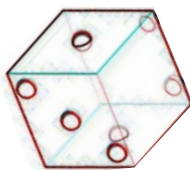


CIUDAD DESTINO

PROPUESTA PARA CONFERENCIA
LOOP DE ANIMACIÓN

YENNY SANTAMARÍA
INGRID RUIZ



FICHA TÉCNICA

Nombre: CIUDAD DESTINO

Trabajo de Grado con Mención Meritoria

Escuela de Cine y Televisión - Universidad Nacional de Colombia

Técnica: Animación Stop-Motion

Duración:0:27:35

Formato:Mini- DV

Año: 2003

Dirección, Producción, Animación: Yenny Santamaría - Ingrid Ruiz

Director de Fotografía: Inti Yuraq Ávila

Director de Arte: Claudia Bautista - Diego Sánchez

Música y Diseño Sonoro: José Miguel Vargas

CONFERENCISTAS:

Yenny Santamaría

Realizadora de Cine y Televisión

Escuela de Cine y Televisión

Universidad Nacional de Colombia

Ingrid Ruiz

Realizadora de Cine y Televisión

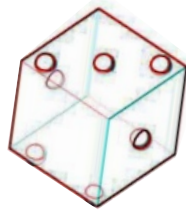
Escuela de Cine y Televisión

Universidad Nacional de Colombia

REQUERIMIENTOS

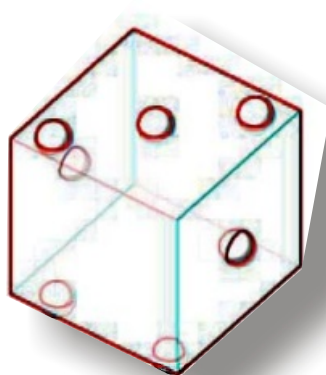
- Video Beam
- Amplificación de Sonido
- VHS



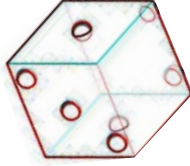


CIUDAD DESTINO

CONTENIDO DE LA CONFERENCIA



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO



OBJETIVOS GENERALES

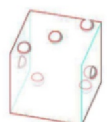
1. Realizar un audiovisual de 15 minutos en video, utilizando como técnica la animación en stop motion.
2. Conseguir que tanto los medios expresivos propios del lenguaje cinematográfico, como la expresividad lograda con la animación, se conviertan en elementos que aporten a la narración como significantes, y permitan conducir la interpretación en ausencia de lenguaje verbal o escrito.
3. Inventar una ciudad con sus espacios, sus habitantes y las rutinas que esta ciudad les impone, para tener la posibilidad de un proyecto expandible y sólido a largo plazo.

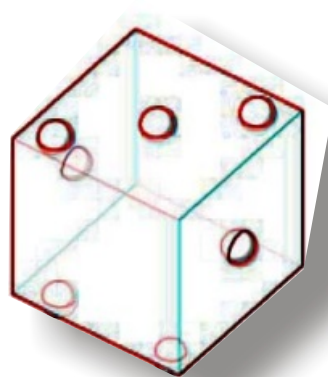
IDEA

En la Ciudad Destino es imposible escapar de la rutina y lo predestinado.

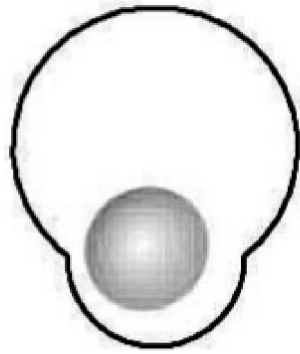
SINOPSIS

En una ciudad donde el destino controla la vida de sus habitantes, entregando misiones que generan rutinas; Sosegado debe diariamente entregar un paquete a quienes aparentemente son merecedores de un premio siendo trasladados a otro lugar sin que Sosegado los vuelva a ver. Un día descubre que el paquete es una trampa, y que los supuestos ganadores son en realidad transformados en los objetos que componen la ciudad. Sosegado dándose cuenta de lo siniestro de su labor, intenta salvar a Melancólico del fatal desenlace que lo espera, ya que será el siguiente habitante de la ciudad en ser transformado. Decide oponerse al destino negándose a cumplir su misión, que sin embargo es cumplida por él mismo justamente en un su intento por evitarlo. Luego comprende que él es el siguiente en desaparecer y se resigna a su suerte, dándose cuenta que fue reemplazado por alguien como él, y que la rutina en la Ciudad volverá a comenzar.





