver una película habitualmente somos concientes solamente de la primera de ellas: la acción. Sin embargo es la decisión de actuar lo que nos ayuda a entender el punto de vista del personaje. El momento de la decisión es una instancia poderosa en la revelación del personaje. Para hacer evidentes las decisiones que toma un personaje, las acciones que estas provocan deben ser muy concretas y específicas.

I. EL PERSONAJE MOSTRANDO SUS EMOCIONES

Demasiado a menudo las emociones quedan excluidas de la historia. O simplemente las imágenes se limitan a mostrar unas lágrimas, o algún enfado. Pero no debemos olvidarnos que los personajes también estarán definidos por su vida emocional, por sus actitudes.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

Mostrar cómo ellos reaccionan emocionalmente ante estímulos concretos completa su definición, porque es en estos casos donde situaciones extraordinarias producirán también reacciones emocionales extraordinarias.

No sólo debemos mostrar el momento en que el personaje se decide a realizar una acción determinada, sino también la reacción emocional que esta le provoca. Esta reacción nos hará comprender mejor al personaje, ya que estos sentimientos expresados a través de las emociones despertarán nuestra simpatía o antipatía, modificando así nuestra capacidad para identificarnos con él.

J. DE CÓMO LAS ACCIONES DEL PERSONAJE, EXPRESAN SUS EMOCIONES

Todos estos factores crean una cadena multidimensional, la que define al personaje en sus distintos niveles. Su modo de pensar provocará ciertas actitudes frente a la vida, las que a su vez provocan determinadas decisiones, y éstas finalmente determinan sus acciones. Basándonos en esto podemos decir que ciertas acciones resultan una forma de expresar su vida emocional. Y podemos asegurar que esas acciones se verán teñidas con la emoción que les dio origen.

¿Qué fue lo que predispuso al personaje a realizar ciertas cosas y dejar de lado otras? Ante las acciones de los otros personajes, nuestro protagonista responde emocionalmente, pero lo hará siempre de un modo previsible y determinado.

K. EL ARCO DE TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Los personajes están en un cambio permanente, crecen y se transforman mientras la historia transcurre. Esta transformación puede ser profunda o moderada, pero en cualquier caso resultará evidente. Para alcanzar estos cambios, los personajes necesitan ayuda, la que estará dada por la influencia que sobre ellos ejercen tanto la historia como los demás personajes. Transformar a un personaje llevará su tiempo, es un proceso que debe desarrollarse paso a paso, lentamente, construyendo la transformación

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

momento tras momento. Tomamos conciencia de como las decisiones del personaje cambian a lo largo de la obra, como se producen nuevas respuestas emocionales, o de las nuevas acciones que aprende a realizar. Todo esto es su respuesta a la necesidad que le impone la historia o a la interacción de él con los demás personajes.

L. LAS FUNCIONES DE LOS PERSONAJES DENTRO DE LA HISTORIA

Las causas que provocarán que un guión se atasque son muchas y variadas: problemas en la historia, en su desarrollo o con sus personajes. Por ejemplo si los personajes resultan demasiado numerosos y no tienen una clara función dentro de la historia, es probable que terminen obstruyéndola. Considere que la cantidad de personajes que el espectador puede asimilar mientras ve una película es limitada, si son demasiado numerosos se sentirá aturdido.

Hay que tener muy claras cuales son las funciones que van a desempeñar cada uno de los personajes que posee nuestra historia. Todo personaje deberá ostentar una poderosa razón para estar incluido en ella.

M. EL CRECIMIENTO DEL PERSONAJE

Debemos conocer a nuestro personaje profundamente, saber no sólo quién es en la actualidad, sino tener conciencia de su pasado y hasta dónde puede llegar en su futuro.

El personaje en el transcurso de la historia se encuentra forzado a cambiar, a crecer o a desarrollarse, porque el fin de nuestro argumento intenta a través suyo a corroborar la premisa que se ha establecido a priori.

Llamamos crecimiento al cambio interno que el conflicto produce en el personaje. Siempre se producirá un crecimiento si nuestro personaje es real. Esta condición resulta independiente a que la decisión tomada haya resultado correcta o incorrecta.

5.4 SOBRE EL PERSONAJE.

N. EL PERSONAJE MÍTICO

Hasta aquí nos hemos referido a personajes reales, sin embargo en el mundo de la animación la mayor parte de los personajes son irreales, totalmente imaginarios.

Son semejantes a los anteriores, con la diferencia que el público ya los conoce. Un relato mítico reinterpreta el significado de nuestras propias vidas, es una historia que nos ayuda a entender mejor nuestra propia historia. Son epopeyas donde el héroe avanza superando todos los obstáculos que se le interponen.

No resultan personajes fáciles, se necesita otorgarles mucha dimensionalidad para lograr que parezcan reales y humanos. Deben poder representar cabalmente una idea y al mismo tiempo tener algo de misterio. Simultáneamente deben ser humanos y simbólicos.

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

5.5 SOBRE LA VÍDEO INSTALACIÓN

IV. "Toma sin cesar sueño por realidad y a la inversa. No existen los pasajes lógicos. Entre el sueño y la realidad no hay más que un ínfimo movimiento psíquico: ese de cerrar o abrir los párpados. En el sueño despierto no hay siquiera eso mismo."

Jan svankmajer

Hace tiempo que la escultura bajó del pedestal, se alejó de la lógica del monumento y sufrió la pérdida absoluta de lugar para convertirse en algo ambulante. En tiempos recientes ha asumido un carácter de collage de disciplinas. Este que hacer se convirtió en algo lógico para el postmodernismo.

La escultura de nuestro tiempo se revela con nuevas presentaciones y bajo nuevas ecuaciones cada vez mas complejas, en la medida en que las obras promueven la diversidad, por ejemplo ante la facilidad de reproducción y copia de los DVD, CD, cintas de vídeo, música u ordenadores,..

Con la video instalación hemos vuelto a la obra única, la que requiere ser vista exclusivamente en un lugar determinado, proponiendo principalmente un trabajo con el espacio.

En el momento en que la imagen en movimiento aparece en la historia y tras su evolución e implantación en la sociedad con sus reproducciones masivas y su fácil reproducción, plantea una nueva cuestión en el contexto artístico, que sufre a causa de esto una desmaterialización de la obra artística. Este hecho hace que aparezcan dos planteamientos diferentes, uno es la obra vivida como experiencia que se aleja, en cierta medida de la tecnología para mirar hacia la identidad del artista y su experiencia confluyendo en el performance, y otra la experimentación con las tecnologías del audiovisual, sentando las bases de lo que hoy se conoce como videoarte.

El cuestionamiento fundamental estaba marcado por la serialización de la obra, por su posibilidad de reproducción aunque no siempre fue hacia la mantención de la democratización del arte. Se planteaba una amplia separación entre la transmisión de las sensaciones y su universalidad,

sugiriendo para la propiedad artística la exclusividad de la experiencia. Desde una teoría construida a partir de una estrecha relación entre las técnicas narrativas de la imagen y el espacio, se descubre un nuevo discurso que aboga por la unicidad de la obra que plantea una reflexión acerca del desvanecimiento de la instancia artística, o de la libre opción para entrar o salir en cualquier momento de una obra de arte y su asimilación como experiencia, ya que si no hay receptor el mensaje de la obra pierde su sentido.

El actual desarrollo de la video instalación, tal como su nombre lo indica, no establece un discurso cerrado, dependiente de un manifiesto ni apegado a una estructura militante, sino más bien se configura como un ensalzamiento de la libertad de acción del artista al trabajar con espacio y experiencia. Espacio ocupado y experiencia vivida.

El trabajo video instalativo es todo menos casual en el sentido de disolver la obra en la experiencia, ya que recurre al espacio de manera escenográfica y a la experiencia desde el conocimiento que se tiene de la cultura audiovisual. Esto no va en detrimento, sino, por el contrario, se hace pertinente al familiarizarse con la actual coyuntura de la urbe, básicamente saturada de información visual gracias al valor publicitario de los espacios públicos y mediáticos que la componen.

El ordenamiento de una video instalación compone elementos de nuestro entorno y amplía la noción de collage hacia los objetos y su interacción con el movimiento de la imagen. Del mismo modo una video instalación requiere de un espacio que lo enmarque debidamente, el museo sigue requiriendo obras únicas, así como el espectador sigue necesitando contextos en los cuales se conduzca de alguna manera la reflexión visual.

