

ENLACE DEL PROYECTO AUDIOVISUAL



<https://vimeo.com/318082917>

Contraseña: valeriatorres

CONSTELLATE

AUTORA:

Astrid Valeria Torres Garavito

**Universidad de La Sabana
Facultad de Comunicación
Comunicación Audiovisual y Multimedios
Bogotá – 2019**

CONSTELLATE

AUTORA:

Astrid Valeria Torres Garavito

TRABAJO DE GRADO:

Proyecto creativo de carácter audiovisual.

DIRECTOR:

Profesor Andrés Forero Serna

Universidad de La Sabana

Facultad de Comunicación

Comunicación Audiovisual y Multimedia

Bogotá - 2019

UNIVERSIDAD DE LA SABANA PRESENTA: "CONSTELLATE"
DIRECCION, ARTE, ANIMACION Y MONTAJE: VALERIA TORRES GARAVITO
CANCION ORIGINAL: CONSTELLATE - FLEURIE ESCRITO POR VALERIA TORRES

CONSTELLATE BY FLEURIE



CONTENIDO

RESUMEN/ ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	7
SINOPSIS	9
ESTRUCTURA NARRATIVA.....	10
OBJETIVOS.....	11
JUSTIFICACIÓN.....	12
GÉNERO Y FORMATO	14
ESTADO DEL ARTE.....	16
ESCALETA	38
GUION	39
PROPUESTA DE DIRECCIÓN.....	41
TRATAMIENTO AUDIOVISUAL.....	44
PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA.....	45
PROPUESTA DE ARTE.....	51
PROPUESTA DE SONIDO	66
PROPUESTA DE EDICIÓN	68
TRATAMIENTO DE PERSONAJES.....	71
STORYBOARD.....	73
BIBLIOGRAFÍA.....	79

RESUMEN/ ABSTRACT

Constellate es un videoclip de animación digital 2D que desarrolla conceptos del lenguaje visual, audiovisual y de animación con el fin de ser atractivo y causar interés en su público objetivo: los niños y sus padres. Previamente, se hace la respectiva investigación para entender la manera de dirigirse al público objetivo en el concepto visual y narrativo, teniendo en cuenta los referentes. El mensaje que se transmite por medio del videoclip es que aunque es hora de dormir, esto no es problema porque en los sueños también hay diversión.

Constellate is a 2D digital video clip that develops visual, audiovisual and animation language concepts to attract and interest the target audience: children and their parents. Previously, the research is taken into account to understand the way to address the target audience in the visual and narrative concept, taking into account the references. The message that is transmitted through the videoclip is that, although it is time to sleep, this is not a problem because in dreams there is also fun.

INTRODUCCIÓN

El lenguaje audiovisual permite contar historias por medio de imágenes en movimiento, lo cual es un proceso que comienza con una idea o emoción que se quiere transmitir y termina en un producto audiovisual que logra dicho objetivo, independientemente del formato o el género. Este proceso tiene diferentes etapas en su ámbito estético y narrativo. Primero, es importante tener claro lo que se quiere decir o lo que se quiere transmitir por medio de la historia, investigando a profundidad el tema a tratar. Luego, exponer dicho tema por medio de una línea narrativa que permita al público vivenciarlo a través del personaje, el cual por medio de sus acciones refleja su forma de ser y de actuar frente al conflicto. Y por último, usar las técnicas del lenguaje audiovisual para representar dichas acciones y elementos para que la historia avance y se pueda comprender por medio de las imágenes y el sonido.

Este trabajo tiene como finalidad presentar un proyecto audiovisual de videoclip infantil animado, que brinde un aprendizaje a los niños y los motive a descansar lo suficiente y así tener energías durante el día para descubrir el mundo. Para lograrlo, se hace la investigación sobre la importancia de crear hábitos saludables del sueño durante la infancia, ya que estos hábitos tienen repercusiones en el ámbito personal, familiar y social. Se entiende que en esta etapa de la vida se producen cambios significativos y bases que marcan la personalidad y la forma de vivir. El tema específico es expuesto por medio de la historia de una niña que no logra dormir porque quiere seguir divirtiéndose junto a sus amigos, pero su mamá por medio de una canción le hace entender que en los sueños también se divierte y que si descansa tendrá más energías para seguir jugando al siguiente día. Al hacer el guion se tiene en cuenta que por su duración no hay tiempo de dar demasiadas explicaciones, así que se opta por usar símbolos universales que permitan comprender el contexto de la historia y del personaje.

Constellate es una historia contada por medio del lenguaje audiovisual con un videoclip de animación digital 2D. Independientemente del tipo de animación que se desarrolla, es necesario entender ciertos principios de la animación, principalmente el comportamiento de los cuerpos para que la animación sea creíble. Por ejemplo, hay que saber y entender cómo funciona el cuerpo humano en cuanto a sus movimientos para que al momento de hacer la animación reflejen la misma naturalidad y también saber cómo usar dichos elementos en el lenguaje corporal para reflejar la forma de ser del personaje, su relación con el entorno y el conflicto que afronta a través de la historia. Una buena animación no es solamente copiar movimientos para que sean creíbles, sino también hacerla interesante al darle unas características propias de la actuación al personaje para entender quién es a través de sus acciones y movimiento e incluso exagerar para enfatizar en ciertas características del personaje. “Buena actuación es creíble e interesante... éstos dos atributos definen mucho sobre actuación” (Meir, 2008).

El trabajo de grado a continuación desarrollado expone detalladamente los elementos que hacen posible el videoclip animado *Constellate* en cada una de sus etapas: la investigación del tema de la importancia de los tiempos de dormir en los niños, el desarrollo escrito de la narrativa y estética audiovisual y la producción de dichos elementos para tener como fin una animación que refleje el trabajo aquí expuesto y que cumpla con los objetivos propuestos.

SINOPSIS

Logline

Una niña curiosa y aventurera, después de un día de aprendizaje y diversión debe irse a dormir. Así que, se acuesta pensando en todo lo que vivió durante el día y al dormirse sigue soñando con las plantas y animales que descubrió combinado con su increíble imaginación.

Storyline

Después de un día de juego y diversión, Amelia, una niña de 8 años, está en su cama lista para dormir. Amelia sueña con las aventuras que ha tenido combinado con un mundo de fantasía creado con su gran imaginación. En sus sueños, navega sobre su cama por el espacio, cruza por un río en una hoja gigante rodeada naturaleza y vuela por las nubes en un globo impulsado por un ave. Al amanecer, su mamá está junto a ella para darle los buenos días y escuchar todas las aventuras que lleva hasta sus sueños.

Tagline

“Es hora de ir a dormir, pero en los sueños también hay diversión”.

ESTRUCTURA NARRATIVA

Acto I:

Después de un día de juego y diversión, Amelia una niña de 8 años, está en su cama lista para dormir. Junto a ella tiene sus colores, una libreta en donde dibuja todo lo nuevo que descubrió y un libro para aprender más sobre su entorno. Amelia mira por última vez a través de la ventana de su habitación y al acostarse cierra los ojos hasta quedarse dormida.

Acto II:

Amelia sueña con las aventuras que ha tenido y las que quiere tener combinando realidad con imaginación. En sus sueños, navega en su cama por el espacio lleno de estrellas en la oscuridad, cruza por un río en una hoja gigante remando y admirando la naturaleza que la rodea, pinta un gran mural para sus amigos y vuela por las nubes en un globo impulsado por un ave mientras sostiene su libro favorito.

Acto III:

Al amanecer, Amelia despierta feliz de su fantástico sueño y su mamá está junto a ella para abrazarla y contarle todas las aventuras que tuvo mientras dormía.

OBJETIVOS

Objetivo general

Realizar un videoclip de animación 2D usando el lenguaje audiovisual para contar una historia de fantasía para niños que con su imaginación se divierten hasta en los sueños.

Objetivos específicos

- Comprender las técnicas de animación, específicamente de la animación digital 2D, para realizar movimientos verosímiles creíbles basado en la naturaleza de los objetos y desarrollado con un estilo propio.
- Entender la manera de dirigirse a un público infantil por medio de los colores, figuras y movimientos.
- Usar el lenguaje audiovisual para crear una estética clara que permita reflejar la forma de ser del personaje y su entorno.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se centra en desarrollar una animación de calidad que haga sentir al público una conexión con el personaje por medio de imágenes y sonido, logrando así entretener y brindar aprendizaje. Es por esto que se hace en primer lugar una investigación que permita entender el público objetivo a profundidad y el tema a tratar, luego con la información obtenida crear una historia que sea consecuente con el tema y el público al que se dirige, siendo sinceros con el entorno y presentando situaciones creíbles y encaminadas al objetivo. Por último, la creación de la animación con el guion desarrollado en donde visualmente se expone la situación y se obtiene la reacción deseada en el público.

La investigación y análisis del público y el tema aquí desarrollado tiene como finalidad materializarse en un videoclip animado, el cual expone de manera vivencial a través de una historia la importancia de que los niños descansen lo suficiente y a las horas adecuadas. En consecuencia, es necesario escoger las técnicas narrativas y audiovisuales acordes con el tema y la manera en que se quiere expresar el mismo. En este caso la historia por medio de la cual se expone el tema es la de una niña que junto a su madre descubre la importancia de dormir bien y que las aventuras que tiene durante el día son el motor de sus sueños.

El lenguaje visual de este audiovisual es consecuente con su público objetivo que son los niños, quienes necesitan contenidos audiovisuales entretenidos, pero que además sean educativos transmitiendo valores, cultura y hábitos saludables. Adicionalmente, videos que fomenten la imaginación y el desarrollo de la creatividad. La formación de los niños es una responsabilidad de la comunidad y repercute en ella misma, por esto es un trabajo conjunto el poder educar a sus niños integralmente (Cabrera, 2009) . Los contenidos audiovisuales permiten crear un impacto más cercano a los niños, pues causan mayor interés y logran el objetivo de llevar un mensaje.

La animación en el cine ha permitido la creación de mundos imaginarios e irreales dando vida a objetos inertes. Además, es el formato audiovisual más visto por los niños. En este caso se ha optado por la animación, para darle vida a los sueños de una niña con una gran imaginación y curiosidad por su entorno, creando toda una estética y un contexto visual que transmite en pocos segundos quién es la protagonista y de qué trata la historia. Para desarrollar una animación es necesario entender a profundidad el movimiento, cómo se mueven los seres vivos y cómo esto se refleja en su lenguaje corporal. Todo para dar una buena actuación que refleje personajes creíbles de acuerdo a su personalidad y lo que se quiere expresar en la historia.

Las técnicas de animación son diversas y se pueden combinar entre sí para dar a cada producto una estética diferencial. En este caso se escoge la animación 2D digital, pero en un escenario 3D que le permite dar mayor profundidad y manejo de luces y sombras. El personaje principal de *Constellate* se caracteriza por ser una niña con mucha imaginación que le gusta explorar su entorno y cuidar la naturaleza. Esto se ve reflejado en la estética general del videoclip en el que predominan elementos de la naturaleza.

GÉNERO Y FORMATO

Género: videoclip infantil.

Constellate es un videoclip animado del género infantil, que por medio de la fantasía cuenta la historia de una pequeña niña que tiene un gran interés por explorar y descubrir su entorno. En consecuencia, para definir su género se tienen en cuenta dos aspectos principales que lo caracterizan y los cuales se toman para definir su estética y narrativa audiovisual: El videoclip y el género infantil. Además, de estos géneros se toman los referentes para el desarrollo de la animación.

El videoclip es un género bastante amplio y de gran importancia para el arte y la comunicación audiovisual, ya que hace parte de la cultura y su evolución a través del tiempo es el reflejo de la época a la que pertenece. No obstante, es evidente su papel en la industria musical para impulsar a los artistas y sus canciones. La combinación entre música e imagen resultó ser un instrumento de gran acogida y aún sigue causando gran interés en el público. “Hoy en día no concebimos una banda musical que no haya hecho uso de esta manifestación audiovisual para alguno de sus productos” (Roncallo Dow, y otros, 2016).

El videoclip musical está presente en el diario vivir y las plataformas digitales hacen que su visualización sea masiva y constante. “El videoclip es un espacio de creación estética en el que se tiene un amplio rango de libertad creadora” (Roncallo Dow, y otros, 2016). Esta libertad, permite que, en términos audiovisuales y narrativos, sea un género con múltiples opciones para ser explorado.

Sumado a esto, el género infantil define de una manera más específica este videoclip animado, ya que está ligado a su público y así mismo a la narrativa y estética audiovisual con la que se desarrolla. El género infantil, comienza como una forma de entretenimiento para los niños, que eran atraídos en mayor parte por las caricaturas y las películas animadas.

Comúnmente, las historias que van dirigidas a un público familiar o infantil son contadas de manera simple y divertida con el fin de entretener y mantener activo el interés de los niños. En estas historias, es común ver protagonistas que viven grandes aventuras en mundos reales y fantásticos. Además, estas historias tienen como fin dar una moraleja, fomentar la imaginación o brindar un aprendizaje para los niños. Adicionalmente, la fantasía está presente en el videoclip animado aquí presentado. Los personajes, lugares y objetos se ven y se comportan de una manera fuera de lo común, ya que hacen parte del sueño de la protagonista. “La fantasía puede ser un recurso placentero, que estimula el gusto por el vuelo imaginativo, o un medio tendente a exacerbar emociones como el miedo, la perplejidad, el terror, la incertidumbre”. Por lo tanto, la fantasía no solo es una manera de entretener al público, sino que incentiva al uso de la imaginación en el diario vivir de los niños.

Formato

Animación digital 2D.

