



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Humanidades y artes
Artículo de investigación

Técnicas y principios de animación: Caso de estudio serie Fantasmagorias, La Llorona

Animation techniques and principles: Case study of the Fantasmagorias series, La Llorona

Técnicas e princípios de animação: série de estudos de caso Phantasmagorias, La Llorona

Mayra Pomaquero-Yuquilema^I
maypoyu@doctor.upv.es

<https://orcid.org/0000-0002-5838-4743>

Dolores Furió-Vita^{II}
dofuvi@esc.upv.es

<https://orcid.org/0000-0002-8509-0935>

María Ángeles López-Izquierdo^{III}
maloiz@dib.upv.es

<https://orcid.org/0000-0002-9073-3704>

Correspondencia: maypoyu@doctor.upv.es

***Recibido:** 06 de mayo de 2022 ***Aceptado:** 12 de junio de 2022 * **Publicado:** 26 de julio de 2022

- I. Doctoranda en el Programa de Arte: Producción e investigación, Universitat Politècnica de València, España.
- II. Doctora, Profesora Titular en el Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes Universitat Politècnica de València, España.
- III. Doctora, Profesora Titular en el Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València, España.

Resumen

Este artículo explora los principios de animación aplicados en el capítulo de serie de una de las leyendas más conocidas en Latinoamérica; La Llorona. Producida por Studio Freak en colaboración con HBO Latinoamérica, la serie Fantasmagorias, utiliza el género thriller para presentar su relato ambientado en ciudad de México, pero que es una historia diseminada por toda Latinoamérica. Se realizó una entrevista a los directores de la serie para recabar información sobre los procesos y técnicas aplicados al proyecto y posteriormente, varios visionados del capítulo animado para mediante un análisis de secuencias determinar la presencia de los principios animados en el episodio. Se concluye que los principios de animación a pesar del tiempo y la evolución de técnicas y tecnologías se encuentran presentes a través de una adaptación o reinterpretación.

Palabras clave: animación; principios de animación; la Llorona; leyendas.

Abstract

This article explores the principles of animation applied in the series chapter of one of the best known legends in Latin America; La Llorona. Produced by Studio Freak in collaboration with HBO Latin America, the series Fantasmagorias, uses the thriller genre to present its story set in Mexico City, but which is a story spread throughout Latin America. An interview was conducted with the directors of the series to gather information on the processes and techniques applied to the project and subsequently, several viewings of the animated chapter to determine the presence of animated principles in the episode through a sequence analysis. It is concluded that the principles of animation, in spite of time and the evolution of techniques and technologies, are still present through an adaptation or reinterpretation.

Keywords: animation; animation principles; la Llorona; legends.

Resumo

Este artigo explora os princípios da animação como aplicados ao capítulo da série de uma das lendas mais conhecidas da América Latina, La Llorona. Produzida pelo Studio Freak em colaboração com a HBO Latin America, a série Fantasmagorias utiliza o gênero thriller para apresentar sua história ambientada na Cidade do México, mas que é uma história espalhada por toda a América Latina. Foi realizada uma entrevista com os diretores da série para coletar informações sobre os processos e

técnicas aplicadas ao projeto e, posteriormente, várias visualizações do episódio animado para determinar a presença dos princípios animados no episódio através de uma análise da seqüência. Conclui-se que os princípios da animação, apesar da passagem do tempo e da evolução das técnicas e tecnologias, ainda estão presentes através de uma adaptação ou reinterpretação.

Palavras-chave: animação; princípios de animação; la Llorona; lendas.

Introducción

En la última década, muchas producciones animadas han recurrido a temas culturales, escenarios e historias que reflejan la identidad de una región y se convierten en una herramienta para diseminar las tradiciones y su riqueza inmaterial. Una de las producciones que ha tenido gran repercusión a nivel mundial es la película “Coco” que fue producida por Pixar animation y distribuida por Disney, quienes se basaron en la tradición mexicana del “día de muertos” para crear una historia que ha trascendido fronteras.(Infobae, 2019)

Años antes, el director mexicano Jorge Gutiérrez en el 2014, estrenó su película “El libro de la vida” inspirada igualmente en el día de muertos y que relata una historia de aventura de un joven torero que recorre tres mundos para encontrar su destino. Esta producción fue realizada entre México y Estados Unidos y producida por Guillermo del Toro. Para el año 2021, Netflix estrena “Maya and the Three” que consiste en una historia inspirada en los guerreros de la cultura maya y sus tradiciones ancestrales pero que no retrata fielmente ningún hecho histórico (EFE S.A, 2020; Gutiérrez, 2020).

