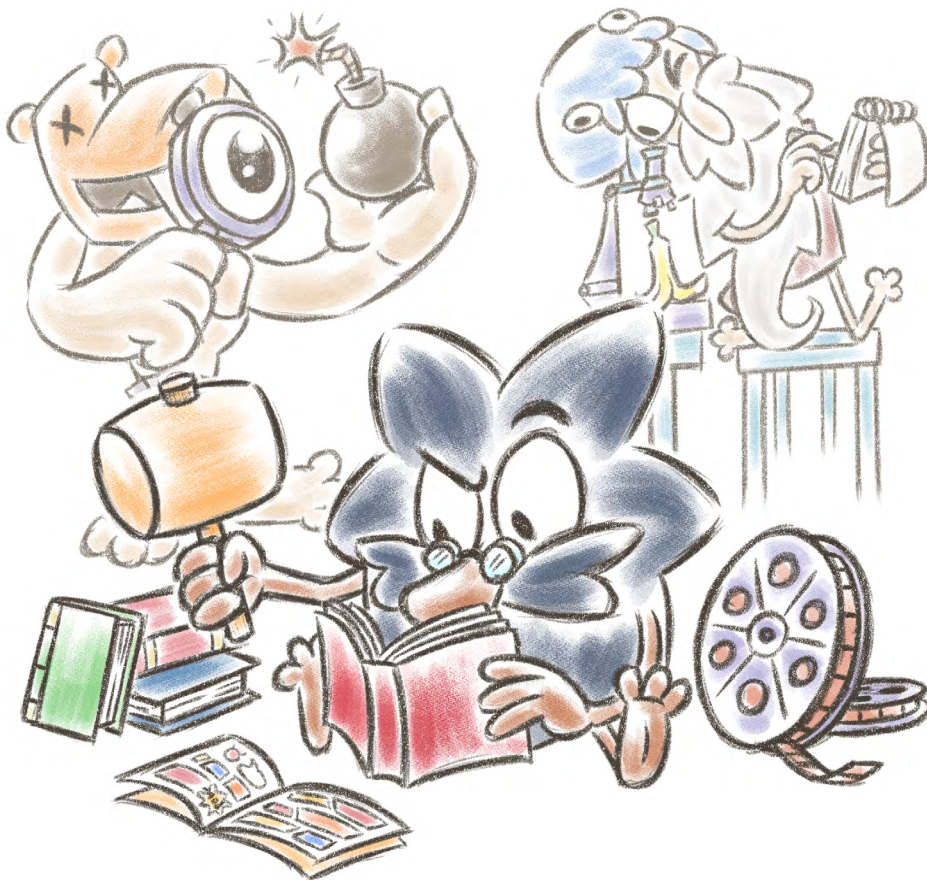


Humor Visual Animado



Elemento de Cohesión Cultural y Social

Presentado por:
David Barra Reyes
Dirigida por:
Sebastián Pagueguy
Santiago de Chile, Enero de 2020.

Humor Visual Animado

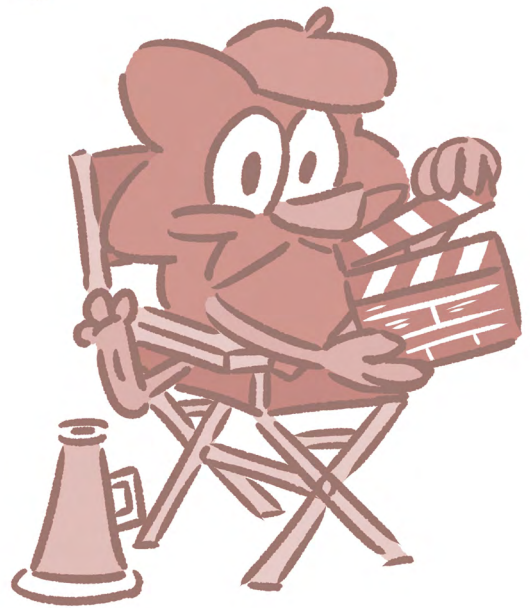


Elemento de Cohesión Cultural y Social

Proyecto de título para optar al título
de diseñador con mención en
Diseño Gráfico
Presentado por:
David Barra Reyes
Dirigida por:
Sebastián Pagueguy
Santiago de Chile, Enero de 2020.



Fig. 1. Plonk tiene una idea. 2019. David Barra.



CONTENIDO

01 Prólogo 8

02 Objetivos 11

- 2.1 Objetivos de Investigación 11
- 2.2 Objetivos de Diseño 12
- 2.3 Objetivos Específicos 14

03 Investigación 15

- 3.1 Método de Investigación 16
- 3.2 Glosario 17
- 3.3 Introducción al Tema 22
 - 3.3.1 Descripción General 22
 - 3.3.2 Planteamiento/Preguntas 24
- 3.4 Humor como Fenómeno Humano 25
 - 3.4.1 Estructura Narrativa del Humor 26
 - 3.4.2 Recepción Social del Humor 30
- 3.5 Humor Visual 37
 - 3.5.1 Desarrollo del Humor Visual 38
- 3.6 Humor Visual Escénico y Cinematográfico 45
- 3.7 Humor Visual en la Animación 50
 - 3.7.1 La Animación y su extenso potencial gráfico 51
 - 3.7.1.1 Los 12 principios de la Animación 56

- 3.7.2 Desarrollo del Humor en la Animación 64
- 3.8 Conclusiones de la etapa teórica explorativa 72

04 Etapa Proyectual 74

- 4.1 Desarrollo del corto animado 75
- 4.2 Desarrollo de la Historia 77
 - 4.2.1 Guión Dramático y Storyboard 86
 - 4.2.2 Historia final en la producción de la animación 91
- 4.3 Producción del Corto Animado 93
- 4.4 Desarrollo Estético 94
- 4.5 Conclusiones Finales 116

05 Bibliografía 118

- 5.1 Audiovisual 118
- 5.2 Artículos y Libros 119
- 5.3 Web 121

06 Anexos 122

01 Prólogo

Desde que comencé en la carrera de Diseño, de a poco fui descubriendo que podía dedicarme al rubro de la animación y desde entonces me ha interesado desarrollar mis capacidades para poder dedicarme a ello. La animación y el humor siempre han sido parte de mi vida y siempre me ha interesado el poder crear cosas en torno a la entretención. Siempre me ha llamado la atención el humor y el entretenimiento como un pilar importante en la vida cotidiana.

Desde pequeño siempre me ha interesado contar historias, chistes y dibujar. Poco sabía en ese entonces lo complejo e interesante que resulta el mundo en torno a la entretención. Con el tiempo descubrí que, a lo que me quería dedicar, iba más allá de hacer un dibujo ridículo o una actitud exagerada para hacer reír; Había una construcción y planificación de por medio.

El humor forma parte de mi y de mi familia desde que tengo memoria, y se ha transformado en una forma de comunicar cariño, pena o cualquier otra emoción. El que nosotros pudiésemos aceptar chistes como una forma coherente de contar nuestras cosas, me hizo pensar, ¿Pero, por qué pasa esto?

Esta pregunta y mi continuo interés en dedicarme a la industria del entretenimiento, el hambre de aprender y poder ocupar ese conocimiento para comunicar, me motivaron a combinar mi pasión por la animación, por la comedia y el fenómeno cultural que generan.

Prólogo

El estudio en torno al humor visual en la animación, no sólo me llevó a entender desde distintas perspectivas el cómo funciona, sino que también, cómo aplicarlo por mi propia cuenta. El diseño busca generar un puente de comunicación a través del desarrollo visual como medio; Busca estudiar y entender al receptor, generar un camino que lo lleve directo a nuestro mensaje. La animación y el humor, son también parte de este medio visual; Conlleva un estudio social y cultural el poder representar de la mejor forma un mensaje y más aún, apelando al humor como conexión emocional. Por esto mismo, pensando en cómo poner a prueba mis capacidades y poder aplicar de la mejor forma el conocimiento adquirido, la pieza de diseño que he de realizar, “sorpresivamente”, es un cortometraje animado. Con esta pieza pretendo ir más allá de postular al concurso de ChileMonos y que el mensaje pueda ser transmitido a una audiencia, en lo que respecta mi desarrollo personal, la

publicación de un corto animado me ayudará profesionalmente a abrirme puertas en la industria más allá de sólo ser un animador, si no que también de poder optar a distintos cargos en una producción animada, ya sea como guionista, director de arte, supervisor de animación, etc.

Es ineludible mencionar la temática del corto con el estallido social en Chile que surgió en el mes de Octubre de 2019¹. Mucho antes de que esto ocurriera, en el mes de Abril, ya pensaba en una historia donde el personaje principal no pudiera rebelarse fácilmente ante el poder. Pensé en las situaciones divertidas que podría explorar ante tal dinámica. Lo cierto es, que tal como explico en mi investigación, tanto como para crear historias así como al momento de animar, la fuente principal de inspiración es la vida misma.

1 EFE / Cooperativa.cl (20 de Octubre, 2019). Catorce claves para entender la crisis social en Chile. Recuperado de cooperativa.cl/noticias/pais/manifestaciones/catorce-claves-para-entender-la-crisis-social-en-chile/2019-10-20/060720.html

Prólogo

Poco sabía que mi inspiración, la frustración de tener que afrontar un sistema que te exprime hasta el hueso, era parte de mi realidad. Y mucho menos podía imaginar que esta misma motivación sería por la cual miles de chilenos salieron a las calles a protestar en el mes de Octubre. Y así como Chile tuvo un punto de quiebre en donde se cansó del abuso impuesto por años, mi personaje, Plonk, se rebela frente al abuso de su superior y busca solucionar el problema de raíz. Con el pasar de los últimos meses, no podía tener más claro el por qué muchos de nosotros buscamos una voz en nuestras creaciones; Buscamos transmitir una realidad al mundo entero, porque queremos que la gente sepa nuestro punto de vista, nuestra percepción de la realidad. Y con el humor y la animación, hoy más que nunca, busco poder mostrar el sentimiento de frustración que muchos de nosotros debemos afrontar cada día.

Agradezco siempre a mi padres, mis abuelos y mis amigos por incentivarme a seguir mis pasiones y a confiar en mí mismo. Adicionalmente, no podría dejar de agradecer al profesor supervisando esta investigación y este proyecto, Sebastián Pagueguy, por ayudarme a escalar importantes peldaños en mi aprendizaje sobre la animación durante esta carrera, y por supuesto, por el apoyo que he tenido durante todo este proceso de IBM y de Título.



02 Objetivos

2.1 Objetivos de Investigación

El propósito de la investigación es poder entender la estructura del humor, tanto en su construcción como en su percepción frente a un público, desde las distintas áreas que se han aproximado al tema, y llevar este estudio a su desarrollo en un aspecto gráfico en torno a la iconografía del humor. Investigar estos factores permitirá entender por qué se recurre a ciertos recursos, por qué se asocian ciertos parámetros con el humor y cómo se desarrolla la narrativa visual en esta categoría. El objetivo es expandir el concepto del humor como fenómeno de cohesión social y cultural.

Adicionalmente, el estudio de la animación como medio gráfico y su vinculación con el humor, buscará responder de qué modo la construcción visual del movimiento respecto a la realidad percibida y la cohesión social existente, logra generar una conexión coherente para el público. Esta investigación apunta a buscar el por qué se considera la animación como el mejor representante del humor visual e indagar la importancia del humor al momento de comunicar y visualizar un discurso.

2.2 Objetivos de Diseño

La utilidad de los resultados de la investigación se verán reflejados al aplicar el conocimiento aprendido en un cortometraje animado como pieza de diseño. Para poner a prueba el estudio y las conclusiones en torno a la investigación, he decidido desarrollar una pieza humorística como elemento de cohesión social para transmitir un mensaje y parte de una realidad. De este modo, poder utilizar y desarrollar un humor visual animado propio, específicamente como un elemento funcional de la pieza para poder comunicar la realidad percibida. Utilizar el humor animado como conector, no sólo con el público objetivo sino que también con el público ajeno a la realidad, permitirá crear un puente con la situación percibida.

La idea principal, el mensaje del cortometraje, es en torno al abuso laboral existente en el campo del diseño y la percepción que se tiene en torno al trabajo creativo, mostrando la frustración de la persona que está siendo explotada tan sólo por estar dentro del sistema. Considero que es un mensaje importante de transmitir y un conflicto interesante de abordar en una comedia animada, sobre todo con todo lo que ocurrió en Octubre de 2019 con “El Despertar de Chile”².

Para crear un puente comunicacional a partir de una narrativa visual, hay que hacerla en torno a la cohesión social existente de la realidad percibida, la temática del corto, la conducta humana y las representaciones de personalidades.

2 Equipo de investigación “Recorridos cotidianos en el Santiago Neoliberal”, Universidad de Chile (21 de Octubre, 2019). El despertar de Chile: el día en que el sistema de transporte en Santiago colmó el malestar social. Recuperado de eldesconcierto.cl/2019/10/21/el-despertar-de-chile-el-dia-en-que-el-sistema-de-transporte-en-santiago-colmo-el-malestar-social/

Objetivos

Cabe destacar que el sentido del humor es variable en cada individuo, pero que el desarrollo del contenido humorístico de esta pieza seguirá el estudio en torno a la construcción del humor que se hizo con anterioridad.

El objetivo comunicacional del cortometraje, es buscar y crear una respuesta emocional y un llamado a la acción a partir del humor visual animado. Estoy buscando hacer notoria una situación de abuso de poder, desde el área de diseño, a partir del humor y la exageración, para ayudar a conectar temas sensibles y complicados con una audiencia que no suele conocer estas situaciones. Y al desarrollar una realidad de esta forma, busco poder representar al público objetivo del proyecto, los jóvenes diseñadores entrando al mercado laboral.

Adicionalmente, con “El Despertar de Chile”, ha sido inevitable tomar inspiración de este estallido social y que esto influenciara momentos de la historia del corto. Por tanto, en plena producción del mismo, surgió como objetivo poder también reflejar parte de la realidad en la que nos vemos inmersos como chilenos en estos momentos. Hablar del abuso de poder y la explotación laboral siempre han sido la base de la historia y teniendo la oportunidad de ampliarlo al descontento social, sería hipócrita de mi parte no querer representar de algún modo todo esto, ya que mi objetivo es poder comunicar a través del humor visual una realidad delicada.

2.3 Objetivos Específicos

- 1.** Estudiar el fenómeno del humor, su valor comunicativo y su desarrollo visual desde distintas aproximaciones en áreas de la psicología, semiótica, narratología, semántica y antropología.
- 2.** Investigar la atribución de la animación como el medio más adecuado para representar y comunicar el humor visual. Encontrar el vínculo entre la animación y el humor visual como herramienta gráfica de cohesión social.
- 3.** Crear un cortometraje animado como pieza de diseño en la que se aplique el conocimiento estudiado. Desarrollar profesionalmente la pieza bajo el procedimiento común en la construcción de piezas cinematográficas y animadas. Lo que incluye desarrollar un argumento, escaleta, guión dramático, desarrollo de arte, diseño de personajes y escenarios, storyboard, animatic, animación y edición.
- 4.** Crear una narrativa en base a una realidad a partir de la comedia y la animación como medios para dar a conocer una situación compleja en el mundo del diseño. Generar un acercamiento sobre esta situación a un público más amplio, junto con representar al público que se ve afectado frente a una situación de abuso de poder.
- 5.** Postular el corto animado al concurso organizado por Chilemonos en la categoría de Competencia Latinoamericana de Cortometrajes Animados de Escuela, con el fin de representar a la Universidad de Chile en la competencia. Chilemonos es un organismo sin fines de lucro que promueve, fomenta y desarrolla la animación nacional a nivel global. Esta categoría está orientada a la exhibición de cortometrajes producidos bajo el alero institucional de Escuelas, Universidades o Institutos profesionales de Latinoamérica, realizados durante los años de estudio de los postulantes o como examen de grado.



03 INVESTIGACIÓN

3.1 Método de Investigación

Esta investigación es de metodología cualitativa, ya que trata del análisis del desarrollo de un fenómeno y sus componentes.

Adicionalmente, esta resultará ser una investigación explicativa, ya que la intención de esta investigación es estudiar los distintos factores que componen el humor, el humor visual y la animación, con tal de exponer de qué modo funciona su interrelación. Esta investigación también se desarrollará como una de carácter propositiva, ya que la principal justificación para explicar todo el fenómeno analizado, es poder generar conexiones entre los distintos campos para encontrar patrones en distintas muestras, como parte de la necesidad de un entendimiento social y cultural a partir de lo visual.



3.2 Glosario

Definiciones

Staging: Puesta en escena, escenificación. En los casos propuestos, nos referimos a la construcción visual de la escena.

Appeal: Atractivo. La calidad de algo o alguien, que genera una conexión por gusto de la persona.

Incongruencia: Falta total de coherencia entre varias ideas, acciones o cosas. En este caso específico, nos referimos a la incongruencia de lo que observamos en contraposición con nuestro conocimiento de la realidad.

Momentum: Movimiento que resulta dependiendo de la masa y la velocidad de un objeto. En el mundo de la animación, el momentum se relaciona con la ejecución del movimiento.

Timing: Tiempo de ejecución de una acción. En animación, se relaciona con el Spacing. Para mayor velocidad, el tiempo de ejecución es menor y viceversa.

Spacing: Cambio en la posición de un movimiento. Entre mayor spacing, mayor velocidad de movimiento y viceversa.

Performance: La caracterización atribuida a la presentación de la actuación en cualquier forma de entretenimiento. Se le atribuye este concepto a la ejecución distintiva de los actores en sus papeles.

Humor: Desarrollo performativo y pragmático que involucra una larga gama de habilidades incluyendo, pero no de forma exclusiva, lenguaje, gestos, la presentación de imaginario visual, y gestión de la situación. El humor apunta a crear una sensación concreta de placer para una audiencia, comúnmente manifestando el placer de forma física, incluyendo sonreír y reír.

La base del humor establece una sorpresa o una serie de sorpresas para una audiencia.

Glosario

Pragmático: Que se refiere a la práctica, la ejecución o la realización de las acciones y no a la teoría o a la especulación.

Imitación: El comportamiento mediante el cual una persona de forma consciente o inconsciente simula los gestos, patrones del habla, o actitudes de otra persona.

Parodia: Imitación exagerada. Esto implica el ridículo y la alusión irónica de la persona imitada.

