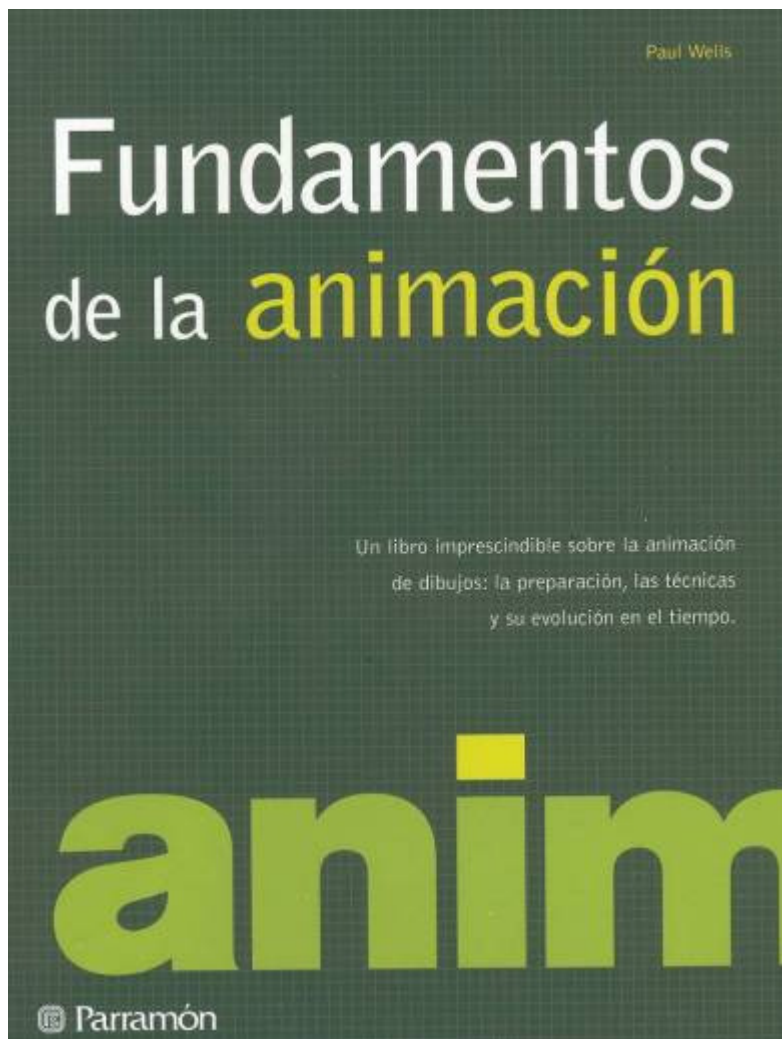


# Fundamentos de la animación

Por

**Paul Wells.**



**Parragón Ediciones S.  
A.**

**Barcelona.**

**Primera edición:  
2007.**

**Este material  
es de uso  
exclusivamente  
didáctico.**

## **Introducción**

006- La animación y la cultura popular  
010- El porqué de la animación

## **Principios y procesos básicos**

- 012 \_Introducción
- 014- El concepto
- 018- La investigación
- 024- La preparación
- 026- El dibujo narrativo
- 028 -La técnica y el enfoque
- 033- La trama y el diseño
- 034- El diseño como concepto
- 036- El *storyboard* y la narración
- 038- El *storyboard* y la composición
- 043- Los personajes y el movimiento
- 046- El desarrollo de los personajes
- 050- El *layout* y el pensamiento cinemático
- 056- El sonido
- 064- La técnica
- 070 -El animador como intérprete
- 070 -El guión y el decorado
- 076 -Los *gags* animados y las situaciones cómicas
- 078 -El animador como actor
- 080- El animador como editor
- 082- El animador como director

## **Aplicaciones y resultados**

- 086- Introducción
- 088- La animación con dibujos y acetatos
- 088- Historia breve
- 092- Los ciclos de caminar
- 098- El dibujo y la tradición estética
- 100 -La animación 3D Stop Motion
- 100 -Historia breve
- 104 -El sonido y la animación Stop Motion
- 106 -La animación Stop Motion y la sátira
- 110- La primera experiencia
- 114- La animación para niños
- 117 -La animación con arcilla
- 122- La animación digital
- 122 -Historia breve
- 125 -La animación por ordenador
- 126- El trabajo de los estudios independientes de CGI
- 130- Un magnífico ejemplo de CGI
- 132- Los efectos digitales y la animación 3D
- 134- El rotoscopio y la captura de movimiento
- 136- La combinación de la imagen real y la animación utilizando la captura de movimiento para los sistemas CGI
- 140- Las ventajas de Flash
- 142- Cómo perfeccionar las técnicas de Flash
- 146- Métodos alternativos
- 146- Historia breve
- 148- La práctica del arte
- 152- Una aproximación filosófica
- 158- Los documentales animados

## **Contextos**

- 160- Introducción

- 162- La posproducción
- 162- Los efectos especiales
- 165 -El sonido en la posproducción
- 166- La evaluación crítica
- 168- El portfolio
- 170- El *show reel*
- 171 El *currículum vitae*
- 174 -Las colaboraciones
- 176 -El trabajo como animador independiente
- 178 -Los escollos
- 180- Oportunidades para los estudiantes de posgrado
- 182- Cómo realizar una película independiente
- 184- Oportunidades de proyección
- 184- Los mercados
- 185- Los festivales
- 187- Contextos

### **Apéndice**

- 192- Bibliografía y webografía
- 194- Índice
- 196- Créditos y agradecimientos

# La animación 3D Stop Motion

## Breve historia

La animación 3D Stop Motion presenta dos trayectorias históricas muy claras: la primera, la tradición eminentemente europea de las películas Stop Motion de artistas individuales y de las series infantiles para la televisión, y la segunda, eminentemente hollywoodense, es la historia invisible de la animación Stop Motion utilizada para los efectos especiales de los largometrajes.

Para complicar más las cosas, la animación 3D Stop Motion incluye dos técnicas muy distintas: una basada en el uso de marionetas y muñecos de arcilla, y la otra, en el empleo de objetos y artefactos.

A pesar de Considerarse que 108 británicos J. Stuart Blackton y Albert E. Smith, ambos afincados en Estados Unidos, fueron los primeros en crear una película protagonizada por marionetas, *The Humpty Dumpty Circus* (1908), es posible que ya en 1899 el realizador británico Arthur Melbourne-Cooper fuera el creador del primer anuncio en 3D titulado *Matches: An Appeal*, donde daba vida a unas cerillas (al igual que haría Emile Cohl en 1908 en su película *The Animated Matches*). La película de Cooper, como *Dreams of Toyland* (1913) en la que los juguetes cobraban vida, marcaron un hito importante en la historia de la animación en el Reino Unido. Hubo otras películas con temas similares, como *The War and the dreams of Momi* (1913), de Givani Pastrone, y *El nuevo Gulliver* (*The New Gulliver*) (1935) de Alexander Ptushko, pero fue otro ruso, Ladislaw Starewicz, el primero en desarrollar una técnica extraordinaria –derivada de su interés por la entomología– en la que creaba insectos tridimensionales: *The Cameraman's Revenge* (1911) es un triángulo de amor melodramático donde se presenta una narración autoreflexiva de la historia del cine. Sus películas posteriores *Town Rat Country Rat* (1926) y *Tale of the Fox* (1930, estrenada en 1938) son obras maestras del Stop Motion que no han recibido la consideración que merecen hasta los últimos años.

### Fotograma de *Tale of the Fox*- Ladislaw Starewicz, 1930

El trabajo de Starewicz refleja el mundo más oscuro y amoral de los cuentos de hadas europeos, donde los animales son personajes muy seguros y melodramáticos con móviles complejos, muy distintos de los personajes de animales que aparecen en los dibujos animados tradicionales estadounidenses.



### Área de estudio relacionada: no Disney

Por regla general, en todas las historias de la animación se tiende a marginar aquellas producciones alejadas de la tradición estadounidense de los dibujos animados y de la gran influencia de Disney. Por ello, se descartan obras importantes y estéticamente diferentes así como obras autóctonas que reflejan la cultura nacional y otras perspectivas de la experiencia humana. Cabe destacar, de todos modos, que la tradición estadounidense, especialmente en los años formativos, es sobre todo una tradición cómica, mientras que en otros países las historias que se narran contienen temas e inquietudes artísticas diferentes. Recuperar estas obras es muy importante para entender el papel de la animación en el contexto de la cultura e historia internacional del cine, y como una representación de la diversidad del arte en general.

En Estados Unidos, el pionero Willis Q'Brien inspiró a generaciones de artistas de efectos especiales. En su infancia, se divertía en ver cómo su hermano cambiaba las poses de los muñecos de arcilla creados para las exposiciones de la Exposición Universal de San Francisco de 1915. Su primera película de Stop Motion trataba sobre un combate de *boxeo* y a ella siguió una comedia prehistórica: *The Dinosaur and the Missing Link* (1915).