ESTADO DEL ARTE

Para el desarrollo audiovisual del cortometraje *Constellate* se tienen en cuenta principalmente cuatro aspectos y sus respectivos referentes que dan una orientación acerca del desarrollo estético, narrativo y audiovisual del videoclip. El primero es la animación, aspecto importante para tener en cuenta en su historia e trascendencia en los medios audiovisuales y las técnicas, teorías y metodologías que se han desarrollado con el pasar de los años. Esto permite tener una orientación más amplia de la mejor manera de aplicar dichas técnicas para expresar un mensaje claro que envuelva al público dentro de la historia. Dentro de su historia se incluyen los desarrollos que se han hecho en la animación en Colombia, no solo como género infantil, sino también en producciones de cine y televisión para públicos diversos. El segundo es el videoclip entendiendo su lenguaje propio y las diferencias narrativas con otros formatos audiovisuales. El tercero, la estética visual de los escenarios, personajes y objetos en la técnica de animación digital en 2D con escenarios en 3D, teniendo en cuenta los colores y formas adecuadas para el público objetivo. Por cuarto y último, la importancia de los contenidos audiovisuales en el aprendizaje infantil de valores, hábitos saludables y desarrollo de la personalidad.

Animación: historia general y su desarrollo en Colombia.

La animación siempre ha estado presente dentro del desarrollo de lo audiovisual, donde incluso fue una de las primeras formas de dar la ilusión de movimiento por medio de imágenes. En palabras de Richard Williams “the idea of animation is aeons older than the movies or television” (Williams, 2001 pág. 11). Es indispensable conocer de dónde viene la animación, “En las manifestaciones artísticas, desde que se conocen, la especie humana ha intentado representar la ilusión del movimiento, en las pinturas rupestres, o en el arte egipcio y griego, o las sombras chinescas” (Sánchez, y otros, 2015).

Fueron miles de años intentando crear la ilusión de movimiento, pero fue hasta 1640 cuando Anthonasius Kircher inventó la linterna mágica, “con la que proyectaba diversas fases de un movimiento mediante grabados en cristales, que cambiaba de forma mecánica” (Sánchez, y otros, 2015). Luego, en 1824 Peter Mark Roget descubrió el principio de la persistencia de la visión.

“This principle rests on the fact that our eyes temporally retain the image of anything they’ve just seen. If this wasn’t so, we would never get the illusion of an unbroken connection in a series of images, and neither movies nor animation would possible” (Williams, 2001 pág. 13)

Este principio sirvió de base para la creación de dispositivos que cada vez se acercaban más a la idea de animación. El primero de ellos fue el taumatropo que era un disco con una imagen diferente en cada cara que al darle vueltas daba la ilusión de estar las dos imágenes al tiempo (fig. 1). Luego la invención del zoótropo en 1867 que consiste en una serie de dibujos dentro de un cilindro que al dar vueltas da la ilusión de movimiento (fig. 2).

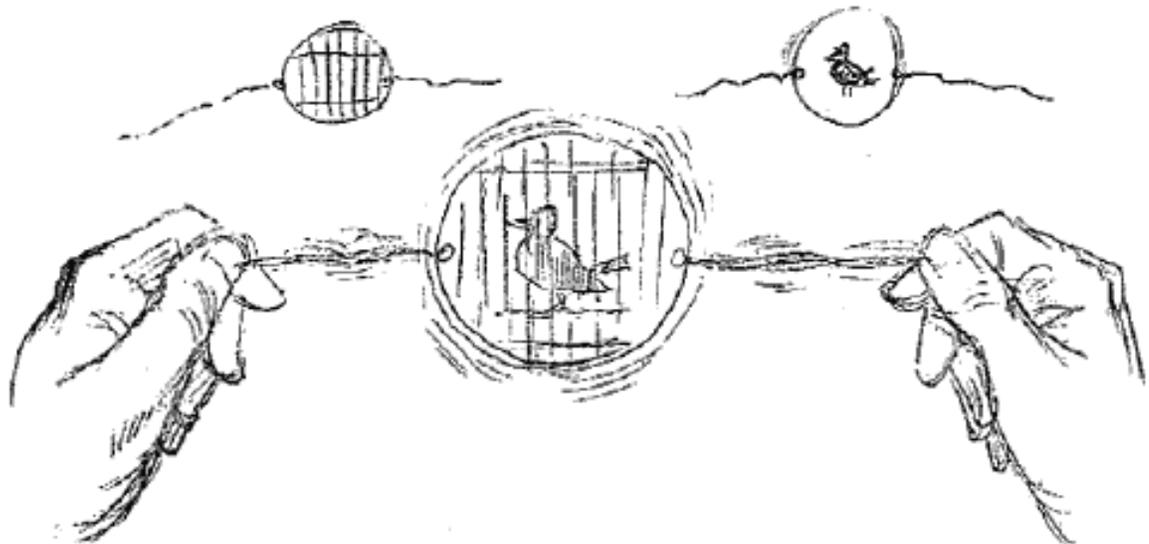


Figura 1. Taumatropo (Williams, 2001 pág. 13)

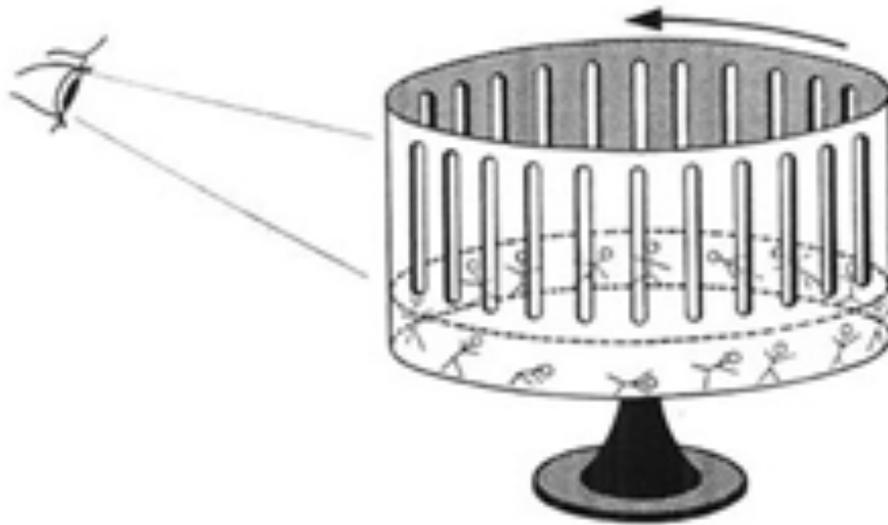


Figura 2. Zootropo, 1867 (Sánchez, y otros, 2015)

En 1867 el francés Emile Reynaud creó el Praxinoscopio (fig. 3) el cual fue un gran avance porque con él se hicieron secuencias animadas de corta duración con una acción dramática (Williams, 2001). Luego estas secuencias animadas pudieron ser proyectadas por medio del Teatro Praxinoscópico el cual proyectó animaciones hasta 1882.

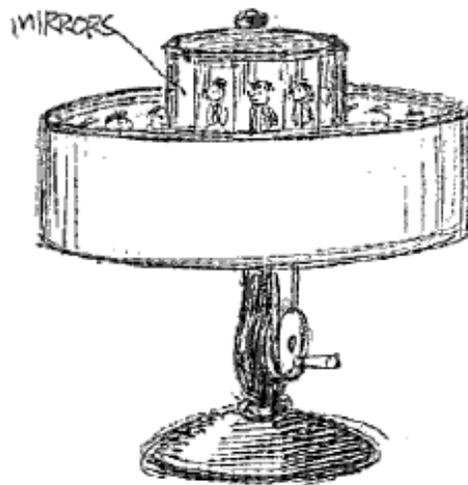


Figura 3. Praxinoscopio, (Williams, 2001 pág. 14)

Una de las primeras animaciones fue hecha por Emile Cohl en 1907. Esta animación era bastante simple en su técnica, con dibujos simples, pero tenía una buena historia de mujer, su celoso amor y un policía (fig. 4). Emile Cohl hizo más de 250 animaciones y su trabajo sentó un precedente importante para la animación en general donde dijo: *Don't do what a camera can do – do what a camera can't do* (Williams, 2001 pág. 16).



Figura 4. Animation by Cohl, (Williams, 2001 pág. 16)

Otro gran pionero en la animación fue Winsor McCay. Una de sus primeras animaciones fue *Gertie the dinosaur* (McCay, 1914) la cual dibujo cuadro por cuadro siendo más de 10.000 cuadros y que fue muy conocida porque el mismo McCay interactuaba con la animación (fig. 5). Además, fue el primero en crear una animación con objetivos documentales llamada *The Sinking of the Lusitania* (McCay, 1918) que fue una de las más largaduración en muchos años, para el cual tuvo que hacer más de 25.000 dibujos (Williams, 2001 pág. 17). Luego de unos años, la industria se encarga de darle fines lucrativos a la animación. Esto permitió desarrollar una mejor técnica, pero sus parámetros obedecían más a un negocio que a su esencia como expresión artística (Williams, 2001 pág. 17).

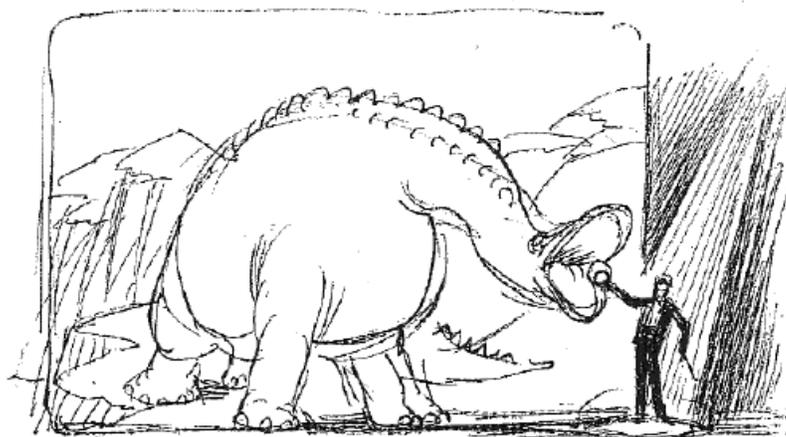


Figura 5. *Gertie the Dinosaur* by McCay (Williams, 2001 pág. 16)

En los años 20 *Felix el Gato* se hizo bastante popular “These shorts Felix cartoons were visually inventive, doing what a camera can’t do. But more importantly a real personality emerged from this flurry of silent, black and white drawings and Felix himself connected with audiences worldwide” (Williams, 2001 pág. 17). Sin embargo, años más tarde Disney Animation Studios presentó *Steamboat Willie* (Iwerks, 1928), su primer cortometraje animado con sonido sincronizado, dando a conocer al mundo al personaje que hasta el día de hoy es su insignia: Mickey Mouse (Williams, 2001 pág. 17).

En 1937, Disney presentó con su primer largometraje animado *Blanca nieves y los siete enanitos* (1937) el cual tenía un gran nivel de animación y tuvo gran éxito económico (fig. 6). Lo cual dio paso al crecimiento de su industria y a la *época dorada* de la animación con películas como *Pinocho* (1940), *Dumbo* (Sharpsteen, 1941), *Bambi* (1942), y *Fantasia* (1940), y cortometrajes de Mickey mouse y el pato Donald (Williams, 2001). Tras el éxito que Disney alcanzaba, los demás estudios de Hollywood crearon sus propios propias animaciones: “...Felischer with two features and Popeye shorts; Warner Bros’ Looney Tunes and Merrie Melodies with Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig; MGM with Tom and Jerry, Droopy and the great anarchic Tex Avery shorts, and Walter Lantz with Woody Woodpecker” (Williams, 2001 pág. 20).



Figura 6. Blanca Nieves y los siete enanitos (1937)

En 1950, con la llegada de la televisión hubo una exigencia por parte de los estudios para producir animaciones en un menor tiempo y esto llevó al desarrollo de animaciones más simples como las animaciones del estudio de Hollywood UPA: *Mr. Magoo* y *Gerald McBoing Boing*, las cuales eran animaciones menos realistas que las de Disney y estaban bastante simplificadas. "... hicieron más libre y personal su estilo gráfico, buscando relatos más modernos y menos convencionales" (Sánchez, y otros, 2015). Esto revolucionó la manera de entender la animación donde ya no importaba qué tan fiel a la realidad eran las animaciones, sino su contenido y su manera de crear un estilo propio.

En los siguientes años la animación tuvo una mayor importancia y tomó su propio camino, donde Disney era el que se mantenía con películas para cine y otras animaciones se abrían paso en festivales con cortometrajes explorando distintas técnicas, lo cual inspiró, influenció y direccionó a diferentes países hasta convertir la animación en una expresión audiovisual del diario vivir de los niños y adultos hoy en día (Sánchez, y otros, 2015)

Con el desarrollo de los primeros computadores y los softwares se empezaron a hacer animaciones digitales y en consecuencia se abrió otro campo para explorar de la animación.

“En los años 60 del siglo XX fundó la Motion Graphics Inc., dedicada a realizar producciones audiovisuales a partir de un computador analógico, y en la década de los 80, trabajaba ya en formato digital, creando el Whitney-Reed RDTD, un software que combinaba gráficos hechos por computador a través de una entrada de audio” (Sánchez, y otros, 2015)

A partir de esto en occidente se empezaron a crear animaciones digitales innovadoras y con una estética diferencial. Además, Disney continuaba con su gran éxito en largometrajes animados y Pixar tomaba cada vez más fuerza con largometrajes como *Toy Story* (Lasseter, 1995), *Bichos* (Lasseter, y otros, 1998) y *Monster's Inc* (Docter, 2001). Pixar Animation Studios luego fue comprada por Disney y hoy en día es el estudio con mayor reconocimiento del público y la crítica. No obstante, también existen animaciones de calidad, realizadas por directores y animadores independientes que tienen estéticas propias y usan herramientas no convencionales para su desarrollo. Actualmente, existen categorías dentro de la animación ya que se han desarrollado diferentes técnicas y las nuevas tecnologías permiten hacer animaciones de manera digital con softwares con más herramientas para la creación de las mismas.

