

CLARA RODRÍGUEZ.



# El Encuentro

Proyecto de Egreso de la Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales.  
**Instituto "Escuela Nacional de Bellas Artes"**  
Montevideo, Uruguay.  
Año 2017

Impreso y encuadernado en Montevideo, Uruguay  
Imprenta: Taller Gráfico Ltda.  
Encuadernación: Abc encuadernados s.r.l.

Diseño de tapas e interior: Clara Rodríguez.  
Fotografías: Constanza Rivero y Clara Rodríguez.

Año 2017.

## **Índice**

|  |           |
|--|-----------|
| Agradecimientos                                  | 7         |
| Introducción                                     | 9         |
| Presentación                                     | 11        |
| <b>La creación:</b>                              | <b>13</b> |
| La creatividad en la historia                    | 15        |
| Ley y creatividad                                | 18        |
| <b>Animación: Historia y técnicas</b>            | <b>21</b> |
| Introducción a la animación                      | 23        |
| Antecedentes históricos                          | 25        |
| Principios y teorías                             | 26        |
| Aparatos precursores al cine y animación         | 28        |
| Técnicas: un mundo de investigaciones            | 35        |
| <b>"El Encuentro"</b>                            | <b>43</b> |
| "El Encuentro" como proceso                      | 45        |
| Pluralidad de lenguajes                          | 46        |
| Realización                                      | 47        |
| Personaje  | 51        |
| Primer escenario (casa por dentro)               | 56        |
| Segundo escenario (la calle)                     | 62        |
| Tercer escenario (campo)                         | 66        |
| Montaje de escenografías, rodaje y posproducción | 71        |
| Exposición                                       | 73        |
| Conclusión                                       | 77        |
| Bibliografía                                     | 79        |



### ***Agradecimientos.***

Agradezco y dedico este proyecto a mi familia, quienes me han apoyado sentimental y económicamente de manera incondicional durante toda mi carrera, aceptando mis decisiones y aconsejándome en muchas de ellas.

También debo un enorme agradecimiento a los profesores que formaron parte de mi aprendizaje y formación, por la paciencia y dedicación a mis trabajos y proyectos, aportándome su visión sincera. Junto a ellos debo nombrar a todos los compañeros que durante todos estos años supieron darme su aporte crítico, compartir conmigo sus formas de trabajo y su paciencia, enriqueciéndome cada día en el hacer y como persona.

Gracias a todos los amigos que me ayudaron de forma afectiva a seguir este proyecto, con su mirada positiva y alentadora siempre presentes. A Nicolás Perez por la colaboración en el proyecto y por el apoyo durante todo el proceso y a mi tutora y profesora Sandra Marroig por acompañarme y guiarme durante este proyecto con dedicación de forma alentadora.

## ***Introducción.***

“El Encuentro” es una propuesta expositiva presentada en la Sala Miguel Angel Pareja del Instituto "Escuela Nacional de Bellas Artes" como Trabajo Final de Egreso de la Licenciatura en artes plásticas y visuales, inaugurada el 4 de octubre del 2017.

La misma consta de la proyección del cortometraje realizado con técnicas de animación y la muestra de las maquetas usadas para la realización de la misma junto con los materiales, bocetos e ideas previas.

“El Encuentro” es una creación. Es un proceso, un proyecto, una investigación, una experiencia, un aprendizaje, una vivencia, un pensamiento remoto a una idea imaginada. Es, al mismo tiempo, una idea escrita y dibujada llevada a una realidad tangible. Es conocimiento e intuición. Es el cierre y la apertura de un ciclo. Con ella nace la posibilidad de crear. Algo que para mi es una necesidad y un placer. Es una forma de encuentro conmigo misma, con mi pasado y mi futuro, con mi entorno.

Sostengo el compromiso de crear en el entendido de materializar aquellas ideas primarias que me fueron surgiendo. Ideas que fueron mi motivo para crear y así, finalmente, visualizarlas de manera conjunta. Proceso en el cual, siendo crítica, me hizo ir plasmando la creación final. Muchas ideas, imágenes, ocurrencias, quedaron por el camino. Algunas serán sutiles, otras estarán ocultas incluso para mí, otras las descubriré en la observación detallada y otras serán la esencia.

Debo agregar que es imposible pensar que esta creación se pudo lograr sin una metodología y una técnica que me acompañe en el proceso. Una técnica y una metodología que me guió, orientó, y ayudó a que emerja esa forma tal y como pretendía que surgiera para ser observada por el espectador.

Finalmente, creada, podrá ser un producto para compartir, abriendo la posibilidad de interpretación de cada receptor, quien tendrá sus diferentes posturas y a quien, espero, habrá de generarle distintas sensaciones. Es mi intención, como creadora, que al momento de exponer, la participación del espectador no sea pasiva, sino por el contrario, pretendo que éste actúe de forma activa, completando la obra con su reacción emocional.

## ***Presentación***

El trabajo escrito que voy a presentar es el resultado de la investigación teórica y práctica que desarrollé para el Trabajo Final de Egreso de la Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales. Pretendo, con este trabajo, darle un cierre a los años cursados en el Instituto Nacional de Bellas Artes. Intentaré plasmar y abarcar algunos de los puntos que han marcado mi formación práctica y académica. Es por eso que siento que el proyecto, desde el comienzo hasta el resultado final, intenta reflejar este proceso de aprendizaje y compromiso con la carrera.

Tuve la suerte de poder experimentar en varias áreas del Instituto, lo que me ha dado la posibilidad de pluralizar las técnicas y lenguajes al momento de generar mi proyecto, ampliando considerablemente las opciones de trabajo. Esta posibilidad ha sido, considero, una ventaja y un desafío y me ha permitido poder elegir los tipos de lenguajes que considero los más acertados para lo que pretendía crear.

Así de complicada fue la elección de los temas. Más allá de tener claro que el proyecto se basaría en mi aprendizaje y trayectoria por IENBA, difícil sería concretar los focos de mayor atención. Es por eso que, mi idea, es que citaré y me basaré en algunos autores, pintores, filósofos, cineastas, fotógrafos, etc., que me han inspirado en este tiempo en que asistí al IENBA. Del mismo modo espero plasmar aprendizajes logrados en otros centros de estudio, así como experiencias personales que he ido incorporando.

Podría llamar a “El Encuentro” un proyecto que surge de la combinación, de “el ser” con “la técnica”. Una creación que surge de ideas que toman formas visibles a través de la combinación de diferentes técnicas, permitiéndome utilizar argumentos de mi interés y técnicas ya aprendidas, pero también es un proyecto para desarrollar el aprendizaje y la investigación.



# **LA CREACIÓN.**

*La creatividad en la historia.  
Ley y creatividad.*

## *La creatividad en la historia.*

De este intento por encontrar los temas de mayor interés surge uno de los puntos de este proyecto y es la idea de “crear, creación, creador”. Muchas obras comienzan como proyectos que evolucionan creativamente con su desarrollo, teniendo muchos factores que alteran la creatividad y crecimiento tanto de la obra como de su autor. De esa forma la obra se transforma en el resultado que finalmente vemos como observadores, ya sea en el caso de una pintura, una escultura, una pieza musical, una novela, etc. No en vano elijo este tema, ya que por más amplia que sea la investigación, involucra reflexiones personales sobre mi proceso de creación, en las que me detendré con mayor atención a explicitar.

El arte y la creación no siempre fueron vistas de la misma manera. Para los griegos, los artistas no eran más que imitadores de la naturaleza, por lo tanto no creaban nada nuevo ni fabricaban sino que se limitaban a expresar lo que la naturaleza les generaba. Este último término reemplazaba, de alguna manera, a “creatividad” y “crear”. Conceptos que no eran considerados relevantes en ese entonces. Ellos sostenían que los artistas no tenían las condiciones de libertad como para ser un ser creativo. Debían regirse por una serie de leyes y normas que, por ende, impedían dicha libertad. Por lo tanto, la capacidad de ser un buen artista estaba en poder conocer y utilizar las leyes y normas de manera sabia y correcta para poder fabricar cosas. Y eso otorgaba la buena destreza del mismo. El artista descubre, no inventa. Éste es el principio del arte griego: si la naturaleza se rige por leyes, así también será en el hombre. Él debe ser capaz de encontrarlas y someterse a ellas. Un ejemplo de estas leyes para los artistas visuales, es el caso de la figura del cuerpo humano, impuesta por Policleto, un escultor especializado en bronce que realizó su obra más celebre, “Doríforo” con cuya escultura sistematizó la proporción perfecta de la figura humana, al que denominó “El Canon”, título muy significativo ya que se corresponde con el concepto “medida”.

En la música sucedía algo muy similar: “música” significaba “leyes”

Los únicos considerados creadores eran los poetas. A éstos se los consideraba capaces de traer mundos nuevos a la vida. Aunque no existiera la palabra creatividad, ellos creaban y tenían la libertad de hacerlo como quisieran. Pero, aun así, los poetas no se consideraban artistas, ni la poesía era arte.

Tatarkiewicz hace referencia en su texto “Historia de las seis ideas” a teóricos como Platón, quien sostiene esta misma idea: “Lo que es bello, lo es siempre y por sí mismo” (Tatarkiewicz, 1997, p. 280). Un verdadero pecado se encuentra traicionando la verdad. Posteriormente Longino, autor de la obra “sobre lo sublime”, también afirma que los poetas pueden aprender un método

A medida que más teóricos reflexionan sobre esto, comienzan a haber cambios y similitudes

entre poetas y pintores, como en el caso de Homero, quien nos habla de que no solo el poeta tiene derecho a decir las cosas como quiere. Por otro lado, Calistro dice: “No solo está inspirado el arte de los poetas, sino que las manos de los escultores están igualmente dotadas de la bendición de la inspiración divina” (Tatarkiewicz, 1997, p. 281).

El concepto de creatividad tiene unos pocos años. En el diccionario de La Real Academia Española, se incorpora en 1984 y para nosotros significa en términos generales: la capacidad de alguien para crear algo. Esto no siempre fue de esta manera. El concepto y la palabra, como tal, proviene del latín “creare”. Ellos, a diferencia de los griegos, tenían varios términos para este proceso y poseían un concepto mucho más cercano al de hoy día. Para “crear” usaban la palabra “creatio”, “creador”. Otra forma era “facere y creare”. “Creare”, por ejemplo, se utilizaría en “creare senatorem”. Esto querría expresar “hacer a alguien senador”. Estos significados se modificarían en el periodo cristiano. La palabra “creatio ex nihilo” pasaría a ser la acción de dar existencia a una cosa a partir de la nada. Vincula únicamente a Dios. Ésta es una definición que se tomaría (del) (en el) Antiguo Testamento, dándole explicación al surgimiento del universo, de la tierra, animales, plantas y hombres tomando a Dios como creador, quien crea a partir de la nada y a partir de la palabra. Por lo tanto, las palabras “facere y creare” antes usadas en referencia a la capacidad humana para crear, dejan de existir ya que la creación solo es divina y el hombre no es más que un fabricante. Esto llevo claramente a que los artistas fueran imitadores de las perfecciones de la naturaleza como en sus comienzos, pero esta vez sin dejar tampoco cabida a la poesía.

