

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA  
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA  
MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL

---



**“El sueño de una animación”**

**TRABAJO FINAL DE MASTER**

Autor: **Rocío Company Timor**

Director: **Carlos Manuel García Miragall**

**Gandia, enero de 2013**

## ANEXO

Aclaración sobre el título:

Cuando me planteé el tema central de mi tesina, sobre qué iba a tratar, tuve claro desde un primer momento que sería el tema de los sueños.

Empecé a investigar sobre el tema y encontré un grupo de personas que “quedaban” en sueños, eran los onironautas. Según afirman, tienen la capacidad mientras duermen de mantenerse en sueño lúcido, esto es, ser conscientes en el mismo sueño que estas soñando y desde allí, desde el mundo onírico, dirigir tu propio sueño.

Y así fue como decidí titular mi tesina: ***La onironautica y la capacidad de encontrarse en sueños. Sueños lúcidos, cognitivos y telepáticos.***

Me fascinó la idea de realizar un corto sobre dos enamorados que no pueden estar juntos físicamente y deciden encontrarse en sueños.

Pero se me atascó el engranaje de esta idea y no conseguía que avanzara.

De este modo, mientras intentaba que esta idea lubricara, decidí abrir el cajón de mis sueños y ver que encontraba. Me volví a subir al ascensor, como otras noches, y pensé que podría ser buena idea representar mi propio sueño.

Y fue esta ensoñación, la que me impidió rellenar el formulario de solicitud de cambio de título de tesina, ya que ésta se iba a llamar:

***“El sueño de una animación”***

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. EL SUEÑO DEL ASCENSOR.....	4
3. EL CINE DE LOS SUEÑOS.....	6
4. INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN STOP-MOTION.....	12
5. PREPRODUCCIÓN	
5a. Referentes.....	20
5b. Guión.....	29
5c. Storyboard.....	34
5d. Sistema de producción.....	36
6. PRODUCCIÓN.....	38
7. POSTPRODUCCIÓN.....	50
8. CONCLUSIONES.....	53
9. BIBLIOGRAFIA	
9a. Libros.....	54
9b. Recursos en línea.....	54
9c. Videografía.....	56

## INTRODUCCIÓN

Hete aquí un fragmento de lo que podría ser una historia real, pero es en realidad un sueño. Así que, como cualquier creación es de alguna manera una proyección de algo que dormía en las entrañas, el objetivo de esta tesina es la realización de un cortometraje que represente el sueño que se me ha repetido en varias ocasiones a lo largo de mi vida. El sueño del ascensor.

Nuestra principal fuente de inspiración es, en primera instancia, nosotros mismos y nuestras circunstancias, así que voy a aprovecharme de ello, es decir, de mí. En términos generales esta memoria repasa el sistema del mundo onírico, su proyección en el cine y nos introduce en la técnica del stop motion. Además, describe todo el proceso que llevo a cabo para la realización del mismo, quiero decir, plasmar un universo de ficción y convertirlo tangible.

Como comento en el anexo del principio en relación al cambio del título de la tesina, el ámbito que quería tratar fue, desde un principio, el mundo de los sueños. Los sueños son una fuente inagotable de ideas, y son nuestras, es decir, esa idea también soy yo, porque es parte de mi ser inconsciente.

Así que, ante la imposibilidad de ser una onironauta, que en cierto modo sería como jugar a ser Dios, porque, el mundo onírico es subjetivo, personal e intransferible, ante todo, persiste la esencia onírica en este trabajo. En cualquier caso, la idea del amor onírico no deja de parecerme una idea romántica, y, quién sabe si al final dejará de ser sólo un sueño.

Y ahora, del amor, me voy a la muerte onírica. El ascensor es agobiante, el ambiente está viciado y yo siempre me caigo. A la luz de la consciencia perceptiva, de los sentidos, piensas que la historia de *El ascensor* es tal como la ves, cuando en realidad es sólo una parte, y esta parte pertenece al mundo onírico.

El sueño consiste en explicar lo que acaso sea inexplicable y con el siguiente trabajo se pretende vislumbrar aquel prodigio y la relación con el concepto psicológico, referido a la actividad onírica, soñar, y el concepto fisiológico, referido a lo que se ha opuesto a la vigilia, el dormir. Aunque estos dos conceptos vayan unidos, el tema central que ocupa este trabajo, se refiere al primer tipo de actividad.

El título de la tesina es, y finalmente, “El sueño de una animación”. El título lógico sería “La animación de un sueño”, puesto que el trabajo consiste en animar mediante la técnica del stop motion un sueño, pero, como en la mayoría de las fantasías, aquí también se invierte la lógica.

Con todo, presento el tráiler de dicho sueño y he decidido titular el cortometraje ***El ascensor***, porque es un título conciso, porque la trama transcurre ahí y porque me evoca ciertos aromas a *La cabina*, mediometraje dirigido por Antonio Mercero [1972], [1].

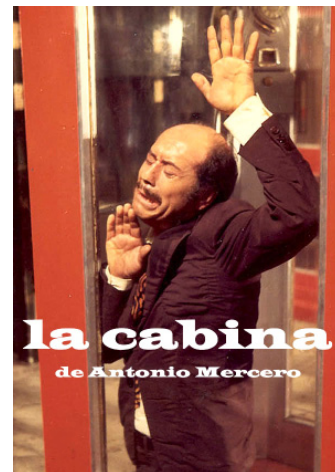


Figura 1. Cartel original de la película *La cabina*

En ambos casos un objeto común perteneciente al mundo normal y cotidiano se nos revela y nos ofrece su cara más amarga y angustiosa.

La metodología del trabajo está centrada en las tres áreas básicas de cualquier proyecto audiovisual; preproducción, producción y postproducción.

En el trabajo de preproducción se crea el aspecto visual del cortometraje, en base a nuestras preferencias estéticas y también de referentes. En este caso se ha buscado una estética sombría y decrépita, con ángulos forzados y creados ya en la maqueta, un predominio de la diagonalidad y una iluminación que refuerce todos estos aspectos.

En un cortometraje de stop motion el apartado de la producción es lo que define el resultado final. Contando con las personas conocedoras del medio, éstas nos ofrecerán las soluciones para dar forma física a la idea onírica. Así se consigue la elaboración de un personaje generosamente articulable ya que su expresividad, sus gestos y su personalidad, son importantes para crear verosimilitud en la historia. En cuanto a la construcción de los decorados se combinan varios criterios, el estético y el práctico. La animación stop motion es crear un mundo en miniatura, exactamente igual al real, aunque éste fuera inverosímil. La practicidad se lleva a cabo gracias a los paneles desmontables del escenario que nos ofrecen múltiples puntos de vista de la acción y un mejor trabajo para la animadora.

Las últimas pinceladas, tantas como imágenes se hayan capturado, se las da la postproducción, en la que se trabaja tanto la edición horizontal como la vertical. El ritmo, el sonido, la iluminación, el etalonaje y los trucajes utilizados serán la pátina de la realidad.

De este modo hemos pasado de una idea inicial basada en un sueño a la elaboración de una historia y un guión. A esa historia le hemos dado forma visual por medio de bocetos del personaje y del decorado. Se ha realizado un análisis estético, en cuanto a estilo, materiales, texturas y color. El aspecto de la película está marcado por el diseño del storyboard, el cual nos define las diferentes secuencias, su progresión y el orden de la acción. Se pasa al proceso de construcción del escenario y del actor, se crea la iluminación, se fotografían las acciones y resta la edición final, dar homogeneidad a todos los planos y la mezcla de audio.

## EL SUEÑO DEL ASCENSOR

*“Sólo reflexiono tres horas al día, el resto del tiempo sueño”*

Descartes

*“La consciencia es intermitente, interrumpida... en el fondo hay pocos momentos en los que realmente se está consciente... el inconsciente, en cambio, es un estado constante, duradero... Mientras escuchamos, hablamos, leemos, nuestro inconsciente sigue funcionando aunque nosotros no notemos nada. Puede demostrarse que el inconsciente teje perpetuamente un vasto sueño que, imperturbable, sigue su camino por debajo de la consciencia, emergiendo por la noche en los sueños, y a veces durante el día”.*

Carl Gustav Jung: *El hombre hacia el descubrimiento de su alma.*

Según afirma Freud en su libro *La interpretación de los sueños*, éstos son una especie de válvula de seguridad que nos permiten expulsar parte del vapor psíquico generado por los deseos tabú de la mente inconsciente que emergen en los sueños y si conseguimos comprender el simbolismo de los sueños, podemos llegar a conocer su significado profundo.

Existimos y soñamos y el sueño nos rapta a otro mundo distinto.

Podríamos definir los sueños como la representación de una serie de imágenes, pensamientos, sonidos y sensaciones que generalmente ocurren de forma involuntaria. Estos sucesos que surgen en nuestra mente inconsciente, se nos tornan conscientes igual que si fueran reales pero a la vez, son inconscientes del mundo que nos rodea, pero se relacionan unos con otros de forma que parecen reales, surgiendo en muchas ocasiones relatos fantásticos y surrealistas.

En realidad, venimos a ser pequeños seres obstinados y constructores de universos en miniatura y a escala, nacidos de una mente, la nuestra. El sueño es pues en esencia, un reflejo de nuestra realidad. Pero si inventamos un mundo, a medida que lo observamos y creemos verlo, también estamos creando los sentimientos que nos utilizan como centro o estación de paso de algo más grande o menos concreto.

Estas especulaciones, pese a todo, no son válidas sino negativamente para darnos cuenta de nuestra miseria. Se pueden aplicar a cualquier relato de la metafísica, tenga el carácter que tenga. Explicarlo todo equivale a no explicar nada. La metafísica o bien está vacía o se sueña. La intersubjetividad sólo se da en la vigilia, que se define como la actividad plena de los sentidos.

Así pues, se nos pueden ocurrir muchas explicaciones si nos instalamos en el mundo de los sueños. El tiempo infinito es la manera humana de ver la eternidad. Resultamos ser, pues, seres privilegiados, seres que sueñan y que enlazan un mundo visible con un mundo invisible. Eso precisamente muestra nuestra limitación sensorial y por tanto nuestra defectuosa infinidad racional, ya que, visible e invisible son dos versiones de una misma cosa.

Los sueños son consecuentes con la experiencia onírica que no conoce la frontera perceptiva de la visión humana de la imagen física. En este caso, soy la soñadora-autora y ahora también espectadora, soy quien ve, y al mismo tiempo soy la que está visible.

A partir de que Freud creara su famosa teoría del psicoanálisis, parece que cualquier pequeño e insignificante gesto, como soñar que montas en un ascensor y éste siempre se cae, es el más alto grado revelador de experiencias interiores del sujeto, de sus deseos y de sus acciones, y precisamente de los deseos y emociones de los que no tiene conciencia.

A mí, *El ascensor* todavía no me ha llevado a ningún lado, de hecho, ni siquiera nunca ha parado, sólo se precipita al vacío, y el final supongo que será la nada, quizá por eso la vigilia siempre me avisa.

La parte sonora del filme interpreta un reflejo de la propia experiencia onírica. Un sonido sin ruido de fondo, suspenso, que resuena con pureza y que señala el silencio, el vacío. La precisión de cada sonido, resuena de manera discontinua y evoca un extraño universo.