En Colombia, los inicios de la animación empezaron a desarrollarse a principios del siglo XX con técnicas como Stopmotion y rayado directo sobre película (fig. 7). Se hacían animaciones de pocos segundos usadas como imágenes de apoyo en películas (Andrade, y otros, 2010). Sin embargo, fue desde 1960 que, gracias a la llegada de animaciones de exponentes extranjeros, se inició la animación en Colombia. “Robert Rossé fue muy posiblemente el primero que montó un stand de animación en Colombia.

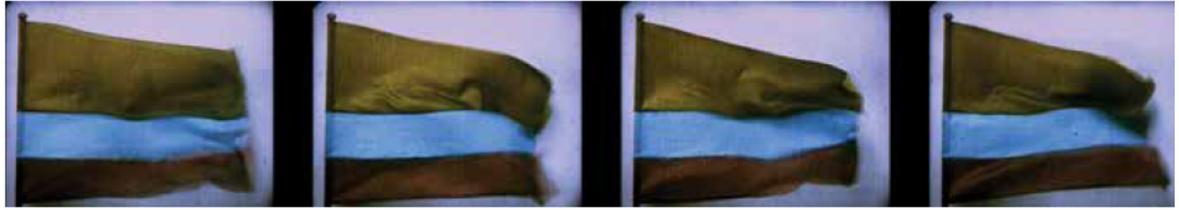


Figura 7. Garras de Oro (1926)

Al poco tiempo nacería Cinesistema una compañía productora de cortometrajes y comerciales publicitarios” (Andrade, y otros, 2010). Por esto, la animación en Colombia entre 1960 y 1970 fue en su mayoría publicitaria, con anuncios animados de gran recordación de Nelson Ramírez como *Con mis Gudiz soy feliz* y *Mano Gorgojo*

La animación estaba encaminada en gran parte a la publicidad. No obstante, “muchos artistas han tenido la inquietud de realizar piezas de tipo narrativo y experimental” (Andrade, y otros, 2010). Uno de los realizadores más influyentes en la animación colombiana es Fernando Laverde (fig. 8), con cortometrajes como “*El país de Bellaflor* (1972), crítica de corte político y totalmente realizado con animación de muñecos, la técnica que sería el sello de su trabajo. Luego vendrían *La maquinita* (1973), *La cosecha* (1974), *Un planeta llamado tierra* (1979) y *Pepita Rojas* (1979)” (Andrade, y otros, 2010). Luego realizó tres grandes largometrajes: *La pobre viejecita* (1978), *Cristóbal Colon* (1983) y *Martin Fierro* (1989). Laverde “se ha sumergido para crear historias para chicos y grandes. Unas de contenido crítico y social para los adultos, y otras, de fantasía, aventura e imaginación, para niños y niñas” (Nueva Época - Cinemateca Distrital, 2014 pág. 56).



Figura 8. Rodaje de Martín Fierro (Laverde 1989)

Junto con Laverde las animaciones publicitarias seguían desarrollándose de manera exitosa y otros autores de animación fueron apareciendo con el tiempo (Nueva Época - Cinemateca Distrital, 2014). Entre ellos cabe resaltar el trabajo de Carlos Santa que realizó trabajos artísticos animados inspirado en el surrealismo y usando diversas técnicas. Por otro lado María Paulina Ponce, que “filma en súper 8 un teatrino con figuras recortadas en cartón de manera totalmente autodidacta” (Andrade, y otros, 2010).

A partir de 1990, surgen cambios políticos, económicos y tecnológicos que tienen como consecuencia en el campo audiovisual la aparición de nuevas tecnologías para el desarrollo de las animaciones y su distribución. Con la llegada de la televisión satelital y el internet, hay mayor acceso al contenido desarrollado en otros países, herramientas digitales y conocimientos sobre estilos y técnicas de animación. Además, hay una mejor distribución y participación en festivales de las animaciones colombianas (Nueva Época - Cinemateca Distrital, 2014 pág. 30). Esto permite un gran auge tanto en la animación comercial como en la de autor.

Una de las primeras series animadas no solo de Colombia, sino de Latinoamérica, fue *El siguiente programa*, “El éxito de la serie creció gracias a sus guiones de crítica fuerte a situaciones y celebridades muy propias de la cultura colombiana” (Andrade, y otros, 2010). Por otro lado, Édgar Álvarez, quien realiza animación en Stopmotion con plastilina (fig. 9), se da a conocer por medio del programa *¿Qué le parece?*, lo cual le permite crear su propia empresa Plastilina Creativa ofreciendo cursos de animación y produciendo comerciales y segmentos en programas infantiles (Andrade, y otros, 2010).



Figura 9. Trabajo de Edgar Álvarez para Plastilina Creativa

Actualmente, en el cine de animación se usan diferentes técnicas tradicionales, digitales y experimentales que incluso son combinadas para encontrar la estética deseada que se quiere dar. Adicionalmente, la animación es usada tanto para el ámbito comercial, como educativo y artístico. Y es un área de la Comunicación Audiovisual que no debe dejar de ser explorada, no solo en el área de animación para productos infantiles, sino animación para un público joven y adulto que trate temas sociales y culturales reflexivos y de aporte para la sociedad.

Animación Digital 2D

El cortometraje *Constellate* explora la técnica de animación experimental de Stopmotion *Cutout* y aunque se materializa de manera digital, es importante conocer su trascendencia a través de la historia. Esta técnica ha sido usada desde los inicios de la animación y ha sido desarrollada de múltiples formas, variando en los materiales, tipos de escenarios, objetos y marionetas. Para comenzar, el *Stopmotion* es una técnica de animación en donde se manipulan, normalmente de forma manual, los elementos de cada escena para dar la ilusión de movimiento (Luengo Naranjo, 2012 pág. 6).



Figura 10. Reindeer Sweater (2015)

La animación por recortes es crear independientemente las partes que conforman el personaje o el escenario con papel, cartón u otro material para darle movimiento cuadro a cuadro, con la posibilidad de dar profundidad poniendo los elementos en diferentes niveles. Al igual que en esta técnica, cuando se lleva a lo digital, se tienen por separado las diferentes ilustraciones que van a ser parte de la animación para ponerlos en un escenario 3D y por medio de la luz y las sombras darle profundidad a los elementos.

En el videoclip musical *Reindeer Sweater* (Shumilov, 2015) vemos un claro ejemplo del desarrollo de esta técnica en el que por medio de ilustraciones separadas y su interacción en el escenario dan la impresión de estar viendo un pequeño teatro que le da una estética propia a la animación (figura 10).

Los avances tecnológicos han permitido el desarrollo de softwares que ofrecen múltiples posibilidades al momento de desarrollar una animación. Comenzando por su ilustración, el uso de pinceles, la manera de aplicar el color y texturas, la posibilidad de separar en diferentes capas las partes de un mismo personaje, etc. Seguido de las opciones de los softwares de animación que brindan la posibilidad de usar cámaras y luces para proyectar sombras y manejar diferentes niveles de profundidad.

“Los softwares de animación 2D y 3D han sustituido por completo la utilización de la cámara, ya que pueden realizar las mismas funciones de forma más rápida efectiva. Ahora es posible realizar todo el trabajo de producción en un ordenador: diseño de personajes, pruebas de color y coloreado, fondos y composiciones de escena junto con los personajes, movimientos de cámara, etc.” (Arboleda Estudillo, 2012).

Sin embargo, hacer una animación digital, también depende de los conocimientos que se tengan sobre la animación tradicional, pues estas son las bases que permiten comprender el movimiento de los objetos, el comportamiento de la luz y el manejo de los espacios. Sumado a esto, la necesidad de comprender el manejo de cámaras de video, planimetría y sus múltiples opciones para desarrollar un audiovisual. La serie infantil animada *Mundo Bita* (Arôxa, 2015) es un referente de cómo se usan las técnicas de animación digital tradicional para llevar a cabo una animación por medio de una herramienta digital. La posibilidad de usar las cámaras y luces dentro del programa como si fueran las reales ayuda a simular la iluminación, las sombras y la profundidad de campo que hacen posible su estética propia (figura 11).



Figura 11. Mundo Bitá (2015)

Animación experimental

La técnica de animación *cutout* digital es posible gracias a los conocimientos que se adquirieron con la animación Stopmotion cuadro a cuadro y de allí es que se desprende la animación experimental *cutout* o animación por recortes que hoy en día también se realiza de manera digital. Por esto, es necesario conocer las bases del Stopmotion, pues la animación por recortes ya sea digital o manual, se desarrolla en aspectos técnicos de una manera muy similar.

Las bases de la animación tipo *Stopmotion* se le atribuyen a George Méliès, pionero en los efectos especiales con saltos o *jumpcuts*, como en el caso de *Cinderella* (1899) y el más representativo de sus trabajos *Viaje a la luna - Le voyage dans la lune* (1902) (Sánchez, y otros, 2015). Sumado a su trabajo, en diferentes países se desarrollaron animaciones con esta técnica, aquí se retoman los trabajos más importantes de los animadores más influyentes en esta técnica. Segundo de Chomón tuvo gran importancia en los inicios de la animación *Stopmotion*.

Él creó un mecanismo y posteriormente un aparato que podía grabar cuadro a cuadro, esto le permitió desarrollar obras significativas como *La poule aux oeufs d'or* (1905), *Le Theatre du Bob* (1906) en la que usa muñecos articulados (fig. 12) y *La maison hantee* (1906) donde usa sombras chinescas (Sánchez, y otros, 2015).



Figura 12. *Le Theatre du Bob* (de Chomón, 1906)

Contemporáneo a Segundo de Chomón, James Stuart Blackton le dio vida a objetos inanimados por medio del *Stopmotion* con obras como *The Haunted Hotel* (1907) y *The Magic Fountain Pen* (1909). Luego, aparece el ruso Vladislav Starévich con *The tale of the Fox* (1937) y *The Mascot* (1934). Las películas de Starévich fueron más allá de los efectos especiales haciendo animación por medio de la manipulación de marionetas (fig. 13). “La caracterización de los animales, especialmente del zorro, es magnífica, y capaz de mostrar a través de ellos la personalidad distintiva de cada personaje” (Luengo Naranjo, 2012 pág. 11).

Willis O'Brien hizo su aporte a la técnica *Stopmotion* realizando efectos especiales como el gorila de la película *King Kong* (Cooper, y otros, 1933). Por otro lado el checo Berthold Bartosch hizo su aporte con *L'Idée - La idea* (1932) usando múltiples técnicas como la animación por recortes. Estos autores, permitieron consolidar los inicios de la animación y específicamente del *Stopmotion* en cuanto a su técnica que es usada hasta el día de hoy. (Luengo Naranjo, 2012). Así mismo, existieron grandes exponentes que actualmente influyen en la estética y técnica de quienes desarrollan animación. En Checoslovaquia Jiri Trnka (cuyo trabajo inspiró al colombiano Fernando Laverde) hizo un innegable aporte con obras como *Ruka – La mano* (1965) considerada su obra maestra y *Dobrý voják Švejk- El buen soldado Švejk* (1955) con la que ganó premios en varios festivales. En sus obras usaba diferentes técnicas de animación, pero fue reconocido por hacer *Stopmotion* con marionetas hechas por él mismo (fig. 14). Por la misma línea, el checo Jan Svankmajer animaba cuadro a cuadro con la técnica *Stopmotion* empleando figuras moldeables, pero también actores y objetos reales (Sánchez, y otros, 2015).



Figura 13. James Stuart Blackton.



Figura 14. La mano (Trnka, 1965)

En Canadá, Caroline Leaf, influenciada por Norman McClaren en la escuela *National Film Board*, experimentó con la técnica de *Stopmotion Clay Animation* (que es usar un material moldeable para darle forma manualmente) usando arena para manipularla fotograma por fotograma (fig. 15). Su primer obra fue *Sand- Or Peter and the Wolf* (Leaf, 1969) y alcanzó gran reconocimiento por su obra *The Street* (Leaf, 1976) (Sánchez, y otros, 2015). En relación con Leaf, también se encuentran las artistas Vera Neubauer, quien usa arena de playa y desperdicios de barcos dándole un toque más rudimentario con obras como *Wheel of Life* (Neubauer, 1996) y Joanna Priestley quien usa múltiples objetos para crear conmovedores collages (Luengo Naranjo, 2012).

Otros animadores como Yuri Norstein, Lotte Reiniger y Michael Ocelot, hicieron *Stopmotion* por medio de la técnica de animación por recortes *cutout*. “Animar con papel recortado permite disfrutar del tacto y de la manipulación de las marionetas sin tener que preocuparse por la gravedad o el armazón de las mismas. A la vez, plantea otros retos. Por ejemplo, si no se cuenta con el papel adecuado, los personajes pueden curvarse...” (Luengo Naranjo, 2012).



Figura 15. Caroline Leaf usando arena para su Stopmotion.

Actualmente, la técnica ha evolucionado, sin embargo, hay animadores que siguen optando por usar técnicas clásicas de animación como lo es el *Stopmotion* (Luengo Naranjo, 2012) Dentro de algunos de ellos están Tim Burton, con películas como *Pesadilla antes de Navidad* (Selick, 1993) en la que fue productor y animando *El cadáver de la novia* (Burton, y otros, 2005). Nick Park, con películas como *Wallace y Gromit* (Park, 2005) y *Pollitos en fuga* (Park, 2000). Adam Elliot, reconocido por su largometraje *Mary and Max* (Elliot, 2009) (fig. 16).