De esta manera, la video instalación como dispositivo de obra y sus antecedentes históricos vinculados a la democratización del arte, nos hacen volver, por medio del espacio, a la noción de obra única que había dividido anteriormente la situación técnica de las propuestas audiovisuales, asumiendo un rol de imágenes performáticas, en muchos casos, o haciendo

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

de la unión entre imagen, movimiento, espacio, objetos y contexto, sus herramientas narrativas.

La búsqueda de narrativas activas ha hecho que algunos artistas tuviesen la necesidad de asimilar esos elementos y hacerlos converger en una obra para desmarcarse de la tradición audiovisual establecida principalmente por la televisión y el cine.

Los proyectos instalativos también integran formas de trabajo que se privilegian y necesitan del apoyo y colaboración de un sinnúmero de personas para concretar todos los aspectos de la obra, y este es mi caso sin un público mi mensaje perdería todo sentido. Implicar la presencia significativa del objeto es uno de los aspectos mas valiosos de mi trabajo al atribuir nuevas posibilidades de expresión. Esta video instalación prioriza la idea, por encima del soporte sin por ello, perseguir producir sorprendentes soluciones tridimensionales.

5.6 EL ESPECTADOR COMO PERSONAJE.

El ser humano es quien constituye el sujeto de la experiencia, la presencia literal del espectador es la característica llave de una instalación artística, que de algún modo termina siendo parte integral y esencial para la consumir el trabajo. La participación del espectador es tan esencial que sin este hacer una valoración y análisis de la obra sería difícil.

Por lo tanto, una instalación artística presupone un sujeto espectador que psicológicamente interactúa mediante el trabajo de la experiencia y es posible categorizar los trabajos de instalaciones artísticas por el tipo de experiencia que estructura para el visitante. Por supuesto, es posible decir que todo arte trabaja para un espectador, aunque por ejemplo en la pintura y escultura tradicional, la mayoría de las veces esta comunicación es relativamente discreta. Por el contrario, la instalación artística rompe radicalmente con este paradigma, el artista empieza a trabajar en localizaciones específicas donde el espacio es tratado en su totalidad como una singular situación en la que el público interactúe, insistiendo en promover en el espectador una experiencia de primera mano. El visitante tiene una relación directa con la obra. Esta experiencia de primera mano hace que una instalación artística demande de la presencia del visitante para poder generar una visión crítica de la obra.

La instalación trata de una activación del sujeto visitante, dirigiéndolo directamente por todo el trabajo instalativo, la experiencia está marcada, a diferencia de la pintura y escultura tradicional.

El instante representa textura, espacio, luz,... todo esto hace cierto énfasis en la sensación inmediata, en la participación física y en una visión del visitante como parte esencial de la pieza, activando al espectador con mayor fuerza que en una obra que solo requiere contemplación visual. En esta relación del visitante con la obra hace referencia implícita a la participación de ese espectador en la situación política-actual que le rodea.

Ha sido una suerte reencontrarme con Ilya Kabakov y su obra, su visión de

5. APOLLO TEÓRICO DEL PROYECTO.

la “total instalación” como un teatro, considerándose así mismo como “el director de un bien estructurado juego dramático” en el que el visitante es un actor, donde los elementos que la forman juegan un rol esencial en esa relación del espectador con la obra. Siendo esta mi misma pretensión para con el resultado de mi video instalación, en la que el visitante se convierte en un personaje más de esa historia, ayudado por una escenografía y una atmósfera teatral es psicológicamente absorbido como cuando lee un libro, ve una película, acude al teatro o sueña.

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN TECNOLÓGICA DEL PROYECTO

6.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO EXPOSITIVO

V. "Tú debes decidir a qué dar prioridad, de la mirada del ojo y la experiencia del cuerpo, da siempre la prioridad al cuerpo, porque el tacto es anterior a la vista y su experiencia es fundamental. De hecho, en la actual civilización audiovisual, el ojo está extremadamente fatigado y "dañado". La experiencia corporal es más auténtica y no ha sido hasta el presente cuando ha subido al poder el esteticismo. Pero el punto que nunca debes perder de vista es la sinestesia."

Jan Svankmajer

La exposición consiste en una video-instalación que recrea un mundo fantástico en un espacio físico cerrado. El suelo está cubierto por planchas de césped natural recreando una pequeña pradera con montículos y flores. El techo y paredes están forrados por guata (relleno de cojines) simulando nubes que generan gran profundidad al funcionar como el cielo de este espacio onírico.

El espectador, con una nube de algodón que con anterioridad colocará sobre su cabeza y caminando descalzo entre senderos de hierba pisada, previamente diseñados, deberá abrir sus sentidos y dejarse llevar por las sensaciones que le invadan al sumergirse en este universo de ensueño, encontrando a su paso a demás de video-animaciones integradas sutilmente en monitores casi ocultos en la escenografía: la proyección sobre las nubes de una mano gigante que entra y sale del espacio, objetos de diversos tamaños con los que podrá interactuar, grandes maceteros con cabezas plantadas de pelos de colores, pequeñas cajas transparentes que en su interior contienen diminutos mundos. y algunos de los personajes y objetos que aparecen en las animaciones representados en diferentes escalas, pequeños detalles que conducirán al visitante hacia su propio "yo" y lo sumergirá en un estado de placer, búsqueda y descubrimiento

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

satisfactorio. De este modo el asistente será un personaje más en esa historia ilusoria, disponiendo a su antojo el modo de ver, sentir y percibir lo que le rodea, dejando que sus sentidos le transporten lejos de la realidad que le aguarda fuera de la sala de exposición. Imagen instalación

El sonido le envolverá sutilmente, generando una atmósfera onírica a partir de ruidos grabados de la realidad y tratados digitalmente con posterioridad. Ecos de naturaleza, pisadas, conversaciones, maquinarias y engranajes consolidarán el ambiente necesario para involucrar más al público participante.

El olor a tierra húmeda y a hierba, ayudará a hacer mas real la experiencia generando un ambiente denso y tangible en el que todos los sentidos están alerta y perceptivos.

Las animaciones que se visionarán son pequeños retazos de un cuento de creación personal, fragmentados en pequeñas escenas, reproducidas en bucle y distribuidas por el espacio con la intención de que el espectador reconstruya la historia a su capricho y conforme a ello extraiga su propia conclusión e interpretación. De todas las animaciones existe una de ellas que es la principal, en la que se presenta al personaje y (un indicio de hilo narrativo) la historia, esta estará situada obligatoriamente al principio del recorrido.

La historia principal del cuento trata de un niño que nace de la tierra con la ayuda de una mano gigante que le cuida y prepara para la vida en solitario, cuando la mano desaparece, una nube de algodón se posiciona sobre su cabeza, es este el momento en el que el niño tiene que enfrentarse a sus miedos en busca de la felicidad y la estabilidad, para así deshacerse de esa nube que tanto le molesta.

6.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO EXPOSITIVO



Es importante destacar que la escenografía de la video-instalación es una réplica de la que aparece en la animación y que el hecho de descalzar y colocar al espectador una nube sobre la cabeza es para que se involucre y se sienta identificado con el personaje principal de la animación.

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

6.2 LA ANIMACIÓN

LA BIBLIA DE LA ANIMACIÓN

- Idea inicial

Creer en la vida, madurar, conocerse a uno mismo, el yo frente a lo desconocido, el imaginario colectivo, el azar.

“En un mundo de ensueño, un niño solitario, lleva una nube sobre la cabeza; ante su descontento, busca el modo de hacerla desaparecer para así encontrar la felicidad. Finalmente alcanza la madurez tras enfrentarse a diversas situaciones que le generan miedo.”

- Sinopsis

En un mundo de ensueño, un niño solitario, lleva una nube sobre la cabeza; ante su descontento, busca el modo de hacerla desaparecer para así encontrar la felicidad. Finalmente alcanza la madurez tras enfrentarse a diversas situaciones que le generan miedo.

- El Guión Literario.

