



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba



facultad de artes



Fondo Nacional de las Artes

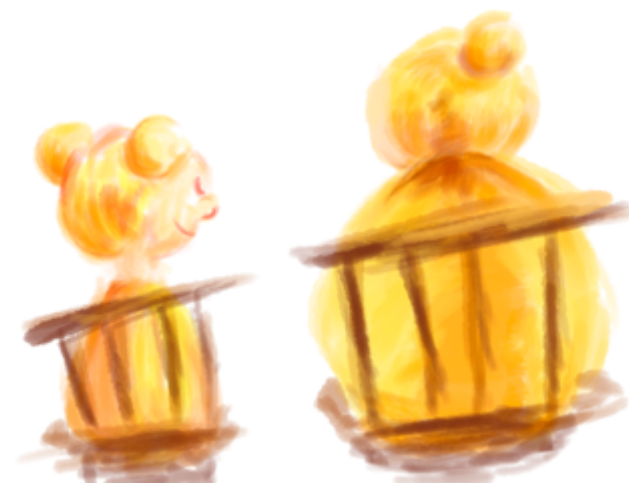
Yuliana Paula Brutti
Matrícula n° 39.024.738

Profesor asesor:
Alejandro González

LA BOLSITA DE AGUA CALIENTE

Trabajo final de carrera | Licenciatura en Cine y Tv

'La Bolsita de agua caliente' está dedicado a mi abuela: la Babe.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	
1.1 Sinopsis.....	4
1.2 Contexto.....	5
1.3 Motivación.....	6
2. GUIÓN Y ANIMATIC	
2.1 El germen de la idea.....	11
2.2 Referencias.....	12
2.3 Guion, <i>storyboard</i> y <i>animatic</i> : ‘El triángulo amoroso’.....	14
3. PRODUCCIÓN	
3.1 La disciplina en un cortometraje autogestivo.....	18
3.2 Los SETS.....	21
3.2.1 Diseño y referencias.....	22
3.2.2 La importancia de la escala.....	24
3.2.3 Mobiliario y utilería.....	27
3.2.4 Sobre el acabado (“ <i>finish</i> ”).....	31
3.3 Los PERSONAJES.....	33
3.3.1 Diseño y pruebas con materiales.....	34
3.3.2 El fieltro: esculpir en lana.....	36
3.3.3 El vestuario.....	38
4. DIRECCIÓN	
4.1 La mujer pulpo: 6 roles en uno.....	41
4.2 Siendo tu propia asistenta: la importancia del plan de rodaje.....	42
5. FOTOGRAFÍA	
5.1 Diseño.....	46
5.2 Iluminación.....	48
5.3 Los puntos cardinales como base.....	49
5.4 Movimientos de cámara.....	50
6. ANIMACIÓN	
6.1 La importancia de las referencias.....	53
6.2 Dar vida a los personajes.....	56
6.3 Expresiones y miradas.....	57
6.4 Ciclos de caminatas: cuando una parte del cuerpo está oculto.....	58
6.5 Animando a 3 personajes a la vez.....	60
6.6 Repitiendo tomas: en búsqueda del movimiento exacto.....	61
6.7 Sobre la caracterización en el movimiento.....	66
7. DE LO ACADÉMICO A LO PROFESIONAL: MI PASO POR ANNECY.	
7.1 Preparar un proyecto en tiempo récord.....	69
7.2 La importancia de la traducción.....	69
7.3 La creatividad en el pitch.....	70
8. CONCLUSION	
8. Conclusión.....	74
9. ANEXOS	
9.1 Guion.....	78
9.2 <i>Storyboard</i>	81
10. BIBLIOGRAFÍA	
10. Bibliografía.....	86
10.1 <i>Índice de imágenes</i>	87



INTRODUCCIÓN

Capítulo 1

1.1 SINOPSIS

Una tarde fresca de otoño, en un pequeño pueblo de las Sierras de Córdoba, Paula (25), vestida con su atuendo de enfermera, camina apurada con Catalina (5), su hija, quien se resiste a avanzar. Al llegar a una pequeña cabaña rodeada de grandes árboles otoñales, Paula, sin perder el tiempo, golpea rápidamente la puerta. Catalina, tímida y asustada al escuchar unos ladridos, se esconde tras su madre. Luego de un momento, Cacha (85) abre lentamente la puerta, su mirada desciende mientras una sonrisa aparece en su rostro al instante en que sus ojos se encuentran con Catalina. - *¡Cuánto ha crecido su nieta! ¡Hacia mucho tiempo no la veía!* -.

Esa noche Cacha cocina una sopa caliente para Catalina, el exquisito aroma de las verduras y las especias inundan el aire. Pero la atención y la mirada de la pequeña aún están atrapadas por la gran cocina, los cuadros, la cabaña y el perro de Cacha: Copito. - *¡Este lugar es tan misterioso para ella!* -.

Luego de cenar, Catalina mira dibujitos en la televisión, acostada en la cama grande del dormitorio de su abuela. Cacha se arrima a paso lento hacia la habitación, luego de apagar las luces de la cocina y el pasillo. Al llegar a la cama, levanta las sábanas mientras coloca una bolsita de agua caliente bajo ellas. Catalina queda totalmente cautivada por el objeto rojo.

Cacha, lentamente se sumerge en un sueño profundo, mientras Catalina, aún despabilada, se mete bajo las sábanas y aprovecha la oportunidad para alcanzar con sus pies la misteriosa bolsita roja. En

ese momento Catalina descubre la sensación más hermosa del mundo: **el calor en forma de bolsita de agua caliente “gigante”**.

Los días pasan y Catalina visita muy seguido a su abuela. La torta que hicieron juntas resultó ser la más dulce y esponjosa del mundo, convirtiéndose en la combinación perfecta con los mates que su abuela le ceba. A diferencia de Paula, que nunca tiene tiempo de ver dibujitos, Cacha los ama y se ríe con Catalina de las payasadas de los coloridos personajes de la televisión. Pero, eso sí, Cacha siempre le recuerda a Catalina que primero, antes de los dibujitos, haga su tarea. Catalina no está tan contenta con esto, pero no lo cambiaría por nada del mundo. - *¡Qué lindo es estar con la abuela!* -. Y así, lentamente los días pasan, y poco a poco llega el invierno.

Luego de un fin de semana juntas, Catalina se despide de Cacha con un cálido abrazo. - *¡Nos vemos muy pronto abuela!* -. Ella no lo sabe, pero después de irse, Cacha encuentra, justo encima de la mesa de la cocina, uno de los dibujos que Catalina hizo los días que estuvo allí, Esa pequeña muestra de arte pasa a ser la obra principal de la puerta de la heladera.

La semana siguiente, los días se vuelven grises y sombríos. Las nubes parecen querer advertir a Catalina sobre algo, pero ella no puede parar de pensar en llegar a la puerta de la casa de su abuela y darle un fuerte abrazo. Ha pasado ya una semana sin verla y la extraña mucho. Sin embargo, al golpear la puerta e insistir, no recibe respuesta alguna. Cuando se asoma por la ventana, el interior se ve tan frío y oscuro como el cielo que cubre su cabeza. - *¿Por qué la abuela no abre la puerta?* -.

Esa tarde Catalina mira por la ventana de un lugar extraño, sentada junto a su madre. - *¡Qué lugar más frío!* -. De alguna manera, aunque las luces

del techo están todas encendidas y no hay nieve ni hielo que ella pueda ver, la habitación se siente más fría que afuera. Paula, solloza mientras sostiene su cabeza sobre sus manos.

Catalina mira a su mamá con curiosidad. Le intentó preguntar qué le pasaba, pero lo que obtuvo fueron respuestas que no entendió. -*Quizás el frío sea una buena razón para llorar...* - Catalina también tiene frío, y además esta aburrida, hasta que una habitación detrás de unas puertas/ventanas llama su atención. Se acerca despacito, mientras observa que Copito está dentro del espacio moviendo la cola.

Es una habitación muy grande, y los rayos del sol dibujan líneas al pasar por una larga ventana amarilla. Hay una gran caja de madera, cómo el cajón de la cómoda de su abuela, solo que un poco más grande, con dos jarrones lleno de flores al lado.



Figura 1. Recorte de un fotograma de *La Bolsita de Agua Caliente*. (Brutti, 2021)

Catalina se para al lado de Copito, quien mira atento la caja. Catalina, luego de un momento, camina despacio hasta la caja, siente que necesita estar en silencio, cómo si el más mínimo sonido fuera a perturbar algo. Al asomarse, descubre que dentro está su abuela Cacha dormida. Catalina se alegra al verla y procede a tocarle la mano con ternura,

instantáneamente se sorprende mientras un grito ahogado se escapa de sus labios. - *¿Por qué tiene tanto frío?* -. Decidida, saca la bolsita de agua caliente de su mochila y la coloca con cuidado en los pies de su abuela.

1.2 CONTEXTO

‘La Bolsita de agua caliente’ nace en 2019, en el marco del trabajo final de carrera de la Licenciatura en Cine y Tv. Se podría decir que el contexto académico fue una “excusa” para poder llevar a cabo la realización de un proyecto *Stop Motion*, el cual era un gran deseo generado a partir del cursado de la materia “Animación con elementos de diseño gráfico” en el año 2017, dentro del plan de cine de 1987. En este caso, la universidad se convirtió en “un espacio ‘privilegiado’ para alentar y orientar los procesos de generación de proyectos y plasmación de ideas de estudiantes que optaron por la creación de obras de animación como producto de sus Trabajos Finales de Grado (TFGs)” (Siragusa y Pessuto, 2014, p. 1179).

El tema propuesto de investigación es la: **caracterización de personajes a partir del movimiento en animación stop motion, llevado a cabo a partir de un cortometraje animado**. Por lo tanto, este trabajo se configura dentro de un tipo de estudio artístico que Siragusa y Pessuto (2014) definen como: “investigación-*en-la* animación”, que refiere a una opción que apuesta a la producción de saberes legitimados por la Academia pero a partir de la creación artística” (p. 1180).

En ‘La Bolsita’ (en las páginas siguientes se acortará el nombre del proyecto de esta manera), nos encontramos con personajes de edades y fisionomías muy distintas entre sí. Y, más allá de la morfología de cada

uno, se decidió explorar **lo esencial de la animación que es el movimiento para su caracterización.**

Sáenz Valiente (2008) define que: “Animar es representar una actuación mediante el movimiento; es cargarlo de emoción” (p. 337). El movimiento, entonces, se transforma en el elemento fundamental para caracterizar a cada personaje y para diferenciarlos entre sí; no sólo como justificativo del presente trabajo escrito, sino además como una **función narrativa clave dentro de la historia.**

Al retomar el contexto del nacimiento de la obra, luego de la aprobación del anteproyecto (16 de diciembre de 2019), en el año 2020 y atravesado por la pandemia, se realizó escritura y reescritura de guion, *storyboard* y distintas versiones de *animatic*. A fines del 2020 se realizaron las primeras investigaciones y pruebas de materiales para definir cómo iban a ser los personajes. A lo largo del 2021, [el proyecto avanzó de gran manera](#): se construyeron personajes, dos *sets*, y se realizó la animación de las primeras escenas. En 2022, se finalizó la animación de las escenas comprendidas en los primeros dos *sets* del proyecto (frente e interior de la cabaña de Cacha). Y es en ese mismo año que el proyecto de “La Bolsita” queda seleccionado en [Annecy Mifa Pitches 2022](#) (el mercado del Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy). En junio 2022 Yuliana viaja a Francia para realizar el *pitch* del proyecto, obteniendo dos premios al finalizar el festival.

Luego de asistir al Festival de Annecy, se abrió un abanico de posibilidades para el proyecto, que permiten evaluar cómo continuar su producción (existiendo la posibilidad de coproducir con una productora de Francia).

Es por esto que, **el día 24 de agosto de 2022**, en el Pabellón México, se realizó una reunión con el tribunal de dicho trabajo conformado por lxs docentes: Marcela Sgammini, Guillermo Zaballo y Constanza Curatitoli; además de la estudiante Yuliana Brutti y la compañía del asesor Alejandro González; en la cual **se otorgó el permiso, por unanimidad, de poder presentar como Trabajo Final de Carrera, avances de la obra audiovisual, correspondientes a un 50% de su guion original.** Dichos avances corresponden a la animación realizada en los dos primeros *sets* del proyecto.

1.3 MOTIVACIÓN

“La Bolsita” surge de una experiencia pequeña, inocente y muy personal de la autora, que apareció como un destello en su memoria y dio lugar a un largo proceso de dramatización para convertirse en la historia que es hoy. Una experiencia vinculada a la bolsita de agua caliente en sí, que fue un disparador de sensaciones relacionadas a su abuela; con quien compartió la experiencia del calor a partir de ese maravilloso objeto. Dicha sensación prevaleció y trascendió a lo largo del tiempo; dejando una huella en su memoria al recordar a “la Babe”, su abuela, cómo esa fuente de calor, amor y cariño compartido.

Sáenz Valiente (2008) dice: “Cuando escojan ideas, elijan aquellas que les ayuden a terminar con los asuntos que aún están inconclusos en sus vidas, tomen ideas que les produzcan miedo, y a la vez, los estimulen.” (p. 582). Quizás así lo sea, y quizás ese recuerdo que apareció un día en la mente de Yuliana, tenía que ver con un asunto pendiente, con un duelo inconcluso. Es así, que, en acción de homenajear a su abuela, nace esta historia, como un gesto de gratitud por todo lo vivido y el amor recibido.

Robert McKee (2002) dice:

La historia que queremos contar nos debe suscitar amor, hemos de creer que la visión que se tiene sólo se puede expresar a través de una historia donde los personajes pueden ser más «reales» que la propia gente, que ese mundo ficticio es más profundo que el verdadero. También hay que amar lo dramático, sentir una fascinación por las sorpresas y revelaciones repentinas que producen cambios abismales en la vida. Hay que amar la verdad; se debe cuestionar cada verdad de la vida hasta alcanzar los propios motivos ocultos. Se debe amar a la humanidad, estar dispuesto a simpatizar con las almas que sufren, a meterse en la piel de los demás y ver el mundo a través de sus ojos. (p. 23)

En “La Bolsita” se intenta trabajar una profundidad en ese universo de lana, una concepción de lo metafórico a partir de un elemento, y un intento de poder ver ese mundo a través de los ojos de una niña, que es dichosa al poder compartir tanto amor en los últimos meses de vida de su abuela. Es así, que se busca una genuina empatía en el espectador, al coincidir con lo que menciona McKee (2002):

Cuando nos identificamos con un protagonista y sus deseos en la vida, en realidad estamos relacionándolos con nuestros propios deseos en nuestra propia existencia. A través de la empatía, de la unión ficticia de nuestro yo con otro ser humano irreal, evaluamos y ampliamos nuestra humanidad. El don que nos concede todo relato es la oportunidad de vivir vidas que se encuentran más allá de la nuestra, desear y luchar en una

miríada de mundos y épocas, en todas las diversas profundidades de nuestro ser. (p. 106, la negrita es nuestra).

Y uno de los grandes desafíos, a partir de lo que propone McKee, es generar esas emociones en una historia contada mediante la animación. Es por eso, que Barry Purves (2008), advierte que:

“Practically any subject, any genre can become a story, but we have to decide whether our particular medium is appropriate for the telling. Being aware of what animation can do that live action cannot helps to focus the flood of ideas.”

[Prácticamente cualquier tema o género puede convertirse en una historia, pero tenemos que decidir cuál es el medio apropiado para hacerlo. Tomar consciencia de lo que la animación puede hacer y lo que la acción en vivo no, ayuda a enfocar la cantidad de ideas]. (p. 92, la negrita y la traducción es nuestra).

Y es a partir de esa consciencia sobre lo que permite hacer la animación, a diferencia del cine de acción filmada, es que se puede descubrir un enfoque particular en lo que se quiere contar. Dicha consciencia se va desarrollando a lo largo del tiempo, la experiencia y la práctica. Y el presente proceso, que da cuenta de esa consciencia, ha podido surgir gracias al tránsito por el ámbito académico y la realización del presente Trabajo Final de Carrera.

Pessuto (2015), sobre la animación independiente que surge en el ámbito académico, menciona:

“...es el TFC un espacio donde podemos plantear un proceso más personal, donde tenemos la posibilidad elegir indagar en lo que nos interesa, de reflexionar desde el hacer con la posibilidad de ir tomando de la experiencia elementos que se conviertan en lo que en un futuro podría ser nuestra poética, nuestra huella como autores.” (p. 166)

Y en el caso particular de “La Bolsita” las palabras de Pessuto encajan a la perfección. En la historia y su estilo de narración existe una búsqueda poética, tanto narrativa como visual. Una búsqueda que ha sido el fruto del largo transitar de hacer un proyecto de animación *stop motion* desde cero. Y, tal como dice Sáenz Valiente (2008): “hay que experimentar y adoptar aquello que no solo nos guste sino también que nos represente” (p. 581). Un camino interminable, pero apasionante.

En el anteproyecto del presente trabajo, se planteó un enfoque teórico que vinculaba a los personajes, según definiciones tomadas de autores de guion, con la definición de animación: “La raíz latina de la palabra animar, significa: otorgar vida” (Sáenz Valiente, 2006, p. 337). El vínculo establecía que la animación otorga vida a los personajes, quienes son el motor de la historia. Y, además, se incorporó el concepto de subjetividad para quien crea y anima dichos personajes. Se planteó profundizar en lo que implica transferir esa subjetividad, además de los previos temas mencionados. Esta tríada de conceptos (personajes, animación, transferencia de personalidad), se definieron para trabajar el tema propuesto: caracterización de personajes a partir del movimiento en animación *stop motion*.

A lo largo de los 4 años de trabajo en el proyecto, si bien, dicha perspectiva se logró mantener en gran medida, en el presente trabajo escrito, se la condimentará con elementos que profundizan más en la animación en sí y en la caracterización de personajes a partir de la acción del moverlos cuadro a cuadro; dejando un poco de lado la definición desde el punto de vista del guion. En este sentido, Barry Purves (2008), profundiza en dos de los conceptos planteados en el anteproyecto de una manera innovadora que va de la mano de la perspectiva del presente trabajo escrito:

“Many films and plays depend on this change of perspective for characters to learn the truth about themselves [...] There are many narrative tricks to send a character on this journey to find them. With animation, this journey, this change of perspective is often the animation itself. Animation and puppets are good at showing us what we cannot see for ourselves.”

[Muchas obras y películas dependen del cambio de perspectiva para que los personajes aprendan la verdad sobre ellos mismos [...] Hay muchos trucos narrativos para enviar a un personaje a un viaje para encontrarlos. Con animación, este viaje, este cambio de paradigma es, a menudo, la propia animación. La animación y las marionetas son buenas para mostrarnos lo que no podemos ver por nosotros mismos]. (p.97, la traducción es propia)

Por ende, se plantea una cuestión que mueve el foco hacia **el proceso y la subjetividad del animador**, frente al tema que es la caracterización en

el movimiento. **Se involucra al animador, cómo parte del objeto de estudio del proceso.** En el anteproyecto, además, se plantearon los siguientes objetivos:

Objetivo general: abordar y profundizar en la caracterización de personajes en animación *stop motion* a partir de su movimiento, con la realización de un cortometraje animado.

Objetivos específicos:

- Profundizar en los puntos de encuentro entre el concepto de personaje definido por los manuales de guion, y el abordaje de dicho concepto desde la animación *stop motion*.
- Optimizar y tener el mayor control posible del movimiento de las marionetas a partir de una investigación en la construcción de sus estructuras y elección de materiales.
- Realizar un aporte teórico-práctico a la cátedra de animación, a partir del registro de las memorias del proceso, sobre la caracterización de personajes a partir de su movimiento.

Dichos objetivos, también se mantuvieron constantes en gran medida a lo largo del proceso, y se pretenden que estos se vean reflejados a continuación, en conjunto con la obra audiovisual propuesta, que, si bien no cumple en parte con el objetivo general, ya que el cortometraje no se presenta terminado: el material audiovisual posee una lógica narrativa, un sentido y una búsqueda que, se espera, vaya de la mano con el tema de investigación aquí propuesto.

El universo de *La bolsita de agua caliente* les abre sus puertas, para que puedan ingresar en el alma y el corazón de un proyecto, que, promete finalizarse pronto, para llevar de la mano a quien decida verlo, a un universo mágico de lana y amor.



Figura 2. *Detrás de escena de La Bolsita de Agua Caliente.* (Brutti, 2021)

GUIÓN & ANIMATIC

Capítulo 2



2.1 EL GERMEN DE LA IDEA

Tal y como se menciona anteriormente, la chispa disparadora de la historia de “La Bolsita” surge de una experiencia personal e íntima de su creadora; directamente ligada a la necesidad de elaboración de una historia para el Trabajo Final de Carrera. Siragusa y Pesuto (2014) afirman que “la elaboración del TFG puede ser concebida como una oportunidad para el despliegue de una animación ligada a la figura de autor y/o a la experimentación” (p. 1182).

Cuando Yuliana era pequeña, muy a menudo con su familia visitaban a su abuela en la ciudad de Villa del Dique, Córdoba. Generalmente, Yuliana era la que compartía la cama grande con su abuela Hilda (a quien llamaban Babe). Una fría noche de invierno, Hilda, luego de cenar, prepara su bolsita de agua caliente y la coloca en los pies de la cama. Yuliana, invadida por una gran curiosidad de poder tocar ese elemento y, al ser muy pequeña, debía meterse entera (con cabeza y todo) bajo las frazadas; transformando a esa cama en un fantástico lugar de aventuras.



Figura 3. Yuliana con su abuela Hilda. (Brutti, 2008)

Sobre esa situación es que se comienza a dramatizar un relato. Se

escriben las primeras versiones de guion, *storyboard* y diseños de personajes con pruebas en distintos materiales. Luego de profundizar en la búsqueda de la historia, se pasó de un relato con un tinte más bien “cómico” a una historia que apunta hacia el género dramático.



Figura 4. Concepts de La Bolsita de Agua Caliente. (Brutti, 2019)



Figura 5. Primer boceto de la bolsita en plastilina. (Brutti, 2019)

Este marcado giro en la narración ocurrió luego de descubrir el cortometraje animado “*Negative Space*” (Ru Kuwahata y Max Porter, 2017), en el cual se muestra un vínculo entre un padre y un hijo, y como esta relación transcurre a lo largo de los años. El corto finaliza en la escena del velorio del padre (figura 6, pág. 12), y en cómo la reacción del hijo frente al cajón del mismo, resume en una oración el significado que tuvo ese padre en su vida y que lo único que le enseñó a lo largo de los años

fue solamente saber armar correctamente una maleta. Entonces, al verlo en el cajón, la frase que se escucha en una voz en off dice: “miren todo ese espacio desperdiciado”. Se sintetiza en ese final, lo que dejó ese padre en la vida de su hijo.

A partir de allí es que se escribe el final de “La Bolsita”, buscando utilizar el mismo recurso de sintetizar en el final lo que dejó Cacha en la vida de Catalina. Dicho final, si bien tuvo una serie de pequeñas modificaciones, mantuvo intacta su esencia hasta el día de hoy.



Figura 6. *Negative Space* (Ru Kuwahata y Max Porter. 2017)

2.2 REFERENCIAS

Tanto para la escritura de la historia cómo para su dirección estética y artística, en “La Bolsita” se tuvieron en cuenta diversas obras de animación independiente, así como grandes películas de la industria.

Por un lado, y cómo ya se ha mencionado, “*Negative Space*” (Ru Kuwahata y Max Porter, 2017) es una gran referencia a nivel metafórico y en cómo se reduce gran parte del mensaje en un final tan contundente que, en “La Bolsita”, si bien es otro tipo de contenido, se busca un efecto similar en el espectador. Un final que resume la búsqueda de la historia.

Y es así que, al continuar con esta búsqueda narrativa, en el Festival Internacional de Animación de Córdoba - Anima 2022, Yuliana descubrió un cortometraje tan conmovedor y similar a La Bolsita, que ingresa dentro de la categoría de referencias temáticas y narrativas del presente apartado. “*In the Upper Room*” (Alexander Gratzner, 2022), obra tan inocente, conmovedora y con sus pequeños tintes cómicos, muestra la relación entre un pequeño topo y su abuelo ciego. El vínculo va creciendo acorde pasan los años, y, al igual que en “La Bolsita”, la escena final transcurre en el velorio del abuelo (*figura 7, pág. 13*), la cual marca un hermoso cierre en la obra.

Luego, al hablar de grandes películas de la industria, se utilizaron como referencia, principalmente en la caracterización y diferencia de edad entre personajes: “*Up: una aventura de altura*” (Pete Docter, 2009) (*figura 8, pág. 13*) y “*Coco*” (Adrián Molina & Lee Unkrich, 2017) (*figura 9, pág. 13*).