BASES CONCEPTUALES DEL PROYECTO



Aunque llegado el momento el proceso de animación es de tipo puramente manual, no hay que olvidar que como en cualquier otro tipo de producto audiovisual, el proyecto Ciudad Destino buscaba responder a unas expectativas tanto profesionales como personales por parte de las realizadoras y de todo el equipo que participó en su desarrollo. Por esta razón era tan importante sentar unas bases conceptuales claras, que dieran forma al proceso y que se constituyeran en los lineamientos que permitieran unificar el trabajo de tantas personas en la búsqueda de un fin común coherente. Además, plantear de manera adecuada estos conceptos, fue la manera que consideramos más adecuada para garantizar que el resultado final del proceso lograra transmitir el trasfondo temático de la historia.

Búsqueda de unidad formal

Teniendo en cuenta que al realizar una animación es necesario crear todos los elementos constitutivos de la misma (personajes, objetos, lugares, causalidad de los acontecimientos), y que en nuestro caso las fuentes temáticas que determinaron las características de la historia fueron la rutina, el destino y el azar; se pretendía que existiera una relación directa entre el contenido de la historia y los elementos que la componen visualmente.

Mientras la idea del destino aparece sobre todo

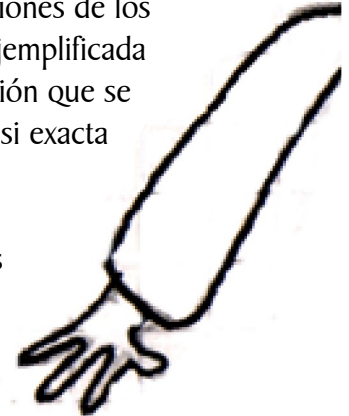
en la manera en que la historia se desarrolla, el azar aparece ejemplificado en el diseño de la mayoría de objetos y locaciones y en el funcionamiento de algunos objetos que sirven a veces para determinar decisiones de los personajes o el rumbo de los acontecimientos. La rutina es el elemento que determina casi por completo las acciones de los personajes, y se ve ejemplificada en secuencias de acción que se repiten de manera casi exacta por algunos de ellos.

Ausencia de diálogos

El proyecto fue planeado de tal manera que no fuese necesario el uso de la palabra escrita o hablada; los personajes emiten sonidos que refuerzan sus reacciones, pero son simplemente interjecciones. Por esto no se tiene en cuenta el lipping en ningún momento, elemento que podría determinar el cronometraje de los planos en caso que la animación incluyera diálogos.

Por esta razón, los parámetros que guiaron el cronometraje están centrados en el movimiento mismo, y se planearon cuidadosamente buscando incluir pausas, aceleración y desaceleración, cambios de dirección, y todos aquellos elementos que ayudaran a darle énfasis a las acciones que más nos interesaron, así como claridad a los movimientos de los personajes en cuanto a su intencionalidad en cada momento de la historia.

Por otro lado, la ausencia de diálogos exigió que las acciones realizadas por los personajes fuesen lo suficientemente claras



como para poder conducir la historia por sí solas. El movimiento debió determinar además de los sucesos, el tipo de interacciones que cada personaje establece tanto con los objetos y espacios de la ciudad, como con los demás personajes.

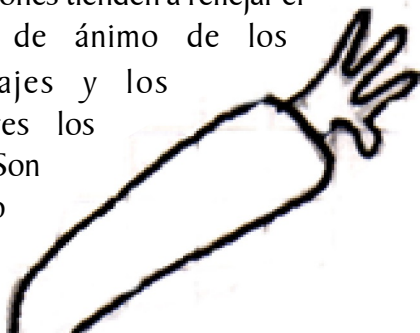
Expresiones restringidas

Los rostros de los muñecos no tienen movimiento, la expresividad de los mismos está centrada en el movimiento corporal y no en el facial.