Este guión se descompone en múltiples micro relatos, entre ellos forman un todo y el cuerpo de la narración, pero pueden ser visionados independientemente unos de otros, sin perder fuerza o sentido al tener gran significación simbólica, cada fragmento contiene una acción concreta del personaje que será reproducida en bucle en monitores independientes, por consiguiente cada micro-relato será introducido por un número, esta ordenación no necesariamente dicta el orden de colocación de las animaciones en el espacio de la sala de exposición, aunque si se requiere que el video del nacimiento del niño (VÍDEO #3) inaugure el recorrido como presentación del personaje.

Además de los extractos del guión definitivo se añadirán cinco fragmentos

6.2 LA ANIMACIÓN.

del guión inicial como animaciones que representan situaciones a temporales que le han podido acontecer al personaje fuera de la narración y que pretenden ampliar la mirada del espectador mas allá del relato lineal, temporal y real.

Vídeo #1

Estamos en un mundo onírico, la hierba verde está tierna y fresca, el cielo azul y despejado, todo está en calma. Una joven MANO de mujer aparece por la derecha, entierra una semilla en la hierba y desaparece por donde entró. La MANO vuelve a entrar (también por la derecha), esta vez con una regadera, riega la hierba y vuelve a desaparecer.

Vídeo #2

El terreno comienza a elevarse y forma un montículo de hierba. En el centro de este brota una silla que rueda por la ladera de hierba para quedar estática junto a la elevación. De un salto nace una bicicleta vieja y oxidada que se aleja y detiene en el fondo, y así continúan brotando del interior de la tierra: un conejo de peluche, una jarra de cerámica de color blanco, una vitrina y un sillón.

VÍDEO #3

Con todos los muebles acomodados a los alrededores del montículo, este empieza a crecer aún más y comienza a nacer lo que parece un niño imberbe, de piel blanca manchada de tierra oscura.

La MANO entra en escena, el NIÑO aún está semienterrado, su cabeza y brazos asoman a la superficie, mira a la mano con curiosidad, los ojos del niño son muy expresivos, no dejan de pestañear. La mano, mucho más grande que el niño, se acerca a acariciarle, le ayuda a salir de la tierra con muchísimo mimo y cuidado. El niño está desnudo, su ombligo está unido a la tierra por una larga, retorcida y oscura raíz, tiene una barriga redonda que resalta en su cuerpo algo huesudo. Parece a gusto y feliz.

VÍDEO #4

La MANO lo acaricia, lo mece, lo envuelve, el NIÑO no ofrece ningún tipo de resistencia, es muy flexible. El sonido es limpio y claro, se escucha la lenta y tranquila respiración del niño. El niño abraza con sus pequeños brazos los dedos de la gran mano, mientras sus piernas se tambalean en

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

el espacio, la mano, el niño y la raíz parece que bailan.

VÍDEO #5

La MANO empieza a mecerle, el NIÑO se está quedando dormido, los restos de oscura tierra que manchan su cuerpo se empiezan a unir y forman un viejo jersey de lana que cubre su cuerpo, le queda algo grande de las mangas y del cuello, el ombligo y la RAÍZ aún le asoman bajo el jersey.

VÍDEO #6

La MANO con mucha delicadeza lo coge con dos dedos por el cuello del jersey, el NIÑO está suspendido en el espacio, su pequeño y frágil cuerpo se balancea como una campanilla, al apoyarlo en el suelo, el NIÑO siente cosquillas cuando las hojas de hierba tocan los dedos de sus pies y ríe.

VÍDEO #7

Al posarse en el suelo las piernas del NIÑO tiemblan, se balancea y se cae al suelo, llora. La MANO le está acariciando la barriga con el dedo índice, vuelve a cogerlo del cuello del jersey, lo deja en el suelo.

VÍDEO #8

el NIÑO logra mantener el equilibrio con dificultad, se ríe y mueve sus brazos con entusiasmo. La MANO lo acaricia, el niño está más tranquilo. la mano corta la RAÍZ del ombligo del niño y desaparece por la derecha. La raíz ha caído con fuerza provocando un pequeño terremoto, el NIÑO cae al suelo, rompe a llorar.

VÍDEO #9

Está solo, busca a su alrededor a la mano, mira hacia arriba y ve que una pequeña y esponjosa NUBE de algodón llueve sobre su cabeza.

VÍDEO #10

El NIÑO está gimoteando La piernas le tiemblan. Mira hacia arriba y ahí está la NUBE, justo encima suya. Si el niño se mueve hacia un lado, la nube también, si se mueve hacia el otro lado y la nube del mismo modo se vuelve a colocar justo sobre él. el niño ha dejado de gimotear ahora está algo molesto con esa nueva presencia, dando un salto intenta darla un

6.2 LA ANIMACIÓN.

manotazo para ver si así se la quita de encima, pero no, ahí sigue.

VÍDEO #11

El NIÑO tiene frío, mira a su alrededor buscando a la mano y ve que no está, sus hombros se caen y con gesto de tristeza, mira hacia la NUBE con enfado y le lanza una piedra, la nube la esquivada y comienza a llover con fuerza.

VÍDEO #12

El NIÑO asustado mira a la NUBE y ve como comienza a subir el nivel del agua. Los muebles flotan a su alrededor. Con cara de pánico comienza a apilar los muebles unos encima de otros y a trepar por ellos para escapar del agua oscura que lo inunda todo.

VÍDEO #13

El NIÑO está sentado sobre una torre inestable de muebles en equilibrio, rodeado de agua de color marrón oscuro, la NUBE está mojándole con poca fuerza. El niño parece cansado, asustado y aburrido. Una barca de madera pasa a la deriva ante él, que intenta alcanzarla. No lo consigue por miedo a caer al agua, la torre de muebles se balancea peligrosamente.

VÍDEO #14

El NIÑO mira a la NUBE que le está mojando, aburrido mira su reflejo en el agua, al tocarlo este se desvanece dejando ver entre las hondas del agua, lo que parece un tapón de bañera en el fondo de las aguas.

VÍDEO #15

El NIÑO de pie sobre la torre de muebles intenta guardar el equilibrio, mira a la NUBE con ironía y salta al agua.

VÍDEO #16

El NIÑO está bajo el agua, conteniendo la respiración, tira con fuerza de la cuerda que ata al tapón de bañera, no logra quitarlo. Sube apresuradamente a la superficie, coge oxígeno y se vuelve a sumergir.

VÍDEO #17

El NIÑO está bajo el agua, conteniendo la respiración, tira con fuerza de

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

la cuerda que ata al tapón de bañera, el tapón se quita y el niño se ve arrastrado en un remolino de agua al interior del desagüe junto con los muebles y el mundo acuático.

VÍDEO #18

Estamos en un escenario de hierba con cielo azul, la boca de una gran regadera de latón riega la hierba, del agua cae el NIÑO que golpea contra el suelo de hierba encharcado. Sentado y algo aturdido se escurre el agua del jersey que ha encogido, el niño escucha un ruido tras él y mira sobresaltado.

VÍDEO #19

El NIÑO está sentado sobre el charco, mirando tras él, ve que, con finos chorros de agua, otros NIÑOS caen desde gran altura como gotas de agua y golpean contra el suelo. Se levanta y comienza a caminar, los niños que caen del cielo, se incorporan y le siguen.

VÍDEO #20

El NIÑO, mojado, camina seguido por otros niños también empapados de agua, poco a poco van aumentando el ritmo al caminar, están corriendo en dirección a un acantilado. Al llegar al límite el niño salta al vacío, tiene el mar a sus pies. el resto de NIÑOS también van saltando. Todos vuelan

VÍDEOS FUERA DE LA HISTORIA LINEAL

VÍDEO #21

En su camino encuentra un mueble de madera muy bonito, está mojado, el NIÑO abre los ojos con sorpresa, coge el mueble como puede y con muchísimo esfuerzo lo arrastra.

VÍDEO #22

frente al NIÑO hay una serie de maceteros de barro de gran tamaño, en su interior están plantados unos seres poco comunes, tienen el cuello largísimo y sobre sus cabezas de expresiones grotescas ondean vaporosos pelos, de colores muy vivos que peinan desafortunadamente. Cuando el NIÑO pasa con su NUBE, esta se hincha y cambia de color y llueve, los pelos de LOS CABEZAS PLANTADAS empiezan a perder color y volumen, las cabezas

6.2 LA ANIMACIÓN.

plantadas se llevan las ramas a la cabeza y muy enfadadas gritan al niño, están muy disgustados, su aspecto es un desastre y todo por culpa de ese impertinente niño.