Igualmente, Anima estudios, ha producido largometrajes basados en las leyendas mexicanas; la Leyenda de la Llorona en 2011, la leyenda de las momias de Guanajuato en 2014, la leyenda del chupacabras 2016, y la leyenda del charro negro 2018 y que ahora forman parte del catálogo de Netflix (Ánima, 2018).

Pachamama, una película que “cuenta con una mirada centrada en la diversidad y en la cosmovisión indígena”, también forma parte del catálogo del gigante del *streaming*, que al ser una producción francesa ha buscado mediante técnicas 2d y 3d capturar la belleza de los paisajes andinos y contar una historia llena de creencias y tradiciones ancestrales de los Incas. (Lara, 2021)

Nahuel y el libro mágico, es una coproducción 2d entre Chile y Brasil que mezcla los mitos mapuches con la aventura y fantasía(LatAm cinema, 2016) y en su camino de estreno ha sumado varias

nominaciones en festivales importantes como en Chilemonos, 2020 al ser elegido como mejor largometraje latinoamericano.

Otra producción animada, que en su día llamó la atención por su estética, estilo narrativo y contenido fue la creada por Studio Freak en conjunto con HBO Latinoamérica; Fantasmagorias, que recurre al género de terror para contar las leyendas urbanas más conocidas en la región de América Latina.

Aunque ahora, se percibe el interés de grandes empresas de entretenimiento por la producción y distribución de productos animados basados en temas identitarios y sobre todo que sean creados por estudios latinoamericanos, en gran parte muchas películas, series y cortometrajes han tenido que recurrir a tácticas creativas que permitan maximizar el tiempo de producción y por tanto el ahorro de recursos para lograr que la animación pueda ser vista y comercializada, sobre todo aquellas producciones que no cuentan con el respaldo de grandes empresas que aún no apuestan su dinero por los proyectos con sensibilidad cultural.

Lo anteriormente expuesto, enfatiza el camino que la animación ha tomado en Latinoamérica, que busca contar sus propias historias mediante todos los medios y formas posibles y que ha echado mano de la creatividad para lograrlo. Es así, que este artículo toma el capítulo de la Llorona de la serie Fantasmagorias producida por HBO y Studio Freak que resalta por su concepto estético, técnico y narrativo y, por tanto, se pretende estudiar las técnicas de animación aplicadas y la presencia de los principios de animación.

Antes de examinar el capítulo animado de interés de esta investigación, se presentan algunos antecedentes teóricos importantes para una mejor comprensión.

Animación y principios animados

La animación concebida como el arte de “dotar de vida” a un objeto inanimado, o la creación de un producto con movimiento través de procesos o técnicas como el dibujo, la pixilación, el stopmotion, la rotoscopía, la animación digital 2d y 3d, entre otras, además de poseer una historia, transmitir un mensaje preciso o abstracto tiene cualidades fundamentales que permiten que los elementos sean capaces de cobrar vida ante los ojos del espectador (Lowe & Schnotz, 2014; Pertúñez López, 2014).

El nombre para estos preceptos fundamentales utilizados desde finales de los años 20´ y 30´ por parte de los grandes animadores de Walt Disney Studio se conocen como los principios de la animación

tradicional, que permitieron que las grandes producciones como Los tres cerditos, Blancanieves y los siete enanitos y las siguientes producciones, sean más sofisticadas y realistas (Lasseter, 1987) .

Aunque la primera obra oficial que aborda los principios de animación tradicionales a través de una base conceptual sólida se encuentra en el libro publicado por Ollie Johnston and Frank Thomas en 1981 y se considera “la biblia” para todo artista que estudia animación, autores más actuales como John Lasseter e Isaac Kerlow han ampliado y adoptado nuevos planteamientos aplicados a la animación digital (Munárriz Ortiz, 2015).

Los 12 principios animados que en su inicio buscaron dotar de más realismo y apearse a las leyes físicas a las producciones (Thomas & Johnston, 1995), con diversas técnicas han sido capaces de mantenerse como un factor relevante hasta el día de hoy, dichos principios son descritos en la tesis doctoral de Cuesta Martínez (2015) a continuación;

Estirar y encoger: Se trata de la deformación de los cuerpos, dota un efecto dramático, además de da una idea del peso y la flexibilidad del objeto.

