

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Unas breves notas sobre los largometrajes de animación.....	3
El espacio escénico en animación.....	9
Animación y pintura.....	10
Justificación del estudio.....	12
Estado de la cuestión y antecedentes.....	13
Hipótesis.....	14
Objetivos.....	16
Metodología.....	16
Estructura.....	21
1. CUESTIONES CONCEPTUALES: UNA APROXIMACIÓN TEÓRICA A LA INVESTIGACIÓN.....	23
1.1. Percepción y artes visuales.....	25
1.1.1. Los principios de la percepción de las formas.....	27
1.1.2. La percepción sensorial de profundidad en la representación plana.....	32
1.1.3. La perspectiva geométrica.....	43
1.2. Perspectiva y creación artística.....	47
1.3. Dinámica y dimensión tiempo en las artes visuales.....	59
1.4. Los referentes en la pintura norteamericana.....	66

2. EL PERÍODO ANALIZADO: LARGOMETRAJES CALIFORNIANOS DE 1980 A 2005.....	101
2.1. Los años 80: la segunda edad de oro de la animación clásica....	103
2.1.1. Un par de excepciones como muestra: <i>Heavy Metal</i> y <i>Fire and Ice</i> , animación para adultos.....	103
2.1.2. Un hito: ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (<i>Who framed Roger Rabbit</i>).....	108
2.1.3. El inicio del CGI (<i>Computer Generated Imagery</i> , imágenes generadas por ordenador).....	110
2.1.4. Un retorno a los orígenes: Don Bluth.....	115
2.1.5. Walt Disney Pictures: de la crisis al renacimiento.....	119
2.1.6. Un ejemplo de pastiche con los Looney Tunes.....	125
2.2. Los años 90: el desarrollo de las nuevas tecnologías.....	128
2.2.1. Bueno y escaso: <i>stop-motion</i>	130
2.2.2. De serie a largometraje.....	135
2.2.3. Las cumbres de la animación tradicional: La Disney y otras.....	142
2.2.4. La revolución digital: <i>Toy Story</i>	180
2.2.5. El progreso del CGI al final de la década: Hormigas, bichos y más juguetes.....	185
2.2.6. Secuelas e imitaciones.....	194
2.2.7. Un cajón de sastre, con algún desastre.....	203
2.3. Los comienzos del siglo XXI: ¿adiós al 2D?.....	215
2.3.1. Las últimas producciones 2D.....	220
2.3.2. Nuevas series, nuevos largometrajes y viceversa.....	260
2.3.3. Acción real y animación 2D. La última secuela.....	266
2.3.4. La animación digital (I): un comienzo de milenio frustrante.....	269

2.3.5. La animación digital (II): las cumbres del nuevo arte.....	274
2.3.6. La animación digital (III): un deslucido final de periodo.....	298
2.3.7. El otro mundo de la animación tradicional: <i>stop-motion</i> al final del periodo.....	316
3. ESTUDIO DE LOS FONDOS.....	323
3.1. Tipos de fondos: fondos tradicionales y fondos digitales.....	332
3.1.1. Fondos naturales.....	336
Paseando por las nubes.....	336
El paisaje mineral: montañas, rocas y cuevas.....	343
Por prados y florestas.....	353
Espejos de agua.....	358
Bajas temperaturas.....	365
Tierras sedientas.....	374
El paisaje humanizado.....	380
3.1.2. Estructuras arquitectónicas, interiores y objetos.....	386
Fortalezas, castillos y palacios de ensueño.....	386
Ciudades antiguas.....	392
Arquitectura de Oriente.....	397
Arquitectura precolombina.....	404
La construcción rural.....	407
Ciudades modernas.....	414
Interiores, escaleras y objetos.....	421
3.1.3. Ambientes fantásticos.....	434
Viajes a la magia y la leyenda.....	435
Visitas al futuro.....	443
Mundos soñados.....	448
3.2. La iluminación y el color en los fondos.....	453
3.2.1. La carga dramática del color, la luz y las sombras.....	457
Alba, ocaso y contraluces.....	458
Místicos rayos de sol.....	466
Luz de luna.....	471
Claroscuros, penumbras y tinieblas.....	475
Colores y luces para villanos y peligros.....	488

3.2.2. Cambios de cromatismo a lo largo de la acción.....	495
Cambios instantáneos.....	496
Cambios graduales.....	502
Elipsis temporales y <i>flashback</i>	506
Evolución de conflictos.....	511
3.3. La utilización de los fondos en el movimiento de personajes y objetos.....	515
3.4. La relación entre el fondo y la historia.....	529
4. SOLUCIONES PERSPECTIVAS Y EXPRESIVIDAD NARRATIVA....	583
4.1. El escorzo de personajes y fondos.....	585
4.1.1. Distancia y altura de la cámara y escorzo de los personajes.....	595
4.1.2. El escorzo de los fondos.....	606
4.1.3. Cuadro girado.....	616
4.2. Perspectiva de espacios arquitectónicos.....	621
4.2.1. Perspectiva cónica frontal.....	623
4.2.2. Perspectiva cónica oblicua.....	636
4.2.3. Perspectiva de plano inclinado.....	646
4.2.4. Suavizar la convergencia.....	664
4.2.5. Convergencia forzada.....	678
4.3. El espacio curvo.....	682
4.3.1. Visión de gran angular y dramatismo escénico.....	685
4.3.2. Reflejos.....	702
4.4. Otras formas de perspectiva.....	707
4.5. Tomas falsas.....	720

Tomas falsas no relacionadas con la geometría perspectiva.....	721
Tomas falsas directamente relacionadas con la geometría perspectiva.....	725
4.6. Perspectivas y puntos de vista inusuales.....	732
5. CONCLUSIONES.....	747
BIBLIOGRAFÍA.....	755
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	783
ANEXO I: GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	809
ANEXO II: PELÍCULAS ORDENADAS POR TÍTULO.....	817
ANEXO III: RELACIÓN DE ARTISTAS.....	825
RESUMEN DE LA TESIS.....	845
■ Resumen.....	847
■ Resum.....	848
■ Abstract.....	849