Ya en el renacimiento, los artistas eran libres de interpretar y hacer a su antojo, lo que generó que todos se sintieran libres de dar su propia visión de lo que hacían, cada uno en relación a lo que más se acercaba a su “creatividad”, sin poder definir este término como tal. El artista Miguel Ángel decía: “El artista plasma su visión en lugar de imitar la naturaleza” (Tatarkiewicz, 1997, p. 283). Zuccario decía: “el artista configura un mundo nuevo, nuevos paraísos” (Tatarkiewicz, 1997, p. 283). Y esto ocurrió claramente con los escultores, músicos y poetas.

En 1595 el concepto de creatividad es empleado por el poeta y teórico Mazej Kazimierz Sargiewski. Él se atreve a decir que el poeta “crea algo nuevo”. Y aún más, llega a decir “tal y como lo hace Dios”. Aún así no considera a los artistas como creadores, ya que crean a partir de materia existente. Baltazar Grecian también escribió sobre este conflicto y sobre él decía “el arte es la plenitud de la naturaleza, es como si se tratara de un segundo creador: completa la naturaleza la embellece y a veces la supera, unirse cada día a la naturaleza hace miagros”(Xirau, 2003, p.109)

En el siglo XVIII el término creatividad y el término “imaginación” se conectaba con “creación”. Pero aún así surgían conflictos. Diderot hablaba sobre la imaginación como el conjunto de memorias y formas vividas, por lo tanto, para él, no crean nada nuevo. Estrictamente, Charles Bateux y Condillac, ambos filósofos franceses, sostenían su teoría

sobre la base que consideraban la incapacidad de la mente humana para crear.

Puesto que existía el término “crear” pero aún muy confuso, se asignaron tres niveles: uno era la creatividad como “Ex nihilo” o sea el antiguo concepto de “crear a partir de la nada”. El segundo: la filosofía que no admite a la ilustración como una creación, pues esta no da misterio y la creación sí. Y la última: era dada a los artistas. Ellos poseían reglas y su creatividad estaba basada en las mismas. Estas reglas estaban creadas por ellos mismos, por lo tanto era una idea muy frágil sobre crear.

El artista y el poeta son creadores: ésta es la idea del siglo XIX. Con estos pensadores aparecen expresiones como “Creativos” y “creatividad”, palabras exclusivas usadas y denominadas para los artistas. En el siglo XX estas palabras comenzaron a utilizarse fuera de los ámbitos artísticos: los científicos también podrían ser creativos, al igual los políticos y los inventores de nuevas tecnologías.

## *Ley y creatividad*

Tanto el arte como la poesía fueron ganando espacio en la creatividad, siendo por un lado: la búsqueda de crear cosas nuevas, inventos propios del hombre, tal como supo ser la poesía desde su comienzo. Y por otro: la búsqueda de reglas, de leyes que gobiernan a la humanidad, como lo hicieron los llamados artistas, creando bajo sus propias reglas. Eso nos deja ver que el arte y la poesía son: ley y creatividad, destreza e imaginación, reglas y libertad.

El arte hoy lo consideramos con ésta dualidad: el conocimiento de las leyes que posee un artista, y la imaginación de un poeta. Durante mucho tiempo no fue posible unirlos. Hoy podemos buscar de manera libre nuestro camino, combinando la idea de poesía con las leyes del arte, o solo buscar en la poesía, así como otros buscan la libertad en la rigidez de las reglas.

Hoy día conocemos muchas variantes del término “creador”, “crear”, “creación” y “creatividad” que ahora sabemos que surgen de una misma raíz. Pero “creatividad” nos induce a pensar en el proceso mental por el cual el que crea logra llegar a su producto, por lo tanto nos deja adivinar a través de su producto, su creatividad.

Entre producto y creatividad nos encontramos con el proceso: él es la creatividad en desarrollo, y es el camino al producto.

La creatividad hoy día tiene un uso amplio. Como ya hemos dicho, abarca mucho más que el campo del arte. Pero, para decir que algo es creativo, necesitamos esa distinción de las demás cosas: una novedad es distintiva pero no siempre es creativa. Sin embargo todo lo creativo tiene mayor novedad y en consecuencia lo creativo sí será novedoso. La “novedad” consiste, en general, en la presencia de una cualidad, que antes estaba ausente. Es una combinación de lo que ya se estaba acostumbrado: sucede a menudo que salen a la venta modelos nuevos de transporte, de tecnología en comunicación, en artículos para el hogar, etc. Una forma nueva de producción puede ser una gran novedad, aun así muchas veces carecen del detalle creativo.

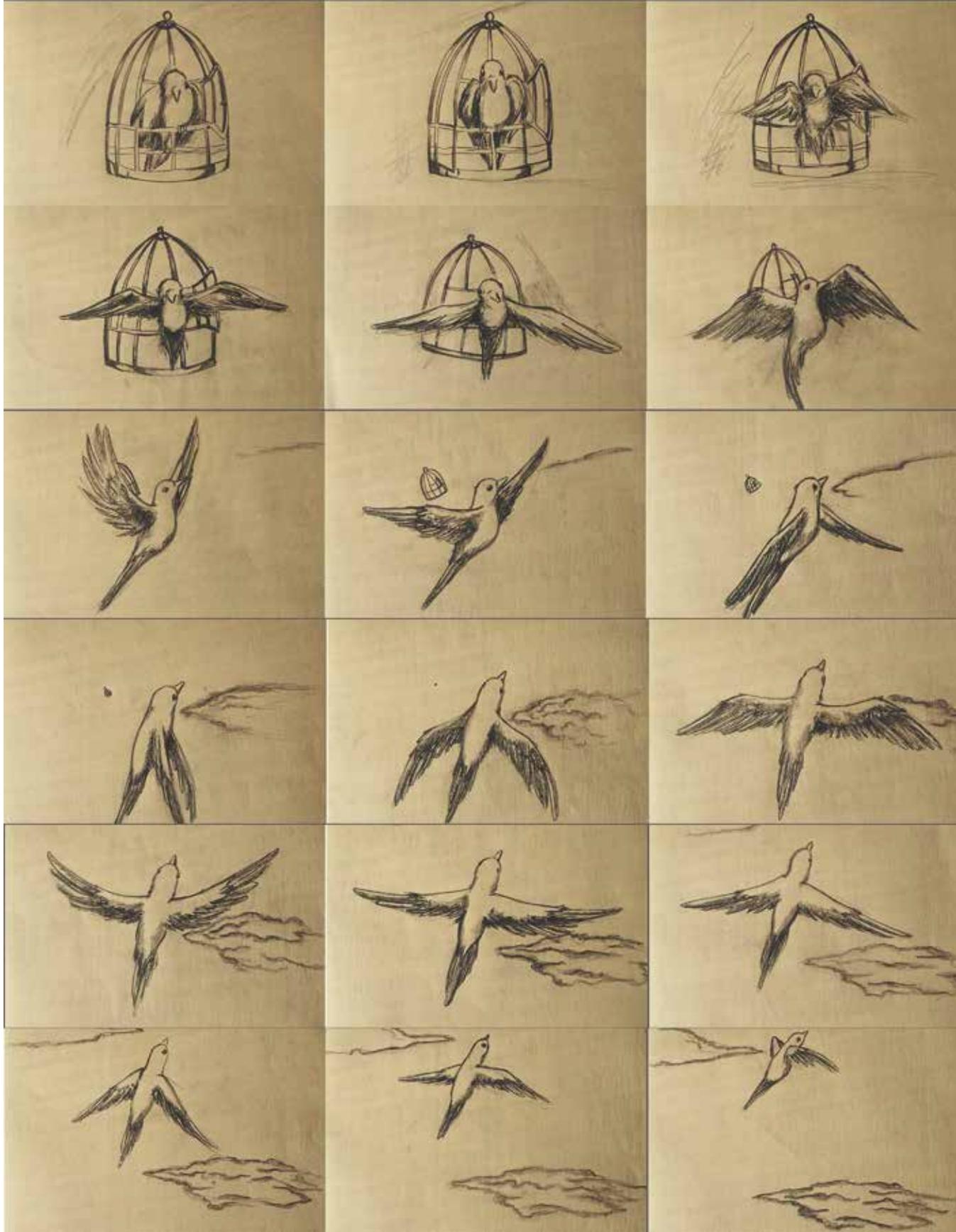
Se puede lograr la novedad a un alto grado cuando se trata de personas creativas. La creación de un trabajo nuevo siempre ha dado a la humanidad una transformación ya sea en la literatura, la tecnología, la filosofía o las artes. Con ella vemos nuevas concepciones. No podremos nivelar en forma de escala la creatividad de un individuo ni un grupo, pero podemos distinguirlas mediante reconocer el esfuerzo mental, el desarrollo de la energía y la producción de algo nuevo: la novedad también podría ser una forma de medir la creatividad.

Hoy valoramos la creatividad desde el punto en que se producen cosas nuevas, nuevos rumbos para la vida, así como también la manifestación de la mente humana en diversas formas. Además, la creatividad no solo es un beneficio para quienes observan si no también para quien es creativo. Tal vez en ellos surja como una necesidad. El culto a la creatividad hoy es muy valorado sobretodo en el campo del arte: en nuestros tiempos difícilmente una

persona no desee ser creativa en su hacer. Según Leymarie, lo que preocupa es la creatividad, no el arte. No se puede avanzar más en el culto a la creatividad, obras tenemos suficientes. En el romanticismo el artista fue: “imitador”, “descubridor” o “inventor” (creador). Quizá en un comienzo el artista era un imitador- descubridor, hoy es un descubridor-creador.

Delacroix en 1857 nos dice: “existe un acuerdo en que lo que se ha dado en llamar creatividad de los grandes artistas no es sino el modo de ver, ordenar e imitar la naturaleza peculiar de cada uno de ellos” (Tatarkiewicz, 1997, p. 299). Esta frase nos hace pensar en la mirada creativa sobre nuestro mundo. El humano es creativo en cuanto no se limite a: afirma, imitar, repetir. Es creativo cuando da algo de sí mismo, no solo dándole al mundo esas formas nuevas, sino viendo al mundo de una forma diferente. Debe ser de esta forma pues observamos al mundo, sus objetos, su naturaleza, etc. De este modo construimos y configuramos una imagen de él, a nuestra propia voluntad. Por lo tanto, nuestra creatividad se muestra infinita y constante en cada momento de nuestras vidas, en un término general, de formas diversas, en lenguajes diferentes. Diferentes a cada individuo con la conexión de observaciones e ideas sobre el mundo. Sabemos que no siempre fue así, por ende hoy trabajamos este término con los conceptos, ideas y usos que hoy distinguimos de él.