En 1925 estrenó *The Lost Word*, basada en una historia de Sir Arthur Conan Doyle, para la que contó con la ayuda del creador de figuras de arcilla Marcel Delgado, quien construyó unos muñecos de 45 cm influidos por las pinturas de dinosaurios del Museo

Americano de Historia Natural. Acto seguido, RKO contrató a O'Brien para filmar *King Kong* (1933), película que cambió para siempre el concepto de los efectos especiales gracias al sistema de "proyección posterior". En él, O'Brien combinaba la acción de imagen real en el fondo con la animación en miniatura en un primer plano, que ya apareció en el primer proyecto descartado de O'Brien: *The Creation* (1930).

Más tarde, O'Brien sería el mentor de los más famosos artistas de animación Stop Motion. Ray Harryhausen, inspirado por King Kong, copió esta técnica en sus cortos; Después de trabajar con George Pal en *Puppetoons*, Harryhausen filmó sus cortos didácticos; que empezaron con el titulado *The Mother Goose Stoties*; después, se unió a O'Brien para crear *Mighty Joe Young*, en 1949. Este fue el inicio de una larga carrera en la que creó muchas películas con criaturas míticas y fantásticas como *El monstruo de tiempos remotos* (*The Beast from 20,000 Fathoms*), en 1953, *Simbad y la princesa* (*The 7th Voyage of Sinbad*), 1958, *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*), 1963, y *Duelo de titanes* (*Clash of Titans*), 1981. De hecho, Harryhausen se cita siempre como la figura más influyente de los animadores contemporáneos, desde Phil Tippett hasta James Cameron, y aparecen claras referencias su obra en películas tales como *Pesillas antes de Navidad* (*Nightmare Before Christmas*) de Henry Selick (en la batalla submarina de los esqueletos), y en *Monster S. A.* (*Monsters Inc.*), de PIXAR (2002). Donde un elegante

### Área de estudio relacionada: la tradición de los efectos especiales

La historia de los efectos especiales suele explicarse sin tener en cuenta una diversidad de obras de gran importancia. Si contar con un público que aprecie el espectáculo de los efectos especiales es necesario, es imprescindible que dichos efectos sean lo suficientemente verosímiles como para resultar invisibles dentro de la imagen real. En este sentido, a menudo se ignoran obras y artistas importantes de la animación. Aunque ahora se alaba la obra de Ray Harryhausen como se merece, muchas veces esta se ha considerado anticuada y de otra época. No obstante, es importante que los animadores Stop Motion vean considerado su trabajo como muy avanzado y que nadie ha superado su técnica en el movimiento de cuerpos completos, muchas veces con múltiples extremidades y acciones complejas.

#### Fotograma de *King Kong*- Merian C. Cooper y Ernest Schoedsack

La innovadora película de animación de Willis O'Brien influyó sobre generaciones de realizadores, desde Ray Harryhausen hasta Phil Tippett, pasando por Barry Purves y Peter Jackson.



restaurante se llama Harryhausen's. La batalla de Selick rememora una de las secuencias más famosas de Harryhausen: el duelo Jasón con seis esqueletos en *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*), una secuencia técnicamente tan compleja que necesitó más de cuatro meses de rodaje, con trece fotogramas al día.

Si bien es cierto que el legado de Harryhausen es magnífico, tampoco es desdeñable el trabajo de su antiguo jefe, George Pal, cuya técnica de sustitución era algo distinta. Mientras Harryhausen manipulaba sus muñecos con pequeños aumentos y los grababa fotograma a fotograma, Pal creaba piezas de sustitución (caras, brazos, piernas, etc.) que le permitían ampliar el ciclo de movimiento creado y que cambiaba e insertaba grabando

la progresión de aumento fotograma a fotograma. Aún persiste en actualidad, sobre todo en la animación de muñecos de arcilla, y ha sido aplicada por Aardman Animation. Después de rodar sus primeras películas en Alemania, Pal se trasladó a Holanda huyendo del nazismo y creó el estudio marionetas más grande de Europa, dedicado especialmente al rodaje de anuncios para clientes de la envergadura Philips y Unilever. Entre su colección de cortos *Puppetoons* se encuentran *Jasper and the Beanstalk* (1945), *Henry and the Inky Poo* (1946) y *Tubby the Tuba* (1947), que gozaron de un gran éxito y encumbraron a Pal, lo que le permitió producir y actuar en largometrajes de ciencia-ficción y de cine fantástico como *La guerra los mundos* (*The War of the Worlds*) (1953), *El pequeño gigante* (*Tom Thumb*) (1958), *La máquina del tiempo* (*The Time Machine*) (1960) y *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm* (*The Wonderful World of the Brothers Grimm*) (1963). El legado de Pal en Europa se mantuvo consolidado y



## Área de estudio relacionada: la animación basada en los conceptos

El trabajo de Jan Svankmajer es un ejemplo importante de la forma en la que los principios del pensamiento vanguardista y de la visión política pueden adaptarse al cine experimental.

Los conceptos de *agit-prop* (la fuerte crítica a los regímenes autoritarios y la represión política) y *agit-scare* (el uso de imágenes surrealistas del inconsciente para crear momentos de miedo y revelación para el público) son aplicaciones conceptuales del medio y deben entenderse como una metodología de creación de imágenes distintas y de narración alternativa. Mediante la adopción de una premisa conceptual a la animación, a veces puede conseguirse un resultado muy original.

perfeccionado por dos grandes figuras de origen checoslovaco: Jiri Trnka y Jan Svankmajer quienes, influidos por su tradición de marionetas, produjeron una serie de films que no sólo mejoraron la técnica del Stop Motion, sino muchas otras técnicas. La visión politizada y romántica de Trnka inspiró la creación de obras maestras como *Viejas leyendas checas (Old Czech Legends)* (1953), *El sueño de una noche de verano (A Midsummer Night's Dream)* (1955) y *La mano (The Hand)* (1965), mientras que la visión más provocadora del mundo de Svankmajer, que realmente rompía tabúes; supuso la creación de películas como *Dimensiones del diálogo (Dimensions of Dialogue)* (1982), *Alicia* (1987) y *El pequeño Otik (Little Otik)* (2001). Esta obra más oscura inspiró a The Quay Brothers en el Reino Unido, a Kihachiro Kawamoto en el Japón y a Tim Burton y Henry Selick en Estados Unidos.

La era contemporánea ha sido testigo del nacimiento y consolidación de los estudios Hill Vinton en Estados

Unidos y Aardman Animation en el Reino Unido; verdaderos maestros de la animación con arcilla. Estos estudios representan estilos distintos, pero ambos valoran la estética de la arcilla como algo visualmente atractivo. Nick Park; el descendiente más famoso de Aardman, es el creador del excéntrico inventor Wallace y su perro Gromit más listo que su amo. Esta famosa pareja ha protagonizado los cortos de *Park Una gran excursión (A Grand Day Out)*, en 1989, *Los pantalones equivocados (The Wrong Trousers)*, en 1993, y *Un afeitado apurado (A Close Shave)*, en 1995. El trabajo de Park refleja una larga tradición de humor inglés y muestra una estrecha relación con la animación Stop Motion de las series infantiles producidas por Gordon Murray y por Bura and HardWick para la televisión en el Reino Unido: *Camberwick Green* (1966) y *Trumpton* (1967); Oliver Postgate y Peter Firman: *The Clangers* (1969) y *Bagpuss* (1974); e Ivor Wood de Filmfair: *The Wombles* (1973) y *Postman Pat* (1981). La gran calidad de la animación tridimensional para niños en el Reino Unido ha sido patrocinada por Cosgrove Hall, S4C y BBC Animation, y su único reflejo en América son las obras de principios de la década de 1960 de Jules Bass Rudolph the Red-Nosed Reindeer (1964) y Mad Monster Party (1968), y la sencilla figura de arcilla de Art Clokey, Gumby (a partir de 1955). Por otro lado el filme *Martin the Cobbler* (1976), de Will Vinton, *Las Aventuras de Mark Twain* (1985) y los anuncios de la década de 1990 del Comité Asesor de las pasas de California -uvas pasas que cantaban canciones populares- son una referencia en la animación con arcilla en Estados Unidos; que siempre ha rivalizado con la tradición de Disney y, en estos últimos años, con la estética de las películas creadas ordenador.

El atractivo visual de la animación Stop Motion también ha impulsado la emergencia de importantes artistas individuales, desde Serge Danot con *El ti vivo mágico (The Magic Roundabout)*, de 1965, hasta Joan Gratz y su *Mona Lisa Descending A Staircase*, de 1992, pasando por Barry Purves y su *Gilberl & Sullivan*, de 1999. Cada uno de ellos con su visión específica de la escena.

## Área de estudio relacionada: la estética artesanal

Los animadores de Stop Motion y arcilla siempre han defendido como el gran atractivo del 3D Stop Motion la "materialidad" y "textura" de su trabajo. No obstante, uno de los aspectos más significativos sigue siendo 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.



#### **Fotograma de una secuencia animada de Jasón y los argonautas- Don Chjaffey**

El duelo contra los esqueletos –en el que Jason y dos de sus compañeros argonautas se enfrentan a seis esqueletos- sigue siendo una de las secuencias más populares y complejas del cine animado. Los efectos especiales de Harryhausen, fruto de un trabajo artesanal, sólo han podido igualarse y superarse mediante los grandes avances de la tecnología digital y la gran inversión en personal de posproducción.