Anticipación: Prepara al espectador para una acción y ayuda a guiar la mirada hacia el lugar donde se producirá la acción.

Puesta en escena: Se trata en un principio referente al teatro y al cine, en donde los objetos y personajes son colocados de tal modo que la acción se comprensible de manera fácil.

Animación directa y pose a pose: La acción directa se crea fotograma a fotograma de manera fluida y paso a paso. Pose a pose, por su parte se trata de la creación de fotogramas clave iniciales, intermedias y finales y posteriormente se crean los movimientos de relleno.

Acción continuada y superpuesta: Este principio ayuda a dar continuidad a las acciones del personaje y con la acción superpuesta otorga al movimiento realismo y que los movimientos siguen las leyes de la física. Asimismo, la acción continuada muestra como el personaje sigue en movimiento y al pararse lo hace acorde a movimientos realista.

Entradas lentas y salidas lentas : Los objetos o personajes animados necesitan un tiempo para acelerar en el principio y un tiempo para desacelerar al final de la acción.

Arcos: Las acciones naturales de objetos y personajes se describen en arcos, el movimiento de brazos, una caminata, un salto, etc.

Acción secundaria: Sirve para que la acción de un personaje sea completa, trata los pequeños movimientos como importantes para que la acción se entienda de manera fácil y se perciba más natural.

Temporización: De los principios más importantes de la animación, se refiere al número de fotogramas en los que se desarrolla una acción, este principio condiciona toda la animación, incide en el peso, la velocidad, la actuación y la intención.

Exageración: Refleja la esencia de la animación, extrapola los movimientos de los personajes para lograr un efecto dramático.

Dibujo sólido: Se trata de presentar a los personajes de manera sólida en su construcción gráfica, que durante todas las acciones mantengan profundidad y perspectiva de manera coherente.

Atractivo: Los personajes animados deben tener una personalidad que logre una conexión con el espectador, esta configuración de la personalidad se basa en su físico, vestimenta, movimientos, y acciones que lo hacen distinguible entre los demás personajes.

La Llorona de Fantasmagorias

Fantasmagorias es una serie creada entre HBO Latinoamérica y la productora argentina Studio Freak. Su estreno fue en el año 2014 y consta de 16 capítulos de corta duración que retrata alguna historia urbana que se desenvuelven en una ciudad o pueblo específico desde México hasta Argentina y que fácilmente han sido contados en todos los países de la región. Es así, que el primer capítulo lanzado fue La Llorona, que para Zuberbühler y Sparano (2021) es una de las leyendas más conocidas entre los latinoamericanos y coincide con lo descrito por Pomaquero Yuquilema, Furió Vita y López Izquierdo (2020), en su investigación previa acerca de las leyendas latinoamericanas.

La idea de la producción surgió de parte de Studio Freak, quienes atraídos por la serie de televisión Cuentos de la Cripta de los años 90' y que a su vez fueron basados en los cómics de terror de EC Comics creados por William Maxwell Gaines en los años 1950, quisieron retomar esa idea, pero con historias de Latinoamérica. Sin embargo, la idea evolucionó hacia las leyendas urbanas latinoamericanas debido al público objetivo y al gran contenido encontrado y que eran similares en una gran cantidad de países de la región (Zuberbühler & Sparano, 2021).

La sinopsis argumental es sobre una humilde empleada que mantiene un romance secreto con el joven de la casa, al quedarse embarazada el joven la engaña. En la desesperación de haberse sentido burlada busca venganza a través de sus hijos y comete una atrocidad, a partir de entonces su alma es condenada a vagar eternamente en pena.

Figura 1: Fotograma del intro de la serie Fantasmagorias



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

El proceso detrás de La Llorona

La característica de la serie se inspira en los cuentos de terror trayendo elementos como el narrador omnipresente que lleva el hilo de los relatos. Asimismo, empezaron trabajando con el blanco y el negro como paleta base pero dejando a un lado una estética gore de rojos intensos y más bien añade un tono fucsia potente que se presenta en las escenas con una tensión importante o en escenas de clímax, además con encuadres, ritmo narrativo y sonido cinematográfico (Zuberbühler & Sparano, 2021).