## EL CINE DE LOS SUEÑOS

Existe una amplia interrelación entre los sueños y el cine ya que ambos utilizan el lenguaje de las imágenes, y, porque el cine también es una fábrica de sueños, quizá sea el medio más apropiado para crear cualquier cosa imaginable.

El mundo onírico y el sueño como tal ha sido mayormente tratado en el cine como distintas dimensiones del sujeto, partiendo de la idea de que la mente es capaz de albergar mundos paralelos.

A continuación hago un breve repaso por algunas de las películas que han mostrado interés por el mundo onírico.

***El gabinete del Doctor Caligari*** [1920] es una película alemana del director Robert Wiene. [2]

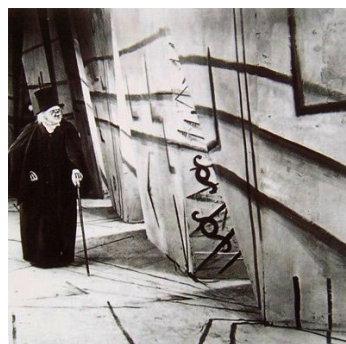


Figura 2. Fotograma de la película El Gabinete de Doctor Galigari

En el cine alemán de los años 20 se crea una atmósfera de horror creada por los movimientos de los actores hacia la cámara con lentitud exasperante para de repente, aparecer de forma gigantesca ante nosotros. Se caracteriza por el uso del plano oblicuo que deforma las figuras haciéndolas más tenebrosas.

Además el convertir personajes bastante inofensivos en siniestros es un placer para los realizadores alemanes. Para éstos, el lado demoniaco del individuo conlleva un contrapunto burgués. En el mundo ambiguo del cine alemán nadie está seguro de su identidad, a riesgo incluso, de perderla por el camino.

El desdoblamiento demoniaco aparece en muchas películas alemanas, y en *El gabinete del Doctor Caligari*, Caligari es a la vez un eminente médico y un feriante.

En esta película se plantean una serie de dilemas entre sueño y realidad y entre cordura y enfermedad mental.

Uno de los máximos exponentes en el cine sobre los sueños es ***Alicia en el país de la maravillas***, basada en la novela de Lewis Carroll<sup>1</sup> de 1865.

Se han realizado múltiples versiones de esta novela, pero las más significativas para mí son la versión animada de Walt Disney [Geronimi, 1951], que no llegaría a España hasta 1954, la magistral libre versión de Jan Svankmajer [1988] y la última dirigida por Tim Burton [2010] de la mano de la productora Walt Disney. Todo el filme representa el delirante universo onírico de la protagonista, una tierra surrealista y llena de color propia de la imaginación onírica de una niña de siete años.

***Alice*** [Svankmajer, 1988], es una de las adaptaciones más fidedignas al espíritu de la novela original de Carroll [3].



Figura 3. Fotograma de la película *Alice* de Svankmajer

El director checo inyecta su personalidad en todos y cada uno de sus trabajos. De la fantasía paradójica e intelectual de Lewis Carroll pasamos a la fantasía onírica y surrealista de Svankmajer, el cual adapta todos los elementos a su propia sensibilidad artística.

La Alicia de Carroll es una parlanchina y la Alicia de Svankmajer apenas abre la boca, y cuando lo hace, es una voz en off la que nos lo narra. Las transformaciones de la Alicia de Svankmajer son extrañas, terribles y tienden a lo grotesco y monstruoso. Los personajes con los que se encuentran hacen explícito el horror implícito en el libro, como animales fabricados con huesos y marionetas de madera antigua.

---

1. Lewis Carroll (1832-1898) fue un clérigo anglicano, lógico, matemático, fotógrafo y escritor británico, conocido sobre todo por su obra *Alicia en el país de las maravillas* y su secuela, *Alicia a través del espejo*.

Esta versión es más claustrofóbica, la historia transcurre casi completamente en el interior de un edificio decrepito y Alicia entra en el otro mundo a través del cajón de una mesa. Hay trozos de carne que se mueven, Svankmajer se recrea animando objetos cotidianos para dar vida a seres como la oruga, y el conejo blanco, es un conejo disecado que para salir de su vitrina tiene primero que arrancar los clavos que lo sujetan al suelo.

La singularidad de Alicia es la de ser el único ser humano en toda la película, por lo que su presencia resulta extrañamente sólida.

La animación stop motion ayuda a crear la impresionante aura de irrealidad de la película ya que los movimientos sincopados refuerzan lo alienígena de esos personajes.

Digamos que Jan Svankmajer traduce la novela de Carroll, adaptándola a las peculiaridades de su lenguaje personal.

Casi a las postrimerías de su carrera, el director japonés Akira Kurosawa se acerca al mundo onírico con una película mosaico de sus propios sueños, **Los sueños de Akira Kurosawa** [1990].

La película abarca un arco que va de la infancia de los dos primeros sueños, *El sol brilla a través de la lluvia* y *El huerto de los melocotoneros*, a la evocación de la vejez en el último, *La aldea de los molinos de agua*, de la angustia de la guerra, *El túnel* y de la catástrofe nuclear, *La montaña Fiji* y *El ogro que llora*, al sobreesfuerzo por no caer en manos de la muerte seductora en *La tempestad de nieve*, hasta el sueño ideal con el pintor Van Gogh en el episodio de *Los cuervos* [4].



Figura 4. Fotograma de la película *Los sueños de Akira Kurosawa*

La idea de la película como expresión de los sueños es una metáfora que enfatiza la trascendental creatividad del inconsciente y se explica al mismo tiempo como una fuente de imaginación activa, una alquímica mezcla de sueño nocturno y ensoñación divina.

Kurosawa se repliega en la imagen mental que le proporciona la alegoría del sueño en su doble vertiente, el sueño agradable entendido como objeto de deseo y, por otra parte, él es más que el autor de un sueño, es también un espectador.

***Waking life*** del director Richard Linklater [2001] es una gran película de temática metafísica. Un joven trata de despertar sin obtener resultado. Se encuentra en estado de sueño lúcido, y es aquí, donde quiere encontrar las res-puestas a sus inquietudes existenciales, a través del diálogo con otras personas.

En esta película se ha utilizado la técnica de rotoscopia para colorear íntegramente todos los fotogramas para dar la pátina onírica a la historia y así reforzar su no-realidad [5].



Figura 5. Fotograma de la película *Waking Life*

***Paprika, detective de sueños*** [6] del japonés Satoshi Kon [2006], es una película que narra la historia de un psiquiatra el cual ha desarrollado un método de terapia revolucionario denominado PT, un prototipo de máquina experimental gracias a la cual es posible introducirse en la mente de los pacientes para tratar sus ansiedades. Pero uno de los modelos de PT es robado del laboratorio y comienzan a utilizarlo para invadir las mentes de sus creadores, destruyendo sus personalidades mientras duermen.

La película es un viaje mental por las intersecciones entre el sueño y la vigilia.



Figura 6. Fotograma de la película *Paprika, detective de sueños*

Esta temática onírica está tratada desde una visión más futurista, ya que trata acerca de la invención de un dispositivo que tiene la finalidad de permitir la aparición de sueños lúcidos.

Con diferencias pero en la misma onda futurista encontramos la película norteamericana ***Matrix***, [Wachowski, 1999], la cual forma parte ya de una trilogía, debido al éxito de la primera y todas ellas están escritas y dirigidas por los Hermanos Wachowski.

En este filme todos los personajes viven en un sueño eterno generado por ordenador que engaña a su subconsciente. Sólo unos pocos son conscientes de que viven engañados y se rebelan para luchar contra las máquinas y liberar a la humanidad de la esclavitud en ese universo onírico que sólo existe en la mente humana.

En el film francés ***La ciencia del sueño*** de Michel Gondry [2006], describe a un joven diseñador mexicano tímido e introvertido, que está hasta tal punto cautivo de sus propios sueños que a duras penas controla su imaginación, que amenaza con imponerse al mundo real [7].



Figura 7. Fotograma de la película *La ciencia del sueño*

Se pueden llegar a crear mundos completamente nuevos en los que cada uno marca sus propias leyes.

## INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN STOP MOTION

El stop motion podría definirse como la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico. Esta definición podría aplicarse también a cualquier película, ya que, lo que vemos no es más que una serie de imágenes fijas, o fotogramas.

El stop motion se creó durante los inicios del cine y fue casi por accidente. A finales del siglo XIX, Georges Méliès era mago de profesión, y aunque actuaba en el escenario, también realizaba sus propias películas.

Un día, mientras se encontraba en la calle filmando nuevo material, la cámara se le atascó durante unos segundos. Este simple accidente supuso un antes y un después, ya que, al revelar la película, este corte pareció haber transformado el autobús que pasaba en aquél momento en el coche fúnebre que iba detrás, algo que a Méliès le pareció una maravillosa proeza.

Este truco sencillo se había recreado por accidente mediante la pausa de la cámara, es decir, *stopping motion*, parando el movimiento. Y sigue siendo, esta sencilla técnica, la base del stop motion actual, en el que, constantemente se sustituye un movimiento por otro.

Méliès empezó a experimentar con todo tipo de ideas cinemáticas. Aunque sin duda, fue él quien sentó sus bases, utilizó el stop motion no como una ciencia pura, sino como medio para conseguir recrear sus visiones de fantasía, como en su cortometraje *Viaje a la luna* [1902], [8].



Figura 8. Fotograma del cortometraje *Viaje a la luna*

Pero el trabajo de Méliès no surgió de la nada. Su trabajo fue el resultado de décadas de experimentos llevados a cabo en todo el mundo con juguetes ópticos, nuevas cámaras cinematográficas y otros avances tecnológicos.

Entre sus contemporáneos encontramos a Edwin S. Porter, en Estados Unidos, quien utilizó la técnica para dar vidas a unas camas en *Dream of a Rarebit Fiend*, [1906].

Un año después, J. Stuart Blackton manipuló objetos con la técnica del stop motion para recrear los fenómenos paranormales que ocurrían en una casa encantada, *The Haunted Hotel*. [1907].

El stop motion había sido utilizado como efecto especial, pero fue a partir de las década de los 30, cuando apareció la ilusión de movimiento mediante la manipulación de marionetas.

En este ámbito encontramos al director ruso Ladislav Starewicz con obras como *Le roman du renard* [1930]. Este trabajo contiene una animación extraordinariamente sofisticada y compleja mediante marionetas muy detalladas, las cuales constaban, en algunos casos, de una complicada maquinaria capaz de hacerlas respirar [9].



Figura 9. Fotograma de la película *Le roman du renard*



El stop motion es un medio cinematográfico en sí mismo, aunque también se ha utilizado en filmes de imagen real para realizar montajes. Siempre que un efecto especial no podía realizarse de otro modo debido a la escala o al presupuesto, se solía entremeter alguna toma de stop motion en filmes de imagen real.

Fue en 1933, cuando el norteamericano Willis O'Brien<sup>2</sup> creó su obra maestra [10]. El gorila King Kong arrasaba un mundo real, y poseía una asombrosa gestualidad con la que percibíamos su personalidad. Una marioneta era capaz de actuar [11].



Figura 10. Willis O'Brien en el set de King Kong



Figura 11. Fotograma de la película *King Kong*

Los vehículos andantes AT-TE de *El imperio contraataca* de 1980 y dirigida por Irvin Kershner, eran pequeñas maquetas de stop motion que parecían máquinas enormes y fueron creados por el animador Phil Tippett.<sup>3</sup> Sus pasos lentos y pesados permitieron crear con stop motion la ilusión de un tamaño y peso inmensos [12].