#### **Fotograma de Evasión en la granja (Chicken Run)- Peter Lord y Nick Park**

Evasión en la granja, la parodia de Aardman de la película La gran evasión (The Great Escape) y de otras películas de la Segunda Guerra Mundial, combina la excentricidad y el humor inglés con el espectáculo y la aventura de Hollywood, al mismo tiempo que mantiene la tradición de la animación 3D Stop Motion de la época contemporánea.



## **El sonido y la animación Stop Motion**

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. Purves prefiere las voces sutiles y los efectos sonoros sugerentes y, más que nada, una partitura musical que le inspire para crear una banda sonora distintiva para la animación.

**Purves:** "Al igual que casi todos los elementos que conforman las películas animadas, el sonido es una celebración del artificio. Yo suelo mostrarme reticente a utilizar el diálogo directo en mis películas, dado que esto desemboca irremediabilmente en personajes estáticos y primeros planos de cabezas parlantes (puede parecer una generalización ingenua, pero no es del todo falsa). Yo prefiero contar la historia con más movimiento, que se vea el cuerpo completo de los personajes y utilizar cuanto más mejor el lenguaje corporal para expresar el drama y la emoción. Para mí un cuerpo es más interesante que una boca que no calla".

### **El uso de construcciones artificiales**

"Yo prefiero utilizar las palabras no en diálogos, sino en construcciones artificiales como las canciones (como en mis películas de *Rigoletto* y *Gilbert & Sullivan*), o de forma estilizada como en el *kabuki* (*Screen Play*) o el teatro griego (*Achilles*). De hecho, muchos de los cortos animados que más me gustan, como *The Monk and The Fish* y *Three Misses*, son películas mudas".

### **El tópico de las voces en la animación**

"Cuando trabajo *con* los actores que dan voz a los personajes, intento evitar las típicas voces muy agudas y tontas. Quizá esto contradiga mi afirmación anterior sobre la celebración del artificio, pero no hay nada que me guste menos que las voces perfectamente adiestradas. Estas actuaciones tan artificiales visibles en numerosas series de televisión no obtienen el mismo resultado que las voces honestas y detallistas que aparecen, por ejemplo, en *Los Simpson*, por muy estrambóticas que puedan resultar. En *Babe*, el *cerdito valiente* (*Babe*) aparecen algunas de las mejores voces que he oído en mucho tiempo, porque confieren a los personajes cualidades animales a la vez que humanas sin necesidad de recurrir a trucos baratos".

### **Métodos de grabación de las voces**

"Cuando trabajo con doblaje, me gusta poner a todos los actores en la misma sala para que se vayan cortando y pisando las frases, e incluso metan la pata. Estos

elementos imprevistos son los que dan vida a los personajes. A veces no es posible tener a todos los actores juntos, pero, aun así, siempre les pido que sean espontáneos. También soy muy claro y exigente con respecto a la naturaleza física de las diferentes situaciones; detesto esos momentos de la película en que una voz totalmente estática no concuerda con los esfuerzos físicos del personaje en la película".

### La sincronía labial

"La sincronía labial suele ser un obstáculo difícil de superar para los estudiantes de animación y animadores noveles. Para mí, es más importante concentrarse en la expresión de los ojos que en la perfecta sincronía de las bocas. Si nos damos cuenta, cuando conversamos con una persona, miramos a sus ojos; por otro lado, muchas veces el personaje no presenta la anatomía necesaria (como dientes o lengua) para realizar una sincronía labial precisa, o no tenemos fotogramas suficientes en un segundo. El secreto consiste en apuntar la forma de la boca, en sugerir las sílabas en lugar de ir abriendo y cerrando la boca meticulosamente con cada letra. El ritmo y el esfuerzo vocal son más importantes que la precisión".

#### Fotograma de *Gilbert and Sullivan: The Very Models* -Barry Purves

El ingenio y la fantasía de las operetas de *Gilbert and Sullivan* se combina con la historia de los propios Gilbert y Sullivan. Purves ilustra su obra con las ricas texturas del diseño de las representaciones de D'Oyly Carte.



El ingenio y la fantasía de las operetas de *Gilbert and Sullivan* se combina con la historia de los propios Gilbert y Sullivan. Purves ilustra su obra con las ricas texturas del diseño de las representaciones de D'Oyly Carte.

### El valor del sonido impresionista

"Lo mismo sucede con los efectos sonoros. Es muy fácil añadir un sonido para cada frufú de la ropa o para cada paso, pero entonces la película está abarrotada de sonidos, sobre todo porque la música siempre es un ingrediente imprescindible. Por otro lado, los efectos tienden a ser demasiado literales y, dado que estamos jugando con productos imaginarios, podemos aprovechar la libertad de sorprender, enfatizar y desviarnos de lo previsto. Los efectos sonoros se dejan normalmente para el final de la producción, se añaden cuando se ha acabado la película, pero yo recomiendo utilizar el sonido como un elemento narrativo más, no sólo para crear una atmósfera determinada. El problema es que en muchas escuelas de animación no se da importancia alguna al sonido. Desde un punto de vista práctico, el sonido puede ayudar a sugerir cosas que el presupuesto de una película no permite visualizar y, en este sentido, puede ser muy eficaz y sorprendente".

### La música

"La música es un componente básico de cualquier historia, y sería necesario dedicarle varios capítulos del libro. Muchas veces empiezo a desarrollar la trama de una película en mi mente después de haber escuchado una pieza musical, y me encanta poder contar con una pieza musical que sea fija y precisa.

A mí me gusta tener la partitura al empezar la película, así evito la frustración del compositor de tener que hacer que su música encaje matemáticamente con la película. La música me ayuda a centrarme y, con música, todos los momentos cuentan y la película adquiere una cadencia y un flujo naturales. Pocas veces he utilizado la música como simple sonido de fondo, y siempre he tenido la gran suerte de contar con partituras especialmente

#### Fotograma de *Rigoletto* -Barry Purves

Purves utiliza la estructura rígida y específica de la partitura musical para ayudarse a estructurar la dinámica interpretativa de la animación.

Para determinar el vocabulario emocional de su obra, se concentra en los gestos físicos de los personajes. Cada personaje encarna, literalmente, los sentimientos que sugiere la narrativa musical.



### Habilidad clave: movimiento como sentido

Debe procurarse expresar la máxima información narrativa a través de las miradas y los gestos, lo mismo que a través de movimientos físicos específicos.



compuestas y grabadas para mí. Yo creo que la música es una parte tan importante de la narrativa como los efectos visuales, aunque este concepto puede causar conflictos durante la fase de mezcla, porque los técnicos de sonido están acostumbrados a las series de televisión ya colocar la música tímidamente detrás de la imagen. Para mí, la música tiene que estar en primera línea. La animación, desde mi punto de vista, es un vínculo importante y fructífero entre movimiento, música y diseño, donde todos participan en la narración y en la descripción de los personajes. Creo que esto es lo que me lleva a responder tan instintivamente al ballet y el baile, y por lo que siempre me refiero a la animación como a una especie de danza".

## **La animación Stop Motion y la sátira**

Los orígenes de la animación se remontan a la caricatura, los cómics políticos y las tiras cómicas. Con su capacidad para la exageración, la invención cómica, la provocación y la distorsión, la animación siempre ha sido un buen vehículo para la sátira. Además, la animación 3D Stop Motion es capaz de crear un estrecho vínculo con el mundo material.

Eric Fogel es el creador y coproductor ejecutivo de *Celebrity Deathmatch*. En su búsqueda por contemporizar la animación 3D Stop Motion, Fogel eligió el tema de la celebridad y la plasticidad cómica de la arcilla para componer una de las series animadas para adultos más populares de la televisión.

### ***The Mutilator***

Desde pequeño, Eric Fogel dibujaba constantemente tiras cómicas y prototipos de animación en sus cuadernos de dibujo.

Su interés creciente por la ilustración y el diseño le llevó a estudiar en la Tisch School of Arts, de la Universidad de Nueva York, entre 1987 y 1991. Fogel desarrolló su técnica cinematográfica inicial en cortos de imagen real antes de adaptar uno de sus cómics *The Mutilator*; para crear su primera animada. A pesar de que sus profesores le recomendaron que no rodara esa película, Fogel deseaba experimentar con la animación sobre acetatos y explicar una historia personal. *The Mutilator* es una sátira de la época en la que Fogel vivió en Lowe East Side de Manhattan, representada de una forma posapocalíptica casi de ciencia ficción. La película fue un éxito de inmediato, ganó el Premio a la Excelencia en Animación en la Universidad de Nueva York y se distribuyó a través del festival Spike and Mike's and Twisted Festival of Animation.