Sátira: Parodia hacia alguien o algo en posición de poder y autoridad, con propósito moralizador, lúdico o meramente burlesco.

Ironía: Situación o hecho que resulta ser totalmente contrario a lo que se esperaba o que marca un fuerte contraste con ello. También se relaciona a decir lo contrario de lo que se quiere dar a entender, empleando un tono, una gesticulación o unas palabras que insinúan la interpretación que debe hacerse.

Exageración: Que sobrepasa los límites de lo verdadero, natural, normal.

Frame: Fotograma. Cada una de las imágenes instantáneas en las que se divide un video y que dan la sensación de movimiento al ser proyectadas secuencialmente.

Keyframe: Frame que define los puntos de inicio y final de cualquier transición animada.

Inbetween: Frames que llenan los espacios entre los Keyframes.

Extreme: También llamado Key, es un momento clave en una secuencia animada, en donde el movimiento llega a su límite.

El número de Extremes en una secuencia animada depende de lo complicado que sea el movimiento.

Breakdown: Frames que van entre los Extremes.

Glosario

Slapstick: Subgénero de la comedia que se caracteriza por presentar acciones exageradas de violencia física que no derivan en consecuencias reales de dolor.

Smears: A diferencia del movimiento tradicional en animación, que utiliza Keyframes e Inbetweens, un Smear, o “borrón”, representa un “desenfoco” rápido de movimiento en un solo fotograma.

En lugar de dibujar un sujeto perfecto que se mueve a través de una acción en docenas de poses frame por frame, los Smears logran la ilusión de movimiento en un solo frame, o una serie de frames, colocados entre los Keyframes. Este “desenfoco” crea la sensación de una repentina ráfaga de velocidad que le da a la animación una sensación de ritmo frenético y acción que la cuidadosa animación de Keyframes no puede igualar.

Codificación: Permite la conversión de elementos y circunstancias percibidas en constructos, los que son almacenados en el cerebro y evocados posteriormente desde la memoria. Toda comunicación lingüística se concibe como un fenómeno de codificación.

Código: Sistema para la codificación de signos o bien conjuntos de signos con ayuda de otros signos.

Semántica: Se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación de signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones o representaciones formales.

Catarsis: Efecto “purificador” que experimenta el espectador a través de una obra de arte. Un abanico de emociones, como el horror, la ira, la compasión, la angustia o la empatía, le permiten identificarse con los personajes y sus historias y, de este modo, acceder al efecto purificador que producía la representación escénica en su interior.

Glosario

PreProducción: Proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra, u otra presentación. Hay tres partes en una producción: preproducción, producción y postproducción. La preproducción termina cuando finaliza la planificación y el contenido comienza a ser producido.

Producción: Proceso de creación material de una película u otro espectáculo.

Postproducción: La manipulación de material audiovisual digital o analógico usado para cine, publicidad, programas de televisión o radio.

Surrealismo: Movimiento artístico y literario que surgió en Francia después de la Primera Guerra Mundial y que se inspira en las teorías psicoanalíticas para intentar reflejar el funcionamiento del subconsciente, dejando de lado cualquier tipo de control racional. En la industria audiovisual, se relaciona al desarrollo narrativo y/o estético que escapan de la concepción de la realidad.

Cohesión Social: El grado de consenso de los miembros de un grupo social o la percepción de pertenencia a un proyecto o situación común.

Conceptualización: Representación de una idea abstracta en un concepto; surge de los conocimientos generales que se poseen sobre diversos temas.

Cultura: Los conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver necesidades de todo tipo.

Cultura Popular: Se denomina al conjunto de las creencias, representaciones artísticas o tradiciones que son parte de las preferencias de los grupos de gente pertenecientes a las clases populares.

Identidad: Circunstancia de ser una persona o cosa en concreto y no otra, determinada por un conjunto de rasgos o características que la diferencian de otras.

Glosario

Visual: Del sentido de la vista o relacionado con él. Que puede ser observado.

Audiovisual: Que se basa en la utilización conjunta del oído y de la vista, mediante imágenes y sonidos grabados.

Ícono: Aquel signo que indica una cualidad o propiedad, que designa a un objeto al reproducirlo, imitarlo, por tener ciertos rasgos en común con dicho objeto.



3.3 Introducción al Tema

3.3.1 Descripción General

El humor está tan ligado al ser humano, que nos preocupamos cuando alguien no tiene sentido del mismo. El reír resulta una experiencia tanto colectiva como personal, lo que es natural para cualquier persona. El humor ha sido parte de la raza humana desde el comienzo, y tiene una fuerte asociación como una alternativa de escape, ya que ocupamos y gozamos del humor, a modo de catarsis. Desde que se tiene registro de la expresividad lingüística, el humor se ha encontrado presente, como en el conocido caso del género dramático de la Comedia en el antigua Grecia, o en el caso de Egipto y Babilonia, en donde se ha encontrado registro de la existencia de chistes que proceden desde hace 1900 años antes de Cristo, en el formato de proverbios y jeroglíficos.

Muchos autores y psicólogos definen el humor como una cualidad puramente humana. Sólo nosotros podemos captar las condiciones humorísticas de una situación intencional o accidental; sólo nosotros (dentro del universo descubierto) tenemos la capacidad de reír frente a algo, porque comprendemos y empatizamos con el sujeto, la situación o el mensaje. Desde un aspecto científico, no resulta una sorpresa la asociación de reír o sonreír con algo humorístico, ya que es la forma natural que tiene el cerebro de manifestarse de forma física, ante el entendimiento del chiste; el cerebro vincula de forma placentera la asociación de las distintas conexiones que puede presentar un chiste, o en otras palabras, el poder entender algo que desafía nuestro conocimiento de la realidad y de nuestra inteligencia, a modo de rompecabezas.

Introducción al Tema

Así mismo, la necesidad de la expresión visual ha sido parte del hombre desde el comienzo y ante la inevitabilidad de la comunicación visual, la conexión entre el humor y la visualización fue siempre inminente. En esta situación, el desarrollo de la narrativa, la construcción de un discurso, resulta esencial para el desarrollo del humor visual al tratarse de producto comunicativo.

Ya sea desde el origen del teatro, el arte, el cómic o el cine, el humor visual como componente narrativo ha estado presente siempre y en constante cambio respecto a la sociedad en que se encuentre. En instancias de renovación, introducción tecnológica o el contexto, se han generado movimientos artísticos que terminan por definir nuevos escalones en la gama de producción de personajes y estilos ocupados en el humor. Desde la creación del bufón, al payaso, al actor de cine, a la caricatura animada, la comedia ha evolucionado no sólo en formato físico, sino que también la construcción visual e interna del mismo, ante las posibilidades que ofrece cada medio.

El desarrollo del cine proporcionó una nueva forma de comunicación visual, del cual el humor estuvo presente desde el comienzo, destacando como una de las géneros más populares entre las personas. La capacidad de la edición, el registro, el encuadre y el control de la información visual presentada al público, abrieron nuevas posibilidades del humor para crear situaciones surrealistas que conectaban con la audiencia y que eran sólo posibles en la confidencialidad que existe entre el receptor y la película; La aceptación de lo propuesto como la verdad para el contexto del filme.

Introducción al Tema

De igual forma, la animación estuvo ligada a los comienzos del cine. Ante la capacidad técnica de la cinematografía de poder reproducir imágenes continuas que crean la ilusión de movimiento, los artistas de la época no tardaron en experimentar con el medio. Estilos como la rotoscopia, influenciaron al entendimiento del movimiento trazando fotografías secuenciales, lo que lleva a la exageración y el surrealismo. El humor logró ser parte de este proceso, desarrollando caricaturas de diseño simplificado que pudiesen adquirir la capacidad de elasticidad, brindando una percepción de movimiento más fluida de la que se era capaz con la captura de la imagen de un actor real. De pronto, la expresividad que se podía lograr con un dibujo o el cómic, queda pequeña ante el inmenso potencial de la animación. Los logros ya alcanzados por la captura filmica, resaltan aún más en su ejecución frente a la incorporación de la animación.

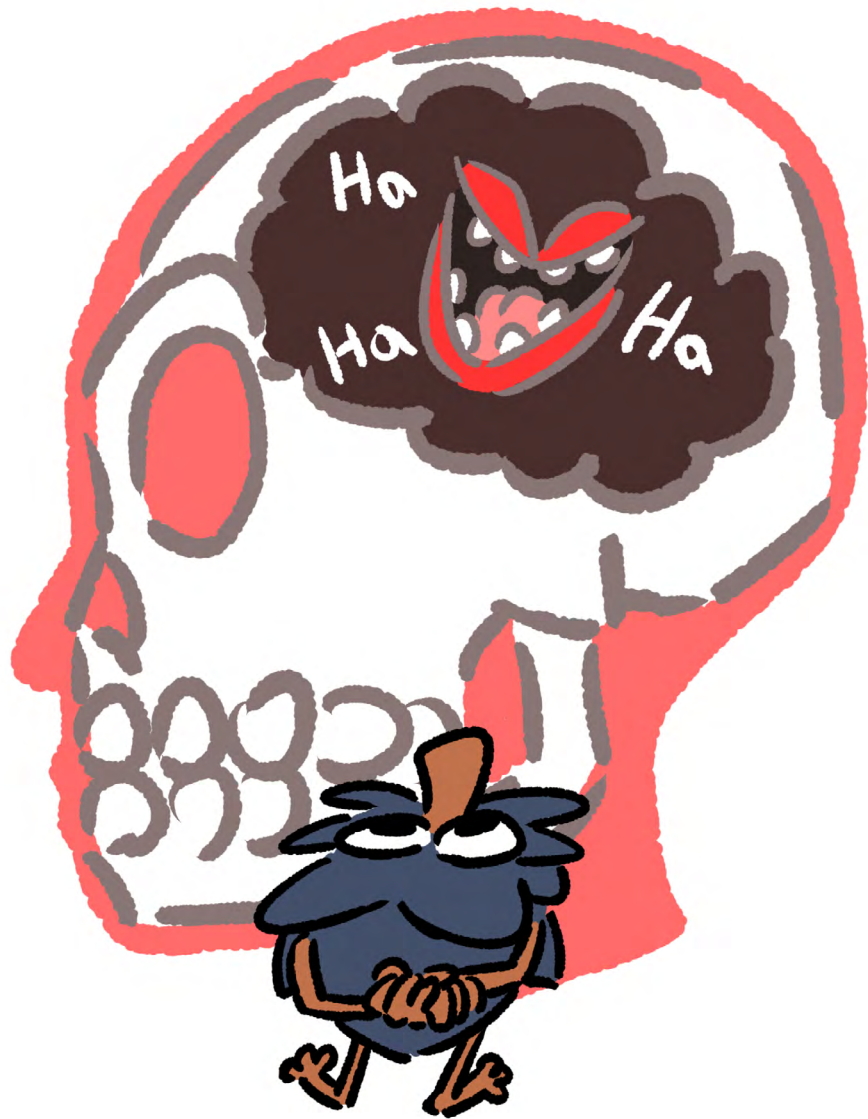
3.3.2 Planteamiento

¿Por qué la animación resulta un mejor medio para representar el humor visual?

Preguntas

1. ¿Cuál es la importancia del humor como fenómeno humano?
2. ¿Cómo se desarrolla el humor visual?
3. ¿Cómo se desarrolla la comedia visual animada?
4. ¿Cómo funciona el humor visual animado como tipo de cohesión social y cultural?

Para poder entender cómo funciona el humor como fenómeno, es necesario encontrar puntos convergentes desde distintas disciplinas, para así poder tener una visión amplia del desarrollo del género y su recepción.



3.4 HUMOR COMO FENÓMENO HUMANO

3.4.1 Estructura Narrativa del Humor

En un estudio cuyo propósito buscaba desarrollar un análisis formal semántico sobre las propiedades de las distintas partes de un chiste escrito, Victor Raskin proponía como hipótesis que el elemento humorístico en esa circunstancia:

“...Es el resultado de la superposición parcial de dos (o más) escrituras o guiones, diferentes en el sentido de oposición, que son compatibles (completa o parcialmente) con el texto que posee este elemento.”

(Raskin, 1979, p. 325)

Aquí podemos observar, como primera descripción, que la base narrativa de lo humorístico reside en proponer dos ideas opuestas en un contexto definido.

Esta oposición de ideas es mencionada en el área de la antropología lingüística, donde William O. Beeman hace un análisis sobre la ejecución del humor y su relación con la interacción humana. Él define:

“Mayoritariamente, la base del humor es establecer una sorpresa o una serie de sorpresas para una audiencia. El tipo de sorpresa más común, desde el siglo dieciocho, es descrito bajo la rúbrica general de “incongruencia”. (...) La tensión es la fuerza conductora que subyace el humor, y la liberación de esa tensión -según Freud- es un reflejo de conducta fundamentalmente humana.”

(Beeman, 1999, p. 103)

Estructura Narrativa del Humor

En el libro *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*, se apoya este postulado:

“La mayoría de los investigadores estarán de acuerdo, en que el humor involucra una idea, una imagen, texto o evento que es en cierto modo incongruente, incómodo, inusual, inesperado, sorpresivo o fuera de lo ordinario”

(Martin, 2011, p. 6)

Ahora, lo que habíamos definido como oposición de ideas, se ha integrado al concepto de incongruencia desde el ámbito sorpresivo. En otras palabras, la incongruencia percibida nos sorprende ya que sabemos que lo propuesto son ideas contrarias. La sorpresa se genera cuando estamos expectantes ante la conclusión esperada de una situación, que resulta totalmente contraria a nuestras expectativas.

Aquí es donde el concepto de tensión se une a la estructura del humor; La tensión que genera la expectativa, es liberada en base a la resolución de la situación, al revelarse la incongruencia.

Noël Carroll, en su análisis sobre el desarrollo del humor y del horror, habla sobre esta incongruencia antes mencionada:

“Si bien la incongruencia relevante en una situación cómica puede involucrar transgresiones en la lógica, la incongruencia también puede asegurarse mediante transgresiones meramente inapropiadas de normas o expectativas comunes, o mediante la exploración de los límites externos de nuestros conceptos, normas y expectativas comunes.”

(Carroll, 1999, p. 154)

Estructura Narrativa del Humor

Como podemos observar, la proposición de la incongruencia humorística se define como un transgresor de nuestras expectativas, de nuestro conocimiento previo de la realidad. La sorpresa del chiste depende mucho de esto. Como menciona Carroll, la sorpresa si bien puede ir en contra de nuestra percepción de cómo funciona la realidad, hacia el plano del surrealismo y la exageración, esto también incluye el desarrollo de una posibilidad fuera de lo común.

El humor indudablemente es un discurso, una exposición de ideas y sigue una estructura básica de entendimiento humano; La narración. El libro El Héroe de las Mil Caras atribuye a la narrativa una composición que se basa en El Viaje del Héroe, el cual globaliza la forma de presentar una historia y que puede hacerle sentido a todo ser humano. Según Campbell, el autor del libro, todas las historias son la misma, presentadas de distinta forma y que no es sorpresa que todas sean estructuradas bajo estos parámetros, pues de este modo a nosotros nos hace sentido, ya que están basadas en algo tan propio del ser humano, como lo es el principio y el fin; la vida y la muerte.

“Lo asombroso es que la eficacia característica que conmueve e inspira los centros creadores profundos reside en el más sencillo cuento infantil, como el sabor del océano está contenido en una gota y todo el misterio de la vida en el huevo de una pulga. Porque los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente”
(Campbell, 1972, p. 10)

Frente a esto, la narrativa del humor toma esta estructura y la “destruye”. El humor juega con el contexto, con lo previamente conocido, con la expectativa, busca sorprender frente a la lógica de una situación que de forma natural debería desarrollarse de otro modo según nuestro entendimiento de la realidad.

Estructura Narrativa del Humor

La estructura del mito propuesta por Campbell, define el curso que toda narración humana posee:

“El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito”
(Campbell, 1972, p. 25)

Podemos ampliar esto a introducción-desarrollo-resolución, en el caso del humor. Sin embargo, el concepto de separación-iniciación-retorno, no resulta del todo ajena, ya que la separación de lo conocido del héroe, se ve reflejada en la introducción de un contexto particular, que luego en la iniciación se ve representada como la antesala de la sorpresa, y es en el retorno en donde la incongruencia termina por reconectarse con todo lo antes expuesto.

Sin duda alguna, la eficacia de toda esta construcción del discurso en que resultará en el humor, no depende solamente del creador del contenido, sino que también del receptor, que es lo que veremos en el siguiente punto.

3.4.2 Recepción social del Humor

Usualmente, podemos apreciar cognitivamente la eficacia en la recepción del humor, a través de la risa. Bajo las palabras de Beeman:

“La tensión entre el encuadre original y el replanteamiento repentino, da como resultado una liberación emocional reconocible como la respuesta de regocijo que vemos como sonrisas, diversión y la risa.”

(Beeman, 1999, p. 103)

Es importante la asociación de ideas que debe de hacer el receptor en un chiste, ya que la liberación de tensión, antes mencionada, desembocará en la risa. Carroll, respecto a las emociones involucradas con la tensión, explica:

“Los sentimientos psicológicos típicamente asociados con el humor incluyen una sensación de liberación, ligereza y expansión”

(Carroll, 1999, p.145)

Estos sentimientos se dan a partir de nuestra mente uniendo todo lo propuesto en el chiste. Cómo se mencionó antes, es la asociación de ideas, la resolución del rompecabezas, a partir de una concepción previa de la realidad, lo que genera una experiencia de satisfacción al entender qué fue lo que no debería de haber ocurrido.

Recepción Social del Humor

En el campo de la neurociencia, los autores de una investigación sobre la base neural del procesamiento del humor, apoyan este postulado:

“La teoría de “detección y resolución de incongruencias” sugiere que el humor requiere dos elementos: la introducción de la incongruencia, creada por la presencia simultánea de dos elementos habitualmente incompatibles, que produce una violación inesperada de las expectativas, convenciones, hechos o intenciones, y resulta en una excitación cognitiva; y la resolución de incongruencia asociada con la diversión. Juntos, esta estructura para el humor apunta a la amplitud y profundidad de su rol y su funcionalidad en la experiencia humana”

(Vrticka-Black-Reiss, 2013, p. 1)

En las conclusiones de la investigación, respecto a el regocijo asociado al entender un chiste, mencionan:

“Aunque compartimos algunas de las propiedades básicas que subyacen a la risa y la sonrisa con otros homínidos, principalmente relacionados con su asociación a una señal de seguridad social y juego, el humor definido como un juego mental de palabras y objetos y conceptualizado como “disfrutar de la incongruencia”, es reconocido como una característica específica del ser humano.”