La fotografía y la cámara

El tipo de iluminación escogida se divide en dos tipos claramente diferenciados, correspondientes al día y la noche en la ciudad. Para la noche se buscó una iluminación tendiente al claro-oscuro, utilizando en algunos casos color en las luces. Se tiende a que los personajes aparezcan en contraluz sobre fondos luminosos, o iluminados con luces muy direccionales. Se buscó también crear zonas de luz y sombra en la mayoría de los lugares por los que se desplazan los personajes, buscando enfatizar la soledad de los habitantes de la ciudad. La iluminación para el día es mucho más uniforme siguiendo el estilo Natam; la fuente de luz es el cielo verdoso de la ciudad, que ilumina con una luz difuminada y pareja. Cabe anotar que las fuentes de luz no tienen que estar justificadas necesariamente.

En cuanto a la cámara el objetivo fue que la ciudad prevaleciera sobre los personajes. Las angulaciones tienden a reflejar el estado de ánimo de los personajes y los encuadres los muestran mucho más como



ran casi siempre en relación con el espacio en que se encuentran y los objetos que los rodean, enmarcados muchas veces por las estructuras y las construcciones que componen la ciudad. Son mucho más comunes los planos que muestran personajes solos, y si están en grupo, se ven distanciados impidiendo que una eventual cercanía pueda posibilitar alguna relación entre ellos, a excepción de momentos muy específicos como el encuentro entre Sosegado y Melancólico en el parque y las escenas en las que intervienen los Arlequines.

Los planos fijos y de larga duración son la constante durante todo el corto, lo cual enfatiza la atmósfera tranquila y desolada que se pretendió construir con los demás elementos, y sobre todo en concordancia con el carácter de Sosegado, el personaje que conduce la historia. La aparición de planos con movimiento de cámara se hace en puntos de giro en la historia, reforzando la idea de un cambio en la cotidianidad de la Ciudad Destino, así como un montaje más rápido en los mismos momentos del cortometraje persiguiendo el mismo fin.

Concepto Sonoro

El tratamiento sonoro conduce a enfatizar la idea de una ciudad de pocos habitantes, que se desenvuelven por separado, sin relacionarse entre ellos más que para aquello que el destino considera necesario. Son personajes solos en medio de un lugar en general desolado.

El trabajo del sonido se dividió en tres partes: el sonido ambiente característico de

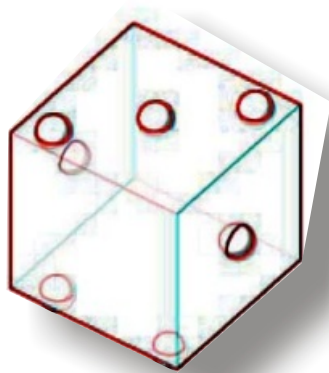
cada uno de los espacios de la ciudad, los sonidos propios de los personajes y el sonido de los objetos que aparecen en escena. Para el ambiente se tuvo en



son pocas, por lo tanto éste es un sonido tenue que sirve como cortina de fondo para el resto del sonido. La ciudad está casi en silencio, a excepción de los lugares con fuentes sonoras específicas y definidas (la Fábrica, el viento en la Torre)

Los sonidos correspondientes a los movimientos y voces de los personajes están en primer plano respecto al ambiente. La ciudad es lo suficientemente silenciosa como para escuchar con claridad los sonidos que produce un individuo. Teniendo en cuenta que no hay diálogos, este tipo de sonidos ayuda a complementar la narración, acentuando estados de ánimo y reacciones de los personajes ante los acontecimientos.





DESARROLLO DEL PROCESO

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Una de las características principales de nuestro trabajo Ciudad Destino, consiste en que los habitantes de esta ciudad corresponden cada uno a una emoción o estado de ánimo, lo cual determina sus movimientos y actitudes, y por supuesto su apariencia. Durante todo el proceso de diseño y construcción de los personajes, fue éste el concepto que determinó los lineamientos a seguir. A continuación se presenta una descripción de cada personaje, así como la función que desempeña en la historia:

SOSEGADO: Es el personaje central alrededor del cual gira toda la historia. Su función es ser el juguete del destino, la fuerza que determina la rutina de la ciudad y de todos sus habitantes. La característica emocional más relevante de Sosegado obviamente es la paciencia.