Figura 16. Mary and Max (Elliot, 2009)

Teniendo en cuenta los animadores aquí nombrados y sus diferentes formas de aplicar la técnica *Stopmotion*, se toman como referentes para el desarrollo del videoclip *Constellate*, con el fin de establecer una estética que responda a las necesidades de la narración presentada. Según lo visto, hay diferencias en los cortometrajes en cuanto a los materiales y la manera de darles movimiento en cada fotograma para dar como resultado la animación. Actualmente, la animación digital permite desarrollar infinidad de técnicas basándose en las tradicionales y un ejemplo claro de esto es la animación por recortes o *cutout* digital, que permite trabajar con un escenario en 3D y elementos en 2D para darle una estética específica que incluye el manejo de sombras y luces propios de la realidad.

El videoclip y el cortometraje

El videoclip es un cortometraje que se desarrolla para una canción, lo cual genera una interacción entre música y video que son consecuentes el uno con el otro. En general, la música evoca por si sola imágenes dentro de nuestra mente al escucharla. “Ya en 1808, Ludwig van Beethoven, en los apuntes a sus obras, hacía referencia a la capacidad de la música para evocar imágenes” (Selva Ruiz, 2012).

Adicionalmente, el videoclip es un formato audiovisual que es propio de la industria musical, pues tiene como objetivo promover a un artista, hace parte de la estrategia publicitaria de la música. “un formato audiovisual empleado por el sector fonográfico como herramienta de comunicación comercial, que se basa en la adición de imágenes a una canción preexistente” (Selva Ruiz, 2009).

La animación ha sido parte importante en el desarrollo de este formato, ya que desde los inicios de la animación con Disney estuvo ligada a la música.

“Y si hablamos de cine de animación, la factoría Disney siempre ha sido un estandarte. Incluso ya en la década de los veinte, en sus inicios, la música era parte indispensable de sus creaciones, bien como efectos enfatizadores del gag o bien como melodías expresivas extradiegéticas” (Pedrosa González, 2016)

Un ejemplo de los inicios de Disney y su relación con el videoclip musical se encuentra en *Skeleton dance*, que por medio de una animación, logra sincronizar armoniosamente la música, la imagen y los movimientos (figura 17)



Figura 17. *Skeleton Dance* (1929)

También, son importantes los conceptos sobre el cortometraje, ya que muchos de sus elementos que lo caracterizan también aplican para los videoclips musicales. Se define como cortometraje a toda obra audiovisual con una duración menor a 23 minutos. Sin embargo lo que lo diferencia de un largometraje no es solo su duración. El cortometraje tiene su propio lenguaje, no es una película contada rápidamente, sino que tiene como finalidad expresar una emoción por medio de una situación corta. “La duración de una película depende del tema elegido. Encontremos buenas historias y decidamos después sobre su duración...” (John Ford). Por esto, es importante tener en cuenta las características que diferencian al cortometraje de otros productos audiovisuales.

“Pone a prueba la originalidad y la capacidad del director, puesto que en poco tiempo debe contar una historia que tenga un planteo de situación, un núcleo y un desenlace atrapante y sugerente.” (Anónimo, s.f.).

En un cortometraje no hay mucho tiempo para explicar el contexto de la historia así que se opta usar símbolos universales que se puedan entender a simple vista sin necesidad de explicarlos demasiado. Además, al ser un videoclip musical su estética y narrativa tiende a ser más experimental y menos lineal que el de un cortometraje. El videoclip ha tenido la oportunidad dentro de los distintos formatos audiovisuales de ser más libre dentro de su narrativa y elementos gráficos usados, ya que cada videoclip se ajusta a la necesidad de la canción, su ritmo y el público al que va dirigido. Los videoclips musicales que van dirigidos a los niños tienen también su lenguaje y narrativa que los representa. Los videoclips de música infantil tienen como fin educar, enseñar o entretener, usando un toque de humor y elementos gráficos fuera de lo común que permitan causar mayor interés en los niños y el desarrollo de su imaginación y creatividad.

Contenidos audiovisuales infantiles

El videoclip animado *Constellate* tiene como centro de su mensaje brindar entretenimiento y a la vez aprendizaje infantil. Es indispensable tener en cuenta la manera como este tipo de contenidos ha sido abordado en los medios audiovisuales. Los elementos narrativos y visuales que se encuentran en películas, series y programas de televisión, son fundamentales para referenciar lo desarrollado en la animación. En consecuencia, son un modelo que permite comprender a los niños, los tipos de personalidades que se desarrollan a esta edad, la forma de reaccionar ante las diferentes situaciones, necesidades y hasta forma de exteriorizar en su entorno y forma de vestir según su personalidad.

Pixar en sus cortometrajes y películas animadas tiene un sello propio que lo diferencia. Tiene dentro de las historias de sus animaciones contenidos que dejan mensajes positivos e importantes tanto para niños como adultos. Un ejemplo de contenido audiovisual infantil que es importante destacar por su valor educativo en valores como la tolerancia y el valor que se le da a las demás personas a pesar de las diferencias es *For the birds* (Eggleston, 2000) (Fig. 18).



Figura 18. For the birds (2000)

Los contenidos audiovisuales son una ventana para fomentar el aprendizaje de los niños en diferentes áreas, ya que causan un mayor interés en los niños. Debido a esto, es responsabilidad de quienes desarrollan los contenidos audiovisuales, lograr que además de divertir aporten un conocimiento al niño.

“...las series de dibujos animados en particular pueden introducirse como un recurso más de la clase, sumándose a las aportaciones de las TIC a las aulas, como así lo han hecho las pizarras digitales y los ordenadores. En la etapa de Educación Infantil la televisión se convierte en un gran recurso, dado que para los más pequeños es una ventana al mundo, trasciende el tiempo y el espacio, rompe con las leyes de la física, etc.” (Llorent, y otros, 2015)

No necesariamente los contenidos tienen que enfocarse en la educación escolar de los niños, también es importante desarrollar contenidos audiovisuales enfocados a la educación en valores como ayuda al desarrollo de la personalidad y en cultura para fomentar la relación con su entorno.

En Colombia, un referente de contenido audiovisual que fomenta los valores y la cultura en los niños es la serie animada *Guilhermina y Candelario* (Rincón, 2015). Este programa es transmitido por Señal Colombia y cuenta la historia de dos hermanos que viven en una isla del Pacífico quienes por medio de su curiosidad exploran su entorno y con su gran imaginación inventan aventuras que les ayudan a descubrir su entorno y lo que los caracteriza (fig.19). Esto ayuda a reconocer la identidad propia, el conocimiento de su cultura y el desarrollo de la creatividad. Es responsabilidad de quienes crean y hacen difusión de dichos contenidos velar por crear y transmitir contenidos de calidad y relevancia para los niños, pues gran parte de su tiempo están consumiendo contenidos audiovisuales.



Figura 19. Guilhermina y Candelario (2015)

ESCALETA

ESCENA 1 - EXT. CAMPO ABIERTO

AMELIA una niña curiosa y exploradora corre de un lado a otro en un campo abierto lleno de colorida naturaleza, mientras admira el paisaje y el atardecer que se acerca.

ESCENA 2 - INT. HABITACIÓN AMELIA

Amelia lista para dormir mira por la ventana. Se acuesta, cierra los ojos y se queda dormida.

ESCENA 4 - EXT. SUEÑO DE AMELIA/ESPACIO EXTERIOR

Amelia recorre el espacio en su cama que navega con un timón.

ESCENA 5 - EXT. SUEÑO DE AMELIA/RÍO

Amelia cruza un río remando en una hoja gigante.

ESCENA 6 - EXT. SUEÑO DE AMELIA/CIELO

Amelia en un globo impulsado por un ave recorre el cielo.

ESCENA 7 - INT. HABITACIÓN AMELIA

Amanece, Amelia se despierta y su mamá está a su lado

GUION

CONSTELLATE

Escrito por
Valeria Torres Garavito

EXT. CAMPO ABIERTO- TARDE

AMELIA una niña de 8 años, curiosa y exploradora corre de un lado a otro en un campo abierto lleno de colorida naturaleza, los árboles y su pelo se mueven por el viento, mientras admira el paisaje y el atardecer que se acerca.

INT. HABITACIÓN AMELIA- NOCHE

Amelia en su habitación está con su pijama puesta lista para dormir. Se acerca a la ventana para admirar la grande y brillante luna que junto a estrellas que rodean el cielo.

Ya acostada en su cama, cierra sus ojos lentamente y bosteza hasta quedarse dormida.

EXT. SUEÑO DE AMELIA - ESPACIO EXTERIOR

Amelia recorre el espacio exterior que está lleno de estrellas en su cama que navega con un timón de madera. Un cohete y una estrella fugaz pasan mientras ella se alegra.

EXT. SUEÑO DE AMELIA - RIO

Amelia cruza un río lleno de flores acuáticas y otras plantas remando en una hoja gigante. Las nubes pasan de un lado a otro. Amelia deja de remar y se acuesta sobre la hoja y cierra los ojos con cara de tranquilidad

EXT. SUEÑO DE AMELIA - CIELO

Amelia está en un globo con su libro de plantas entre los brazos. Un ave es la que lleva el globo que vuela por las nubes y Amelia lo saluda feliz.

INT. HABITACIÓN - DÍA

Ya es de día de nuevo y Amelia despierta en su habitación. Su mamá está junto a ella para darle los buenos días.

PROPUESTA DE DIRECCIÓN

Para el desarrollo de esta propuesta se tienen en cuenta los aspectos investigados anteriormente en el estado del arte. Es importante entender cómo se va a dirigir hacia el público infantil, cuál es la manera adecuada de captar la atención visualmente y el ritmo que se le va a dar a la edición de acuerdo con la canción. En general, la animación tiene como foco mostrar los sueños de la niña y por esto se debe conocer acerca de la manera en que la imaginación, los sueños y la fantasía han sido mostrados en otros contenidos. Esto permite tener un referente de la estética que se le quiere dar a la animación *Constellate*.

La fantasía: sueños e imaginación.

“La fantasía en el uso corriente del término, es el trabajo que produce la imaginación al crear un guion con las imágenes e impresiones que devienen de los sentidos. Este guion puede representarse como escenas en la mente de quien fantasea. Tiene su núcleo en aquello que desea que se cumpla, o bien se liga con algún sentimiento que estampa su huella ante algo vivido” (Morosini, 2012)

Los momentos vividos por una persona quedan grabados en la mente y según su relevancia o importancia se reflejan en los sueños en el que se crean nuevas experiencias con ayuda de la imaginación. En *Constellate* la protagonista Amelia experimenta un momento de fantasía en el momento en que se va a dormir, sus aventuras durante el día las trae a memoria en sus sueños combinándola con otros elementos de su imaginación. Es decir que, al ver que no puede seguir jugando, sino que tiene que dormir, opta por traer a sus sueños las aventuras vividas durante el día. Aunque parte de ella es consciente de que son solo sueños, su curiosidad e interés por la naturaleza le hace mantenerlos vivos por medio de los muñecos.

Hay historias literarias y cinematográficas que dan cuenta de esta necesidad de traer a la realidad los deseos materializándolos de diversas maneras. Un ejemplo se encuentra en la película *Frankenweenie* (Burton, 2012) que muestra la historia Víctor Frankenstein, un niño que se siente solo, luego de perder a su ser más querido, su perro Sparky, en un accidente (fig. 20). Esto lo lleva a tomar la decisión de traerlo a la vida de nuevo por medio de la electricidad, inspirado por un experimento científico visto en la escuela.



Figura 20. Víctor y Sparky en *Frankenweenie* (Burton, 2012)

Otro ejemplo, se encuentra en la clásica historia de *Las aventuras de Pinocho*, escrita originalmente por Carlo Collodi y que ha sido replicada en varios cuentos y películas. La película de *Pinocho* producida por Disney (1940), cuenta la historia del anciano Geppetto que se siente solo y desea tanto tener un hijo, que usa su modo de trabajo, que es la carpintería, para hacer una marioneta a la que llama Pinocho. Geppetto tiene la esperanza de que Pinocho no solo sea un muñeco de madera, sino que se convierta en un niño de verdad (Fig. 21).



Figura 21. Geppetto creando a Pinocho (1940)

Tanto en la película de *Frankenweenie* como en la de *Pinocho*, la fantasía es una forma de mostrar el deseo realizado de sus protagonistas. En el cortometraje *Constellate*, Amelia cumple su deseo de seguir jugando y explorando la naturaleza usando la imaginación y viéndolo en sus sueños. Las diferentes situaciones ya nombradas que afrontan los adultos mayores, dan paso a que prefieran usar los recuerdos y deseos para fantasear con lo que se sienten a gusto, para dejar de lado su realidad presente que es dolorosa e incómoda. La fantasía se convierte en un lugar donde pueden controlar y manejar su propia realidad.

TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

La historia de *Constellate* en su respectivo guion tiene como objetivo ser representada por medio de imágenes en movimiento, específicamente mediante la técnica de animación *Cutout* Digital 2D usando un software de animación e ilustración para recrear a los personajes, el escenario y los objetos. En general, las ilustraciones tienen como objetivo ser agradables para el público especialmente para los niños. Por esto, se usan símbolos o representaciones de la realidad que ya conocen con un toque de fantasía.

“El secreto de un diseño exitoso para niños está en encontrar esa conexión entre la realidad que conocen y las cosas con las que sueñan, esto permite que los niños se identifiquen con la imagen gráfica de determinado producto y adquieran confianza y familiaridad con mayor rapidez” (Xlediaz, 2010)

El enfoque estético está orientado a reflejar audiovisualmente lo que representa la canción en su letra y composición, teniendo en cuenta al público al que está dirigido. En primer lugar, se define una paleta de colores acorde con los escenarios y elementos gráficos. Luego, en la edición el manejo de los ritmos que permiten que esté de acuerdo a la música. Por último, la noción de sueño y fantasía con elementos irreales para su representación.

Los referentes para el desarrollo del arte, la fotografía, la edición y el sonido son tomados del cine, las caricaturas y otros contenidos gráficos, musicales y audiovisuales que permiten desarrollar un producto estéticamente consecuente con su narrativa. Para los personajes, se define previamente una personalidad para mostrarla visualmente por medio de una paleta de colores específica y el diseño de sus ilustraciones. Sumado a esto, los escenarios y los objetos no solo son estéticos, sino simbólicos al representar alguna característica del personaje o su entorno.