La figura 1 muestra un storyboard del capítulo de la Llorona, en donde ya se encuentra presente los tonos elegidos para la estética de la producción.

Figura 1: Storyboard de la escena de La Llorona

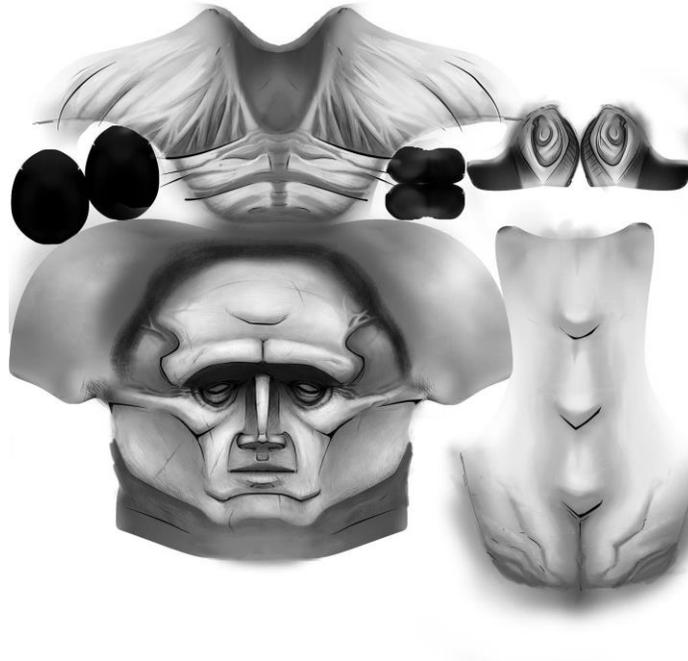


Fuente: Hernán Castellano (2014)

Parte de la decisión estética y el tiempo de desarrollo de los guiones fueron limitados por el tiempo de producción y el número de personas que trabajaron el proyecto, fue así que la técnica desarrollada fue 3D imitando 2D, lo que significó que con esa estética pudieron tener en la historia espacios vacíos, sin tantos personajes extras, sin tantos complementos y solo centrarse en la parte de la historia que se quiere contar, en promedio para un capítulo el tiempo de trabajo fue de 2 meses y medio.

Asimismo, el proceso de desarrollo intentó ser lo más ordenado posible, una vez realizado los guiones y aprobados se realizó una animática para situar tomas, transiciones y *layout* para hacer el *blocking* y animar y finalmente trabajar en el look y la postproducción final. Con referencia a los softwares utilizados para la creación de la serie fueron Autodesk Maya para el modelado 3d, Substance painter y Adobe Photoshop para la creación de texturas (Figura 2) y Adobe After Effects tanto para la animación 2d como para la composición final (Zuberbühler & Sparano, 2021).

Figura 2: Textura atlas narrador



Fuente: Hernán Castellano (2014)

Figura 3: Secuencia del capítulo donde la mujer alza a sus hijos frente a la fuente de agua.



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

En la figura 3, se muestra la secuencia cuando la mujer después de haber sido plantada en el altar llega a la fuente de la plaza con sus dos hijos en cada brazo, los aprieta junto a su pecho para después estirar sus brazos hacia arriba. La acción describe el principio de estirar y encoger.

Figura 4: Secuencia de abrazo entre la joven empleada y el joven de la casa



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

En la figura 4 se aprecia como la mujer al escuchar una promesa de matrimonio de parte del joven de la casa y se emociona sus brazos que se encuentran en su cintura son llevados juntos hacia su rostro, con un ligero movimiento hacia atrás y seguidamente darle un abrazo cálido a su novio. Este movimiento guía al espectador para saber que la mujer en su felicidad se impulsa y abraza al hombre.