(Vrticka, Black, Reiss, 2013, p. 2)

Recepción Social del Humor

Hay que conectar este último punto a una característica importante de la que Beeman hace hincapié:

“El humor, de todas las formas de actos comunicativos, es uno de los más dependientes de la participación cooperativa del actor y la audiencia. El público, para disfrutar del humor, debe “captar” la broma. Esto significa que deben ser capaces de analizar los marcos cognitivos presentados por el actor y seguir el proceso de creación del humor.”

(Beeman, 1999, p. 103)

Para poder presentar las ideas contrarias, quien crea el chiste debe de considerar el conocimiento previo del receptor. Esto se logra contextualizando a la audiencia. La sola presentación de la incongruencia deja de tener peso si no hay un cable a tierra que nos conecte con una situación normal previa a la sorpresa.

Es por esto, que la presentación de un chiste no anuncia la sorpresa, o la involucración de la misma en una narrativa; Al receptor se le debe contextualizar en una narrativa, de modo que, al momento de presentar la incongruencia, el receptor recién se dará cuenta de que se le presentó un chiste.

Es en torno a todos estos puntos el que no todas las personas tengan el mismo sentido del humor, ya que este varía respecto al conocimiento de cada individuo de la realidad, así como también sus preferencias y su conexión emocional a lo expuesto en el discurso humorístico. Esta conexión se hace a partir del estudio de la sociedad, del contexto del receptor, de la creación y utilización de personajes o situaciones con las que la persona pueda sentirse identificada.

Recepción Social del Humor

En este ámbito, Francis Hutcheson recalcó:

“En general, la causa de la risa es la unión de imágenes que tienen ideas adicionales contrarias, así como algunas semejanzas en la idea principal: Este contraste entre las ideas de grandeza, dignidad, santidad, perfección e ideas de maldad, bajeza, profanidad, parece ser el mismo espíritu burlesco; y la mayor parte de nuestra burla y broma se basa en ello. También nos sentimos atraídos a reír por un fatigamiento de ingenio, al parecernos a sujetos de una clase muy distinta al sujeto con los que son comparados.”

(Hutcheson, 1750, p. 32)

Por esta circunstancia, nosotros mismos tenemos la capacidad de hacernos reír, ya que en nuestra mente creamos un rompecabezas conectando ideas e imágenes y lo resolvemos por nuestra propia deducción. Adicionalmente, el reírse de uno mismo viene de pensar en tercera persona; “Cómo pude ser tan tonto para no darme cuenta”, es ponernos externamente como víctima de una situación humorística.

La empatía por los protagonistas o por la situación, son parte importante para la recepción del humor. Nos suele dar risa cuando a alguien le ocurre algo, no sólo por cómo se desenvuelve la situación de forma inesperada, si no porque ese alguien queda vulnerable de manera sorpresiva. En los inicios de la comedia como género teatral, se presentaba como un discurso crítico frente a las figuras importantes, en donde literalmente se les dejaba en ridículo. El humor se compone de estos factores: El desenvolvimiento inesperado que termina por ridiculizar u ofender una persona, postura o concepto. El humor involucra ridiculizar y ofender. Esto puede parecer un planteamiento agresivo, pero hay que ver bien el significado de la “ofensa” en su contexto.

Recepción Social del Humor

Sí, existe humor agresivamente ofensivo, pero varía de la ofensa general. Para que el humor funcione, tal como se definió, algo debe de salir mal, de forma irregular o de forma inesperada. No es necesario que un personaje deba de “ofender” a alguien o ser el ofendido, a veces el humor funciona “ofendiendo” nuestras morales o nuestra perspectiva de la realidad. La idea de la ofensa en el humor, es poner en duda no sólo nuestras expectativas, sino que también romper con la línea lógica con la que analizamos la realidad con el conocimiento adquirido. Esta ofensa a nuestra concepción de la realidad es lo que definimos con anterioridad como incongruencia.

En el estudio neural, los autores hablan sobre la teoría de la superioridad, respecto a la ofensa en el humor:

“Hay muchas teorías que explican el papel dominante del humor en la sociedad. (...).

Según la teoría de la superioridad, la agresión es considerada como un componente esencial del humor, particularmente si es juguetón. De acuerdo con esta teoría, una función central del humor es mantener el orden social y reforzar el vínculo social al permitir que las personas expresen sentimientos desagradables de una manera más positiva.”

(Vrticka-Black-Reiss, 2013, p. 1)

Recepción Social del Humor

Si un personaje al caer estrepitosamente al momento del impacto se detiene de pronto y no le ocurre nada, nuestra comprensión de la realidad es la “ofendida”. El humor involucra romper/ofender la comprensión de un ser pensante, ya sea del protagonista o de la audiencia. Es jugar con la comprensión de la realidad de las personas; Por eso el humor es interpretativo.

En el caso particular de una audiencia específica, podemos observar el caso de un estudio sobre una comunidad de personas sordas llamado Deaf jokes and sign language humor, liderado por Rachel Sutton-Spence y Donna Jo Napoli, en donde observaron los chistes donde el contexto era “Había un ciego, un sordo y un discapacitado...”.

Pensando en que resultaría en las personas estudiadas sintiéndose ofendidas, resultó siendo todo lo contrario, pues las personas sordas sentían una conexión identitaria con la situación, ya que todos habían compartido la misma experiencia del chiste. Esta representatividad no resultaba una ofensa, ya que se generaba una humanización de los personajes y del contexto, incluyendo la incongruencia de la realidad, sin afectar negativamente el ánimo de los sujetos representados. El humor tiene la capacidad de humanizar a toda persona, sin importar su rango, raza o estrato social, reduciendo a todo ser humano al ridículo de los conceptos que maneja.

Recepción Social del Humor

Este fenómeno de asociación de conocimiento y experiencia personal al contexto social se conoce como conceptualización cultural o cohesión cultural. No sólo ocurre en audiencias particulares, si no que también a nivel general. Desde la antropología, Sharifian, define la conceptualización cultural como:

“Puede ser descrito como patrones de conocimiento distribuidos a través del grupo cultural” (Sharifian, 2011, p. 3)

“Redes de representaciones distribuidas en las mentes en grupos culturales” (Sharifian, 2011, p. 6)

La enorme lista de conocimiento compartido, ya sea por la cultura, contexto o experiencias, hacen que la conexión y la empatía entre el que crea humor, la situación humorística en sí y quién lo percibe, pueda generarse de forma efectiva. Esto, vinculado a los parámetros narrativos del humor, en conjunto con la construcción de la incongruencia, son las partes que componen al humor como un todo. Jugar con las conceptualizaciones culturales, con la percepción de ciertas realidades, brindan finalmente la sorpresa ante la expectativa del receptor.



3.5 HUMOR VISUAL

3.5.1 Desarrollo del Humor Visual

Ya hablamos de la estructura narrativa y de la recepción del humor, pero, ¿Cómo se traduce esto visualmente? Escuchar un chiste o leer algo chistoso, resultan una experiencia completamente distinta en comparación a la comedia visual, sin embargo, la estructura inicial permanece intacta. Lo que cambia al pasar el humor a una estructura visible es la cantidad y variedad de factores y objetos a los que el receptor estará expuesto. En el humor visual estaremos en la posición de detectar todo en una escena, observando la interacción de distintos objetos, bajo la estructura narrativa que se ha mencionado con anterioridad. Cabe recalcar que el uso de la imaginación del receptor es menor en comparación a la posición de escuchar o leer un chiste, pero no resulta inexistente.

Si bien un chiste escrito tiende a estar presentado en forma de anécdota o de adivinanza, el humor visual y audiovisual está presentado netamente como escena, ya que nosotros estamos presenciando el suceso del cual no es necesario un narrador, en la gran mayoría de los casos. Si bien la escena puede ser descrita en un guión (en el caso del chiste), esta se vincula en un medio visual con su representación en el teatro, en donde el receptor está dispuesto a presenciar y en donde el rol del emisor es la de presentar y/o actuar. En esta instancia existe el fenómeno conocido como complicidad entre el artista y el público, que se extiende desde el teatro, al cine, al cómic y cualquier medio visual, y que se basa en que el receptor acepta como verdad lo que se le está presentando y el emisor crea una “realidad” a partir de distintos elementos que serán parte de su mundo. El humor visual

Desarrollo del Humor Visual

es escénico en toda su composición. Es aquí en donde la iconografía, la representación visual de la cultura y la percepción de la realidad juegan un papel importante, ya que son estos elementos los que llevarán la narración sin la necesidad de explicar nada. Como mencionamos anteriormente, el humor no funciona para todos de la misma forma, frente a sus preferencias y su conocimiento de la realidad. La ventaja de estar creando un medio visual, es que uno puede generar la introducción al conocimiento de una realidad, sin la necesidad de explicarle al público por qué las cosas son como son: El público, como parte de la complicidad, aceptará esta nueva información como parte de la realidad existente presentada.

Frente a el uso del conocimiento previo que tenga el público de la realidad, podemos encontrar un sin fin de casos en donde se maneja el conocimiento del receptor y la complicidad de una escena. El mejor caso de representación visual de la comedia sobre un solo sujeto, es el payaso:

“Lo que tengo en mente es la figura del payaso. La figura del payaso es un monstruo en términos de mi definición anterior. Es un ser fantástico, poseedor de una biología alternativa, una biología que puede soportar golpes en la cabeza con martillos y ladrillos que serían mortales para cualquier simple humano, y el payaso puede sufrir caídas que podrían resultar en lesiones graves para el resto de nosotros. Los payasos no solo se deforman de manera exagerada y, a veces, se manifiestan siniestros de las formas-contorsiones humanas en nuestros paradigmas de la forma humana, sino que también poseen una resistencia física unida a las disfunciones musculares y cognitivas que las marcan como una especie imaginaria.”
(Carroll, 1999, p. 155)

Desarrollo del Humor Visual

El payaso surgió obviamente de la imagen del bufón, pero no sería hasta mucho después de la época medieval que Joseph Grimaldi (1778 - 1837), conocido como el primer payaso moderno, crearía la imagen icónica del payaso, para presentar al público, no un actor, si no que un personaje cuyas características visuales implicaría la conexión con la incoherencia, la fuente vital del humor.

Aquí comenzamos a ahondar en la representación visual de personajes, donde no sólo importa el chiste, si no de los personajes involucrados en el y las exageraciones de dichos personajes. Siguiendo el hilo del payaso, Carroll menciona:

“Y las actuaciones de payasos europeos se componen con frecuencia de un payaso blanco inmaculadamente limpio y santoralmente fastidioso —el epítome del orden y la civilización— y un payaso desordenado, despeinado, velludo y manchado— el señor del desorden y la travesura. De hecho, incluso cuando el payaso blanco está ausente, el payaso ingobernable generalmente encuentra una lámina en el maestro de ceremonias suavemente esmoquinado o elegantemente uniformado. La comedia, es decir, naturalmente se afianza en contextos donde se reúnen propiedades incongruentes, contrastantes o conflictivas para nuestra atención.”
(Carroll, 1999, p. 153)

Desarrollo del Humor Visual

El uso de personajes y lo que representan para el público y para la circunstancia, resultan primordiales en la composición de la comedia visual. Son los personajes quienes protagonizan la historia después de todo. Los protagonistas pueden ser personas, tanto objetos, como escenarios; Todo compone una narrativa para que el receptor pueda percibir.

En el documental *Laughing Matters* (1985), el conocido actor Rowan Atkinson da una lectura sobre distintos componentes del comediante de humor visual. Respecto a la representación de personajes, él menciona:

“Una persona imitando a otra, es gracioso. Especialmente la rudeza del acto, es gracioso. Si la imitación es exagerada, se convierte en parodia. Esto implica el ridículo de la persona imitada. Si la persona que es parodiada es un representante de poder y autoridad, entonces la parodia se convierte en sátira. En la sátira, la comedia visual se usa como arma.”

(Atkinson, 1985)

Desarrollo del Humor Visual

La representación de la realidad a partir de personajes, crea una conexión inmediata con el público. Sin embargo, tal como mencionamos antes, la percepción del humor varía:

“¿Qué actitud cómica te resulta la más chistosa?. Probablemente, la que encuentres más chistosa, es con la cual te identificas más. Sólo si te identificas con una actitud cómica, te reirás.”
(Atkinson, 1985)



Fig. 2. Rowan Atkinson Fuente: *The Biography.com website*.
Rowan Atkinson Biography. Consultado el 7 de enero de 2020.
Biography.com Editors.

Desarrollo del Humor Visual

La actuación o la caracterización de personajes en el teatro es vital y resulta una característica compartida para cualquier medio visual.

En el caso que mencionamos del payaso, la creación de personajes y la aceptación del público, podemos vincularlo con lo siguiente, mencionado en el documental:

“...El comediante de humor físico, es un alien. Viene del otro lado del espejo. Es cómo nosotros, pero diferente.(...) Apesar de ser torpe e inepto, el comediante de humor físico es muy tenaz; Él continúa haciendo cosas sobrepasando el punto en donde una persona normal se hubiese dado por vencido.”

(Atkinson, 1985)

En este caso, es cuando la comedia viene a partir del personaje con la interacción del mundo del cual nosotros tenemos conocimiento previo. La incoherencia en el actuar de un personaje en una situación común, si bien se puede encontrar también en los chistes, la representación alcanza su cúspide al exponer su desarrollo natural de manera visual. Aquí también se encuentra el factor de la performance de cada actor y en el caso del chiste, la performance de quién lo cuenta influye bastante en la recepción del público. La performance, es la característica que atribuimos a la actuación que lo hace sobresaliente, está presente en todo medio visual y ha sido partícipe del humor desde su creación.

Desarrollo del Humor Visual

Muchas veces, la implicancia de la iconografía de ciertos objetos resulta toda la resolución del chiste por sobre la actuación de un personaje. Hay casos en los que la iconografía resulta tan efectiva, que su representación cómica sobrepasa la percepción de la real función del objeto en cuestión. Tenemos el caso de la cáscara de banana, un recurso utilizado en distintos medios visuales. Su uso, principalmente, involucra el conocimiento de la fruta y la propiedad de su cáscara; su viscosidad. El recurso de alguien resbalando por las propiedades viscosas de un objeto es común, pero la gracia de la cáscara de banana, es que es un elemento al cual la gran mayoría de las personas pueden tener acceso y por tanto, tener conocimiento de sus propiedades y lo que involucraría pisarla. Esto empezó como un signo indicador, a pesar de ser un icono que relacionamos con viscosidad. Este caso termina por representar el concepto de resbaloso o viscosidad, al punto de que condiciona a que el chiste de alguien resbalando por una cáscara de banana ha sido utilizado tantas veces, que podemos anteceder lo que va a ocurrir.

En el caso del yunque (más vinculado a la animación), en donde una generación entera no sabe para lo que sirve y sólo lo relaciona como sinónimo de objeto pesado, funcionó en su surgimiento como ícono porque en tiempos pasados era de conocimiento general el uso de un yunque y sus propiedades, lo que terminó por sobrepasar una barrera contextual para colocarse como un significado propio de algo de peso. Si bien el yunque es un caso particular, al igual que la cáscara de banana, la iconografía de ambos objetos se ha convertido en un recurso recurrente en el humor, sobrepasando los límites de una realidad contextual específica.

Si bien la iconografía y la representación visual del mundo juegan un papel importante para el entendimiento de la realidad presentada, el cine da un gran salto respecto a recursos, en donde el teatro, el dibujo y el cómic, se quedan cortos. Si bien el teatro presenta a la actuación como recurso primordial, el cine proporcionará llevar esa actuación a distintas perspectivas y lugares, gracias a las nuevas posibilidades que proporciona la captura y edición de video.



3.6 HUMOR VISUAL ESCÉNICO Y CINEMATOGRAFÍCO

Humor Visual Escénico y Cinematográfico

Desde los comienzos del cine, el humor ha sido parte de su desarrollo en la industria. Gracias a la masificación que proporciona la captura de video, la creación de material visual era ahora capaz de llegar a una audiencia más grande. No sólo la audiencia cambió, sino que también las posibilidades creativas de presentar las cosas. La actuación ya no se reduce sólo a un escenario, la realidad representada en el cine se expandió notoriamente. Junto con ello, también surgieron las consideraciones que debía de tener este nuevo medio para desarrollarlo de la mejor forma posible.

En la primera aparición del reconocido personaje de Charles Chaplin en *Kid Auto Races at Venice* (1914), él creó la apariencia del personaje como contraste visual ante la imposibilidad de colores, a partir de la incongruencia en el tamaño de la ropa. Él decidió que su personaje estaría fascinado por la cámara, haciéndose pasar por alguien más entre el público tratando de llamar la atención y ser parte del nuevo invento tecnológico de la época. En este contexto, conectando todo lo antes dicho sobre la estructura del humor, vemos como es el personaje el que irrumpe la realidad, la incoherencia dentro del mundo.

Humor Visual Escénico y Cinematográfico



Fig. 3. Charles Chaplin en *“Kid Auto Races at Venice”*.
1914. Henry Lehrman.

Humor Visual Escénico y Cinematográfico

Dentro del humor, y sobretodo para sus inicios en el cine, se recurrió enormemente al género conocido como slapstick, en donde se realizan acciones exageradas de violencia sin consecuencias reales. Si bien esta categoría usualmente termina siendo la incoherencia, observemos en un punto, que la ofensa es parte de esta incongruencia. Lo incorrecto, en el sentido moral, es una forma de comedia. La representación de violencia o dolor de forma ridícula, es una ofensa para nuestra concepción de la realidad y para el personaje recibiendo el efecto de la misma. Atkinson menciona dos aspectos circunstanciales para esta categoría:

“...Cuanto más digna sea la víctima, más graciosa será.” (Atkinson, 1985)

“El comediante debe lograr el shock de la violencia sin la realidad del dolor.” (Atkinson, 1985)

Esto se relaciona también a la definición que le hemos dado al payaso, como un ser capaz de soportar la violencia sin consecuencias letales. En ese aspecto, los personajes cinematográficos resultan una evolución del payaso, con mayores capacidades de incongruencias, frente a la limitación presencial en la que está encasillado un acto teatral.