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

La fotografía es un eje principal del cine y en este caso de la animación, pues de su definición depende la caracterización del mensaje que se quiere dar al público. “La imagen cinematográfica nos da, pues, una reproducción de la realidad, cuyo realismo aparente, en verdad está dinamizado por la visión artística del realizador” (Martin, 2008 pág. 36). Es indispensable saber lo que se quiere dejar dentro y fuera de cuadro en contribución a la historia y su narrativa.

Al ser una animación digital, los movimientos de cámara y los tipos de planos se manipulan por medio del programa de animación que imita a una cámara real. Es así como la herramienta digital permite usar los conocimientos de la fotografía cinematográfica en general para llevarlo a la animación. Así mismo, los programas de animación digital tienen la opción de usar los elementos de iluminación y su relación con los objetos para la proyección de sombras, luces y perspectivas.

Planimetría

Los elementos dentro del plano y la composición de cada fotograma tienen como función contar la historia y revelarla al público por medio de emociones que se producen al conectarlas. En el videoclip animado *Constellate* se usan diferentes tipos de planos según el mensaje que se quiera comunicar o la emoción que se pretende sugerir. Para esto es importante tener en cuenta los usos de cada tipo de plano.

Para comenzar, en el videoclip animado *Constellate*, se usa el plano general para mostrar los distintos escenarios que recorre la protagonista en sus sueños y en la realidad. Así como en la película *El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001), en donde se usan los planos generales para mostrar grandes paisajes o espacios llenos de valor sentimental para el personaje que lo admira detalladamente (fig. 22).

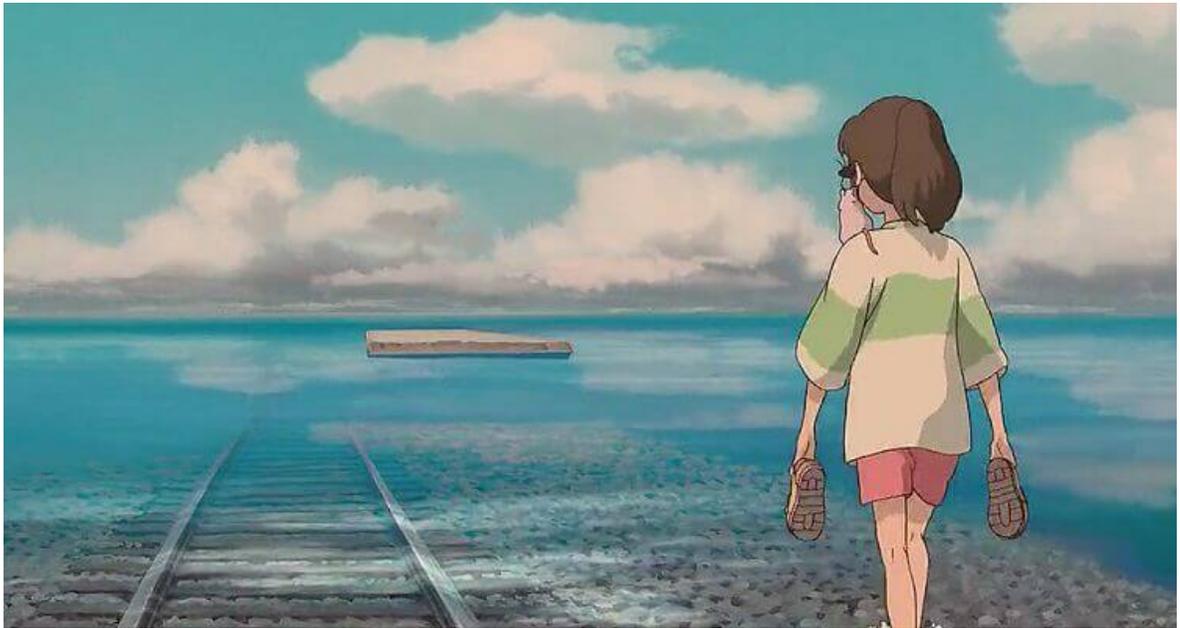


Figura 22. El viaje de Chihiro (2001)

Por otra parte, el plano detalle es usado para resaltar los elementos informativos y simbólicos que contribuyen a la comprensión de la historia. Sumado al primer plano para acentuar las emociones del personaje en momentos de emociones importantes. En este videoclip el primer plano se usa para mostrar al personaje principal que es Amelia, sus expresiones de tranquilidad, felicidad y asombro. Además, se usa el plano detalle para reforzar algunos elementos simbólicos como la luna o el ave que lleva a Amelia en el globo. Como referente, en la película Animada Mary and Max (Elliot, 2009) se usan los planos detalle para dar información acerca del entorno en el que vive la protagonista (fig. 23).

“Es cierto que en el primer plano del rostro humano se manifiesta mejor el poder de significado psicológico y dramático [...] La cámara, sobre todo, sabe explorar los rostros, lograr que se lean en ellos los dramas más íntimos y este desciframiento de las expresiones más secretas y fugaces” (Martin, 2008 pág. 54).



Figura 23. *Mary and Max* (2009)

Los primeros planos se usan para enfatizar en sus emociones expresadas en el rostro como el cansancio después de un día de juego, la paz y tranquilidad al estar rodeada de naturaleza o la felicidad al descubrir cosas nuevas (fig. 24). Así como este plano de Alegría de *Intensamente* (Docter, y otros, 2015)



Figura 24. *Intensamente* (2015)

En la mayoría de tomas se va a usar un ángulo de toma normal, es decir paralelo al suelo, para dar la sensación de quietud en la que vive Amelia y que va de acuerdo al ritmo de la canción. Se va a usar el ángulo cenital para el momento en que está acostada sobre la hoja en el río y cuando está durmiendo en su cama.

Iluminación

Para la iluminación general sigue un modelo naturalista y para esto se tiene en cuenta que la historia se desarrolla dentro de su casa, fuera de ella y en sus sueños. Por esto, en las escenas que son durante el día se va a hacer una iluminación *High Key* la cual pretende simular la luz natural del sol, pero con variaciones como cuando este se oculta al atardecer, lo cual representa el final del día mientras la protagonista lo admira en el horizonte. En la película animada de Hércules (Clements, y otros, 1997) se ve cómo cambia la iluminación a medida que la tarde va cayendo y en el fondo se visualiza al sol ocultándose dando una tonalidad naranja en el cielo (fig. 25).



Figura 25. Hércules (1997)

El cortometraje comienza con una iluminación *High Key* cuando Amelia aún está jugando afuera de su casa mientras se acaba la tarde y termina siendo también *High Key* al final cuando está junto a su mamá y ya ha amanecido. Sumado a esto, en otras escenas que son dentro de sus sueños la iluminación continúa siendo *High Key*. Por ejemplo, cuando recorre el río en una hoja para resaltar lo colorido de la naturaleza y cuando pinta el mural para seguir apreciando los colores que Amelia pinta según lo visto durante su día a día.

Sin embargo, la animación tiene intervalos y momentos en que predomina la oscuridad de la noche o la representación del cielo en el espacio exterior. En las escenas que son durante la noche se hace una iluminación *Low Key* representando como única fuente de luz la luna, dando una tonalidad fría y una ambientación oscura (fig. 26). Este ejemplo lo encontramos en algunas escenas de la película *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988) que representan lo oscuro de la noche sin perder definición de los espacios.



Figura 26. *Mi vecino Totoro* (1988)

En este videoclip animado, el uso de la iluminación *Low Key* sumado al uso de luces duras o *hard lights* ayuda a que las sombras que proyectan los objetos agreguen mayor profundidad al espacio y simular un escenario 3D sobre el cual los objetos y personajes en 2D están interactuando. En general, es ideal que la luz genere y refleje un ambiente diferente a cada escenario que vaya de acuerdo con las experiencias que vive en cada uno y su manera de interactuar con su entorno. Así lo vemos en la película animada *La vida de Calabacín* (Barras, 2016) donde dependiendo de la situación se refleja una iluminación diferente (Fig. 27).



Figura 27. *La vida de Calabacín* (2016)

Movimientos de cámara

En cuanto a los movimientos de cámara, en general, se usa la cámara fija o estática con leves y suaves movimientos para introducir o presentar alguna emoción importante del personaje haciendo un *travelling* hacia adelante o *zoom in* o *zoom out*, es decir la cámara en cenital alejándose o alejándose a la protagonista. Un referente de este movimiento de cámara se encuentra en la película *Shrek 2* (Adamson, y otros, 2004). Donde se usa un leve *zoom in* para enfatizar en la expresión del rostro del gato con botas (fig. 28)



Figura 28. Shrek 2 (2004)

PROPUESTA DE ARTE

El concepto de arte descrito a continuación define la manera como se va a representar cada elemento dentro del escenario en términos de color, formas, texturas y proporciones. Para lograrlo, se hace primero una descripción general de la estética que se le quiere dar al videoclip animado. Teniendo en cuenta que es una animación, se escoge el estilo de ilustración con el que se van a desarrollar los diferentes elementos para que estén de acuerdo a la música y el público al que se dirige la misma. Luego, se indaga específicamente en cada uno de los elementos por aparte y el tipo de ambiente que se quiere crear de acuerdo a la historia contada, para así darle un estilo específico a cada escena, su locación, los objetos y el personaje. Es importante tener en cuenta la relevancia de cada figura dentro de la historia para saber cómo se va a representar.

Concepto General

El concepto general de arte está enfocado a mostrar cómo Amelia, la protagonista, percibe el mundo e interactúa con él. Se toma como inspiración la ilustración *In the garden* (Chorkung, 2014), la cual es una ilustración llena de naturaleza con diferentes colores (Fig. 29). Cada planta posee su propia identidad dándole variación de formas, texturas y colores. La línea gráfica de los objetos es asimétrica para darle un aspecto más cercano a la fantasía y los sueños. Además, en esta ilustración se le da mayor importancia al personaje al ponerlo en el centro y con un color de cabello que contrasta con el resto de la ilustración.



Figura 29. *In the garden* (Chorkung, 2014)



Figura 30. Paleta de colores No. 1

Sets- Locaciones

El videoclip animado *Constellate* tiene principalmente cuatro escenarios en los que se desenvuelve la historia. Aunque cada escenario varía de color según corresponda, se usa en todos una textura que imita un papel desgastado haciendo alusión a la creatividad y los sueños. Cada escenario representa una emoción y un ambiente diferente, el cual varía en los colores y elementos que la conforman. Sumado a esto, se tiene en cuenta la iluminación que se definió en la propuesta de fotografía para cada escenario.

Primer escenario: el escenario es el campo abierto en el que aparece por primera vez Amelia jugando. Este escenario representa alegría, una tarde que está terminando mientras se oculta el sol y la sensación de estar en el campo rodeado de naturaleza (fig. 31).



Figura 31. Ilustración anónima (2017)

Como inspiración se usa la ilustración anterior en la que está un niño rodeado plantas que junto a su gato (Anónimo, 2017). No solo sirve de inspiración para la estética general, sino que a partir de esta ilustración se hace una paleta de colores acorde con lo que se quiere mostrar de dicho escenario. Los colores planos se dejan de lado en esta animación, ya que los elementos que están dentro de este escenario como el árbol y las montañas tienen una estética propia imitando texturas de la realidad para ayudar a darle profundidad a dichos objetos y contribuir al arte de este videoclip en general. En este primer escenario vemos dos ángulos distintos: el del campo que recorre la Amelia (fig. 33) y el del horizonte que ella admira (fig. 34)



Figura 32. Paleta de colores No. 2



Figura 33. Campo abierto



Figura 34. Campo abierto

Segundo escenario: En este escenario tenemos la habitación de Amelia, en una parte de la animación que transcurre durante la noche, cuando ya es hora de dormir. Para este escenario se toma como referencia las ilustraciones *Blackout* (Campion, 2015) y *Through the window* (Honest, 2015). Estas ilustraciones son la guía para el arte que se va a usar en cuanto a la paleta de colores (fig. 37), el tipo de iluminación, la composición y las formas de los diferentes objetos.

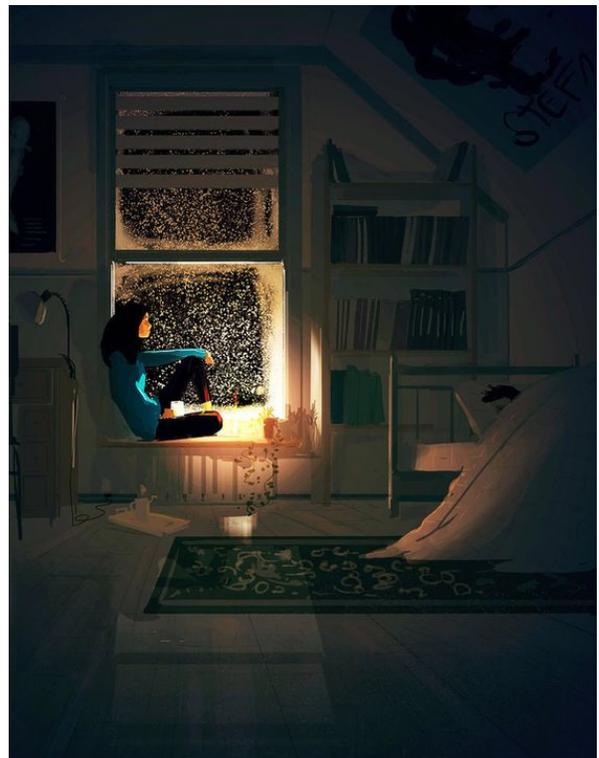


Figura 35. Blackout (2015)

Es una noche iluminada por la luna, algo nublada y esto le da una tonalidad azul fría y una iluminación tenue (fig. 35). En este escenario, se refleja la tranquilidad del entorno del personaje. Los elementos que aparecen en el escenario reflejan detalles específicos sobre la personalidad de la protagonista (fig. 36), como sus gustos, su forma de ver el mundo, sus actividades favoritas, etc. La decoración y ambientación del espacio no solo es estético sino informativo.