Como dice Gracian en “El Criticón”, 1650: “el arte es como si dijéramos un segundo creador; ha añadido otro mundo al anterior, le ha dado una perfección que el otro no posee en sí mismo; y al llegar a unirse con la naturaleza, cada día obra nuevos milagros.



# ANIMACIÓN: HISTORIA Y TÉCNICA.

*Introducción a la animación.*

*Antecedentes históricos.*

*Principios y teorías.*

*Aparatos precursores al cine y animación.*

*Técnicas: un mundo de investigaciones.*

## ***Introducción a la animación.***

La animación como el cine se desarrollaron de manera conjunta. Aunque la animación no nace del cine se genera en él, produciendo películas. El límite es frágil pero su gran distinción radica en la forma de generar movimiento. El movimiento es, en principio, nuestro punto de interés en estas artes y es la forma de registrar cada movimiento. En el cine la cámara registra el movimiento que realiza un individuo con movilidad propia a modo de “fotografía en movimiento”. La diferencia con la animación es que en ella cada movimiento es creado. Lo importante es que el registro sea cuadro a cuadro y estén vinculados para generar un movimiento.

“La animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada cuadro es mucho más importante que lo que sucede en el mismo cuadro. La animación es el arte de manipular los invisibles intersticios que yacen entre los cuadros”(Sáenz, 2006, p.31) así lo define Norman McLaren

Debemos saber que la animación ha pasado por diferentes formas de ser generada, diferentes técnicas que se han ido desarrollando con el tiempo, diferenciando dos grandes grupos: la animación en el plano es una de las pioneras en la investigación sobre el movimiento, porque se puede realizar con dibujos, siendo animados con diversas técnicas. Y la animación corpórea la cual aparece junto con la fotografía, ya que está es el registro de objetos o personajes con volumen en la cual se trabajan varias técnicas. Una de ellas es la animación “stop motion”.

La animación stop motion o cuadro a cuadro, que es la que nos concierne en este trabajo escrito, es una técnica que permite, mediante la fotografía y la sucesión de ellas, crear la ilusión de movimiento de objetos estáticos. De esta forma se puede manipular el tiempo y el espacio, de una forma ilimitada, utilizando las técnicas narrativas de la cinematografía.

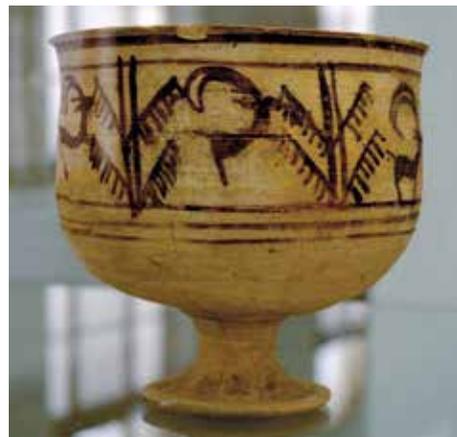
## *Antecedentes históricos.*



El análisis del movimiento comienza en el momento de querer representarlo en el plano, estudiando y observando las diferentes posiciones que adquiere un determinado objeto, por movimiento propio u ocasionado por otros factores. Tomando esto como punto de partida y guiando nuestra búsqueda, encontramos en nuestra prehistoria las pinturas rupestres de los paleolíticos, en las cavernas de Altamira en España y Lascaux en Francia, como las más importantes. Las imágenes de los animales en diferentes posiciones, y la superposición de movimientos en una misma pintura, sugiere la búsqueda de estos hombres en encontrar un modo de representar estos animales en movimiento. Esto despertó curiosidad en el cineasta francés Marc Azéma, quien lleva ya 20 años estudiando las pinturas rupestres en Francia y ha llegado a interesantes conclusiones sobre la importancia de estas pinturas con relación al cine, aunque las figuras de animales representadas con esta característica sean la minoría. Esta teoría sobre la “animación” de determinados animales se afirma al ver las imágenes: un caballo con tres cabezas que sigue un movimiento, el bisonte con dos colas en diferente posición, etc. No solo las figuras en aparente movimiento son parte de esta teoría sobre el “cine primitivo”. El coordinador de las cuevas de Cantabria, Daniel Garrido, afirma que la iluminación del fuego de las antorchas y el relieve de las paredes ayudaba a nuestros primitivos a generar un movimiento de las figuras: aparecer y desaparecer movimientos con la ayuda de la iluminación de las antorchas. La ubicación de las pinturas en la cueva logra hacer ver el desarrollo de una corrida de animales girando en 360° la mirada demostrando que en la era paleolítica no se pintaba por casualidad sino que estos seres utilizaron estas observaciones para hacer sus propias historias. Estas teorías sobre la búsqueda, la necesidad por encontrar un modo de representar movimiento, aún se solidifican más hace unos pocos años. En 2008 Florent Rivère observa unas circunferencias que se creían eran botones o colgantes porque poseen un agujero en el medio. En ellas hay unas figuras de animales en ambas caras, que coinciden al girarla. Tienen una mínima diferencia. Por ejemplo la posición de sus patas. Se nos viene a la cabeza la idea de taumatropo pues, al girar estos “botones” con una piola el animal pasa de un estado a otro generando la ilusión óptica de que este animal corre. O bien pasa de la vida a la muerte. Si bien éste no es el concepto de taumatropo en donde una imagen completa a la otra al girarlas a gran velocidad, se comprueba un interés sobre el movimiento, mucho anterior al que conocemos.

En el año 1970 se descubre en Shahr-i Sokhta en Irán, una vasija de 5200 años de antigüedad que posee la representación de una cabra brincando sobre un árbol para comer. Años más tarde Mansur Sadjadi dedujo que se trataba de una secuencia de cinco fotogramas, en donde se ve claramente el movimiento de una cabra por saltar a comer las hojas de un árbol. Es considerada como una de las primeras animaciones ya que, al girar la vasija, se puede ver

el movimiento completo al igual que podría estar dispuesto un zoótropo, un invento de la primera mitad del siglo XIX, que generaba el aparente movimiento de una imagen por sucesión de imágenes.



Siguiendo con la observación del movimiento, y llevándolo al relato, como suele hacer el cine, no solo como registro de movimiento, es una forma de narración. Así también lo hicieron los griegos en el escudo de Aquiles. Dividido en cuatro anillos y un centro, cada uno de ellos representa la vida pacífica de pastores agricultores y civiles que vivían en la época de Homero. Lo interesante de la representación es la fluidez con la que los personajes se sitúan en estos anillos. Se podría decir que, al girar el escudo, aquel micro mundo con sus figuras cobrarán vida.

La observación del movimiento es una de las bases de la animación, pero, la representación del movimiento no solo queda para los animadores. La búsqueda de encontrar y captar el movimiento se ve como ejemplo en las esculturas griegas. El “Discóbolo” de Mirón representa una fracción de un movimiento completo que en la realidad sería casi imperceptible. Aun inmóvil, la escultura nos lleva a imaginar un antes y un después en el lanzamiento del disco. Cuando se trata de animación la figura que sostiene el “Discóbolo” es uno de los tantos movimientos que debe recrear en la secuencia animada.

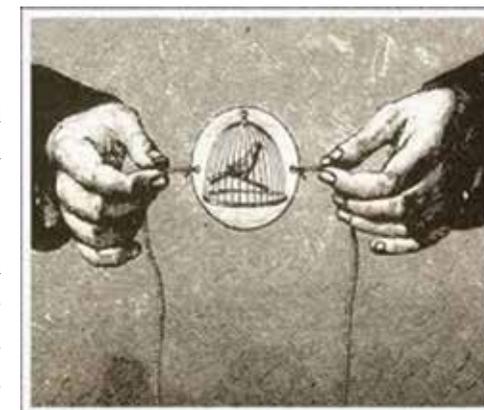
## ***Principios y teorías.***

Más cercanos a nuestra contemporaneidad, comienzan investigaciones no solo del movimiento, sino de proyectar imágenes y ver su movimiento. Esto se da trabajando con el efecto óptico que permite a nuestra vista ver movimiento, en donde solo existen imágenes fijas. Aunque ya se tenía en cuenta el tema, la investigación comienza en el siglo XVII y XVIII. El médico y físico, Peter Mark Roget adelantaba un dato para la explicación de porqué vemos movimiento con la



sucesión de imágenes fijas. Teoría que escribió y nombró en su escrito como “Explicación de una ilusión óptica en la apariencia de los radios de una rueda al ser vista a través de mirillas verticales” en 1824. Por otro lado y más tarde, el físico Joseph Plateau, en el año 1829, investigaba la capacidad de nuestra visión para formar imágenes en movimiento a partir de imágenes fijas: el principio de la animación y posteriormente del cine, llegando a ideas similares que Mark.

Plateau inventa el fenaquistiscopio. De él hablaremos más adelante. Invento que le ayudó a concluir su teoría de la “persistencia retiniana”. Su teoría está basada en que la retina de nuestro ojo es capaz de fijar la imagen más tiempo que la aparición misma, por lo que al aparecer la siguiente imagen está sigue allí y la unión superpuesta de las imágenes genera que el cerebro las enlace y veamos el movimiento fluido. Concluía también que eran necesarias al menos diez imágenes por segundo para que este movimiento aparente fuese posible. El cine, con sus veinticuatro cuadros por segundo era más que suficiente para ..... Hoy día, ya hace un siglo que esta teoría fue descartada totalmente. Sabemos que no es nuestro ojo quien construye una imagen y por lo tanto mucho menos la unión de una sucesión de fotografías. La neurociencia ha demostrado que esta percepción de movimiento está dada por la búsqueda de sentido de nuestro cerebro, para dar forma a movimientos aparentes, detalles y patrones. Pero aún siendo hoy un error, esta teoría dio, a quienes experimentaron



con ella, la posibilidad de investigar en diversos aparatos precursores del cine y la animación. Se escucha también hablar y nombrar al fenómeno phi como explicación a este trabajo que hace nuestro cerebro por encontrar movimiento en imágenes fijas. Este tipo de fenómeno que nos da ilusión de movimiento no tiene que ver con las imágenes en movimiento que nos da el cine. Este fenómeno fue desarrollado en 1912 por Werheimer uno de los padres de la Gestalt que revolucionó en una época en que el cine ya no era una novedad. Lo que Werheimer investigaba se trataba de

imágenes fijas en las que no se pretendía mostrar un movimiento “real” (como en el cine) Una de las demostraciones para este estudio constaba en ver dos imágenes, una con una línea sobre la izquierda y la otra imagen con la misma línea sobre la derecha. Al intercalar una imagen y la otra a una determinada velocidad se forma un movimiento puro, como si la línea pudiera desplazarse. Claramente creado por nuestro cerebro en otros casos es un movimiento aparente difícil de definir, sin color ni forma, pero en fin algo se mueve. Este fenómeno puede tratarse de una de las condiciones animales, más específicamente sobre la supervivencia: el estar alerta de lo que se mueve a nuestro alrededor sin reconocer su forma ni color. Este fenómeno es utilizado en animación pero no debemos confundir la animación de objeto o personaje con el movimiento fluido entre sus fotogramas.