---

2. Willis O'Brien: (1886-1962) Pionero del stop motion estadounidense. Fue animador y técnico de efectos especiales. Es recordado por películas como *El mundo perdido* de 1925 y *King Kong* de 1933.

3. Phil Tippett es director de películas, productor y supervisor de efectos visuales. Está especializado en el diseño de criaturas y animación de personajes. Participó en la supervisión de los dinosaurios robóticos utilizados en *Jurassic Park*.

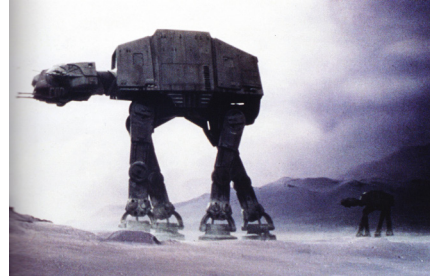


Figura 12. Fotograma de la película El imperio contraataca

Ray Harryhausen nacido en Los Ángeles en 1920, es un grande de la animación. Se quedó tan impresionado por la versión de *King Kong* de 1933, que se esforzó en aprender la técnica por su cuenta hasta que consiguió ser contratado como asistente de Willis O'Brien, animador de la película.

Talos y los esqueletos de la sublime película *Jason y los argonautas* [1963] son perfectos porque el movimiento del stop motion resulta muy apropiado en una estatua de metal torpe y pesada y unos esqueletos [13 y 14].



Figuras 13 y 14. Fotogramas de la película *Jason y los argonautas*

En la clásica película *Sueño de navidad* de Karel Zeman [1946], una niña se deshace de su vieja muñeca de trapo tras recibir sus regalos de Navidad. Papá Noel aparece mientras duerme y le induce un sueño en el cual la vieja muñeca cobra vida y juntas viven una aventura [15].

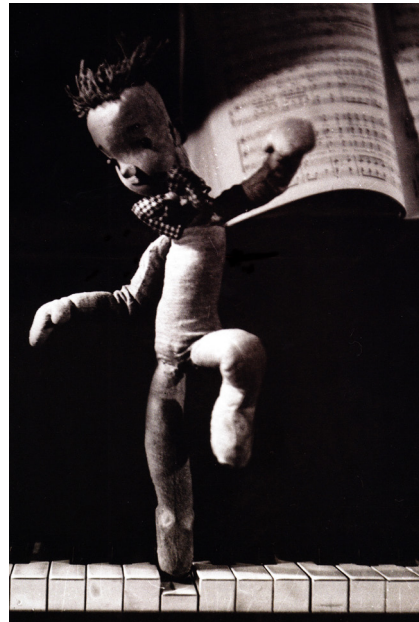


Figura 15. Fotograma del cortometraje *Sueño de navidad*

Las historias imaginarias sobre sueños que se hacen realidad y muñecos que cobran vida son perfectas para la animación ya que el lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible, esto es, cualquier cosa imaginable es factible. Además puede ofrecer una perspectiva diferente del mundo supuestamente conocido o dado por supuesto.

La animación es una forma artística visual muy experimental ya que confluyen campos como el de la escultura, la modelación, la actuación y la informática, o la mezcla de ellos. Este lenguaje se aplica con métodos muy diversos: el dibujo tradicional, la animación con acetatos o por ordenador, y la animación stop-motion, que es la que nos ocupa. La técnica del stop motion es variada y dependerá de las intenciones artísticas personales pero se debe crear una especie de coreografía, es decir, estirar los movimientos y a cambiar el ritmo.

Según Liz Faber y Helen Walters, la animación “*ocupa el espacio intermedio entre la producción cinematográfica, el arte y el diseño gráfico*” [2004].

Así pues, nos permite una gran versatilidad y ofrece una variedad de estilos y técnicas muy amplia. La animación posee unos fundamentos que lo distinguen como arte y como actividad artesanal, una mayor libertad creativa, y tiene la capacidad de mostrar una representación distinta de la realidad.

La animación como arte se vale de un lenguaje distintivo que ofrece la posibilidad de cambiar de un formato a otro sin edición, es decir, la metamorfosis. Permite el antropomorfismo, que es otorgar rasgos humanos a animales, objetos y entornos. Es un medio inventivo ya que permite la creación física y material de figuras y espacios imaginarios y además nos permite la visualización de interiores psicológicos, físicos y técnicos inimaginables. Podemos controlar el cómo obtener el máximo grado de sugestión con un número mínimo de imágenes, así como el uso de signos abstractos y visuales y sus significados relacionados.

La ilusión de dar vida un objeto tiene algo chamánico y nos conecta directamente con los juegos de nuestra infancia. La ilusión del movimiento en la animación es un movimiento que se crea artificialmente, no se obtiene por grabación directa del mundo real, y serán las acciones registradas las que parecerán moverse cuando se muestran a una velocidad constante y predeterminada superior a la persistencia de visión del ojo humano.<sup>4</sup>

Este fenómeno es lo que nos permite ver la realidad como una secuencia de imágenes ininterrumpidas, y este es el sueño de la animación.

---

4. La *persistencia de la visión*, o *persistencia retiniana* es un fenómeno visual descubierto por el científico belga Joseph Plateau que demuestra cómo una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer completamente. Descubrió que nuestro ojo ve con una cadencia de 10 imágenes por segundo, así las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las “enlaza” como una sola imagen visual móvil y continua.

Ed Hooks, especialista en la interpretación de personajes de animación afirma que *“el pensamiento desemboca en conclusiones; las emociones desembocan en acciones”*.

La existencia de un personaje físico conlleva la existencia de textura, de volumen, un gran recurso en el stop motion ya que está plenamente conectado con el mundo que los rodea. Gracias a un buen trabajo de iluminación y a que el personaje está presente físicamente en el escenario el personaje está completamente conectado con su entorno, como ocurre en el trabajo de Barry Purves, *Rigoletto* de 1995. [16]



Figura 16. Fotograma del cortometraje *Rigoletto*

Su actuación constituye el núcleo central de las películas de animación. Lo más importante es establecer el ambiente y el estado de ánimo que se desea reflejar ya que el público se identifica con el personaje y comparte sus penas y alegrías. Lo que le aporta personalidad y expresión es su lenguaje corporal y gestos y su actuación debe ser simple y clara, un gesto discreto y cotidiano.

Los personajes de la animación no tienen peso físico, pero es mediante sus movimientos y su actitud como se debe hacer ver el peso de los personajes.

Del mismo modo el trabajo de sonorización les aporta presencia corporal y física en el espacio y también aporta profundidad al escenario.

La característica forma de moverse los personajes es distinguible en el stop motion, en contraposición al movimiento generado por ordenador. Este es precisamente uno de sus encantos, a pesar que con el stop motion no se obtienen los resultados más logrados ni fluidos.

Los animadores de stop motion crean movimiento entre un fotograma y otro sin que se les vea en ningún momento, creando la ilusión de un movimiento continuo independiente.

La armonía del movimiento de la animación depende de la cantidad de información y detalles interconectados que somos capaces de darle.

Todas las técnicas de animación son capaces de sugerir el peso y la inercia del movimiento ensanchando y encogiéndose a los personajes.

En un filme de stop motion manipulas objetos físicos que se mueven en espacios concretos reaccionando espontáneamente a la luz, la focalización y la profundidad. Una vez que se recoloca al personaje, inmediatamente se pierde el fotograma anterior, una gran presión para el animador, pero también gran parte de su encanto.

## PREPRODUCCIÓN

En este apartado de preproducción se nombran los referentes por los que me siento atraída ya sea en cuanto a la estética utilizada, como al uso que se hace del tiempo en la acción.

A continuación se presenta el guión literario y técnico que desembocan en la realización del storyboard.

En el apartado de sistema de producción se justifica la elección del stop motion como la técnica a utilizar en este proyecto, se elabora el diseño del personaje, sus requisitos, la atmósfera, el sonido y el estilo visual del filme.

## REFERENTES

### Robert Morgan

Cineasta inglés que crea un efecto perturbador en todos sus filmes y apasionado por el mundo de los monstruos

Su corto *Paranoid* representó el inicio de su carrera como animador allá por 1994, y ya en esta primera obra plasma esa atmósfera inquietante y el tipo de personaje perturbador que perseguirá a lo largo de toda su filmografía [17].

En su corto *The man in the lower-left hand corner of the photograph* de 1997, cuenta la historia de un anciano solitario, excepto por su gusano-mascota, que recuerda nostálgico sus tiempos felices en una fotografía. Para entretenerse observa a su vecina por un agujero en la pared. La historia no contiene diálogos [18].



Figura 17. Fotograma del cortometraje *Paranoid*



Figura 18. Fotograma del cortometraje *The man in the lower-left hand corner of the photograph*

*“Cuando hago esos muñecos, siento como si debieran tener alguna forma y todos tienen una apariencia parecida entre ellos. No me interesa que se vean de otra manera. No se por qué. Me siento impulsado a hacer que se vean así. Y me gustan las atmósferas pesadas, extrañas, únicas en el cine; como si estuvieras experimentando un estado alterado de conciencia, un sueño o un viaje de drogas. Me gusta el efecto hipnótico, delirante, atmosférico del cine. Es muy importante que sean muy absorbentes, como entrar a un mundo, un sueño o la pesadilla de alguien”*

Entrevista de Robert Morgan en Wordpress. Enero 2010.

Basándose en una pesadilla de su hermana mayor, realiza en el 2001 *The cat with hands*. La leyenda cuenta que un gato robaba partes humanas en su deseo de convertirse en hombre, pero nunca llegó a completarse porque le faltaba... la lengua [19].



Figura 19. Fotograma del cortometraje *The Cat with Hands*.

*“Hay muchos cineastas y artistas que me volaron la tapa de la cabeza cuando era joven, como las primeras películas de Cronenberg, Tod Browning, Lynch, Svankmajer, Polanski, Kubrick y ciertos escritores como Edgar Allan Poe, además de pintores como Francis Bacon”.*

Entrevista de Robert Morgan en Wordpress. Enero 2010.



*The separation* del 2003 describe la vida de dos hermanos siameses que son separados contra su voluntad. Existen algunos diseños de estilo *cronenbergianos* y mucho simbolismo, sin diálogos [20].

*“La idea de La separación viene de que siempre he pensado que los siameses son una metáfora extraordinaria de lo que representa una relación, como manifestación física de una relación intensa”*

Entrevista de Robert Morgan en Wordpress. Enero 2010.



Figura 20. Fotograma del cortometraje *The separation*

## **Jan Svankmajer**

*“La vida se compone de realidad y de sueño: son elementos unidos. Utilizo mis sueños como fuente de creación. Existe una lógica de los sueños, que se vuelve reveladora en tanto se encuentra por fuera de lo que el sentido común o la ciencia pueden decirnos.”*

Referencia tomada en el artículo de Javier Ludeña Fernández de [revistaimprescindibles.com](http://revistaimprescindibles.com)

Jan Svankmajer nació en Praga en 1934 y nació un grande de la animación. Su cine es inconcebible sin mencionar su vinculación al grupo surrealista checo, junto a su mujer, la pintora surrealista, y colaboradora en algunos de sus films, Eva Svankmajerová.