Figura 36. Through the window (2015)

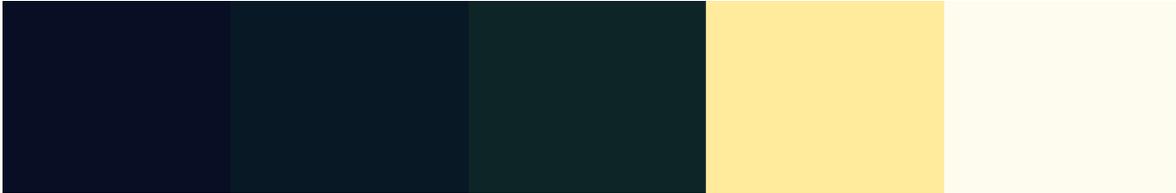


Figura 37. Paleta de colores No. 3

A partir de este escenario se desprenden los distintos ángulos de toma que se muestran en el videoclip y que a su vez definen los espacios dentro de la misma habitación. En primer lugar, está el ángulo que muestra la ventana y el exterior desde ella hacia las montañas (fig. 38). En esta escena se ve, además, la luna, las estrellas brillando, las nubes pasando y una rama que alcanza a llegar a su ventana. Esta rama además de ser parte de la estética comunica que la naturaleza hace parte del entorno en el que se desenvuelve Amelia. En segundo lugar, está el ángulo de la ventana desde afuera (fig. 39), donde se ve en el fondo lo que está en la habitación y la fachada de la casa. Por último, está el ángulo cenital de Amelia durmiendo en su cama (fig. 40), que al igual que la anterior permite mostrar algunos elementos que la identifican como los dibujos que hizo durante el día, algunos colores con los que toma nota de lo que descubre a su alrededor durante el día y el libro sobre plantas con el que se guía al conocer a fondo lo que descubre con sus propios sentidos.



Figura 38. Habitación Amelia 1

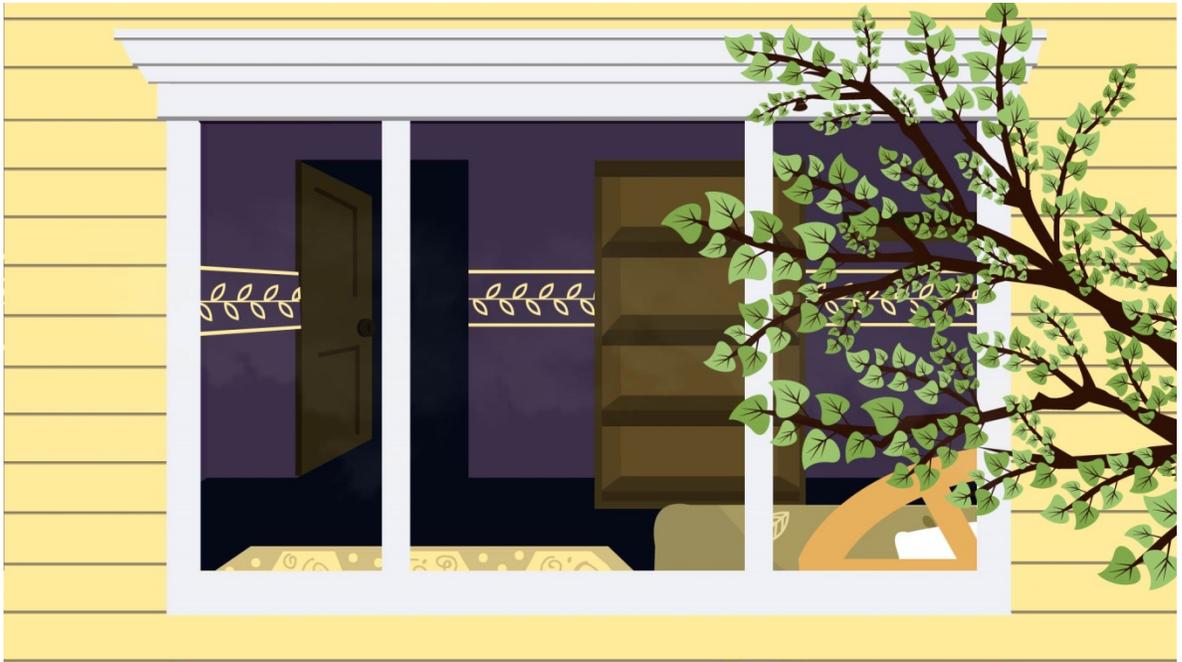


Figura 39. Habitación Amelia 2



Figura 40. Habitación Amelia 3

Tercer escenario: En este escenario se representa el cielo y el espacio. La curiosidad de Amelia no tiene límites así que llega lo más lejos que se pueda con sus sueños. Por esto se usa como referente de color y composición gráfica la ilustración *Esa noche el sueño fue diferente* (9Jedit, 2018) que muestra el escenario de un cielo con una composición y elementos que dan la ilusión de estar viendo un sueño. Además, el contraste de colores entre azul y rosado ayuda a reforzar la idea de ser un mundo lleno de fantasía (Fig. 41).



Figura 41. *Esa noche el sueño fue diferente* (2018)

A partir de este escenario, se desarrolla la paleta de colores (fig. 42) que varía entre violeta y azul. Así mismo, se incluyen elementos gráficos como las estrellas que alternan su intensidad y las nubes que ayudan a dar la ilusión de movimiento. Sumado a esto, la cama es un elemento importante, ya que para Amelia, la protagonista, es en sus sueños el medio de transporte para explorar el espacio exterior (Fig. 43 / fig. 44).



Figura 42. Paleta de Colores No. 4



Figura 43. Espacio exterior con cama



Figura 44. Espacio exterior con cama.

Cuarto escenario: Por último, está el escenario en el que la protagonista rema sobre un río sobre una hoja. Para esta escena se toma como referente la ilustración *Mamá los ama a todos* (Kanonrio, 2016) que da una idea sobre el ambiente que se quiere crear, los colores a usar y la composición.

En esta ilustración, dos personajes están acostados sobre una hoja que flota en el agua que tiene otras hojas sobre ella. Al ver esta imagen está presente sensación de ser un ambiente liviano, pacífico y tranquilo (fig. 45). Adicional a esto, la imagen usa colores propios de la naturaleza haciendo un contraste entre el agua y los demás elementos. A partir de esta ilustración, se crean los elementos con base la paleta de colores (fig. 46) acorde con lo expuesto anteriormente.



Figura 45. Mamá los cuida a todos (2016)



Figura 46. Paleta de colores No. 5

Teniendo en cuenta la imagen de referencia y la historia desarrollada narrativamente, en esta escena se hacen dos escenarios correspondientes a los dos ángulos de toma que tiene este espacio. Por un lado, está el escenario en el que la protagonista está remando en una vista lateral (fig. 47). Y por otro lado está en ángulo cenital en el que se ve a la protagonista acostada en la hoja (fig. 48).



Figura 47. Rio con plantas



Figura 48. Rio con plantas

Personajes

Personaje principal: Amelia

La historia gira en torno al personaje principal que es Amelia. Sin embargo, se muestran elementos importantes que describen los pensamientos y sueños de Amelia como la luna, el sol, el ave, etc. Estos elementos ayudan a darle un hilo narrativo a la historia y dar a conocer al personaje principal.

Para comenzar, Amelia es una niña tranquila, curiosa y que elige la comodidad que le permite explorar todos los lugares a los que va. La ilustración *Mother Nature* (Parada, 2017) se toma como referente, en la cual está una joven caminando entre la naturaleza y la posición de sus manos ayuda a comunicar la contemplación que tiene hacia su entorno (fig. 49). Adicionalmente, se crean las distintas expresiones que puede tener el personaje, frontal y en perspectiva. Físicamente su tono de piel es trigueño, sus ojos café claros, su



Figura 49. *Mother Nature* (2017)

trigueño, sus ojos café claros, su cabello corto, liso y de color café. Como referente se usa una paleta de colores tierra para crear su vestuario. El vestuario de Amelia está compuesto por botas pantaneras, overol, camiseta y un listón en el cabello y como accesorio unas gafas grandes y redondas para ver (fig. 50).

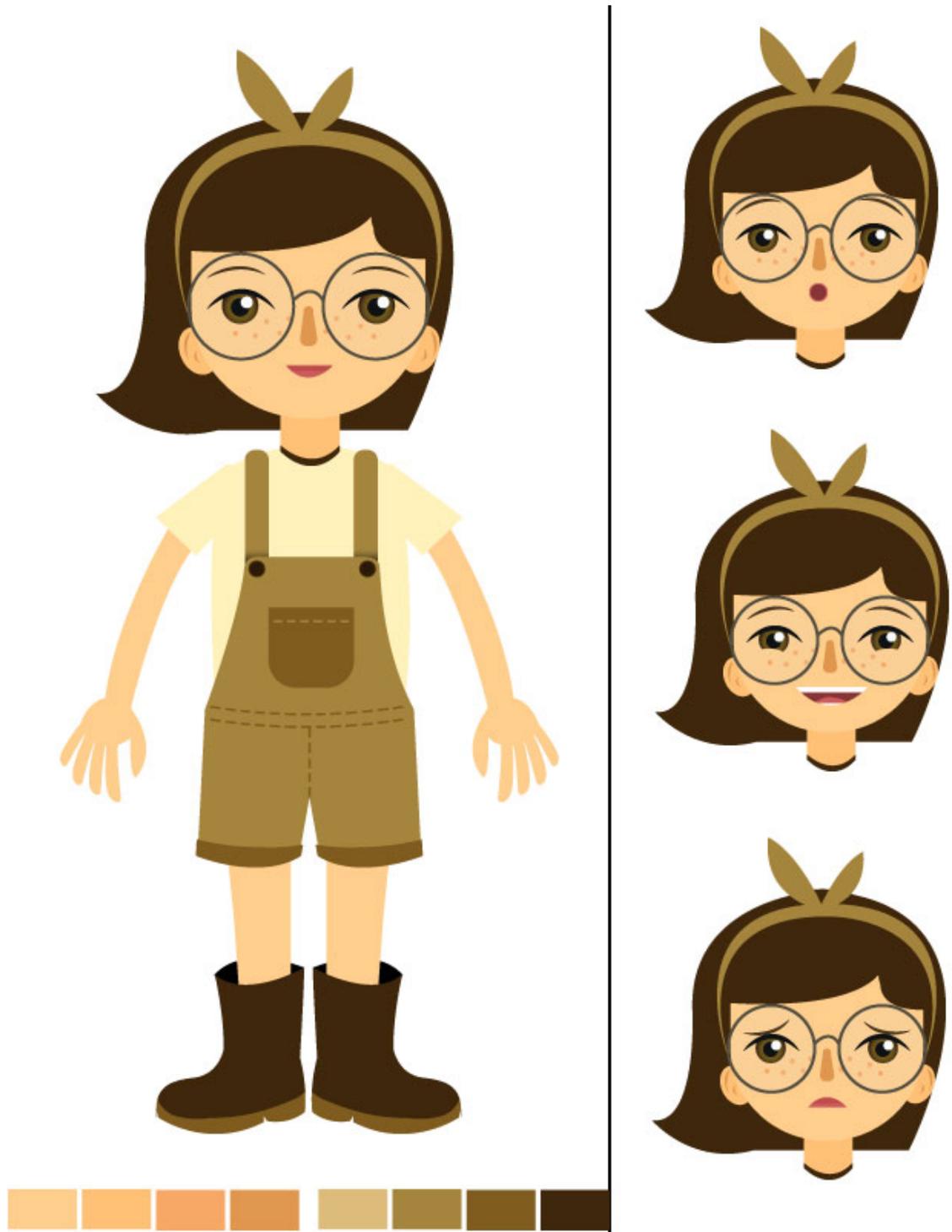


Figura 50. Diseño de personaje Amelia

Secundario: Mamá de Amelia

La mamá de Amelia (fig. 51) aparece en la última parte del videoclip y representa la compañía que tiene Amelia en su diario vivir. La mamá es la complice de las aventuras y quien fomenta su creatividad. Ella es una bióloga que le enseña a su hija todo acerca de las plantas y los animales. Al despertar, Amelia la encuentra a su lado, estando siempre pendiente de ella desde el amanecer. Físicamente, es una mujer de 38 años, de tez trigueña, delgada, con el cabello café oscuro y claro, su hija tiene los mismos rasgos en el rostro y el mismo color de piel, cabello y ojos. En cuanto a su personalidad es comprensiva, creativa, estudiosa y amorosa.



Figura 51. Diseño de personaje Mamá

Adicionalmente, se encuentran otros elementos que son importantes para el desarrollo de la animación. Por un lado, están los que hacen parte narrativa de la historia como el cohete del espacio exterior, la luna llena, el sol del atardecer y las plantas que rodean el entorno de la protagonista. Y por otro lado, están los elementos que simbolizan características de la personalidad del personaje principal tales como los objetos de la habitación tales como pinturas, pinceles, dibujos, cuadernos, libros, peluches de animales y materas (fig. 52) que reflejan su interés por el arte, la naturaleza, la lectura y la escritura.



Figura 52. Amelia en su habitación.

PROPUESTA DE SONIDO

El sonido de esta animación está definido por la canción para la cual fue hecha. Esta animación no contiene sonidos de efectos especiales ni voces, sino que se limita a la canción *Constellate* de la artista musical Fleurie. En consecuencia, es importante conocer acerca de la artista, el género musical y la letra de la canción.