Es tranquilo y se preocupa por el bienestar de los demás. Su "hogar" está en una plazoleta con os terraplenes separados,

sobre el más grane se encuentra el arbolito que sirve le sir ve de cama a Sosegado; en el de menor tamaño está una silla donde siempre se encuentra Melancólico, otro ser solitario que vive allí cuidando su silla. Ambos sostienen una relación distante, pero constante y por consiguiente importante, despidiéndose todos los días al amanecer y el anochecer. La vida de Sosegado consiste en cumplir el mismo trabajo todos los días sin conocer ni el propósito ni el resultado. El trabajo es algo sencillo: entregar cada día un paquete a personajes diferentes que son designados por las pantallas.



MELANCÓLICO: Es vecino de Sosegado. Siempre está en su terraplén cuidando su sillita, pues la pantalla le ordena permanecer allí. Saluda a su vecino todos los días. Es para Sosegado algo así como la posibilidad de cercanía con alguien, en ese mundo en que cada quien hace sólo lo que le es ordenado. Aunque nunca tiene un contacto estrecho con él, puede intuirse que a los dos les gustaría. Melancólico es el último de los habitantes que debe recibir el paquete de parte de Sosegado, sin embargo cuando por fin va a recibirlo, Sosegado huye sin que Melancólico entienda por qué.



Finalmente, por causas desconocidas, pasa por donde su vecino arroja el paquete. Al otro día Sosegado ve cómo su amigo ha sido convertido en ficha de jazz y es apilado junto a otras que se encuentran en la calle parqués.



MIEDOSO: Es el ser más pequeño del mundo de los juegos. Se desplaza como un insecto y da la impresión de vulnerabilidad, de ser un individuo indefenso.



Todos los días es el que llega primero para pararse en la estrella y así recibir el paquete, pero siempre es desplazado por personajes más grandes, aterradores o aprovechados que él. Sosegado lo ayuda a levantarse en una ocasión que cae al suelo, empujado por Iracundo. Es el último de los personajes que acuden todos los días a la calle Scrabble en recibir paquete y cuando Sosegado por fin se lo entrega, se siente satisfecho, pero al día siguiente descubrimos que ha sido convertido en una ficha de Scrabble e irónicamente es colocado sobre la estrella central del tablero por la que esperaba y luchaba todos los días. Después de Melancólico, Miedoso es el personaje al que Sosegado más se acerca. Cuando Sosegado ve que por fin Miedoso consigue la dicha tan anhelada, se pone muy feliz, y por eso es más terrible cuando lo ve siendo víctima del engaño y transformándose en objeto.

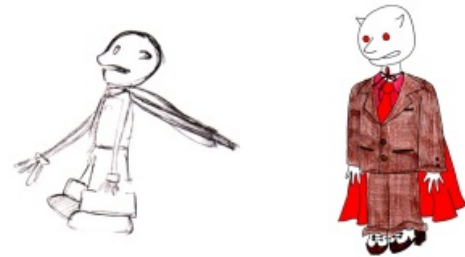


ARLEQUINES: Son los mensajeros del destino y los ejecutores de la trampa que éste pone a los habitantes de su ciudad. Sin embargo no es así como deben aparecer en la historia, pues el destino ha creado un señuelo muy atractivo para los personajes.

Deben verse como los dadores de felicidad, los que al volver a alguien el centro de atención le dan todo lo que siempre quiso. Es importante el hecho de que son



HÉROE ORGULLOSO, IRACUNDO: Son otras víctimas del destino y su maquinaria. Su intervención es sencilla y su presencia sirve a fin de cuentas para que Sosegado pueda repetir las acciones, para que se vea que a todos los controlan las pantallas, y para apreciar cómo van desapareciendo los habitantes de la ciudad.



ENANOS: Al igual que los Arlequines, son muchos de la misma especie y no sólo uno como los demás. No cumplen ninguna función relevante dentro de la historia. Habitan el lugar desolado, y su ocupación es transportar y acomodar los desechos que allí se encuentran.



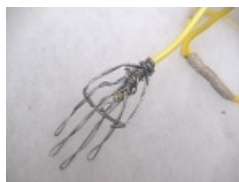
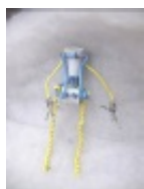
Teniendo en cuenta estas características de los personajes que intervendrían en la historia, iniciamos el proceso de materialización de todas estas ideas en objetos tangibles. En la



contamos con la colaboración de Joan Manuel Vargas, artista plástico que realizó los bocetos para el diseño de los personajes, teniendo en cuenta principalmente la emoción o estado de



ánimo que debía representar y los movimientos que la historia requería que cada uno de ellos ejecutara. Estos parámetros determinaron la forma de cada personaje, la apariencia y el material que debían tener los acabados, así como una idea sobre los movimientos particulares de cada uno. Se llegó a la aprobación de los bocetos para la construcción de los personajes, sin hacer en este punto del proceso mucho énfasis en el color, aunque sí las primeras consideraciones en este sentido.