Tenía experiencia previa en el Teatro Negro y de marionetas, pero la animación le abrió las puertas de un medio idóneo para la subversión. Aunque la censura interrumpió en dos ocasiones su producción cinematográfica, Svankmajer nunca dejó de crear, y su producción tras estos períodos giró hacia el underground, en actitud de resistencia ante la represión, y agudizó en su obra el pesimismo, la provocación y el humor negro.

Sus referentes se alejan del cine e incluso de la animación, dirige su mirada principalmente a la pintura, Max Ernst, El Bosco, Magritte, Arcimboldo [21], una auténtica obsesión para el autor, y una influencia directa en sus cortometrajes, *Dimensiones del diálogo* [1982] [22] y *Flora* [1989].



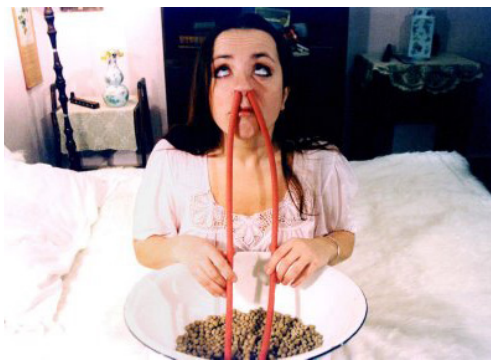
Figura 21. *Summer*, Giuseppe Arcimboldo, óleo sobre lienzo, 1573



Figura 22. S Fotograma del cortometraje *Dimensiones del diálogo*

El objetivo del cine para Jan Svankmajer es contribuir al despertar de la conciencia del hombre. El cine, por tanto, puede resultar molesto e incómodo, por sacar a la luz aspectos privados del ser humano, una faceta que Svankmajer muestra sin recelo en sus películas, como en la magistral *Los conspiradores del placer*, [1996] [23 y 24].

El realizador checo es un alquimista de las obsesiones: fetichismo, subversión, trasgresión, repugnancia, tactilismo. Su trabajo gira en torno a dos temas principales, la libertad y la manipulación, que se repiten una y otra vez a lo largo de su producción



Figuras 23 y 24. Fotogramas del cortometraje *Los conspiradores del placer*

Svankmajer trata el cine como un collage, superponiendo técnicas y dividiendo en capas y subcapas sus películas, para aportar nuevos planos de significado que transmiten, a su vez, nuevos niveles de realidad,

Su cine es una representación de lo que realmente ocurre, conectando con el instinto y el inconsciente, para traducir estos conceptos a imágenes, con el soporte del sonido. La superposición de tiempos en el cine de Svankmajer, acción real y animación stop motion, contribuye a evidenciar el aspecto mágico de sus filmes, tornando real la dimensión imaginaria. Para Svankmajer la animación es magia, y el animador un chamán.

Aplica en su cine estructuras no convencionales, basadas en asociaciones, con guiños a la estructura de los sueños. De hecho, para Svankmajer la estructura carece de importancia y centra en el tema toda su atención. Su trabajo ha marcado a otros directores como Tim Burton, Terry Gilliam o los Hermanos Quay.

Ha trabajado con muñecos y utilizando la técnica de stop-motion, pero ha empleado también actores reales, máquinas, figuras de arcilla, muñecas antiguas, esqueletos de animales y otras muchas cosas. Consigue crear un clima de pesadilla, lo que no impide que sus filmes sean, al menos en cierto modo, divertidos. Se ha inspirado en las obras de autores literarios como Edgar Allan Poe, Lewis Carroll y la leyenda germánica del Doctor Fausto.

### **Los hermanos Quay**

Los gemelos Timothy y Stephen Quay, nacidos en Pennsylvania en 1947, han desarrollado desde finales de los años 70 una filmografía muy difícilmente clasificable. Centrados en el terreno del stop-motion han realizado cortometrajes breves, concentrados, terriblemente bellos y crueles, angustiosos, desconcertantes y técnicamente asombrosos. Rehúsan toda aparición pública y realizan ellos mismos casi todos los elementos de sus producciones: la fabricación de las marionetas y escenografías y su paciente manipulación, la iluminación, la dirección y la fotografía.

Los hermanos Quay producen sus originales e inquietantes películas con muñecos rotos y objetos abandonados. Sus personajes afrontan todo tipo de amenazas, e incluso al menor objeto se le da un trasfondo perturbador.

A diferencia de Ladislav Starewicz, de animación más amable y del que se ha hecho referencia anteriormente, los Hermanos Quay reconocen como maestro a Jan Svankmajer, y nos ofrecen una obra extremadamente personal, pero despojada de toda amabilidad hacia el espectador.

Sus cortometrajes *Street of Crocodiles* [Quay, 1986] o *The Comb* [Quay, 1991], tienen estructuras narrativas alógicas, regidas por sus propias leyes, enraizadas en lo onírico y en un surrealismo palpitante. Las superficies y los objetos de estos mundos ilustran incomprensibles maquinarias, espacios laberínticos, perspectivas falsas, y una eventual dislocación de las cualidades naturales o lógicas de la materia [25].



Figura 25. Fotograma del cortometraje *Street of Crocodiles*

En sus montajes utilizan dimensiones modestas lo que permite el control de todos los parámetros visuales, y aplicar sobre estos un discurso cinematográfico muy poco común por su compleja elaboración en los encuadres, profundidad de campo, etc.

Los Hermanos Quay mantienen la línea de Jan Svankmajer, e incluso le dedicaron un homenaje en 1984, *El Gabinete del Doctor Svankmajer*, con la diferencia de que ellos realizan personalmente todo el proceso de fabricación, desde el diseño a la animación, además de potenciar el uso de los decorados como personajes principales, el aprovechamiento y explotación de los errores o la sublimación de lo inadvertido.

Observando con atención el reportaje *Anamorphosis* [Quay, 1991], se vislumbra un discurso cargado de símbolos, y pleno de juego y experimentación, en torno a las ilusiones visuales y su función simbólica o psicológica.

Los Hermanos Quay ofrecen siempre un discurso propio, no ofrecen una perspectiva distinta, sino que crean otra totalmente nueva.

El mundo que recrean resulta ideal para stop motion. Está compuesto de objetos rotos, a menudo muñecos y texturas, con el peculiar movimiento que crea esta técnica de animación. Objetos simples y cotidianos, como un peine, cobran gran trascendencia. Sus objetos tienen sus propias historias personales, sueños y pesadillas.

Hoy por hoy han pasado al largometraje y han comenzado a explorar la mezcla de animación y personajes reales, explorando la simbiosis que se crea.

*Balance*, dirigida por **Christoph y Wolfgang Lauenstein** en 1989, es un gran ejemplo de la fuerza que cobra la metáfora en la animación stop motion, ya que es una metáfora sobre la cooperación y la desconfianza [26].



Figura 26. Fotograma del cortometraje *Balance*

Muestra la situación límite de cinco personajes que viven en una plataforma suspendida en medio del vacío. Los personajes se mueven en sincronía para mantener el equilibrio, pero esta armonía se rompe cuando uno de ellos arrastra hasta el lugar una caja que todos quieren inspeccionar. Sus movimientos desequilibran la plataforma y todos los personajes, menos uno, caen o son empujados al vacío. El último acaba manteniendo un equilibrio pero de nada le vale porque la caja está fuera de su alcance. La animación stop motion resulta indicada para este tipo de metáforas.



Figura 27. Fotograma del cortometraje *Madame Tutli Putli*

*Madame Tutli Putli* es una obra maestra del stop-motion creada por **Chris Lavis y Maciek Szczerbowski** [2007].

Madame Tutli-Putli se sube al tren nocturno con todas sus no pocas pertenencias materiales. Al quedarse dormida, comienzan a aparecer unas extrañas visiones y su viaje da un espeluznante giro a peor.

Los directores pasaron casi un mes en un tren para prepararse para rodar la película. Querían descubrir “*el distintivo ritmo de viaje que autentificaría su viaje*” y le dedicaron tiempo a estudiar cómo la luz cambiante se movía a través de los rostros de los viajeros. Después pasaron cuatro años grabando la película.

*“Uno de los asuntos creativos más importantes fue cómo llevar los sentimientos humanos y la expresividad a unas marionetas de animación fotograma a fotograma, Al final la solución surgió cuando Jason probó a realizar un travelling y volvió a meter los tiempos de ojos humanos de verdad en una escena de animación fotograma a fotograma”.*

Referencia tomada en el artículo de José Luis Garcia de titerenet.com

Se utilizaron diferentes actores humanos para casi todas las marionetas y grabar esta película consistió en un meticuloso proceso que conllevaba grabar la “actuación ocular” del actor correspondiente para que se ajustase a los movimientos de cada marioneta.

## GUIÓN

Como señalé anteriormente el stop motion ha recurrido a los sueños ya en sus filmes más tempranos como en las obras de Georges Méliès, y es que se suele considerar que los filmes animados tienen un ambiente onírico o de pesadilla.

El mundo de los sueños permite revelar al espectador determinada información o los pensamientos más íntimos de un personaje, y sus deseos. Este recurso ha sido muy empleado, por este motivo, las escenas oníricas funcionan mejor cuando el protagonista ignora que está en un sueño, o cuando hay un elemento de duda sobre qué es real y qué no lo es. Muchas películas se basan en la idea de un sueño, pero suele ser sólo la excusa para mostrar una serie de secuencias imaginarias.

En el mundo real, incluso el sueño más estrambótico empieza con un tema o una situación que nos es familiar, y desde allí, adopta una perspectiva distinta.

Filmes, obras de teatro y literatura han recurrido a los sueños y muchas concluyen en el que “todo ha sido un sueño”.

El guión de *El ascensor* está dividido en la clásica estructura de tres actos. El primer acto es el “bienvenido a mi mundo”, donde se presenta el personaje y el escenario al espectador y es cuando inicia la trama, la acción, esta es sencilla, se sube al ascensor.

Todo presagia normalidad en la acción, cuando nos encontramos en el segundo acto que corresponde a la “complicación y al giro de la historia”, el ascensor se para bruscamente y decae precipitadamente al vacío.

Y el último acto que es el “desenlace” de la trama es cuando se descubre que todo ha sido un sueño.

En este proyecto, ya que se trata de un tráiler, sólo se desarrollarán los dos primeros actos y el final, próximamente.



## **Idea**

Una persona que llega a su casa se encuentra con una situación crítica al subir al ascensor. Éste empieza a caer precipitadamente sin poder hacer nada desde dentro. Sensación de miedo y angustia. Al final se dilucida que todo ha sido un sueño.

## **Sinopsis**

Esta historia está inspirada en un sueño real.

Oscuridad. El protagonista entra en el portal de su casa. Se hace la luz. Es un ambiente decadente y sombrío. Al fondo se ve el ascensor. En diferentes planos observamos al protagonista cómo avanza lentamente hacia el ascensor. Lo llama, espera, abre las puertas y entra. Parece que el tiempo se detiene, mediante el cambio del sonido.

Una vez dentro presiona el botón del piso que quiere subir y el ascensor se pone en marcha. Vemos el rostro al protagonista y a continuación, un contraplano de la puerta del ascensor subiendo. El tiempo es lento. Se acicala y se observa en el espejo.