### **MTV y la animación iconoclasista**

Fogel continuó rodando cortos animados, como *Mutilator II: Underworld* y *Expiration Date*, para este tipo de festivales y su trabajo se captó la atención de Abby Terkule, presidente de MTV Animation, quien invitó a Fogel a presentar ideas innovadoras que concordarían con el concepto de animación iconoclasista de la cadena y que pudieran reconocerse de inmediato como producto de la MTV. La primera serie de Fogel para la MTV *The Head* (1994), explicaba la relación entre un hombre con un cráneo gigante y el extraterrestre que vivía en su interior. La serie derivó en una novela gráfica y gozó de gran éxito durante dos años. *Celebrity Deathmatch* fue la segunda serie de Fogel en MTV y la primera animada con muñecos de arcilla en ese canal. En ella se combinan con éxito la brutalidad lúdica y exagerada que permiten los dibujos animados – inspirada en gran medida en la serie de dibujos animados *Tom y Jerry*, de William Hanna y Joseph Barbera de la MGM- y una visión satírica que no sólo critica a "los famosos", sino el concepto general de celebridad como preocupación social.

### **Una crítica contemporánea**

El programa recrea el espectáculo de los combates de lucha libre e incorpora la tradición reciente de los combates mixtos, legitimados por el artificio del medio. Fogel deseaba ir más

Allá de "melodrama masculino del deporte" descrito por Henry Jenkins y aprovechar la forma en que el melodrama convencional exterioriza las emociones, en este caso, plasmadas en los cuerpos de los combatientes, cuya competición física se transforma en

una búsqueda del orden moral en un mundo donde no tienen cabida ni la contención ni la sutileza. Todas las cosas importantes deben revelarse públicamente, sin ambigüedades y sin piedad<sup>1</sup>. Esta idea encaja con la capacidad de la animación de manejar el exceso yendo más allá de la simple interrogación de la forma y del significado explícito de lo que sugiere cada famoso, Fogel juega básicamente con las variables conocidas de la celebridad, determinadas y configuradas por los medios, y con lo que Peter Brooks denomina la "autonomiación" a la imaginación melodramática, es decir, la narrativa específica que conforma las características físicas; emocionales; psicológicas y materiales de cualquier identidad<sup>2</sup>.

Esto es especialmente significativo en el caso de *Celebrity Deathmatch*; dado que la coherencia de la serie se basa tanto en el concepto de "autonomiación" como en el de "autofiguración", descrito por Donald Crafton como la presencia directa o indirecta del animador en los personajes animados, distinguible en su forma enunciativa<sup>3</sup>. La presencia de Fogel como animador y escritor satírico sitúa a *Celebrity Deathmatch* más allá del ámbito de la caricatura y la comedia, en el fuero de la Crítica al ilusorio prestigio de la celebridad contemporánea y, lo que es más importante, de la crítica a la tradición americana populista sobre la que se apoya el fenómeno de la celebridad.

### **La selección estratégica de los medios**

*Celebrity Deathmatch* logró una elevada cuota de pantalla y *Entertainment Weekly* incluyó a Fogel en su lista de las "100 personas más creativas del sector del entretenimiento". Es obvio que el compromiso de Fogel con la animación Stop Motion no fue una decisión meramente estética, sino también política, dado que consideró que la aparición de la animación por ordenador, y la inversión realizada por los grandes estudios en esta técnica pondría en peligro el proceso de animación. No obstante, a pesar de la selección de la animación con muñecos de arcilla, la rapidez que exigía la serie televisiva en el proceso de producción requería eliminar el uso de la arcilla, dado su alto desgaste y las largas horas de reconstrucción requeridas. Por consiguiente, el personal artístico de la serie, compuesto por unos 20 animadores a tiempo completo creó 15 escenarios sonoros, produjeron 10 segundos de animación al día y un episodio de media hora en cinco semanas, a veces utilizando complejos sistemas de cables para que volaran los personajes como en las imágenes espectaculares del cine de Hong Kong y de largometrajes de imagen real como *Matrix (The Matrix)* o *Tigre y dragón (Crouching , Tiger and Hidden Dragon)*.

### **El proceso**

La animación se crea sobre fondos cromáticos. A pesar de que los ordenadores forman parte de este proceso, cabe resaltar que Fogel valora especialmente el trabajo de los equipos de preproducción, los guionistas y el proceso artesanal de trabajar fotograma a fotograma.

### **Influencias**

**Fogel:** "Mi atracción por la animación comenzó en mi adolescencia, pero pronto me di cuenta de que me interesaba un tipo de animación que nada tenía que ver con la programación infantil de los sábados por la mañana. Los sábados por la tarde, en Estados Unidos había un programa de cine de ciencia-ficción (*Science Fiction Theatre*) donde podía admirar el trabajo de Harryhausen (en la película de *Simbad*, por ejemplo). En una película en particular, *La isla misteriosa (The Mysterious Island)* aparecía un cangrejo gigante salido de la arena y atacaba a las personas, que eran figuras diminutas. Recuerdo mi frustración y sorpresa cuando lo veía porque, como en esa época no existía

---

<sup>1</sup> Jenkins, H. "Never Trust a Snake... WWF Wrestling as Masculine Melodrama" in Baker, A. y Boyd, T. (eds.) *Out of Bounds: Sports, Media And The Politics of Identity*, Bloomington e Indianápolis: Indiana University Press, 1997, pág. 48.

<sup>2</sup> Brooks, P. *The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama and the Mode of Exceso*, New Heaven: Yale University Press, 1997, pág. 4.

<sup>3</sup> Crafton, D. *Befote Mickey: The Animated Film 1898-1928*, Chicago: University of Chicago Press, 1993, pág. 11.

el video y era imposible congelar una imagen y estudiarla con detenimiento, no conseguía averiguar cómo hacían esos trucos, que me desconcertaban y fascinaban a la vez. Fue entonces cuando supe que quería descubrir todos los secretos de la animación y convertirme en animador".

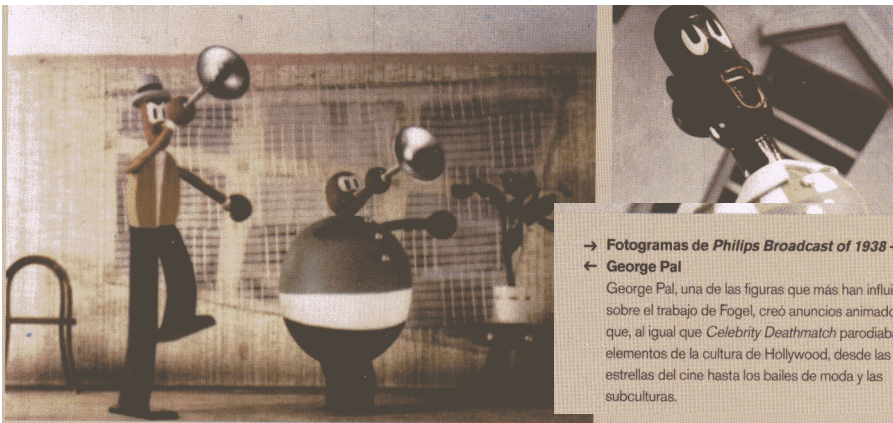
### Diversos enfoques cómicos

**Fogel (cont.):** Así que me puse detrás de una cámara y comencé a experimentar. Tenía cierta experiencia artística, en el sentido que siempre pero había dibujado y hecho bocetos esculturales pero carecía de cualquier conocimiento formal. Todo lo que he aprendido ha sido a través de la experiencia. Siempre he sido un aficionado a la lucha libre, porque sus protagonistas me parecen personajes de dibujos animados, totalmente irreales. En la década de los '80; "podía verse en Estados Unidos la serie británica *Spitting Image*, y recuerdo que sus caricaturas de Ronald Reagan y Michael Jackson me parecían muy realistas y divertidas. La imagen exagerada de estos muñecos me impactó, así que pensé que si combinaba la lucha libre

### Área relacionada de estudio: la enunciación

El concepto de la enunciación en la animación parece más complejo de lo que realmente es. Cuando el público ve un producto animado en el cine o la televisión, o bien en la pantalla de un ordenador, "sabe" que es animación, es decir, por su forma, aspecto, tacto y estilo distintivos la animación "se anuncia" por sí misma. Esto implica un grado de artificio y la presencia de un creador: el animador.

y la sátira de los famosos podría crear una gran serie de Stop Motion. La animación siempre ha abarcado diferentes enfoques de la comedia, pero la sátira, que es muy atractiva para el animador, resulta problemática si no se trata correctamente, porque puede parecer mezquina o cargada



de rabia, y no queríamos que sucediera eso".

"Lo único que buscábamos era divertirnos y reírnos de estos personajes, algo que es más fácil de hacer a través de la animación. A los famosos les gusta verse representados en la animación, es como un tributo a su trabajo y a su vanidad. Desde un año antes de llegar a MTV estaba jugando con la idea y justo cuando buscaba financiación para los primeros cortos, tuve la suerte de que MTV se interesara por el proyecto así que organizamos la primera lucha: Charles Mason contra Marilyn Mason. Sólo contábamos con dos semanas para producir cinco minutos de animación y éramos tan solo otro animador y yo para hacer todo el trabajo, nos dábamos cuenta de que no podíamos conseguirlo. Yo había trabajado mucho con arcilla y sabía que era un proceso demasiado lento para el plazo del que disponíamos. Éramos conscientes de que esta primera lucha era un experimento piloto, una prueba, así que encargamos unas versiones de los muñecos de espuma de látex, y de este modo el proceso resultó mucho más eficiente. Seguimos utilizando cabezas de arcilla para esculpir las expresiones y obtener las reacciones exageradas que buscábamos; para crear reacciones extremas, esculpimos una serie de seis cabezas de quita y pon con diferentes expresiones que combinábamos digitalmente. Más adelante utilizamos cabezas hechas de resina para preservar el aspecto de la arcilla y reducir el peso de la cabeza para evitar que volcara continuamente, pero mantuvimos la textura blanda en la zona alrededor de los ojos para poder esculpirla y hacerla más grande y expresiva. También manipulamos las cejas y cambiamos la boca, estas son las únicas partes móviles de las cabezas".