### ***Aparatos precursores al cine y animación.***

En los siglos XVII y XVIII nacieron muchos de los artefactos que fueron útiles para comprender el movimiento, así como también para iniciar las investigaciones sobre los efectos ópticos, y la aparición de la fotografía, todo lo cual ayudaría a la invención del futuro cinematográfico.

En un comienzo con las narraciones animadas, nos encontramos con Athanasius Kircher un monje jesuita alemán, aficionado a la ciencia, inventor, profesor, entre muchas otras cosas, interesado por los lentes, la luz, los espejos. Fue conocido también por ser el creador de la linterna mágica en 1646. Aún no se ha corroborado este dato con precisión. La linterna mágica no aparece en ningún escrito hasta 1671 en donde se nombra un aparato capaz de proyectar imágenes. Este artefacto es posterior a la cámara oscura. En ella las imágenes eran proyectadas de afuera hacia un cuarto oscuro. La linterna mágica contaba con un mechero en el interior que ayudaba a proyectar imágenes recreadas en un vidrio por medio de un sistema de lentes. La luz pasaba de su interior al exterior llevando las imágenes de los vidrios a una superficie. Aun lograda la proyección,



éstas seguían siendo figuras inmóviles hasta que más tarde Gaspar Schott añade un sistema circular que ayuda a desplazar las imágenes. Pero la primera animación proyectada que generaba movimiento no apareció hasta 1736. Fue realizada por Musschenbroek. Lo hizo con el mismo sistema circular de Schott en la linterna mágica pero añadió dibujos de un molino, con sus aspas, en diferentes posiciones en cada uno de los vidrios, haciendo que el movimiento fuese continuo.

Casi un siglo después se retoman las pruebas sobre animación. El siglo XIX de principio a fin es en el periodo donde se realizaron todo tipo de experimentos y aparatos para comprender y lograr el movimiento a través de imágenes fijas. John Ayrton Paris, en 1825, inventa el taumatropo. Este es un pequeño disco, el cual posee dos caras con dibujos diferentes que se corresponden al girarlo a gran velocidad, superponiéndose ambas caras. Fue muy popular en su época y lo es hasta ahora como un juego sencillo de hacer que produce una ilusión óptica. Su aparición, por primera vez, al igual que otras investigaciones, fue para demostrar el principio de persistencia retiniana. Así también lo hizo Joseph Plateau con su Fenaquistiscopio en 1829. Esta vez lograba superponer más de dos dibujos, cada uno con una pequeña variante, lo que generaba un movimiento completo. El aparato estaba formado por un círculo con ranuras que tenía hasta dieciséis dibujos en los laterales del círculo y este se giraba frente a un espejo mirando a través de las ranuras que ayudaban como obturador para dar la sensación de movimiento.

En la misma época, Simon von Stampfer es el inventor del estroboscopio. Este permite ver un movimiento en varias etapas. Para animación, permite unir movimientos dando la sensación de que el dibujo se mueve. Se trata de una luz tipo flash de cámaras fotográficas



que parpadea a una velocidad dada. Esta posibilidad de ver el movimiento facetado por lo que, por un instante, lo vemos fijo. Plateau lograba este efecto para aislar un movimiento de otro en su rueda, con la ranura. El facetado del movimiento nos permite ver el movimiento del objeto, de otro modo las imágenes no se distinguirían al ir a una gran velocidad.

En la búsqueda de mejorar este gran descubrimiento, se inventaron muchos artefactos similares, los cuales buscaban cada vez más perfeccionar y extender la ilusión de movimiento. Nacen el zootropo en 1834, creado por William George

Horner, con forma de tambor con ranuras a los lados. Se le coloca una tira de imágenes en su interior y, al girarlo, se ve el movimiento. Émile Reynaud es un francés que desarrolló de varias formas estos inventos ópticos que se estaban dando desde hacía unos años. En 1877 tomó como ejemplo el zootropo para modificarlo, agregándole espejos en el centro. Esto ayudaba a que el movimiento se viera más fluido. Lo llamó praxinoscopio, pero su ingenio lo hizo avanzar en este aparato y creó el praxinoscopio-teatro. Siguiendo con el mecanismo del praxinoscopio, agregó a éste un pequeño proscenio teatral, en donde se veían reflejadas las imágenes en movimiento sobre un pequeño fondo. Ésta es una de las primeras apariciones de la sobreimpresión que luego serán usadas por el cine.



Pero Reynaud llevó este último invento a mayor escala. El gran problema que surgía, es que las historias en el praxinoscopio eran muy cortas y debían ser cíclicas. A partir de esto, comenzó a hacer sus dibujos sobre una cinta flexible que le permitiera acumular en rollos más dibujos. Además añadió al sistema una "linterna mágica". Con ésta podía hacer que sus dibujos fuesen proyectados con la posibilidad que sus historias animadas fueran vistas por un público. El sistema estaba comprendido por espejos y un lente que ampliaba y mejoraba la proyección final dada sobre una tela traslúcida, lo que hacía posible que el público no viera el aparato y a su manipulador. A través de manivelas hacía girar las bobinas con las imágenes que al pasar por la luz eran reflejadas en la pantalla. Aquí se agujereó, por primera vez, la "película" para que

el mecanismo la sujetara. A este sistema le agregó un segundo proyector para las escenas. Es aquí donde se empieza a usar la superposición. En 1892 es patentado como "teatro óptico". Todo fue exhibido por primera vez con una gran admiración en el museo Grévin de París. Se presentaría por primera vez como "Pantomimas luminosas" y en esta oportunidad se exhibieron historias de hasta



quince minutos de duración. Éstas tenían color e incluía música, para cada presentación, y efectos sonoros, para que se entendieran mejor sus historias. Las más conocidas que no se perdieron son “Pauvre pierrot”, “Clown et ses chiens”, entre otras. Durante dos años se proyectaron en el museo hasta doce historias por día. Desde un género de comedia, a veces ingenuo pero picaresco, Raynaud fue perfeccionando las historias. Si bien no se lo considera un importante pionero del cine, fue el primero en proyectar dibujos animados para un público, con una larga duración y contenido mayor al de solo mostrar movimiento. Paralelamente a este proceso la fotografía, aparecida ya en los años 1840, iba mejorando su calidad y las cámaras mejoraban sus mecanismos, logrando mejoras en las capturas fotográficas. La idea de capturar el movimiento y el poder de representarlo están presentes. Tal curiosidad tenía Leland Stranford en 1872 acerca del movimiento del caballo al correr. Stranford tenía la teoría de que el caballo despegaba sus cuatro patas del suelo en algún instante, pero a simple vista esto no se podía distinguir y es por ese motivo que contacta a Eadweard Muybridge para que pruebe su teoría. Muybridge, un interesado en la fotografía, accedió y realizó su primer experimento pero no obtuvo buenos resultados ya que la fotografía precisaba varios segundos. Retomó el experimento años más tarde logrando crear un obturador con un mecanismo mucho más rápido, llegando a una velocidad de 1/500. Se realizó el experimento logrando doce fotografías que mostraban la silueta del caballo. El experimento siguió perfeccionándose: se logró tomar veinticuatro fotografías. Pero Muybridge fue un paso más allá y es en 1879 que crea el zoopraxiscopio. Éste era un aparato que podía proyectar las fotografías de los caballos a una velocidad que permitía ver el movimiento fluido del trote. Siguió investigando con animales y humanos, representando secuencias de movimiento. Aparatos como el quinetoscopio o cinetoscopio creados de la mano de Dickson y Thomas Edison llamaron la atención de los hermanos Lumiere, quienes experimentaron con él y aportaron patentando su nuevo invento al que llamaron cinematógrafo el 13 de febrero de 1895. Éste era capaz de filmar una secuencia y proyectarla. Fue así que, para su exhibición comercial, se proyectaron dos películas, “Salida de la fábrica Lumière” y “Llegada de un tren a la estación de la Ciotat”.

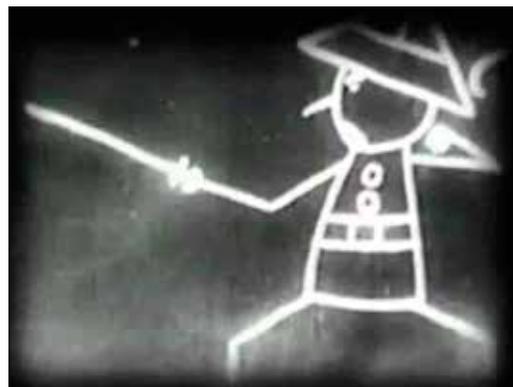


## ***Técnicas: un mundo de investigaciones.***

El descubrimiento de la posibilidad de registrar movimiento llamó la atención de varios investigadores y curiosos en el tema, como lo fue Georges Jean Méliès, un francés que, tras ver las filmaciones del cinematógrafo creado por los Lumiere queda fascinado, y comienza una investigación descubriendo las capacidades del soporte película, experimentando con escenografías personajes, historias fantásticas conocido como el “mago del cine”. Pero lo destacable y nuestro punto de interés es un descubrimiento que surge por accidente en 1896. Melie filmaba en la plaza de la Ópera en París, una escena de autobuses. La cámara se tranca y al rato logra destrancarla y la película siguió corriendo. Lo importante de esto es que, al revelar la película, se ve este instante como un salto y el efecto genera que un autobús desaparezca de la imagen y aparezca una carroza fúnebre. Estaríamos frente a un efecto de “Stop motion”. No era la primera vez que aparecía pero este descubrimiento fue utilizado y explorado por Melie en sus películas hasta 1913. Su primera película, usando esta técnica, fue *The Vanishing Lady* en 1896. Aunque Melie no utilizó el Stop motion tal cual lo conocemos hoy, sí fue quien plantó las bases para que lo utilizaran posteriormente otros cineastas y animadores.