De repente el ascensor se para bruscamente y vemos el asombro reflejado en el rostro del protagonista. La imagen se tambalea. Vemos en primer plano su rostro asustado que mira hacia los botones del ascensor que están marcando ahora la bajada. El protagonista zarandea las manos aterrorizado y presiona desesperado los botones para que se detenga, el STOP no responde pero sigue golpeando para detener el ascensor.

La velocidad de estos planos es directamente proporcional a la velocidad de caída del ascensor.

El ascensor ha parado y se oyen las cuerdas del ascensor desgastándose, y la cabina balanceándose, dando de sí y dentro nuestro protagonista zarandeándose. Se escucha como empiezan a romperse las cuerdas del ascensor en planos subjetivos del protagonista, finalmente cae.

## Guión literario

### SECUENCIA 1

EXTERIOR / INTERIOR. DESCANSILLO DEL PORTAL. TARDE.

**P. G.** del interior del portal.

*(Se oye la cerradura, vemos la sombra de la puerta que se abre proyectada hacia el interior y vemos al protagonista entrar en el portal, al fondo, el ascensor).*

**P. M. Lateral** del protagonista.

*(El personaje se dirige al ascensor. Se ven los buzones en segundo término).*

**P. Picado** del protagonista.

*(Alza el brazo y dirige su dedo hacia el botón de llamada, lo pulsa. Vemos movimientos de su cuerpo mientras espera, se rasca, mueve un pie...).*

**P. M. Dorsal** abriendo la puerta.

*(Abre la puerta y entra. El cambio de sonido de una estancia a otra es significativo).*

### SECUENCIA 2

INTERIOR. ASCENSOR.

**P. M.** del protagonista.

*(Espera a que se cierren las puertas de madera)*

**P. M.** de las puertas del ascensor cerrándose.

**P. Picado** del protagonista.

*(Una vez las puertas se han cerrado, pulsa el botón del piso).*

**P. M.** del protagonista.

*(Vemos al protagonista como se vuelve hacia el espejo y se acicala mientras esta subiendo. De repente el ascensor se para, se golpea en el espejo y la imagen se tambalea. El protagonista se gira para mirar los botones).*

**P. P.** de los botones del ascensor.

*(Vemos como la flecha que indica la bajada del ascensor está iluminada y el sonido del ascensor cayendo es notorio).*

**P. Picado** del protagonista.

*(El protagonista se precipita hacia los botones para parar el ascensor, pero éstos no responden).*

**P. Contrapicado** del protagonista.

*(Nervioso, empieza a golpear el ascensor).*

**P. M. Picado** del protagonista.

*(Se coloca las manos en la cabeza y la imagen corta a negro)*

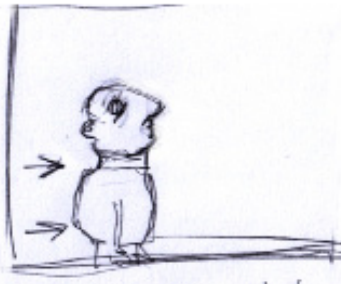
## Guión técnico

Nº	PLANO	DESCRIPCIÓN	SONIDO
Sc 1 - Pl. 1	<b>Ext/Int Portal. Tarde</b> P.G. interior portal	<i>Vemos la sombra de la puerta que se abre proyectada hacia el interior y vemos al protagonista entrar en el portal, al fondo, el ascensor</i>	Cerradura abriéndose, sonido puerta, interruptor luz, pasos.
Pl. 2	P.M.L. protagonista	<i>El personaje se dirige al ascensor. Se ven los buzones en segundo término</i>	Pasos
Pl. 3	P.Picado protagonista	<i>Alza el brazo y dirige su dedo hacia el botón de llamada, lo pulsa. Vemos movimientos de su cuerpo mientras espera, se rasca, mueve un pie</i>	Sonidos corporales
Pl. 4	P.M.Dorsal abriendo la puerta	<i>Abre la puerta y entra</i>	El cambio de sonido de una estancia a otra es significativo
Sc 2 - Pl. 1	<b>Interior Ascensor</b> P.M. protagonista	<i>Espera a que se cierren las puertas de madera</i>	Sonido de puertas
Pl. 2	P.M. puertas cerrándose	Las puertas se cierran	Sonido de puertas
Pl. 3	P.Picado protagonista	<i>Una vez las puertas se han cerrado, pulsa el botón del piso</i>	Sonido de motor de ascensor subiendo
Pl. 4	P.M. protagonista	<i>Vemos al protagonista como se vuelve hacia el espejo y se acicala mientras esta subiendo. De repente el ascensor se para, se golpea en el espejo y la imagen se tambalea. El protagonista se gira para mirar los botones</i>	Sonido de motor ascensor subiendo, sonido de paro del motor
Pl. 5	P.P. botones ascensor	<i>Vemos como la flecha que indica la bajada del ascensor está iluminada</i>	Sonido del ascensor cayendo
Pl. 6	P.Picado protagonista	<i>El protagonista se precipita hacia los botones para parar el ascensor, pero éstos no responden</i>	Sonido del ascensor cayendo, sonidos corporales y de botones
Pl. 7	P. Contrapicado protag.	<i>Nervioso, empieza a golpear el ascensor</i>	Sonido del ascensor cayendo, sonido de golpes
Pl. 8	P.M.Picado protagonista	<i>Se coloca las manos en la cabeza y la imagen corta a negro</i>	Sonido del ascensor cayendo

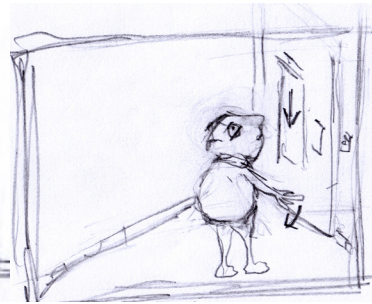
STORYBOARD TRAILER EL ASCENSOR



plano general



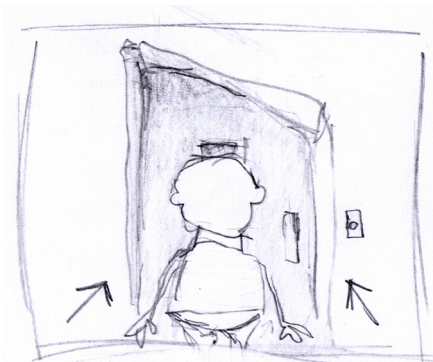
plano lateral



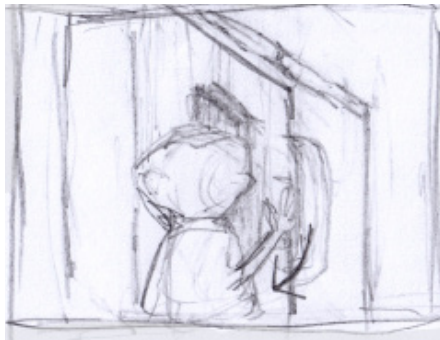
plano medio



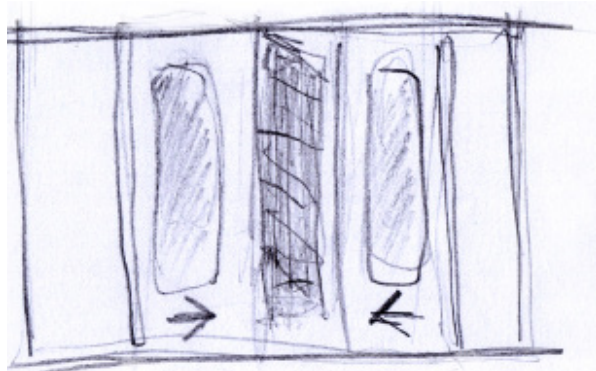
aprieta el botón de llamada



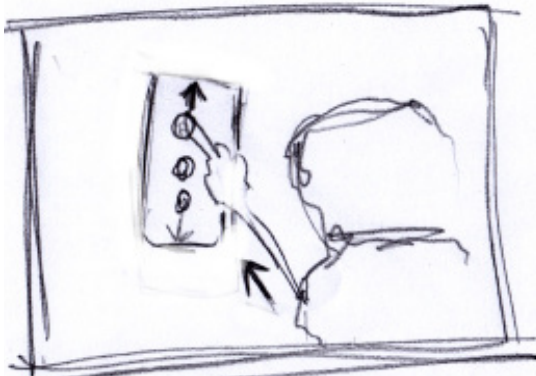
baja el brazo



abre la puerta y entra



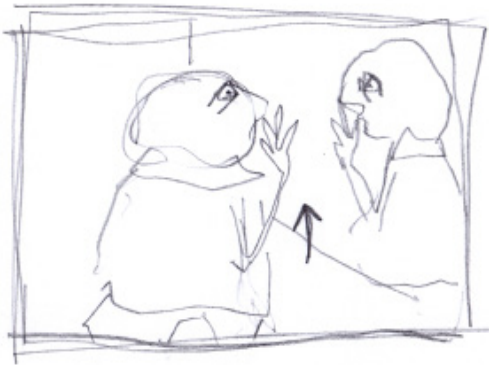
las puertas de madera se cierran



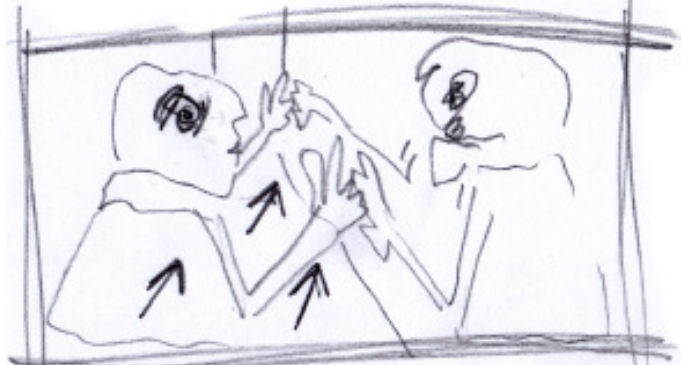
pulsa el botón del piso



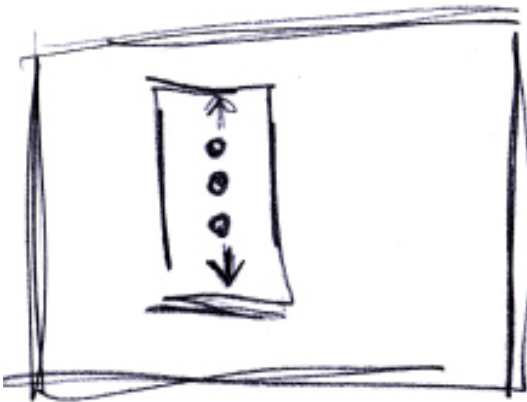
plano medio



se mira frente al espejo



el ascensor se para bruscamente y se apoya frente al espejo. Gira la cabeza hacia los botones



el ascensor empieza a caer



pulsa desesperado los botones



se zarandea y golpea el ascensor



plano picado y corta a negro

## SISTEMA DE PRODUCCIÓN

*“En primer lugar, tenga una idea definida, clara y práctica; una meta, un objetivo. Luego, reúna los medios necesarios para conseguir su fin: habilidad, dinero, material y métodos. Por último, adapte todos sus medios a dicho fin”.*

Aristóteles

Un proyecto debe empezar con la voluntad de contar una historia, plantear una idea o tema, o mostrar algo desde una perspectiva nueva, y la forma de contar la historia es tan importante como la historia en sí.