Además de emplear las técnicas de George Pal y Ray Harryhausen, Fogel comenzó a experimentar el nuevo *software* de producción:

**Fogel:** "Seguimos utilizando los mismos paquetes de software que al principio (Adobe Premier para captar la animación y Adobe After Effects para aplicar los efectos digitales),



pero gracias a la experiencia, el personal de efectos digitales ha mejorado la técnica y ahora obtenemos mejores resultados. Continuamente están probando diferentes tipos de *software* para intensificar el impacto visual de su trabajo y yo siempre estoy buscando tomas que mejorar digitalmente para que sean más memorables y maneras de mejorar la animación. Por ejemplo, en un programa especial que rodamos para la víspera de Halloween, teníamos un personaje que sufría una metamorfosis: empezaba siendo una calavera en el suelo y poco a poco se transformaba en un ser humano. Durante a transformación son visibles todas las capas de su anatomía: la carne, los músculos, la piel, todo crece a partir del cráneo y se va expandiendo hacia los brazos y las piernas. En este caso esculpimos la musculatura en arcilla, la transformamos digitalmente para crear la transición entre los diversos cuerpos y, después, la trazamos con diversas técnicas 2D.

"Finalmente, combinamos todo en un mismo plano y el resultado fue increíble. En mi opinión, la metamorfosis sigue siendo la pieza clave de este arte."

*Celebrity Deathmatch* ha sido todo un éxito tanto entre el público como entre los personajes que parodia.

**Fogel:** "La respuesta de Steven Spielberg cuando le enfrentamos a Alfred Hitchcock fue fantástica. Obviamente, no podía sino perder ante 'el Maestro' pero, aun así, nos escribió solicitando la revancha. Fue genial."

## La primera experiencia

Los estudiantes que asisten a cursos de animación no sólo aprenden de sus profesores, sino también de sus compañeros de aula. Los trabajos que se presentan a continuación han sido realizados por estudiantes de animación y son un ejemplo de lo que puede aprenderse cuando se analiza el trabajo de otros estudiantes y se identifican los elementos esenciales del proceso creativo y de la técnica.

Kerry Drumm y Aaron Wood realizaron *Hide and Seek* cuando estudiaban en el Surrey Institute of Art and Design, Farnham, Reino Unido. La aspiración de ambos es convertirse en animadores y realizadores profesionales.

### La intención

**Wood:** "Nuestra obra se basa en un cuento breve. La intención era crear una pieza envolvente y oscura, y

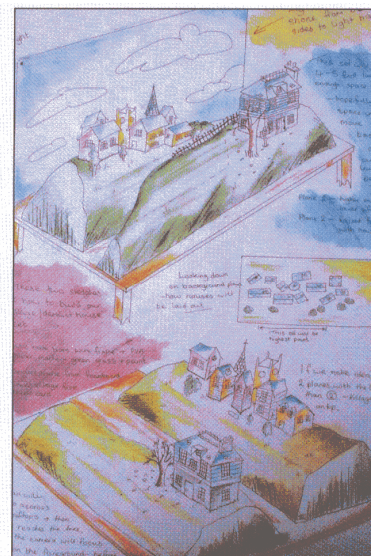
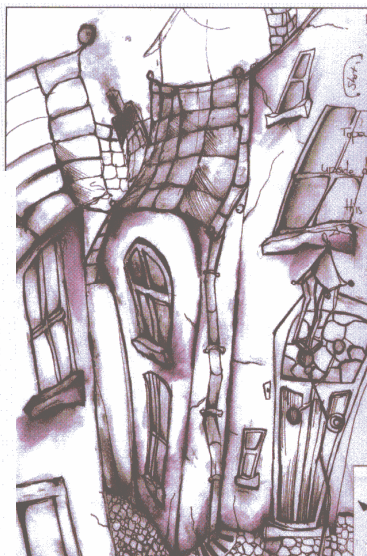


#### → Mood board de *Hide and Seek* - Aaron Wood y Kerry Drumm

En el *mood board* se incluyen las diferentes texturas y vistas que componen el mundo imaginativo de la narración. Este método permite fusionar diferentes imágenes y materiales que definen el aspecto o el ambiente de la obra.

#### → Trabajo preparatorio de *Hide and Seek* - Aaron Wood y Kerry Drumm

Bocetos preparatorios de los decorados diseñados para crear el ambiente deseado.





proyectar un entorno de misterio y suspense que estéticamente recordara a los cuentos de hadas, pero tuviera un toque de terror no demasiado teatral".

**Drumm:** "Queríamos que el público se introdujera en la película. Habíamos visto muchas películas de Hitchcock, un director que sabía absorber al público con su trama (como espectador, siempre sabías cuándo había algo sospechoso en la historia). El objetivo de nuestra película era conseguir este mismo efecto. Durante la fase de preproducción, el elemento más importante era la estructura narrativa del filme, que rehicimos varias veces hasta que consideramos satisfactorio el resultado".

### La historia

La historia es sencilla: unos niños juegan al escondite en una casa abandonada. En mitad del juego sucede algo que acarreará funestas consecuencias para la casa en un futuro. La animación Stop Motion aporta un toque realista a una narración especialmente surrealista y sobrenatural. Orumm y Wood estaban interesados tanto en el reto técnico como en el narrativo y estético de crear una pieza de ambiente envolvente, y ambos citan la influencia en su obra de Tim Burton, Henny Selick, Barry Purves y Paul Berry, evidente en algunos diseños preparatorios de la película.

### Influencias personales

La combinación entre la inocencia de los cuentos de hadas y el ambiente gótico se muestra sobre una estructura de diseño simple y sobre las texturas de los materiales, ya evidentes en el trabajo de investigación y el cuaderno de dibujo de Drumm, cuya formación y experiencia anteriores son decisivas para el enfoque de la obra:

**Drumm:** "La animación no es algo que yo quisiera hacer desde siempre, aunque sabía que quería hacer algo relacionado con el arte, quizá con la ilustración. Siempre me han gustado los libros y como soy disléxica (aunque por entonces no lo sabía), siempre me llamaron más la atención las ilustraciones de los libros. Solía crear mis historias con las ilustraciones para evitar tener que leer el texto, aunque esto me llevaba mucho tiempo. Los libros con solapas y desplegados me fascinaban, porque al abrirlos se extendía ante mí un mundo nuevo. A veces se podían abrir puertas y ventanas y mover a los personajes por la página".

El comentario de Drumm sobre crear su narración personal con las imágenes ilustradas es importante en el sentido de que la animación brinda, ante todo, la posibilidad de contar historias visualmente mediante la asociación pictórica. El espectador "lee" de modo literal la película por el "diseño en movimiento", que conforma la creación y el diseño de los personajes, la elaboración del guión y del *storyboard* y, en este caso en particular, del decorado.

### Diseño del decorado

El diseño del decorado era importante desde un punto de vista narrativo y también desde un punto de vista práctico. El desván era una pieza clave de la historia que debía ajustarse a un tipo de rodaje específico. Además, la casa debía diseñarse de modo que todas sus partes, incluidas las paredes, fueran desmontables o móviles para poder introducir una cámara en movimiento en el interior y rodar desde diferentes ángulos.

**Wood:** "Tuvimos que maniobrar con la cámara Bolex para conseguir los primeros planos de la escalera y los pasillos de las escenas finales.

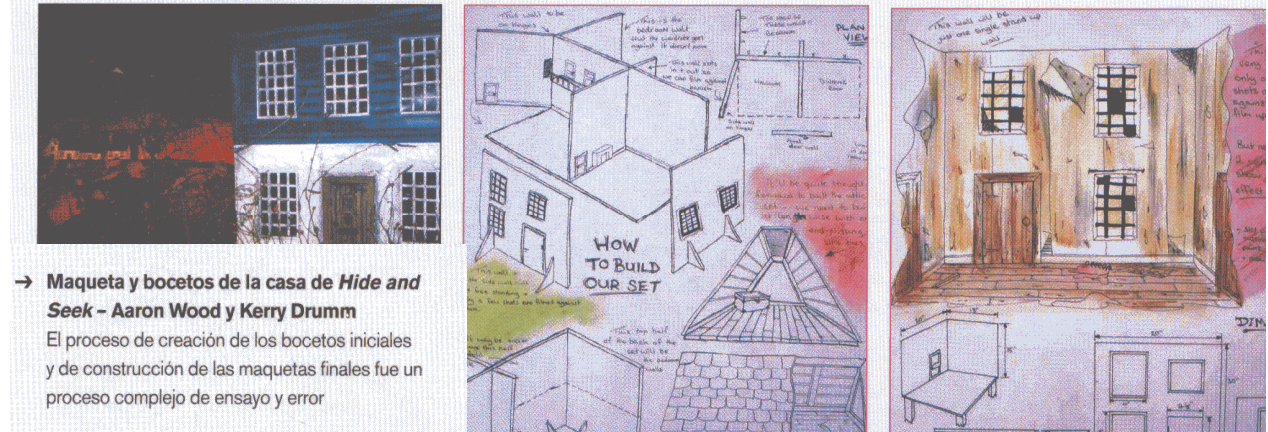
Al principio fue un problema, porque la cámara era demasiado grande para pasar de una habitación a otra, y como no utilizamos el objetivo, debíamos conseguir los primeros planos manualmente. Por lo tanto, creamos un decorado en el que

podieran moverse todas las paredes, incluso sólo media pared, y que continuara manteniéndose en pie".