Figura 7. *In the Upper Room* (Alexander Gratzner, 2022)



Figura 8. *Up: una Aventura de altura*. (Pete Docter, 2009)



Figura 9. *Coco*. (Adrián Molina & Lee Unkrich, 2017)

Principalmente en “*Up: una aventura en altura*” (Pete Docter, 2009), es interesante profundizar en cómo el vínculo entre el niño y el anciano va evolucionando a lo largo de la película. Además, cabe destacar que dicho film fue utilizado para estudiar los movimientos de Carl Fredrickson (el anciano), tomándolos como referencia para la animación de Cacha.

Y luego, con respecto al diseño de arte y de personajes se toman como referencia dos cortometrajes animados: “*Oh Willy*” (Marc James Roels, Emma de Swaer, 2012) y “*The Coin*” (Siqi Song, 2019) (figura 10, pág. 14). En ambas obras, tanto los personajes como parte de la ambientación, están contruidos con lana y fieltro. Los personajes tienen ojos pequeños y una gran expresividad en sus rostros. Y particularmente en el primero, todo el paisaje exterior está contruido en fieltro: árboles, troncos, tierra, (figura 11, pág. 14), el cual se utilizó como referencia estética y fotográfica para la creación de los exteriores de “La Bolsita”.



Figura 10. *The Coin*. (Siqi Song, 2019)

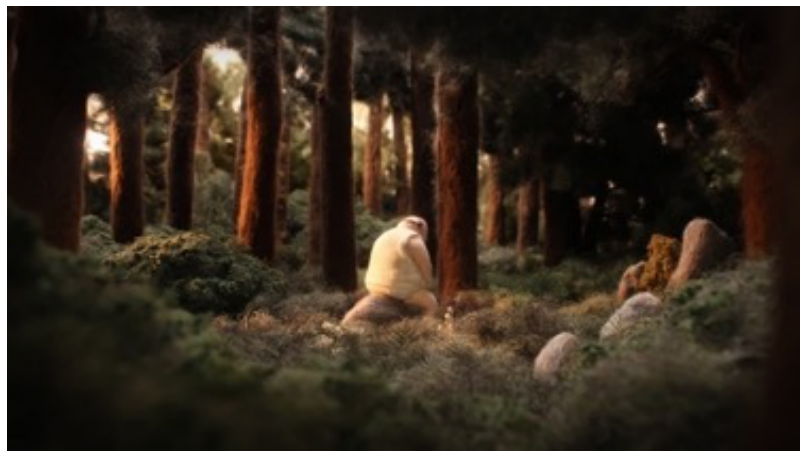


Figura 11. *Oh Willy*. (Marc James Roels, Emma de Swaer, 2012)

2.3 GUION, STORYBOARD Y ANIMATIC: “EL TRIÁNGULO AMOROSO”

Cómo se menciona en apartados anteriores, la historia de “La Bolsita” mutó de un perfil cómico a un género más bien dramático, y algo que parecía imprescindible al comienzo (la situación cómica vinculada a la experiencia personal de la directora) se transformó hasta casi desaparecer del relato.

Lo interesante de este extenso y arduo trabajo en la historia, fue descubrir lo genuino de la misma y definir su mensaje; para adaptar el resto de los elementos en función de él. En términos de lo que Saézn Valiente (2008) define como “Premisa”:

Las historias tienen un propósito, un destino. Como observadores atentos del mundo que nos rodea, seguramente hemos tomado una posición, un punto de vista personal respecto a determinados temas. Podemos enunciar las premisas como proposiciones que damos por ciertas, o, mejor dicho, por supuestas, y que constituyen la base del argumento, ya que establecen o determinan una conclusión.

El propósito final de la historia es corroborar la premisa propuesta. (p. 54, la negrita es nuestra).

O también, se lo puede definir en términos de lo que Robert McKee (2002) denomina como “Sustancia”:

En el núcleo de toda historia se encuentra la «sustancia», como la energía arremolinada de un átomo, que nunca se ve, se oye o se

toca directamente, pero que conocemos y sentimos. La masa de las historias está viva, pero resulta intangible. (p. 102).

Y ¿cómo es que se llega a esa *premisa/sustancia* en “La Bolsita”? Para ello, se realizó exactamente el procedimiento del que continúa hablando Robert McKee (2002):

Para comprender la sustancia de una historia y cómo funciona, debemos ver nuestro trabajo desde dentro hacia fuera, desde el centro de nuestro personaje, tenemos que mirar desde su interior **hacia fuera** a través de sus ojos y experimentar la historia como si fuéramos nosotros ese personaje encarnado. Para alcanzar ese punto de vista tan subjetivo e imaginativo necesitamos analizar con detenimiento esa criatura que pretendemos habitar, el **personaje**. (p. 102, la negrita es nuestra).

Y es así, que nuevamente se conecta a la historia con los personajes, uno de los conceptos claves en el presente trabajo. En “La Bolsita”, para definir el rumbo y el formato del relato, se ubicó el punto de vista desde la mirada de Catalina: una niña pequeña que va a un lugar desconocido en el que vive su abuela. Y así surgieron distintos interrogantes, ¿Cómo se siente Catalina? ¿Qué es lo que observa? ¿Qué le genera curiosidad? ¿Cómo siente a la bolsita de agua caliente? ¿Qué le genera compartir tanto tiempo con Cacha? Y tantas preguntas más. Una vez que se logró empatizar con este personaje, es que la historia tomó una forma consistente para ser escrita en formato de guion.

En paralelo, comenzó a realizarse el *storyboard* (ver en *Anexos, capítulo 9.1*), a partir del cual Paul Wells (2007) comenta que “durante la realización del *storyboard* la visualización, está estrechamente

vinculada a la narración, porque literalmente explica la historia en imágenes” (p. 36). Y, por lo general, resulta que en la puesta en escena de “La Bolsita”, los planos se empataban en gran medida con los dibujos del *storyboard* (figura 12, 13 y 14, pág. 15 y 16); por ende, se establecía una simbiosis constante entre ambos elementos.



Figura 12. Comparación I de storyboard con fotogramas de *La Bolsita de agua caliente*. (Brutti. 2023)

Luego se procedió a llevar los dibujos del *storyboard* a un *animatic*. Fue un extenso proceso, pasando por 6 versiones distintas hasta llegar a la versión final. En dicho proceso fue muy importante para Yuliana el intercambio con su asesor Alejandro González, ya que, para cada nueva versión de *animatic*, realizaban visionados en conjunto para evaluar los nuevos cambios y escenas. Además, cabe destacar la importancia que tuvo dejar pasar tiempo entre versión y versión: esto ayudó a dejar madurar el relato y se logró obtener una visión más “objetiva” frente al proyecto artístico.

En conclusión, por más que aparente ser un proceso escalonado, en el que primero se realiza el guion, luego *storyboard* y por último *animatic*, en el caso en particular de “La bolsita” este triángulo de variables mutaba todo el tiempo. Y si una parte se modificaba, dichos cambios también

repercutían en los otros elementos. Lo cual tiene una gran relación acorde a lo que menciona Sáenz Valiente (2008) quien sugiere que “las relaciones entre el contenido visual y el contenido narrativo merecen considerarse de manera conjunta desde el comienzo del proyecto. [...] Es imprescindible unir los dos universos: pensar en imágenes mientras se está desarrollando la parte literaria, y viceversa” (p. 157).



Figura 13. Comparación II de storyboard con fotogramas de La Bolsita de agua caliente. (Brutti. 2023)

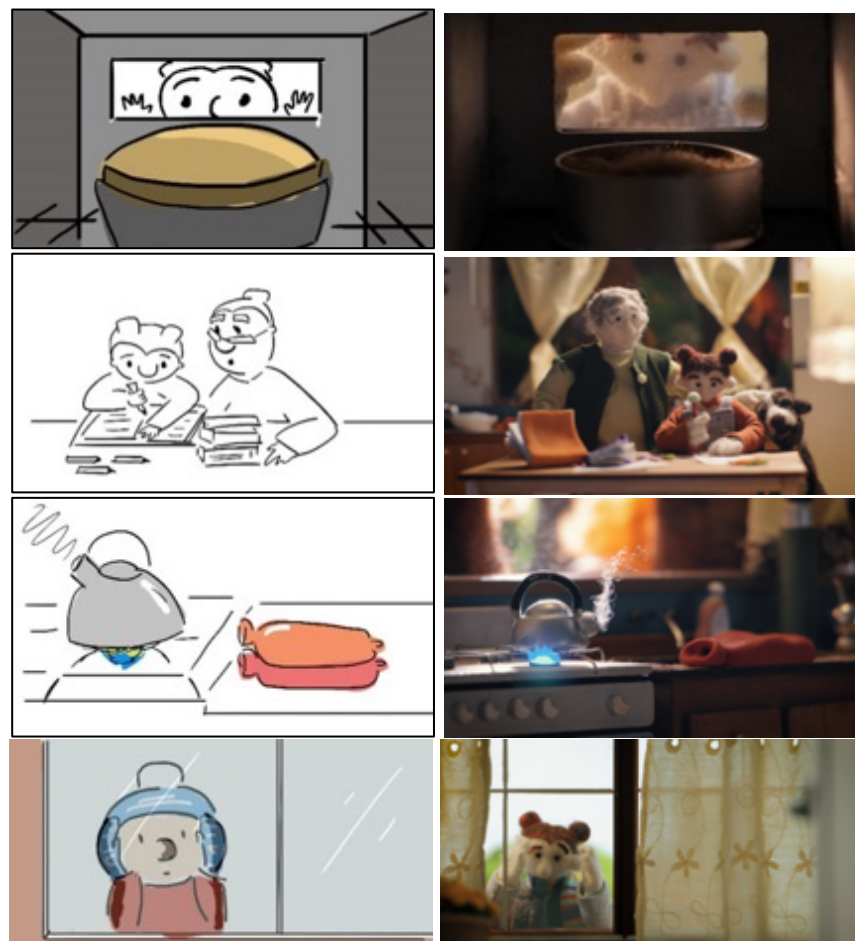


Figura 14. Comparación III de storyboard con fotogramas de La Bolsita de agua caliente. (Brutti. 2023)

PRODUCCIÓN

Capítulo 3



3.1 LA DISCIPLINA EN UN CORTOMETRAJE AUTOGESTIVO

Al pensar en el proyecto de cortometraje de La Bolsita de agua caliente en cuanto a su proceso y trayectoria de producción, existen dos palabras que lo definen con exactitud: disciplina y resiliencia.

El proyecto nace en 2019 en el contexto del Trabajo Final de Carrera; pero, fuera del área académica, se realizó una ardua búsqueda de financiamiento y múltiples intentos de insertarlo en un camino más “profesional” del mercado de la animación. Se postuló el proyecto a distintos laboratorios y concursos de producción, sin selección alguna. Recién en el año 2022 el proyecto obtuvo su **primera selección**: en los *MIFA Pitches* del Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy 2022, donde obtuvo dos premios. Ese mismo año, además, el proyecto resultó ganador de las Becas Creación del Fondo Nacional de las Artes.

Regresando al 2019, y luego de la entrega del anteproyecto del presente trabajo, Yuliana gana una beca de formación en animación en la ciudad de Puno, Perú; a donde viajó en el mes de octubre y realizó 8 cursos intensivos sobre distintas áreas. Y así se aprovecharon estas instancias para profundizar en el guion y los diseños de personajes de “La Bolsita” (figura 15 y 16, pág. 18 y 19).

Durante el 2020, atravesado por la pandemia, se logró avanzar con el desarrollo de la historia y la elaboración de las distintas versiones de *animatic*. También se dio por iniciada la etapa de investigación en cuanto a qué materialidad iban a tener los personajes. Se realizaron distintas pruebas de modelado en *plasticera* (figura 17, 18 y 19, pág. 19) para luego realizar moldes en caucho de silicona y copias en látex pre-

vulcanizado (lo cual no tuvo un resultado satisfactorio). Uno de los principales errores fue considerar al látex pre-vulcanizado como un material apto para copias realizadas en moldes, ya que el material nunca terminaba de solidificarse. Tiempo después, y con más conocimiento en el tema, Yuliana aprendió que, frente a esta necesidad, el material ideal hubiese sido silicona.

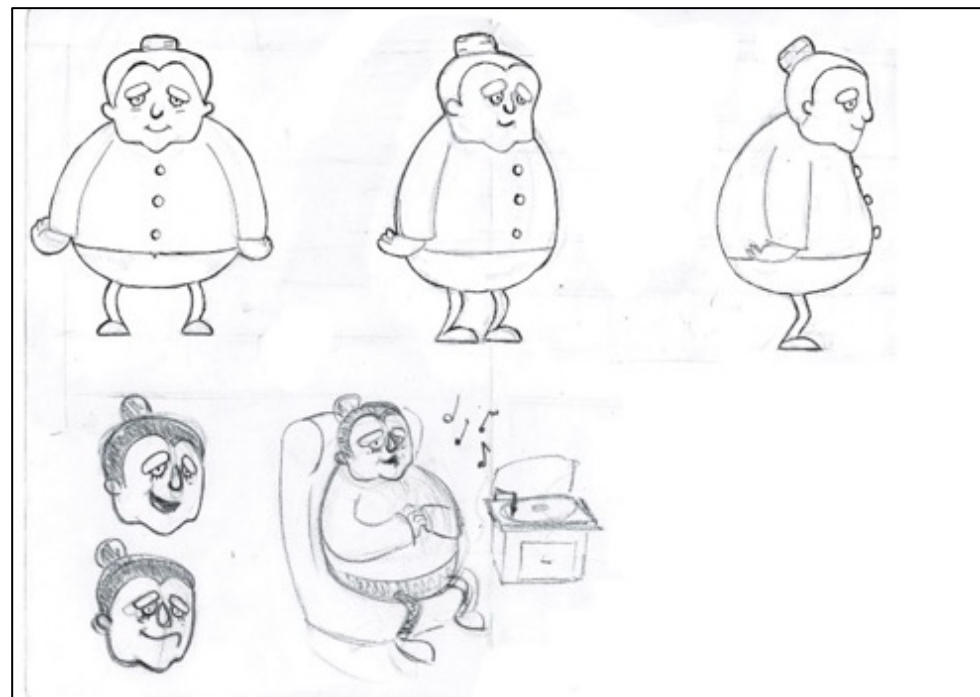


Figura 15. Primeros diseños de Cacha, realizados en el laboratorio AJAYU, Ciudad Puno, Perú. (Brutti. 2019)

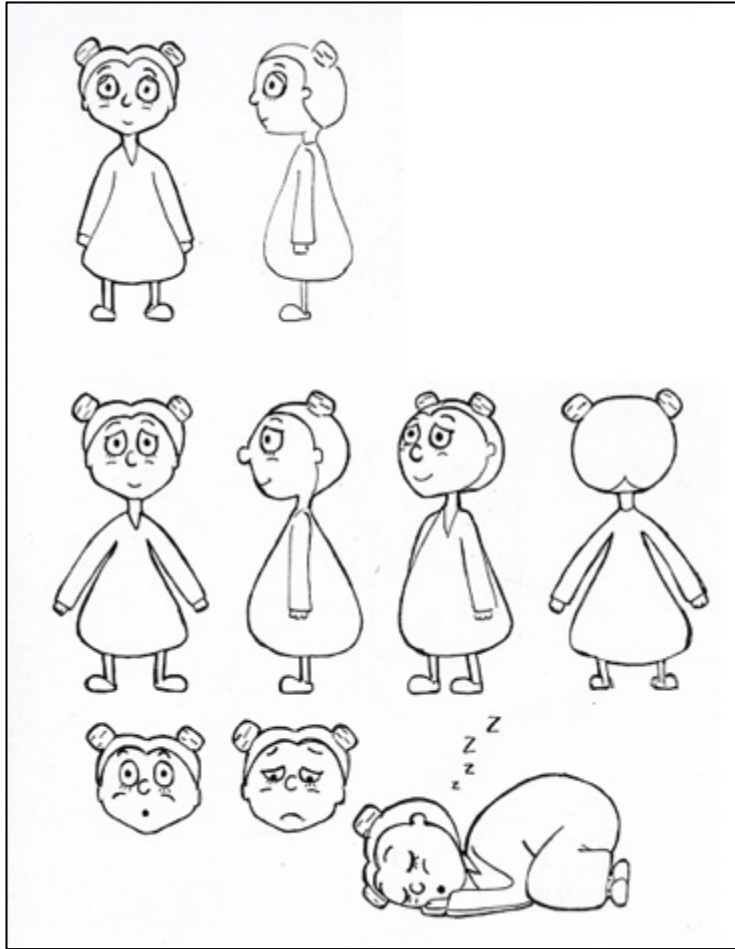


Figura 16. Primeros diseños de Catalina, realizados en el laboratorio AJAYU, Ciudad Puno, Perú. (Brutti. 2019)



Figura 17. Modelado de Cacha en plasticera. (Brutti. 2020)



Figura 18. Prueba de estructura interna para cabeza articulada de Cacha. (Brutti, 2020)

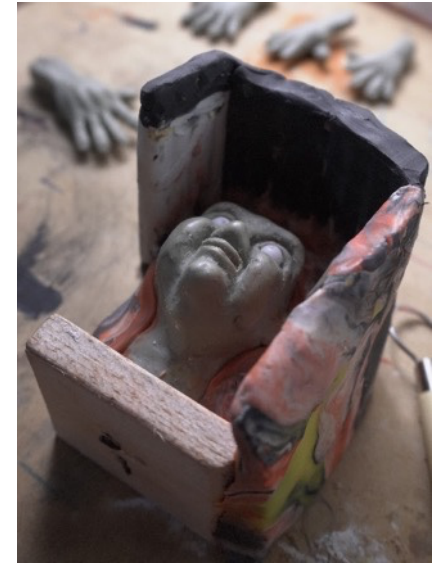


Figura 19. Modelado de cabeza previo a la creación de moldes. (Brutti, 2020)

Y así continuó la etapa de experimentación, hasta que, a principios del 2021, Yuliana descubrió el fieltro y la técnica de *needle felting*. Enamorada de este nuevo material, readaptó el diseño de los personajes de “La Bolsita” para poder crearlos con esta técnica (figura 20).



Figura 20. Personajes de “La Bolsita” creados en fieltro. (Brutti, 2021).

En mayo del 2021, se unió al Trabajo Final de Carrera: Mayra Martel, colega y compañera de Yuliana. Y pudo colaborar en el proyecto justo en la etapa de elaboración de *sets* (lo cual abarcó gran parte de ese año). Pero en octubre 2021, por motivos personales, Mayra tuvo que darse de baja en el trabajo final, lo cual fue un hecho bastante desmotivador

para Yuliana, ya que debió seguir con el proceso sola, nuevamente. Aun así, y a pesar de cada obstáculo (la resiliencia como lema de producción), se continuó con el proyecto: en octubre del 2021, se dio por iniciado el rodaje del cortometraje.



Figura 21. Yuliana junto al primer set de “La Bolsita”, previo a comenzar la animación. (Brutti, 2021).

En el año 2022 se continuó el rodaje y se terminaron de animar todas las escenas implicadas en los dos primeros sets: el frente de la cabaña y la cocina/comedor de la misma. Luego sucedió la selección en ANNECY,

por lo cual, el rodaje y construcción del resto de los sets se detuvo, dando lugar a un **cambio de perspectiva sobre la producción del cortometraje y sus posibilidades**.

En conclusión, frente a la producción de animación en *stop motion*, Sáenz Valiente (2008) comenta:

Pensar en emplear la técnica de animación corpórea, realizando el registro cuadro por cuadro, es proponer un modo de animar que, además de consumir mucho tiempo en su realización, conjuga y demanda enormes esfuerzos artísticos, técnicos y emocionales para producir apenas unos pocos minutos de película por semana. (p. 501)

“Enormes esfuerzos artísticos, técnicos y emocionales” (Sáenz Valiente, 2008, p. 501, la negrita es nuestra). ¿Existe una afirmación más clara que defina el hacer *stop motion*? Quizás sí, pero se elige de manera consciente la que se acaba de mencionar, porque dialoga a la perfección con la intención y el título del presente apartado.

Disciplina y resiliencia. Continuar, tener un objetivo claro e ir hacia ello. Seguir y confiar. Recordar la motivación del por qué se quiere contar esa historia.

Probablemente suena a manual de autoayuda, y sería divertido si así se lo percibe. Pero la realidad es que el trayecto de la producción del cortometraje de “La Bolsita” comprende un largo camino en el que la motivación por contar la historia es la guía y el impulso por seguir adelante. Y ojalá que dicho trabajo sirva como motivación para estudiantes o aficionadxs que quieran inclinarse hacia el lado de la

animación y producir un cortometraje autogestivo en *stop motion*. Saber que **sí se puede**, pero tener en claro los desafíos que implica.

3.2 LOS SETS

A lo largo de la escritura del guion, acompañado de las distintas versiones de *animatic*, la cantidad de escenarios varió desde cuatro a ocho espacios distintos. Hasta que, finalmente, **terminó por definirse en 5 sets**: el frente de la cabaña, cocina / comedor de la misma, habitación, una bolsita de agua caliente gigante y una sala velatoria.

En los primeros tres sets mencionados, que además aparecen en ese mismo orden en el guion: frente de la cabaña, cocina / comedor y habitación de la misma; la función narrativa de los mismos es introducir a Catalina (por lo tanto, también al espectador) en este universo desconocido para ella en el que habita su abuela Cacha. Y lentamente mostrar cómo estos espacios son testigos y partícipes de cómo madura el vínculo entre nieta y abuela.

Luego aparece un set que supera los límites de la realidad propuesta: un espacio que varía entre lo fantástico y lo onírico; y que representa un mundo sensorial de calor y suavidad. En este, Catalina aparece acostada sobre una bolsita de agua caliente gigante (*figura 22, pág. 22*), y se muestra en el momento en que dicho personaje experimenta, por primera vez, la sensación de una bolsita de agua caliente en sus pies.

Y, finalmente, se muestra el espacio de la sala velatoria. A diferencia de los otros sets, es un espacio frío, vacío y muy amplio, en el que Catalina se siente extraña y muy pequeña. En este escenario transcurre el final de la historia.

En los apartados siguientes, se procederá a desarrollar el trabajo realizado en los dos primeros sets y la animación que transcurre en los mismos, donde sucede el 50% del guion y su correspondiente animación: frente de la cabaña y cocina / comedor de la misma.

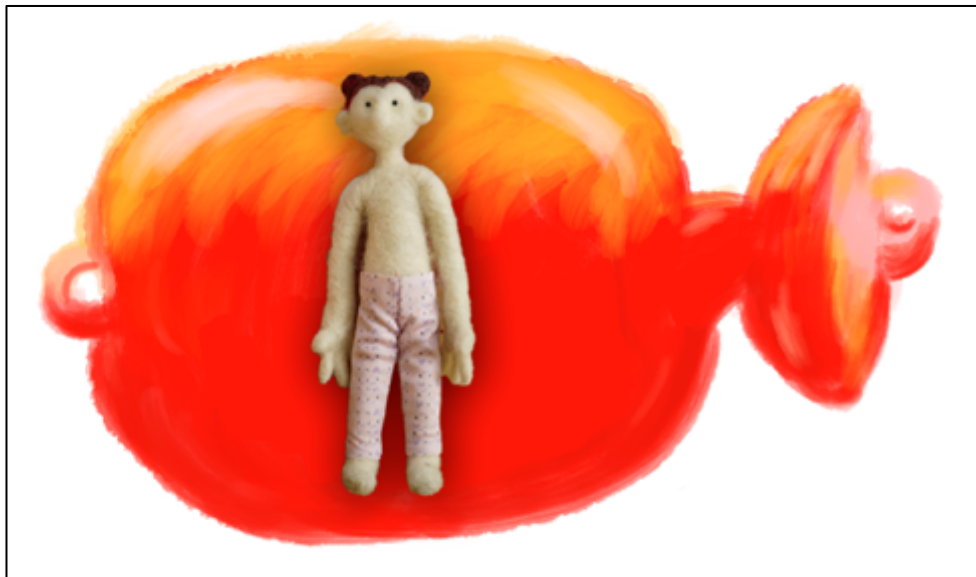


Figura 22. Concept del set de la bolsita de agua caliente gigante. (Brutti, 2023).

3.2.1 DISEÑO Y REFERENCIAS

Para el exterior y el interior de la cabaña, existió desde el inicio una premisa base: la casa de Cacha debía ser acogedora y cálida, transformándose en un hogar para Catalina. Además, cabe destacar,

que fue una elección estética mantener una lógica verosímil realista en la construcción de los espacios, para lo cual se respetó de manera fiel la escala elegida para el proyecto, sobre la cual se profundiza en apartados posteriores

Se decidió una predominancia de madera tanto en el exterior como en el interior de la cabaña, en la que además habría amplias ventanas, vegetación abundante y colores cálidos tanto en la iluminación como en el diseño del mobiliario (que en su gran mayoría también es de madera). Se realizó una búsqueda de referencias, teniendo en cuenta una idea base sobre la arquitectura general del frente de la cabaña (figura 23, pág. 22).