La característica de Chaplin frente al resto, era su reacción a la situación, por sobre la situación en sí misma. Esto genera una diferencia notoria con Buster Keaton, otro famoso actor humorístico, quién presentaba el personaje de un hombre ordinario, reaccionando ante situaciones extraordinarias. Estas situaciones fuera de lo común, resaltan visualmente cómo espectáculos visuales.

Humor Visual Escénico y Cinematográfico

El humor en el cine, ganó una característica que lo impulsará a nuevas posibilidades: La magia.

La magia en sí, tanto como la apreciación de un acto teatral, involucra la participación del receptor como creyente del espectáculo; La complicidad de aceptar la mentira. Georges Méliès, ilusionista y cineasta francés, fue el primero en hacer bromas surrealistas de apariciones repentinas, desapariciones y transformaciones. La incorporación de lo imposible, como falta de comprensión de la realidad, genera en nosotros una incoherencia que logramos detectar y de la que nos regocijamos, como ya se ha hecho hincapié. La ilusión de lo imposible será parte importante del humor cinematográfico.

Obviamente, no podemos dejar de lado el desarrollo audiovisual del cine, ya que la complementación entre imagen y sonido, brindará nuevas posibilidades de hacer comedia. En el documental *Laughing Matters*, Atkinson resalta la característica de un pionero en la comedia audiovisual:

“Jacques Tati (...), llevó la comedia tradicional del cine mudo a la era del sonido, haciendo películas sin diálogo, virtualmente. No sólo creaba chistes, sino que también observaba la vida, donde observaba humor en los detalles más pequeños del comportamiento humano.”
(Atkinson, 1985)

Como podemos ver, la creación e incorporación de nuevas características y posibilidades para crear humor audiovisual/visual, aumentaron notoriamente, sin embargo, la estructura del humor, sus referentes, su narrativa, su percepción de la realidad, sigue intacta. Con el inicio del cine, también surgió el inicio de la animación, así como su relación con el humor. La animación aprendería del cine y de la magia, y llevaría la actuación y lo imposible a nuevos territorios. Su desarrollo humorístico y las posibilidades creativas se dispararon hacia las nubes, distorsionando nuestra percepción de la realidad, utilizando las incoherencias a diestra y siniestra.



3.7 HUMOR VISUAL EN LA ANIMACIÓN

3.7.1 La Animación y su extenso potencial gráfico

Antes de pasar de lleno para explorar el mundo de la animación, quiero abrir con dos citas importantes del libro *Kit de Supervivencia del Animador*, por Richard Williams, director de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*:

“El buen dibujo no consiste en copiar la superficie, tiene que ver con entendimiento y expresión. No queremos aprender a dibujar sólo para terminar limitados a demostrar nuestro conocimiento de articulaciones y músculos.

Queremos conseguir la clase de realidad que una cámara no puede obtener. Queremos acentuar y suprimir aspectos del carácter del modelo para hacerlo más vívido.”

(Williams, 2001, p. 34)

“Muchos caricaturistas y animadores dicen que la razón principal que los lleva a hacer cartoons es el deseo de alejarse del realismo y el mundo real, para adentrarse en el reino libre de la imaginación. Tienen razón al señalar que los animales del cartoon no tienen aspecto de animales reales, son diseños, construcciones mentales. Mickey no es un ratón, Sylvester no es un gato... se asemejan más a payasos de circo, que animales. Frank Thomas siempre decía: “Si vieras a Lady and the Tramp (La Dama y el Vagabundo) caminando por el sendero, no hay forma de convencerte de que esos dos son perros de verdad”.

Pero para hacer que las cosas funcionen, los movimientos tienen que ser creíbles, lo que nos lleva de vuelta al realismo y a las acciones reales, que nos devuelven al estudio de la figura humana o animal para comprender su estructura y movimiento. Lo que queremos conseguir no es realismo, es credibilidad.”

(Williams, 2001, p. 34)

La Animación y su extenso potencial gráfico

Como podemos apreciar, estas citas se conectan con todos los puntos que hemos hablado con anterioridad. No sólo con el aspecto “técnico” de que la animación, como herramienta y medio, permite llegar a lugares inalcanzables, sino que también, la animación como tal, resulta una observación y una interpretación de la realidad conocida, y que, como sabemos, esto aplica tanto para la narración, como el humor y el desarrollo visual.

“Pero... ¡no confundir al dibujo con un mapa! Estamos animando masas, no líneas. Por eso, debemos entender cómo la masa funciona en la realidad. Para alejarnos de la realidad, nuestro trabajo debe estar basado en la realidad misma.”
(Williams, 2001, p. 34)

Un punto que sobresale en las citas anteriores es la de lograr la credibilidad por sobre la representación exacta del realismo. Esto lo vimos en el pasaje en el que hablamos sobre la magia, así como también en el pacto que existe entre el creador y el espectador, en el caso del cine. La credibilidad resulta un factor importante en la animación, porque es lo que el público tiene a disposición para entender qué ocurre sin la necesidad de diálogo.

“Frank Thomas usa la palabra “CAUTIVAR”
“ESTÁS TRATANDO DE CAPTAR LA ATENCIÓN DE LA AUDIENCIA Y MANTENERLA. Agárrala con algo REAL con lo que puedan identificarse”.
CONCLUSIÓN:
Tratamos de hacerlo tan real, super real, que es una visión compulsiva.
Experimentamos la emoción y EXAGERAMOS el resultado.”
(Williams, 2001, p. 317)

La Animación y su extenso potencial gráfico



Fig. 4. *Milt Kahl se une al Estudio Disney*. 1934. Fuente: d23.com/this-day/milt-kahl-joins-the-disney-studio/. Consultado el 7 de enero de 2020. Disney.

Cuando hablamos de la cohesión cultural, en el caso del humor, esto también puede extenderse a cualquier medio, como el fondo de conceptos a los que el creador recurre para conectar a la audiencia con una idea. En la animación, en todo su espectro, se recurre al estudio de la cohesión cultural para desarrollar movimiento y narrativa. Cabe recalcar, que estamos abordando la construcción visual de la animación en sí, por sobre el valor del que pueda tener el guión en el cual esté desarrollada la animación.

La Animación y su extenso potencial gráfico

“La animación es hacer muchas cosas simples, ¡una a la vez!; muchas cosas realmente simples y entrelazadas paso a paso, una por una en un orden sensato.

(...) Una vez alguien le preguntó a Milt Kahl: “¿Cómo planifica las reacciones que usó en ese personaje?”.

Milt explotó: “¡Ésa es la forma incorrecta de verlo! ¡No lo piense de esa manera! ¡Yo sólo me concentro en lograr una actuación, eso es lo que importa! ¡La representación es lo que cuenta, terminará en un enredo si piensa en ello de forma técnica!”.

(Williams, 2001, p. 9)

La representación principal que existe en la animación para el movimiento, es el concepto común de física, que todos poseemos. La gravedad, el peso, la velocidad, la masa, etc. Pero no es sólo la recreación de estas concepciones lo que brinda la credibilidad antes mencionada; La representatividad de características de distintas personalidades o emociones del ser humano, permiten conectar los movimientos a intenciones. Estos dos conceptos siempre han resultado vitales en el mundo de la animación. Williams, menciona una frase de Milt Kahl, uno de los Nueve Ancianos de Disney, quienes fueron animadores pioneros que trabajaron junto a Walt Disney desde su comienzo:

“Una de las cosas más importantes que Milt dijo fué: “Nuestra animación difiere de la de cualquier otro porque es creíble. Las cosas tienen peso, los personajes tienen músculos y les damos la ilusión de realidad”.

(Williams, 2001, p. 5)

La Animación y su extenso potencial gráfico

Nuevamente, la ilusión surge como tema, ya que es a partir de utilización de la física y la intención del movimiento, lo que brinda credibilidad y la aceptación de lo presentado como real; El pacto entre la audiencia y el artista.

Dentro del mundo del desarrollo de la animación, existen los muy conocidos 12 principios de la animación, que fueron introducidos en el libro Disney Animation: The Illusion of Life (Thomas, F., Johnston, O., 1988). Este libro fue escrito por dos de los Nueve Ancianos, y en él hablan de los distintos aspectos del desarrollo en la animación desde una analogía más filosófica para la creación de movimiento:

“Los animadores continuaron en su búsqueda de metodos de relacionar dibujos entre si y encontraron algunos caminos que parecían producir un resultado predecible. Ellos no podían aguardar el éxito en cada ocasión, pero estas técnicas especiales para dibujar un

personaje en movimiento, ofrecían cierta seguridad.

Así como cada uno de estos procesos adquirió un nombre, fueron analizados y perfeccionados y hablados al respecto, y cuando nuevos artistas se unieron al personal, se les enseñaron estas prácticas como si fueran reglas de comercio. Para la sorpresa de todos, se convirtieron en los principios fundamentales de la animación:

Squash y Stretch

Anticipación

Staging

Animación directa y pose a pose

Acción complementaria y superpuesta

Acelerar y desacelerar

Arcos

Acción Secundaria

Timing

Exageración

Dibujo Solido

Appeal”

(Thomas, F., Johnston, O., 1988, .p. 47)

La Animación y su extenso potencial gráfico

Estos principios son importantes, no sólo para el movimiento, si no que también para lo que será el desarrollo de la narrativa visual del mismo. Ya que nuestro enfoque en esta investigación es entender porque la animación es comúnmente asociada como el mejor medio para el humor visual, debemos entender la base en la construcción del dibujo animado. A continuación se explicara de forma breve cada principio.

3.7.1.1 Los 12 Principios de la Animación

1. Squash y Stretch (Estirar y Encoger):

Uno de los principios más importantes y utilizados, ya que permite brindar una sensación de peso y flexibilidad al objeto animado. Básicamente consiste en atribuirle propiedades elásticas a la masa del dibujo animado, para darle entender a la audiencia las consecuencias físicas de las acciones de los personajes sobre sí mismos y el mundo.

2. Anticipación: Se utiliza como un recurso que ayuda al entendimiento de la audiencia frente al desarrollo de una acción y que parezca más realista. Este recurso permite a la audiencia “leer” a partir del lenguaje corporal las intenciones de un personaje antes de realizar la acción.

3. Staging (Puesta en escena): Permite presentar cualquier idea de forma completamente clara sin que queden dudas al respecto. Es una forma de componer una imagen para mostrar lo notoriamente importante. Este recurso se utiliza bastante en la animación en general, el cine y en el humor, siendo este último un enfoque literal a lo que no se está desarrollando con normalidad.

La Animación y su extenso potencial gráfico

4. Animación Directa y Pose a Pose:

Este es un principio el cual presenta dos aproximaciones en la creación del dibujo animado. La animación directa consiste en ir realizando dibujo tras dibujo, sin previa planificación y permite que la acción sea más espontánea. El pose a pose permite un movimiento más suave, ya que la planificación del movimiento está dispuesta entre un dibujo inicial, distintas poses claves y un dibujo final.

Este principio daría pie a nuevos conceptos clave como los smears o manchas, que veremos más adelante.

5. Acción Complementaria y Superpuesta:

Esto obedece las leyes físicas de peso, momentum e inercia. La acción complementaria la podemos divisar cuando un personaje que viene caminando, al detenerse, las piezas desvinculadas de su cuerpo continúan moviéndose. La acción superpuesta ocurre cuando se trata de recrear la arbitrariedad del ritmo del movimiento de un cuerpo y sus elementos, como por ejemplo, un brazo se mueve a un tiempo distinto en comparación a la cabeza. Estas acciones suelen ocuparse también como recurso humorístico, al exagerar movimientos o brindarle nuevas cualidades a los movimientos ya conocidos.

6. Acelerar y Desacelerar: Este principio responde a leyes físicas de aceleración en donde un cuerpo comienza a moverse súbitamente o deja de hacerlo repentinamente. En una situación humorística, se juega con la expectativa de este principio.

7. Arcos: Principio basado en leyes físicas de trayectoria y gravedad. Impide que el movimiento resulte mecánico, dándole mayor naturalidad a las acciones. Al igual que el principio anterior, la aproximación cómica viene de la mano con la reformulación de estas leyes.

8. Acción Secundaria: Son acciones que no son el foco principal, pero que brindan vida y mayor respaldo a la ejecución de la escena. Un personaje al caminar mueve los brazos, puede estar fumando, etc.

Es sabido que el humor ocupa este recurso cuando se exagera la cantidad de acciones, la exageración de las acciones secundarias o se presenta una sincronización que le da ritmo a cada una de las acciones.

La Animación y su extenso potencial gráfico

9. Timing: Es la velocidad, ritmo y tiempo de cómo se ejecuta una acción. Este es quizás uno de los principios más vitales para la animación y en especial para el humor, ya que ayuda a presentar el chiste y su desenlace; Ayuda a que la narrativa visual se ejecute de la forma más clara posible.

10. Exageración: Permite brindarle más impacto a las acciones. Usualmente este principio se usa en conjunto a los otros dada su capacidad para engrandecer el concepto base y así ser aún más clara la acción.

Como se ha mencionado anteriormente, la exageración es parte de la incongruencia del humor y debe de usarse en la justa medida para no normalizar lo exagerado, o de otra forma, terminará perdiendo su impacto.

11. Dibujo Sólido: Se refiere a tener la consideración de que el dibujo no es plano y se desenvuelve en un espacio tridimensional. El demostrar la espacialidad no viene de parte de que el escenario se vea tridimensional, sino que los personajes se muevan tridimensionalmente sobre él. Esto genera la ilusión de que el personaje está dentro del mundo.

El humor puede hacer uso de este recurso y puede romper las propiedades físicas del mismo.

12. Appeal (Atractivo): Este principio está ligado al diseño del personaje y la observación en la simbología de los rasgos físicos o faciales que existe en la sociedad. Cómo está ligado al diseño de personajes, el estudio en el comportamiento de la sociedad y las conceptualizaciones culturales existentes sobre arquetipos y estereotipos, resulta crucial para poder desarrollar la mejor interpretación de sus características.

La Animación y su extenso potencial gráfico

A pesar de que estos principios resultan ser la base para poder desarrollar movimiento y credibilidad, hay criterios que se consideran esenciales y complementarios a estos principios en el mundo de la animación. El más notorio es el relacionado al principio de animación paso a paso, respecto a las poses clave. Como se mencionó anteriormente, nuestro propósito es observar el desarrollo visual en la animación, y a pesar de ser esto un detalle “técnico”, es importante para el desarrollo comunicacional de la acción. Es necesario hacer hincapié en esto, ya que es en este detalle en donde el humor también toma forma, como veremos más adelante. Así como en el cine, en la animación se utiliza lo conocido como fotograma, que son las distintas imágenes dispuestas en una película una tras otra para simular movimiento. Cuando se habla de animación pose a pose, se maneja mucho el concepto de keyframe (fotograma clave), inbetween (intercalados), breakdowns (posición de paso) y extremes (extremos). Williams define muy bien estos conceptos:

“Pregunta: ¿Qué es una clave?”

Respuesta: El dibujo que cuenta la historia, el o los dibujos que describen qué sucede en el plano.”

(Williams, 2001, p. 57)

“Los dibujos principales, o posiciones extremas, pasaron a llamarse extremos, y los dibujos entre los extremos recibieron el nombre de intercalados.”

(Williams, 2001, p. 52)

“Debido a que el brazo del péndulo mantiene su longitud al oscilar, la posición intermedia genera un arco en la acción. (...) Es obvia la importancia de esta posición intermedia. Durante los años 30 se solía llamar a esto “quiebro” (breakdown) o “posición de paso”.”

(Williams, 2001, p. 49)

La Animación y su extenso potencial gráfico

Básicamente, los keyframes son aquellas poses importantes en donde la acción se da a entender en su movimiento máximo, los extremes son las poses entre los keyframes donde la acción del personaje realiza un cambio notorio dentro de la acción, los breakdowns son el punto intermedio entre el movimiento de los extremes y los inbetweens son todos los dibujos que se conectan entre extremes e inbetweens, para darle fluidez a la acción.

Cabe recalcar, que la posición de los keyframes y los extremes, dentro de la línea temporal influyen en la rapidez y el impacto del movimiento; Por ejemplo, para hacer un movimiento más lento, habrán más fotogramas entre cada keyframe, en contraposición si queremos que la acción sea más veloz, en cuyo caso, habrán menos fotogramas entre las poses clave.

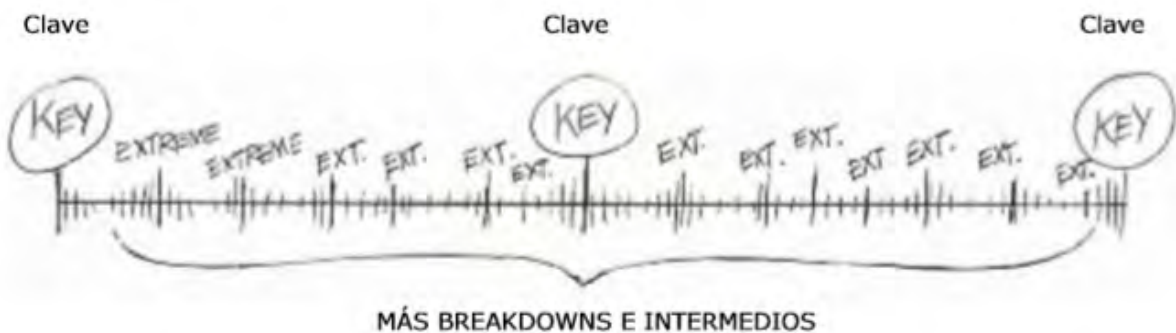


Fig. 5. Gráfico explicando los tipos de fotogramas. Fuente: *The Animator's Survival Kit*, 2001. Página 59. Richard Williams.

La Animación y su extenso potencial gráfico



Fig. 6. *The Dover Boys at Pimento University*, 1942. Warner Bros.

Un recurso utilizado en la animación hasta el día de hoy, son los Smears o manchas. Los smears fueron utilizados por primera vez en el corto de Chuck Jones, “*The Dover Boys at Pimento University*” (1942). La intención de este recurso es la de acentuar la velocidad repentina de movimiento con fotogramas que deforman al personaje.