**Drumm:** "A los dos nos gusta trabajar en el estudio resolviendo planos difíciles y experimentando con la luz, cambiando las escenas y manipulando los muñecos. La complejidad del decorado y el hecho de tener que diseñar una casa que pudiéramos atravesar con la cámara complicó la filmación de algunos de los planos. A veces, para mover los muñecos, teníamos que tumbarnos en el suelo entre las patas del trípode de la

cámara y los focos o hacer equilibrios encima de una escalera. La verdad es que fue divertido".

El aspecto que cabe resaltar del trabajo de Drumm y Wood es que, a pesar del mucho tiempo invertido en la planificación y construcción del decorado, contiene también mucha improvisación y en eso justamente consiste el proceso creativo. A menudo se necesita gran imaginación para utilizar la tecnología más simple de manera que el resultado sea de alta tecnología.



### La caracterización de los personajes

A veces, las ideas más sencillas son las mejores. Los protagonistas de la película de Drumm y Wood eran un grupo de niños difíciles de diferenciar en una película de tan corta duración, salvo uno de ellos, el niño del que acaba desconfiando el espectador y que no le resulta de su agrado. Para facilitar la diferenciación de los niños, se utilizaron vestuarios distintos.

La actuación de los personajes fue otra dificultad que tuvieron que superar Wood y Drumm. Para ello, utilizaron la técnica del *blocking* (que consiste en especificar la ubicación y el movimiento de los personajes) y unos planos específicos.

### La nieve El efecto de nevar también planteó diversos problemas.

**Wood:** "Al principio pensamos en utilizar el *green screen* con harina o detergente, o con un material similar, pero eran demasiado finos para captarlos en pantalla. Además, tenía que estar nevando mientras movíamos la cámara, y la nieve tenía que dar la impresión de que flotaba y no de que caía recta sobre el suelo. Finalmente, para conseguir este efecto utilizamos Adobe After Effects y el *blue screen* para la edición".

### Evaluación y recomendaciones

Drumm y Wood son muy conscientes de los aspectos que caracterizan el proceso creativo de la animación, y son varias las cosas que aprendieron durante la realización de su película.

**Wood:** "Tienes un mayor control sobre todas las cosas, sobre el estilo, el diseño, el ambiente y el pequeño mundo que creas en tu película. Para mí, la animación tiene muy pocos límites, y por eso proporciona una gran libertad artística, un mayor grado de expresión y diferentes posibilidades de representación e interpretación".

**Drumm:** "Para mí, la animación es como contar un cuento y está muy relacionada con mi manera de visualizar historias a partir de una imagen, una fotografía o un cuadro, Todo lo que veo lo visualizo en 3D y empiezo a montar historias a partir de las imágenes que visualizo. La animación es una herramienta muy potente que permite crear un mundo imaginario que cobra vida", sobre el suelo. Finalmente, para conseguir este efecto utilizamos Adobe After Effects y el *blue screen* para la edición".

### Evaluación y recomendaciones

Drumm y Wood son muy conscientes de los aspectos que caracterizan el proceso creativo de la animación, y son varias las cosas que aprendieron durante la realización de su película.

**Wood:** "Tienes un mayor control sobre todas las cosas, sobre el estilo, el diseño, el ambiente y el pequeño mundo que creas en tu película. Para mí, la animación tiene muy pocos límites, y por eso proporciona una gran libertad artística, un mayor grado de expresión y diferentes posibilidades de representación e interpretación".

### Habilidad principal: ser práctico

Para trabajar con la animación 3D Stop Motion a veces es necesario:

- Crear y mantener diferentes objetos.
- Familiarizarse con distintos equipos técnicos para crear los decorados.
- Prestar atención a la escala y la perspectiva durante las fases de preparación y rodaje.
- Saber improvisar soluciones para problemas prácticos.
- Ser paciente y prestar atención al detalle.
- Tener algunos conocimientos sobre la interpretación teatral y el cine de imagen real.

**Drumm:** "Para mí, la animación es como contar un cuento y está muy relacionada con mi manera de visualizar historias a partir de una imagen, una fotografía o un cuadro. Todo lo que veo lo visualizo en 3D y empiezo a montar historias a partir de las imágenes que visualizo. La animación es una herramienta muy potente que permite crear un mundo imaginario que cobra vida".

## La animación para niños

La animación 3D Stop Motion es muy popular entre el público infantil, que percibe este mundo físico y material como algo muy distinto al de la animación 2D. La existencia de un mundo real y atractivo con

personajes divertidos es imprescindible para mantener la atención de los niños y lograr una implicación plena en el relato de la historia. A continuación, se presentan dos ejemplos de este tipo de animación infantil, *Los hermanos Koala (The Koala Brothers)* y *Engie Benji*, y comentaremos los problemas particulares de este tipo de animación.

La animación Stop Motion goza de una larga tradición dentro del ámbito de la animación infantil, donde muchas veces se emiten numerosos episodios de una misma serie, lo que significa que los conceptos clave deben ser de primera calidad: los personajes deben tener un atractivo constante y el mundo en el que habitan debe facilitar la creación del máximo número de historias posible.

### El punto de Vista

Dave Johnson es el creador de *Los hermanos Koala*, una de las recientes series de animación Stop Motion de mayor éxito en los canales Cbeebies, Nick Jr. y Disney Channel. Johnson ofrece algunas recomendaciones para realizar series de animación para niños:

**Johnson:** "Siempre hay que intentar ver las cosas desde el punto de vista de los niños y preguntarse: ¿les gustará esto? Todas las decisiones que se tomen deben basarse en aquello que los niños comprenden y encuentran divertido. Debemos tratar de recordar las cosas que nos gustaban de niños".

"Curiosamente, a menudo ocurre que quienes tienen hijos no son las personas idóneas para hacer televisión infantil, bien porque están demasiado inmersos en ese mundo o bien porque su trabajo refleja simplemente su relación con sus hijos. Es importante estar motivado y utilizar un lenguaje y unos conceptos que no sean demasiado complejos ni sofisticados. Por ejemplo, una vez recibimos un guión para *Los hermanos Koala* que trataba de un tendero que deseaba hacer publicitar su tienda para promocionarla, pero, para un niño de 4 años este tema no es relevante, no tiene nada que ver con su mundo. La clave reside en pensar en lo que es importante para un niño de 4 años como, por ejemplo, que en la tienda haya algo que quiere pero que no puede tener, en esto es en lo que debemos centrarnos".



- ← **Fotogramas de Los hermanos Koala – Dave Johnson**  
Frank y Buster, los hermanos Koala, con sus amigos Ned y Mitzi, son los protagonistas de esta serie y los personajes con los que se identifican los niños. Su atractivo radica en su deseo altruista de ayudar a los demás.
- A Frank y Buster les gusta volar de un lugar a otro, o de una situación a otra, y esto facilita el desarrollo de la acción. El avión no es especialmente moderno, pero tiene un "valor sentimental", al igual que el coche de Noddy, y simboliza la simplicidad de los cuentos infantiles tradicionales y de los conceptos ilustrativos.
- ↘ Los hermanos pasan tiempo con sus amigos alrededor de una hoguera, que representa el concepto de comunidad y la codependencia frente a las limitaciones del entorno.
- ↘ La serie se basa en tramas sencillas donde alguna cosa sale mal o un personaje necesita algo, y los hermanos Koala resuelven el problema. En esta imagen, Ned está teniendo problemas con el barco.



## El concepto

"Si se realiza una serie infantil, es necesario trabajar con un concepto sencillo que se entienda de inmediato. Si alguien me preguntara ¿sobre qué trata *Los hermanos Koala*? Yo respondería: 'son dos koalas que vuelan en su avión por el desierto de Australia y que ayudan a las personas'. Ya está. Así que el tema de la serie es 'ayudar a los demás'. A BBC Worldwide le gustó la idea, lo que denominó los 'valores clave' de la serie; este enfoque fue de gran ayuda y me obligó a centrarme en el espíritu e intención real de la serie. Además, de repente comprendí el aspecto positivo de realizar una serie que sostiene que 'es bueno ayudar a los demás' porque se trata de un concepto que va más allá de cualquier idea política o religiosa; no es un tema polémico y tiene solidez suficiente como para desarrollarlo durante varios episodios".