Figura 23 Referencia arquitectónica de la cabaña de La Bolsita. (Joselyn Rodríguez, S.F). Cabañas de madera Sanabria en Galende – Hoteles.com.

Se optó por buscar referencias de cabañas hechas en una sola planta, de madera y con una pequeña galería techada adelante. Según criterios de

dirección este espacio era una necesidad para varias escenas: el frente de la cabaña debía tener un espacio donde los personajes pudieran sentarse y compartir momentos; rodeado de vegetación.



Figura 24. Fotograma de “La Bolsita de agua caliente”. (Brutti, 2021).

Para la cocina/comedor se plantearon referencias de espacios construidos en madera color claro. Pero luego, dicha idea se descartó debido a que, luego de realizar pruebas de cámara con los personajes, el color de su materialidad se “empastaba” en gran manera si se usaban demasiados colores claros y cálidos en el fondo. Entonces, se optó por establecer las paredes del interior del comedor, con un estilo propio de los años 90, utilizando la madera hasta la mitad de su altura

y luego pintando el resto de la pared con un tono celeste, para generar ese contraste buscado (figura 24, pág. 23).

Como segundo paso frente al diseño de los sets, se procedió a hacer un “pre armado” de la estructura general y su mobiliario, en este caso en cartón gris (figura 25, pág. 23; figura 26 y 27, pág. 24). Se hicieron pruebas de cámara para ver el tamaño real que tendrían los espacios y si se adaptaban a lo que se planteaba en el storyboard. Lo mismo en cuanto a la relación del tamaño del set con los personajes.

Este armado de prueba fue fundamental para la toma de decisiones finales en cuanto al espacio, ventanas, puertas, muebles, etc. Por ende, es muy recomendable hacerlo, siempre que se pueda.



Figura 25. Pruebas en cartón gris de los sets. (Brutti, 2021).



Figura 26. Pruebas en cartón gris de la cabaña. (Brutti, 2021).



Figura 27. Pruebas en cartón gris de la cocina. (Brutti, 2021).

Luego de las pruebas de cámara con las pre maquetas, se hicieron las modificaciones pertinentes, y se llegó a los diseños y medidas finales que tendrían el interior y el frente de la cabaña. Se realizó un arduo trabajo de medidas, escalas y diseño; para ser enviado a cortar laser. Se decidió esta técnica debido a la exactitud de las medidas, la cantidad de piezas a cortar y su rapidez. El material que principalmente se usó fue MDF, en sus distintos espesores, y acrílico transparente para las ventanas.

Además, se planteó un diseño de estructura general con paredes encastrables entre ellas y el suelo del *set*. Esto se decidió así por motivos de producción, ya que facilitaría los distintos planos y ubicaciones de la cámara desde una gran cantidad de puntos de vista, pudiendo sacar y poner paredes sin problema.

Para que este diseño sea lo más exacto posible se plantearon planos desde todos sus puntos de vista: planta, frontal, lateral y trasero (*figura 28, 29 y 30, pág. 25*); con las medidas reales que tendrían en la escala elegida para el proyecto y probando previamente todos sus encastrés (*figura 31, pág. 26*).

3.2.2 LA IMPORTANCIA DE LA ESCALA

Un concepto que resulta muy importante destacar es LA ESCALA: para construir los espacios del cortometraje, y, teniendo en cuenta que estos serían realizados con un estilo realista, no se eligieron las medidas al azar. Todos los elementos debían tener relación entre sí.

Es así que, al incorporar este nuevo concepto, lo que en “La Bolsita” se realizó estrictamente, fue trasladar las medidas de los objetos reales a una medida reducida. Y luego mantener esa fórmula/proporción para las

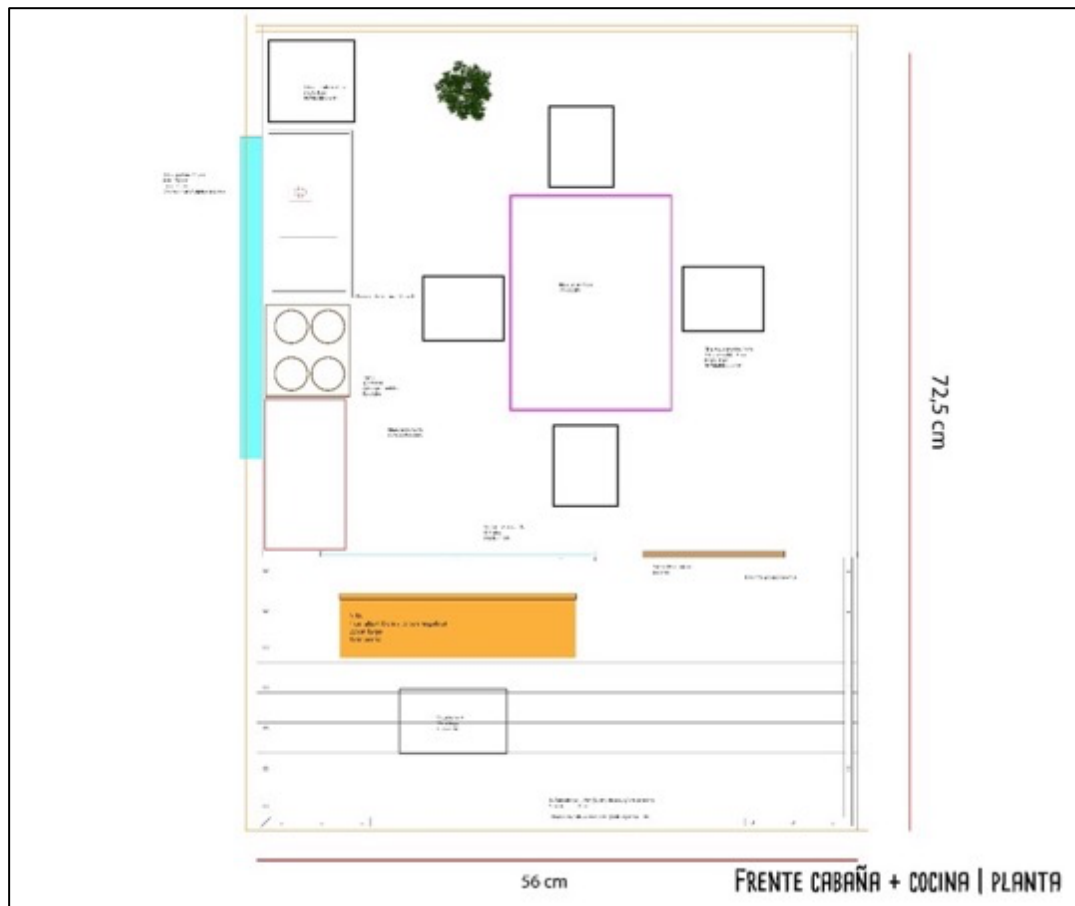


Figura 28. Planta de la entrada y la cocina de la cabaña. (Brutti, 2021).

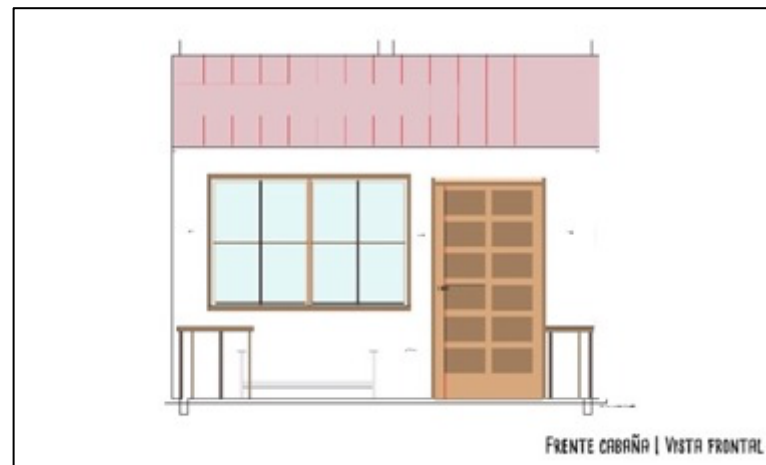


Figura 29. Diseño del frente de la entrada de la cabaña. (Brutti, 2021).

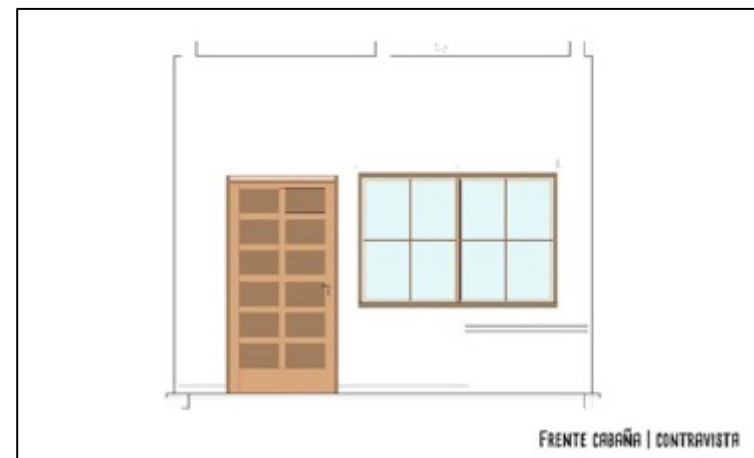


Figura 30. Diseño del contrafrente de la entrada de la cabaña. (Brutti, 2021).



Figura 31. Conjunto de las paredes encastradas de la cabaña, vistas desde adentro -línea de arriba-, y vistas desde afuera -línea de abajo-. (Brutti, 2021).

medidas del resto de los objetos con los que se relacionan. **La escala elegida para el proyecto fue de 1:7.** Es decir que cada objeto es 7 veces más pequeño de lo que sería en la escala real (*figura 34, pág. 28*), aplicando la fórmula que se aprecia en la ecuación 1.

$$E = \frac{\text{Medida real}}{\text{Medida en el plano}} \quad E = \frac{1\text{mt (100 cm)}}{10 \text{ cm}} \quad E = 1:10 \quad (1)$$

El procedimiento, bastante divertido cabe mencionar, consistió en medir los objetos en su escala real y esas medidas dividir las en siete. Luego se procede a pasar esos valores en limpio y recrear los objetos en esta nueva escala. Al seguir fielmente la proporción de la escala, se logra que los objetos mantengan una relación con una lógica verosímil realista (*figura 33, pág. 27*), lo cual corresponde a la decisión estética mencionada al comienzo del apartado.

3.2.3 MOBILIARIO Y UTILERÍA

Luego de pensar y diseñar la estructura general del espacio, sus dimensiones, la ubicación de las ventanas y puertas; tocaba “amueblarlo”. ¿Qué elementos lo componen? ¿Qué muebles existirían en ese lugar? ¿De qué material y tamaño son? ¿Cuántos años tienen?

En el caso de la cocina/comedor se definieron los muebles y los distintos elementos/electrodomésticos en función la caracterización del personaje que habita allí: Cacha.



Figura 32. *Relación de la puerta de la cabaña con su referencia en escala real. (Brutti, 2021).*



Figura 33. *Relación del personaje con el mobiliario a escala. (Brutti, 2021).*

Sobre el diseño de personajes, Robert McKee (2002) dice:

“la caracterización es la suma de todas las cualidades observables, una combinación que hace que el personaje sea único: su apariencia física unida a sus amaneramientos, a su forma de hablar, a sus gestos, a su sexualidad, a su edad, a su cociente intelectual, a su personalidad, a sus actitudes, a sus valores, **a dónde viva, a cómo viva**” (p. 281, la negrita es nuestra).



Figura 34. Yuliana confeccionando el acabado de los escenarios. (Brutti, 2022).

Y en el presente apartado, se recuperan estas dos últimas cualidades sobre el personaje: dónde vive y cómo vive. Y además se le puede

agregar: **¿qué narran los muebles sobre este personaje? ¿Qué características brindan sobre él, su materialidad, su ubicación, su uso, su “desgaste”? ¿Cómo seguir caracterizando a un personaje a través del espacio en el que habita?**

Es a partir de esa premisa, que se realizó una **búsqueda de referencias para luego definir qué muebles habrían y de qué material serían**. Se decidió construir un bajo mesada de madera (que simule verse como tal), una heladera que no parezca ser ni tan nueva ni tan antigua (*figura 35, pág. 28*), al igual que el horno. Para la construcción de la mesa de la cocina también se optó por que sea de madera, acompañada por sillas con el mismo tono y con una estructura de caño negro. Además, se decidió agregar macetas hechas de cerámica, que estaban a tono con la paleta que tienen a casi todos los muebles (*figura 34, pág. 28*).

Frente a todas estas decisiones, previamente se hizo una búsqueda de referencias de esos muebles en escala real y luego se procedió a transferir las medidas a la escala del cortometraje.



Figura 35. Referencia de la heladera y su posterior construcción. (Brutti, 2021).

Para todo el mobiliario mencionado anteriormente (excepto la mesa de la cocina) se realizó un diseño en *Illustrator* y luego se llevó a cortar láser en MDF de 3 milímetros. Cada mueble se lo planeaba visto de manera ya “armada” desde todos sus puntos de vista (*figura 36, pág. 29*). y, luego, se lo desarma en partes (*figura 37, pág. 29*). teniendo en cuenta cómo será la manera en la que luego será encastrado (siempre hay que tener en cuenta el espesor del material, en este caso: 3mm).

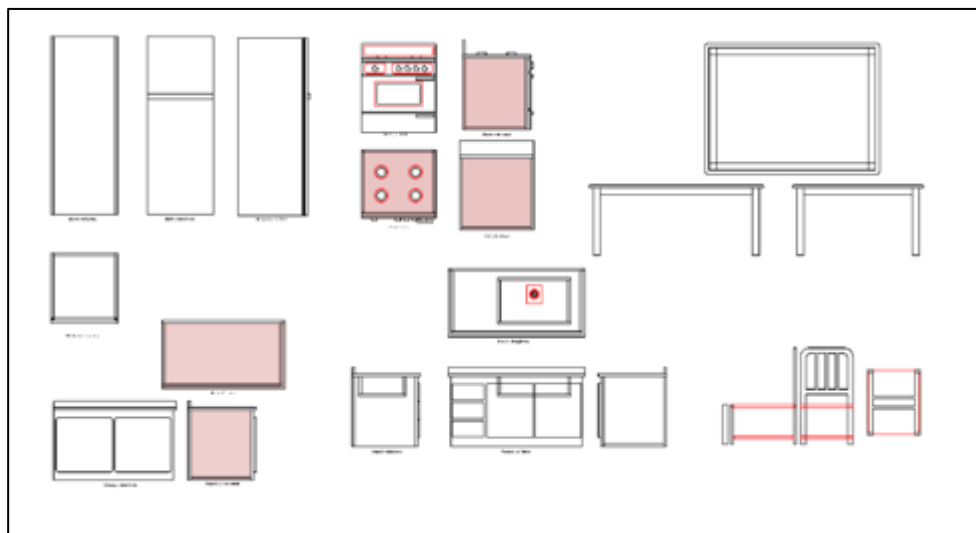


Figura 36. Muebles vistos de manera armada. (Brutti, 2021).

Luego, al recibir el material ya cortado, se procede a clasificar todas las piezas y ubicar de qué mueble son.

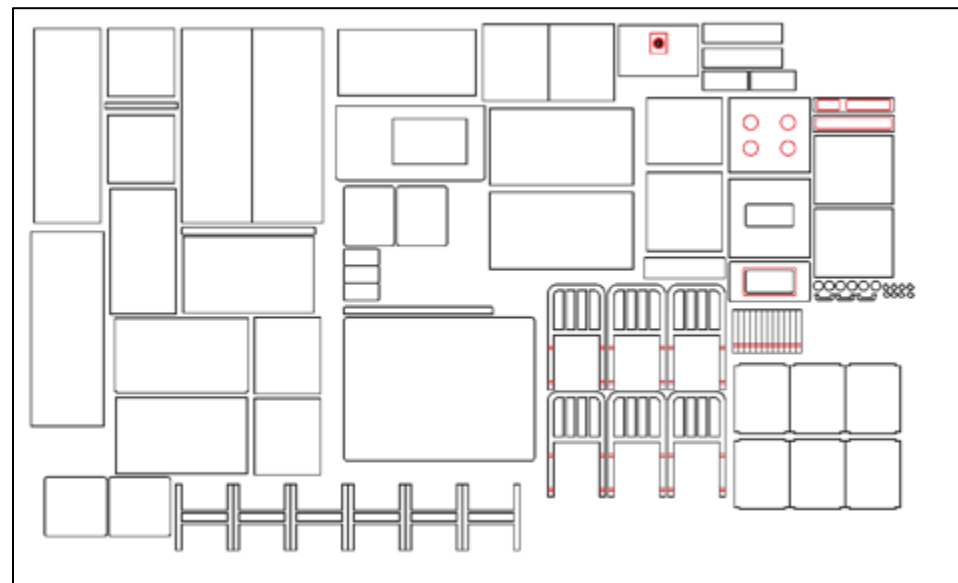


Figura 37. Muebles desarmados en partes para corte láser. (Brutti, 2021).

El siguiente paso que se realizó fue definir el aspecto que iba a tener cada mueble, para, así, elegir los materiales acordes. En el caso del bajo mesada, se decidió forrar el MDF con enchapado en madera, el cual se compone de finas láminas de madera real que se pueden pegar perfectamente al MDF, para luego lijar y barnizar si así se desea, y queda con un aspecto muy realista (*figura 39, pág. 30*).

El mismo procedimiento se realizó para la tapa de la mesa y el asiento de las sillas. Al enchapado en madera, luego se lo pintó con una mano de impregnante para madera color caoba, logrando así un tono uniforme para todo el mobiliario compuesto por dicho material.



Figura 38. *Work in progress del mueble bajo mesada.* (Brutti, 2021).

Para los electrodomésticos como la heladera y el horno, se optó por utilizar pintura acrílica, y luego dar un par de manos con un barniz satinado en sus superficies, logrando un *look* similar a estos electrodomésticos en tamaño real (figura 39, pág. 30).



Figura 39. *Vista del horno integrado a la cocina.* (Brutti, 2022).

Luego de definir, diseñar, construir y “*lookear*” todo el mobiliario que compuso la cocina-comedor de la cabaña de Cacha, se comenzó a construir la utilería y los *props*. La utilería, tiene una enorme importancia narrativa y que, recuperando lo mencionado al principio del presente apartado, sigue caracterizando a los personajes. Y es en esos detalles donde se encuentra la magia y lo que hace al *stop motion* una técnica tan hermosa.



Figura 40. Vista de props en la cocina. (Brutti, 2022).

En el caso particular de “La Bolsita” se hizo un trabajo exhaustivo de construcción de *props* y utilería (figura 40, pág. 31). Elementos que quizás los personajes nunca interactúan con ellos, pero que visten el espacio, le dan cuerpo y vida, y que siguen describiendo aspectos de la historia, más allá de la trama principal (figura 41, pág. 32).

3.2.5 SOBRE EL ACABADO (*FINISH*).

Un paso muy importante en la construcción de sets y de mobiliario en miniatura es darle un acabado final o “*finish*”.

Los años, la vida, el paso del tiempo, no solo se reflejan en los personajes y sus movimientos, sino también en los espacios. Los espacios comunican constantemente, con sus colores, su iluminación, su materialidad y también con su **desgaste**.

En la construcción de sets, además de cuestiones de medidas, arquitectura y diseño, es fundamental la observación previa. Observar cómo es el mundo que nos rodea, cómo son las casas, las paredes, el desgaste de la pintura, la humedad, las manchas. Cómo son los muebles también, ¿son nuevos? ¿viejos? ¿qué partes tienen más desgastadas que otras? ¿cómo se ve reflejado el paso del tiempo en estos objetos?

De todas formas, esto no es quizás algo tan fácil de percibir y prestarle atención, y se considera, que, si bien no es algo tan evidente, fue una de las falencias en los primeros dos sets de La Bolsita. Las paredes y todo el mobiliario, no han sufrido el desgaste del paso del tiempo. Y si bien, Cacha, por ser una anciana, tampoco es una regla general que también su vivienda se vea avejentada, hubiese sido un plus para la narrativa que ciertos elementos, hayan sufrido más desgaste.

Pero, gracias a la experiencia, el aprendizaje y el continuar con otros proyectos en los que Yuliana debió construir sets para *stop motion*, pudo percibir la importancia del acabado y de cómo siguen caracterizando a los personajes y al espacio en sí, estos pequeños detalles.

En los sets que restan para finalizar el cortometraje, el acabado será un paso imprescindible al terminar la construcción de los espacios, paredes y el mobiliario en general.



Figura 41. Collage de distintos props realizados para La Bolsita. (Brutti, 2023).

3.3 LOS PERSONAJES

Sobre el diseño de personajes, Robert McKee (2002) menciona:

El diseño de los personajes comienza con la organización de sus dos aspectos principales: la caracterización y la verdadera personalidad. Repitamos: la caracterización es la suma de todas las cualidades observables, una combinación que hace que el personaje sea único: su apariencia física unida a sus amaneramientos, a su forma de hablar, a sus gestos, a su sexualidad, a su edad, a su cociente intelectual, a su personalidad, a sus actitudes, a sus valores, a dónde viva, a cómo viva. La verdadera personalidad se oculta detrás de esa máscara. (p. 281, el subrayado es nuestro)

Esta división del concepto de diseño, parte de la creación y caracterización de personajes **desde el punto de vista del guion**. Pero, **¿qué ocurre cuando intentamos trasladar dicho concepto a personajes en animación?** ¿Personajes que, como dice Ed Hooks (2000) a partir de su animación y la ilusión del movimiento, es donde expresan sus pensamientos y emociones? (p. 19).

Aquí el concepto de diseño de personajes planteado por Robert McKee **toma un nuevo camino**. Un camino enriquecido, si así se lo podría definir, adaptado a la animación y sus características. Pero, tal como continúa explicando Ed Hooks (2000), el movimiento debe estar cuando estas emociones y/o pensamientos significan algo para el público. Y, como un ciclo de elementos que se retroalimentan (*figura 42, pág. 33*), la forma en que esos pensamientos se expresan **remite a la personalidad** (p. 19)



Figura 42. Ciclo de la caracterización de un personaje en animación. (Brutti, 2023).

Es así que, al hablar de la personalidad de los personajes en animación, particularmente en la técnica de *stop motion*, esta misma está dada a partir de la acción, del movimiento.

Por lo tanto, en el presente apartado se procederá a hablar de la caracterización de los personajes (según el concepto de Robert McKee) **en cuanto a rasgos físicos**, anatómicos, cuestiones externas, etc.; dejando de lado su personalidad, la cual está dada por el movimiento. Esa personalidad de los personajes, se la trata en el capítulo denominado “animación” donde se procederá a completar el concepto de caracterización de los mismos.

3.3.1 DISEÑO Y PRUEBAS CON MATERIALES

Para los primeros bocetos de los personajes de La Bolsita, las referencia fueron tomadas de personas reales: parte de la familia cercana de Yuliana, y unas fotografías analógicas (figura 43 y 44, pág. 34) que ella tomó en una tarde de verano, fueron los disparadores para el primer diseño de personajes, sobre todo de las protagonistas: Cacha y Catalina.



Figura 43. Fotografía analógica de Blanca, abuela lejana de la directora. (Brutti, 2018).



Figura 44. Fotografía analógica de Francina, prima de la directora. (Brutti, 2018).

Y así se realizó el primer boceto en dibujo de los personajes (figura 45, pág. 34). Cabe aclarar, además, que Copito (el perro), al comienzo iba a ser un gato persa, viejo y gordito.

A partir de esos primeros bocetos, se hizo una primera prueba de modelado en plastilina (figura 46, pág. 53) y un acercamiento a la paleta de colores. Catalina y Cacha, tenían un elemento distintivo en común: las trenzas. Aunque luego, esa idea, se terminó descartando y reemplazando con rodetes, pero esta vez entre Catalina y Paula (su madre).



Figura 45. Primer boceto de los personajes de La Bolsita. (Brutti, 2019).



Figura 46. Primer boceto de los personajes en plastilina. (Brutti, 2019)

Luego de ese primer diseño, Yuliana, en el marco de la beca de animación en Perú mencionada en apartados anteriores, cursó uno de los talleres llamado: “diseño de personajes en animación”. En el mismo, aprendió nociones básicas en cuanto a la morfología y rasgos de personajes; generando nuevos diseños de estos para el proyecto.

En este nuevo diseño, se cambiaron las trenzas por rodetes (los cuales los llevarían Cacha y Catalina) y se trabajó en la anatomía de los cuerpos de los personajes, llegando a un diseño más acabado que el

primero. También se modeló a Cacha en 3D (figura 47, pág. 35) aplicando aún más los conceptos y conocimientos aprendidos en los cursos, pudiendo avanzar en su fisionomía. Es así que, luego de volver de Perú, se dio por iniciada la etapa de pruebas de materiales.