El segundo paso fue el análisis de los dibujos para realizar la construcción de las estructuras flexibles para cada muñeco. Habiendo definido el alambre de cobre forrado y los tubos PVC como materiales básicos para las estructuras, se realizaron bastantes pruebas buscando la mejor manera de utilizar estos elementos y corrigiendo en cada una los problemas que éstas presentaban, teniendo en cuenta sobre todo que permitieran realizar todos los movimientos que cada muñeco requería. Se llegó entonces a las estructuras finales de los diferentes tipos de

personaje, con las cuales, tras realizar un detallado desglose por acciones de cada uno, se realizaron las pruebas de animación con las cuales se probó al mismo tiempo el tipo de movimientos que los muñecos ejecutarían dentro

Antes de proceder al acabado de los muñecos, se tomaron las decisiones finales en cuanto a las texturas aparentes de cada uno, el material real del cual se construirían, y los colores definitivos para cada elemento. En este aspecto y en el diseño del vestuario y los acabados colaboró con



nosotras la estudiante de Cine y Televisión Claudia Bautista. Los materiales utilizados para cada tipo de personaje difieren de uno a otro y la escogencia de los mismos responde nuevamente a la emoción o estado de ánimo que representan. Los materiales usados son básicamente porcelanicrón, látex, lana, diferentes telas (lycra, tul, lino, terciopelo, etc) y cuentas de plástico. Dentro del proceso de acabado de cada muñeco, fue necesario modelar las cabezas

en porcelanicrón, labor que fue llevada a cabo por las realizadoras, y luego, cubrir algunas de ellas con látex, así como las manos hechas con



estructura de alambre. Como paso final fue necesario elaborar la piel corporal de aquellos muñecos que no llevan ropa, o por el contrario, confeccionar el vestuario y el calzado de cada uno, para lo cual además del trabajo de la diseñadora de vestuario, contamos con la colaboración de varias modistas.

hacer. A Sosegado le ordena ir a trabajar todos los días, mientras que a Melancólico le indica quedarse siempre allí en su terraplén. Todo el parque está bordeado por fichas de dominó gigantes, una de las cuales es puesta allí una noche y que deducimos fue en lo que Iracundo se transformó al ser llevado por los Arlequines.

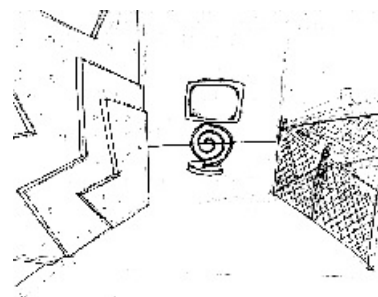
CONSTRUCCIÓN DE LOCACIONES

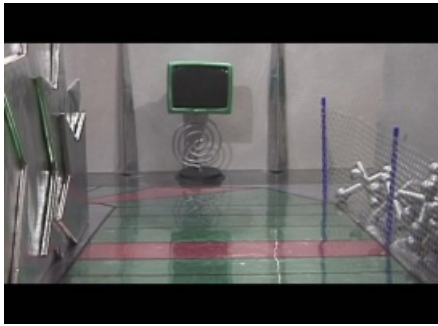
La historia tiene lugar en siete locaciones, que fueron desarrolladas a partir del concepto que creamos de la ciudad y los lugares que necesitábamos para recrear las diferentes acciones de nuestros personajes. En un primer bosquejo desarrollamos complejos funcionales dividiendo la ciudad en zonas, concebimos una ciudad de estructura circular con lugares destinados a trabajo, vivienda, recreación, puntos de control para el destino, medios de transporte, calles y demás lugares utilitarios y de tránsito necesarios para una configuración coherente de la ciudad. Posteriormente, a medida que la historia tomaba más forma y el proceso de producción se fue complejizando, decidimos escoger sólo las locaciones estrictamente necesarias para la comprensión de la historia, sólo aquellas importantes para el personaje principal, quien al ser el mensajero de la ciudad tiene la posibilidad de mostrarnos en su recorrido una gran parte de la ciudad, aunque muchos lugares se queden por fuera de su labor cotidiana. A continuación presentamos una breve descripción de las locaciones donde se desarrolla la historia:

PARQUE: Es el lugar donde viven Sosegado y Melancólico, cada uno en un terraplén circular, cuyo piso tiene un diseño de estrella china. En el terraplén de Sosegado está un árbol, que siendo su única posesión le sirve de cama. Melancólico duerme en una silla que se encuentra sobre su

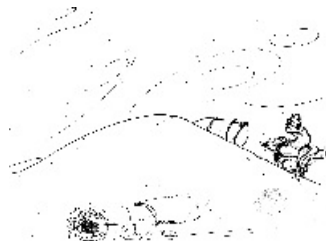


CALLE PARQUÉS: Es un lugar de paso para varios de los personajes, una calle estrecha con una pared a un lado y un lote rodeado con una malla en el otro. Una pantalla que se encuentra allí siempre indica seguir el camino del parqués. Cuando Sosegado huye con el paquete decide desobedecer la orden y toma el camino contrario. Detrás de la reja de esta calle es donde el gancho coloca la pelota naranja y la ficha de jazz, que suponemos son los objetos en los que fueron convertidos Héroe Orgullosa y Melancólico.



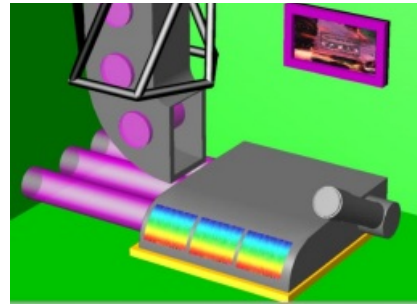


LUGAR DESOLADO CON CUBO: Es el lugar más alejado de la ciudad y el equivalente a un basurero o lugar de depósito de desechos. Lo habita un grupo de Enanos que se dedican a transportar y acomodar dichos desperdicios. Además de los enanos, hasta allí sólo llega Sosegado.



CUBO: Es el centro de operaciones donde le son entregados los paquetes a Sosegado. Es un cuarto cúbico parecido a un dado, con una puerta automática que se abre al paso de Sosegado. En su interior se encuentra la simulación de una máquina tragamonedas, donde se decide el color de la cinta del paquete y

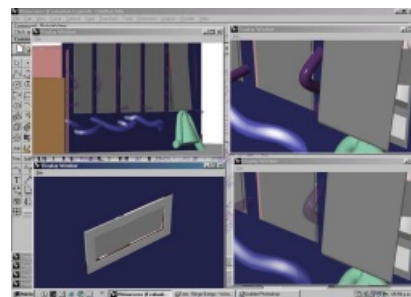
el personaje a quien será entregado. Una pantalla muestra una foto de archivo del personaje que debe recibir el paquete, e inmediatamente éste sale de un dispositivo especial para que Sosegado pueda tomarlo.

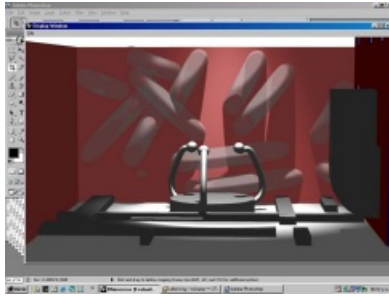


FÁBRI

CA :

Lugar donde los personajes son convertidos en fichas de los diferentes juegos que conforman la Ciudad Destino. Sosegado pasa por allí todos los días antes de ir a entregar el paquete y cada día un gran gancho recoge el producto que es expulsado del interior (la ficha de dominó, la pelota naranja, la ficha de scrabble). Por fuera se alcanza a escuchar un sonido industrial, y es allí donde finalmente Sosegado descubre la naturaleza de su labor y el destino de los personajes.