## La ejecución

"Una cosa importante en *Los hermanos Koala* es que, dado que la acción se desarrolla en el desierto, podemos reducir al mínimo el decorado. En muchas de las series en las que había trabajado anteriormente, los animadores dedicaban el 90% de su tiempo al decorado y la iluminación, y sólo el 10% al argumento. Sin embargo, *Los hermanos Koala* está ambientado en el desierto de Australia, y el decorado está compuesto por cielo, suelo y roca. De este modo, podemos dedicar nuestro tiempo a desarrollar el carácter de los personajes y la historia, porque todo está centrado en ellos. Además, esta idea refleja la realidad de la comunidad que vive desperdigada en el desierto de Australia, en condiciones de tremendo aislamiento, lo que impone la colaboración mutua, tanto en el trabajo como en la vida social y cultural. Todo esto hace nacer fuertes vínculos entre las gentes que habitan el desierto de Australia bajo sus duras condiciones y las convierte en comunidades solidarias y fuertemente cohesionadas".

## Los temas

"La 'ayuda' que prestan los hermanos en cada episodio es modesta, no es ninguna acción espectacular. En un episodio, por ejemplo, un wombat que nunca recibe visitas se inventa a un amigo imaginario y, mientras que algunos de los personajes piensan que es una idea tonta, los hermanos Koala se muestran muy comprensivos e invitan a cenar al wombat y a su amigo invisible a casa. Durante la cena, instan al wombat a invitar a gente a su casa e incluso le organizan algunas visitas. No se trata de ningún problema trascendental, pero estos pequeños problemas son muy importantes para los niños. En otro episodio se organiza un partido de críquet con dos equipos, de los que se deja fuera al pingüino. Los koalas llevan al pingüino al partido y los demás personajes se dan cuenta de que no es agradable sentirse excluido".

"En la serie hay varios elementos recurrentes, como el afecto; hay muchos abrazos, mucho contacto físico y mucho cariño, algo que es posible porque se trata de animales, pero que resultaría mucho más difícil de mostrar con personajes humanos, sobre todo en el mercado norteamericano. El mundo de los hermanos Koala está en medio de la nada, pero los niños creen que si fueran lo suficientemente lejos, encontrarían ese lugar y esa comunidad, tal y como sucede con Pingu, o la famosa 'galaxia muy, muy lejana' de Lucas. La serie tiene paralelismos con el mundo real, porque los hermanos Koala son como el Servicio Médico Aéreo que opera en el desierto de Australia. El mensaje general de la serie es positivo".

## Engie Benji

Cosgrove Hill cuenta con una larga experiencia en series infantiles, en las que siempre trata de combinar el entretenimiento con valores didácticos. Dos de sus series más recientes tratan conceptos estrechamente relacionados con los niños y ciertas preocupaciones de los adultos, así como su papel como "espectadores acompañantes".

Engie Benji -que lo arregla jodo- es un personaje que arregla diferentes tipos de vehículos con la ayuda

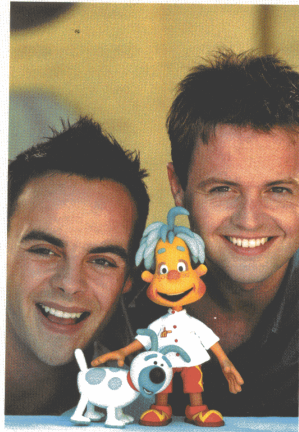




de sus amigos Jollop y Dan. Con las voces de los jóvenes presentadores de televisión británicos Ant y Dec, Anthony McPartlin y Declan Donnelly, el programa se basa explícitamente en el tipo de historias que se inventan los niños cuando juegan con sus juguetes favoritos. Esto facilita un modelo de narración fantasioso a la vez que plausible, con el que se refleja la forma de pensar de los niños, su comportamiento y sus reacciones ante determinadas situaciones, y se analiza el concepto de "resolución de problemas" desde la perspectiva de los niños. Al igual que *Los hermanos Koala*, la idea central de ayudar a los demás es un aspecto esencial del desarrollo de la narración.

## Habilidad clave

- Cuando se crea una serie de animación para niños, hay que centrarse en un concepto que sea accesible y sencillo de entender para los niños, algo con lo que se identifiquen de inmediato.
- Debe intentarse crear una estrategia de diseño colorista pero sencilla, que describa claramente a los personajes y los contextos en los que se mueven.
- Debe utilizarse un lenguaje sencillo y contar la historia, en la medida de lo posible, a través de la "emoción" y la "acción", siguiendo unos códigos y convenciones de "interpretación artística" predeterminados.
- Además de crear situaciones divertidas y teatrales, debe intentarse incluir temas aleccionadores y humanos que refuercen el desarrollo de los niños.



### Fotogramas publicitarios de *Engie Benji* - Cosgrove Hall Films Ltd. 2003

El diseño colorido y vistoso es imprescindible para atraer a los niños, al igual que el concepto general de invención (muchas series infantiles británicas han tenido a inventores y expertos en bricolaje como sus protagonistas, desde *Fireman Sam* hasta *Bob y sus amigos (Bob de Builder)* y *Wallace*. Estas profesiones aportan un contexto perfecto para introducir máquinas y artefactos divertidos.

A la derecha, los presentadores de la televisión británica Ant y Dec con Engie y Jollop. La selección de las voces para los personajes es muy importante, deben ser voces que interpreten de una forma enfática. McPartlin y Donnelly tienen bastante experiencia en la televisión infantil y en programas para jóvenes, y sus interpretaciones vocales seducen a su público.

## La animación con arcilla

La animación con arcilla ofrece la posibilidad de trabajar con un material convencional y crear una obra que muestra el carácter práctico del proceso y sus resultados finales. La presencia de la "mano humana" da la sensación de que es una técnica accesible incluso para el espectador. Sin duda alguna, la animación con arcilla es la forma más artesanal de animación.

Michael Frierson, animador e historiador, es profesor de la Universidad de Carolina del Norte, en Greensboro, Estados Unidos. Ha creado varias series infantiles de animación con arcilla y es autor de un libro sobre los inicios históricos de esta técnica (*Clar Animation: American Highlights 1908 to The Present*, Nueva York: Twayne, 1994). Frierson explica a continuación el proceso de creación del anuncio de Nickelodeon con referencias de tipo histórico, teórico y práctico.

### Primeras experiencias

**Frierson:** "Mi primer acercamiento a la animación con arcilla fue en abril de 1979, cuando conocí a Barry Bruce, diseñador de personajes para Will Vinton Studios, en la Universidad de Carolina del Norte, en Greensboro. Nos conocimos en el Festival de cine y vídeo de Carolina el mismo fin de semana que tuvo lugar el grave accidente de la central nuclear de Three Mile Island. Bruce dirigía uno de los talleres y apoyaba mucho a los estudiantes que estaban rodando películas animadas, y fue él quien me indujo a realizar una película de animación con arcilla. Le llevamos a un sótano donde se estaba rodando una película con marionetas y le preguntamos ¿qué te parece? Bruce ni siquiera estaba mirando el decorado, sino todos los cacharros desperdigados por el suelo y dijo: 'Tenéis trastos aquí que están muy bien para montar un decorado o un equipo de filmación'. Fue entonces cuando aprendí que todo consiste en improvisar, en cierta manera, en trampear para que las cosas funcionen".

"Estudié dirección en la Universidad de Michigan y dirigí el festival de súper 8 durante varios años, donde aprendí mucho. Allí vimos las primeras películas de Tim Hittle en

súper 8 y le invitamos al festival para que nos hablara de su obra. En la Universidad de Michigan no existía un programa formal de animación, así que me dedicaba a leer libros sobre el tema y a hablar con gente del sector cuando iba a los festivales".

"Mi trabajo en el mundo de la animación surgió de mi interés por las películas de 16 mm, porque siempre me han fascinado los planos tomados a intervalos regulares. Cuando se estrenó *Koyaanisqatsi* en 1982, pensé que había muerto e ido al cielo. También vi mucha animación con arcilla en súper 8, y en el Festival de 16 mm en Ann Arbor, Michigan presentaron películas experimentales increíbles que manipulaban el tiempo de infinitas maneras. El tiempo y su representación visual han sido uno de los temas principales de muchas películas desde los inicios del cine, y cuando se ve esta tradición expresada en cientos de películas independientes y experimentales, sientes la necesidad imperiosa de probarlo".

**Frierson**

**(cont.):** "Mi mujer, Martha Garrett, es ceramista y siempre ha influido mucho sobre mi obra. Cuando era pequeña, creaba muñecos de arcilla que conservaba en



→ Fotograma de la versión final del anuncio que presenta el logotipo de Nick Jr. - Michael Frierson

En muchos sentidos, la animación con arcilla es el tipo de animación más accesible. Conserva los mismos principios que el juego con plastilina y, a pesar de ser una técnica tan compleja y sofisticada como las demás técnicas de animación, proporciona una sensación de implicación muy directa y práctica.

la nevera. Al principio, trabajé con figuras recortadas y, en 1980, creé unos decorados en cartulina y unas gallinas de arcilla para la película *Chickens in the Louvre* basada en una canción estrambótica de unos amigos míos. Dado que apenas se trabajaba con arcilla en esa época, funcionó muy bien en el círculo de festivales y fue seleccionada por un canal de televisión por cable llamado Bravo que acababa de fundarse en Nueva York".