Figura 47.
Modelado de
Cacha en 3D.
(Brutti, 2019)

En un comienzo se decidió que los personajes serían de látex pre-vulcanizado y sus rostros tendrían un mecanismo de piezas de alambre que permitiría animar las expresiones y gestos faciales. Comenzaron los primeros modelados en “plasticera” (dicho material permite la realización de copias mediante un molde). Se modelaron distintos tipos de manos y luego el rostro que tendría Cacha. A continuación, se realizaron intentos de los primeros moldes. Se optó en primer lugar, por que fueran de yeso. Pero luego de varios intentos sin éxito alguno, se dejó de lado dicho material. Esto fue debido a que el yeso nunca terminaba de secar y al intentar hacer los moldes se rompía y se mostraba con una textura arenosa.

Luego, se decidió hacer pruebas de moldes con caucho siliconado (otro material que se mezcla en dos partes y permite hacer copias). En este caso el molde funcionó mejor, pero el problema fue el material elegido para las copias: el látex pre-vulcanizado. Luego de verterlo dentro del molde y dejarlo secar por dos días, el látex sólo secaba su capa exterior: en el interior siempre estaba líquido y nunca llegaba a secarse. Frente a estos problemas, se cree que hubo una mala elección del material, ya que para este tipo de técnica con moldes y copias se debió haber optado por silicona.

Frente a estas fallas, en paralelo, se siguió trabajando en el diseño de los personajes, hasta llegar a su modelo final. Los rodets y la similitud del parentesco se mantuvieron entre Catalina y Paula. Y para Cacha se optó por hacer su cabello rizado. En cuanto a las fisionomías, se readaptaron los diseños para realizarlos en fieltro. Se dejó de lado la idea de los rostros articulados para proceder a experimentar, investigar y profundizar las posibilidades de expresividad del nuevo material: la lana.

3.3.2 EL FIELTRO: ESCULPIR EN LANA

Descubrir el *needle felting* fue la llave que abrió la puerta a un mundo de nuevas posibilidades expresivas y narrativas. De igual manera que el armado de los sets, el aprendizaje en esta técnica también fue autogestivo y de un alcance accesible gracias a la plataforma *Domestika*.

Pero, en el curso realizado, sólo se explicaba la cuestión técnica para crear los personajes. La adaptación a la animación *stop motion* fue algo que se tuvo que descubrir y experimentar por cuenta propia, teniendo en cuenta la observación y el análisis de obras animadas realizadas con este material.

Luego de realizar algunas pruebas con fieltro, se llegó a la conclusión de que era el material ideal para la historia que se quería contar. En este sentido, la lana aportaba un significado extra a lo que busca generar la historia: lo cálido, lo suave, lo peludito; **todo remitía a las sensaciones generadas por las abuelas**, según la percepción de Yuliana.

Esta técnica se trata de enredar y modelar la lana con una aguja, y mediante los constantes pinchazos se le va dando la forma deseada. Suena fácil (y lo es), pero requiere de bastante paciencia ya que para que la lana tome la forma deseada hay que pinchar muchas veces (*figura 48, pág. 37*). El procedimiento consistía en, primero, esculpir los cuerpos, rodeando las estructuras de alambre galvanizado y macilla e-poxi con la lana y con la aguja se va apelmazando la misma mediante los constantes pinchazos (*figura 49 y 50, pág. 37*). Cabe aclarar que, para la lana se mantenga en su lugar, no hay que utilizar ningún tipo de pegamento ya que, a medida que se va fieltrando, la lana se va enredando quedando totalmente fija en el lugar deseado.

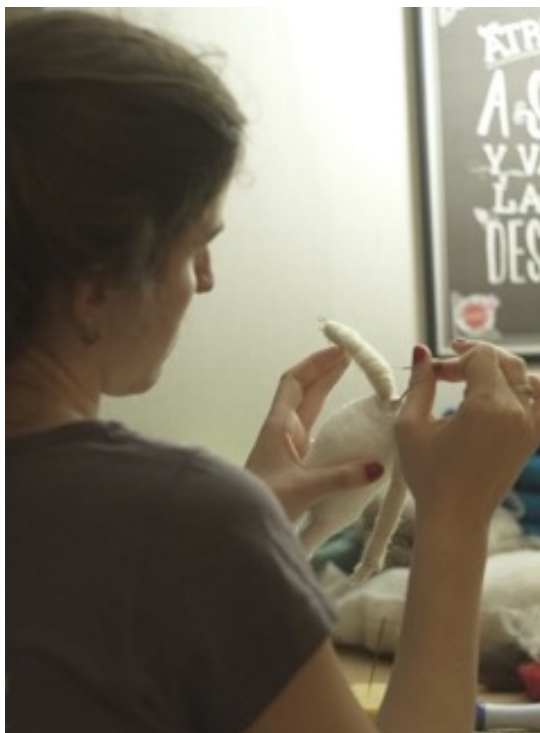


Figura 48. Yuliana fieltrando a Cacha. (Brutti, 2021).

en síntesis: con la aguja se tenía la capacidad de esculpir con la lana.

En primer lugar, se partió por realizar la forma básica de la cabeza para luego ir agregando las partes a resaltar (como la nariz y las orejas) y

Y así se fueron fieltrando los cuerpos de cada personaje. Las zonas que generalmente presentaban bastante dificultad y para las que se debía tener aún más paciencia fueron las manos. Esto se debía a que había que enredar muy pocas cantidades de lana para que los dedos tuvieran el tamaño deseado y no fueran manos gigantes.

Luego de tener los cuerpos de los personajes ya listos y fieltrados, se procedió a realizar las cabezas y sus rostros. Se podría decir que esta fue una de las etapas más desafiantes a la hora de fieltrar, ya que la aguja era la única aliada para dar la forma a los rasgos faciales deseados en los personajes,



Figura 49. Cuerpo de Cacha cubierto por fieltro. (Brutti, 2021).



Figura 50. Cuerpo de Catalina cubierto por fieltro. (Brutti, 2021).

fieltrar de más en las partes que se necesitan que se hundan (como las cuencas de los ojos, el lugar debajo de los pómulos y donde iría la boca).

En el caso del rostro de Cacha, estos contrastes entre “lo que sobresale y lo que se hunde” debieron ser aún más marcados para **acentuar los rasgos característicos de su edad** (figura 51, pág. 38). En cambio, en Catalina, estas diferencias fueron más suaves y redondeadas. Por último, se terminó optando por ojos sin parte esclerótica (es decir, sin su parte blanca). Estos ojos fueron tomados de alfileres de vidrio negros.

En conclusión, se exploró el fieltro como material para adaptarlo a la necesidad de la creación de personajes para el cortometraje. Se llegó a un resultado exitoso en el que, gracias al material y su correcto trabajo, se lograron caracterizar los personajes acorde a lo deseado, para que luego adquieran su personalidad mediante la animación cuadro a cuadro.



Figura 51. Fieltrando el rostro de Cacha. (Brutti, 2021).

3.3.3 EL VESTUARIO

En el proyecto de La Bolsita, el rol del vestuario juega un papel muy importante dentro de la historia, tanto para la narrativa, la dirección de arte y la caracterización de personajes. Esto se debe a que, por un lado, define la paleta de colores de cada uno, establece la estación del año de la historia, ayuda a evidenciar la cantidad de tiempo que transcurre en el relato y define ocupación así como la edad de los personajes.

Por ejemplo, Catalina se caracteriza por vestir colores alegres, dentro de la paleta de los rosas, naranjas, violetas. Suele usar calzas estampadas y coloridas. Dicha elección sirve para caracterizar su personalidad y su edad, ya que es una niña de 5 años alegre y curiosa. En cambio, Cacha tiene una paleta de colores que ronda entre los verdes y marrones. Se busca que simbólicamente haya una relación

del personaje con los colores que representan a la naturaleza, a la *Pacha Mama*, para establecer una conexión entre lo que simboliza una abuela y las raíces que representan. En el caso particular de Paula, madre de Catalina, su vestuario representa y define su ocupación: es enfermera (figura 52, pág. 38).

Por otro lado, al ir cambiando constantemente las mudas del vestuario, se busca generar noción del paso del tiempo y de los días, lo cual es algo necesario para el entendimiento de la historia; para incluso lograr mostrar un cambio de estación a partir del vestuario: el cambio de ropa de media estación por ropa más abrigada (figura 53, pág. 39) indica el paso del otoño al invierno. Este hecho marca un segundo punto de giro en la estructura dramática de la historia.



Figura 52. Collage de imágenes que muestran el vestuario de los personajes de La Bolsita. (Brutti, 2021).

Para el diseño y confección del vestuario, Yuliana contó con la ayuda de Carolina Vignolo, vestuarista oriunda de Buenos Aires quien se encargó de confeccionar cada prenda de La Bolsita (figura 54, pág. 39). El nivel de detalle de cada pieza es admirable y definitivamente aporta grandes niveles de información que continúan caracterizando a los personajes.



Figura 53. *Vestuario de invierno de Catalina.* (Brutti, 2022).



Figura 54. *Carolina terminando el camión de Cacha.* (Brutti, 2022).



DIRECCIÓN

Capítulo 4

4.1 LA MUJER PULPO: SEIS ROLES EN UNO

Desde el criterio de dirección de La Bolsita siempre se buscó una unidad entretejida por las distintas áreas que componen el quehacer cinematográfico y, en este caso, la animación *stop motion*. La propuesta de base consistió en la creación de un universo cálido, peludito, tierno, amable, lleno de texturas que invitan al tacto. Dichas sensaciones remiten a las de una bolsita de agua caliente en sí, y en el **simbolismo que generan las abuelas**. Bajo esta premisa, se crearon los personajes en lana, al igual que la naturaleza exterior de la cabaña. Desde la fotografía se priorizó una iluminación cálida, en la mayoría de los casos, imitando al aspecto del sol de otoño, que acaricia y brinda un calor reconfortante. Además, desde la creación de los espacios, se buscó generar una sensación de hogar, creando lugares amplios, con colores cálidos, mucha presencia de madera, amplias ventanas, rodeadas de abundante vegetación.

Siragusa y Pesutto (2014) mencionan:

“Dentro del ámbito académico, en muchos de los casos analizados, los TFGs de animación son procesos unipersonales o a lo sumo compuesto por un grupo reducido de estudiantes (debido quizás a las condiciones de producción local) lo que permite al estudiante/artista pensar la obra desde una posición subjetiva y personal. Desde el lugar de autor, se concibe todo el proceso de creación como un trabajo artesanal, donde en cada etapa se realizan elecciones (materiales, técnicas, narrativas, estéticas, etc.) que van construyendo un lenguaje propio, y donde el autor se enfrenta al desafío de dotar de significado cada componente de su obra”. (p. 4).

Y, en el caso del proyecto de La Bolsita, al ser un proceso de creación unipersonal a cargo de Yuliana, desde su lugar de autora y directora, prestó especial atención a cada área y cada elección frente a los elementos y roles técnicos que componen la historia (y, generalmente, dichos roles también eran desempeñados por ella misma). Con cada decisión, y retomando las palabras de Siragusa y Pesutto (2014), Yuliana se enfrentó al “desafío de dotar de significado cada componente de su obra” (p. 4). Es por esa razón el nombre del presente apartado: **la mujer pulpo: seis roles en uno**.

Se convierte en un gran desafío pensar de manera integral un proyecto, que al comienzo parece algo pequeño, pero con cada paso que se va dando, la envergadura del mismo comienza a crecer, al igual que la cantidad de detalles y de cosas a tener en cuenta. Frente a esta magnitud, Yuliana, por una decisión de presentar el TFC de manera unipersonal,



Figura 55. Yuliana animando a los personajes de La Bolsita. (Brutti, 2021).

tuvo que desempeñar distintos roles a la vez: dirección, asistencia de dirección, producción, dirección de arte, fotografía, iluminación y animación (figura 55, pág. 41). Cada área,

por supuesto, con sus distintas exigencias y detalles a tener en cuenta. Frente a esto, Yuliana descubrió la “receta mágica” para poder avanzar y no morir en el intento: **una buena organización.**

4.2 SIENDO TU PROPIA ASISTENTA: LA IMPORTANCIA DEL PLAN DE RODAJE

Para poder lograr lo mencionado en el apartado anterior y poder ocuparse, una sola persona, de seis roles a la vez, las mejores herramientas con las que se pueden contar son **las planillas** (o al menos ese fue el método que funcionó exitosamente para La Bolsita).

Elaborar una planilla a medida que se ajuste a las necesidades del proyecto fue una excelente decisión. Gracias a esta herramienta, se organizaron cuestiones de vestuario y dirección de arte, de dirección de fotografía e iluminación, cuestiones vinculadas a la postproducción, y, en este caso, lo más importante para un trabajo de final de carrera que reflexiona en el quehacer artístico, **se mantuvo un registro del proceso** de la animación de cada toma.

En el caso en particular de la planilla que se realizó como plan de rodaje, se pusieron la mayor cantidad de datos técnicos posibles, vinculados a la elección de fotografía, lentes, potencia y temperatura color de cada luz. Cada página de la misma se divide por escenarios y se la realizó en una planilla de *Excel de Google Drive* (figura 56 y 57, pág. 43 y 44). Se especificó la cantidad de fotogramas que debía durar cada toma de acuerdo al *animatic* y la cantidad de fotogramas que finalmente se realizaron (porque en general en cada toma se intentó tener un margen extra de fotogramas para el montaje). Se

especificaron cuestiones para postproducción, cantidad de tomas e intentos realizados por toma. Se adjuntaron los dibujos del *storyboard* para reconocer visualmente de manera más rápida cada toma, y se adjuntaron fotogramas de cómo quedó finalmente la toma realizada en rodaje.

Retomando la cuestión vinculada al registro del proceso, el sistema que se realizaba era muy simple: al instante de terminar de animar cada toma, Yuliana se sentaba frente a la PC y realizaba una escritura (informal) de cómo había sido el proceso de animación, qué dificultades había tenido o qué descubrimientos había realizado. Siempre vinculado al tema de investigación del presente trabajo “caracterización de personajes a partir del movimiento”. En palabras de lo que Alejandro González Puche (2011) menciona: “nos convertimos en objetos y sujetos de la investigación” (p. 46). Ese material se vuelve a leer tiempo después y se sistematiza en información muy valiosa, ya que tiene que ver con la experiencia de **hacer en animación**. Continuando el diálogo con Alejandro González Puche (2011), sobre este proceso de escritura, él menciona que “cuando los artistas nos forzamos a entrar en otros lenguajes, a transcribir nuestros pensamientos, muchas veces crípticos, enriquecemos nuestra creación y de paso refrescamos, por nuestra metodología y visión, otras tradiciones del pensamiento” (p. 47).

Por ende se realiza el proceso que González Puche (2011) define como la “documentación de la creación” (p. 47), el cual cumple un papel fundamental en el caso en particular del tema de investigación de “La Bolsita”. Dicha documentación facilitó su rápido acceso, lectura para su posterior análisis y sistematización; por eso la importancia de agregarla como columna en la planilla del plan de rodaje realizada para el proyecto.

Plan de RODAJE | La bolsita de agua caliente ☆ 📁 ☁

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

100% \$ % .0_ .00 123 Predet... - 9 + B I ↺ A 📏 📐 📑 📊 📈 📉 📋 📌 📍 📎 📏 📐 📑 📊 📈 📉 📋 📌 📍 📎

A1 Esc

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1	Esc	Toma	Plano	Día de rodaje	Cantidad de tomas / intentos	Duración en animatic	Duración hecha en rodaje	Fecha preparación	Fecha Rodaje	SLIDER?	Personajes	Vestuario	Lente	Distancia Focal	Temperatura a color	Velocidad	Diafragma	Iso	Puesta de luz	Luz grande	Luz chica yuli	Luz Romi	Perfil color
2	1	3		1	1 (45 min)	89 f (45) 3:14	75 f	D 03 / 10	L 04 / 10	SI	-	-	18-135 mm	27mm	3500*K	4 seg	f 11	200	Atardecer	Intensidad: 20% 3200*K	Temperatura fría.		Auto
3	1	1		2	1 (1h 15 min)	106 f (53) 04:06	78 f	M 05 / 10	M 05 / 10	NO	-	-	200m m	200mm	3500*K	1/10 seg	f 2.8	200	Atardecer.	Intensidad: 20% 3200*K	Temperatura fría.		Neutro
4	23	57		3	1 (3 h)	122 f (61) 4:22	74 f	M 06/10	M 06/10	NO	-	-	200m m	200mm	4500*K	1/8 seg	f 2.8	200	Nublado.	Intensidad: 30% 5600*K	Temperatura fría.		Neutro
5	1	4		4 y 5	3 Toma 2: 3h y 30 min. 100 Toma 3: 3h y 10 min	200 f (100) 8:00	150 f	M 12 / 10	M 13 / 10 J 14 / 10	SI	Nena y mamá.	Buzo Lila - Calza Lila Ambo y pullover rib rojo.	18-135 mm	109mm	3500*K	4 seg	f 11	200	Atardecer	Intensidad: 30% 3200*K	Temperatura fría.		Neutro
6	1	2		6	2 2 h y 40 min	106 f (53) 04:06	79 f	V 15 / 10	L 16 / 10	NO	-	-	200m m	200mm	3500*K	1/4 seg	f 2.8	200	Atardecer.	Intensidad: 20% 3200*K	Temperatura fría.		Neutro
7					1 2h	93 f (47)							200m							Intensidad: baja			

Set 1 | Frente Cabaña Set 2 | Cocina comedor Set 3 | Dormitorio Set 4 | Bolsita gigante Set 5 | Velorio Explorar

Figura 56. Primera página y parte izquierda de la planilla del plan de rodaje de La Bolsita. (Brutti, 2022).

Plan de RODAJE | La bolsita de agua caliente ☆ 📁 ☁

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

110% \$ % .0 .00 123 Predet... - 9 + B I A

	A	B	C	X	Y	Z	AA	AB	
A1	Esc	Toma	Plano	Fondo?	Elementos en otra escala?	Observaciones investigación	Para postproducción	Referencias	Prueba
2	1	3		Tela mecanic a + frizelina y luz por detrás	No.	Cambiamos la iluminación para darle + dramatismo y sensación de incertidumbre (la misma sensación de Catalina). Colocamos la key light en diagonal y frontal hacia la cámara para que genere una tridimensionalidad en los arboles y la naturaleza. Lo cual en la primera prueba de luz no funcionaba porque quedaba un ratico muy parejo.	Sacar cositos de la cabaña del techo. Ver de estabilizar el movimiento del slider		
3	1	1		Tela mecanic a + frizelina y luz por detrás	SI	Las flores funcionaron mejor las que no tenían alambre para animar. El paño lency solo se anima bastante bien para este tipo de tomas. Animar viento es bastante divertido.	-		
4	23	57		Blackout y luz de frente	SI	El cambiar la iluminación a día nublado fue bastante sencillo: se basa básicamente en rebotar la luz principal y bajar la intensidad de la iluminación del fondo. Tiene que verse una luz pareja pero no en tono alegre. Por otro lado, para hacer la animación del viento es importante que todo lo que se ve en el set se mueva uniformemente, ayuda mucho a potenciar las lanitas que pasan por delante y detrás de las flores ya que acentúan la velocidad del viento. Cuantos mas elementos se muevan a la vez, más da la sensación de viento fuerte. Esto puede ir variando para demostrar las distintas ráfagas que acontecen.	Entre el frame 36 y 37 se sobreexpuso muy poquito la exposición. En la pos de color se puede acomodar.		
5	1	4		Tela mecanic a + frizelina y luz por detrás	No.	Luego de hacer una 1era prueba: que los pies de la mama empiecen mas cerca del margen izquierdo, chequear que en la caminata no patine el apoyo. Dejar margen para el rig de la nena del lado derecho (frente a cámara), para que el giro de la mama sea mas facil. Y quizás lograr de que el movimiento del slider sea menor. Lograr que los pasos de la mama se vean pequeñitos. Que arrastre la nena hasta el fotograma 50. 2da toma: quedo raro el primer movimiento de la mama. Esta bueno experimentar los movimientos con el propio cuerpo para ver si parecen realistas o no. Lo mismo con las fuerzas que se ponen en juego. 3era toma (definitiva): fue muy útil utilizar un ciclo de caminata para animar a la madre, pero acentuar la flexión de las rodillas para dar la impresión de la fuerza que hace. También fueron muy importantes los tiempos de la toma, acompañados por el movimiento de cámara, que ayudaron a dar dramatismo. La solución del giro de la madre, finalmente fue hacerla salir del plano. Que el giro se entienda en fuera de campo y luego la cámara la descubre nuevamente al moverse. En la niña realice movimientos un poco mas exagerados y torpes. Pasos cortitos, para notar esa inestabilidad al caminar.	Entre el 110 y el 111 hubo un movimiento de cámara, que se puede corregir y emparejar en posproducción. Estabilizar el movimiento d la cámara		
6	1	2		Tela mecanic a + frizelina y luz por detrás	No.	No es para nada facil animar un llamador de ángeles. Viendo referencias de los movimientos hay que tener en cuenta que cada parte del llamador se mueve por separado, tiene su propia amplitud del movimiento. Pero a la vez cada movimiento separado debe ir en concordancia con el movimiento general del elemento. La parte que sostiene todos los accesorios colgantes se mueve un poco más lento, para hacer referencia que es el elemento que mas carga tiene (el que mas pesa). En cambio los colgantes de los lados son mas livianos, por ende damos a entender su peso moviéndolos más en casi todos los frames. Es muy importante que cuando simule el viento, los arboles acompañen ese movimiento. Le da mas amplitud y magnitud al viento.	-		

Figura 57. Primera página y parte derecha de la planilla del plan de rodaje de La Bolsita. (Brutti, 2022).



FOTOGRAFÍA

Capítulo 5

5.1 DISEÑO

Las decisiones con respecto a la fotografía e iluminación de *La Bolsita* buscan reforzar las emociones de los personajes, el clima y la estación del año de cada escena, jugando esta área un papel protagónico y narrativo que acompaña y refuerza los distintos momentos de la historia.

A lo largo del cortometraje se muestran distintos momentos del día, por ende, distinta iluminación, y se representa, además, una transición del otoño al invierno. Es así que, en el diseño de fotografía, se tomaron diversos cortometrajes *stop motion* como referencia (algunos ya mencionados anteriormente) para la representación de estos momentos climáticos y atmosféricos, con presencia de movimientos de cámara sutiles, estables y variedad entre planos enteros y planos medios de los personajes con distintas profundidades de campo.

En primer lugar, se tomó como referencia el cortometraje “*Oh Willy*” (Marc James Roels, Emma de Swaer, 2012) para el diseño de iluminación de las escenas en las que el sol es la fuente de luz principal, tanto en los interiores como en los exteriores. Se buscó realizar un uso de la luz “natural del sol” como base, representando la calidez del otoño, buscando generar una sensación de hogar (ver figura 58, pág. 46). Este diseño de iluminación se hace presente en gran parte de los momentos compartidos entre Catalina y Cacha, enfatizado con planos cercanos en los que se muestra a los personajes interactuar pero también se muestra el espacio donde lo realizan. Es por ello que se trabajó con diafragmas por lo general cerrados, para dejar ver en profundidad el entorno, sobre todo en los planos enteros de los personajes. A la vez, se alternan primeros planos de los mismos con



Figura 58. Collage comparativo nro 1 entre la iluminación de “*Oh Willy*” (Marc James Roels, Emma de Swaer, 2012) y *La Bolsita*. (Brutti, 2022).

diafragmas abiertos, recortándolos del fondo, cuando el objetivo es destacar la emoción por sobre el entorno.

En segundo lugar, se tomó como referencia la fotografía del cortometraje “*Negative Space*” (Ru Kuwahata, Max Porter, 2017) para la transición del otoño al invierno, en el que Cacha se ausenta y no responde a la puerta cuando Catalina llama. La iluminación de dicho cortometraje (en las escenas del protagonista ya adulto) representan un clima frío, nublado, invernal (*figura 59, pág. 47*). Y al tomarlo de referencia, se busca incrementar la sensación de ausencia e incertidumbre, ya que Cacha fallece y el clima acompaña ese trágico momento (dicha referencia de iluminación también será utilizada



Figura 59. Fotograma de “*Negative Space*” (Ru Kuwahata y Max Porter. 2017)

para el final de la historia). Los planos son más abiertos, la luz es fría y difusa.

Por último, se tomó de referencia el cortometraje “*But milk is important*” (Eirik Grønmo Bjørnsen, Anna Mantzaris, 2012) para el diseño de fotografía de las escenas nocturnas. Los encuadres suelen ser cercanos, la iluminación cálida, poco contrastada, y por lo general, en plano se ven las fuentes de luz diegéticas (*figura 60, pág. 47*). Al tomar dicha referencia para La Bolsita, la idea fue crear un espacio cálido y acogedor, aún de noche, en la cabaña de Cacha (*ver figura 61, pág. 48*).



Figura 60. Fotograma de “*But milk is important*” (Eirik Grønmo Bjørnsen, Anna Mantzaris, 2012)



Figura 61. Fotograma de una escena nocturna de “La Bolsita” (2022).