La Animación y su extenso potencial gráfico

Si bien el manejo en la posición de los fotogramas y el conocimiento sobre los 12 principios es algo importante, el desarrollo claro de la acción para la audiencia es sumamente significativo. Es vital saber comunicar el movimiento y su intención a partir de nuestro estudio de la cohesión social respecto a estos temas:

“Queremos dejar algo claro a través de un personaje en particular. Una representación clara de que es lo que va a pasar con el personaje. Haz cada cosa por vez y se claro como el cristal. Si empezamos con eso, podremos profundizar en nuestra representación tanto como seamos capaces. Ciertamente todos conocemos las emociones básicas.”
(Williams, 2001, p. 316)

La Animación y su extenso potencial gráfico

Quiero cerrar el tema del desarrollo de la animación para indagar en el humor animado, con un tópico que conecta enormemente ambas aproximaciones; Los personajes animados.

“En los años 20, Félix el gato se volvió tan popular como Charlie Chaplin. Esos cortos animados de Félix eran inventivos visualmente, haciendo lo que la cámara no podía. Lo importante es que surgió una verdadera personalidad del incómodo silencio y de los dibujos en blanco y negro de Félix, conectándose con las audiencias de todo el mundo.”
(Williams, 2001, p. 17)

El factor que muchos consideran el más importante al momento de pensar en el mundo de la animación, son los personajes; Son ellos y sus acciones, los que quedan en la retina del público. Un personaje puede ser la tradicional caricatura, así como un objeto o un conjunto de líneas. El personaje se caracteriza por sus intenciones y su personalidad. Podemos atribuirles cualidades humanas a distintas cosas gracias a la animación, desde perspectivas inimaginables en la vida real, y el público aceptará al personaje como verdadero si conecta con esas cualidades humanas, que, como hemos mencionado, resultan interpretaciones de la realidad que son parte de la cohesión cultural.

3.7.2 Desarrollo del Humor en la Animación

Gracias a la animación, es posible tener control absoluto del contenido, del movimiento, de la cámara y de la realidad. Es por esto que el cine con actores reales se queda chico como soporte de creación visual. Hasta el día de hoy, la animación pega fuerte como medio y genera interés en las personas. Incluso, esto dio paso a su unión con la actuación, lo que terminaría por desarrollarse como efectos especiales en post-producción; La incorporación de la animación en su formato tradicional y 3D se sigue utilizando hasta en las más modernas películas.

Con esto en mente y con todo lo que hemos hablado respecto al humor y su desarrollo visual, podemos observar como la comedia encuentra fácilmente su hogar en la animación como el mejor medio para desarrollarse; Con el control absoluto del timing, la cámara y la representatividad, el humor con su narrativa y su desenlace no tienen limitación física ni creativa. Todo es posible.

Indaguemos con más profundidad. Está claro que el formato de la animación se extiende indudablemente como superior frente a la imagen estática y la filmación. Pero, ¿Exactamente, cómo beneficia el formato al desarrollo del humor visual? Para entender esto, hay que revisitar lo que hemos establecido como la estructura del humor. Sabemos que narrativamente, el humor se compone de una introducción a la realidad presentada, una situación propuesta y su desenlace incongruente. También sabemos que para que haya una conexión del público con esta realidad, debe haber un entendimiento previo de la cohesión social para poder conceptualizar la representación de la realidad percibida por la audiencia. Hay que ver cada elemento como parte de todo un conjunto que funciona al mismo tiempo; La narración, la incongruencia y la representatividad de la cohesión cultural estarán siempre presentes.

Desarrollo del Humor en la Animación

Los 12 principios de la animación que mencionamos con anterioridad, se fusionan con la estructura del humor. La narración pasa a ser representada a través del movimiento, la incongruencia es parte del desenlace del movimiento o la escena y, obviamente, la cohesión cultural se ve representada en todo su desarrollo. Williams, hablando sobre la anticipación, menciona un detalle que conecta el movimiento con la narrativa:

*“El gran animador Hill Tytla dijo:
Solamente hay tres cosas en la animación:*

- 1- Anticipación*
- 2- Acción*
- 3- Reacción*

*Todo esto implica al resto. “Aprende bien estas cosas y animarás bien”.
Charlie Chaplin dijo:*

1- Cuenta que es lo que vas a hacer.

2- Hazlo.

3- Cuenta que es lo que has hecho.

El gran mimo francés Marcel Marceau dijo: “Usa gran anticipación”

¿Por qué? Porque sirve para comunicar que es lo que va a ocurrir. La audiencia ve que es lo que va a pasar. Ven en la anticipación y se anticipan con nosotros. Ellos nos siguen.

Desarrollo del Humor en la Animación

¿Por qué? Porque en casi todas las acciones que hagamos hay anticipación. Pensamos las cosas antes. Y luego las hacemos. A menos que se trate de una respuesta preprogramada como el desplazamiento de las ruedas de un auto o vestirse. Sabíamos que íbamos a hacer primero y luego lo hacemos. Como en el habla, sabemos que nuestro cerebro prepara primero el sentido de lo que se quiere decir, entonces se ponen en marcha una serie compleja de músculos para decirlo.

Por lo que una ANTICIPACIÓN es la PREPARACIÓN de una acción (que todos reconocemos cuando la vemos) La anticipación aparece en casi todas las acciones y desde luego en todas las grandes acciones.”

(Williams, 2001, p. 273-274)

Si bien esto se aplica a que el movimiento tenga credibilidad bajo propiedades físicas y su conexión con el público, la relevancia de esta cita es que propone que la acción en sí es una narrativa. La anticipación del movimiento ya nos introduce a una realidad y una situación que después tendrá un desenlace. Veamos el siguiente ejemplo, extraído del kit de supervivencia del animador:

Desarrollo del Humor en la Animación

Desde luego, con una animación cómica.



Ve algo.



Anticipa su salida.



Sin dibujo, simplemente desaparece.

Fig. 7. Fuente: *The Animator's Survival Kit*, 2001. Páginas 273-274. Richard Williams.

El lenguaje corporal y la representación de la realidad conocida es nuestro uso de la cohesión cultural. En este caso, vemos como la imagen nos puede narrar que el interés de lo que ha visto el pato es tal, que al momento de correr, sólo alcanzamos a observar su intención de impulso y las plumas, que son el rastro de lo rápido que iba. Nosotros sabemos las intenciones del pato y que las plumas pertenecen a él, gracias a nuestro conocimiento previo del animal y del comportamiento humano. Todo esto estructura el chiste de que salió de forma veloz, junto con el desarrollo de los dibujos que dejan en claro sus movimientos e intenciones.

Por lo tanto, la animación proporciona nuevas formas de expresividad y narración de un chiste, sin limitarse visualmente a las posibilidades de la situación. Y todo esto gracias a una de las formas más esenciales que existe de la incongruencia y, que como vimos en los 12 principios, también pertenece a la animación: La exageración.

Desarrollo del Humor en la Animación

La exageración, en el aspecto técnico de la animación, permite que el movimiento sea más claro y más acentuado para la audiencia. Esto puede ocurrir en el desarrollo del movimiento en los keyframes o extremes, o bien, en el desarrollo de toda la escena. Un ejemplo para el primer caso, es el siguiente, la figura 8:

Podemos ver como hay dibujos que acentúan no sólo el movimiento, si no que las capacidades físicas de la barriga del personaje y de su peso. Con la exageración podemos entender de mejor forma las intenciones del personaje a través de nuestro conocimiento previo en conducta humana y propiedades de la física.



Fig. 8. Fuente: *Disney animation: The illusion of life*, 1988. Página 50. Frank Thomas, Ollie Johnston .



Fig. 9. *Northwest Hounded Police*, 1940. MGM.

Desarrollo del Humor en la Animación

Cabe mencionar, que la exageración del movimiento puede venir en el control del tiempo en que se realizan las acciones, como en el caso del pato que vimos anteriormente. Sin duda alguna, la exageración juega con nuestras expectativas y nuestra asociación de la realidad.

Ahora, respecto al desarrollo técnico de toda la escena, uno de los ejemplos más utilizados es la figura 9:

El personaje va corriendo rápido, pero no vemos ninguna exageración hasta el momento en que debe doblar una esquina y no alcanza a reducir la velocidad a tal punto, que se sale de la cinta que contiene la película. La exageración está dada por el contexto en el que el movimiento se está desarrollando.



Desarrollo del Humor en la Animación

Obviamente, la contextualización de la realidad en la que están inmersos los dibujos animados, permiten la exploración narrativa de distintas situaciones y personajes. Aquí entra la performance, que mencionamos anteriormente. Williams habla respecto al traspaso de la actuación a la animación:

“Desempeñamos papeles todo el tiempo, dependiendo de la situación en la que nos encontremos y de lo que sabemos. Sacamos a relucir la personalidad apropiada a lo que requiere nuestra situación. (...)

La cosa está en tener cuidado y usarlo para expresar cosas, en desarrollar la habilidad de proyectarlo en nuestros dibujos o inventar imágenes para conseguir en los personajes que pintemos, en la situación en la que se encuentran, sabiendo lo que ellos quieren y porque lo quieren. Eso es ACTUAR. (...)

Ciertamente todos conocemos las emociones básicas. (...)

Sólo es una cuestión de ensanchar nuestro rango para acomodar más papeles.

Lo que hacemos de forma natural mediante la observación y la experiencia. Y teniendo y desarrollando la habilidad de proyectarla en los personajes con los que trabajamos. (...)

Métete dentro del personaje ¿Qué es lo que quiere hacer?

E incluso más interesante ¿Por qué lo quiere hacer?

¿Qué estoy haciendo y por qué lo hago?“

(Williams, 2001, p. 315-316)

Desarrollo del Humor en la Animación

Todo se reduce a la representatividad de la realidad conocida y la exageración de la misma. Eso es lo que conecta al público, por eso la gente adora a los personajes, porque se sienten identificados con ellos, con las situaciones. Y eso ocurre en la forma más básica del humor, el chiste, y explota, con un impacto monumental, en el humor animado.

Todos estos componentes de los que hemos hablado, trabajan en conjunto. No hay incongruencia, sin introducción, sin una percepción de la realidad. No hay movimiento que no sea justificado en el orden conocido de las cosas. No hay representación visual que no esté basada en el conocimiento previo. No hay actitud o intención de un personaje que se nos sea desconocida, a menos que esté mal informada. Todos estos factores, funcionando en armonía, hacen de la animación el mejor canvas para el humor. El formato permite el control de la representatividad y la exageración en todo su esplendor.

Conclusiones de la etapa teórica explorativa

3.8 Conclusiones de la etapa teórica explorativa

En retrospectiva, este tema resulta contundente ante todas las aproximaciones que hemos visto ya sea del humor, la narración, la cultura, el cine y la animación. Sin embargo, lo que ha resultado formidable, es que cada punto que hemos visto, se conecta de algún modo con todo el conocimiento previamente desarrollado. No tendría tanto peso el saber por qué nos da risa que el Coyote siempre falle y de la forma en que falla, si no hubiésemos abordado todo en cuanto a narrativa y consistencia del chiste, representación visual de la realidad, la lectura lógica que realiza el cerebro y los principios básicos de la animación.

El resultado ha sido distinto al que esperaba, porque no dimos con solo una explicación del fenómeno. Básicamente el humor es el resultado de una variedad de factores que funcionan todos al mismo tiempo y se conectan entre sí. Podemos decir que existe cierta estructura o fórmula para crear chistes o situaciones humorísticas, pero que se adapta constantemente en torno a el contexto y la performance. El humor funciona usando el conocimiento en torno a la realidad percibida, manipulando nuestras expectativas. Todo chiste tiene una introducción, desarrollo y final, como cualquier narrativa, sin embargo, es la incongruencia en la ejecución de las acciones, los resultados o el contexto lo que resulta chistoso.

Conclusiones de la etapa teórica explorativa

No sólo es la exageración de un personaje o irreverencia de la situación, también puede ser un golpe de realidad o el uso del sentido común. La esencia del humor en todo su espectro es estudiar la realidad, utilizar las expectativas de nuestro público en su contra, utilizar su conocimiento de la vida, de la expresividad humana, maximizar y minimizar conceptos.

A partir de esta investigación, no sólo aprendí sobre la construcción del humor y la animación, si no que dí con un concepto enormemente interesante, el de la cohesión social, que hace que básicamente podamos entendernos como sociedad a partir de nuestro conocimiento y nuestras experiencias. Su desarrollo y uso para la comunicación visual es alucinante como puente para conectar con un audiencia; Audiencia con la cual, nunca habrá

una relación más directa que la experiencia de la vida misma.

Por todo esto, mucha gente que trabaja en el rubro de la animación, la actuación o el cine, mencionan que lo más difícil es trabajar en torno al humor. Porque el humor es crear un rompecabezas, pero no para que sea “resuelto”, sino que para que el espectador se regocije al darse cuenta de que descubrió por su cuenta que el rompecabezas no tiene una solución tradicional.



04 ETAPA PROYECTUAL



4.1 DESARROLLO DEL CORTO ANIMADO

Desarrollo del Corto Animado

Para comenzar a realizar el cortometraje, junto con la ayuda de mi profesor guía, adaptamos prácticas y procesos de los que suelen ser etapas conocidas en la industria cinematográfica. Cuando me refiero a adaptar estas etapas, me refiero a seleccionar las que mejor funcionaban en torno al proyecto y las circunstancias en las cuales estaba siendo desarrollado. Por ejemplo, dedicarle tiempo al argumento era totalmente necesario, así como una escaleta antes de pasar a desarrollar el guión dramático. Sin embargo, dejamos de lado el tener que desarrollar un guión técnico así como también ser descriptivo con el storyboard, ya que estos pasos se utilizan para poder dar indicaciones entre los departamentos de producción, y como soy el único que está creando todo, no necesito describir escenas que yo mismo iré adaptando al momento de estar dibujando.

El desarrollo de arte, ya sea diseño de personajes y escenarios, igualmente está adaptado para tener una referencia constante al momento de animar. En el caso del storyboard, como ya mencioné antes, no va con descripciones, pero sí resultó ser más elaborado, ya que gran parte de los dibujos se utilizaron como fotogramas clave al momento de animar. Las etapas de animatic, animación y edición fueron acompañadas siempre de reuniones para ir adaptando escenas y los tiempos de duración.

4.2 Desarrollo de la historia

Las primeras aproximaciones del argumento fueron surgiendo a medida que fui pensando el mensaje que quería entregar. Si bien tenía una idea generalizada de lo que quería hacer, necesitaba ir cortando los bordes. Necesitaba ver sobre papel todas las ideas e ir filtrando todo de a poco. Primero, debía definir el esqueleto y escoger conceptos. Para poder crear y visualizar el corto en mi cabeza, necesitaba pensar en temas, personajes, qué ideas buscaba desarrollar.

Quería abordar un tema que me fuese familiar para desarrollarlo con confianza. Necesitaba un conflicto con el cual crear personajes interesantes inmersos en él. Lo que me llevó a pensar, en la relación que tendrán los personajes principales. Mi mente fue inmediatamente al conflicto que puede encontrarse en las diferencias de poder entre un personaje y otro; Cuando un personaje depende de la aceptación del otro. Pensé en un rival al que el personaje principal le cueste tomar la decisión de enfrentarlo, porque le provee trabajo, por ejemplo. El primer concepto fue representar con animales el problema entre creativo y cliente. El concepto de esta rivalidad sonaba interesante y conversando sobre esta idea con mi profesor guía, decidí cerrar un poco la amplitud del concepto y quedé decidido en que el conflicto sería el de un diseñador que se ve enfrentado a los problemas de entrar a trabajar en la industria, pensando en representar lo que muchos jóvenes diseñadores les toca vivir al momento de terminar sus estudios y comenzar a trabajar.

Desarrollo de la historia

Pensé en viajes en el tiempo a distintas épocas visitando los parientes de un diseñador actual. Esto último me llevó a un concepto clave: ¿Cómo sería traspasar los problemas del diseñador actual a una época cavernícola? En esta instancia estaba más seguro de lo que quería hacer y me hice las siguientes preguntas:

¿Qué historia quiero contar?

Cavernícolas creativos enfrentándose al cliente y al financiero (los problemas del rubro)

¿Cómo inicia?

Dos cavernícolas acaban de egresar y deciden tomar caminos distintos; uno quiere buscar quien le financie su proyecto de vida y el otro decide trabajar con clientes.

¿Cómo se desarrolla?

Los clientes comienzan a ser un problema así como también el financiero. Cambios, problemas de paga, tiempo, etc. Al punto de agotar a los protagonistas.

¿Cómo se resuelve?

Los cavernícolas hablan sobre sus problemas y al verse en la misma situación, se dan cuenta de la difícil labor y que la mejor opción es unirse para poder hacer ellos el cambio ya que el resto no está dispuesto a evolucionar. Juntos deciden dejar al resto y avanzar al futuro.

¿Cuál es la reflexión?

El creativo debe evolucionar y buscar el cambio a través del apoyo de otros colegas. Ni la industria, clientes o financieros harán el cambio por todos nosotros.

¿A quién se la quiero contar y por qué?

El cortometraje está dirigido a los jóvenes diseñadores chilenos de 20 a 30 años que están entrando al mundo laboral, desarrollando el contexto de la historia en torno a la representación de este público. Adicionalmente, utilizar el humor visual como recurso, conectará la realidad de esta audiencia a un público más amplio.

¿Cuál es el contexto socio-cultural?

La historia corre en torno a la industria del diseño chileno, específicamente agencias y diseñadores freelance.

Desarrollo de la historia

En ese momento, ya podía visualizar una historia, sin embargo, necesitaba aún pulir muchos aspectos y desarrollarla aún más. Mi profesor guía me sugiere establecer un tratamiento, una sinopsis y un catchphrase. El tratamiento me ayudaría a establecer todos los detalles de la historia y visualizarla mejor, la sinopsis me ayudaría a simplificar la historia en un par de párrafos y la catchphrase presentaría finalmente qué es lo que pone en marcha la historia.

Antes de todo esto, decidí realizar una escaleta. Puse todos los conceptos, partes de la historia y las ideas que quería desarrollar para comenzar a estructurar escenas. El primer problema que tuve que hacer frente fue escoger y establecer qué ideas definirían el corto. Decidí escribir distintas posibilidades del comienzo, del desarrollo y del final. Al ver todas las ideas y posibilidades, me fui dando cuenta de qué ideas funcionaban mejor o que ideas no me convencían. Con esto fui estructurando y

reestructurando conceptos y de a poco fui visualizando el corto en mi mente. Por ejemplo, de las decisiones que debía tomar, estaba el punto de cómo comenzaría la historia, cómo será la introducción al mundo prehistórico; Si sería un salto del futuro al pasado, si partirá directamente con los cavernícolas, si la historia será de dos cavernícolas o uno solo, cuánto tiempo pasaremos en el futuro o en el pasado, entre otros detalles.