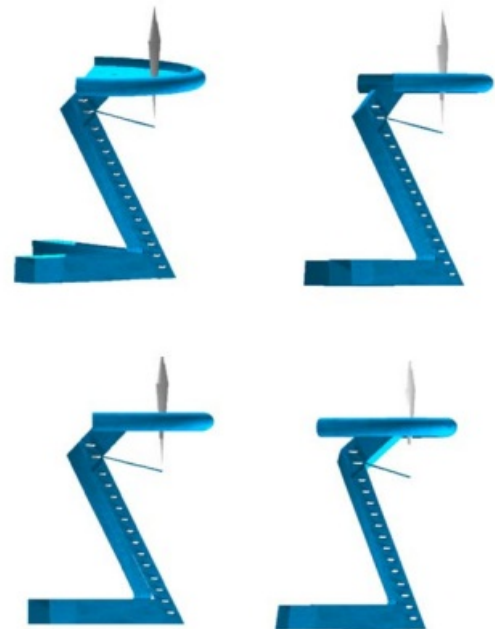
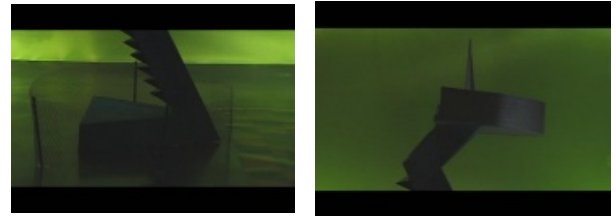




CALLE SCRABBLE: Lugar con un piso de crucigrama con casillas de color violeta. Es un lugar lleno de color, a diferencia de los otros que son más neutros. Allí todos los personajes llegan y se pelean para pararse en la estrella central, situación que nos permite mostrar el carácter de cada uno y observar lo que sucede cuando se confrontan. Cuando Sosegado llega entrega el paquete a quien está parado sobre la estrella, aunque realmente él conoce de antemano quién es el destinatario del mismo gracias a la imagen en la pantalla en el Cubo. Al destapar el paquete del cual sale una brillante luz y que produce una corta melodía, un grupo de Arlequines acompañando un carrito, se acercan al personaje que abrió el paquete, lo aplauden, alaban y adulan, lo suben al carrito, y se alejan de allí. El espectáculo produce en Sosegado una especie de alegría por la dicha ajena, y en los demás personajes, las ganas de que les ocurra lo mismo.



TORRE: Es una alta torre rodeada en su base con una reja. Junto a ella se encuentra un edificio con dos puertas y unas escalinatas. A este lugar llega Sosegado cuando está huyendo y no quiere entregar el paquete a Melancólico. En su cima posee una azotea a la que se debe acceder escalando por unos peldaños adheridos a la torre. La azotea es el lugar desde el cual Sosegado arroja el paquete intentando deshacerse de él, para descubrir luego que precisamente ha realizado lo que quería evitar, es decir, entregar el paquete a Melancólico.



Teniendo claras tanto las características de los lugares como su función, procedimos al diseño y elaboración de las mismas, para lo cual se vinculó al proyecto el estudiante de diseño industrial

fueron, por un lado, de tipo conceptual, pues cada lugar debía comunicar visualmente la presencia del destino, y transmitir además el carácter de lugar único y descontextualizado del mundo real que queríamos para la ciudad; y por el otro, de tipo práctico y monetario, buscando la máxima funcionalidad de las locaciones y su construcción con materiales económicos y accesibles. Buscando ante todo la simplicidad de las formas y su expresividad a través del color, el diseñador Diego Sánchez realizó numerosos bocetos de los elementos constitutivos de los lugares, entre los que se escogieron aquellos que se construyeron. Cabe mencionar que aparte de los espacios, fue necesario diseñar todos los objetos de la Ciudad Destino, labor que en muchos casos implicó, además de tener en cuenta los elementos antes mencionados para su concepción, el hecho de poseer movimiento, lo cual hizo necesario construir piezas flexibles en algunos de los objetos, para que así pudieran ser manipulados de manera efectiva por parte de los personajes y animados de manera exitosa por parte de las realizadoras.



En la construcción de los objetos y las locaciones participó un equipo de aproximadamente ocho personas, incluyendo entre otros a las realizadoras, los diseñadores y el director de fotografía. Los materiales utilizados fueron en su mayoría cartón paja, aluminio, madera y plástico, así como pinturas de diferentes texturas y tonalidades. Este proceso ocupó un tiempo importante en la etapa de preproducción debido a la cantidad de elementos que debían ser construidos, así como a la complejidad que la mayoría de ellos implicaba. La lista completa de

estos elementos se encuentra de manera detallada en cuanto materiales y color en el anexo de desgloses de dirección de arte.