VÍDEO #23

La atención del NIÑO se fija en el suelo cuando de este vuelve a brotar otra RAÍZ negra como el ébano que crece sin parar en dirección suya, está tan perplejo que no reacciona hasta que la RAÍZ se agarra a su ombligo con fuerza. El NIÑO lucha con todas sus fuerzas para liberarse de la raíz. Lluve

VÍDEO #24

El niño y la NUBE ya están junto a una extraña caja. No está lloviendo. La caja es de forma cúbica, es de plástico transparente, pero sus aristas son negras, (como si las hubiesen quemado), pende desde el infinito del cielo gracias a cuatro hilos, también transparentes, que la sujetan por sus cuatro esquinas superiores, quedando así suspendida en el espacio justo a la altura de los ojos del niño. que se pone de puntillas para ver con claridad el interior de la caja y queda maravillado al ver que en esa caja hay otro pequeño mundo , tan pequeño que lo único que hay en su interior es un desierto de arena y sobre este una pequeña casa, dentro de esta un ANCIANO de pelo muy blanco está arreglando relojes, reposa rodeado de relojes y sus maquinarias, el anciano algo consumido por el paso del tiempo da cuerda a uno de los relojes de forma mecánica siempre al ensordecedor ritmo de los tic-tacs. De repente una de las esquinas de la caja se ha roto y empieza a derramar arena, el interior de la caja se desborda. la caja del tiempo está vacía. el niño se ha asustado y se acerca para ver que ha sucedido, se asoma por la ventana de la casita del señor anciano que arregla relojes, que está volcada en el suelo. Ya no se escuchan maquinarias de reloj ni nada parecido, se escucha el silencio.

VÍDEO #25

De entre la niebla aparecen los SRES. BARBUDOS que están discutiendo, uno quiere ir a un lado y el otro hacia el otro, están tan enfadados que empiezan a tirar de las barbas hasta que una tijera corta la barba en dos, los dos se tambalean y caen al suelo, en el suelo se miran se dan la mano para ayudarse a levantar y se marchan juntos dando saltitos.

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

- El Guión Técnico.

A continuación se presenta un extracto de ejemplo del guión técnico.

Vídeo #1

EXTERIOR/ DÍA.

Plano General.

En un mundo onírico. Una joven MANO de mujer aparece por la derecha, entierra una semilla en la hierba y desaparece. La MANO vuelve a entrar con una regadera, riega la hierba y desaparece.

Vídeo #2

EXTERIOR/ DÍA.

Plano de Conjunto.

El terreno se eleva y forma un montículo de hierba. En el centro de este brota una silla que rueda por la ladera de hierba para quedar estática junto a la elevación. De un salto nace una bicicleta que se aleja y detiene en el fondo, y así continúan brotando del interior de la tierra: un conejo de peluche, una jarra de cerámica de color blanco, una vitrina y un sillón.

VÍDEO #17

BAJO EL AGUA

Primer Plano.

El NIÑO está conteniendo la respiración,

Plano General

Tira con fuerza de la cuerda que ata al tapón de bañera.

Plano detalle

El tapón se quita.

Plano General

El niño se ve arrastrado en un remolino de agua al interior del desagüe junto con los muebles y el mundo acuático.

6.2 LA ANIMACIÓN.

- El storyboard

Aquí se muestra una parte del story board fragmentado por los vídeos independientes, sacados del guión final.

Project Title VÍDEO# 1		Page <u>1</u> of <u>2</u>
Describe or Sketch Video Scene # <u>1.1</u> PG		Production Notes
	En un mundo onírico, todo está en calma	
Describe or Sketch Video Scene # <u>1.1</u> PG		Production Notes
	Una mano de mujer entra en escena	
Describe or Sketch Video Scene # <u>1.1</u> PG		Production Notes
	acaricia la hierba	
Describe or Sketch Video Scene # <u>1.2</u> PD		Production Notes
	Entierra una semilla	

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

Project Title VIDEO # 1 Page 2 of 2

<p>Describe or Sketch Video Scene # <u>1</u></p> 	<p>Outline your Script or Voiceover</p> <p><u>Riega la hierba</u></p>	<p>Production Notes</p>
<p>Describe or Sketch Video Scene # <u>1.3</u></p> 	<p>Outline your Script or Voiceover</p> <p><u>Caen gotas sobre la hierba</u></p>	<p>Production Notes</p>
<p>Describe or Sketch Video Scene # <u>1.8</u></p> 	<p>Outline your Script or Voiceover</p> <p><u>Desaparece</u></p>	<p>Production Notes</p>
<p>Describe or Sketch Video Scene # _____</p>	<p>Outline your Script or Voiceover</p>	<p>Production Notes</p>

Project Title VIDEO #2 Page 1 of 1

Describe or Sketch
Video Scene # 1.1 Pg



Outline your
Script or Voiceover

El terreno se
eleva

Production
Notes

Describe or Sketch
Video Scene # 1.1 Pg



Outline your
Script or Voiceover

Botan muebles

Production
Notes

Describe or Sketch
Video Scene # 1.1 Pg

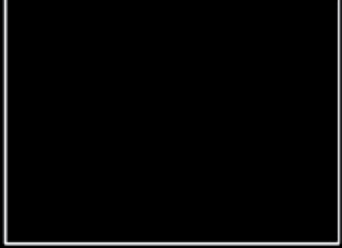


Outline your
Script or Voiceover

Que se colocan
al rededor
del monticulo
de tierra

Production
Notes

Describe or Sketch
Video Scene # _____



Outline your
Script or Voiceover

Production
Notes

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

Project Title VIDEO #3 Page 1 of 2

<p>Describe or Sketch Video Scene # <u>11 P6</u></p>	<p>Outline your Script or Voiceover</p>	<p>Production Notes</p>
	<p><u>Un niño comienza a crecer de la tierra</u></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Describe or Sketch Video Scene # <u>12 P11</u></p>	<p>Outline your Script or Voiceover</p>	<p>Production Notes</p>
	<p><u>La mano entra a acariciarlo</u></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Describe or Sketch Video Scene # <u>13 P11</u></p>	<p>Outline your Script or Voiceover</p>	<p>Production Notes</p>
	<p><u>El niño mira a la mano sorprendido</u></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Describe or Sketch Video Scene # <u>14 P6</u></p>	<p>Outline your Script or Voiceover</p>	<p>Production Notes</p>
	<p><u>La mano le ayuda a salir</u></p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

Project Title VIDEO #3 Page 2 of 2

Describe or Sketch
Video Scene # A.4



Outline your
Script or Voiceover

Ayuda al niño a salir. Está manchado de tierra y una raíz está unida a su ombligo

Production Notes

Describe or Sketch
Video Scene # A.4

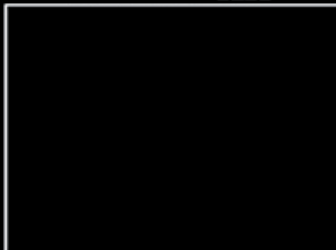


Outline your
Script or Voiceover

Blank lined area for script or voiceover.

Production Notes

Describe or Sketch
Video Scene # _____



Outline your
Script or Voiceover

Blank lined area for script or voiceover.

Production Notes

Describe or Sketch
Video Scene # _____



Outline your
Script or Voiceover

Blank lined area for script or voiceover.