Por eso es necesario tener las ideas claras antes de empezar un proyecto de stop motion, aunque sólo sea para justificar la cantidad de trabajo que implica, ya que este tipo de film se realiza mediante la recreación de mundos en miniatura fabricados de forma artesanal.

El stop motion es la técnica que me ofrece la herramienta más apropiada de contar esta historia ya que contiene elementos que no podrían realizarse de otro modo, como los planos picados del ascensor, además del peculiar movimiento del personaje que refuerza la fantasía de la historia.

Lo más importante en cualquier forma de narración es mantener el interés del público en los personajes y en las situaciones. Este interés se mantiene por medio del contraste entre ritmos y aumento de la tensión, y finalmente la resolución de un misterio.

Todos los elementos de la narración, el diseño, la luz, el ritmo, el movimiento juegan un papel importante y siempre deben ir en pro de la historia y del clima.

En este proyecto coordiné un equipo. En stop motion los integrantes de este equipo hemos compartido estudio, siendo la comunicación una parte más del proceso, además de mucha crítica constructiva.

He contado con la colaboración de la animadora Carla Pereira y del director de arte Juanfran Jacinto.

En cuanto les comenté el estilo de mis imágenes, empezaron a proponerme soluciones técnicas y además estábamos de acuerdo en lo referente a la estética a utilizar y al tono de la fotografía.

Era una imagen sombría, con un escenario deteriorado, y un personaje grotesco-encantador, una imagen alejada de cualquier reminiscencia *cartoon*. En *El ascensor*, las sombras están creadas *in-situ* aportando gran credibilidad a la existencia del personaje.

*El ascensor* es un corto sin diálogos, así lo soñé siempre. Esto me ofrece la oportunidad de crear un lenguaje universal entendible por todos. Es como buscar la esencia de los actos, como aquel que supo hablar en su momento para decir que no estropeases el silencio sino era para mejorarlo.

El corto se cuenta por sí solo sin palabras, la trama se basa en una situación bastante cotidiana para todos, sólo que, en esta misma situación en el mundo onírico no le encuentras lógica aparente.

Al llevar a cabo esto, necesitaba que el personaje lo diera todo de sí y que ofreciera amplias posibilidades de gestualidad, objetivo conseguido. La gran movilidad de sus dedos largos y sinuosos, el movimiento rotatorio de la cabeza por el "clásico" sistema roll-on y el parpadeo de sus ojos, ofrecen al personaje mucha verosimilitud, realismo y magia a la vez. La animación es una operación mágica. Animar no significa mover un objeto inanimado, sino infundarle vida. O mejor aún, despertarlo a la vida.

Además, el ascensor como símbolo, y como objeto especialmente viejo es testimonio estático de acciones y de destinos diversos que están impresos en él. Las personas le tocaron en diferentes situaciones, mientras actuaban bajo varias emociones, y ellas les imprimieron su propio estado mental.

Mi interés es convencer al espectador de que todo lo que ve en la película le concierne, que no se trata de cualquier cosa que está fuera de su mundo sino al contrario, que todo en la película está inmerso en su mundo, hasta el cuello, sin que él se dé cuenta.

La imaginación es subversiva porque se opone a lo que es posible y a lo que es real. La imaginación es el don más grande que la humanidad ha recibido, y es la imaginación la que hace al hombre un ser humano, no el trabajo.



## PRODUCCIÓN

Primeramente se empiezan a crear diversos dibujos del que podría ser el protagonista de *El ascensor* [28]. En este momento ni siquiera está definido el sexo, finalmente por cuestiones técnicas y estéticas se elige a uno [29].



Figura 28. Bocetos del personaje

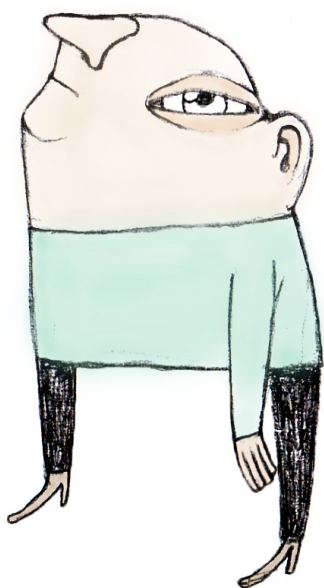


Figura 29. Dibujo del protagonista

Una vez se encuentra al protagonista hay que captar su esencia, dotarlo de particularidades y crear para él un vocabulario gestual que le aporte una personalidad propia. Esto se consigue con la construcción de un esqueleto articulable mediante un sistema interno bastante curioso que nos ofrece toda la libertad de movimiento que queremos conseguir.

Articulaciones bien definidas, el sistema rotatorio de la cabeza, el pestañeo y el cuadradillo par el rig son las bases sobre las que se sustenta el movimiento del personaje [30].

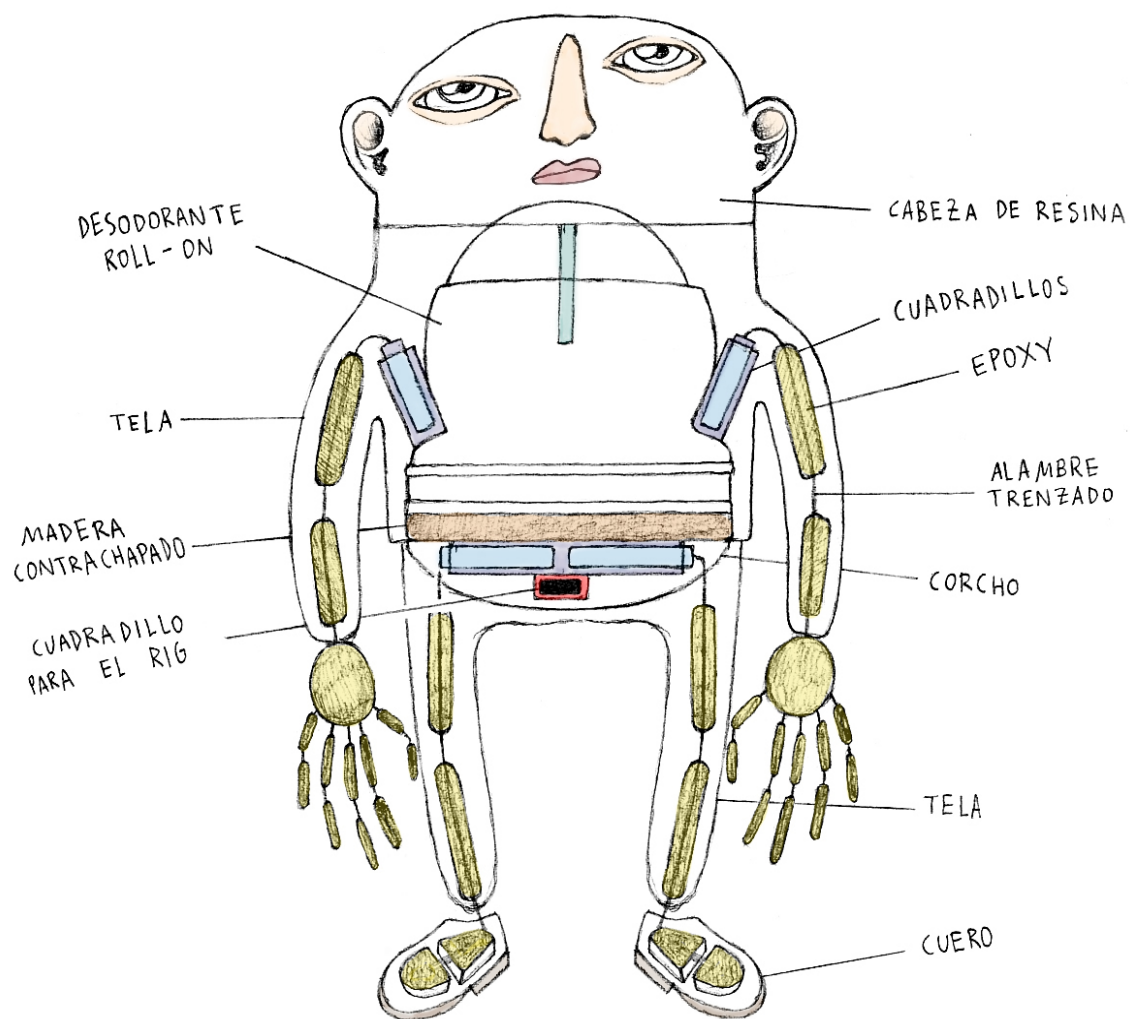


Figura 30. Esquema esqueleto del protagonista

La construcción del personaje lleva todo un proceso. Basándonos en el boceto, se empieza modelando una cabeza de plastilina de la que posteriormente se creará un molde para rellenarlo de resina. Esta cabeza de resina se recubre de látex y se incorporan los párpados móviles que son alambres recubiertos de teflón, los cuales nos permiten el movimiento del pestañeo y el teflón nos aporta resistencia [31].

Al mismo tiempo, se empieza a elaborar el esqueleto del personaje ya que todo este proceso de construcción lleva unos tiempos estrictos de secado de los materiales [32] .

Una vez listas las dos partes, cabeza y cuerpo se unen empezando a crear ya el volumen definitivo [33]. Finalmente habrá nacido nuestro protagonista [34 y 35].

Figura 31. Cabeza de resina recubierta de látex.



Figura 32. Esqueleto articulado



Figura 33. Cabeza con esqueleto.



Figura 34. *Personaje final*



Figura 35. Primer plano personaje

Un vez hecho el personaje, en base a él, se construye todo su contexto. Primeramente, según su estatura, se elabora la maqueta de lo que será el escenario, integramos al protagonista en él, lo ponemos en situación, observamos el espacio resultante y se ven los posibles planos que éstos nos ofrecen [36] y [37].



Figura 36. Integración del personaje en el espacio

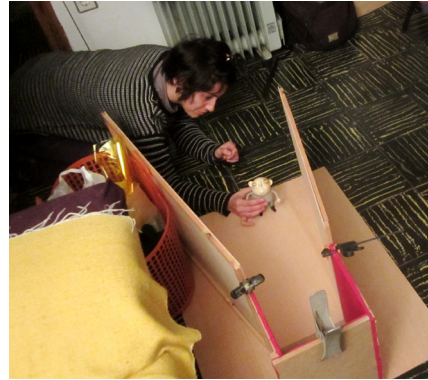


Figura 37. Observando el espacio

Ahora queda esclarecer cómo serán los tiros de cámara según la puerta se abra hacia un lado o hacia otro, y cuál será la pared que convenga tener fija y cuál móvil [38].

Seguidamente, esclarecidas las cuestiones prácticas se empieza a construir el suelo con escayola y teselas colocadas de una en una para que la unión con el personaje sea más proporcional y así aportar más realismo a la imagen [39].



Figura 38. Planificando abertura ascensor



Figura 39. Colocando el suelo

Las paredes han sido cubiertas de una capa de cemento rápido y otra capa de escayola, se han tratado para que parezca un espacio decadente, y a continuación se da una pátina de realidad con el uso de pigmentos sombras que quitará el blanco nuclear de la escayola [40].