En conclusión, en el diseño de fotografía del cortometraje, no solo se intenta mostrar una interacción entre los personajes (en la que se los ve, por lo general, en planos conjunto realizando diversas acciones); sino además una interacción de **los personajes con el espacio**. La cabaña de Cacha es un personaje más, que aloja y contiene muchas emociones al ser el espacio donde los personajes comparten muchos momentos felices. Y es así que se la muestra de a poco, desde distintos ángulos, con distintas fuentes lumínicas y colores cálidos. Se la intenta describir mediante la fotografía como una fuente de contención y amor.

5.2 ILUMINACIÓN

Partiendo del diseño de fotografía, en el que, tanto los personajes como el espacio son protagonistas, para cada plano del cortometraje se realizó un esquema de iluminación con tres fuentes de luz: logrando que ambos elementos tuvieran su iluminación propia. Se utilizaron fuentes de luces LED en las que se podía variar la intensidad y la temperatura color. Generalmente, el esquema se repitió para cada plano, con variaciones.

Para lograr el diseño de iluminación planteado, se buscó en gran parte de los planos de día **representar la luz del sol como luz principal**. Para esto, en el caso de los interiores, se aprovecharon las ventanas de la cabaña en las que se marcó el ingreso del sol con una de las luces.

La segunda luz, generalmente, se reflejaba hacia el techo para generar una base lumínica que atenuara contrastes. Esto es ideal para el material con el que estaban hechos los personajes, ya que la luz suave destaca las



Figura 62. Esquema de iluminación de La Bolsita para una escena nocturna. (2022).



Figura 63. Esquema de iluminación de *La Bolsita* para una escena diurna. (2022).

formas y evita la sobre exposición en la lana (ver figura 63, pág. 49). En el caso en particular de las escenas nocturnas, esta segunda luz reflejada fue utilizada como luz principal, y la primera luz se la usaba como uno de los despegues o luz lateral de los personajes (ver figura 62, pág. 48).

Y, por último, la tercera luz (que generalmente era la que más baja intensidad tenía) se la utilizó como despegue. Los personajes, por lo general, requerían un despegue por más mínimo que sea en cada toma. Esto se debe nuevamente a la materialidad de los mismos, que, para poder destacarla y separarla del fondo, se debe hacerlo con luces tamizadas y ayudando con el recorte de su figura utilizando una fuente de luz proveniente de atrás.

Para la ubicación de la **luz principal que imitaba el sol**, se tuvo en cuenta los puntos cardinales que se fijaron al diseñar y construir la cabaña. Dicho parámetro fue de gran utilidad para la ubicación de las luces en el set.

5.3 LOS PUNTOS CARDINALES COMO BASE

Como se menciona en el punto anterior, para la creación del esquema de luces se partió definiendo los puntos cardinales desde el momento del diseño de la cabaña (ver figura 64, pág. 50). Esto permitió pensar de antemano desde qué ángulos y por cuales ventanas ingresaría la luz del sol, y, por ende, pensar en el diseño de fotografía y ubicación de las demás luces.

Se estableció, en primer lugar, que el frente de la cabaña miraría al sur. Y hacia el este y el oeste apuntan a los laterales de la misma (justo donde hay ventanas). Además, otro dato a tener en cuenta, es que por la época del año (otoño – invierno), la inclinación del sol varía y no suele estar exactamente donde indica cada punto cardinal (en invierno el sol sale por el sureste y de manera más diagonal).

Para la elaboración de la planilla (plan de rodaje) esta información resultó ser un dato de extrema necesidad y utilidad. Cabe aclarar, además, que desde el guion ya se tenían muy en claro los distintos momentos del día de cada escena. Por ende, **la suma del guion y de establecer previamente los puntos cardinales** optimizó tiempos de armado y buscó acentuar dichos efectos, tal y como menciona Rodolfo Sáenz Valiente (2008): “es importante utilizar un diseño de iluminación que provea mucho carácter, que enfatice la atmósfera y apoye la narración” (p. 501).

En La Bolsita los distintos momentos del día representados en cada escena son de gran importancia para la historia, ya que Catalina visita a Cacha durante las tardes (luego de la escuela) y que son los momentos en los que más comparten tiempo juntas.

Al mostrar escenas nocturnas (las de la habitación), quiere decir que Catalina, además de compartir las tardes con su abuela, también se queda a dormir; lo cual genera una confianza entre ambas aún mayor.

Y, por último, en la escena en la que Cacha y Catalina se despiden, desde la iluminación se plantea como el único amanecer del cortometraje, impactando la luz del sol en el frente de la cabaña de

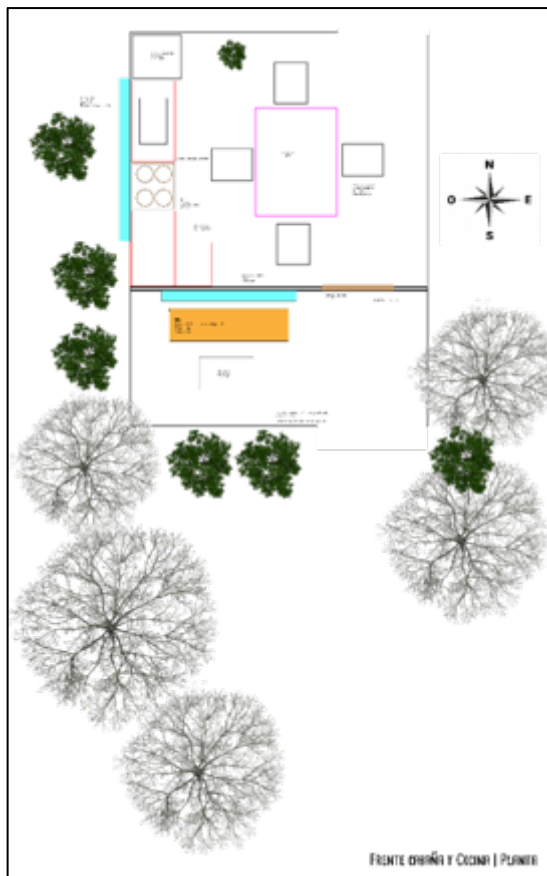


Figura 64. Planos de la Cabaña de Cacha, con la ubicación de puntos cardinales. (Brutti, 2021).

manera diagonal (ver figura 65, pág. 50). Generando un contraste con todas las escenas anteriores en las que se muestran de tarde, atardecer o noche.



Figura 65. Fotograma del único amanecer de La Bolsita de Agua Caliente. (Brutti, 2022).

5.4 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Rodolfo Sáenz Valiente (2008) afirma que “una película de muñecos debe ser como un film con actores, pero en escala reducida, por lo que los movimientos de cámara adquieren una importancia fundamental” (p.

277). Y al continuar con esta premisa, uno de los equipos que se logró conseguir, gracias al apoyo incondicional de Teodoro Ciampagna, fue el *slider* motorizado de *GvPro Rental Córdoba* (figura 66, pág. 51). Dicho dispositivo, si bien no tenía una conexión directa con *DragonFrame* (el programa que se utilizó para animar), se lo logró **adaptar** a la animación cuadro a cuadro de *La Bolsita*, gracias a la posibilidad de usar el motor y su manejo mediante un control remoto que permitía mover la cámara, deteniendo su movimiento entre disparo y disparo, permitiendo la animación.

Al contar con esta nueva posibilidad, se replantearon planos y se decidió en cuáles se utilizaría el *slider*. Dicha decisión no fue arbitraria, sino que estuvo basada en los **requerimientos narrativos de la historia** y cómo el uso de este dispositivo serviría para resaltar/acompañar la sensación/emoción que se pretendía transmitir en cada plano.

Los movimientos elegidos fueron *travellings* laterales, tanto como para acompañar el movimiento de los personajes como para presentar el espacio y la situación. Y también se optó por realizar *travellings in y out*, para, por un lado, introducirnos al espacio, y por otro lado, para enfatizar en las emociones de los personajes en cuadro.

Cabe aclarar que, frente a ciertas limitaciones técnicas del dispositivo, se debía realizar una animación que Richard Williams (2001) define como “MODO NATURAL, llamado HACIA ADELANTE” (p. 67). Si bien, este autor lo define al hablar de la animación 2D tradicional, dicho concepto se extrapola perfectamente a la animación en *stop motion*.

Idealmente, frente a las tomas realizadas con dicho *slider*, no se debía ni eliminar y rehacer ningún fotograma. Por lo tanto, fue una animación estrictamente hacia adelante. Esto se debe a que, la precisión del *slider* no era milimétrica: por más que en el control remoto diga que avanza 3mm, luego puede que avance más o menos que ese valor. Y si se elimina algún fotograma, el *slider* debería volver hacia atrás, sin garantía de que la cámara ocupe el mismo lugar exacto del fotograma eliminado, generando variaciones no buscadas en el movimiento de cámara.

En conclusión, lo importante fue saber aprovechar los recursos conseguidos y lograr adaptarlos de la mejor manera posible a las necesidades de la historia.

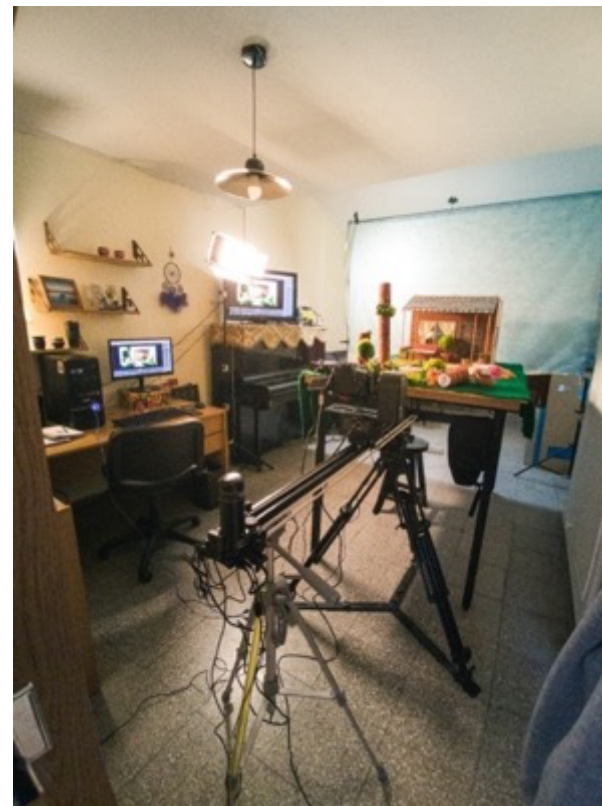


Figura 66. *Slider de GvPro Rental Córdoba junto al set de La Bolsita de Agua Caliente. (Brutti, 2021).*

ANIMACIÓN

Capítulo 6



6.1 LA IMPORTANCIA DE LAS REFERENCIAS

Al momento de pensar en la animación, es importante destacar:

“La capacidad de observación es un requisito básico para los estudiantes creativos que trabajan en medios visuales. Es necesario acumular mucho material observado. [...] Esto ayuda al animador a comprender no solo al personaje, sino sus movimientos y detalles más sutiles”. (Andrew Selby, 1993, cómo se citó en Paul Wells, 2007, pp. 43-44).

El primer punto que describe Selby es la **capacidad de observación**, y en el caso de La Bolsita se vinculó este proceso a la búsqueda y grabación de referencias de movimientos para ayudar a entender los mismos al momento de animar y así, caracterizar los personajes (*figura 67, pág. 53*).

Lo que en el presente trabajo teórico-audiovisual se propone abordar, es la caracterización de personajes a partir del movimiento, utilizando como una de las cuestiones básicas para esta caracterización: **la edad de los personajes** y cómo influye en sus movimientos. Es así, que el animador debe comprender, a partir de la observación, esas sutilezas y características que hacen al rango etario de cada personaje.

Al continuar con los animadores con los que dialoga Paul Wells (2007), John Lasseter menciona:

“Si los animadores tienen algún problema con la forma en la que un personaje debe hacer algo, cogen la cámara de video y se graban representándolo. [...] Creamos mundos fantásticos



Figura 67. Collage comparativo I entre la referencia filmada y un fotograma de La Bolsita, en el que se imita ese movimiento. (Brutti, 2021).

porque en eso consiste nuestro trabajo, pero queremos que sean creíbles”. (John Lasseter, 2001, cómo se citó en Paul Wells, 2007, pp. 78-79).

En esta última cita se genera una controversia: a veces, por la propia edad misma del animador, o por el estilo de movimiento que ya tiene apreendido, no siempre esa representación que busca realizar resulta verosímil y útil para las referencias que se están buscando recrear. Hay cuestiones fisiológicas relacionadas al movimiento a las que es muy difícil asemejarse. En este sentido, Ed Hooks (2000) afirma que: “animators need to have a seat-of-the-pants understanding of acting but they learn it through observation, discussion, and example rather than workshop scene work and appearances in front of audiences” [Los animadores necesitan tener una comprensión fundamental de la actuación, pero lo aprenden a través de la observación, la discusión y el ejemplo en lugar del trabajo escénico de taller y las apariciones frente al público]. (p. 11, la traducción es nuestra).

A partir de la experiencia de animación en La Bolsita, de acuerdo a lo que mencionaba Ed Hooks, se optó por la búsqueda de referencias de movimientos en personas similares en cuanto a la edad, el tamaño y la morfología de los personajes (*figura 68, pág. 54*). Ya que el método de filmarse a uno mismo que proponía John Lasseter, terminaba siendo deficiente en la mayoría de los casos, porque no resultaba natural en comparación al movimiento buscado.

Por ende, se optó por filmar a una niña de la misma edad de Catalina, realizando los movimientos que luego ese personaje representaría en las tomas del cortometraje. Para el personaje de Cacha, se utilizaron como referencia fragmentos de los movimientos de Elsa en la película



Figura 68. Collage comparativo II entre la referencia filmada y un fotograma de La Bolsita, en el que se imita ese movimiento. (Brutti, 2021).

“Elsa y Fred” (Marcos Carnevale, 2005) y de Carl Fredricksen en “Up: una aventura en altura” (Pete Docter, 2009). Y, para los movimientos de Copito, se buscaron referencias de perros parecidos en su tamaño y forma, realizando las acciones pautadas por el guion (como por ejemplo: ladrar) e imitando a estas últimas.

A partir del estudio de esas referencias, de su observación y su descomposición en fotogramas, y luego de recrearlas moviendo cuadro a cuadro, es que se logró comprender en profundidad **qué implicaba la caracterización en el movimiento de cada personaje**, en el cual el papel que cumple el animador/animadora pasa a ser uno de los ejes claves de atención; temática en la que se profundiza en apartados siguientes.

Paul Wells (2007) afirma que “es el animador quien crea la interpretación de los personajes mediante recursos visuales” (pág. 78). Pero para crear esas interpretaciones debe haber un proceso previo de entendimiento del por qué esos movimientos son cómo son. Es importante fragmentarlos, buscar y crear referencias en personas o animales reales y entender a nivel anatómico el por qué se desenvuelven así. Y por qué la edad de cada personaje es un elemento clave que determina los movimientos.

En La Bolsita se buscó una representación realista de los movimientos, por ende el registro de referencias reales acordes a cada personaje fue de especial importancia para la animación y además, formó parte de un profundo aprendizaje en el oficio maravilloso de dar vida cuadro a cuadro (*ver figura 69, pág. 55*).



Figura 69. Collage comparativo III entre la referencia filmada y un fotograma de La Bolsita, en el que se imita ese movimiento. (Brutti, 2021).

6.2 DARLES VIDA A LOS PERSONAJES

“Antes de comenzar con la animación, hay que establecer una personalidad lo más neta posible para cada personaje” aconseja Rodolfo Sáenz Valiente (2008) al hablar de la animación corpórea (pág. 548). Esto se relaciona en gran medida con el apartado anterior, ya que, gracias a la búsqueda de referencias de movimientos, ya se dota de cierta personalidad a cada personaje, sobre todo porque estas se relacionan en gran medida con las personalidades de quienes fueron tomados como ejemplos filmados para La Bolsita.

Por fuera de las referencias, hubieron ciertas acciones que, por distintos motivos, no se pudieron filmar, por ende, en palabras de lo que explica Sáenz Valiente (2008), se tuvieron que imaginar y luego sentir los movimientos que se les hicieron hacer a los personajes (pág. 549), recreando con el propio cuerpo una y otra vez el movimiento deseado y entendiendo como se acomoda nuestra estructura al movernos de esta manera. Esto último, por supuesto, teniendo en cuenta cómo se movería cada personaje según su personalidad y su edad, y luego de haber observado gran cantidad de imágenes en movimiento de personajes con fisionomías y personalidades similares.

Una vez ubicados los personajes y correctamente *rigueados* (con los soportes que los sostienen) en el set, acomodada la cámara, luces y el escenario, comienza la animación. Previamente, en la planilla utilizada como plan de rodaje, se aclaran la cantidad de fotogramas que durará la toma y las acciones importantes a realizar. Cabe aclarar que, en La Bolsita, se tenía permitido extenderse más fotogramas o agregar gestos/sutilezas en los personajes, con la posibilidad de realizar nuevas ideas surgidas en rodaje. Se contaba con esa libertad,

la cual fue muy fructífera, ya que gracias a eso se nutrió la animación con pequeños gestos o leves movimientos que suman a la caracterización y a la historia.



Figura 70. Animación de una escena de La Bolsita. (Brutti, 2021).

Y es así que comenzó la maravillosa alquimia: los personajes cobraron vida. Cuadro a cuadro, a 12 fotogramas por segundo se fueron realizando los movimientos y dotándolos de personalidad y vida.

Con la práctica y la constante animación, cada toma fue fluyendo en mayor medida. Cabe aclarar que muchos de los planos tuvieron que hacerse varias veces ya que el movimiento resultante no era acorde a lo

deseado (otra de las libertades que da el hecho de hacer un cortometraje autogestivo), lo cual permitió profundizar en el por qué no funcionaban las tomas descartadas, entendiendo paso a paso cada vez más la complejidad del movimiento.

Barry Purves (2008) menciona sobre el arte de dar vida cuadro a cuadro:

“I’m not sure that I would call it a soul as such, but when we are animating we give our puppets something that perhaps other techniques cannot. Through all that touching, the sheer physicality and the painstaking labour, something does cross into the puppet through a kind of osmosis. Animators do bond with their puppets, although that’s not a given”.

[No estoy seguro de que lo llamaría alma como tal, pero cuando estamos animando le damos algo nuestras marionetas que otras técnicas quizás no lo logren. A través de todo ese contacto, la pura fisicalidad y el trabajo duro, algo se intercambia con el personaje, **como una especie de ósmosis**. Los animadores se vinculan con sus marionetas, aunque eso no sea un hecho.] (p.216, la traducción y las negritas son propias)

El animador pasa a formar una parte muy importante en la ecuación al querer descifrar la caracterización en movimiento de cada personaje.

6.3 EXPRESIONES Y MIRADAS

Los personajes de La Bolsita, se caracterizan por no tener bocas, no comunicarse a través del diálogo; y además, sus ojos no tienen la esclerótica (la parte blanca de los mismos). Por ende, la expresividad y la forma en que demuestran sus pensamientos, se apoya en el **movimiento corporal y la gestualidad del rostro**, haciendo hincapié en el movimiento de las cejas y la frecuencia del parpadeo de los ojos.

Rodolfo Sáenz Valiente (2008) al hablar de una reacción, menciona:

“En un *take* (reacción) resulta fundamental coordinar los movimientos del cuerpo del personaje con su expresión facial. Las piernas, brazos, manos, la posición del cuerpo, todo debe acentuar la reacción. La expresión facial tiene que enfatizarse mediante una adecuada exageración, que involucre particularmente los ojos y la boca” (Pág. 409)

En este punto, también es importante tener en cuenta la velocidad de los movimientos corporales para expresar las distintas reacciones.

Al revisar y analizar las anotaciones realizadas al instante de terminar la animación de cada toma (registro del proceso), hay una frecuente mención de cómo con leves movimientos de la cabeza, con una cantidad adecuada de parpadeos (porque es bastante fácil caer en un exceso de los mismos),] y un movimiento sutil de las cejas, se pueden lograr expresiones muy emotivas de los personajes (*ver figura 71, pág. 58*) y así completar lo que Ed Hooks (2000) plantea como el objetivo del animador: “the goal of the animator is to expose emotion through the illusion of movement on screen” [El objetivo del animador es transmitir

emoción a través de la ilusión del movimiento en pantalla] (Pág. 21, la traducción es propia).




1	Esc	Toma	Plano	Observaciones investigación
15	1	6 + 6 B		Es divertido animar a la niña, ya que los movimientos pasan de acelerado a lento y misteriosa. La expresión es interesante darsela con las cejas, la cabeza y el cuerpo. Lo mismo con la frecuencia que parpadea se pueden asimilar distintas intenciones. También es muy importante los momentos de descanso o pausa de la animación, en la que lo único que muevo son los pelitos de la cabeza, le da vida al personaje más allá que los sucesivos frames sean con el personaje estático.
16	1	6. 2	PP de mamá que mira a Catalina y la acomoda al costado	Fue un poco complejo hacer la toma de la madre, sobre todo porque pasa de una emoción de enojo a una sensación de culpa y preocupación. Eso se acentúa con las cejas y con la velocidad del movimiento corporal. Tuve que hacer de nuevo la última parte de la toma, ya que al animarla por primera vez la puse en el animatic y descubrí que luego de la expresión de la nena estaba bueno volver a la cara de la madre, sobre todo porque estamos presentando al personaje, entonces rehice la última parte para acentuar ese enojo / preocupación y hacerlo más lento.
17	1	9		Es tan hermoso poder darle tanta expresividad al personaje haciendo movimientos pequeños con su cabeza y haciendo énfasis en el parpadeo y el movimiento de las cejas. Esta toma fue hecha con el slider y costó un poco lograr la iluminación, sobre todo para simular la puerta que se abre. Se usaron en simultáneo 4 fuentes de luz distintas (luz del fondo, luz del sol, luz del frente de la cabaña, luz del interior de la cabaña). A veces es importante entender que no siempre hay que estar moviendo el personaje, quizás con animarle los pelitos de la cabeza es suficiente. Sobre todo si el efecto deseado es buscar impacto, intriga, sorpresa del personaje. LAS CEJAS Y LOS PÁRPADOS SON MUY expresivos, saber sacarles potencial a eso es lo importante. Saber comunicar con esos pocos elementos es clave.
18				Primer intento: Una nena está realmente quieta en algún momento? Para mi parte de esa espera y esa quietud es estar inquieta. Por ahí siento que debo hacerla más quieta, que no se mueva tanto, pero es una niña. Ya su quietud es suficiente. Lo que sí siento raro de la toma es el movimiento de la bufanda. Estoy a la espera de ver si la rehago o no. Quizás en esta toma debería concentrarme en la quietud de la niña y no animar más viento, y por

Figura 71. Captura de pantalla del registro del proceso de animación. (Brutti, 2021).

Cabe destacar que, **la frecuencia y la duración en fotogramas de los parpadeos, suman elementos que caracterizan a los personajes.** Por ejemplo, para la animación de Catalina, se decidió que sus parpadeos se realizarían en 1 fotograma (es decir, la aparición del párpado sólo está presente en un fotograma y luego se lo quita), a diferencia de Cacha, que sus parpadeos se realizan en 2 fotogramas. Esto quizás resulte un dato insignificante, pero, al poner a los dos personajes en

toma, y animar sus respectivos parpadeos, la diferencia entre personalidades y tiempos de cada personaje se evidencia en pantalla.

Por último, un elemento fundamental de expresividad en la animación de La Bolsita, fue el uso de las cejas en la animación. Las cejas ayudan a direccionar la mirada, a marcar las distintas emociones, a acentuar movimientos corporales, y a la vez prescindir de estos últimos ya que en momentos de quietud dramática, las cejas se vuelven las protagonistas de la expresión.

Es importante observar cómo se comportan las cejas en los rostros de las personas cuando la expresión principal está dada por la boca. Por ejemplo, ¿Cómo se ubican las cejas cuando una persona sonríe? ¿Y cuándo esa persona está enojada? ¿O cuando está triste? En la animación del cortometraje, se descubrió que una sonrisa se puede expresar sólo con las cejas. También el miedo, el enojo y la preocupación. La ubicación y el movimiento de las cejas es clave para la expresividad y caracterización de los personajes.

6.4 CICLOS DE CAMINATAS, CUANDO UNA PARTE DEL CUERPO ESTÁ OCULTO.

De los planos que conforman el corte de montaje del presente Trabajo Final de Carrera, seis de ellos constaron de ciclos de caminatas pero, en ninguno se vio el cuerpo entero de los personajes. Ya sea por el tamaño del plano, por la composición o la puesta en escena, se optó por dejar una parte fuera. Esto es de mucha utilidad, sobre todo si no se posee una gran experiencia en animación de personajes, ya que facilita la animación concentrándose solo en la parte del cuerpo que se ve y fomenta la

credibilidad de caminata en la que “hay una masiva cantidad de información” (Richard Williams, 2001, pág. 104).