Production Notes

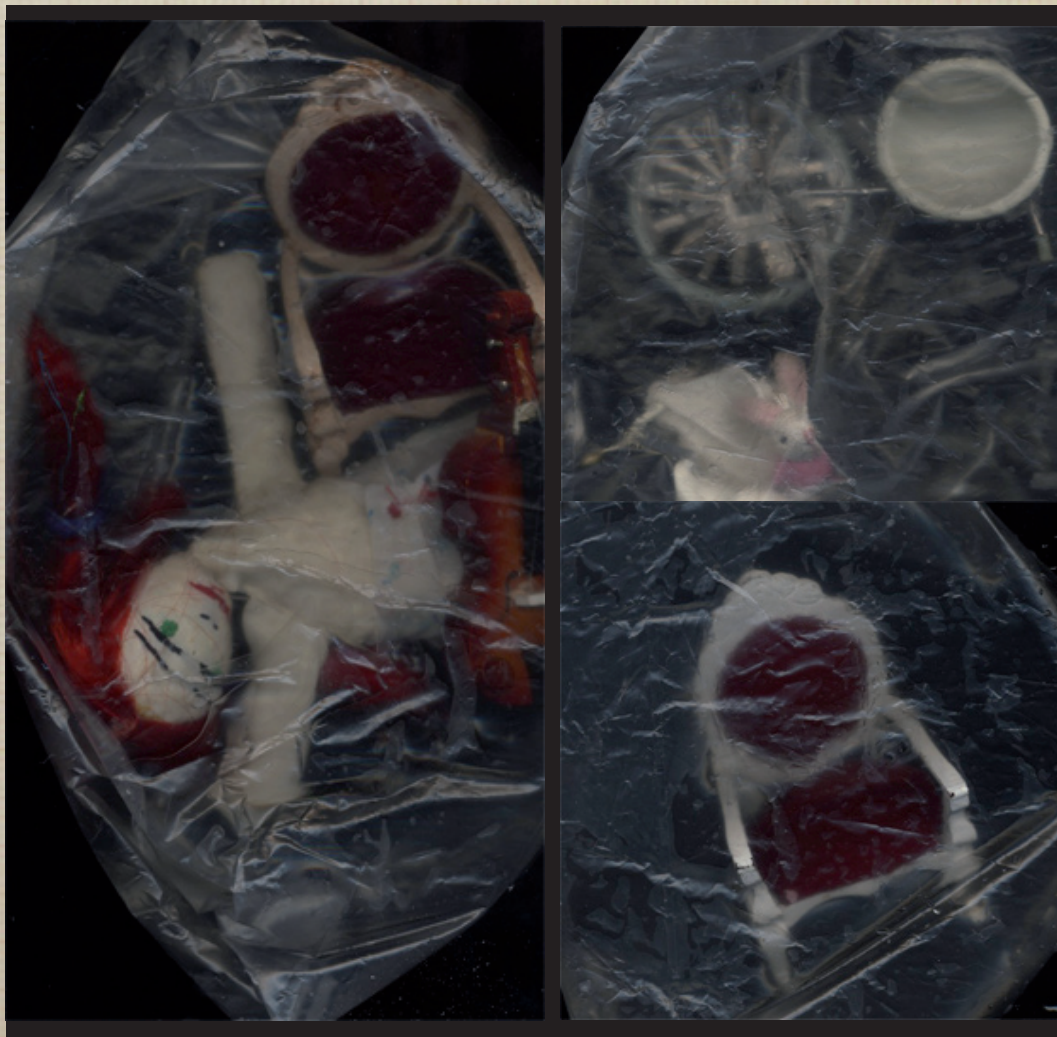
6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

- *La animática*²⁴

La animática de la animación se adjunta ql DVD, junto con la primera prueba de animación realizada durante la estancia an Arteleku

- *Pruebas para animar debajo de agua.*

Estaba trabajando en el studio escaneando el story board. Pensaba como animar la escena en la que el personaje está sumergido bajo el agua, sin tener que mojarlo. Pensé que quizás podía escanear una bolsa de plástico bien sellada sellada y llena de agua, y animar los objetos sobre ella. El resultado fué muy interesante, estas son algunas de las pruebas que resultaron del experimento:



24 ANEXO f) Vídeos de preproducción. Animática

6.2 LA ANIMACIÓN.



6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

6.3 LA VÍDEO INSTALACIÓN.

Tras completar la fase de producción de la animación y viendo que las divisiones en acciones de la historia hacen un total de veinticinco videos independientes, aprecio que son demasiados para distribuirlos en un espacio de dimensiones normales, para incluir todos ellos en un espacio expositivo, este debería de ser muy amplio para evitar abrumar al espectador. Por lo tanto si no se pudiese disponer de un sitio lo suficientemente grande, se procedería a hacer una selección de las animaciones indispensables para la comprensión de la narración, siendo una de ellas el nacimiento del niño y otra la animación final en la que el niño vuela.

A partir de esta última concreción queda definido el formato de la exposición como una video instalación en la que aparecen los siguientes objetos:

1. Césped natural que cubrirá el suelo de toda la sala.
2. Relleno de cojines de guata, para pegarlo por el techo y las paredes simulando nubes.
3. Un número determinado de monitores de vídeo, en función de la selección de animaciones adaptadas al espacio.
4. Objetos en miniatura utilizados para la animación, como sillas, una bicileta, botes de cristal, platos, mesas, ropa,...
5. Réplicas a tamaño real de objetos utilizados en la animación, como una cama en la que el espectador podrá tumbarse.
6. Opcional. Un difusor de humo del que se usa en los conciertos, para generar nubes ficticias.
7. Muñecos autómatas copias de los que aparecen en los vídeos de animación, cualquiera de ellos menos el niño.
8. Un video proyector.
9. Un vídeo con una mano que entra y sale de plano, proyectado sobre las nubes.
10. Un ordenador o un reproductor de DVD debidamente conectado al proyector.
11. Nubes de algodón a la entrada del espacio para colocarlas sobre las cabezas de los visitantes.

6.3 LA VÍDEO INSTALACIÓN.

12. Un acuario con peces tras el cual se visionará el fragmento del video en el que el personaje está sumergido bajo agua.

CONSERVACIÓN DE LA PIEZA. ESPECIFICACIONES CONCRETAS PARA OBJETOS CONCRETOS.

Un requisito fundamental será el cuidado del césped natural, para ello se deberá regar todos los días mientras dure la exposición, teniendo cuidado de no mojar los objetos que se puedan deteriorar ni la instalación eléctrica.

Otro aspecto importante para la estética de la pieza son los objetos físicos que el espectador podrá tocar y mover de sitio, hay que recolocar y controlar que nada se ha deteriorado o desaparecido.

Las sábanas de la cama deben estar bien colocadas y limpias el mayor tiempo posible, para ello todos los días se cambiará el juego de cama, pudiendo valerse de un servicio de lavandería diario o simplemente el uso de sábanas nuevas cada día, siendo preferible la primera opción (de este modo las sábanas olerán a suavizante, favoreciendo a una situación más cotidiana y cercana). Es muy importante hacer la cama cada cierto tiempo debido a que esta debe invitar al sueño y a tumbarse en ella.

SEGURIDAD. Requisitos sobre seguridad de la pieza.

Debido al ambiente húmedo de la instalación he decidido llevar únicamente las alimentaciones necesarias a los periféricos de esta instalación. Prescindiendo del uso de lámparas o focos de iluminación y confiéndome únicamente al alumbrado que proporcionarán los monitores y el proyector.

En el caso de utilizar un ordenador, en lugar de un reproductor de DVD, pondremos la fuente de alimentación externa, llevando únicamente las

6. RECREANDO EL IMAGINARIO: CONFLUENCIAS ENTRE ESPACIO, TIEMPO Y ESPECTADOR. DESCRIPCIÓN

las líneas de 12, 5 y 3,3 V con los conectores necesarios para alimentarlo.

Los monitores que se reparten por el espacio serán introducidos en recipientes sellados para evitar descargas eléctricas o que la humedad los deteriore.

El proyector como estará situado en alto se supone que no realizará derivaciones, por lo que no necesitará especiales requerimientos de seguridad, de todas formas contaremos con un cuadro eléctrico preparado para ambientes húmedos o exteriores.

MANTENIMIENTO. Recursos disponibles y necesarios.

- Comprobación del cableado.
- Limpieza del proyector (humedad condensada en lente).
- Posibles bombillas fundidas.
- Limpieza del objetivo del proyector.
- Recolocar los objetos.
- Regar el césped.

EVALUACIÓN.

Para poder aplicar criterios y procedimientos a la evaluación del proyecto, se realizará una batería de pruebas días antes de la inauguración y apertura al público, en la que intervendrá una representación del público a la que va dirigida la obra. Este test de usabilidad me permitirá prever posibles fallos y comprobar que el mensaje que pretendo ofrecer a los visitantes de la exposición se entiende y que todo sale según lo previsto. Si se detectaran problemas tendríamos tiempo suficiente para corregirlos.

6.3 LA VÍDEO INSTALACIÓN.

CIRCULACIÓN DEL VISITANTE.

Para controlar la circulación del visitante, se procederá a marcar senderos de hierba pisada que les conducirán frente a los monitores o los objetos.

DISPOSICIÓN DE LOS OBJETOS.