Stuart Blackton en EE.UU. y Émile Cohl en Francia son conocidos por ser de los primeros en hacer dibujos animados, si bien el primero en contar historias animadas fue Emile Reynaud, quien lo logró diecisiete años antes. Más allá de la diferencia temporal, existen variantes técnicas y el avance de la tecnología en la fotografía y el cinematógrafo hacen posible la creación de estas animaciones. En el año 1898 en EEUU Stuart Blackton crea una animación con objetos tridimensionales. Blackton funda su compañía Vitagraph y con su investigación logra crear pequeñas básicas animaciones como en *The Enchanted Drawing*, en donde la película se para para crear un movimiento nuevo, dando la ilusión de que aparecen cosas. Pero, a partir de estas investigaciones, Stuart Blackton crea en aquel entonces una técnica llamada “El giro de la manivela”: el principio de la animación cuadro a cuadro. Esto le permitía a Blackton realizar un dibujo y girar la manivela registrando un fotograma. Es así que crea el primer corto de dibujos animado sobre película *Humorous Phases of Funny Faces* en 1906, en Francia, Émile Cohl utilizó esta técnica creando hasta trescientas películas en las que incluía recortes, marionetas, dibujos, etc. Fueron éstas las primeras películas animadas en soporte película 35 mm en Europa. La primera fue *Fantasmagorie* en 1908.

En Inglaterra, Melbourne-Cooper, fotógrafo y posteriormente cineasta, conocido por sus trabajos de stop motion, creaba escenas animadas dentro de las partes filmadas, pero también creó una gran cantidad de películas que fueron enteramente animadas. *Dreams of Toyland* en 1908 tiene una escena en la que se ve el sueño de un niño. En esta historia se recrea un escenario en miniatura en donde los juguetes del niño son animados, toman “vida propia”.



Contemporáneamente, Edwin S. Porter, trabaja en sus películas con stop Motion, por ejemplo en Dream of a Rarebit Fiend de 1906 y The 'Teddy' Bears. Nuevamente Blackton crea una escena animada de la fachada de una casa, creando animación sobre las puertas y ventanas de la casa. Luego de esto, la técnica comenzó a ser observada e investigada por otros creadores amateurs.

Hasta ahora esta técnica había sido utilizada para lograr efectos especiales como ayuda para una historia filmada. Pero, en 1930, el director ruso Ladislaw Starewicz crea The Tale of the fox, un film en donde la figura humana es reemplazada por unas marionetas perfectamente manipuladas y animadas que simulan tener vida propia.

Will O'Brian, en Lost World en 1924, crea dinosaurios con esqueletos articulados que permiten realizar movimientos más precisos. Pero, sin duda, uno de sus trabajos más conocidos y que posteriormente será utilizado en muchas películas, es el trabajo que hizo para crear a King Kong en 1933. En su momento las opciones de que se presentara a un gorila gigante en un film era algo imposible de realizar pero, gracias a las cualidades de la técnica, se creó este personaje y, además, se logró incluirlo en la película. Éste había sido creado con un esqueleto de hierro, latex y piel de conejo y se estudiaron con detenimiento los movimientos de un gorila, para darle a King Kong una cualidad de hombre-bestia.

Estos años para lograr los efectos especiales, monstruos, máquinas imposibles o muy costosas de construir a tamaños reales, estuvieron a cargo del stop motion. Tal como se muestra en El imperio contrataca de 1980, en donde Ray Harryhausen anima los vehículos andantes AT-TE. De una forma perfecta que recrea el peso y el movimiento lento. Harryhausen creó



numerosas animaciones con esta técnica. Fue un pionero con los efectos especiales. Dedicó su vida a investigar y crear películas utilizando stop motion. Logró inspirar a miles de animadores y cineastas, y es considerado un referente de dicha técnica. Hoy en día los efectos especiales y monstruos animados de esta forma no son bien vistos como tales: el público ya no los siente creíbles, verosímiles y por lo tanto. En la actualidad se utilizan animaciones por computadora, las cuales, con el paso del tiempo y el avance de la tecnología, han ido cambiando y con ellas han logrado efectos asombrosos para los receptores como lo fueron los efectos logrados con stop motion en su momento.

A partir de estos adelantos, la técnica de stop motion ya no está al servicio de lograr efectos especiales. Por lo tanto se la puede disfrutar de lo que ésta puede lograr por sí misma, por sus características expresivas y su forma de trabajo hace que muchos animadores recurran a esta técnica para crear sus obras. Los autores proyectan y crean los escenarios, personajes, vestuarios, atrezzo, generando diferentes climas con la correcta iluminación. Logran un trabajo detallista y cuidadoso al momento de generar los movimientos de los personajes y objetos sin perder su efecto ni distraer al espectador de la historia que se desarrolla. Ésta es considerada una técnica con características propias e inigualables dentro del género de animación.

Los costos y tiempos de trabajo para lograr una película de calidad con esta técnica son muy elevados en comparación a otras técnicas empleadas. Tim Burton, uno de los directores más reconocidos a nivel mundial en especializarse y utilizar esta técnica, fue el primero en realizar un largometraje de stop motion producido por Disney “The Nightmare Before Christmas”, finalizado en 1993. En el año 2005 creaba una de sus más trabajosas y conocidas películas, siendo el primer largometraje de la técnica, grabado en digital: “El cadáver de la novia”. Barry Purves es un animador independiente, guionista, director de cine y teatro. Estudió para actor teatral siendo su mayor influencia, el nos dice sobre su experiencia con el teatro: “el teatro es más libre porque demanda más imaginación por parte del público, en cuanto a la iluminación, diseño, movimiento y todos esos elementos que ocupan lugar en la narrativa”(Luengo, 2012, p.19). Participó de varios proyectos: Fue el principal animador de “Mars attack” en 1996. Director de animación en el 2005 para King Kong de Peter Jackson, forma su propia productora llamada Bare Boards en la que realiza “Scream play” en 1992, “Rigolletto” en 1993 y “Achilles” en 1995, en donde se puede ver claramente la influencia que tuvo el teatro en Purves, antes de crear sus propios cortometrajes. Purves trabajó en Aardam Animation, un estudio de animación que trabaja con comerciales. Su principal producción es en técnica de stop motion.

Adam Elliot, un animador independiente que ha trabajado con la técnica en claymation (un subgrupo dentro del stop motion en el que los personajes son de plastilina o arcilla), ha realizado algunos cortometrajes y un largometraje muy destacable y emotivo en el año 2009 “Mary and Max”.





En el año 2012 se estrena el primer largometraje de stop motion uruguayo en compañía con Argentina y Chile. A cargo de la producción de La Suma y Tournier Animation (Uruguay), se realizaron los personajes y el entorno, junto con la animación de los mismos. En Maíz Producciones (Argentina) se grabaron las voces y se realizó el Story board. En Cineanimadores (Chile) se realizaron los fondos 3D para algunos paisajes. El proyecto comenzó en el año 2001 conformada por cientoquince mil fotogramas, y éste fue un gran paso para la cultura del género de animación en Uruguay.



## **EL ENCUENTRO**

*“El Encuentro” como proceso.*

*Pluralidad de lenguajes.*

*Realización.*

*Personaje.*

*Primer escenario (casa por dentro).*

*Segundo escenario (la calle).*

*Tercer escenario (campo).*

*Montaje de escenografías, rodaje y posproducción.*

*Exposición.*

*Conclusión.*

## ***“El Encuentro” como proceso.***

El Encuentro tuvo un proceso largo y fue el conjunto de muchas experiencias, aprendizajes y cambios a nivel técnico tanto como personal. Este proyecto fue madurando en la medida que el tiempo pasaba y las formas e ideas sobre ciertas cosas se iban transformando.

El hecho de que este Proyecto sea el trabajo final de egreso para la Licenciatura en Artes no era un detalle menor para mí y me interesa resaltarlo: pretendía que éste sea el “resumen” de años de estudio.

La decisión que debería tomar sobre la técnica cambiaría gran parte de cómo contarlo y transmitir la idea del mismo. Durante un tiempo me dediqué a hacer e investigar animación stop motion, la animación de objetos sin vida, objetos de mi propio hacer que cobraban vida en un entorno creado por mí, logrando un ambiente que tomaba sentido desde una perspectiva fotográfica. Esta idea me resultaba y aún me resulta fascinante. Lograr el ensamble de muchos lenguajes en una técnica principal me daba la posibilidad de moverme entre los diferentes lenguajes del arte, como la escultura, la pintura, la fotografía, el video e investigar sobre posibles personajes y narraciones en función de un mismo objetivo. Llevaba adelante estas ideas y decidí que la historia debía contar sobre los procesos que cada uno tiene para crear. Contar sobre la motivación constante en lo cotidiano para tomar las decisiones que tomamos cuando hacemos algo con nuestras propias manos: desde las cosas más simples, como prepararnos un café, hasta las de mayor elaboración como pintar un cuadro. La idea sobre “la técnica” también quería que estuviera presente, y de esta forma tendría los puntos más importantes, que serían posibles de llevar a imágenes y relatos en un audiovisual. Bajo estas ideas comenzaron a aparecer los primeros bocetos de personajes, sus vínculos y lugares para desarrollar la historia.

Puedo decir que “El Encuentro” creció junto conmigo a lo largo del tiempo, así como yo crecí con él. Por un breve tiempo dejé el proyecto de lado. Hoy siento que ese tiempo favoreció, en general, al proyecto. En ese tiempo siento que desarrollé mejores técnicas y que logré mejorar en la forma de contar aquellas ideas que quería transmitir en un principio. La historia tomó un rumbo diferente a la original que me había planteado pero, igualmente, considero que contiene las principales ideas que me había propuesto desarrollar. En algunas partes se complejizó y en otras se simplificó. Fueron apareciendo otros conceptos a partir de los que ya estaban y otros desaparecieron. Las acciones de los personajes cambiaron junto con la estética y así aparecieron nuevos bocetos.

Esta nueva forma, creo, era más acertada porque permitía mostrar, de forma sutil, las ideas principales que yo tenía. Esto sentía que lo podía conectar con la técnica y el proceso creativo de forma más “armoniosa”. Mi intención era lograr que la interpretación fuese más subjetiva. Mi intención era que apareciera, naturalmente, la unión entre el hacer y el ser así como la

continuidad cíclica de las decisiones del personaje, sin que se dejara de generar la intriga y la resolución final inconclusa que quería resaltar.