Fleurie

Fleurie es el nombre artístico de Lauren Strahm (fig. 53), cantante, escritora y compositora estadounidense nacida en el estado de Michigan en 1990. Se dedica a la música desde muy pequeña y ha lanzado tres EP y un sencillo. Además, ha participado en giras internacionales y conciertos en Estados Unidos. Su música se define dentro del género Folk y el Pop electrónico, con letras profundas y personales (Deming, 2017).



Figura 53. Fleurie

Género musical

En la actualidad, es difícil clasificar a un artista o una canción dentro de un género musical en específico, debido a las múltiples subdivisiones e influencias de los géneros. No obstante, en términos generales y para tener una guía, la música de Fleurie está dentro del Folk y el Pop alternativo. Para comenzar, el Folk se refiere a la música Folklórica de cada país pero adaptada a la modernidad. Específicamente, el Folk Americano como música popular estadounidense vino de la música no comercial que servía de entretenimiento alternativo. Con el pasar de los años el Folklore empezó a mezclarse con otros géneros y tocada con distintos instrumentos para convertirse en lo que hoy se conoce como Folk que a su vez sigue tomando características de nuevos géneros y se reinventa constantemente (Ruehl, 2017). Sumado a esto, Fleurie tiene influencias del pop electrónico y alternativo, siendo el pop una música bastante eléctrica al tener influencias del rock. “Algunas de las características fundamentales de la música pop son la breve duración de sus canciones, la estructura estrofa-estribillo-estrofa de sus composiciones líricas, y sus ritmos y estribillos pegadizos” (Anónimo, 2018).

Letra *Constellate*

La canción *Constellate* en su letra y ritmo hacen alusión a las constelaciones y lo que tiene que ver con la suavidad, tranquilidad y el espacio exterior. En general la letra habla de cuando uno se siente abrumado por lo que lo hace sentir pesado solo queda tranquilizarse y volar. Para el caso específico de esta animación, Amelia se siente abrumada al no poder seguir jugando, pero encuentra en sus sueños una manera de volar y sentirse tranquila.

“When I was feeling heavy
Like the light had left me
He said come and let me
Curl up beside you honey
When your world is feeling heavy
You can lay your armor on me

You can lay your head down on me
He said slow down slow down
We're moving to a new sound
We're spinning and we know now
We survived and now we get to fly
Waking up after the storm
I said is there anybody left to search for
Coming up from underground
Is there any of me left to be found
Oh it should've never come to this
I wish that it never woulda come to this
He said don't fear the emptiness
Pain and love they coexist
He said slow down slow down
We're moving to a new sound
We're spinning and we know now
We survived and now we get to fly
So pour a little light, pour a little light on me
We are knights in shining armor
With treasure to discover, ever-after lovers.
So pour a little light on me, pour a little light on me
'Cause now we get to fly"

PROPUESTA DE EDICIÓN

Para la edición de *Constellate* se tienen en cuenta en primer lugar los aspectos técnicos que permiten la edición y luego los aspectos simbólicos que ayudan al desarrollo de la narrativa de la animación y su relación con la canción antes descrita. Dentro de los aspectos simbólicos se encuentran: el montaje, el ritmo, la composición y los créditos que acompañan la animación que también hacen parte de ella.

Aspectos técnicos

En cuanto a los aspectos técnicos como la animación, montaje y post producción se hacen sobre la misma herramienta digital que es Adobe After Effects para construir las escenas y los movimientos de los personajes, las cámaras y otros elementos. Esta herramienta se usa de la mano con la herramienta Adobe Illustrator en la que se desarrollan gráficamente los personajes, los títulos, los escenarios y los objetos.

Estas herramientas permiten desarrollar un flujo de trabajo óptimo en donde se pueden anclar las ilustraciones al montaje de cada escena y a su vez cada escena en el montaje final. Esto permite hacer los cambios necesarios ágilmente y poder tener por separado las diferentes escenas que conforman la animación total.

Ritmo, montaje y composición

El concepto de montaje de la animación está creado de acuerdo al ritmo de la canción. *Constellate* es una canción con un ritmo suave que refleja calma y lentitud, lo cual se representa a través del movimiento de los objetos y el montaje de cada escena. Desde la primera escena en que Amelia camina por el bosque sus movimientos son suaves así como el movimiento de su cabello y las plantas. Las corrientes de aire dentro de cada escena son importantes porque representan a las nubes, el cielo y le dan un pequeño movimiento a todos los objetos, lo cual ayuda al ritmo de la animación.

El videoclip animado *Constellate* está compuesto por 8 escenas y cada una representa un espacio diferente en la historia de Amelia. La intercalación de distintos tipos de plano en una misma escena ayudan a darle dinamismo a la animación y evita la monotonía o planos demasiado largos. De igual manera, los planos detalle entre las escenas ayuda a conectarlas y contribuir al ritmo.

Créditos

Para la creación de los créditos iniciales (fig. 54) y finales se usan como concepto visual la naturaleza y la paleta de colores definida previamente (fig. 55). Estos créditos están compuestos por los títulos hechos por letras que varían en su tamaño y dirección para dar la sensación de ser divertido y flexible. Además, estos títulos están rodeados por ilustraciones de flores y plantas, tomando como inspiración plantas comunes en el continente americano tales como la caléndula, la salvia, la veranera, entre otras. Tanto las letras como las plantas tienen una animación que simula el viento que las mueve constantemente para reforzar el concepto de naturaleza y el movimiento suave que va a caracterizar la animación en general.



Figura 54. Créditos de la animación.

Figura 55. Paleta de colores créditos.

TRATAMIENTO DE PERSONAJES

Amelia.

El personaje principal es Amelia, una de 8 años de edad que vive en una casa rural a las afueras de la ciudad. Siempre ha vivido en esta casa junto a su madre en un entorno que le ha ayudado a desarrollar su personalidad. En sus pocos años de vida ha descubierto lo que la rodea, como acerca de los distintos tipos de plantas que existen y otros elementos de la naturaleza que le apasionan. Mientras está en época de clases, Amelia camina hacia el colegio por distintos caminos junto a su madre y vive pequeñas aventuras. Sin embargo, actualmente se encuentra en vacaciones y pasa más tiempo explorando sus alrededores.

En cuanto a su forma de ser, Amelia es calmada y delicada, lo cual se refleja en sus movimientos pausados y suaves. Esto es porque a ella le gusta detenerse a observar hasta los pequeños detalles de las cosas. En cuanto a su relación con el mundo, Amelia es comprensiva, tolerante y respeta a las demás personas y su entorno. Además, ha aprendido a valorar la importancia de cada elemento para mantener todo en equilibrio. La fuerza de su personalidad está en su creatividad, es decir, su capacidad de apreciar el entorno y crear nuevos mundos en sus sueños a partir de ello. Es por esto que siempre pasa momentos de diversión y aprendizaje. Sus pasatiempos favoritos son caminar por el campo, observar detenidamente las plantas, animales e insectos, dibujar y escribir acerca de lo que aprende y leer acerca de lo que descubre en su realidad.

Teniendo en cuenta la descripción de su personalidad, se toma como referente al personaje principal de la película *Matilda* (DeVito, 1996), quien es una niña muy amable, calmada, curiosa y amante de la lectura. Matilda es una niña que irradia alegría y asombro por lo que la rodea. Además, es muy amable y amigable, está dispuesta a abrir su mente a la imaginación y todo esto lo refleja en su forma de actuar y de vestir (fig. 56).



Figura 56. Matilda (1996)

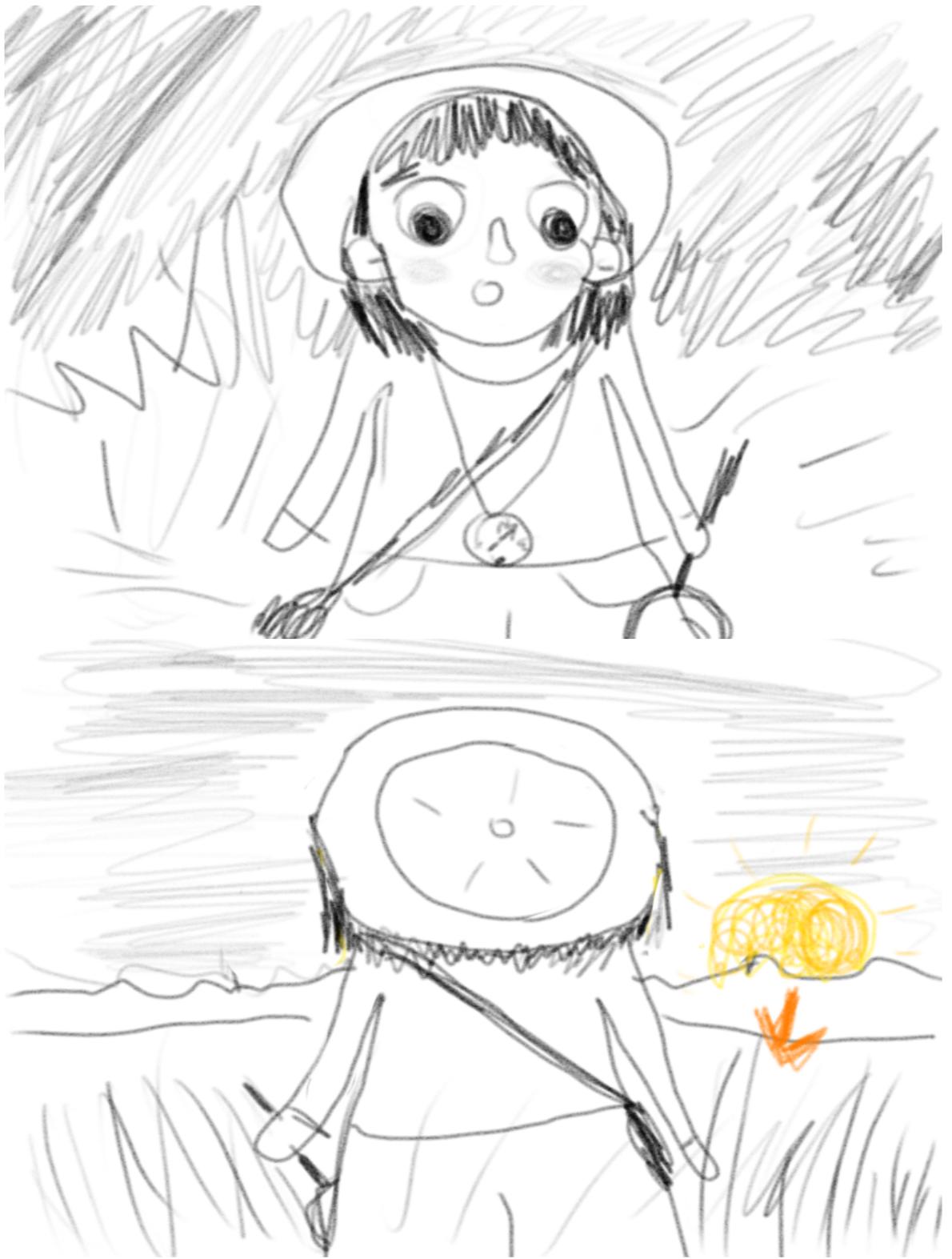
En adición, otro referente que ayuda a definir la personalidad de Amelia se encuentra en la serie animada *El autobús mágico* (Cole, y otros, 1994) en la cual un grupo de niños junto a su profesora viven aventuras en lugares increíbles gracias a un bus mágico y así aprenden acerca de lo que los rodea (fig. 57). De esto, se toma para Amelia la capacidad de imaginar y la motivación por el aprendizaje.



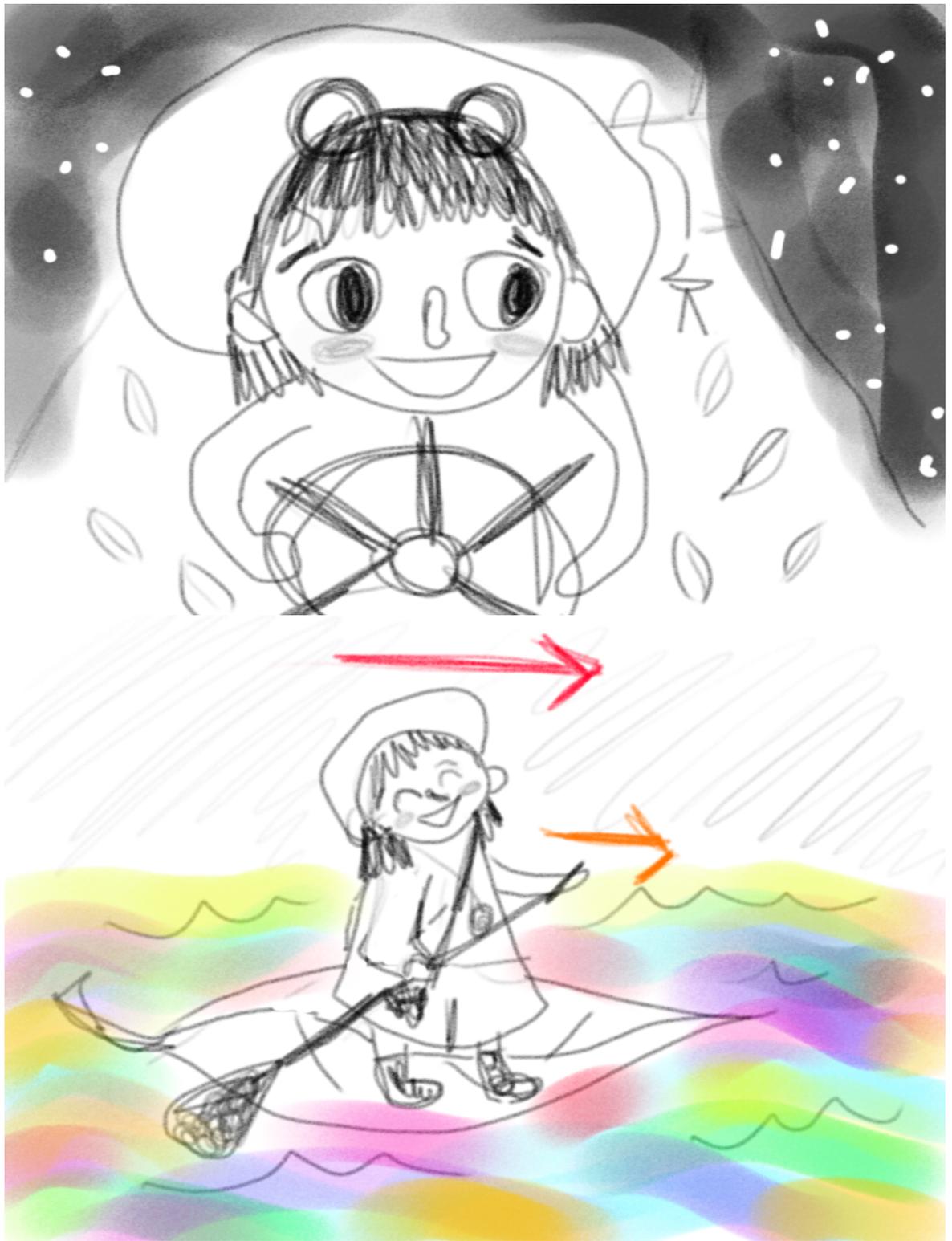
Figura 57. El Autobus Mágico (1994)

STORYBOARD













BIBLIOGRAFÍA

9Jedit. 2018. Esa noche, el sueño fue diferente. *Twitter*. [En línea] Febrero de 2018. <https://twitter.com/9Jedit>.