La colocación de la escenografía y el atrezzo irá en función del espacio del que se disponga, lo único seguro es que el vídeo del nacimiento del niño estará semi enterrado en un montículo de hierba y tierra justo al principio del recorrido. El resto de monitores se ocultarán entre las nubes, junto a personajes o tras una pecera de agua.

Las nubes que cubren todo el techo y la pared frontal generan gran profundidad al funcionar como el cielo de este pequeño mundo onírico.





7. PRESUPUESTO

FORMULARIO DE PRESUPUESTO DETALLADO DE PRODUCCIÓN	TÍTULO DE LA PRODUCCIÓN NUBE PASAJERA	DIRECCIÓN FÁTIMA MARÍA CASTAÑO RISCO
Tiempo de PREPRODUCCIÓN	3 Años (2006/2008)	
Tiempo de PRODUCCIÓN	1 año (2009)	

CATEGORÍA: LARGOMETRAJES Y CORTOMETRAJES- ANIMACIÓN

RECURSOS HUMANOS

Los precios presupuestados son tomados de la Patronal del "Convenio de Técnicos del Audiovisual" que recientemente ha admitido al sector de la animación en su convenio.

PUESTO	EFFECTIVOS	MESES TRABAJADOS	SALARIO POR MES	SALARIO TOTAL
DIRECTOR	1	12	1500	18000
PRODUCTOR	1	10	1500	15000
GUIONISTA	1	10	1500	15000
DIRECTOR DE ARTE	1	12	1200	14400
DIRECTOR DE ANIMACIÓN	1	12	1200	14400
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	1	12	1200	14400
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN	1	12	1200	14400
CONTROLADOR DE DISEÑO DE PERSONAJES Y PROPS	1	4	1000	4000
CONTROLADOR DE STORYBOARD	1	4	1000	4000
CONTROLADOR DE TIRA LEICA Y ANIMÁTICAS	1	4	1000	4000
CONTROLADOR DE COMPOSICIÓN	1	1	1000	1000
CONTROLADOR MODELADO Y DISEÑO DE ESCENARIOS	2	12	1000	24000
CONTROLADOR DE ILUMINACIÓN	1	12	1000	12000
ANIMADOR DE PERSONAJES SENIOR	5	12	1000	12000
DIBUJANTE DE STORYBOARD	1	6	1000	6000
DIBUJANTE DE LAYOUT	1	2	1000	2000
OPERADOR DE ANIMÁTICAS Y TIRA LEICA	1	6	1000	6000
DIBUJANTE DE PERSONAJES Y PROPS	1	3	1000	3000

EDITOR-MONTADOR DE VIDEO	1	3	1000	3000
ILUMINADOR SENIOR	1	12	1000	3000
OPERADOR DE COMPOSICIÓN	1	1	1000	1000
MONTADOR DE EFECTOS	1	6	1000	6000
OPERADOR DE CÁMARAS	1	12	1000	12000
MAQUETISTA	2	6	1000	6000
ATREZZISTA	1	6	1000	6000
MARIONETISTA	3	12	1000	12000
TECNICO DE ESTRUCTURAS	1	6	1000	6000
TALLISTAESCULTOR	1	6	1000	6000
MOLDISTA	1	2	1000	2000
TECNICO EN LATEX	1	2	1000	2000
SASTRE MODISTA	1	2	1000	2000
PINTOR DE MAQUETAS	2	2	900	3600
PINTOR DE ATREZZO	1	2	900	1800
PINTOR DE MUÑECOS	1	2	900	1800
COSEADOR	1	2	900	1800
ELECTRICISTA	1	8	900	7200
ASISTENTE DISEÑADOR DE PERSONAJES	1	4	800	3200
ASISTENTE ARTISTA DE STORYBOARD	1	4	800	3200
ASISTENTE DE MODELADOR DE FONDOS	1	12	800	9600
ASISTENTE ANIMADOR / INTERCALADOR	2	12	800	9600
ASISTENTE ILUMINADOR	1	10	800	8000
AUXILIARES DE LAS DISTINTAS CATEGORÍAS	1	12	800	9600
				252000

PROCESOS							
STORYBOARD	Nº DE BINETAS	EUROS POR BINETA	TOTAL				
1	120	12	240				
Layout	Nº DE DIAS	EUROS POR HORA					
1	30	18	540				
creación personaje	Nº DE PERSONAJES	EUROS POR PERSONAJE					
1	9	600	5400				
			6180				
MATERIALES							
Cantidad	Artículo	Unidades	Descripción	% descuento	Imponible	Precio por unidad	Total
	CÉSPED	16	Planchas de césped artificial 20X20			3	48
	Set de animación	1	Todos los componentes del set/precio estimado				500
	Equipo técnico	1	-Cámara Fotográfica Canon PowerShot G9			349,83	349,83
		6	-Trípodes para cámaras y focos			150	900
		1	-Iluminación K24B Dedolight-Kit Basic				2.530,30
		1	-Ordenador MacBook Pro de 17 pulgadas.				2.399
		1	- cargador de batería de la cámara				40
							4368,13

PRESUPUESTO TOTAL	262.548,13 EUROS
--------------------------	-------------------------

FORMULARIO DE PRESUPUESTO DETALLADO DE PRODUCCIÓN		TÍTULO DE LA VIDEO INSTALACIÓN NUBE PASAJERA		FÁTIMA MARÍA CASTAÑO RISCO			
Tiempo de PREPRODUCCIÓN		1 año (2008)					
Tiempo de PRODUCCIÓN		5 MESES (2009-2010)					
CATEGORIA: VIDEO-INSTALACION							
RECURSOS HUMANOS							
PUESTO		EFFECTIVOS	MESES TRABAJADOS	SALARIO POR MES	SALARIO TOTAL		
DIRECTOR DE ARTE		1	5	1000	5000		
ATREZZISTA		1	5	900	4500		
CONSTRUCTOR		2	5	900	9000		
CARPINTERO		1	5	900	4500		
SUBTOTAL					23000		
MATERIALES							
Cantidad	Artículo	Unidades	Descripción	% de descuento	Importe	Precio por unidad	Total
CÉSPED		100	PLANCHAS DE CESPED NATURAL 1m ²			10	1000
FIBRA HUECA SILICONADA PARARELLENO		Nº DE KILOS: 20	SE VENDE AL PESO			3 EUROS POR KILO	60
OBJETOS EN MINIATURAY RÉPLICAS			PRECIO ESTIMADO				300
PERSONAJES Y AUTÓMATAS			PRECIO ESTIMADO				700
MONITORES DE VIDEO		10	DEPENDIENDO DEL ESPACIO EXPOSITIVO SE UTILIZARÁN MÁS O MENOS MONITORES			1295	12950
Proyector Canon Lv-7265 2600 Lumens		1				2579	2579
REPRODUCTOR DVD PHILIPS Reproductor grabador DVD DVDR5570H		1				298,10	298,10
SUBTOTAL					62.320,1		
TOTAL					292.320,1		

8. CONCLUSIONES

Las conclusiones que se obtienen en la presente investigación deben interpretarse en función de los objetivos inicialmente planteados, lo que condicionó su diseño y la metodología utilizada.

En los objetivos previstos y en las condiciones que conllevan se encuentran las principales ventajas y limitaciones de la investigación realizada.

Entre sus ventajas se halla la conclusión de uno de los objetivos principales: utilizar este proyecto como indagación propia, para lograr un crecimiento personal.

Esta investigación, que ha supuesto un mirar a mis inicios en este “loco” mundo del arte y un recorrido por los diarios artísticos que he ido realizando, me ha facilitado prestar atención a detalles que con anterioridad había pasado por alto y provocado un reconocimiento y posicionamiento, un reencuentro con mi identidad como artista y por lo tanto, con mi identidad como persona, reconociendo cuales son mis intereses, pretensiones, cualidades y carencias, descubriendo en mi virtudes como la paciencia y la constancia y defectos como el desorden o la lentitud en la producción, para así forjar una base firme a partir de la cual poder seguir produciendo con una trayectoria mas clara y concreta.

Tengo que resaltar la necesidad que ha surgido durante el proceso de ideación de recurrir al uso del espacio como contexto para un espectador activo, que traduce mi mirada hacia el otro, involucrándolo e introduciéndolo en mis planteamientos, haciendo de su participación la clave esencial para la obra, contándole cuentos y tratándolo con la atención que se dedicaría a un niño. Solo queda esperar la respuesta que tendrá mi espectador- actor cuando la video instalación sea materializada.