Llegué a la conclusión que al principio debíamos saber porqué estábamos en la era prehistórica y que también volver al futuro sea la resolución. El concepto de todo el corto quedó definido con esto: El corazón del proyecto era buscar respuestas en el pasado para el futuro. Por tanto la problemática planteada debía surgir en el presente, resolverse en el pasado y llevarla al futuro.

Desarrollo de la historia

Otra decisión que tuve que tomar, fue respecto a la idea inicial de tener clientes y financieros del proyecto del personaje principal. Tomé la decisión de sólo involucrar a los clientes, ya que alargar la lista de problemas, si bien interesantes, resultan tediosas de estar resolviendo una y luego otra. Como primera aproximación, desarrollé cuatro personajes basados en estereotipos de clientes para que el protagonista tuviese distintos problemas que enfrentar. Esto también me llevó a establecer que necesitaba un punto de comparación para el protagonista con sus propias acciones, es decir, necesitaba que en algún momento de la historia el protagonista pudiese reflexionar y que dicho momento le sirviera de inspiración para tomar decisiones en su favor. Otro punto importante es que los cambios no debían ser por mera casualidad, debían ser por decisión del personaje.

Ante la idea de si serían uno o dos protagonistas, llegué a la conclusión que debía ser uno, para que la historia no se sintiese tan pesada en contenido. Sin embargo, pensé en que quizás el otro protagonista podía ser un personaje secundario y que a partir de que estos dos personajes conversan, el protagonista tiene la idea de establecer su profesión con el respeto que cualquier otra profesión debía tener, que su trabajo valía y que nadie estaba para mirar en menos su labor o tratar de manipularlo y que debía conversar con sus colegas para establecer estándares, de modo de que los clientes no les quedará otra opción más que aceptar su profesión, su trabajo y su precio como tal. El mensaje sería el de que hay que hacerse notar y no dejar que miren en menos o te pasen a llevar tu trabajo y esfuerzo. El mensaje se mantuvo hasta la versión final de la historia, pero la forma de llegar a él fue completamente distinta y la interacción entre estos dos personajes quedó de lado para dar paso a una nueva reflexión en un contexto completamente diferente.

Desarrollo de la historia

Luego establecí los nombres de los personajes. Si bien no habría mención directa de los nombres en gran parte por ser todo en idioma cavernícola, establecer nombres para ellos era necesario al momento de nombrarlos en textos como el tratamiento o el guión dramático, ya que ayudan a dotarlos de identidad y brinda facilidad al momento de redactar y de leer. Siendo una comedia de cavernícolas, decidí que sería adecuado establecer que los nombres fuesen una suerte de onomatopeyas en vez de nombres reales. Y así es como el nombre Plonk, el del personaje principal, es creado; Como el sonido del golpe de un pedazo de madera. Con esta mentalidad surgieron también los nombres de Glerk, Trup y Cush. Cabe mencionar que la única instancia en donde habrían nombres reales, sería al momento de referirse a los personajes en sus versiones del futuro, como el descendiente de Plonk, Pedro Grandon.

Con la historia establecida, debía integrar los gags o los chistes, ya que teniendo una base, la comedia corre entorno a la acción, el contexto de los problemas y de los personajes. Sin embargo, mi profesor guía me mencionó ciertos puntos que me hicieron reconsiderar muchas cosas:

- 1.** Los personajes rivales debían reducirse, adaptando propiedades de los que quedarían eliminados.
- 2.** Vemos diseñar al personaje principal, pero no vemos que diseña. Quizás inventando algo sea bueno para la historia y como conductor de comedia.

Si bien el tema y la problemática principal del corto son los problemas laborales, el abuso de poder y la sobreexplotación, el protagonista necesita un motivo y una idea que desarrollar durante el corto. Teniendo una motivación y trabajo palpable, podía dar una mejor conexión con el personaje.

Desarrollo de la historia

Pero con la integración del invento, surgieron nuevos problemas; ¿Qué podría inventar nuestro protagonista que fuese “revolucionario” pero a la vez funcional para su época?

Comencé a buscar temas relacionados al desarrollo gráfico e investigue que no hay con exactitud vestigios en dónde se originó exactamente la visualización o el concepto de los signos de pregunta y de exclamación, sólo teorías. Pensé que sería interesante explorar el origen estos signos y fuera de su contexto actual. Pero con Plonk inventando algo importante para la historia de la humanidad, me surgieron dudas respecto al flujo que llevaba la historia. Ya habiendo instaurado que el invento serían los signos de pregunta y exclamación, necesitaba una excusa para que Plonk tuviese la idea y que además, para que tuviese un valor para la audiencia, debía de ser parte de la resolución principal.

Observé que con el ritmo actual de la historia tenía un problema de posicionamiento, ya que el nuevo invento no estaba integrado en el conflicto principal y además, tenía un problema de moralidad con el invento; Si los malos le pedían inventar algo y ese algo terminaba por ser algo revolucionario para la historia de la humanidad, dejaría un mal sabor de boca que el invento cayera en manos de los enemigos. Sería una situación similar al caso hipotético de que un dictador comisionara la cura al cáncer y se le entregarán.

Ese último punto en particular me hizo repensar la historia. ¿Cómo podía Plonk recibir una comisión de los malos, inventar los signos y no entregarlos? ¿Cómo entonces se solucionaba el problema de la sobreexplotación laboral? ¿De qué modo debía establecer los parámetros para que Plonk pudiese trabajar sólo en una cosa, la cual mantuviese nuestra atención en su evolución creativa? Este conflicto se conectaría con la idea de la rivalidad entre un personaje y otro.

Desarrollo de la historia

Decidí reestructurar toda la historia en torno a solucionar estos problemas, ya que la base y el mensaje principal estaban decididos. Creé un nuevo personaje, el jefe Cush, que ayudaría a resolver las tres preguntas; Los malos y el jefe tendrían el mismo problema, pero él valoraría el trabajo y los parámetros que Plonk establece en su producto. Con esto, Plonk no le entregaría la solución a los malos, habría una valoración de su trabajo y Plonk podía concentrarse en una sola comisión que pudiésemos seguir como audiencia y ver la evolución del proyecto.

Adicionalmente, decidí que en vez de signos de exclamación e interrogación, Plonk sólo inventaría el signo de exclamación, en favor de la dinámica de la trama. Esto también abrió nuevas posibilidades de los contextos de todos los personajes y su entorno. Debía de existir algo que necesitara con urgencia un signo de exclamación para llamar la atención. Decidí reestructurar detalles en torno a este nuevo contexto. Ahora sólo había un personaje villano con un secuaz y Plonk debía de tener más escenas con el jefe Cush en contraposición al maltrato que recibiría de Glerk. Cush y Glerk compartían la misma necesidad de llamar la atención en una zona peligrosa. La creación de Cush también brindaba un mejor sabor si él resultaba ser pariente del jefe del Plonk del futuro, ya que hacía más sentido que este personaje fuese más sensato.

Desarrollo de la historia

Una escena que cambió radicalmente fue el momento de reflexión de Plonk; La solución al desarrollo del signo de exclamación debía ser parte de la escena de meditación en torno a la sobreexplotación. La escena en donde conversa con alguien más, estaba fuera de contexto para la nueva historia, ya que perdía peso emocional para el personaje. Pensé en incorporar el reflejo en una roca para que literalmente reflexione respecto a su vida. Su punto de surgimiento debía surgir con él después de todo. Con la roca como elemento reflexivo, decidí otorgarle la propiedad de que fuese su propio reflejo quien le diera la capacidad de avanzar en el futuro.

El concepto de Plonk reflexionando cambió en distintas ocasiones, pero el que quedó finalmente en el tratamiento y el guión fue la de que por un golpe comenzaba a alucinar y con ello obtenía la idea, que luego, camino a dejarla al villano, meditaba sobre el abuso que había recibido. Sin embargo esto también fue reemplazado en el producto final, resumiendo todo este proceso a una alucinación por agotamiento.

Durante el proceso de creación del argumento, fui desarrollando bocetos y arte conceptual que servían de guía para visualizar lo que tenía en mi cabeza. Considerando que el tema de los cavernícolas dentro de la animación es un tema utilizado en muchas ocasiones, una tarea necesaria era darle propiedades al estilo para que fuese lo suficientemente distintivo por sí solo, que pudiese acomodarse también a un a la comedia y que me diera la posibilidad de visualizar gags y chistes en torno al mundo, movilidad de los personajes, actitudes y personalidades que deberían reflejarse tanto en el movimiento como en el diseño mismo de los personajes.

Una última corrección para establecer el tratamiento final, me llevó a considerar los gags y chistes de la historia. La base podía funcionar bien, pero los chistes dependían demasiado de su contexto para poder observarlos, lo que resultaba en una narración lineal y poco dinámica.

Desarrollo de la historia

Por tanto, hice una reestructura para que los chistes pudiesen ser vistos y entendidos sin la necesidad de un contexto previo. Esto me llevó a analizar situaciones comunes y estudiar la realidad de quienes serían los espectadores del corto y la realidad de los personajes y el mundo que había creado, simplificar situaciones que se vinculen a la actitud de los personajes y la cohesión social existente respecto a las escenas presentadas. Hacer que no sólo fuese divertido e interesante el desarrollo, sino que también el cómo ocurren las cosas. ¿Cómo hacer que el momento de reflexión fuese más divertido? Que en un viaje por los aires, durante el vuelo, hubiese suficiente tiempo como para que Plonk pudiese reflexionar, o bien, como en la versión final, que su reflexión sea una alucinación fuera de toda lógica que a la vez resultara en la creación del signo de exclamación.

Las versiones finales del tratamiento, la sinopsis y el catchphrase, si bien no reflejan la historia del producto final, he decidido incluirlos como punto de comparación, ya que hubieron cambios en la narrativa hasta cuando finalice la etapa de animación base. *(Ver Anexo A. Tratamiento, Sinopsis y Catchphrase)*

Tras finalizar la estructura principal, realicé una nueva escaleta, sin embargo, el objetivo de esta era poder dividir en secuencias la historia. Cabe destacar que a pesar de tener listo el argumento, en la escaleta continuó el proceso de simplificación de la trama e incorporar o sacar escenas, con la diferencia, que los cambios que se fueron haciendo no influían en la base estructural de la historia. En esta escaleta post-argumento el propósito principal era establecer el flujo y las situaciones de la historia, lo que llevó a reestructurar detalles y cortar lo que fuese innecesario. La diferencia principal entre el argumento y la escaleta, es que la escaleta es más descriptiva en torno a las situaciones, ambientes y acciones, mientras que el argumento busca una aproximación más narrativa, desarrollando la historia en un formato que apela más a las emociones. Nuevamente, debo hacer hincapié que esta escaleta no refleja el producto final.

(Ver Anexo B. Escaleta)

4.2.1 Guión Dramático y Storyboard

Si bien el guión dramático también forma parte del desarrollo de la historia, decidí dividirlo como otra categoría, ya que es a partir de este punto y su integración al storyboard en donde el argumento de la trama cambia radicalmente.

Habiendo separado en secuencias la historia, el siguiente paso era separar en escenas estas secuencias. Esto también incluía incorporar diálogos, descripción de acciones de los personajes, cambios de locación y cambios temporales. Si bien habían secuencias que eran sólo una escena, la secuencia de Plonk trabajando es probablemente la secuencia con más escenas en el corto, ya que es parte de un montaje de su trabajo. Una escena es básicamente una historia miniatura, en donde algo se presenta y se “resuelve”, pero cuando la situación y el contexto cambian, la escena termina. Por ejemplo, hay una escena que involucra a Plonk presentándose al jefe y hablando de las estalactitas; Toda la escena corre en torno a Plonk, el jefe Cush y el puente de hielo, incluso con la introducción de Trup,

porque todo gira a Plonk y su presentación. Como no hay un cambio que interrumpa el flujo de la situación y cada acción conlleva a otra, todo queda dentro de la misma escena. Pero cuando en la escena siguiente encontramos a Plonk ordenando su cueva, el énfasis de las acciones cambia. Dividir todo en escenas fue una tarea larga de desarrollar, pero necesaria, al momento de poder pasar todo esto a escenarios, además de que servía de monitoreo sobre qué cosas funcionaban y qué situaciones eran necesarias.

Desarrollo de la historia

Al momento de desarrollar diálogo, se hizo uno en español y otro en una lengua inventada, porque se necesita saber las intenciones de los personajes cada vez que hablen, pero al momento de grabar las voces, sabremos cuanto es un aproximado del balbuceo que se debe de hacer. Esto también llevó a resultados divertidos como establecer la palabra “Tungah” como saludo, algo que se hace con recurrencia en el corto, a modo de generar un sentimiento de concordancia con el dialecto.

Desarrollando el guión, hubo un cambio drástico en la historia. La introducción al viaje del tiempo cambió totalmente. Pedro ahora pensaría en un antepasado renacentista, el que imaginaría a su antepasado egipcio, y sería este el que imaginaría a Plonk. Con esto, la introducción sería más rápida. Esto llevó a modificar el encuentro con el cazador y la planta, ya que Plonk era inmediatamente introducido entregando tarjetas, en vez de entregar un trabajo. Hubo cambios en favor de la fluidez y concordancia de acciones, como eliminar la escena de Plonk despertando, eliminar una escena innecesaria dentro del montaje de trabajo, el que los antepasados tenían un protagonismo inicial conllevó a que también debían de solucionar sus conflictos y que el gatillante de la desesperación total de Plonk fuera una alusión a no haber guardado el progreso, entre otras cosas.

Desarrollo de la historia

Tras simplificar, modificar y dividir todo en escenas, la historia pasó al proceso de storyboard. A pesar de que hoy en día en muchas ocasiones se realiza en digital, decidí seguir la ruta de hacer el storyboard de forma física, al menos con la primera versión. Muchas compañías cinematográficas y estudios de animación utilizan pizarras y habitaciones enteras para poder desplegar los storyboards. La razón por la cual lo hacen, así como mi razón para hacerlo, se debe a que teniendo todas las escenas desplegadas en un sólo lugar, en vez de estar revisando imagen por imagen, brinda una mejor sensación al momento de analizar la unión de todas las escenas como un solo producto.

A pesar de haber sido engorroso de traspasar a digital y lo invasivo que fue al momento de desplegar cada dibujo, sin duda alguna sirvió para poder observar cada escena, adaptarlas o bien eliminar las que no fuesen de utilidad, en el acto.



Fig. 10. *The Beginning: Making Episode I*, 2001. Lucasfilm.

Desarrollo de la historia

Ya listo el storyboard, comencé a integrar cada dibujo a un animatic, lo que se conoce como unir cada panel en un video para poder visualizar los tiempos de cada acción y la duración total del corto. Hubo un total de 3 adaptaciones del animatic. El primer corte fue de casi 7 minutos, una duración demasiado extensa para poder desarrollarla en unos meses, por lo que el segundo quedó reducido a 6 minutos y 47 segundos y el último animatic quedó en casi 6 minutos. En la primera versión, Plonk tiene la idea del signo de exclamación cuando una estalactita le cae encima y comienza a alucinar, sin embargo esto cambiaría en la segunda versión; Ahora ante la desesperación de perder su progreso, comienza a alucinar con que una estalactita lo persigue y la silueta que se forma entre ella y Plonk, resulta ser el signo de exclamación. En la segunda versión del animatic hubo cambios principalmente de edición.



Fig. 11. Storyboard del cortometraje *Plonk*, Agosto 2019. David Barra

Desarrollo de la historia

La última versión del animatic, tuvo uno de los cambios más drásticos en la narrativa, pero este cambio conservaba e incluso potenciaba aún más el mensaje, además de simplificar la saturación de personajes y situaciones.

Dentro de los cambios más radicales estaban los personajes y sus relaciones. Plonk y el jefe Cush seguían teniendo la conexión de empleado y jefe, sin embargo, surgiría un nuevo personaje que estaría entre medio de esta conexión. Este personaje sería la unión de diseños y conceptos de quienes alguna vez fueron el villano y su secuaz, Glerk y Trup. Este villano no sólo pasaría a heredar el nombre de Trup y parte de su diseño, sino que también su participación en la historia sería completamente distinta. La nueva versión de Trup se convertiría en el supervisor de Plonk, pero un puesto más abajo al del jefe Cush. El jefe le asignaría a Trup supervisar a Plonk en su labor, sin embargo, este abusaría de su poder sin que el jefe se enterara. Al final de la historia, Plonk hace frente a Trup arrancando de él para acusar del abuso al jefe y decirle que sí ha trabajado en la solución pero que ahora deberían conversar frente a frente para llegar a un acuerdo justo.

Con la inclusión del supervisor, quedaron fuera conceptos como el terminal de géiseres y que estos se utilizaran como medio de transporte. Se agregaron nuevas escenas como la introducción de las versiones modernas de los 3 personajes principales interactuando mucho antes de viajar al pasado, así como una versión prehistórica del edificio donde se encontraba ahora una agencia de diseño. Hubo recorte de escenas para que la historia y la acción fueran más dinámicas, pero dentro de todo las ideas principales quedaron intactas.

Ya con esta última versión, el corto estaba listo para empezar la producción. Esta versión de la historia manejaba mucho mejor el concepto inicial de que el personaje principal no pudiese simplemente rebelarse ante un superior, además de justificar de mejor forma la conexión entre todos los personajes.

4.2.2 Historia final en la producción de la animación

Antes de hablar sobre los detalles de la producción del corto, quisiera mencionar ciertas decisiones sobre escenas que cambiaron al traspasarlas de animatic a animación. La escena renacentista y la egipcia quedaron fuera del producto final, en favor del dinamismo de la historia, ya que no eran del todo necesarias y alargaban demasiado la idea de estar viajando en el tiempo. Sin embargo el viaje del pasado al futuro, se modificó para que el renacentista y el egipcio fuesen parte de la secuencia “evolutiva” de Plonk al futuro. La escena donde Plonk iba a hablar con el jefe, quedó más detallada, ya que hacía falta que quedara en evidencia que Cush se enterara por lo que Plonk estaba pasando, lo que también llevó a una nueva escena del jefe tomando medidas para lidiar con Cush.