"En la animación se trabaja muy poco con actores, y esto es algo que me gusta. Sólo es necesario trabajar con voces y un *storyboard*. También me gusta el hecho de que la animación sea una técnica baja en tecnología. Si se trabaja con una cámara Bolex, lo

natural es trabajar fotograma a fotograma, simplemente, pulsas automáticamente el disparador hacia delante, y no hacia atrás. Me encanta el sonido de ese 'clic'".



Imágenes del *storyboard* para la creación del anuncio de presentación del logotipo de Nick Jr. - Michael Frierson

**Los retos**

"Yo tengo una relación de amor/odio con la animación. Odio la parte de preproducción. No tengo una gran capacidad de concentración; por lo que tener que anticipar el aspecto que tendrá cada plano antes de rodarlo y tener que contar las pistas de voz en un rollo de 16 mm no me divierte. Con el ordenador la situación mejora, pero

sólo un poco. Para el proceso de creación del

anuncio de presentación de un logotipo que comentaré después, elaboré un *storyboard* muy básico. Una vez superado el obstáculo de la preproducción, la fase de producción me entusiasma, aunque sea lenta. Me gusta porque tengo una idea muy clara de lo que estoy haciendo, es como hacer un bordado muy fino, donde cada puntada te acerca un poco más a la meta. Si consigues rodar cuatro o cinco segundos en un día, te sientes genial".

### **Loony Tunes**

*Looney Tunes* siempre han sido para mí el modelo a seguir; es la mejor serie de cortos animados que se ha rodado jamás. Cuando era pequeño nunca llegué a ver la serie de Disney titulada *Disney's Wonderful World of Color* porque la emitía la NBC, y en casa se había roto el botón de la televisión y estaba atascado en la CBS. Por lo tanto, de pequeño, los *Looney Tunes* fueron TODA la animación que yo vi. Aparte de esta serie, no había mucha más animación por televisión, con excepción del ocasional episodio de *Popeye*, o *David y Goliat* (*Davey and Goliath*) los domingos por la mañana (porque era una serie con mensaje religioso que patrocinaba la iglesia luterana).

### **Hitos de la animación con muñecos de arcilla**

"En 1974, Bob Gardiner y Will Vinton ganaron el Óscar a la mejor película animada con *Closed Mondays*. Fue una película que impactó mucho, porque nunca habíamos visto ese tipo de animación 3D en Estados Unidos. Además, esta película obligó a la Academy of Motion Picture Arts and Sciences (Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas) a cambiar la denominación de la categoría, que pasó de llamarse 'Mejor cortometraje animado' a 'Mejor película animada', lo que subraya la influencia que estaba teniendo la animación independiente sobre el cine".

"A finales de la década de 1970, Will Vinton producía películas animadas con muñecos de arcilla de media hora de duración, entre las que se encuentran *Martin the Cobbler* (1970), *Rip Van Winkle* (1978) y *El principito* (1979). Algunas de las historias eran un poco cursis, pero la técnica era muy buena, porque se trataba de la clásica animación con arcilla muy rica en detalles. Estas películas poseen un atractivo semejante al de las sofisticadas casas de muñecas, ese mundo en miniatura tan delicado y detallado. Después de ver estos filmes, me pregunté cuáles debían de ser los orígenes de la animación con arcilla y empecé a investigar la historia de esta técnica. Conocí a Art Clokey, el creador de la popular serie *Gumby*, y en 1982 escribí un artículo sobre él para *Funnyworld*. Después encontré algunas de las primeras películas realizadas con arcilla en Estados Unidos, que databan de 1908, y a la primera mujer que utilizó esta técnica: Helena Smith Dayton, quien ya en 1917 desarrollaba estas técnicas. Finalmente, acabé escribiendo el libro titulado *Clar Animation: American Highlights 1908 to the Present* (Nueva York: Twayne, 1994). Pienso que mi historia sobre esta técnica ha contribuido más a ella que mis películas".

#### **Habilidad clave: con las manos en la masa**

Jugar con la arcilla y manipularla ayuda a comprender mejor los conceptos de tridimensionalidad, las proporciones, el peso, la textura... Ayuda a crear una figura discernible de formas plásticas. Incluso si el objetivo de mis alumnos es dedicarse a otras técnicas de animación, trabajar con la arcilla puede resultarles útil para comprenderlas mejor.

### **El atractivo de la arcilla**

"La arcilla tiene un gran atractivo visual inherente porque se mueve en un espacio 3D y es muy plástica. Art Clokey me dijo una vez que 'la arcilla resulta atractiva para la conciencia colectiva porque todos estamos hechos de barro. En ese momento, me pareció una afirmación bastante rocambolesca, pero ahora creo que tenía razón: el barro es un medio visceral al que nos enfrentamos en un nivel irracional".

"Mi mujer siempre ha trabajado en todas mis producciones. Ella es la escultora, la que crea los personajes. Además, tiene una intuición especial para las expresiones faciales y el movimiento corporal. Yo hago una pose, y ella me estudia y la copia. Así que la arcilla es lo idóneo para nosotros. Es un material que plantea muchos retos, pero también es un medio muy gratificante porque siempre da buenos resultados, aunque no hayas hecho un trabajo muy pulido. Siempre digo a mis alumnos que tienen que



empezar por familiarizarse con el material, moldeando y dejando sus huellas en él, no hay que ser demasiado exigentes al principio".

### **La creación del anuncio de presentación del logotipo de Nickelodeon**

"Este tipo de anuncio (*ident* en inglés) se utiliza para presentar el logotipo de, por ejemplo, un canal de televisión. Su diseño tiene como objeto captar la atención del espectador, y la imagen final siempre es un plano del logotipo del canal. A mí me gusta trabajar con este tipo de limitaciones, en la que debe presentarse una narración mínima en un tiempo muy limitado".

"Igual que sucede con las demás técnicas con muñecos, es difícil hacer que la arcilla vuele. Cuando hay que desafiar las leyes de la gravedad, la arcilla puede ser bastante problemática, sobre todo si no se utilizan armazones caros. En esta escena, hay un momento en que el bebé canguro tiene que salir de la bolsa de la madre, y no sabíamos cómo conseguirlo desde un punto de vista técnico".

"Empezamos por crear al bebé asomando por la bolsa para salir, pero el conjunto resultó demasiado pesado para sostenerse y volcaba. En ese momento, o tiras a la basura el plano y vuelves a encuadrar, o simplemente continúas hasta solventar el problema. En estos planos tan difíciles, en los que nos quedamos tan atascados intentando que no se, desmontara todo, la atmósfera entre Martha y yo era bastante tensa. Lo que hicimos fue seguir reforzando el extremo inferior del bebé canguro y mover el barro hacia delante para mantener equilibrada a la madre canguro".

"Intentamos aplicar las técnicas tradicionales del aplastamiento y estiramiento -donde la madre canguro salta dentro del encuadre-, y funcionó mejor de lo que esperábamos".

"Después, tuvimos un momento a lo Tex Avery cuando la madre saca unas 40 cosas de la bolsa. Decidimos añadirle varios brazos e hicimos que se movieran continuamente en todos los fotogramas, del mismo modo que Avery emplea múltiples extremidades que se mueven muy velozmente en los dibujos animados clásicos. Con la adición del sonido - una ráfaga de latigazos- es un *flash* divertido dentro del movimiento habitual".

### **La iluminación**

"Lo que cambiaría es la iluminación, para que fuera más dramática. En esta pieza se utilizan tonos altos, típicos de la comedia, pero ahora he aprendido que, para conseguir una iluminación mucho más realista, 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 del público".

"Soy profesor de animación en la Universidad de Carolina del Norte, en Greensboro, y mi mujer da clases de animación a los estudiantes de octavo curso. Para nosotros, la arcilla es un material estupendo para principiantes, porque es de los materiales más fáciles de animar que existen: permite al animador centrarse en el detalle, es tridimensional, es plástica, vistosa, visceral e indulgente. Todo el mundo puede realizar animación con arcilla, no hay que ser Nick Park o Will Vinton. Es posible que la arcilla sea un medio de baja tecnología, extraño e incluso sucio, pero siempre da unos resultados espectaculares".

### **En resumen**

Lo que consigue Frierson en este anuncio es un resultado destacable. La animación con arcilla tiene una fuerte presencia "material" y, mediante el uso de los canguros y con la idea de que cualquier objeto de cualquier tamaño, forma o condición puede salir de la bolsa de la madre, se transmite a la perfección la capacidad de la animación para hacer posible lo "imposible". Todas las cosas incongruentes que salen de la bolsa marsupial tienen su aspecto cómico, incluido el fregadero, y el broche de oro es el bebé gigante, cuyo sonajero cae sobre la mamá y revela finalmente el logotipo del canal Nick Jr. El *timing* es perfecto, porque el sonajero no cae hasta que la madre levanta la cabeza para mirar orgullosa a su hijo, un momento solemne que se quebranta cuando cae el sonajero y le golpea en la cabeza. Con el remate del *gag* aparece también el logotipo del canal, que se queda grabado en la mente de los niños.