Plantear la instalación como una escenografía teatral en la que convergen varias disciplinas hace de ella un trabajo que profundiza sobre el lenguaje de los sentidos con el objeto de re-conocer la imaginación, de hacer

tangible lo abstracto de la ilusión. Encontrando un equilibrio entre las nuevas tecnologías y soportes tradicionales.

Este proyecto tendrá obligatoriamente dos fases de producción, en la primera se desarrollará todo el proceso de animación, una vez terminados los diferentes videos que ocuparán el espacio expositivo se procederá a una segunda etapa de construcción de la video instalación, en la que se integrarán las animaciones completadas en el período anterior.

Por lo tanto este proyecto es, a fin de cuentas, dos proyectos en uno, ya que la animación podrá ser visionada independientemente de la video instalación, como relato con un hilo narrativo de principio, desarrollo y desenlace o fraccionada en loops de video distribuidos por la escena de la video instalación.

Entre sus desventajas hay que señalar la imposibilidad de abordar en solitario un proyecto de tales dimensiones, en el que intervienen dos procesos de producción que requieren gran laboriosidad, un largo proceso de producción y la colaboración de un gran número de personas, sin esta ayuda ni la animación y tampoco la video instalación podrán nunca llegar a ser disfrutadas.

La necesidad de recursos económicos y materiales tienen también un papel clave en la no producción, por el momento, del proyecto. Los materiales necesarios para la elaboración del proceso de animación y materialización de la video instalación, así como el salario del equipo humano requerido suponen un gasto excesivo para mi modesta posición económica.

Esta investigación supone la fase previa a la consumación de la propuesta, dentro del largo proceso recorrido, y tras ella se pretende utilizar este documento, como muestra del proyecto, para encontrar financiación en becas de centros de arte, instituciones culturales, bancarias o programas de cultura regionales.

Tras todo este recorrido siento cierta impaciencia por llegar al final y poder

pasear descalza por los senderos de hierba, con mi nube en la cabeza, ir descubriendo la historia paso a paso y hacer que la historia cambie al encontrarme con otros paseando por mi imaginario, verlos disfrutar (reaccionar) , que me cuenten qué y como se sienten. Y al finalizar el recorrido, salir de ese escondrijo del mundo como nueva ya sin la nube sobre mi cabeza.

9. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

ANIMATION NOW! Anima Mundi/ Ed. Julius Widemann. TASCHEN.

BEAUDET, LIBROLOUISE, **in search of SEGUNDO DE CHOMÓN.**
FESTIVAL DÁNNENCY .1985

BRIERTON, Tom **Stop-Motion Armature Machining: A Construction Manual**

CLAIRE BISHOP (2005): **Installation Art. A Critical History.** London. Tate Publishing

FRUTOS, Fº Javier1993 **Artilugios para fascinar,** Salamanca:
Filmoteca de Castilla y León, Semana Internacional de Cine de Valladolid,
Universidad de Salamanca, 76

TAYLOR, Richard, **Encyclopedia of Animation Techniques**

LORD, Peter – SIBLEY, Brian, **Creating 3-D Animation : The Aardman Book of Filmmaking**

THOMPSON, Frank, **Tim Burton's Nightmare Before Christmas**

FRIERSON, Michael, **Clay Animation : American Highlights 1908 to Present** (Twayne's Filmmakers Series)

PROPP, V. J. (1977[1928]) **Morfología del cuento.** Madrid: Fundamentos

Wells, Paul. **Fundamentos de la animación.** Parramón.

Miralles, Gonzalo. **Así se hizo el enigma del chico croqueta. Un cortometraje de Pablo Llorens.** Edicions de ponent. Col·lecció Papers Grisos.

SHAW, Susannah **Stop Motion: Craft Skills for Model Animation** (Focal Press Visual Effects and Animation)

Burton, Tim. **Tim Burton Por Tim Burton.** Salisbury, Mark. ALBA.

Patmore Chris. **Curso completo de animación. Los principios, prácticas y técnicas de una animación exitosa.** ACANTO

Hart John. **La técnica del storyboard. Guión gráfico para cine, TV y animación.** JORTV.

De Paume . Catálogo. **Tony Ousler- Dispositivos.** Coproducción DA2. Junio- Septiembre 2005. Domus Armium 2002 (Salamanca). Helsinki City Art Museum. Helsinki

Eva. Jan, Svankmajer. **La contamination del sents.** Catálogo Exposition realiseé par le CAC. d'Annecy- Kratky film- le CICA. Espaceexpos- cac- Bonliev- Annecy. 1 al 30 Juin 1991.

Svankmajer E&J. Bouche á Bouche

Varios Autores. **Arte del ss.XX. Pintura- Escultura- Nuevos medios- Fotografía.** TASCHEN.

ART NOW. Vol.2 La nueva guía con 136 artistas contemporáneos internacionales. A cura di Uta Grosenick.

Perec, Georges. **Especies de espacios.** Montesinos. Nov. 2004. España.

Bishop, Claire. **Instalation art. A Critical History.** TATE.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

BARTHES, R. (1957) **Mythologies**. París: Éditions du Seuil. Traducción española.

BONET, E. y otros (1980): **En torno al vídeo**. Barcelona. Gustavo Gili..

SEGALEN, M. (1998) **Rites et rituels contemporains**. París : Nathan.

TURNER, V. (1969) **The ritual process**. Ithaca: Cornell University Press.

ALLEN, W. (1981): Manhattan. **Guión literario del film**. Barcelona. Tusquets.

ALLEN, W. (1993): **Maridos y mujeres. Guión literario del film**. Barcelona. Tusquets.

AMO, A. del (1945): **Historia universal del cine**. Madrid. Plus Ultra

ANDREW, D (1978): **Las principales teorías cinematográficas**. Barcelona. Gustavo Gili.

ARIJON, D. (1975): **Grammar of the film lenguaje**. London. Focal Press.

AUMONT, J. (1979): **Montage Eisenstein**. París. Albatros.

BAGGALEY, J.P. & DUCK, S/N (1979): **Análisis del mensaje televisivo**. Barcelona. Gustavo Gili..

- BAZIN, A. (1966): **¿Qué es el cine?**. Barcelona. Rialp.
- BETTETINI, G. (1975): **Cine, lengua y escritura**. Barcelona. Gustavo Gili..
- BETTETINI, G. (1980): **Producción significativa y puesta en escena**. México. Fondo de Cultura Económico..
- BLACK, M. (1983): **¿Cómo se representan las imágenes?**. en Gombrich, Hochberg y Black: *Arte, percepción y realidad*. Barcelona. Paidós..
- BONET, E. y otros (1980): **En torno al vídeo**. Barcelona. Gustavo Gili..
- BORRAS VIDAL, J. y COLOMER PUNTES, A. (1987): **El guión del vídeo didáctico**. Barcelona. Fundación de Serveis de Cultura Popular,. Alta Fulla..
- BROWNE, S. E. (1989): **El montaje de la cinta de vídeo**. Factor básico en la post-producción. Madrid. I.O.R.T.V..
- BURCH, N. (1985): **Praxis del cine**. Madrid, Fundamentos,.
- CAPARROS LERA, J.M. (1983): **Epoca muda 1895-1930 Historia del cine**. Barcelona. Cassals
- CAPARROS LERA, J.M. (1990): **Introducción a la historia del arte cinematográfico**. Madrid. Rialp.
- COOK, D.A. (1981): **A history of Narrative Film**. N.Y.C . Norton & Co...
- COSTA. A. (1991): **Saber ver el cine**. Barcelona. Paidós..
- DELEUZE, G. (1986): **La imagen-tiempo**. Barcelona, Paidós.

ERAUSQUIN, M. y MATILLA, L. (1990): **Imágenes en acción**. Madrid. Akal.

ESCOBAR, L. (1980): **Comunicación, información y cultura de masas**. Madrid Ministerio de Cultura..

GUBACK, T.H. (1980): **La Industria Internacional del Cine**. Madrid Fundamentos, 2 vols..

GUTIERREZ ESPADA, L. (1979-1982): **Historia de los Medios Audiovisuales**. Madrid,. Pirámide

HAMPTON, B. (1982): **A History of the Movies**. London. Noël Douglas.