Debo mencionar una decisión sobre una escena en específico. Frente al estallido social que ocurrió en Chile el 18 de Octubre, me encontraba a puertas de realizar la escena en donde Plonk le lanzaba una nube de piedra a Trup para escapar. No pude evitar observar la similitud entre las motivaciones de los chilenos y el conflicto de mi corto. Pensé, ¿De qué forma puedo reflejar este estallido? Hacerlo de forma literal y que mis personajes participaran en una marcha sería pasar a llevar el movimiento, porque sería aprovecharme de la “popularidad” del tema y no quería que eso ocurriese. Entonces, ¿Cómo puedo reflejar un pedazo de la realidad actual por la cual está pasando mi país? Quería poder reflejar el mismo sentimiento de frustración de la gente en Plonk.

Desarrollo de la historia

Claro, él tenía un punto de quiebre mental en donde observaba sus pesares manifestarse en alucinaciones, pero Plonk no tenía un punto de quiebre emocional al enfrentar a Trup, ya que era más bien el chiste de salir corriendo para escapar. Así que tomé la decisión de agregar una toma, un plano detalle justo después de que Trup le exige a Plonk entregarle su trabajo. En ella, Vemos como Plonk lentamente se aferra con rabia a su idea; Ya era suficiente, no puede soportar más abuso, tenía que hacer algo al respecto. De pronto, en la toma siguiente, Plonk respira lentamente, levanta la idea y se la lanza enojado en la cara a Trup sin temor a destruirla, para luego salir de la escena para denunciar a Trup con el jefe.

Ya he mencionado que la animación y las historias toman como fuente de inspiración la realidad y teniendo la oportunidad de poder usar mi animación como puente comunicacional de mi realidad y la de muchos diseñadores y chilenos, quise dedicar este detalle a la gente que se levantó ante el poder y que dejó el miedo de lado para luchar por su dignidad. Irónicamente, si bien el corto trata sobre encontrar soluciones en el pasado para llevarlas al futuro, en este caso el presente sirvió de inspiración para que el pasado resolviera sus problemas. Ante todo recordé que el humor sirve para expresar sentimientos desgarradores a través de una manera más positiva.

4.3 Producción del corto animado

Para poder animar tomé la decisión de que fuese en 2's, es decir, 12 fotogramas por segundo. Si bien este suele ser el estándar para animar, también proporciona rapidez para el trabajo y los movimientos, ya que animar en 24 fotogramas (usualmente lo que se conoce como animación tipo Disney) se acerca más al movimiento suave de la realidad y toma mucho más trabajo. Gran parte de los dibujos realizados en el storyboard sirvieron como fotogramas clave y ayudaron bastante al momento de animar, ya que tan sólo debía preocuparme de inventar los dibujos entre cada fotograma clave.

4.4 Desarrollo Estético

Desde que comencé a escribir en torno a la historia centrada en la era prehistórica, comencé a visualizar a través de bocetos distintos personajes. Quería lograr una simpleza en su diseño, tanto por la facilidad que brindaría al momento de animarlos, como también la simplificación estética de la forma.

Quería alejarme de conceptos ya utilizados con la temática cavernícola, como *Los Picapiedra*, y decidí guiarme por la exageración de formas y conceptos. Utilicé como principal referente visual *La Pantera Rosa*, tanto por su simplificación en el diseño de personajes, así como también en la de los escenarios.



Fig. 12. *Slink Pink*, 1970. MGM..

Desarrollo Estético

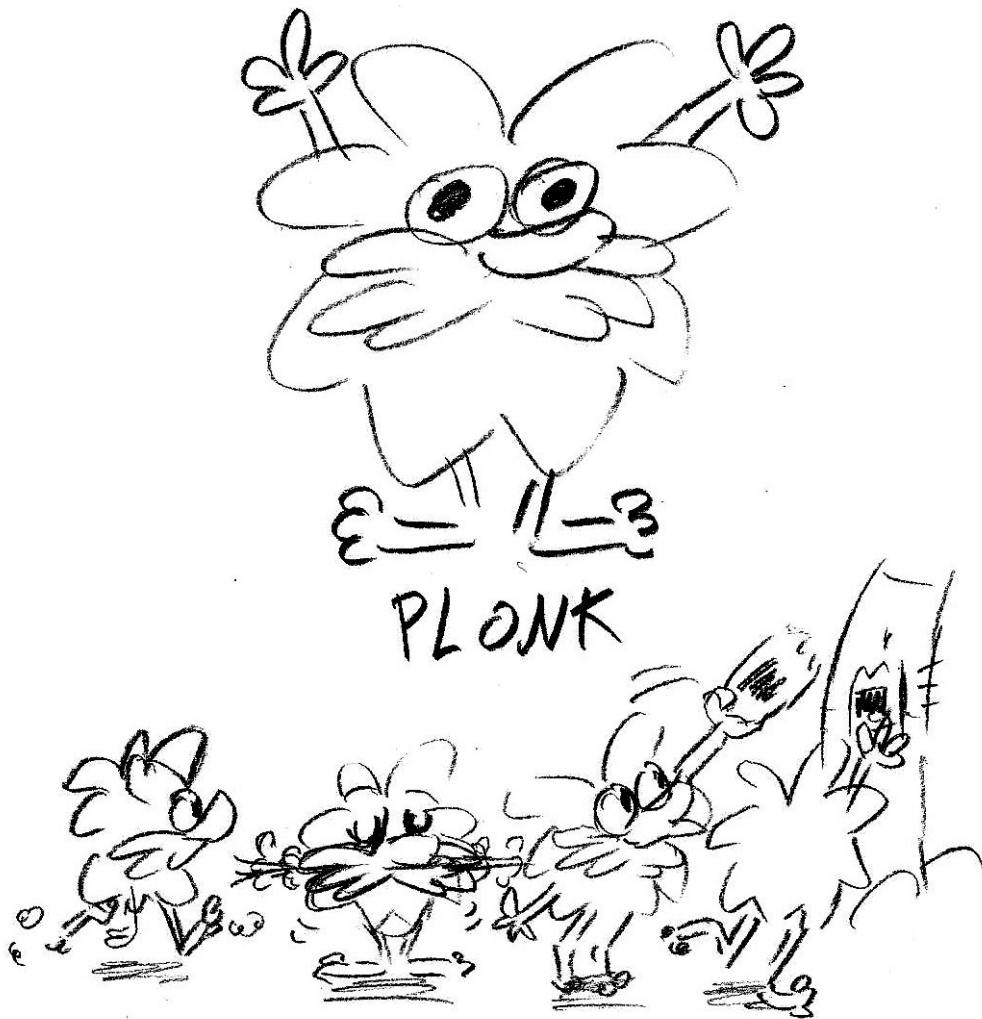
El humor visual en la animación estaría inspirado tanto en *La Pantera Rosa* como en el utilizado por los *Looney Tunes* (especialmente con el Coyote y el Correcaminos), ya que estos dos dibujos animados son grandes representantes del humor visual sin la necesidad de diálogo, sólo acompañados por efectos de sonido y música de fondo.

El primer personaje que desarrollé fue Plonk. A partir de distintas aproximaciones, decidí irme por la idea de un personaje redondo. Para exagerar sus características, el diseño de Plonk se basa en sólo poder distinguir sus extremidades como parte de su cuerpo y que básicamente su “cuerpo” sea una bola de pelos con ojos.

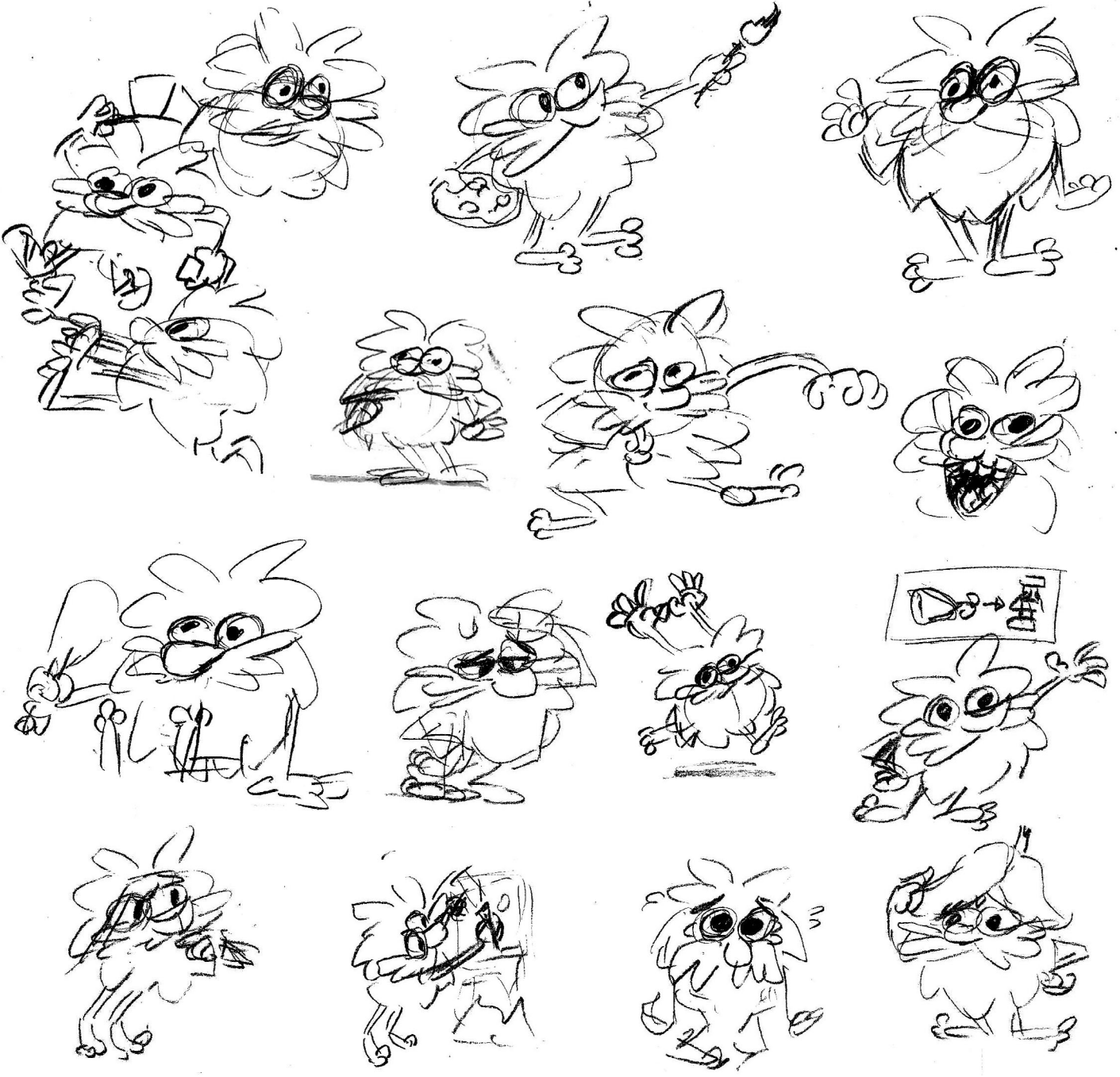


Desarrollo Estético

Ya definida su estructura, decidí dibujar al personaje en distintas poses con tal de explorar su movilidad y que pudiese ser expresivo y generar empatía sin la necesidad de hablar.



Desarrollo Estético



Desarrollo Estético



Cuando el argumento del cortometraje pasó a tener las escenas de Plonk a través de distintas épocas históricas, se desarrollaron distintos personajes que pudiesen mantener la esencia de Plonk pero que se adaptaran a los distintos contextos, es decir, la época renacentista, la del antiguo Egipto y la era moderna. Si bien las escenas quedaron reducidas para el renacentista y el Egipto, siguen siendo parte del viaje al futuro en el cortometraje.

Desarrollo Estético

Plonk fue el único personaje que no sufrió cambios mayores en su diseño durante todo el proceso, pero fue totalmente distinto en el caso de los personajes secundarios.

Estos personajes, recordemos, partieron representando distintos tipos de clientes, luego quedaron reducidos a un cliente malvado y su secuaz, para luego llegar a ser sólo un enemigo, Trup, quién tomaría el rol de supervisor de Plonk.



Desarrollo Estético

Blerk y Tru (que luego pasaría a llamarse Trup) terminaron por convertirse en el cliente y su secuaz. Blerk pasó a tener en vez de pieles, un cráneo de dinosaurio pero su estructura siempre fue pensada como un personaje grande y gordo. Trup fue creado usando una cabeza de un tigre dientes de sable, y en un caso similar a Plonk, sólo podemos ver sus extremidades y sus ojos como parte de su cuerpo.



Desarrollo Estético



Cuando la historia pasó a contener a un sólo enemigo, uní los dos conceptos de Blerk y Trup para formar la versión definitiva de este último. Trup conservó la cabeza del tigre dientes de sable, pero ganó altura y brazos más grandes. Pensé en incorporar la característica de Blerk, que ocupaba un cráneo como vestimenta, sin embargo no resultaba agradable, ya que parecía pañal y le quitaba fuerza al personaje. Por lo tanto decidí que Trup ocupara una roca, para literalmente mostrar que el personaje era tan rudo que ocupaba un calzoncillo de piedra, sin incomodidad alguna.

Desarrollo Estético



Con la inclusión del Jefe Cush a la historia, su diseño se basa en la figura del sabio, debía de ser viejo y extravagante, por lo que pasó a tener una barba larga, ocupar un tronco de vestimenta y un pulpo de sombrero. Sin embargo el pulpo primero fue un nautilus, pero por razones de simplificación del concepto, quedó como pulpo.

Desarrollo Estético

Antes de que el argumento cambiara por última vez, el diseño de personajes hasta ese momento era el que podemos ver a continuación.



Desarrollo Estético



La última versión de la historia, ahora incluía la participación de las versiones modernas de Trup y el Jefe Cush, y reduciendo a sólo un gag la aparición del egipcio y el renacentista. Ahora el corto pasaba a tener dos versiones de los tres protagonistas principales como eje principal.

Cabe recalcar, que las versiones modernas de los personajes están basadas en distintos estilos en la apariencia que suelen verse en muchos diseñadores. Plonk está basado en la vestimenta de un joven que busca comodidad, Trup está basado en la estética hipster que busca demostrar un sentido de moda en su estilo y el Jefe Cush usa una vestimenta cómoda pero más tradicional y formal.

Desarrollo Estético

Para poder distinguir fácilmente los personajes, la base de cada uno se haya en el uso de una figura geométrica. La elección de estas no es arbitraria, ya que Plonk es representado por un círculo que refleja la seguridad de una apariencia más amigable. Por el contrario, Trup se basa en un triángulo invertido, que evoca inestabilidad y agresividad en su forma. Y en el caso del Jefe Cush, su base es un rectángulo que refleja seguridad y orden.

El diseño de los personajes siempre fue hecho teniendo en mente al espectador. Este debe de ser capaz de poder distinguir y empatizar con ellos la primera vez que se les presenta.

Ocupar limitaciones y la simplificación de conceptos ayudó a caracterizar de mejor forma a los personajes. Por ejemplo, la diferencia entre el enigma en torno a lo que no vemos en Plonk y en Trup, es su contexto. Plonk es tan peludo que sólo podemos ver sus ojos, nariz y extremidades, pero en el caso de Trup, sólo somos capaces de ver sus ojos a través de la cabeza de un animal salvaje que cazó. Trup luce constantemente un trofeo, escondiendo su rostro en él, con tal de apreciar la cabeza del tigre y los músculos que lo cazaron. Pero a Plonk simplemente no podemos verlo por tener el cabello largo.



Desarrollo Estético

Así como el uso de la cabeza del tigre representa el estatus social de Trup en torno a su poder, en el caso del Jefe Cush, el pulpo representa su sabiduría. Es más, el pulpo también representa el criterio que el jefe posee, ya que el pulpo no está muerto, sólo se encuentra sobre él, ni tampoco lo usa como trofeo. En la resolución de la historia incluso se muestra que el pulpo trabaja con el jefe. Distintos estudiantes que vieron un avance del corto, durante la introducción del jefe, mencionaron al pulpo, preguntando si estaba muerto o no, ya que permanecía con los ojos abiertos. Pero en cuanto vieron que sutilmente movía sus ojos de vez en cuando y con la aparición de Trup usando la cabeza del tigre muerto, desaparecieron sus dudas. Es más, disfrutaron de la revelación que el pulpo efectivamente estaba vivo en las escenas finales.

Ya que la idea del cortometraje es utilizar el conocimiento adquirido por la investigación, fue necesario idear bien la puesta en escena y la performance de cada personaje al momento de animar. El argumento debía sustentarse plenamente en el desarrollo visual. Muchas escenas tenían un grado de dificultad inesperado. Por ejemplo, en una escena Plonk explica al jefe Cush lo que ha sufrido, pero al momento de animar tenía que idear cómo podía explicárselo sin necesidad de palabras, así que recurrí al mismo contexto prehistórico; Plonk utilizando figuras de madera y con la gesticulación de sus manos, explica el maltrato y que pudo realizar la comisión, pero que el jefe debía estar dispuesto a pagar.

Desarrollo Estético

El ocupar manos o figuras para representar una historia es un recurso que utilizamos hasta el día de hoy, y esto es parte de la cohesión social que existe en la experiencia de tener que explicar algo cuando las palabras no son suficientes. La cohesión social en torno a la interacción con otras personas es el referente principal al momento de animar a los personajes.

La expresividad muchas veces no va ligada a la cara del personaje, sino de cómo realizaban las actividades. Por ejemplo, Pedro (el Plonk moderno), cuando se sirve el café lo hace desganado y sin inmutarse, sin embargo, cuando Plonk es introducido a la historia, lo vemos caminando tambaleante sin ninguna preocupación.

En el final, Pedro va a hablar con su jefe, pero ¿cómo sabemos que está explicando algo y no hablando cualquier cosa? No sólo por todo lo que lo antecede, sino porque cuando Pedro lo hace, sube la mirada y comienza a enumerar con sus dedos. Esa sutileza de movimiento y actitud hace que la audiencia asuma con seguridad que Pedro está haciendo lo mismo que hizo Plonk en el pasado, todo atribuido a la cohesión social que existe en torno a esta actividad.

Desarrollo Estético



Al momento de desarrollar el color script o guión de color, tenía claro ciertos detalles que quería aplicar, pero a medida que se fue avanzando en el proyecto, estos se fueron adaptando.

Tenía claro que quería generar una distinción entre los escenarios y los personajes, y decidí que para poder hacerlo, los escenarios estarían hechos en una estética de colores planos con un delineado similar al de un lápiz, y estos utilizarían colores brillantes, con la condición que ni el relleno ni el delineado utilicen el color negro.