En el presente apartado se procederá a compartir una metodología aplicada en La Bolsita, descubierta gracias a la prueba y error de la animación de los ciclos de caminata de personajes que tienen una parte del cuerpo oculto (las piernas y los pies, por lo general).

Richard Williams (2001) define a los ciclos de caminata de una manera muy interesante:

“Caminar es un proceso de caerse, atrapándose a sí mismo justo a tiempo. Tratamos de evitar caer cuando nos movemos hacia adelante. De no apoyar el pie, nos caeríamos de boca al piso. Vamos desplazándonos a través de una serie de caídas "controladas". (Pág. 102).

Al retomar los apartados previos, se mencionó la importancia de la observación al momento de animar. Observación del mundo real y **observación de material similar animado en la técnica de *stop motion***. Al momento de animar, este segundo punto es interesante para estudiar cómo se desarrollaron otros animadores para recrear caminatas.

En los planos de La Bolsita, los ciclos de caminata de Cacha fueron todo un desafío. Al hacerla caminar de frente (por falta de observación), se tenía el preconceito que lo que importaban eran los “movimientos laterales”: las inclinaciones del cuerpo hacia la izquierda y la derecha a medida que el personaje iba alternando de pierna. Al hacer varios intentos de animación sin satisfacción alguna, se decidió **priorizar la**

observación previamente, utilizando referencias de movimientos de las películas mencionadas previamente: “*Up*: una aventura en altura” (Pete Docter, 2009) y de “*Elsa y Fred*” (Marcos Carnevale, 2005), para analizar cómo caminan las personas de la tercera edad.

Es así, que al encontrar una toma del personaje de *Elsa* caminando hacia la cámara, se descubrió que en realidad los movimientos que más importaban en una caminata, sobre todo si la parte inferior del cuerpo está oculta, **son los movimientos ascendentes y descendentes del cuerpo**, y se llegó a la misma conclusión que menciona Richard Williams (2001): “siempre observo primero cuánta acción de subir y bajar hay en la cabeza. ¡Esa cantidad de ascensos y descensos es la clave!” (pág. 105).

Ascensos y descensos: esa es la clave. La técnica que se realizó al animar las caminatas del corto era ir anotando una serie de “**mini pirámides**” (para no perderse en la animación), que se ven más o menos de la siguiente forma: **.-*-.-*-.*-.** Dos pasos suben, dos pasos bajan, dos pasos suben, dos pasos bajan, y así. **Y la distancia de traslado entre fotogramas que toma el personaje denota el ritmo del mismo.** Por ejemplo, en las animaciones de Cacha, dichos movimientos estaban muy cercanos los unos a los otros, es decir, el personaje se desplaza de manera más lenta ya que tiene piernas más cortas; a comparación de Catalina, quien da pasos más largos y animados. **Dichas caminatas se perciben muy distintas entre sí, a pesar que la cantidad de fotogramas de subidas y bajadas de los personajes sean iguales.**

En conclusión: **los ciclos de caminatas son una herramienta fundamental para continuar con la caracterización en movimiento de los personajes** “porque el modo de caminar es tan individual y distintivo como lo es su rostro, y un pequeño detalle cambiará todo” (Richard

Williams, 2001, pág. 104). Pero, para lograr su exitosa animación, es muy importante la observación previa de las referencias de las personalidades de los personajes y realizar instancias de prueba para lograr profundizar el entendimiento de las mismas y poder recrearlas de manera exitosa. Además, siempre es de gran utilidad **otorgarle acciones al personaje mientras camina**, para que ese ciclo de caminata se vea enriquecido y sea narrativamente más atractivo.

6.5 ANIMANDO A TRES PERSONAJES A LA VEZ.

Barry Purves (2008), sobre la animación de varios personajes en simultáneo, menciona:

“Whenever you have a scene with several characters, or even just two, you need to ask yourself just **who is the focus**. Which character is the active one; who is looking at who; or rather, who should the audience be looking at. There are so many ways to focus attention on the main character, which is probably just another way of saying ‘make sure the story comes across clearly’.

[Cuando tengas una escena con varios personajes, o incluso dos, debes preguntarte **quién es el foco**. Cuál personaje es el activo; quien mira a quien; o más bien, a quien debería mirar el público. Hay tantas formas de centrar la atención en el personaje principal, que probablemente sea otra forma de decir que “asegúrate que la historia se entienda”]. (Pág. 228, la traducción y las negritas son propias).

En concordancia con Purves (2008), es bastante complejo animar una toma en la que hay más de dos personajes en escena. En La Bolsita, se

presentan varias tomas en las que Cacha, Catalina y Copito interactúan en pantalla y, por lo general, siempre se plantea que **el foco de atención sea Catalina**. Esto se logra, en gran parte porque la mirada de Cacha siempre está enfocada en Catalina y, por lo general, la de Copito también. Además, este foco de atención no sólo se logra con la dirección de las miradas, sino porque Cacha y Copito no realizan acciones significativas cuando el foco de atención es Catalina, lo cual sirve de gran ayuda para dirigir la mirada del espectador.



Figura 72. Fotograma de La Bolsita con animación de tres personajes a la vez. (Brutti, 2021).

En la imagen 72, página 60 hubo un **cambio de foco de atención en la escena** que, se considera se logró de manera exitosa. ¿Cómo se logró? Al

comenzar, Cacha está observando a Catalina, quien llama la atención del espectador con su simpático masticar (sus cachetes totalmente inflados moviéndose hacia arriba y hacia abajo). Pero luego Catalina cambia su mirada hacia Copito, haciendo que Cacha también dirija su atención hacia el perro, por ende, generando que el espectador también lo haga (ya que dos personajes observando de manera estática a un tercer personaje, hace que la mirada también quiera saber qué es lo que hace este último).

Además, cabe destacar que la composición fotográfica de cada plano también sirve de gran ayuda para dirigir la atención. En este último caso, se logra redirigir la atención de manera exitosa, porque Copito, además de ser observado por ambos personajes, se encuentra en uno de los **puntos fuertes de la imagen**, contrastando con los otros personajes que además están en un nivel más arriba en la misma.

Barry Purves (2008) comenta: “Invariably in most scenes, there is a dominant character that the director needs the audience to focus on” [Invariablemente, en la mayoría de las escenas, hay un personaje dominante en el que el director necesita que se concentre el público] (pág. 218, la traducción es propia).

Y, de acuerdo con lo que dice Purves (2008), para lograr conocer y establecer esa “dominancia” del personaje que se pretende que tenga la atención, es de gran ayuda **conocer el punto de vista desde el cual se narra la historia**. En el caso de La Bolsita, el espectador descubre el universo de Cacha y su acogedora compañía, a través de la mirada de Catalina. Por ende, al momento de animar escenas en las que están presentes los tres personajes, **es normal que el foco de atención sea Catalina**, ya que el espectador descubre este nuevo mundo a través de

sus acciones y de lo que este personaje va descubriendo y experimentando gracias a Cacha. (Ya sea cocinar una torta, comer una porción, hacer la tarea). Esto además se debe a que, no sólo son acciones novedosas para Catalina sino también para Cacha, que pasa a un segundo plano de atención, ya que, por lo general, está atenta observando a su nieta.

Lograr esta sinergia entre los personajes en animación es todo un desafío, tal y como menciona Rodolfo Sáenz Valiente (2008): “Un gran reto de la animación es poder crear una interrelación entre los distintos personajes de modo que el espectador la encuentre creíble. Es entonces cuando esos personajes comienzan a existir, se tornan reales” (pág. 246). Y dentro de esa interrelación, la caracterización en movimiento es fundamental para su diferenciación.

6.6 REPITIENDO TOMAS: LA BÚSQUEDA DEL MOVIMIENTO EXACTO.

Desde que comenzó la animación de La Bolsita, de las aproximadamente 40 tomas que forman parte del primer corte presentado en el Trabajo Final de Carrera, comprendido por la animación de las escenas que transcurren en los dos primeros *sets*, **se tuvieron que repetir 12 tomas**. Es decir que un 30% de las tomas realizadas debieron repetirse, por distintos motivos que, a partir del análisis y reducción de los datos obtenidos gracias a la escritura automática del proceso de animación, se resumen en una lista de siete ítems / razones.

- 1- Limitaciones técnicas.

En primer lugar, este acontecimiento suele ser el principal limitante al momento de querer realizar movimientos realistas con marionetas de bajo presupuesto. Nuevamente, tener en cuenta el contexto de producción de La Bolsita, un proyecto autogestivo e independiente en el que se debieron adaptar los recursos a lo accesible y utilizarlos a favor. Es así, que se diseñaron esqueletos de alambre galvanizado, con macilla epoxi y madera balsa para cada marioneta. Estructuras que, si bien permiten realizar un gran abanico de animaciones, se debe comprender que poseen **grandes limitaciones en cuanto a la precisión y el rango de movimiento que se quiere realizar**. “El gran secreto es jugar cerca del extremo de lo que nos permite la estructura, mientras tomamos ciertas licencias con la verosimilitud de los movimientos” aconseja Rodolfo Sáenz Valiente (2008, pág. 549). Por ende, en el realismo buscado en los movimientos de La Bolsita, se buscó lograr que sean creíbles, dentro de lo que permitían las marionetas. Lo importante es que el espectador logre comprender los movimientos y su sentido.

En muchos momentos de La Bolsita, se buscaba que la animación fuese tan sutil y delicada, que se tuvieron que hacer repeticiones de varias tomas por el motivo de que los esqueletos no lo permitían. Hasta llegar a un **punto de equilibrio entre las limitaciones de la estructura y la verosimilitud**, tal y cómo menciona Sáenz Valiente (2008).

2- La adaptación del animador a la personalidad de cada personaje.

Al igual que en una relación nueva entre seres humanos, conocer a otro ser, aprender cómo se desenvuelve, cuáles son sus gestos,

actitudes, movimientos, su personalidad; requiere de cierto tiempo para poder acostumbrarse. Lo mismo sucede en el vínculo entre animador y personajes (al menos así sucedió en La Bolsita).

Conocer a cada personaje, su ritmo, su personalidad y por ende, cómo se mueve, tomó su tiempo de adaptación. Hasta que poco a poco la personalidad de cada uno comenzó a emerger, lo cual se logró gracias a la oportunidad de poder repetir tomas, en búsqueda de crear y mantener las distintas personalidades de los cuatro personajes a lo largo de la historia.

3- La comprensión del movimiento.

Quizás un movimiento, al tenerlo en la mente, puede parecer fácil de recrear en *stop motion*. Se lo visualiza una y otra vez e inmediatamente se procede a imitarlo con la marioneta. Pero ¿qué suele suceder? Que ese movimiento no era tan simple como parecía, y, que en lugar de dotar de personalidad y realismo a los personajes, simplemente parecen **robots mecánicos realizando acciones automáticas sin un sentido / emoción**. Frente a este problema, se plantea una solución, que, si bien lleva tiempo y práctica, suele ser muy eficaz luego de comprenderla: la observación (y la importancia de las referencias como fuente para esta última).

Antes de animar, se debe observar el movimiento que se desea crear. Se debe verlo y analizarlo una y otra vez. Descomponerlo en partes, comprender donde está el peso del personaje, que mueve su accionar, la acción principal y los movimientos secundarios, y por último, pero no menos importante: **el motivo y la emoción de su movimiento**. Luego se lo traslada al cuerpo propio del animador, se siente ese movimiento, esa acción. ¿Dónde está el peso? ¿De dónde proviene la fuerza impulsora? ¿Cuál es la emoción predominante?

En palabras de Barry Purves (2008), el oficio del animador debe basarse en: “knowing how to use all the resources of animation (movement, rhythm, timing, gesture, design, music, etc.) to tell a story directly to the audience” [Saber utilizar todos los recursos de la animación (movimiento, ritmo, tiempo, gesto, diseño, música, etc) para contar una historia directamente a la audiencia] (Pag, 217, la traducción es propia). **El animador está contando una historia con cada fotograma que crea, es importante tenerlo en cuenta.**

4- Entender y saber respetar los momentos de pausa y quietud dramática.

“The relaxing is just as an important part of the pose as is the storytelling part” [La relajación es una parte tan importante de la pose como lo es la narración] menciona Barry Purves (2008, pag. 244, la traducción es propia).

Este punto quizás, es uno de los más desafiantes a la hora de animar. Se sabe que la animación *stop motion* es un proceso lento, en el que se toman fotografías cuadro a cuadro para recrear un movimiento y por ende, la paciencia es una de las cualidades más destacables de un animador pero, **¿qué sucede cuando en los movimientos hay pausas, hay silencios, hay esperas narrativas muy importantes?** Evitar que la ansiedad encarne el alma y el accionar del animador es clave. Un personaje quieto, en 12 fotografías por segundo, puede parecer desesperante al momento de animar. Se puede percibir en el momento que la acción se estancó, que es demasiado tiempo de espera, que ya debería moverse porque es animación. Pero lo que sucede es

todo lo contrario (obviamente dependiendo de la historia y el género en el que pertenece).

La Bolsita de Agua Caliente pertenece a un género dramático, y además, es una historia que se desenvuelve sin diálogo alguno, por ende, los momentos de pausa y espera son muy importantes para la narración de la historia. Este fue uno motivos por los cuales se tuvieron que rehacer varias tomas ya que, luego de animar, armar un corte de montaje con las tomas precedentes y las consecutivas, se apreciaba que la espera o el momento de pausa no había sido suficiente. Por eso es importante, además, **visualizar una toma en el conjunto con las otras imágenes** previas y consecutivas ya que, por si sola, no se logra tener una apreciación tan “objetiva” de la misma como se desea.

5- Respetar y recrear la transición entre emociones.

Barry Purves (2008) afirma que: “Like moves in a dance or words in a sentence, a gesture must be given time and space to read, otherwise it will end up as a bit of a mess merging into the next one”. [Al igual que los movimientos en una danza o las palabras en una oración, a un gesto se le debe dar tiempo y espacio para leer, de lo contrario terminará siendo un lío mezclándose con el siguiente gesto] (Pag. 244, la traducción es propia).

Una persona (o un actor en este caso) no pasa de estar enojada a estar preocupada en un abrir y cerrar de ojos, sobre todo si el objetivo es que el espectador comprenda ambas emociones, su transición y que esto resulte verosímil dentro del género.

El presente punto, se vincula en gran medida con el punto anterior: entender y saber respetar los momentos de pausa y quietud dramática. Ya que esos momentos de pausa también sirven como intervalos entre dos emociones, para que la correcta lectura y comprensión de dichos gestos sea clara para el espectador. Y tal como menciona Purves (2008), se recomienda “think of gestures as punctuation in a scene’ [Pensar en los gestos como puntuaciones en una escena.] (Pag. 244, la traducción es propia).

Rodolfo Sáenz Valiente (2008) afirma: “en animación, la forma de comunicar una emoción está asentada en el cambio de expresiones, que, a su vez, revelan el proceso de cambio interno que sufre el personaje” (Pag. 413). Por ende, dicha transición de emociones está totalmente apoyada en las expresiones de los personajes, que revelan su estado interno, en el cuál, el animador debe tener la habilidad de lograr descubrir, recrear y transmitir al público.

6- Los movimientos secundarios también narran.

Al continuar el diálogo con Barry Purves (2008), el autor menciona: “Stop motion is about trying to suggest the illusion of movement, and while it is obvious to concentrate on the main characters themselves, it’s always useful to suggest this movement with secondary animation”. [La animación cuadro a cuadro se trata de intentar sugerir la ilusión de movimiento, y aunque es algo obvio para poder concentrarse en los personajes principales, siempre es útil sugerir este movimiento con animación secundaria]. (Pag. 261, la traducción es propia).

Una vez que el animador conecta con la personalidad de los personajes, comprende la importancia de las pausas, las transiciones, el

movimiento y es consciente de las limitaciones técnicas de las marionetas; se puede buscar **llevar la animación a “otro nivel”**, por así decirlo. Y es aquí cuando aparecen los movimientos secundarios. Estos movimientos, si bien no son fundamentales para el entendimiento narrativo de la acción, continúan caracterizando a los personajes y dotan de más vida a ese mundo creado para la historia.

En *La Bolsita*, a lo largo de la animación, se descubrieron paulatinamente la magia de los movimientos secundarios, que fueron enriqueciendo la acción principal de los personajes. Incluso, varias tomas se repitieron, debido a que surgían ideas de pequeños movimientos secundarios al momento de animar.



Figura 73. Movimientos secundarios en un fotograma de *La Bolsita*. (Brutti, 2021).

Un claro ejemplo de animación de movimientos secundarios, es en el movimiento de Cacha, cuando se queda sola, camina por la cocina y descubre sobre la mesa un dibujo que le dejó Catalina (figura 73, pág. 64). Al observarlo y comprender que era, la mano que tiene cerca de su regazo hace un leve movimiento de dedos, casi imperceptible. Las personas mayores suelen realizar movimientos involuntarios con sus manos y sus dedos; por ende, es un gesto que sigue caracterizando a Cacha, a su personalidad y la edad del personaje. Además de “adornar”, por así decirlo, un momento de pausa narrativa y dramática de la historia.

7- El desafío de animar a varios personajes a la vez.

Barry Purves (2008), sobre la animación de varios personajes en simultáneo, menciona:

“Animating two such very different characters in the same frame is always a challenge, as it’s all too easy for your animation to find a common middle ground of style, and the two characters end up moving like each other”. [Animar dos personajes tan diferentes en el mismo plano es siempre un desafío, ya que es demasiado fácil para la animación encontrar un punto en común de estilo, y los dos personajes terminan moviéndose como el otro]. (Pag. 229, la traducción es propia].

Sumado a todos los puntos previos a tener en cuenta al momento de animar, se agrega la complejidad de mantener el foco y línea de acción de cada personaje cuando hay más de uno en plano. Lo cual es un punto muy importante a tener en cuenta en la caracterización en movimiento, ya que es en la animación cuadro a cuadro en la que los

personajes se diferencian entre sí (además de por su apariencia física) (ver figura 72, pág. 60).

Tal y como se menciona en el apartado de 6.5, página 62, en varios planos de La Bolsita, en cuadro se muestran a tres personajes a la vez (generalmente suele ser Cacha, Catalina y Copito). Y para hablar de su animación se podría hacer una analogía con un coro de voces: cada voz suele realizar una melodía por separado, pero, al escuchar a todas las voces juntas, es que se logra apreciar la belleza de escuchar una canción cantada con arreglos corales. Pero, para que esto suceda, cada voz debe mantenerse en su melodía y su registro en particular, sin pegarse a las otras voces (que muchas veces resulta bastante difícil).



Figura 74. Fotograma de La Bolsita con animación de tres personajes a la vez. (Brutti, 2021).

Al animar a varios personajes a la vez, sucede algo similar: cada personaje realiza su acción predeterminada, con su caracterización y su personalidad en particular. Y, cuando esas tomas están bien animadas, es que al observarlas se tiene la misma sensación que al escuchar al coro: al juntar las acciones de cada personaje, manteniendo su personalidad en el plano, la suma de estas genera la **sensación de un conjunto, de un todo**, realista, narrativo y cinematográfico.

Es por este motivo, que varias tomas grupales debieron repetirse en el cortometraje y así poder lograr este objetivo deseado.

6.4 SOBRE LA CARACTERIZACIÓN EN EL MOVIMIENTO.

En el apartado de personajes (punto 3.3, dentro del capítulo de producción) se realizó una primera aproximación sobre el concepto de la caracterización en cuanto al **diseño de los personajes**, partiendo del punto de vista del guion. Se tomó como referencia teórica a Robert McKee (2002), quien divide el diseño entre la **caracterización**, que consta de todas las cualidades observables, y, por otro lado, la **verdadera personalidad de un personaje**.

Al caracterizar un personaje en cine de animación, y principalmente, en animación *stop motion*, el concepto del movimiento en sí pasa a un primer plano, cobrando una gran importancia. Es así que, en una primera instancia, al ser el movimiento una cualidad observable, se podría decir que forma parte del primer apartado que menciona McKee: **el de la caracterización**. Pero, al comenzar a definir ese movimiento en el marco del cine de animación y los autores aquí

elegidos, el concepto se inclina más hacia el otro lado: **hacia la personalidad**.

Según Ed Hooks (2000), la forma en que los personajes expresan sus pensamientos equivale a su personalidad, y que, por ende, esta está dada por el movimiento (pag. 19). Es decir: **la personalidad de los personajes en animación está dada por el movimiento**.

Por ende, es en la verdadera personalidad del personaje donde se ancla la caracterización en movimiento, donde un personaje expresa sus pensamientos y emociones a partir de él. Y, para poder crear esa verdadera personalidad, en primer lugar, **el animador debe comprender el movimiento a partir de la observación**, para lo cual el uso y grabación de referencias es una herramienta de gran ayuda. Y así poder recrear ese movimiento cuadro a cuadro para comprender en profundidad qué implica esa personalidad, esa caracterización, y un dato no menor, tener en cuenta la edad de cada personaje, que en el caso de La Bolsita, fue un elemento determinante a la hora de establecer las referencias.

Por ende, al tomar el concepto de McKee (2002) sobre el de diseño de personajes, el cual se divide entre caracterización y la verdadera personalidad de cada uno, y al llevarlo a la animación cuadro a cuadro, en la ecuación se agrega un elemento imprescindible para la caracterización en movimiento: el animador. **El animador es el que caracteriza y dota de personalidad a un personaje, es la pieza clave que hace que el resto de los engranajes funcionen** (*ver figura 75, pág. 67*), tal y como menciona Rodolfo Sáenz Valiente (2008): “es finalmente el animador el responsable de la personalidad que ostentan los personajes.

Cada uno debe ser tratado de forma diferente, porque cada individuo expresa sus emociones de manera distinta” (pág. 407).

Por ende, para lograr crear la verdadera personalidad de un personaje, se debe transitar un camino de aprendizaje, prueba y error, en donde se entienda en profundidad la intención de sus movimientos, ya que estos destilan su personalidad, la cual es distinta a la de los demás. No se trata simplemente de mover y ya. El animador debe tener la capacidad de expresar los pensamientos y las emociones en movimientos.

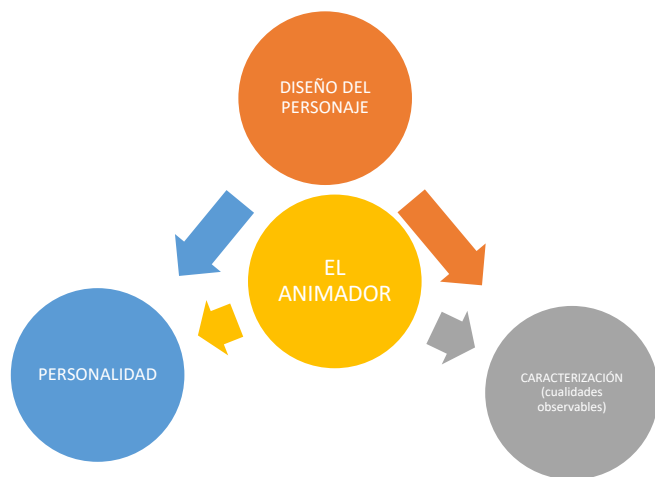


Figura 75. Ciclo de la caracterización en movimiento en stop motion. (Brutti, 2023).

La personalidad de los personajes es uno de los factores, además de las características físicas y la edad, que determina la caracterización en el movimiento. “And the way the character’s thoughts are expressed amount to its personality” [Y la forma en la que los pensamientos del personaje son expresados remite a su personalidad] (Ed Hooks, 2008, Pág. 32, la traducción es propia). Y esas personalidades dependerán exclusivamente del desempeño del animador, que les dará vida cuadro por cuadro.

En conclusión, el animador se transforma en una parte del objeto de estudio. El animador es el intermediario, el creador de la historia, el director de actores. El animador es quien caracteriza a los personajes, es quien se transforma en el director de la orquesta coral de voces que suenan al unísono entonando la canción con corcheas en forma de fotogramas, que se transforman en imágenes en movimiento contando una historia al público.

El animador es el alquimista de muñecos que cobran vida, que interactúan entre sí con sus diferentes personalidades, que nos emocionan como audiencia. Que nos interpelan, nos hacen preguntarnos sobre nuestros miedos, inseguridades y tristezas. Nos hablan sobre el amor, sobre la vida y la muerte.

Todo ese poder tiene un animador o animadora: la capacidad de dar vida con sus manos y así, contar una historia.



DE LO ACADÉMICO A LO PROFESIONAL

Mi paso por Annecy | Capítulo 7

7.1 PREPARAR UN PROYECTO EN TIEMPO RÉCORD

Tanto para la preparación de la carpeta que se postuló a la convocatoria de MIFA Annecy Pitches 2022, como para el armado del *pitch* que luego se debió realizar en el festival, hubieron dos obstáculos en común que se debieron sortear: el poco tiempo con el que se contaba para la preparación del proyecto.