Adamson, Andrew, Vernon, Conrad y Asbury, Kelly. 2004. *Shrek 2: Un viaje muy muy lejano*. DreamWorks Animation, 2004.

Anderson, Wes. fecha. *Fantastic Mr. Fox*. Twentieth Century Fox, fecha.

Andrade, Oscar y Pedraza, Juan Manuel. 2010. Historia de la animación colombiana. *Loop*. [En línea] 20 de diciembre de 2010. [Citado el: 17 de octubre de 2017.] http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=79.

Anónimo. s.f. El cortometraje. *Aula 365*. [En línea] s.f. [Citado el: 21 de octubre de 2017.] <http://www.aula365.com/cortometraje/>.

—. **2018.** Musica Pop. *Significados*. [En línea] 20 de Septiembre de 2018. <https://www.significados.com/musica-pop/>.

—. **2017.** Niño con gato. *Eres mamá*. [En línea] 22 de mayo de 2017. <https://eresmama.com/habla-tus-hijos-fueran-personas-magicas-amables-sabias/>.

—. **s.f.** xlpv.cult.gva. *Géneros cinematográficos*. [En línea] s.f. [Citado el: 10 de octubre de 2017.] <http://xlpv.cult.gva.es/files/generoscine.pdf>.

Arboleda Estudillo, Rebeca. 2012. Repercusiones del consumo de dibujo animado sobre la creatividad infantil. [En línea] 2012. <https://hera.ugr.es/tesisugr/21620957.pdf>.

Aristóteles. 1974. *Poética de Aristóteles*. [trad.] Valentín García Yebra. Edición Trilingüe. Madrid : Gredos, 1974.

Arôxa, André. 2015. Mundo Bitá. *Youtube*. [En línea] octubre de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=O9rnB1aWIZQ>.

1942. *Bambi*. Walt Disney, 1942.

Barras, Claude. 2016. *La vida de Calabacín - Ma vie de Courgette*. 2016.

Bartlett, Craig. 1996. *Hey Arnold*. Nickelodeon, 1996.

Bartosch, Berthold. 1932. *L'Idée - La idea*. 1932.

- Bazo, María Teresa y Maiztegui Oñate, Concepción. 1999.** Capítulo 2: Sociología de la vejez. *Envejecimiento y sociedad: una perspectiva internacional*. Madrid : Editorial Médica Panamericana, 1999.
- Benigni, Roberto. 2002.** *Pinocho*. Melampo Cinematográfica, 2002.
- Bergman, Ingmar. 1957.** *Fresas Salvajes - Smultronstället*. Svensk Filmindustri, 1957.
- Bermejo, José Carlos. s.f..** *La soledad en los mayores*. s.f.
- Blackton, James Stuart. 1907.** *The haunted hotel*. Vitagraph Studios, 1907.
- . **1909.** *The magic fountain pen*. Vitagraph Company, 1909.
- 1937.** *Blancanieves y los siete enanitos*. Walt Disney, 1937.
- Burton, Tim. 2012.** *Frankenweenie*. Walt Disney Pictures, 2012.
- Burton, Tim y Johnson, Mike. 2005.** *El cadáver de la novia - Corpse Bride*. 2005.
- Cabrera, Maria. 2009.** csicsif. *Revista No. 16*. [En línea] 2009. http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA_C.
- Campion, Pascal. 2015.** *Blackout*. *Pascal Campion*. [En línea] 2015. <http://pascalcampion.blogspot.com/>.
- Cardona Jiménez, Jairo León, y otros. 2013.** El sentimiento de soledad en adultos. [En línea] junio de 2013. [Citado el: 10 de octubre de 2017.]
- Chorkung. 2014.** *In the garden*. Bangkok, Thailand : 2014. Encontrado en: <https://www.behance.net/gallery/14024467/in-the-garden>.
- Clements, Ron y Musker, John. 1997.** *Hércules*. Walt Disney Pictures, 1997.
- Cole, Joanna y Degan, Bruce. 1994.** *El autobus mágico*. Nelvana, 1994.
- Cooper, Merian C. y Schoedsack, Ernest B. 1933.** *King Kong*. 1933.
- de Chomón, Segundo. 1906.** *La maison hantee*. 1906.
- . **1905.** *La poule aux oeufs d'or*. 1905.
- . **1906.** *Le Theatre du Bob*. 1906.

- Deming, Mark. 2017.** All Music. *Artist Biography*. [En línea] 2017. <https://www.allmusic.com/artist/fleurie-mn0003370668/biography>.
- DeVito, Danny. 1996.** *Matilda*. 1996.
- Docter, Pete. 2001.** *Monsters, Inc.* Pixar Animation Studios, 2001.
- Docter, Pete y del Carmen, Ronnie. 2015.** *Intensamente*. Pixar Animation Studios, 2015.
- Eggleston, Ralph. 2000.** For the birds. *Youtube*. [En línea] julio de 2000. <https://www.youtube.com/watch?v=T63MCogI4sM>.
- Elliot, Adam. 2009.** *Mary and Max*. Melanie Coombs, 2009.
- 1940.** *Fantasia*. Walt Disney, 1940.
- Ferrari Borba, Valentina. 2015.** *Soledad en la vejez*. Facultad de Psicología, Universidad de la República. Uruguay : Trabajo de grado, 2015.
- Ferreras, Ignacio. 2011.** *Arrugas*. 2011.
- Gilligan, Vince. 2013.** *Breaking Bad, Temporada 5, Capítulo 16: Felina*. AMC, 2013.
- Gratz, Joan C. 1992.** *Mona Lisa Descending a Staircase*. Joan C. Gratz, 1992.
- Honesta, Kathrin. 2015.** Illustrations of 2015. *Behance*. [En línea] septiembre de 2015. <https://www.behance.net/gallery/29412079/Illustrations-of-2015>.
- Iwerks, Ub. 1928.** *Steamboat Willie*. Walt Disney, 1928.
- Kanonrio. 2016.** Mamá los ama a todos. *Grafolio*. [En línea] octubre de 2016. <https://www.grafolio.com/works/detail.grfl?projectNo=226355>.
- Laloux, René. 1973.** *El Planeta Salvaje*. 1973.
- Lasseter, John. 1995.** *Toy Story*. Walt Disney Pictures and Pixar, 1995.
- Lasseter, John y Stanton, Andrew. 1998.** *Bichos, una aventura en miniatura*. Darla K. Anderson y Kevin Reher, 1998.
- Laverde, Fernando. 1983.** *Cristóbal Colon*. 1983.
- . 1972.** *El país de Bellaflor*. 1972.

—. **1974.** *La cosecha.* 1974.

—. **1973.** *La maquinita.* 1973.

—. **1978.** *La pobre viejecita.* 1978.

—. **1989.** *Martín Fierro.* 1989.

—. **1979.** *Pepita Rojas.* 1979.

—. **1979.** *Un planeta llamado tierra.* 1979.

Leaf, Caroline. 1969. *Sand- Or Peter and the Wolf.* 1969.

—. **1976.** *The Street.* 1976.

Llorent, Vicente y Marín, Verónica. 2015. La integración de los dibujos animados en el currículo de educación infantil. *REICE.* [En línea] septiembre de 2015. www.rinace.net/reice/.

Luengo Naranjo, Carmen. 2012. La animación Stop Motion.Técnicas y posibilidades artísticas.Cut-out: Siluetas animadas. *Universidad Politécnica de Valencia.* [En línea] septiembre de 2012. [Citado el: 17 de octubre de 2017.] <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf;jsessionid=549CFA1BA9CFF4FA1795DB2EAC810999?sequence=1>.

Martin, Marcel. 2008. *El lenguaje del Cine.* Barcelona : Editorial Gedisa, 2008.

Martínez Velasco, Antonio. 1926. *Garras de oro.* 1926.

McCay, Winsor. 1914. *Gertie the Dinosaur.* 1914.

—. **1918.** *The Sinking of the Lusitania.* 1918.

Meir, Doron A. 2008. Escardo. *Actuación en la Animación.* [En línea] 01 de Octubre de 2008. [Citado el: 05 de Octubre de 2017.] <http://escardo.com/foros/viewtopic.php?t=1195>.

Méliès, George. 1899. *Cinderella.* 1899.

—. **1902.** *Viaje a la luna - Le voyage dans la lune.* 1902.

Miyazaki, Hayao. 2001. *El viaje de Chihiro.* 2001.

—. **1988.** *Mi vecino Totoro.* Studio Ghibli, 1988.

Morosini, Irma. 2012. Psicoanálisis & Intersubjetividad: Fantasía / Fantasma. *Intersubjetividad*. [En línea] julio de 2012. [Citado el: 30 de octubre de 2017.] <http://www.intersubjetividad.com.ar/website/articulop.asp?id=246&idioma=&idd=6>.

Neubauer, Vera. 1996. *Wheel of Life*. 1996.

Nueva Época - Cinemateca Distrital. 2014. Cuadernos de Cine Colombiano. *Cinemateca Distrital*. [En línea] 4 de agosto de 2014. [Citado el: 17 de octubre de 2017.]

https://www.cinematecadistrital.gov.co/sites/default/files/mediateca/Cuaderno_No_20_Animacion.pdf. ISSN: 1692-6609-20.

Parada, Carolina. 2017. Mother Nature. *Instagram*. [En línea] diciembre de 2017. [Citado el: <https://www.instagram.com/carosurreal/?hl=es-la> de noviembre de 2018.]

Park, Nick. 2000. *Pollitos en fuga*. Dreamworks, Aardman Animations, 2000.

—. 2005. *Wallace y Gromit: la maldición de las verduras*. 2005.

Pedrosa González, Carlos. 2016. La estética y narrativa del vídeo musical como representante del discurso audiovisual hipermoderno. [En línea] 2016. <https://eprints.ucm.es/38085/1/T37365.pdf>.

1940. *Pinocho*. Walt Disney, 1940.

Revista Dinero. 2017. Revista Dinero. *Más de 400 ancianos son abandonados cada año en Colombia*. [En línea] junio de 2017. [Citado el: 04 de octubre de 2017.] <http://www.dinero.com/pais/articulo/abandono-y-depresion-de-los-adultos-mayores-en-colombia-2017/246080>.

Rincón, Marcela. 2015. *Guillermina y Candelario*. Fósfenos Media, 2015.

Rodríguez Martín, Marta. 2009. La soledad en el anciano. 2009, Vol. 20.

Ruehl, Kim. 2017. Thought Co. *What Exactly Is Folk Music? Banjos, Jugbands and More*. [En línea] 13 de octubre de 2017. <https://www.thoughtco.com/what-is-folk-music-1322534>.

Sánchez, Salanova y Martínez, Enrique. 2015. UHU. *El cine de animación*. [En línea] 2015. [Citado el: 9 de octubre de 2017.] <https://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>.

- Selick, Henry. 1993.** *Pesadilla antes de Navidad*. Tim Burton Productions, 1993.
- Selva Ruiz, David. 2009.** El videoclip como herramienta de comunicación comercial. [En línea] 2009.
- . **2012.** La visualización de la música en el videoclip. *Revista Ámbitos*. [En línea] 2012. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16823120006>.
- Sharpsteen, Ben. 1941.** *Dumbo*. Walt Disney, 1941.
- Shumilov, Egor. 2015.** Reindeer Sweater. [En línea] 1 de septiembre de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=d6OUPBEryXk&t=70s>.
- Starévich, Vladislav. 1934.** *The mascot*. 1934.
- . **1937.** *The tale of the fox*. 1937.
- Trnka, Jiri. 1955.** *Dobrý voják Švejk- El buen soldado Švejk*. 1955.
- . **1965.** *Ruka - La Mano*. 1965.
- Varela, Ana. 2015.** Summer. *Blogspot*. [En línea] Junio de 2015. <http://anavarela-ilustracion.blogspot.com/>.
- Wells, Simon. 1995.** *Balto*. Amblin Entertainment, 1995.
- Williams, Richard. 2001.** *The animator's survival kit*. United States : s.n., 2001.
- Xlediaz. 2010.** La clave al diseñar para niños. *Impulsivo*. [En línea] 23 de Agosto de 2010. <https://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos>.