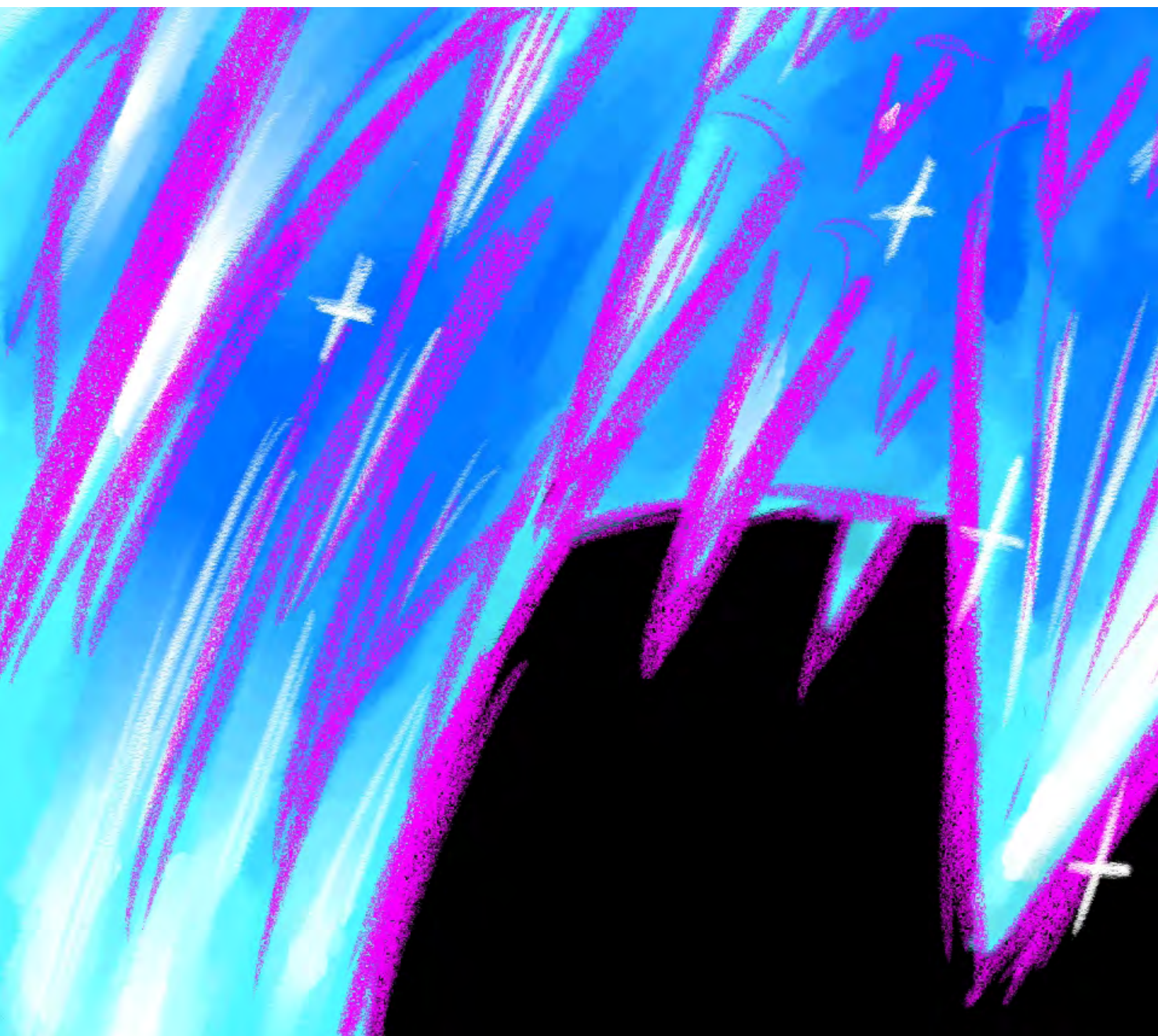
Desarrollo Estético

Decidí utilizar esta toma del cortometraje como base, ya que en ella estarían pasando distintas cosas a la vez, como la existencia del escenario, el letrero siendo el punto focal de la toma y un cavernícola que pasa por delante de él para desviar nuestra atención a la siguiente escena. En esta escena los colores cumplirían la labor de poder contrastar y brindar menos o más protagonismo a los distintos elementos en la toma.

La primera aproximación fue con tonalidades cálidas, sin embargo, continuando con la experimentación de colores y tonalidades, decidí irme por una paleta más brillante, así como también generar una diferencia de valores más notoria al momento de separar los distintos elementos en pantalla.

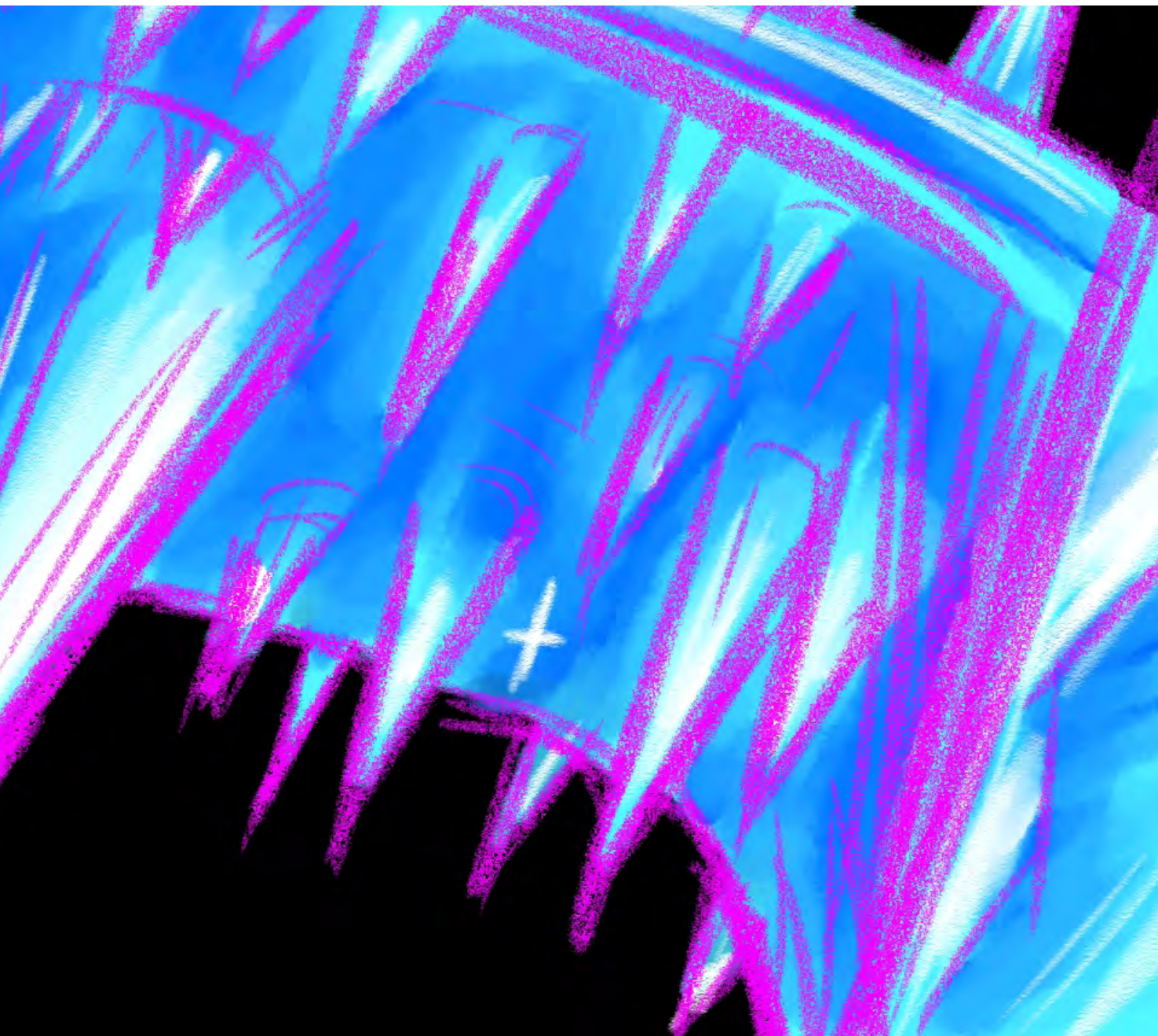


Desarrollo Estético



Este color script estuvo funcionando por un tiempo, con la inclusión del personaje animado dibujado y coloreado en un pincel similar al de un marcador, y a diferencia de los escenarios, ocupando una tonalidad negra para el delineado.

Desarrollo Estético



Sin embargo, fue cuando desarrollé un escenario en la alucinación de Plonk, que decidí hacer un cambio en el uso del color.

Desarrollo Estético

Quería que la alucinación incluyera el uso de colores brillantes para el delineado en contraste con el uso del negro como fondo, simulando un abismo. Pero esta secuencia me hizo reconsiderar el como estaba ocupando los colores. Adicionalmente, al mostrar un avance a distintas personas y estudiantes, como feedback recibí que les costaba prestar atención con tanta variedad de colores en pantalla. Si bien, la imagen anterior con el cavernícola funcionaba como ilustración, necesitaba que el letrero no se perdiera en el fondo cuando el personaje pasaba por delante, es decir, que nuestra vista pudiese separar perfectamente todo lo que estaba ocurriendo en la escena con el fondo, el cartel y el personaje. Usando de referente los escenarios utilizados en La Pantera Rosa, decidí irme por la utilización de una paleta reducida utilizando un color en distintas tonalidades para separar los distintos objetos del fondo. Con esto, sólo en planos generales, donde el escenario fuese protagonista, habría una variedad más amplia con la utilización de los colores.





Desarrollo Estético



El diseño de los escenarios va de la mano con la sencillez de la estructura, sin la necesidad de dar más detalles que los necesarios para brindar la sensación de habitabilidad y profundidad; Que al momento de ver estos personajes en estos escenarios, nos “creamos” la idea de que efectivamente habitan el mundo en el que se mueven.

Desarrollo Estético



4.5 Conclusiones Finales

El principal motivo de la creación de este cortometraje animado fue incorporar el conocimiento adquirido en la previa investigación. Y la base de la investigación, además de explorar la morfología del humor y su desarrollo visual, es poder utilizar este mismo medio como canal para poder conectar a una audiencia con un mensaje. En el caso de este proyecto, siempre se tuvo en mente el poder representar la realidad del diseñador que está entrando al mercado laboral. El corto está dedicado a todos ellos. Sin embargo, gracias a la utilización del humor visual, es posible extender esa representación a todos quienes han sufrido, no solo de abuso laboral, si no que también del abuso de poder. Ha sido una coincidencia enorme que esta realidad sea uno de los motivos del estallido social que comenzó en Octubre de 2019, sin embargo, no es una arbitrariedad que esto haya ocurrido, ya que busqué representar una realidad cercana.

Es más, “El Despertar de Chile” me hizo observar con otro criterio la representación de esta realidad; No sólo buscar que la gente pueda verse representada en la historia, sino que también puedan encontrar apoyo en ella e inspiración para seguir adelante.

La carrera de diseño es un camino de descubrimiento personal en donde cada estudiante se da cuenta de sus gustos y habilidades en torno a la carrera. Una frase que escuchamos con frecuencia es que el diseño se encuentra aplicado en todos lados. La animación no es la excepción. Ya sea desde la utilidad del motion graphics o enfocado al entretenimiento, el diseño se hace presente en esta área creativa. Con el auge de la animación en Chile como industria en el último tiempo, gracias a la facilidad que brinda la tecnología, el amplio alcance del internet y el éxito que han logrado producciones nacionales³, es innegable observar el potencial que tiene la animación dentro de la industria del entretenimiento a nivel país y a nivel global.

3 El Desconcierto (2016). “Historia de un oso” gana el primer Oscar para Chile. Recuperado de www.eldesconcierto.cl/2016/02/29/historia-de-un-oso-gana-el-primer-oscar-para-chile/

Conclusiones Finales

Este proyecto aportará a la carrera de diseño de esta facultad una exploración de la profundidad que existe en el área del entretenimiento visual, como pilar importante en el desarrollo social.

La investigación no sólo aporta en torno a la creciente área de animación en la facultad, sino que también para el desarrollo de contenido humorístico en cualquier medio visual como herramienta comunicacional. Espero poder inspirar a más personas a no sólo investigar sobre el humor, sino que también hallar interés en explorar otras áreas del entretenimiento y cómo estas son capaces de generar una conexión con una audiencia al momento de representar una realidad o enviar un mensaje. La producción del cortometraje busca poder abrir camino, no sólo a mi, si no que a muchos otros diseñadores que quieren dedicarse a la producción audiovisual y/o la animación.

Como proyección a futuro, siendo una de los objetivos principales, está el postular este proyecto a la categoría Competencia Latinoamericana de Cortometrajes Animados de Escuela de Chilemonos.

Pero el competir en este concurso no niega la posibilidad de postular el corto a otros concursos o incluso postular el proyecto como pitch para una serie animada.

Si bien esta última opción no fue considerada para el desarrollo del cortometraje, los personajes, sus contextos y el humor crean una identidad propia del universo creado, el cual puede ser adaptado para este formato.

Este proyecto no sólo me ayudó a comprender mejor el medio en el que trabajo, también fue una gran oportunidad para mejorar mis habilidades al momento de escribir un guión, diseñar personajes/escenarios y sobretodo al momento de animar. Con todo lo que he desarrollado, puedo presentar este proyecto, su producción y todas sus etapas como parte de mi currículum al momento de buscar trabajo en la industria de la animación, tanto nacional como internacional.

Agradezco la oportunidad de haber podido explorar un tema que siempre me ha fascinado y la de adquirir experiencia y conocimiento en el área que he decidido especializarme.

05 Bibliografía

5.1 Audiovisual

Hinton, D. (1992) *Laughing Matters: Visual Comedy* - Rowan Atkinson

Pugliese, D. (2001) *Hollywood Rivals: Buster Keaton and Charlie Chaplin*

Jacoby, C. (1984) *Comedy - Special - Those Fabulous Clowns*

Jones, P. (1998) *Charlie Chaplin - Full Length Biography*

Zhou, T. (2015) *Buster Keaton - The Art of the Gag*

Rivendell Films (2012) *King Size Comedy: Tex Avery and the Looney Tunes Revolution.*

Needham, J. (1988) *Tex Avery, the King of Cartoons.*

Zhou, T. (2015) *Chuck Jones - The Evolution of an Artist.*

Gutteridge, T. (1988) *I Drew Roger Rabbit.*

5.2 Artículos y Libros

Vandaele, Jeroen. (2002). *Humor Mechanisms in Film Comedy: Incongruity and Superiority*. Poetics Today.

Carroll, Noel. (2000). *Horror and Humor. The Journal of Aesthetics and Art Criticism*.

Beeman, W. (1999) *Journal of Linguistic Anthropology, Vol. 9, No. 1/2*. Wiley on behalf of American Anthropological Association.

Hutcheson, F. (1750) *Reflections on Laughter. Glas gow. reprinted in Morreall, J. (1987). The philosophy of laughter and humor*. State University of New York Press.

Arvo, Krikmann. (2006). *Contemporary Linguistic Theories of Humour*. Folklore (Tartu).

Hawking, S. W., & Mlodinow, L. (2013). *El gran diseño*. Booket.

Raskin, V. (1979) *Semantic Mechanisms of Humor*. Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society

Sutton-Spence, Rachel & Napoli, Donna. (2012). *Deaf jokes and sign language humor. Humor*.

Vrtička, Pascal & Black, Jessica & L Reiss, Allan. (2013). *The neural basis of humour processing*. Nature reviews. Neuroscience. Published Online.

Bibliografía

Sharifian, F. (2011). *Cultural conceptualisations and language*. Amsterdam: John Benjamins.

Campbell, J. (1972) *El Héroe de las Mil Caras*. México: Fondo de Cultura Económica.

Martin, R. (2011) *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. Burlington, Mass. Elsevier Academic.

Asociación Cultural CSN Producciones (2007), *Morfología el Humor*. Isla de Cartuja, Sevilla: Padilla Libros.

Hernández, M. B. (2010) *El humor, la ironía y el cómico: códigos transgresores de lenguajes e ideologías*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Goldmark, D. y Keil, C. (2011) *Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-era Hollywood*. Berkeley, CA: U of California.

Morris, C. (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Editorial Paidós Iberica, S.A.

Bense, M., & Walther, E. (1975). *La semiótica guía alfabética*. Barcelona, España: Anagrama.

Chandler, D. (2001). *Semiótica para principiantes*. Quito, Ecuador: Ediciones Abya-Yala.

Thomas, F. (1988). *Disney animation: The illusion of life*. Nueva York, E.E.U.U.: Abbeville Press Inc, U S.

Bibliografía

Constable, W. (1979) *The Painter's Workshop*, Courier Corporation, E.E.U.U.

Richard, W. (2001) *The Animator's Survival Kit*, Faber and Faber, E.E.U.U.

5.3 Web

Cook, C. (2010-2018). *What is comedy and what makes something funny?*. E.E.U.U.: Language Foundry (www.thinctanc.co.uk/words/comedy.html).

EFE / Cooperativa.cl (2019). *Catorce claves para entender la crisis social en Chile*. (cooperativa.cl/noticias/pais/manifestaciones/catorce-claves-para-entender-la-crisis-social-en-chile/2019-10-20/060720.html)

Equipo de investigación “Recorridos cotidianos en el Santiago Neoliberal”, Universidad de Chile (2019). *El despertar de Chile: el día en que el sistema de transporte en Santiago colmó el malestar social*. El Desconcierto.cl (eldesconcierto.cl/2019/10/21/el-despertar-de-chile-el-dia-en-que-el-sistema-de-transporte-en-santiago-colmo-el-malestar-social/)

06 Anexos

Los anexos incluidos son documentos creados y ocupados durante el desarrollo del cortometraje y estos resultan mayoritariamente extensos como para incluirlos en este documento. Si bien fueron fundamentales en el desarrollo del proyecto, su utilidad en esta memoria pasa a ser complementaria para la unidad *Etapa Proyectual* . Los anexos están disponibles en el material digital adjunto al proyecto.

Estos son:

Anexo A. *Tratamiento, Sinópsis y Catchphrase.*

Anexo B. *Escaleta.*

Anexo C. *Guión Dramático.*

Anexos