LOTMAN, Y. (1979): **Estética y semiótica del cine**. Barcelona. Gustavo Gili..

MATTHEWSON, D. K. (1983): **Vídeo**. Madrid, Alhambra.

MAYAS CASAS, S. (1978): **Como programar y redactar guiones para audiovisuales**. Zaragoza. ICCE..

MILLER, P. P. (1989): **La supervisión del guión**. Madrid , I.O.R.T.V.,.

MOIX, R.T. (1967): **Introducción a la historia del cinema (1895-1967)**.. Barcelona. Bruguera.

PASOLINI, P. P. (1971): **Discurso sobre el plano secuencia o el cine como semiología de la realidad**, en AA.VV.: Problemas del Nuevo Cine. Madrid. Alianza..

PLAZA, F.J. de la, REDONDO, M.J. (1993): **El cine: Técnica y arte**. Madrid Anaya..

ROWLANDS, A. (1985): **El guión en el rodaje y la producción**. Madrid. I.O.R.T.V.

SCHUSTER, M. (1973): **Motion Picture Directors**. New Jersey. Metuchen. Scaracew Press.

PASOLINI, P. P. (1971): **Discurso sobre el plano secuencia o el cine como semiología de la realidad**, en AA.VV.: Problemas del Nuevo Cine. Madrid. Alianza..

PLAZA, F.J. de la, REDONDO, M.J. (1993): **El cine: Técnica y arte**. Madrid Anaya..

ROWLANDS, A. (1985): **El guión en el rodaje y la producción**. Madrid. I.O.R.T.V.

SCHUSTER, M. (1973): **Motion Picture Directors**. New Jersey. Metuchen. Scaracew Press.

ARTÍCULOS

http://www.ideasapiens.com/autores/Nietzsche/nietzsche%20fnarrativa_%20mentira,%20metaf_%202654simulacro_.htm

<http://mag.awn.com/index.php?ltype=Columns&column=SSM>

<http://www.stopmotionworks.com/shoptalk2.htm>

<http://www.stopmotionworks.com/articles/imperftanim.htm>

<http://www.stopmotionworks.com/articles/cbnjartcle.htm>

<http://www.stopmotionworks.com/articles/CMdbdinoarmtr.htm>

<http://www.stopmotionworks.com/articles/poormansjointarmtures.htm>

<http://www.stopmotionworks.com/articles/CMkbdinobldup.htm>

<http://www.stopmotionworks.com/articles/rhearlyrs.htm>

CONSULTAS WEB

<http://www.animaldia.com/entrevistas/los-que-empiezan/entrevista-a-physalia-studio.html>

<http://www.jasonarcherpaulbeck.com/animation.html>

<http://www.clayanimator.com/english/armatures.html>

<http://www.armaverse.com/phase-3.html>

<http://www.animation.dreamers.com/enlaces/stop-motion.php>

<http://www.clayanimator.com/english/clays.html>

<http://www.awn.com/mag/issue2.11/2.11pages/2.11briertonani.html>

<http://www.clayanimator.com/>

<http://www.aspama.org/empresas/villalcor/praxinoscopio.htm>

<http://www.aspama.org/empresas/villalcor/zootropo.htm>

<http://www.aspama.org/empresas/villalcor/fenas.htm>

<http://www.stopmotionworks.com/articles/CMdbdinoarmtr.htm>

<http://www.yaq.es/node/2457>

10. CONSULTA AUDIOVISUAL.

<http://elhombresensato.blogspot.com/>

<http://www.lumeneclipse.com/>

<http://vdb.org/>

11. ANEXOS

11.1 DVD Adjunto.

- a) Currículum artístico
- b) Dossier Artístico.
- c) Primera memoria del proyecto.
- d) Primer Storyboard
- e) Imágenes de preproducción de la animación.
- f) Vídeos de preproducción. Animática.
- g) Imágenes Centro de Arte Arteleku.
- h) Imágenes de rodaje.
- i) Primera prueba de animación.
- j) Imágenes maqueta video-instalación.

11.2 DECALOGO de Jan Svankmajer original.

The Decalogue of Jan Svankmajer

1. Remember that there is only one poetry. The antithesis of poetry is professional expertise.

Before you start filming, write a poem, paint a picture, put together a collage, write a book or an essay etc.. Because only the nurture of the universality of expression will guarantee that you create a good film.

2. Succumb totally to your obsessions. You have nothing better anyway. Obsessions are relics of your childhood. And from those very depths of your childhood come the greatest treasures.

The gate has to always remain open in that direction. It's not about memories but about emotions. It's not about consciousness but about subconsciousness. Let this underground stream freely flow through your inner self. Focus on it but, at the same time, let yourself go. When you are filming you have to be „immersed“ for 24 hours-a-day. Then all your

obsessions, all your childhood transfers itself onto film without you even noticing it. In this way your film becomes a triumph of infantility. And that's what it's about.

3. Use animation as a magical act. Animation isn't moving about inert things but their revival. More precisely their awakening of life. Before you attempt to bring some object to life try to comprehend it. Not its utilitarian role but its inner life. Objects, particularly old ones, have witnessed all sorts of events and lives, and bear their imprint. People have touched them in different situations and with different emotions and printed into them their psychological states. If you wish to make their hidden contents visible through the use of a camera then you have to listen to them. Sometimes for several years. You have to become a collector and only then a filmmaker. Reviving objects using animation must proceed naturally. It must come from the objects and not from your wishes. Never violate an object! Don't tell your own stories with the help of subjects (objects) but tell their stories.

4. Keep interchanging dream for reality and vice versa. There are no logical bridges. Between dream and reality there is only one slight physical operation: the raising and closing of eyelids. With daydreams even that is unnecessary.

5. If you are deciding which to give priority to – whether visual perspective or physical experience – then always trust the body because touch is an older sense than eyesight and its experience is more fundamental. Furthermore, the eye is pretty tired and „spoiled“ in our contemporary audio-visual civilisation. The experience of the body is more authentic, not yet encumbered by aesthetics. A marker which you shouldn't lose sight of is synaesthesia.

6. The deeper you go into a fantastic plot the more you have to be realistic in detail. Here it's necessary to rely on the experience of the dream. Don't be afraid of „a boring description“, pedantic obsessions, „unimportant detail“, or documentary emphasis if you want to persuade the audience

that everything they see in the film relates to them, that it does not concern something outside of their world but that it's about something, without them realising it, in which they are up to their ears. And use all tricks at your disposal to convince them of this.

7. Imagination is subversive because it puts the possible up against the real. That's why always use the craziest imagination possible. Imagination is humanity's greatest gift. It is imagination that makes us human, not work. Imagination, imagination, imagination...

8. As a matter of principle chose themes toward which you feel ambivalent. That ambivalence must be so strong (deep) and unshakeable that you can thread its knife-edge without falling off on one side or the other, or, as the case may be, falling off both sides at the same time. Only this way will you avoid the greatest pitfall: the film à la thèse.

9. Nurture creativity as a means of auto-therapy. Because this anti-aesthetic standpoint brings art nearer to the gates of freedom. If creativity has a point of at all then it is only in that it liberates us. No film (painting, poem) can liberate a member of an audience if it doesn't bring this relief to the artist himself. Everything else is a thing of „general subjectivity“. Art as permanent liberation.

10. Always give priority to creativity, to the continuity of the inner model or psychological automation over an idea. An idea, even the most poignant, cannot be a sufficient motive to sit behind a camera. Art isn't about stumbling from one idea to another. An idea has its place in art only at the moment when you have a fully digested topic which you wish to express. Only then will the right ideas come to the surface. An idea is part of a creative process, not an impulse towards it.

Never work, always improvise. The script is important for the producer but not for you. It's a non-binding document which you turn to only in moments when inspiration fails you. If it happens to you more than three times during the shooting of a film then it means: either you are making a „bad“ film or you're finished.

Just because I've formulated The Decalogue doesn't necessarily mean I have consciously abided by it. These rules have somehow emerged from my work, they haven't preceded it. In fact, all rules are there to be broken (not circumvented). But there exists one more rule which if broken (or circumvented) is devastating for an artist: Never allow your work of art to pass into the service of anything but freedom.

(1999) copyright Jan _Svankmajer, ATHANOR



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