En esta nueva etapa, la continuidad cíclica, creo, se define aún más. El objeto dentro del objeto en una historia que podría repetirse infinitamente, lo cual permite ver la realidad dentro de otra realidad. Intenté generar la sensación de que la inquietud y concentración del personaje podría llevarlo a ser su propio personaje y así podríamos seguir descubriéndolo. Las ideas, el relato, los personajes, los ambientes, las escenas, estaban decididas. La estética, siento que poco a poco comenzaba a fluir junto con el relato y la personalidad del personaje. Gran cantidad de bocetos, que fui realizando, fueron construyendo una estética, pero como recurso principal quería que se notase de manera sutil el hecho de que los escenarios, muebles, paredes y paisajes estaban realizados de diferentes materiales y de forma artesanal. Muchas de las decisiones que se tomarían en el momento de la realización, debían ayudar a exaltar esa cualidad. “El encuentro” me obligó a descubrir e investigar nuevas formas de crear y hacer, para que las formas fluyeran sin tener dificultades técnicas ni ideas inconclusas. Y ese creo que fue mi mayor desafío. Y, ojalá, se perciba el logro que ha significado para mi.

## *Pluralidad de lenguajes.*

Para desarrollar esta técnica, tanto para este proyecto como para otros anteriores, he buscado interiorizarme y conocer varias técnicas y diversas formas de lenguajes que me permitieran tener mayor libertad al momento de decidir y resolver desde lo estético tanto las soluciones de estructuras de construcción como, también, las búsquedas de diferentes materiales para trabajar en función de cada situación. Buscaba, además, que estos fuesen resistentes a lo que posteriormente es el rodaje de la animación debido a su manipulación continua.

Sentí que era necesario investigar mucho, sobre todo en el color y el volumen, ya que el resultado de mis animaciones, sobre todo en la técnica que estaba desarrollando, precisaban de un buen manejo de estos dos elementos compositivos. Por este motivo me incliné a estudiar en el área de cerámica y manejar un poco mejor el dibujo y la pintura. Pero aún sentía que los resultados obtenidos no me conformaban.

Parte de mi estudio en el área de fotografía, cine y video dentro de la institución fueron dedicados a mejorar la calidad de los cortometrajes en stop motion. Quería mejorar la imagen en general, tanto de la iluminación como las mil posibilidades que desconocía de la fotografía y del montaje cinematográfico y que me ayudaron a mejorar considerablemente mis resultados. Al menos así lo siento yo, es decir, lo mucho que me ayudaron a mejorar en el producto final.

El conocimiento de diferentes técnicas, básico en algunos casos y más desarrollado en otros,

me dio la posibilidad de llegar al resultado final. Este Proyecto final es algo que, considero, es el más importante de todos mis proyectos, el que me ha dejado la sensación de haber avanzado más en mi realización. No obstante continúo con las investigaciones. Continúo explorando con otras técnicas, buscando resolver de diferentes maneras la forma para lograr mejores resultados.

## *Realización.*

La realización del Proyecto comenzó luego de definir la historia, de delinear un determinado personaje con ciertas características, generando acciones y momentos más concretos. Logré imaginar un lugar determinado en el cual transcurriera la historia. Aún sin tener claramente la estética, procedí a hacer algunos bocetos de storyboard (guión gráfico) para empezar a tener una idea mejor de tiempos, espacios, movimientos, etc. En paralelo a esto, el personaje comenzó tener forma, medidas, proporciones y color en dibujos. Los espacios se fueron armando según la historia y las acciones del personaje y fue necesario diseñar cada uno de ellos teniendo en cuenta una estética que relacionara los diferentes espacios, compartiendo algunas características como el color y las texturas. En el caso de la luz, busqué que los ambientes compartieran la intensidad, la sombra y el color (para el día y la noche). Posteriormente la iluminación de cada espacio fue bocetada también según el storyboard que venía tomando como referencia para determinados encuadres. Fue sumamente necesario lograr el color y los diferentes materiales me ayudaron a exaltar la iluminación. Esto, para mí fue muy importante pues lo considero uno de los factores de mayor importancia para crear las ambientaciones de los espacios en stop motion.

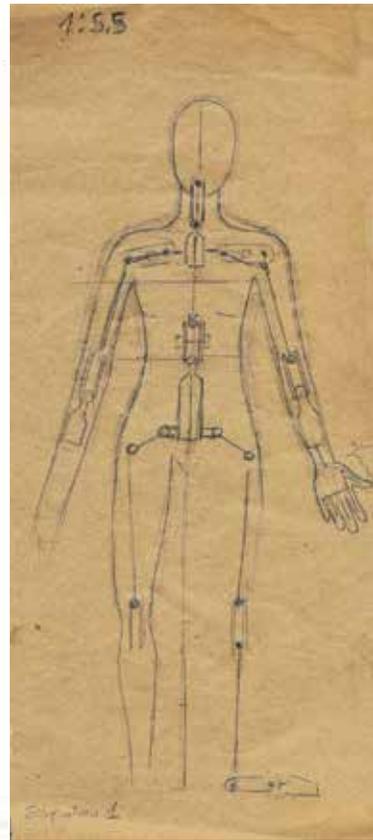
Las decisiones estéticas que tomé en el caso de “El Encuentro” tienen mucho en común con trabajos anteriores en los cuales fui experimentando diferentes combinaciones de color, texturas, contrastes e iluminación hasta obtener los resultados adecuados. Así como también decisiones sobre la ambientación de espacios, creándolos con determinadas cualidades que son interesantes para mí, tratando de lograr una estética propia.

Esta dinámica la he realizado en otras instancias para mis creaciones. Un ejemplo de esto es la casa del personaje con el ventanal bien marcado y amplio. Este factor lo necesitaba para generar contraste de luces y también para usarlo como soporte temporal (el día, la noche). Siguiendo con los aspectos estéticos del trabajo, me interesa realzar el uso y la presencia de la madera y el papel como materiales constructivos en los muebles y el empapelado de las paredes junto con los pequeños detalles de cada objeto que aparece, así como también el uso de la materia propiamente como es el árbol en la escena del campo. No es más que un trozo de rama de árbol y para recalcar este uso, el personaje en esta misma escena talla un trozo de rama también para su creación. Generando con esta forma de trabajo una estética que se ha

vuelto repetitiva en muchas de mis propuestas.

El uso del color para resaltar, como por ejemplo es el caso del vestido color rojo del personaje, la decisión la tomé de antemano en relación con la aparición del personaje en el campo. Una de las últimas escenas, el lugar donde el personaje encuentra una de sus piezas principales, consideré necesario generar un fuerte contraste de color. El color rojo, fuertemente llamativo en relación a los colores de los ambientes por donde se mueve el personaje, es identificable y se puede conectar rápidamente con otros objetos del mismo color, como lo es la mamushka roja, el muñeco que crea el personaje y la pintura que usa. Todo el cortometraje está en una paleta con altos contrastes y una ambientación cálida. Incluso en las escenas nocturnas aparecen toques de colores cálidos.

Las tres escenografías tienen una dominante de color diferente para marcar abruptamente el cambio de espacio: marrones y amarillos para la casa, grises y azules para la noche, verdes y amarillos para el afuera en el campo. De algún modo también comparten tonalidades que están siempre presentes, como el color "arena", un rosado amarillento muy claro, que está en las nubes de la escena del campo, en algunos muebles, en las paredes de la casa en la escena nocturna, etc.



La principal preocupación, para mí, fue lograr la unión de todas las escenas por medio de una tonalidad similar y usando un criterio similar en cuanto a los objetos que aparecen, siendo los objetos parte de un todo que ayuda a generar las diferentes ambientaciones.



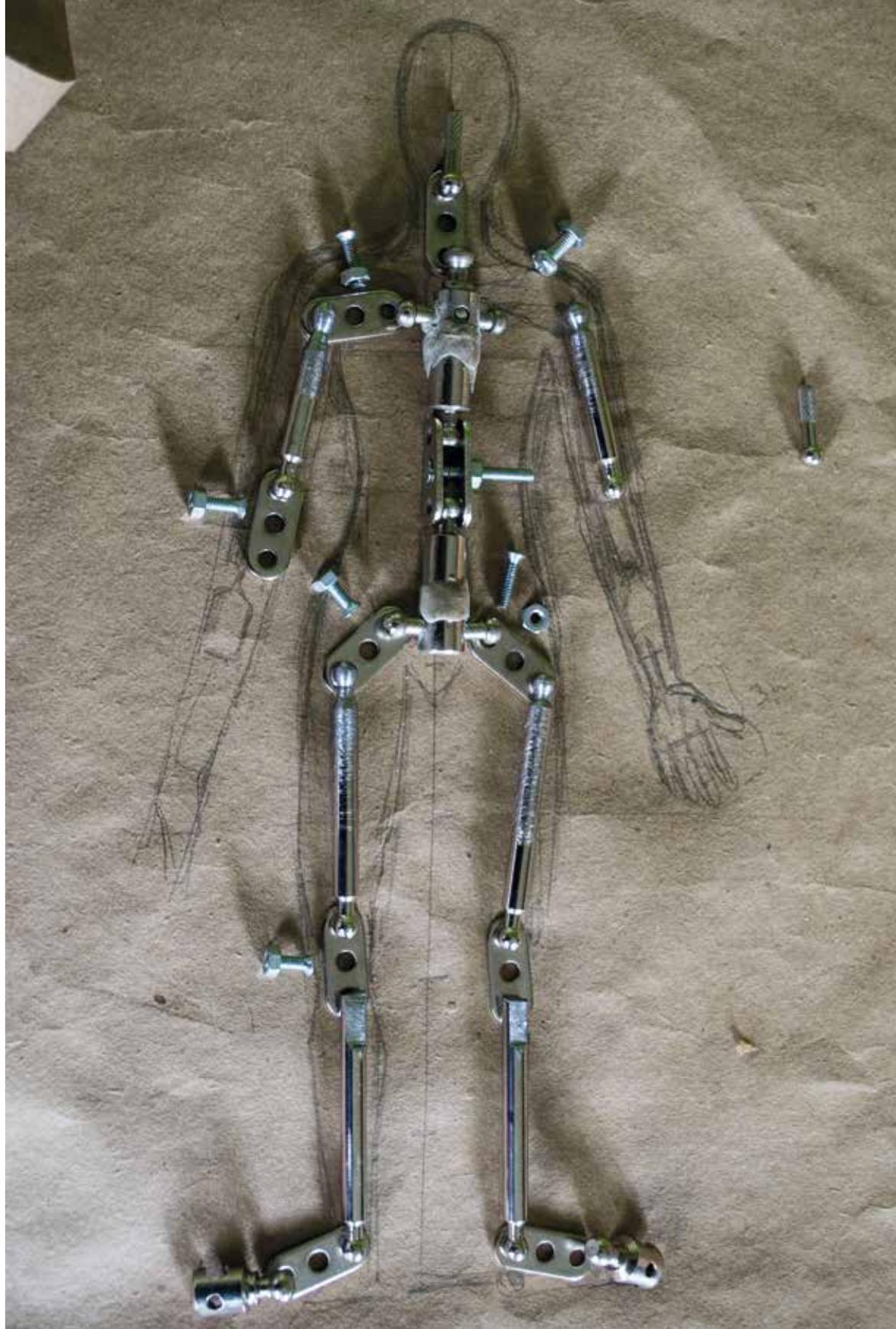


## ***Personaje.***

Realizados todos los bocetos, la primera construcción fue la del personaje. El resto de los elementos se realizaron en función y a escala de él. Puesto que el personaje es el que mayor movimiento iba a tener, lo diseñé a una escala manejable. Es decir sabiendo sus acciones, pude definir sus articulaciones. Debía caminar, poder mover los brazos a una altura media, sentarse y pararse, además de la destreza que debería llevar en sus manos para lograr un movimiento fluido en acciones de detalles.