Con todo esto, ahora será la elaboración de detalles la que nos aporte la magia de este mundo en miniatura. Los buzones están realizados con cartón, se les ha dado textura con una masa de harina y cola blanca, a continuación se han pintado con pintura color cromo para darles un tinte metálico y han sido envejecidos mediante una leve pátina de betún de judea. El tema de la publicidad ha sido todo un acierto [41].



Figura 40. *Poniendo sombras*



Figura 41. *Detalle de los buzones*

Finalmente ha sido creada la maqueta del escenario del portal y a continuación, se ha elaborado el rig y el sistema par moverlo.

A causa de los precios prohibitivos del mercado, en lo que respecta al rig, se ha elaborado uno con el mango flexible de un flexo al que se ha añadido una base de cemento para que resista el peso del personaje. Además, para los planos frontales se ha elaborado un sistema que lo sostiene en la parte superior [42].

Así de este modo, con todo, se ha creado una visión frontal del portal acorde a las expectativas [43].

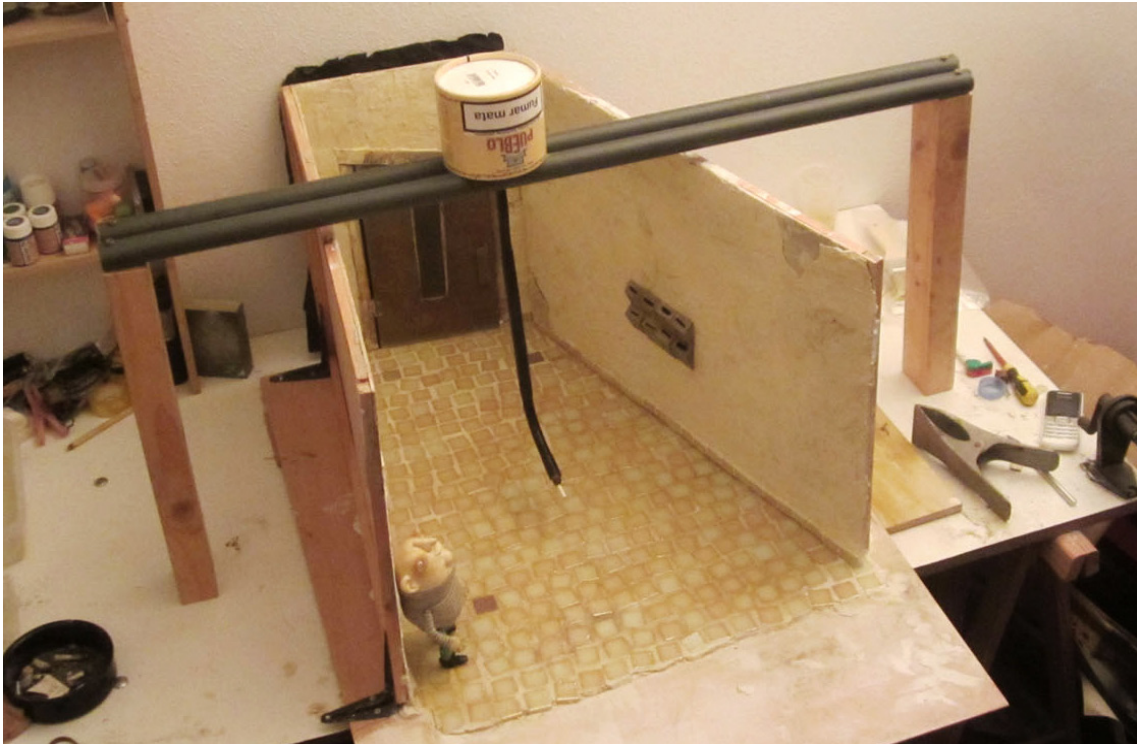


Figura 42. Maqueta del portal con el rig.



Figura 43. Visión del plano frontal del portal



Una vez claro el tema del portal, queda resolver el tema “ascensor”. La maqueta del ascensor, por cuestiones prácticas, es un espacio distinto que será unido al escenario del portal por medio de gatos colocados en la parte posterior. El escenario del ascensor ha sido trabajado minuciosamente y se han aportado gran cantidad de detalles, estos son, suelo de moqueta, paredes enteladas, botones, espejo, barandilla y unas puertas internas de madera [44 y 45].



Figuras 44 y 45. *Maqueta ascensor*

El resultado son unas imágenes inquietantes del ascensor en las que se ha creado una atmósfera claustrofóbica que facilitará la trama [46 y 47].



Figuras 46. *Visión del plano del ascensor*



Figura 47. *Plano del ascensor*

En lo referente al sistema de iluminaciones, éste ha sido minuciosamente trabajado desde la maqueta. Como en todo proceso que se divide en fases, cuanto mejor esté una fase, mejor estará la siguiente.

De este modo, se ha colocado una fuente de alimentación de ordenador aprovechando las salidas de 12, 5 y 3,3 voltios y como difusores se han utilizados filtros de difusión de 250 y de 100. Las bombillas son alógenos de 12 voltios y 35/20 vatios, y otras de 5 voltios y 15 vatios, seriadas a pares [48 y 49].



Figuras 48 y 49. *Sistemas de iluminación*



De este modo obtenemos una atmósfera que se acerca más al aspecto visual del filme que estaba pensado desde le principio [50 y 51].



Figuras 50 y 51. *Planos de EL Ascensor*



## POSTPRODUCCIÓN

En la postproducción se trabajan todos estos aspectos: la edición horizontal y el ritmo, la composición, la iluminación, el etalonaje, los trucajes, la música y el sonido.

Además, como mencioné anteriormente la postproducción en stop motion juega un papel fundamental ya que al trabajar frame a frame se debe manipular todo este material individualmente.

La frecuencia de imagen con la que se trabaja es de 12 fotogramas por segundo [52]



Figura 52. Sucesión de 12 fps

En stop motion, así como en las demás formas de animación, para crear la ilusión de un movimiento continuo fluido dependerá de cómo se relaciona cada fotograma o posición con el anterior o siguiente.

Cada fotograma debe conectar con el anterior y el posterior en términos de composición, movimiento, luz, color, etc.

Pero es muy difícil controlarlo todo en una animación, porque siempre hay luces que se rompen o que flaquean y, aunque este no ha sido el caso, en ocasiones los personajes no aguantan el estrés de un rodaje.

Desde la aparición del video y la edición no lineal, empezaron a proliferar los programas y el hardware, que permitían manipular las imágenes, se puede decir que tuvo una evolución desde principios de los 80 hasta que en los 90, apareciese el After Effects, desde el cual se empiezan a hacer efectos prácticamente profesionales con medios caseros.

Además, la gran evolución en lo que respecta al stop motion, viene marcada por la utilización de cámaras de fotos digitales, que permiten grabar a una gran resolución. Así que uniendo una mayor resolución a la posibilidad de manipular cada frame el resultado es lo que viene siendo la postproducción moderna en el cine de animación.

Todo han sido ventajas, correcciones de color, re-encuadres, movimientos de cámara simulados, escalar tamaños o estabilizar la imagen han enriquecido si no salvado planos que a la vieja usanza no hubiese habido más remedio que repetir.

Para este proyecto, primeramente se ha utilizado el software Dragonframe que facilita la captura de imágenes digitales para animación stop motion, gráficos animados y efectos visuales. Este software nos permite capturar la imagen a tiempo real desde la cámara de fotos al ordenador y es desde aquí donde controlamos la abertura de diafragma y la velocidad de obturación de la cámara. El Dragonframe te ofrece la posibilidad de procesar todas las imágenes y crearte un .mov o, poder llevártelas en .raw o .jpg.

Las imágenes que así lo requerían han sido importadas en .raw a Adobe Photoshop para una primera corrección de exposición y temperatura de color.

Una vez están las imágenes definitivas se exportan en .jpg a Adobe After Effects, y ya importadas como secuencias de imágenes empieza el lío.

Para trucar la imagen se ha de tener de cada plano, una foto del set, de lo que aparezca en el encuadre sin el personaje ya que éste se va a mover y se necesita la totalidad de la escena limpia y el rig se borra con una máscara, animándola frame a frame si fuera necesario.

Es probable, perdón, es seguro encontrarse con algún problema de diferencia de contraste entre el fondo limpio y el plano que estás enmascarando, la luz y el color varían de frame a frame. Es aquí donde el criterio del postproductor juega un papel importante ya que aporta unidad y cohesión a toda la amalgama de imágenes.

Posteriormente se colocan digitalmente luces de refuerzo donde hiciera falta, ésta siempre jugará del lado de potenciar el tinte siniestro que se busca en el filme. Movimientos de cámara creados por ordenador y el tinte del etalonaje ponen fin a la edición vertical del filme.

Una vez realizada la composición se renderiza todo el material y se exporta a Adobe Premiere en calidad HD.

Aquí se trabaja la edición horizontal del filme. El ritmo del corto es inestable, se trata el tiempo tal y como se nos muestra en sueños y el tiempo en el sueño es irreal, extraño y ese es nuestro ritmo interno. Las pausas son necesarias y los silencios son muy expresivos en *El ascensor*.

Además, aquí se ha dado forma a la peculiar edición que caracteriza a los tráilers, ya que éstos son un producto audiovisual en sí mismo.

En una película de animación hay que incorporar todos los sonidos ya que no se puede grabar con micrófonos de ambiente el rodaje de muñecos. El sonido del corto está registrado expresamente para él. Se utilizan pasos, sonidos de puertas, sonido de ascensor y de los botones de llamada, respiraciones, jadeos, golpes y sonidos guturales creados para el personaje. Además se ha elaborado una banda sonora que aporta intriga y misterio a la historia, al igual que una continuidad sonora.

El software de postproducción de audio utilizado es el Logic Pro, al que hemos importado el video para sonorizarlo. En él también se han modificado los sonidos grabados, para variar su tono y su reverberación y cuadrarlos en el espacio de la acción. Las posibilidades de manipulación que se obtienen de esta manera son infinitas: podemos tomar cualquier sonido y modificarlo según las exigencias de la imagen o procesarlo tanto que acabe transformándose en algo completamente al original.

## CONCLUSIONES

La animación stop motion es lenta y laboriosa, por lo que, incluso la realización de una película de pocos minutos, requiere una cantidad enorme de recursos, mucha paciencia y un entusiasmo inagotable.

Con todo esto, una de las principales características de la animación es el trabajo preparatorio que debe realizarse antes de crear una película. A pesar de esto, la animación oculta todos estos procesos de creación y el arte de dichos procesos. Es verdad que la animación permite ejercer un mayor control sobre el proceso creativo y resultado de la obra, pero, aún así, no está exenta la posibilidad de sufrir altibajos en el trabajo. Durante el proceso las cosas pueden salir mal, y hay que rehacerlas, todo se revisa y se modifica continuamente sobre la marcha.

A los que nos gusta el stop motion nos gusta su peculiaridad, sus pequeñas imperfecciones. Me encanta la singularidad de esta técnica y la presencia de ciertas imperfecciones que delatan el trabajo directo de una mano humana, y poder observar cómo la luz interacciona de forma imprevista con los materiales. A pesar de que la postproducción es muy laboriosa, es, sin duda, una experiencia que volvería a repetir.



## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

DANS, Sófocles. *Onironáutica. Manual de exploración onírica y sueños lúcidos*. La Coruña: Oeral. 2010.

FABER, Liz; WALTERS, Helen. *Animación ilimitada. Cortometrajes innovadores desde 1940*. Madrid: Editorial Ocho y medio. 2004.