Por eso, siempre es importante contar previamente con un material apto para postulaciones a laboratorios o eventos de esa índole, e ir “readaptándolo” a lo que solicita cada convocatoria.

En el caso de “La Bolsita”, se había preparado previamente una carpeta estilo *dossier* para participar de las rondas de negocios “*speed dates*” en el marco del APALAB 2021 (Laboratorio Latinoamericano de Animación). Participar de dicha actividad fue muy importante para el proyecto ya que, allí, dentro de las reuniones en las que se participó, una de ellas fue con Véronique Encrenaz, directora del mercado de MIFA del Festival de Annecy; quien luego incentivó a la directora de “La Bolsita” a enviar el proyecto a la convocatoria.

Para preparar un proyecto en tiempo récord, lo importante para tener siempre presente es poder reconocer cual es la **esencia de la historia**, y qué tiene de particular que la hace única. Y así, intentar que todos los elementos que completan una carpeta, o tanto para la presentación de un *pitch*, giren alrededor de ese punto y lo vayan complementando, de alguna manera.

Otro punto importante a destacar es, que al hablar de un proyecto en animación, se debe intentar ser lo más visual posible, tanto en carpeta

como en *pitch*. En el caso de “La Bolsita”, se contaba con mucho material visual debido a que ya se habían animado varias escenas del cortometraje, y se cree que esto fue un punto muy importante que jugó a favor del proyecto. Se compartió material ya fotografiado, se mostraron los espacios, los personajes, y en el *pitch*, incluso se mostraron **escenas ya animadas** con creación de música original compuesta por Sebastián Albarello (alias Lindalë Beleg). Por ende, para el público es mucho más fácil entender cómo se verá la historia, como se siente y como se narra.

En conclusión, por más que se cuente con poco tiempo para cualquier convocatoria a la que se quiera postular, lo importante es no dejar de hacerlo, intentar ser lo más visual posible respetando y transmitiendo la esencia de la historia, y por último, pero no por eso sea menos importante, contar con una buena traducción en el caso que la convocatoria sea en otro idioma.

7.2 LA IMPORTANCIA DE LA TRADUCCIÓN

Luego de muchas presentaciones del proyecto sin éxito a distintas convocatorias de animación, laboratorios, etc; se cometía el error de dejar para último momento la traducción (si es que estas pedían las carpetas en inglés). En cambio, para la postulación del proyecto de “La Bolsita” a Mifa Pitches de Annecy 2022, se decidió cambiar la fórmula y darle más importancia a este aspecto.

Contar con un traductor o una persona bilingüe en el equipo, que sepa trasladar y adaptar de manera correcta lo que se quiere contar en español al inglés, es fundamental para el entendimiento completo en otro idioma del proyecto.

En el caso de “La Bolsita”, se tuvo el placer de contar con el apoyo de Nadina Albarello, persona muy allegada de la familia de la directora, quien posee un entendimiento muy profundo del idioma inglés y supo traducir la carpeta que finalmente se presentó en el festival, de manera óptima.

Y muchas veces, frente a estas traducciones, se deben hacer reescrituras en español, para que el discurso sea lo más claro posible y por ende también lo sea en el lenguaje extranjero.

Dicha fórmula, por supuesto, es también fundamental para la escritura y realización de un *pitch* en otro idioma. Teniendo en cuenta además, que ese discurso será dicho de manera oral y que se le habla a un público de habla no hispana. Por ende, si se quiere hacer un chiste, por ejemplo, o decir cosas emotivas, es muy importante que la persona que asesora con la traducción sepa, además, cómo se maneja el habla más “informal” por así decirlo en el idioma en el que se va a *pitchear*, aunque a veces, dichos chistes o formas de decir ciertas cosas, no tengan sentido alguno en el idioma español.

Es importante tener en cuenta que hablar y *pitchear* en otro idioma, es introducirse en la cultura de este último, y de alguna manera “readaptarse” al idioma con la historia que se quiere contar. En el caso de “La Bolsita”, muchos elementos de la historia son propios de la cultura de Argentina o Latinoamérica quizás: como el tomar mate, el hecho de usar la bolsita de agua caliente en sí, el cocinar y comer en familia, y muchos detalles más que hacen a la historia. Por ende, en la traducción del *pitch* y la carpeta, se intentó hacer un traslado de ese discurso, lo más fiel posible para el entendimiento de nuestra cultura frente a interlocutores extranjeros de habla no hispana.

7.3 LA CREATIVIDAD EN EL PITCH

Resulta muy fácil escribir en *Google*: “Cómo armar un buen pitch”, y encontrar cientos de consejos distintos, que más que aclarar dudas (que seguro existen), termina resultando todo más confuso que antes. Si bien hay elementos de base que tiene que tener todo *pitch*, se considera que lo más interesante para armarlo es la **creatividad y el tiempo de ensayo previo que se le pueda dedicar para poder comunicar de manera eficiente e interesante la idea**. Y lograr generar de manera automática una necesidad en el oyente de ver realizado el proyecto.

Frente a eso, lo ideal es tener bien en claro (quizás hacer una lista antes de comenzar a redactar el *pitch*): cuales son las ventajas y puntos a favor del proyecto que puedan potenciar el discurso oral de exposición del mismo.

En el caso del *pitch* de La Bolsita de Agua Caliente, se tenía bien en claro que una de sus fortalezas del proyecto era la **motivación de la directora por contar la historia**. Entonces se decidió utilizarla a favor para la apertura y el cierre del *pitch*. Y ¿de dónde surgía esa motivación? ¿O cuál era el elemento clave que genera un enlace en la historia y, que, en este caso, lleva el título de la misma? [**Exacto: una bolsita de agua caliente.**](#)

Es así, que para el inicio del *pitch*, Yuliana comenzó mostrando el elemento clave: una bolsita de agua caliente, y preguntándoles al público ahí presente **si conocían ese “maravilloso invento”**. Desde ahí ya se establece una conexión, una interacción con la audiencia, se le habla, se le pregunta cosas, se la interpela. Y se genera una sensación de que ese público pasa a formar parte del *pitch*. Por ende, el discurso deja de ser un mero “monólogo”, por así decirlo. Incluso luego de mostrar el elemento,

y preguntarles al público si conocían el mismo, se escucharon risas y un leve murmurar alegre del público, lo cual para Yuliana fue un alivio, en ese momento de tantos nervios (ver figura 76, pág. 71).



Figura 76.
Yuliana mostrando una bolsita de agua caliente en Anecy Mifa Pitches 2022 (Brutti, 2022).

Luego de mostrar la bolsita de agua caliente, Yuliana comenzó a contar su relación con ese objeto e inevitablemente habló de su abuela (motivación de la historia). Mencionó su fallecimiento y la nostalgia de que ya no esté compartiendo momentos con ella (pausa). A partir de esa relación y esa experiencia, Yuliana confesó que decidió “traerla de vuelta a la vida”, presentando a uno de los personajes principales en la historia: Cacha.

Otra de las fortalezas ya mencionadas previamente del proyecto, era que se contaba con mucho material audiovisual animado para mostrar (ya que se tenía un porcentaje de animación ya realizado). Lo cual era una ventaja grande para el *pitch*, ya que no es lo mismo escuchar sólo un discurso hablado, que acompañarlo con imágenes y videos, que dan cuerpo y alma al proyecto.

Entonces, al mencionar el punto anterior y al momento de presentar a Cacha, automáticamente se dio *play* a una diapositiva en la que aparece este personaje saludando a cámara. Nuevamente, se generó una **interacción con el público**: se escuchó un ‘*arwww*’ colectivo. Se involucró a la audiencia, se les presentó a un personaje, se les dijo, miren: aquí está Cacha saludándoles.

Ese inicio se preparó con muchas semanas de antelación, se ensayó muchas veces, no sólo el discurso verbal sino también el no verbal: la interpretación, los gestos, los movimientos, el tono de la voz, las pausas. El *pitch* de La Bolsita, tenía muchas curvas emotivas, y cómo Yuliana no se dedica a la actuación ni a la oratoria, se requirió de mucho ensayo previo para poder sostener ese discurso y que no se sienta ni “leído” ni sobreactuado, o, por el contrario: vacío de emoción.

Al continuar con la estructura del *pitch*, luego de presentar la motivación de la historia y uno de los personajes principales, Yuliana se presentó y mostro un breve recorrido de su trayectoria en la animación. Y luego, para no dejar de lado la historia, continuó mostrando un breve *teaser* animado del cortometraje (nuevamente, aprovechando el material audiovisual con el que contaba).

Luego se presentó a los otros personajes y se contó el final de la historia (mostrando otra escena en pantalla). Para luego pasar a la parte más “técnica” del *pitch*, y mencionar cuestiones de producción, cantidad de sets y estado actual del proyecto. Y algo muy importante y que muchas veces se olvida aclarar: **¿qué se está buscando?** ¿Productor? ¿Co producción? ¿Fondos? Es importante que ese apartado sea lo más claro posible.

Luego de hablar de qué se buscaba, y llegando al final del *pitch*, se retomó la motivación y se utilizó un punto fuerte de emotividad: como la inspiración para la construcción de Cacha fueron los rasgos la abuela de la directora (*ver figura 77, pág. 72*), se decidió poner una breve grabación en la que se ve su rostro (tomado de un video VHS digitalizado) acompañado luego de aparición de imágenes de Cacha en movimiento (en las cuales se logra ver ese gran parecido). A partir de ahí, se realizó un cierre emotivo vinculado al objeto, al personaje y a la motivación.

En conclusión, se armó el *pitch* similar a una estructura dramática, con puntos de giro, curvas dramáticas y momentos emotivos. Se utilizaron los puntos a favor del proyecto de manera creativa, y se trató de transmitir al público de la manera más genuina posible la esencia de la historia, generando una interacción.

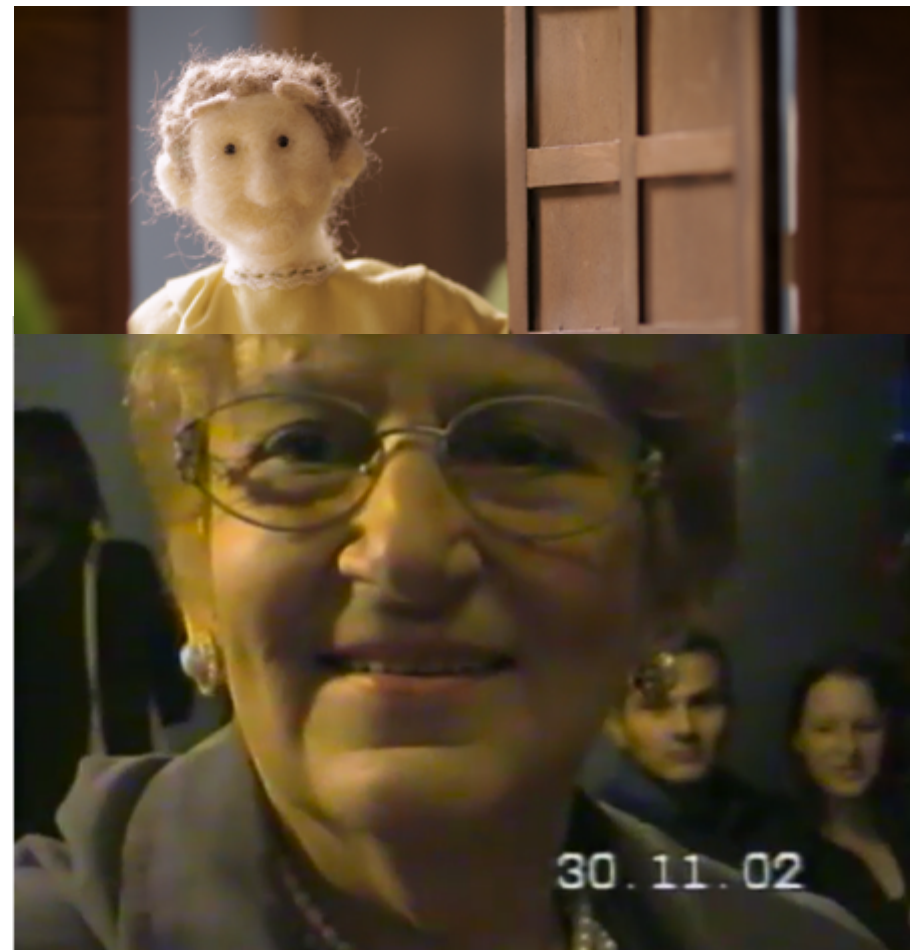


Figura 77. Collage comparativo entre rasgos de Cacha con Hilda, abuela de Yuliana. (Brutti, 2022)



CONCLUSIÓN

Capítulo 8

8. CONCLUSIÓN

La caracterización en movimiento es un tema complejo, abstracto. La animación de por sí es movimiento, por ende, lograr profundizar en el corazón de esta temática es un proceso que requiere tiempo de investigación, observación, prueba y error; a la par del registro de esa experiencia, para su posterior análisis y esquematización. En el quehacer artístico de la animación es donde se encuentran paulatinamente las respuestas a la pregunta sobre el significado de caracterización en movimiento. Es allí donde se conjugan los saberes aprehendidos y donde se descubre que, para entender la temática en sí, la investigación debe mover **el foco de estudio al animador/a**. El/la animador/a pasa a ser una parte del objeto de estudio, ya que la caracterización en movimiento depende de él/ella, de sus cualidades, su experiencia, su práctica, su paciencia, su adaptabilidad.

La caracterización en movimiento es un extenso e infinito tema de investigación que varía según la historia que se pretende contar y los personajes en juego. Y que conjuga, además, muchas técnicas y saberes con los que puede contar un animador al momento de dar vida a sus personajes. Desde la cantidad de parpadeos, la distancia de los fotogramas al caminar, como se acomodan las extremidades de un personaje, la fluidez del movimiento, cuestiones de anatomía vinculadas a la edad, e infinitas decisiones que se pueden tomar al momento de animar cuadro a cuadro. Todas estas cuestiones sobre la caracterización en movimiento deben estar **en función de la personalidad de cada personaje**, además.

Por lo cual, al retomar los objetivos mencionados al comienzo del presente trabajo escrito, pautados previamente en el anteproyecto

presentado en 2019, se podría decir que se logran cumplir en gran medida, sobre todos los propuestos como **objetivos específicos** (ya que con respecto al objetivo general, no se presenta el cortometraje animado en su totalidad).

En primer lugar, se profundiza en el concepto de personaje definido por los manuales de guion, con las particularidades que presenta un personaje al ser pensado para *stop motion*; y cómo se involucra en dicho concepto el rol de el/la animador/a.

En segundo lugar, se realiza una investigación sobre materiales y se reflexiona sobre la animación de personajes pertenecientes a un cortometraje independiente de bajo presupuesto; donde se intenta lograr una animación lo más “profesional” posible, dentro de dichas limitaciones. Se busca reconocer estas últimas para utilizarlas a favor del relato, y a la vez ser conscientes que **las limitaciones en cuanto a lo técnico determinan la caracterización**: el/la animador/a deberá tener la capacidad de usar dichas limitaciones a su favor en pos de contar de manera asertiva la historia buscada. Por ende, se cambia nuevamente el foco de atención hacia él/ella y sus capacidades.

En tercer y último lugar en relación a los objetivos específicos, se realiza un aporte teórico-práctico, con ejemplos concretos, trucos y técnicas de animación que se descubrieron en el quehacer de “La Bolsita”, que resultan útiles como apoyo teórico-práctico a la cátedra de animación, y a cualquier estudiante o aficionado, para que pueda aplicarlas en sus propios proyectos, nutriendo su perspectiva al mover cuadro a cuadro.

Pero en “La Bolsita” no sólo se profundizan los saberes vinculados al tema de investigación: **“La Bolsita” es, fue y será una experiencia de**

aprendizaje integral en animación *stop motion*. Desde pensar un guion en animación, pasando por *storyboard*, *animatic*, para luego continuar con el aprendizaje y construcción de personajes, *sets*, *props*. Conjugar los saberes aprendidos en la facultad sobre puesta en escena, iluminación, cámara, aplicados al cine hecho cuadro a cuadro, en una escala mucho más pequeña donde hay que tratar de tener un control total de todos los elementos. Continuar puliendo la técnica de animación a favor de la historia que se quiere contar, **investigando a la par de la narración**, experimentando con el movimiento. Aprendiendo a la vez sobre la industria de la animación, con una gran experiencia al hacer un *pitch* para un público internacional. Tomando conciencia, a la vez, de la importancia y la necesidad del trabajo en equipo.

En “La Bolsita” se conjuga un proyecto de índole narrativa audiovisual con una profundización en un tema específico de investigación como lo es la *caracterización de personajes en movimiento*. Y al realizar un autoanálisis, se considera que se logra profundizar en ambos aspectos, sin dejar de lado ninguno: sin desfavorecer la narrativa correcta del relato, y sin dejar de lado la profundización y esquematización del tema de investigación. Por ende son dos ejes que se retroalimentan a lo largo del proceso, y que generan un extenso material de reflexión aquí presente en cuanto al caracterizar al mover cuadro a cuadro. “La Bolsita” es un proyecto en el cual se intenta que se vea reflejado un saber académico y la puesta en escena de lo aprehendido en el cursado de la carrera de la Licenciatura de Cine y Televisión.

“La Bolsita” es un proyecto que comienza como algo pequeño, íntimo, en el marco de un contexto académico. Un proyecto que se transforma y crece a lo largo de sus cuatro años de vida (septiembre 2019 /

septiembre 2023). Un proyecto que se nutre de los saberes académicos, que profundiza en su historia, su significado, sus personajes y la animación de ellos. Un proyecto que trasciende y que, y aún sin haber sido estrenado, el mundo le abre sus puertas y lo reconoce a nivel internacional. Un proyecto que conjuga los saberes aprehendidos en el cursado de los cinco años de la carrera de Cine y Televisión, un proyecto que surge de la querida Universidad Nacional de Córdoba.

A partir del presente párrafo es que propongo un cambio en la escritura y comienzo a hablar en primera persona. A nivel personal, y para quien escribe aquí: Yuliana Brutti, “La Bolsita” es una experiencia increíble que marca un antes y un después en mi carrera profesional como cineasta y directora de cine de animación. La presente instancia del trabajo final de carrera me permite desarrollar a lo largo de cuatro años una historia, un estilo, una investigación, un aprendizaje constante. Me permite aprender sobre el proceso, a conocer personas afines para trabajar, lograr llegar a un mercado internacional y pararme frente a un público a contarles de que trata esta misteriosa “Bolsita de Agua Caliente”. Me permite desafiarme a lo largo del tiempo a ser constante, perseverante, resiliente; y en confiar y apostar por mi proyecto a pesar de cada obstáculo que se le presenta.

“La Bolsita” también propone una mirada hacia el futuro. Y abre preguntas disparadoras en cuanto al quehacer de animación, y cómo me propongo seguir en este camino de animadora y directora de animación a partir de todo lo aprendido en este ciclo del trabajo final de carrera. Reflexiones que nunca concluyen, pero que sí ayudan a mirar hacia adelante y tener un “botiquín de herramientas” al querer encarar nuevos proyectos animados en *stop motion*; y saber valorar cómo el paso por la

Universidad Nacional de Córdoba ayuda en la creación de estas herramientas.

“La Bolsita” es una experiencia maravillosa que agradezco vivir y haber elegido vivirla dentro del contexto académico del Trabajo Final de Carrera, es una sabia decisión. Agradezco contar con el apoyo de mi querido asesor Alejandro, que está pendiente de cada paso que da el proyecto. Agradezco contar con el apoyo incondicional de familia, amigos, y actualmente de mi querida productora de animación Pururú Studio. Y por supuesto, agradecer al motor de esta historia, a la fuente de motivación a la que regreso cada vez que quise bajar los brazos, a la fuente del calor y de donde surge todo: mi querida abuela Hilda.

Gracias por acompañarme en este largo camino, que, de hecho, recién comienza. Espero hayan disfrutado el inicio de este viaje tanto como yo disfrute de compartirlo. Y con una mano en el corazón les cuento un secreto: el cortometraje completo será aún más emotivo y enternecedor. Estoy segura que pronto podrán disfrutarlo en su totalidad.

Yuliana.



ANEXOS

Capítulo 9

9.1 GUION

ESCENA 1 - FRENTE CABAÑA. EXT/DIA.

Los últimos rayos del sol anuncian el final del día. Una leve brisa acaricia las flores de las macetas y hace sonar el llamador de ángeles colgado fuera de la cabaña de madera.

De a poco se oyen unos pasos que se acercan a la cabaña. PAULA (32) vestida con un ambo de enfermera, lleva de la mano a CATALINA (5), quien se resiste a avanzar. Luego de varios pasos forzosos PAULA se agacha frente a CATALINA y le susurra unas palabras.

PAULA golpea la puerta de la cabaña mientras CATALINA, tímida, se esconde tras ella. Se escuchan los ladridos de COPITO dentro de la cabaña. Una de sus ventanas se ilumina mientras se oyen unas llaves. Luego de un momento, el picaporte de la puerta gira despacio y la puerta se abre: aparece CACHA (85) y sonríe al mirar a CATALINA.

ESCENA 2 - COMEDOR CABAÑA. INT/NOCHE.

CATALINA, sentada en la mesa del comedor, observa curiosa los detalles del lugar. De repente, COPITO comienza a lamer la mano de CATALINA sobre la mesa. CATALINA se asusta y quita la mano rápidamente, mientras COPITO alarmado, comienza a ladrar. En ese momento se acerca CACHA, con un plato de sopa en sus manos y, mientras calla a COPITO, lo apoya en la mesa frente a CATALINA. CATALINA, tímida y asustada, mira con curiosidad la sopa y luego mira a CACHA quien se sienta a su lado y sonríe.

ESCENA 3 - HABITACIÓN CABAÑA. INT/NOCHE

CATALINA está acostada en un extremo de la cama grande, tapada hasta la nariz mientras mira dibujos en la televisión.

A paso lento con su bastón, CACHA entra a la habitación con una bolsita de agua caliente. CATALINA la mira curiosa. CACHA abre las sábanas y coloca la bolsita en los pies de la cama. Luego se sienta, deja sus pantuflas en la alfombra donde duerme COPITO y se recuesta de costado mirando a CATALINA. Rápidamente se queda dormida.

CATALINA mira a CACHA mientras comienza a oír sus suaves ronquidos, luego levanta las sábanas y comienza a estirar uno de sus pies en busca de la bolsita de agua caliente

ESCENA 4 - SUEÑO CATALINA: BOLSA DE AGUA GIGANTE.

CATALINA, justo en el momento en que sus pies sienten el calor de la bolsita de agua caliente, sus ojos se abren grandes, una sonrisa enorme aparece en su rostro. Haciendo el movimiento de angelito sobre nieve, CATALINA se mueve así sobre una bolsita de agua caliente gigante. Disfruta de tocar su textura y lentamente se queda dormida.

-INICIO SECUENCIA DE MONTAJE-

ESCENA 5 - CABAÑA CACHA. EXT/DÍA.

PAULA golpea la puerta de CACHA.

ESCENA 6 - FRENTE CABAÑA CACHA. EXT/ATARDECER.

CACHA y CATALINA conversan en la silla de la galería.

ESCENA 7 - HABITACIÓN CABAÑA. INT/NOCHE.

CACHA tapa a CATALINA dormida y coloca con ternura la bolsita en sus pies.

ESCENA 8 - CABAÑA CACHA. EXT/DÍA.

PAULA y CATALINA golpean la puerta de CACHA.

ESCENA 9 - COCINA CABAÑA. INT/ATARDECER.

CATALINA y CACHA toman mate.

ESCENA 10 - HABITACIÓN. INT/NOCHE.

CATALINA y CACHA en la cama, miran dibujos en la televisión.

ESCENA 11 - CABAÑA CACHA. EXT/DÍA.

CATALINA golpea la puerta de CACHA.

ESCENA 12 - COCINA CABAÑA. INT/DÍA.

CATALINA y CACHA cocinan un bizcochuelo.

ESCENA 13 - FRENTE CABAÑA CACHA. EXT/ATARDECER.

CACHA y CATALINA comen la torta en la galería.

ESCENA 14 - HABITACIÓN CABAÑA. INT/NOCHE

CACHA y CATALINA duermen juntas y comparten la bolsa de agua caliente.

ESCENA 15 - HABITACIÓN CABAÑA. INT/NOCHE

CACHA y CATALINA duermen juntas y comparten la bolsa de agua caliente (cambian medias).

ESCENA 16 - HABITACIÓN CABAÑA. INT/NOCHE

CACHA y CATALINA duermen juntas y comparten la bolsa de agua caliente (cambian medias).

ESCENA 17 - HABITACIÓN CABAÑA. INT/NOCHE

CACHA y CATALINA duermen juntas y comparten la bolsa de agua caliente (cambian medias).

ESCENA 18 - COCINA CABAÑA. INT/NOCHE

CACHA ayuda a hacer la tarea a CATALINA.

ESCENA 19 - COCINA CABAÑA. INT/NOCHE

La pava hierve al lado de la bolsita de agua caliente.