Gran importancia tiene el interior del personaje. La veracidad de sus movimientos va a depender de esta primera construcción. Para ello utilicé un esqueleto de metal. Cada parte o “huesos”, por ejemplo de los brazos, está realizado con una barra de metal y en los extremos coloqué una esfera que se une al otro por medio de dos pequeñas chapas con orificios. Esto hace que las esferas giren y así tienen un control sobre el movimiento mucho más preciso. El volumen y la forma fueron dadas con polifón y porcelana fría, todo cubierto de latex teñido. La cabeza y las manos fueron trabajadas aparte. En la cabeza los ojos son móviles. Se trata de dos esferas perfectas incrustadas en porcelana fría. Posteriormente se le da la forma al rostro y este endurece. Esto hace que puedan girar. Luego fueron pintados los iris en cada uno y el parpadeo en el momento de animar se crea con plastilina. El pelo en algunas zonas fue cosido y en otro pegado, entre ellos hay algunos alambres de cobre fino para modelar mejor el movimiento. Las manos, al ser más pequeñas, tienen un esqueleto de alambre de cobre. Éstas se colocaron luego de terminadas. El vestido y el saco se hicieron con telas livianas y tejidos finos, para que el tejido no fuera desproporcionado en relación al personaje, al igual que la elección del grosor de las telas. Para las botas se realizó un molde de yeso en el que se colocó latex teñido en marrón. Posteriormente se retocaron con pintura. La construcción del personaje duró, aproximadamente, tres semanas.



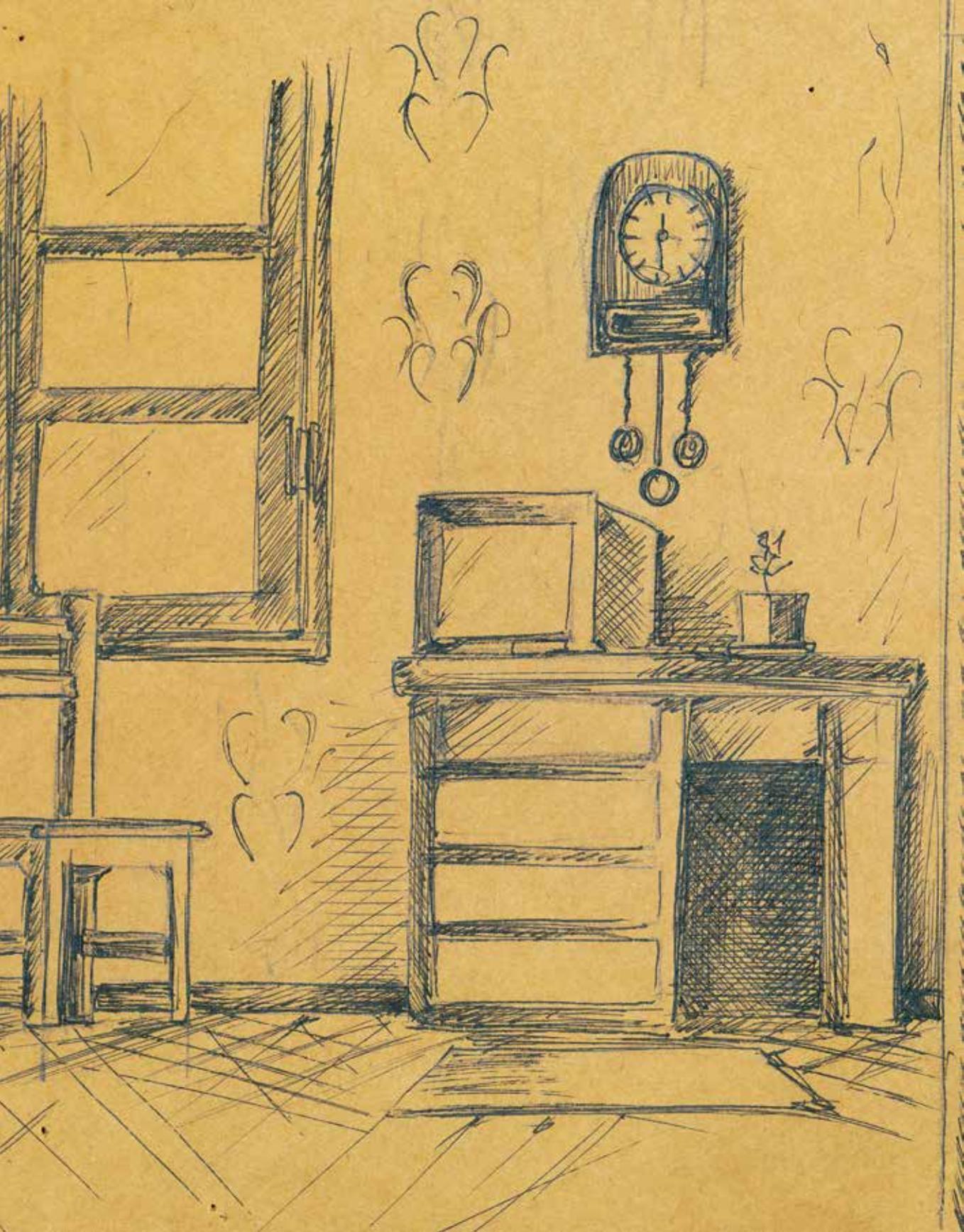




## *Primer escenario (casa por dentro).*

Los escenarios se construyeron con base de madera para las partes de estructura, los fondos y paredes de espumaplast. La primera escenografía que corresponde a la casa por dentro, se dejó uno de los lados descubiertos para tener buen acceso a la escena. Posee tres paredes decoradas con un estampado pintado sobre papel craft. La pared central es cortada por una ventana cuyos marcos son de cartón pintado posteriormente, y los “vidrios” hechos con acetato lo que hace que haya algunos reflejos y de más credibilidad. El suelo está armado con “baldosas” de cartón gris, con papel contact semi-brillo por arriba para lograr una textura similar a la baldosa. En escenarios como este, considero que cada detalle es realmente importante para darle vida al lugar. Un lugar en uso con las condiciones de hogar como pretende serlo. Las texturas de la madera tuvieron su aporte no solo al detalle, contribuyeron a la idea de mostrar el material. Todos los muebles son de trozos de madera cortados y retocados, algunos pintados. Luego vienen los objetos que dan al personaje algunas características, como los libros, la estantería, los jarrones, la taza de té, el reloj, el estilo de los muebles, la televisión etc.







## *Segundo escenario (la calle).*

En esta escenografía iba a predominar la noche, el paisaje es nocturno, un fondo pintado con pintura latex sobre cartón gris. Las partes más oscuras del paisaje sirven para fundirse con los volúmenes como los focos de luz que pretenden estar en el horizonte que a su vez generan luz propia logrando el paisaje nocturno. La puerta y pared es de espumaplast con un revoque de yeso, para lograr la textura propia de las paredes, al igual que el pequeño muro y el suelo, luego todo fue pintado.





### *Tercer escenario (campo).*

El fondo fue pintado sobre cartón gris. El suelo tiene algunos relieves generados con cartón para formar algunos niveles, que posteriormente fueron cubiertos por trozos de pasto sintético, un material usado para las alfombras del exterior. Para los detalles fue necesario algunas plantas de plástico, con retoques de pintura para que le diera más unidad. El árbol, un trozo de rama, lo elegí por su forma particular y por la escala, con una textura adecuada para su tamaño, al que luego le agregué algunas hojas de plástico.







### ***Montaje de escenografías, rodaje y posproducción.***

Todas las escenografías se montaron en el mismo lugar y también se rodaron allí. Las paredes y fondos de las escenografías están firmemente atornilladas a una base de Mdf de 9 mm., la cual se perforó para fijar cosas al suelo de la escena o incluso al personaje. La superficie mide aproximadamente 1,50 x 1,30 y fue situada a una altura de 1,10 metro, para facilitar el manejo dentro de la escena, animar o acomodar la cámara.

Para la iluminación se usaron focos halógenos, bombitas incandescentes y led individuales para los detalles dentro de escena como por ejemplo la televisión, la lámpara en la mesa y los focos de la calle en la noche. Se buscó el mejor uso de la luz para cada una de las escenas.



Luego de rodados todos los planos que ocurrían en una escenografía, se pasaba a la siguiente y así con las demás. Los cambios de día a noche se dan por la iluminación y el cambio de fondo (paisaje) cuando pertenecen a la misma escenografía.

Para el rodaje se usó una cámara Nikon D3100 y un lente 18- 55 mm, disparando la captura fotográfica desde la computadora con un programa controlador. El comienzo del cortometraje tiene un traveling. Para hacerlo se ideó un sistema con dos carriles paralelos y una base para sujetar la cámara. La cámara corre sobre estos de forma precisa para registrar cada fotograma. En los demás casos la cámara está sujeta a un trípode.

En el cortometraje aparecen dos animaciones 2D: El título que se muestra en el comienzo “El encuentro” fue registrado fotograma a fotograma mientras se dibujaban las letras. Las imágenes que aparecen en la televisión también fueron dibujadas fotograma a fotograma. Se dibujaron 300 imágenes a lápiz en hojas de 1/8 watman, que luego fueron fotografiadas y escaladas digitalmente a 6 x 4 cm (medida de la televisión) impresas en papel vegetal. Para su animación se realizó un soporte en la pequeña televisión, para que encastrara cada imagen y fuese sencillo cambiar una imagen a la otra para luego registrar fotograma a fotograma, dentro del encuadre.

La post-producción se realizó con Adobe After Effects CS6, y se utilizó para corregir algunos parámetros, corrección de color y exposición (cuando fuera necesario), quitar el efecto flicker (parpadeo de luz). Todo fue montado y editado en Adobe Premiere Pro CS6.