FREUD, Sigmund. *La interpretación de los sueños*. Madrid: Alianza. 2011.

PURVES, Barry. *Stop Motion*. (libro nº3, perteneciente a la colección sobre técnicas de animación). Barcelona: Blume Animación. 2011

WELLS, Paul. *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón Ediciones. 2007.

*Adobe After Effects CS5*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia. 2011.

*Adobe After Effects CS5. Soluciones prácticas*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia. 2011.

### RECURSOS EN LÍNEA

<http://carlapereira.com> [Consulta: 13 de noviembre de 2012]

<http://www.jansvankmajer.com> [Consulta: 13 de noviembre de 2012]

<http://www.oapostolo.es> [Consulta: 13 de noviembre de 2012]

<http://www.robertmorganfilms.com> [Consulta: 12 de noviembre de 2012]

CARROL, Lewis.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Lewis\\_Carroll](http://es.wikipedia.org/wiki/Lewis_Carroll) [Consulta: 26 de octubre de 2012]

CARROL, Lewis. Alicia en el país de las maravillas.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Alicia\\_en\\_el\\_pa%C3%ADs\\_de\\_las\\_maravillas\\_\(pel%C3%ADcula\\_de\\_1951\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Alicia_en_el_pa%C3%ADs_de_las_maravillas_(pel%C3%ADcula_de_1951)) [Consulta: 26 de octubre de 2012]

JUNG, C.G.; VON FRANZ, Marie-Louise. Radio Cadena Cope Valencia. Psicología de C.G Jung y Marie-Louise von Franz. Entrevista al Dr. Rafael Monzó. 25 de junio de 2007.

<http://www.youtube.com/watch?v=8CeXZ6gvZcl> [Consulta: 24 de octubre de 2012]

KUROSAWA, Akira. Los sueños de Akira Kurosawa.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Los\\_Sue%C3%ADos,\\_de\\_Akira\\_Kurosawa](http://es.wikipedia.org/wiki/Los_Sue%C3%ADos,_de_Akira_Kurosawa) [Consulta: 26 de octubre de 2012]

LINKLATER, Richard. Waking life [Despertando a la vida].

[http://es.wikipedia.org/wiki/Despertando\\_a\\_la\\_vida](http://es.wikipedia.org/wiki/Despertando_a_la_vida) [Consulta: 24 de octubre de 2012]

MORGAN, Robert. Blog de animación.

<http://esperantoapaulpot.blogspot.com.es/2012/09/robert-morgan.html> [Consulta: 12 de noviembre de 2012]

MORGAN, Robert. Entrevista de Reloj Makech para Wordpress. Enero 2010.

<http://szofiel.wordpress.com/2010/01/30/entrevista-robert-morgan/> [Consulta: 12 de noviembre de 2012]

O'BRIEN Willis.

[http://www.biografiasyvidas.com/biografia/o/o\\_brien\\_willis.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/o/o_brien_willis.htm) [Consulta: 20 de noviembre de 2012]

PERSISTENCIA RETINIANA.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Persistencia\\_retiniana](http://es.wikipedia.org/wiki/Persistencia_retiniana) [Consulta: 24 de octubre de 2012]

QUAY, Hermanos.

<http://rrose.espacioblog.com/post/2006/06/21/los-hermanos-quay-o-anatomia-del-sueno> [Consulta: 24 de octubre de 2012]

TIPPETT, Phil.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Phil\\_Tippett](http://es.wikipedia.org/wiki/Phil_Tippett) [Consulta: 20 de noviembre de 2012]

SVANKMAJER, Jan. El chamán del inconsciente.

[http://ivac.gva.es/la-filmoteca/programacion/ciclos/ciclo\\_962/jan-svankmajer-el-chaman-del-inconsciente](http://ivac.gva.es/la-filmoteca/programacion/ciclos/ciclo_962/jan-svankmajer-el-chaman-del-inconsciente) [Consulta: 29 de noviembre de 2012]

<http://www.revistaimprescindibles.com/arte/escultura/jan-svankmajer-y-sus-suenos-stop-motion> [Consulta: 1 de diciembre de 2012]

SZCZERBOWSKI, Maciek; LAVIS, Chris. Madame Tutli Putli.

<http://www.titerenet.com/2011/07/31/un-corto-de-animacion-llamado-madame-tutli-putli/> [Consulta: 18 de diciembre de 2012]

## VIDEOGRAFÍA

BLACKTON, J. Stuart. *The Haunted Hotel*. (Cortometraje). Estados Unidos. 1907.

[http://www.youtube.com/watch?v=aTE8gXCb\\_og](http://www.youtube.com/watch?v=aTE8gXCb_og) [Consulta: 24 de noviembre de 2012]

BURTON, Tim. *Alicia en el país de las maravillas*. (Película). Walt Disney. Estados Unidos. 2010.

GERONIMI, Clyde; JACKSON, Wilfred; LUSKE, Hamilton. *Alicia en el país de las maravillas*. (Película). Walt Disney. Estados Unidos. 1951.

GONDRY, Michael. *La ciencia del sueño*. (Película). Francia. 2006.

KUROSAWA, Akira. *Los sueños de Akira Kurosawa*. (Película). Estados Unidos, Japón. 1990.

LAUENSTEIN, Christoph y Wolfgang. *Balance*. (Cortometraje). 1989.  
<http://www.youtube.com/watch?v=l7cjNKIHVbY> [Consulta: 10 de diciembre de 2012]

LINKLATER, Richard. *Waking life*. (Película). Estados Unidos. 2001.

MÉLIÈS, Georges, *Viaje a la luna*. (Cortometraje). Francia. 1902.  
<http://www.youtube.com/watch?v=2P70QdSnhSk> [Consulta: 22 de noviembre de 2012]

MERCERO, Antonio. *La cabina*. (Mediometraje). España. 1972.  
<http://www.youtube.com/watch?v=CqIMrRiRqhA> [Consulta: 29 de noviembre de 2012]

MORGAN, Robert. *Paranoid*. (Cortometraje). Inglaterra. 1994.  
<http://www.youtube.com/watch?v=6yQbm6fqMAs> [Consulta: 12 de noviembre de 2012]

MORGAN, Robert. *The man in the lower-left hand corner of the photograph*. Part 1. (Cortometraje). Inglaterra. 1997.  
<http://www.youtube.com/watch?v=UNiZCrdTnUM> [Consulta: 12 de noviembre de 2012]

MORGAN, Robert. *The man in the lower-left hand corner of the photograph*. Part 2. (Cortometraje). Inglaterra. 1997.  
<http://www.youtube.com/watch?v=YamOuTXywy0> [Consulta: 12 de noviembre de 2012]

MORGAN, Robert. *The separation*. (Cortometraje). Inglaterra. 2003.  
<http://www.youtube.com/watch?v=YamOuTXywy0> [Consulta: 13 de noviembre de 2012]

MORGAN, Robert. *The cat with hands*. (Cortometraje). Inglaterra. 2001.  
<http://www.youtube.com/watch?v=HKjxpfwjBtw> [Consulta: 14 de noviembre de 2012]

PORTER, Edwin S. *Dream of a Rarebit Fiend*. (Cortometraje). Estados Unidos. 1906.

<http://www.youtube.com/watch?v=awOFDc5vyVo> [Consulta: 22 de noviembre de 2012]

QUAY, Hermanos. *Anamorphosis*. (Cortometraje). Estados Unidos. 1991.

[http://www.dailymotion.com/video/xd8d9\\_anamorphosis\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/xd8d9_anamorphosis_shortfilms) [Consulta: 10 de diciembre de 2012]

QUAY, Hermanos. *The comb*. (Cortometraje). Estados Unidos. 1991.

[http://www.dailymotion.com/video/xdm5qf\\_the-comb-1990\\_creation#.UOL5qWaH-A](http://www.dailymotion.com/video/xdm5qf_the-comb-1990_creation#.UOL5qWaH-A) [Consulta: 10 de diciembre de 2012]

QUAY, Hermanos. *Street of crocodiles*. (Cortometraje). Estados Unidos. 1986.

<http://www.myspace.com/video/gaspar/brothers-quay-street-of-crocodiles/42716807> [Consulta: 10 de diciembre de 2012]

HARRYHAUSEN, Ray. Fragmento lucha esqueletos: *Talos y los argonautas*. (Película). Estados Unidos. Reino Unido 1963.

[http://www.youtube.com/watch?v=pF\\_Fi7x93PY](http://www.youtube.com/watch?v=pF_Fi7x93PY) [Consulta: 23 de diciembre de 2012]

HARRYHAUSEN, Ray. Fragmento despertar de Talos: *Talos y los argonautas*. (Película). Estados Unidos. Reino Unido. 1963.

<http://www.youtube.com/watch?v=UulttxTUt00> [Consulta: 23 de diciembre de 2012]

TIPPET, Phil. Fragmento: *El Imperio contraataca*. (Película). Estados Unidos. 1980.

<http://www.youtube.com/watch?v=93kM-PAnJGc> [Consulta: 23 de diciembre de 2012]

STAREWICH, Ladislav. *Le roman du renard*. (Película). Rusia, Francia. 1930.  
<http://www.youtube.com/watch?v=rz0wAD1o0gs> parte 1/6 [Consulta: 22 de noviembre de 2012]  
<http://www.youtube.com/watch?v=BMBOjEDNG08> parte2/6 [Consulta: 22 de noviembre de 2012]  
<http://www.youtube.com/watch?v=2pHh4ITSwEM> parte 3/6 [Consulta: 22 de noviembre de 2012]  
<http://www.youtube.com/watch?v=ldDUS5-eV7Y> parte 4/6 [Consulta: 22 de noviembre de 2012]  
<http://www.youtube.com/watch?v=f1H3RIKGjW0> parte 5/6 [Consulta: 22 de noviembre de 2012]  
<http://www.youtube.com/watch?v=-ieVaTNmbOM> parte 6/6 [Consulta: 22 de noviembre de 2012]

SVANKMAJER, Jan. *Alice*. (Película). República Checa, Suiza, Reino Unido, Alemania.1988.

SVANKMAJER, Jan. *Dimensiones del diálogo*. (Cortometraje). República Checa. 1982.  
[http://www.youtube.com/watch?v=ksYGqFO3X\\_Q](http://www.youtube.com/watch?v=ksYGqFO3X_Q) [Consulta: 29 de noviembre de 2012]

SVANKMAJER, Jan. *Flora*. (Cortometraje). República Checa. 1989.  
<http://www.youtube.com/watch?v=np-kFkDLT7k> [Consulta: 29 de noviembre de 2012]

SZCZERBOWSKI, Maciek; LAVIS, Chris. *Madame Tutli Putli*. (Cortometraje). Canadá. 2007.  
<http://www.youtube.com/watch?v=zKkyq6gBDjg> [Consulta: 10 de diciembre de 2012]

WACHOWSKI, Hermanos. *Matrix*. (Película). Estados Unidos. 1999.

WIENE, Robert. *El gabinete del Doctor Caligari*. (Película). Alemania. 1920.

ZEMAN, Karel. *Sueño de navidad*. (Cortometraje). Republica Checa. 1946  
<http://www.youtube.com/watch?v=HLZ9anveCT4> [Consulta: 24 de noviembre de 2012]