ESCENA 20 - HABITACIÓN CABAÑA. INT/NOCHE.

CATALINA mira dibujos en la televisión mientras se acurruca al lado de CACHA quien estornuda y se suena los mocos.

-FIN SECUENCIA DE MONTAJE-

ESCENA 21 - FRENTE CABAÑA. EXT/AMANECER.

CATALINA y CACHA se despiden con un fuerte abrazo.

CATALINA se aleja y CACHA la saluda con la mano.

ESCENA 22 - COCINA CABAÑA. INT/DÍA.

CACHA camina por la cocina y al pasar al lado de la mesa observa lápices y hojas de CATALINA. A CACHA le llama la atención uno de los dibujos. Lo observa de cerca y sonríe.

Con un pequeño imán lo coloca en su heladera. En él aparece CACHA dibujada de la mano junto a CATALINA y COPITO.

ESCENA 23 - FRENTE CABAÑA. EXT/DÍA

Sopla un viento helado y las flores de las macetas se marchitan lentamente. El llamador de ángeles suena estridente. CATALINA, con un gorro de lana y con la mochila de su colegio, toca la puerta de la cabaña. Nadie responde. CATALINA toca de nuevo, y luego mira por la ventana.

ESCENA 24 - SALA VELATORIA. INT/ATARDECER.

PAULA, CATALINA y COPITO están sentados en la sala velatoria. CATALINA arrodillada en la silla, mira a través de la ventana junto a COPITO. PAULA está con el rostro entre sus manos.

CATALINA, luego de un momento se sienta en la silla y mira a PAULA. Luego comienza a observar el lugar: es de techo alto, frío, con algunos floreros. Observa a su izquierda un largo pasillo con un pequeño cuarto al final de él.

CATALINA se levanta y comienza a caminar hacia el pasillo, COPITO la sigue. Al llegar al final del mismo, descubre una amplia habitación, con grandes ventanas por donde se filtran los últimos rayos del sol. En el medio de ella hay un cajón gigante de madera, con su tapa abierta y un florero repleto de flores a su lado.

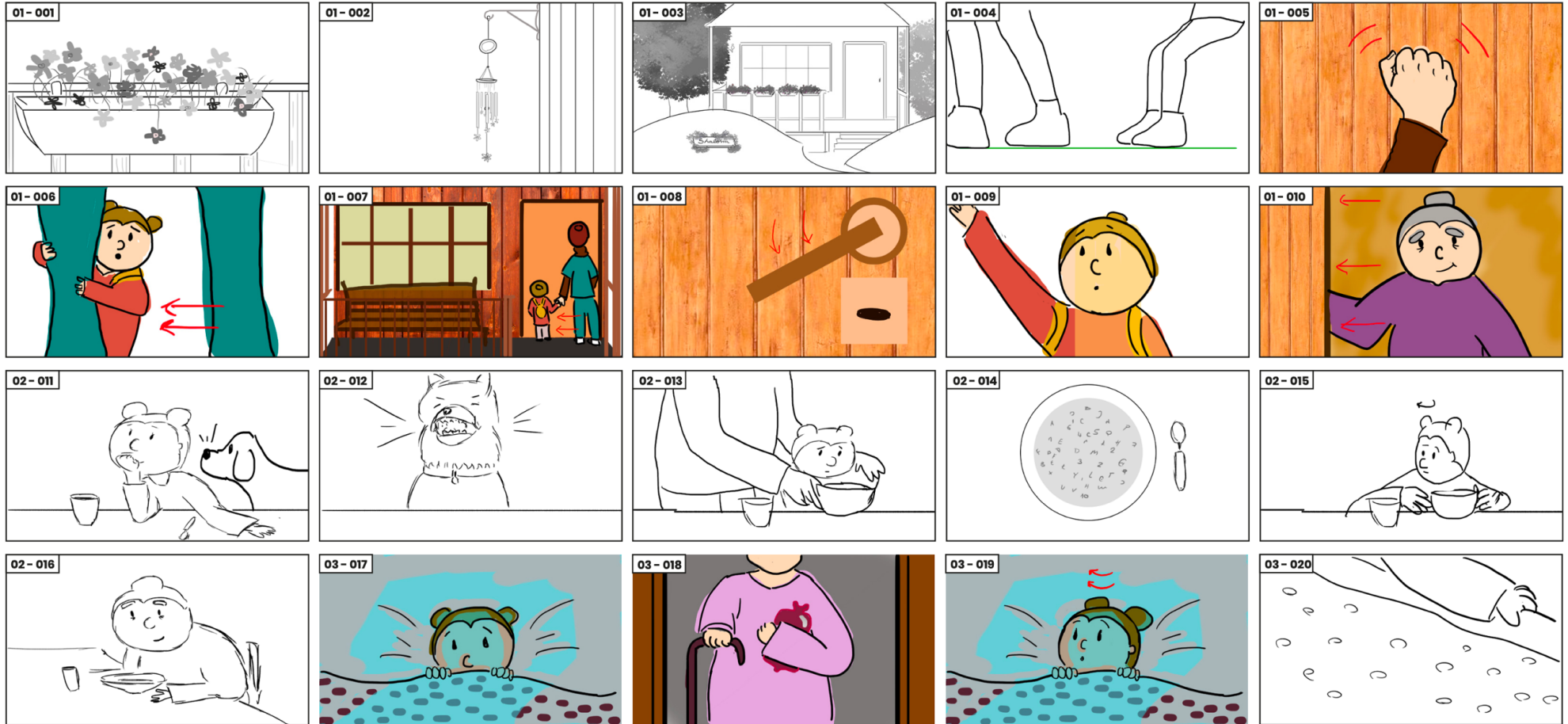
CATALINA, curiosa, se acerca. Apoya sus manos en el cajón, hace puntas de pie mientras mira su interior: encuentra a CACHA acostada, con los ojos cerrados y con sus manos apoyadas en el vientre. CATALINA se alegra y con suavidad acaricia la mejilla de CACHA. En ese instante, CATALINA hace un gesto de preocupación y, decidida, se saca la

mochila, abre el bolsillo más grande y se para rápidamente hacia el cajón, mientras COPITO la observa.

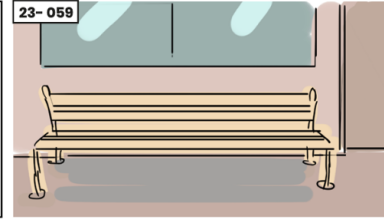
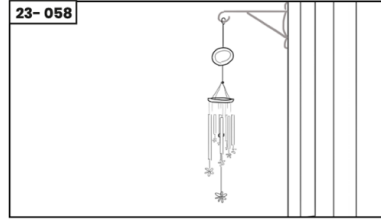
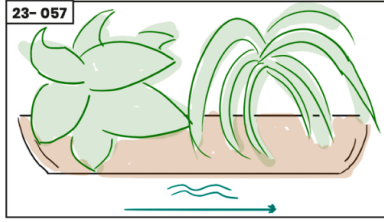
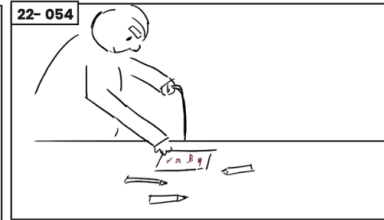
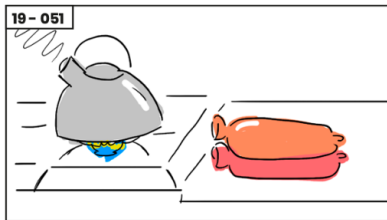
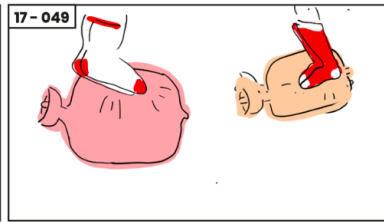
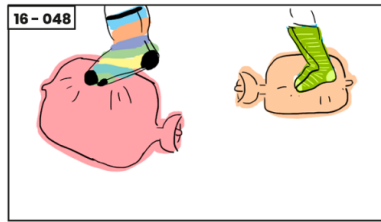
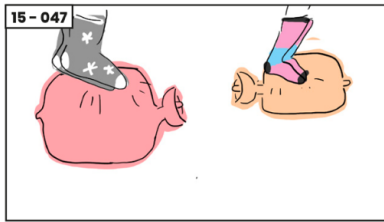
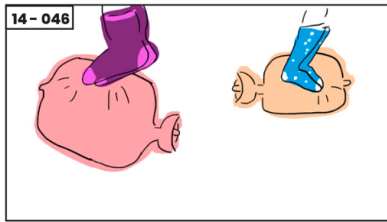
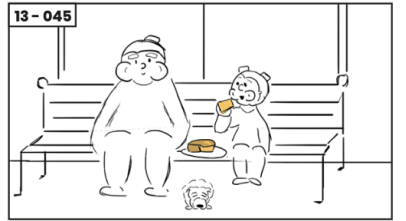
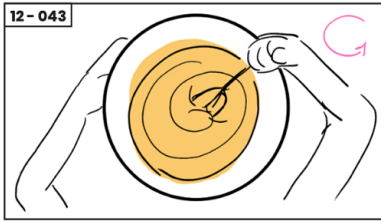
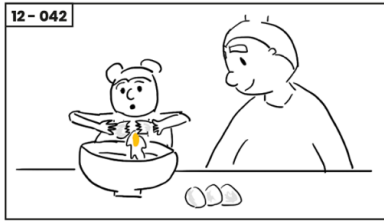
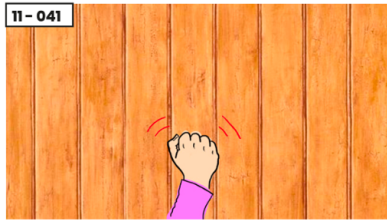
CATALINA, con delicadeza, coloca una bolsita de agua caliente en los pies de CACHA. CATALINA la mira con ternura mientras acaricia a COPITO que se acurruca a su lado.

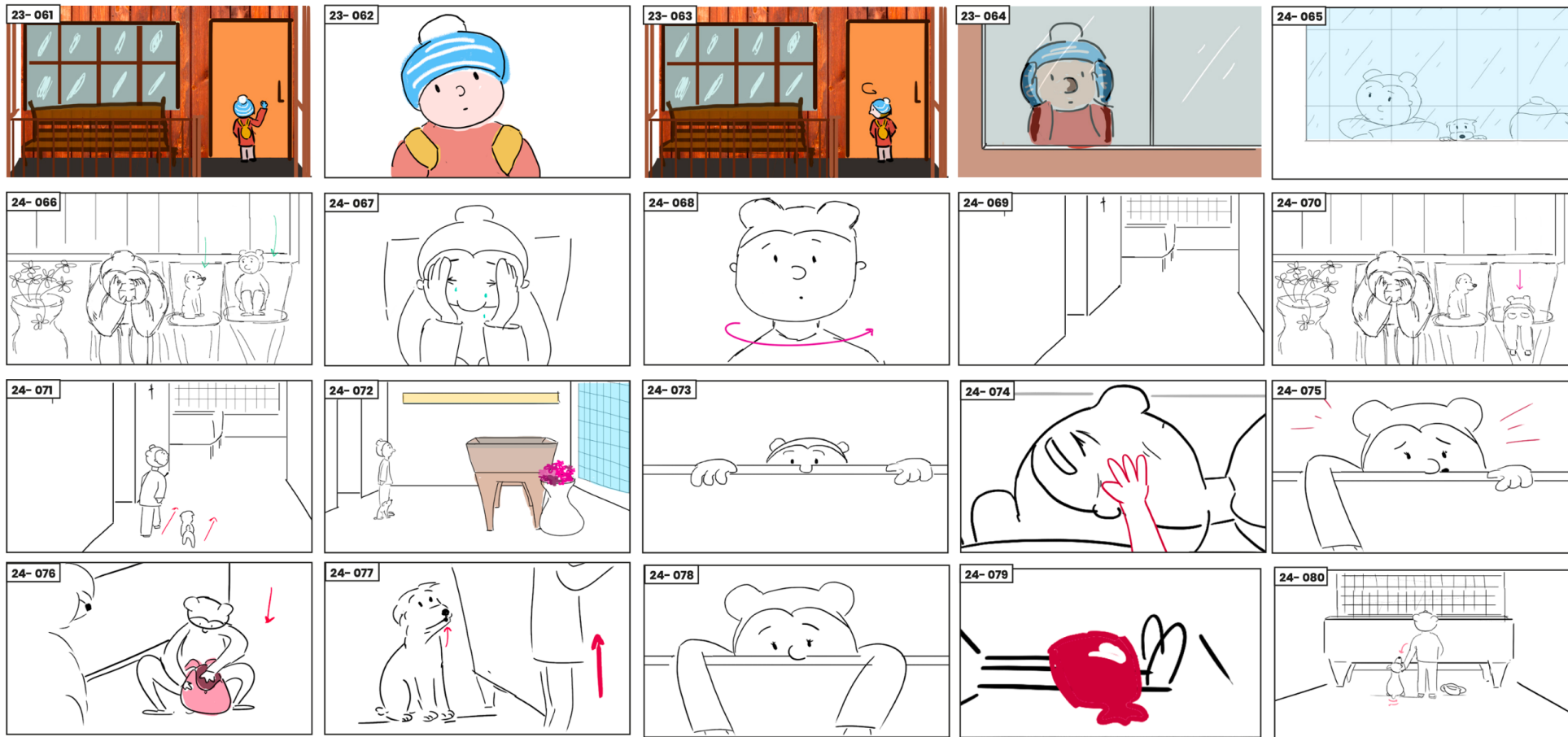
FIN

9.2 STORYBOARD









COMPTON S.A. VTO 09-20
MADRID, ESPAÑA



BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 10



10. BIBLIOGRAFÍA

- HOOKS, ED. (2000). *Acting for animators: A complete guide to performance animation*. Heinemann.
- MCKEE, ROBERT. (2002). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial, s.l.u.
- SIRAGUSA, C Y PESSUTO, M. (2014), “Esos Jóvenes ANIMAdos: Animación, Universidad y Trabajos Finales de Grado”, Ponencia presentada en el *IV Congreso de ASAECA (Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual)*, Universidad Nacional de Rosario, 13 al 15 de marzo de 2014.
- SÁENZ VALIENTE, R. (2008), *Arte y Técnica de la Animación*, Ediciones de la Flor, Buenos Aires.
- PUCHE, ALEJANDRO G. (2011), “¿Documentar la creación o documentarse para la creación?, ponencia partícipe del Encuentro y del libro “*Creación, Pedagogía y Políticas del Conocimiento. Memorias de un Encuentro*”, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Grupo Liebre Lunar.
- PURVES BARRY J. C. (2008). *Stop Motion: passion, process and performance*. Elsevier Ltd.
- PESSUTO, MARIA SOLEDAD. (2015). “La animación de autor desde la Universidad. La creación personal dentro del ámbito académico”. *El estado de Independencia*. Actas del IV Foro Internacional sobre Animación – ANIMA 2015.
- WELLS, PAUL. (2007). “*Fundamentos de la animación*”. Parramón ediciones S.A. Barcelona.

- WILLIAMS, RICHARD (2001). “*The animator’s survival kit*”. Faber and faber. Londres – Nueva York.

Referencias videográficas:

- Adrián Molina, Lee Unkrich (2017). *Coco* [Infantil/comedia]. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Alexander Gratzler (2022). *In the upper room* [Dibujos animados/cortometraje]. Interfilm Berlin.
- Eirik Grønmo Bjørnsen, Anna Mantzaris (2012) “*But milk is important*” [Animación/drama/cortometraje]. Volda University College, Noruega.
- Ru Kuwahata, Max Porter (2017, junio 13). *Negative Space* [Animación/cortometraje]. IKKI Films.
- Marc James Roels, Emma De Swaef (2012). *Oh Willy* [Animación/cortometraje/drama]. Beast Animation, Polaris Film Production & Finance, Vivement Lundi, Il Luster Films.
- Marcos Carnevale (2005). *Elsa y Fred* [Romance/comedia/vejez]. Sahazam Producciones, Tesela P.C. Coproducción Argentina-España.
- Pete Docter (2009). *Up: una Aventura de altura* [Infantil/aventura]. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Siqi Song (2019). *The Coin*. [Animación/cortometraje]. Film Independent.

Lista de referencias:

- Joselyn Rodríguez (S.F). *Cabañas de madera Sanabria en Galende – Hoteles.com*. [Fotografía]. <https://ar.pinterest.com/pin/443886107030924260/>

10.1 ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1	Recorte de un fotograma de La Bolsita de Agua Caliente. (Brutti, 2021)..	5
Figura 2	Detrás de escena de La Bolsita de Agua Caliente. (Brutti, 2021).....	9
Figura 3	Yuliana con su abuela Hilda. (Brutti, 2008).....	11
Figura 4	<i>Concepts</i> de La Bolsita de Agua Caliente. (Brutti, 2019).....	11
Figura 5	Primer boceto de la bolsita en plastilina. (Brutti, 2019).....	11
Figura 6	Negative Space (Ru Kuwahata y Max Porter. 2017).....	12
Figura 7	<i>In the Upper Room</i> (Alexander Gratz. 2022).....	13
Figura 8	<i>Up: una Aventura de altura.</i> (Pete Docter, 2009).....	13
Figura 9	<i>Coco.</i> (Adrián Molina & Lee Unkrich, 2017).....	13
Figura 10	<i>The Coin.</i> (Siqi Song, 2019).....	14
Figura 11	<i>Oh Willy.</i> (Marc James Roels, Emma de Swaer. 2012).....	14
Figura 12	Comparación I de <i>storyboard</i> con fotogramas de La Bolsita de agua caliente. (Brutti. 2023).....	15
Figura 13	Comparación II de <i>storyboard</i> con fotogramas de La Bolsita de agua caliente. (Brutti. 2023).....	16
Figura 14	Comparación III de <i>storyboard</i> con fotogramas de La Bolsita de agua caliente. (Brutti. 2023).....	16
Figura 15	Primeros diseños de Cacha, realizados en el laboratorio AJAYU, Ciudad Puno, Perú. (Brutti. 2019).....	18
Figura 16	Primeros diseños de Catalina, realizados en el laboratorio AJAYU, Ciudad Puno, Perú. (Brutti. 2019).....	19
Figura 17	Modelado de Cacha en plasticera. (Brutti. 2020).....	19
Figura 18	Prueba de estructura interna para cabeza articulada de Cacha. (Brutti, 2020).....	19
Figura 19	Modelado de cabeza previo a la creación de moldes. (Brutti, 2020).....	19
Figura 20	Personajes de La Bolsita creados en fieltro. (Brutti, 2021).....	20
Figura 21	Yuliana junto al primer set de La Bolsita, previo a comenzar la animación. (Brutti, 2021).....	20
Figura 22	Concept del set de la bolsita de agua caliente gigante. (Brutti, 2023)....	22
Figura 23	Referencia arquitectónica de la cabaña de La Bolsita. (Joselyn Rodríguez, S.F). Cabañas de madera Sanabria en Galende – Hoteles.com.....	22
Figura 24	Fotograma de “La Bolsita de agua caliente”. (Brutti, 2021).....	23

Figura 25	Pruebas en cartón gris de los sets. (Brutti, 2023).....	23
Figura 26	Pruebas en cartón gris de la cabaña. (Brutti, 2021).....	24
Figura 27	Pruebas en cartón gris de la cocina. (Brutti, 2021).....	24
Figura 28	Planta de la entrada y la cocina de la cabaña. (Brutti, 2021).....	25
Figura 29	Diseño del frente de la entrada de la cabaña. (Brutti, 2021).....	25
Figura 30	Diseño del contrafrente de la entrada de la cabaña. (Brutti, 2021).....	25
Figura 31	Conjunto de las paredes encastradas de la cabaña, vistas desde adentro - línea de arriba-, y vistas desde afuera -línea de abajo-. (Brutti, 2021).....	26
Figura 32	Relación de la puerta de la cabaña con su referencia en escala real. (Brutti, 2021).....	27
Figura 33	Relación del personaje con el mobiliario a escala. (Brutti, 2021).....	27
Figura 34	Yuliana confeccionando el acabado de los escenarios. (Brutti, 2022).....	28
Figura 35	Referencia de la heladera y su posterior construcción. (Brutti, 2021).....	28
Figura 36	Muebles vistos de manera armada. (Brutti, 2021).....	29
Figura 37	Muebles desarmados en partes para corte láser. (Brutti, 2021).....	29
Figura 38	<i>Work in progress</i> del mueble bajo mesada. (Brutti, 2021).....	30
Figura 39	Vista del horno integrado a la cocina. (Brutti, 2022).....	30
Figura 40	Vista de props en la cocina. (Brutti, 2022).....	31
Figura 41	<i>Collage</i> de distintos <i>props</i> realizados para La Bolsita. (Brutti, 2023).....	32
Figura 42	Ciclo de la caracterización de un personaje en animación. (Brutti, 2023).....	33
Figura 43	Fotografía de Blanca, abuela lejana de la directora. (Brutti, 2018).....	34
Figura 44	Fotografía analógica de Francina, prima de la directora. (Brutti, 2018)....	34
Figura 45	Primer boceto de los personajes de La Bolsita. (Brutti, 2019).....	34
Figura 46	Primer boceto de los personajes en plastilina (Brutti, 2019).....	35
Figura 47	Modelado de Cacha en 3D. (Brutti, 2019).....	35
Figura 48	Yuliana fieltrando a Cacha. (Brutti, 2021).....	37
Figura 49	Cuerpo de Cacha cubierto por fieltro. (Brutti, 2021).....	37
Figura 50	Cuerpo de Catalina cubierto por fieltro (Brutti, 2021).....	37
Figura 51	Fieltrando el rostro de Cacha. (Brutti, 2021).....	38
Figura 52	<i>Collage</i> de imágenes que muestran el vestuario de los personajes de La Bolsita. (Brutti, 2021).....	38
Figura 53	Vestuario de invierno de Catalina. (Brutti, 2022).....	39
Figura 54	Carolina terminando el camión de Cacha. (Brutti, 2022).....	39
Figura 55	Yuliana animando a los personajes de La Bolsita. (Brutti, 2021).....	41
Figura 56	Primera página y parte izquierda de la planilla del plan de rodaje de La Bolsita. (Brutti, 2022).....	43

Figura 57 Primera página y parte derecha de la planilla del plan de rodaje de La Bolsita. (Brutti, 2022).....	44
Figura 58 <i>Collage</i> comparativo nro. 1 entre la iluminación de “ <i>Oh Willy</i> ” (Marc James Roels, Emma de Swaer. 2012) y La Bolsita. (Brutti, 2022).....	46
Figura 59 Fotograma de “ <i>Negative Space</i> ” (Ru Kuwahata y Max Porter. 2017).....	47
Figura 60 Fotograma de “ <i>But milk is important</i> ” (Eirik Grønmo Bjørnsen, Anna Mantzaris, 2012).....	47
Figura 61 Fotograma de una escena nocturna de La Bolsita (2022).....	48
Figura 62 Esquema de iluminación de La Bolsita para una escena nocturna. (2022).....	48
Figura 63 Esquema de iluminación de La Bolsita para una escena diurna. (2022).....	49
Figura 64 Planos de la Cabaña de Cacha, con la ubicación de puntos cardinales. (Brutti, 2021).....	50
Figura 65 Fotograma del único amanecer de La Bolsita. (Brutti, 2022).....	50
Figura 66 <i>Slider</i> de GvPro Rental Córdoba junto al set de La Bolsita. (Brutti, 2021).....	51
Figura 67 <i>Collage</i> comparativo I entre la referencia filmada y un fotograma de La Bolsita, en el que se imita ese movimiento. (Brutti, 2021).....	53
Figura 68 <i>Collage</i> comparativo II entre la referencia filmada y un fotograma de La Bolsita, en el que se imita ese movimiento. (Brutti, 2021).....	54
Figura 69 <i>Collage</i> comparativo III entre la referencia filmada y un fotograma de La Bolsita, en el que se imita ese movimiento. (Brutti, 2021).....	55
Figura 70 Animación de una escena de La Bolsita. (Brutti, 2021).....	56
Figura 71 Captura de pantalla del registro del proceso de animación. (Brutti, 2021).....	58
Figura 72 Fotograma de La Bolsita con animación de tres personajes a la vez. (Brutti, 2021).....	60
Figura 73 Movimientos secundarios en un fotograma de La Bolsita. (Brutti, 2021).....	64
Figura 74 Fotograma de La Bolsita con animación de tres personajes a la vez. (Brutti, 2021).....	65
Figura 75 Ciclo de la caracterización en movimiento en stop motion. (Brutti, 2023).....	67

Figura 76 Yuliana mostrando una bolsita de agua caliente en Anecy Mifa Pitches 2022 (Brutti, 2022).....	71
Figura 77 <i>Collage</i> comparativo entre rasgos de Cacha con Hilda, abuela de Yuliana. (Brutti, 2022).....	72