El sonido estuvo a cargo de Nicolás Perez quien realizó la composición de la banda sonora. Utilizó el programa Studio One 2 para el ensamble de sonidos, utilizando un banco de sonidos, algunos fueron grabados para determinadas ocasiones.

## ***Exposición.***

“El Encuentro” desde el comienzo fue pensado como una propuesta que concluiría en una exposición, tanto del cortometraje como de su realización, mostrando los materiales, las escenografías y el personaje. Al tratarse de mi proyecto de egreso, principal motivo de este proyecto, consideré que la exposición debía estar dentro del Instituto en el cual hice mi carrera ya que esto siento que le daría un cierre a “El Encuentro” en un lugar afectivamente muy importante para mí.

En el llamado anual a propuestas expositivas de la Sala Miguel Angel Pareja, presenté mi proyecto. La sala me fue concedida y comenzaron muchas de las decisiones que finalmente se vieron en la exposición. Decidí que para que las escenografías cobraran más protagonismo y se reconociera la gran variedad de colores, texturas y detalles, debían estar sobre blanco a una altura que pudieran verse de forma cómoda cada detalle, sin la necesidad de inclinarse.

El cortometraje se proyectaría sobre un bastidor de lienzo, para reafirmar el uso del material.



MARTES 4 DE OCTUBRE 19:30 HS.

DEL 4 AL 13 DE OCTUBRE

SALA M. A. PAREJA (IENBA)

JOSÉ MARTÍ 3328



El Encuentro

CLARA RODRÍGUEZ

INSTALACIÓN, CORTOMETRAJE ANIMADO STOP MOTION

Una sala limpia de objetos ayudaría a concentrar la mirada. Las paredes no se usarían como soportes para colgar. La exposición estaría despegada de las paredes.

El equipo de sonido y la computadora que se usaran para proyectar el cortometraje, debían estar ocultas. Utilizaría una caja blanca y pequeña, dentro se colocarían los artefactos. Todos los elementos técnicos como cables, ganchos, soportes, estarían ocultos. El proyector también colocado sobre un soporte blanco a una altura que no molelara la visual de los presentes.

La sala posee dos puertas enfrentadas ubicadas en los laterales. A la sala se puede acceder por cualquiera de las dos. Esta disposición serviría para decidir sobre la colocación de los objetos dentro de la sala. Mi idea principal fue que los espectadores pudieran entrar por cualquiera de las puertas y disfrutar del recorrido de igual forma.

En el momento del montaje, siento que todo salió como lo esperaba. Con la ayuda de muchos compañeros se colocaron las escenografías, la pantalla, el proyector y el sonido. Fueron dos días de montaje intensos para cuidar cada detalle. Por último, en el montaje, surgió la idea de colocar los dibujos a lápiz de la animación 2D, sobre las paredes de la sala.

“El Encuentro” fue expuesto en la Sala Miguel Angel Pareja en el Instituto “Escuela Nacional de Bellas Artes”. Se inauguró el 4 de octubre y concluyó el 13 de octubre del 2016. Con una satisfactoria respuesta de parte de profesores, alumnos de la escuela, compañeros y amigos.



## ***Conclusión.***

A lo largo de toda mi Carrera dentro del Instituto he buscado mi creatividad, a veces sin un rumbo concreto, y pudiendo experimentar libremente. La animación, en especial el stop motion, me despertaron un interés inmenso, un mundo deslumbrante. Si bien en mi niñez algunas animaciones y experimentos aparecieron, Bellas Artes me llevó a ese reencuentro y desde entonces las investigaciones y experimentos, siento que van mejorando mis capacidades de crear nuevas historias con mejores herramientas. Durante todo este tiempo de mi carrera no solo aprendí a crear historias contadas en animaciones sino a darles una estética propia, a elaborar un argumento que pudiera comunicar y acercar a las personas. Mi ilusión ha sido, además de contar historias con esta técnica, generar una instancia para la reflexión del espectador con cada nueva historia que aparece. La responsabilidad que asumí como creadora de imágenes y relatos me llevan a hacer cada paso con entusiasmo y amor, desarrollando en mi un verdadero gusto por el hacer. Y la pasión por todo esto me lleva a intentar lograr la mayor perfección posible. Esa pasión que me genera crear estas historias es lo que me motiva a hacerlas con dedicación y compromiso.

Sobre la experiencia vivida en todo el proceso del proyecto, siento un crecimiento importante en el hecho de poder investigar y probar. El proyecto me a dejado una gran experiencia y habilidad en la realización a nivel expositivo como de producción de obra, a tener en cuenta para el futuro.

Un proyecto que llevó tiempos largos de realización, muchas veces a contra reloj, buscando soluciones efectivas para que nada quedara librado al azar. Como en todo proceso hubo algunas frustraciones de las que he aprendido mucho y aciertos que me muestran lo mucho que he mejorado en todo este tiempo de mi carrera. Pero sin duda fue en su proceso y es en mi recuerdo una hermosa experiencia que volvería a repetir.

El Encuentro ha sido para algunos un momento de tranquilidad, para otros el simple disfrute de mirar y sorprenderse, un momento de reflexión, una mirada a nosotros mismos. Para mi, horas de esfuerzo, dedicación, frustraciones y alegrías. Para mí un sueño cumplido y un sentimiento ambiguo: felicidad por haberlo logrado y nostalgia por una etapa que ha terminado. Para mí, el agrado de poder crear un pequeño momento en las miradas de todos los que vivieron el encuentro.



## ***Biografía***

Heidegger, Marín. (1997) “Tiempo y Ser”. Madrid., España. Tecno.  
J. Benet, Vicente, (2004) “La cultura del cine, introducción a la historia y la estética del cine”. Barcelona, España. Paidós Iberica.

Luengo, Carmen (2012) “La animación stop motion, técnicas y posibilidades artísticas, Cut-Out: siluetas animadas”. Gandia, España. Trabajo final de master, Universidad politécnica de valencia.

Munari, Bruno (1981) “¿Cómo nacen los objetos?”. Barcelona, España. Gustavo Gili.,  
Otl, Aicher. (2005) “El mundo como proyecto”, Gustavo Gili, 2005.  
Oubiña, David. (2009) “Una juguetería filosófica: cine, cronofotografía y arte digital”. Manantial.

Sáens Valiente, Rodolfo. (2011) “Arte y técnica de la animación, Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva”. Argentina. La flor.  
Sennet, Richard. (2009) “El artesano”. Barcelona, España, Traducción Marco Aurelio Galmarini, Anagrama.

Tatarkiewicz, Wladislaw. (1997) “Historia de seis ideas, arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética”. Madrid, España, Traducción Francisco Rodriguez Martin, Colección Metrópolis.

## ***Páginas web.***

Lucía El Asri. Eldiario.es. “Los gifs de las cavernas: así se usaba el fuego para animar pinturas rupestres”. 02/12/2014. Disponible en <http://www.eldiario.es>. Página en castellano, fecha de captura 24/05/2017.

Guillermo, Orientalia. “El escudo de Aquiles” disponible en [www.orientalia.com.es](http://www.orientalia.com.es). Página en castellano, fecha de captura 25/04/2017.

Meridianos, “La animación más antigua del mundo” 14/03/2008. Disponible en <http://elzomeridianos.blogspot.com.uy> Página en castellano. Fecha de captura 24/05/2017.

Paleoblog, “La animación más antigua de la historia, hace 5200 años” 23/02/2011 disponible en <https://paleorama.wordpress.com>. Página en castellano. Fecha de captura 23/05/2017.

La diaria digital, SCBU - Servicio Central de Bienestar Universitario, “Primer largometraje uruguayo en Stop Motion” página en castellano. Fecha de captura 26/05/2017.

Enrique Martínez-Salanova Sánchez “El cine antes del cine” disponible en <http://www.uhu.es>. Página en castellano, fecha de captura 19/04/2017.

Quo, “EL CINE ¡EN LA PREHISTORIA!” 13/10/2011. Disponible en <http://www.quo.es>. Página en castellano, fecha de captura 19/03/2017.

## ***Audiovisual.***

Cuissot, Pascal. Azéma Marc. (2015) Documental “Cuando el Homo Sapiens hacía cine” ARTE francés. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=r9BnEU-0nxk>. Fecha de visualización 19/03/2017.

"Ray Harryhausen: El cine fotograma a fotograma" (2005) canal Cinemania. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ulFZfDGYFzk&t=273s>. Fecha de visualización 24/03/2017.

## ***Imágenes***

1-Achaman Guañoc, “CUEVA DE LASCAUX” 09/09/2015, disponible en <http://squitel.blogspot.com.uy>. Fecha de captura 20/03/2017. (Pag. 24).

2- Enrique Martínez-Salanova Sánchez “El cine antes del cine” disponible en <http://www.uhu.es>. Página en castellano, fecha de captura 19/04/2017. (Pag. 24).

3- Paleoblog, “La animación más antigua de la historia, hace 5200 años” 23/02/2011 disponible en <https://paleorama.wordpress.com>. Página en castellano. Fecha de captura 23/05/2017. (Pag.26).

4- Guillermo, Orientalia. “El escudo de Aquiles” disponible en [www.orientalia.com.es](http://www.orientalia.com.es). Página en castellano. Fecha de captura 25/04/2017. (Pag 26).

5- Bruno Bernardes “Magia das letras CSP, Brinquedos ópticos” 16/09/2013 disponible en <http://brunobernardes6asp.blogspot.com.uy>. Fecha de captura 18/04/2017. (Pag.27)

6- Alejandro Tamayo, “Creaciones contemporáneas” 20/10/2008 disponible en <http://creaciones5semestre.blogspot.com.uy>. Fecha de captura 18/04/2017. (Pag.27)

7- Carol, “Linterna mágica, de Jorge Zentner y Sergio Mora” 16/05/2013 disponible en <http://guaridademagamaligna.blogspot.com.uy>. Fecha de captura 17/04/2017. (Pag.28)

8- “¿Qué es un Zoótropo?” disponible en <http://www.estabueno.com.ar>. Fecha de captura 10/03/2017.(Pag. 29)

9- Universidad autonomía de México, “Precinematográficos”. Disponible en <http://www.filmoteca.unam.mx>. Fecha de captura 23/03/2017. (Pag. 30)

10- Cinematógrafo, “Émile Raynaud” 14/05/2013 disponible en <http://cinematografo.myblog.it>. Fecha de captura 17/04/2017. (Pag.

11- Gallica, “Pantomimes lumineuses” disponible en <http://gallica.bnf.fr>. Fecha de captura 17/03/2017. (Pag. 31)

12- Wikipedia, “Zoopraxiscope” disponible en <https://en.wikipedia.org>. Fecha de captura 24/02/2017. (Pag. 33)