Figura 5: Secuencia de abrazo entre la joven empleada y el joven de la casa



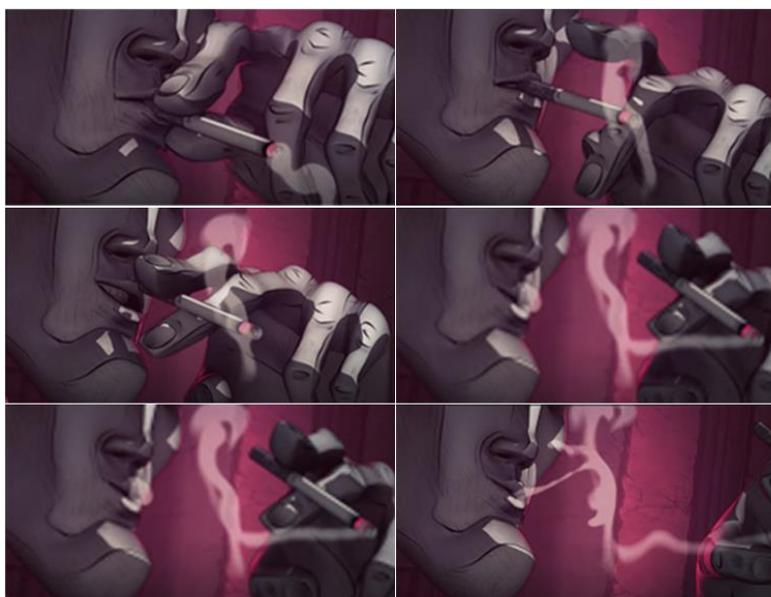
Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

La figura 5 muestra fotogramas que determinan la puesta en escena o staging en el capítulo estudiado. Considerando que la idea es que se entienda de manera fácil las acciones de los personajes o los espacios donde se desarrollan. Se visualiza el monumento a la independencia o el Ángel de la

Independencia (a) en el conocido paseo de la Reforma, un sitio muy turístico que ubica perfectamente al espectador en ciudad de México.

El siguiente fotograma muestra con un plano cenital a la mujer vestida de novia saliendo de la iglesia en la noche mientras la luz del interior la alumbra por medio de la puerta entreabierta, esta disposición de plano y elementos ayudan a entender la idea de la soledad y el abandono de la novia. La imagen c, por su parte es una vista cenital del espacio donde trabaja el sepulturero preparando los cadáveres, se observa un aspecto lúgubre, iluminado por una luz tenue y por vigas colocadas en el techo por donde las ratas pasean. Finalmente, en (d) se muestra un callejón oscuro pequeño y solitario por donde La Llorona camina y llora en busca de sus hijos. Todos los espacios descritos permiten que las acciones de los personajes sean mas claras y además conjugan un ambiente de terror para la historia.

Figura 6: Secuencia del narrador fumando un cigarrillo



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

En la figura 6 se representa una secuencia de la animación que más bien es la elección de una técnica o forma de animación que en el caso de Fantasmagorías fue realizada mediante animación pose a pose que al ser animado en Maya 3d se desarrolló con *keyframes* o fotogramas clave y posteriormente se realizó los fotogramas intermedios o inbetween para rellenar los movimientos.

Figura 7: Secuencia de la novia caminando hacia la fuente



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

El principio de acción continuada y superpuesta que busca otorgar más realismo a las animaciones en el caso de este análisis se presenta como ejemplo en la Figura 7 que corresponde a una secuencia de la novia que se dirige a la fuente, mientras ella camina su vestido que tiene una cola se arrastra tomándose un breve tiempo más en relación a como ella camina que se puede entender como 2-3 fotogramas luego de la acción principal.

Del mismo modo ocurre, con los cabellos de la mujer que se mueven con cierto retraso mientras ella camina. Este principio presente en varias secuencias denota la intención de los animadores por los detalles para una animación atractiva.

Figura 8: Secuencia de La Llorona mientras se lamenta



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

La figura 8 muestra la secuencia de La Llorona caminando lentamente por un callejón, la cámara se acerca lentamente y en un punto acelera.

Figura 9: Secuencia del hombre abrazando a la muchacha



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

El movimiento del muchacho al abrazar a la mujer forma un arco, todos los movimientos se mueven dentro de un arco natural.

Figura 10: Secuencia del narrador relatando la historia



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

La figura 10, muestra una secuencia del narrador contando la historia, mientras mueve la cabeza y su mano con un cigarrillo. Mientras mueve la cabeza de arriba hacia abajo un mechón de pelo siempre se va moviendo como una acción secundaria.

Figura 11: Secuencia de baile entre la pareja



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

La animación de Fantasmagorias se desenvuelve en 18 fotogramas por segundo, la figura 11 muestra una secuencia de baile corto de las sombras de la pareja. Esto hace que el movimiento tenga una característica distintiva. Este principio es uno de los más importantes dentro de cualquier producción animada ya que condiciona como se desarrollan las acciones y la intensidad con la que se muestran.

Figura 12: Fotogramas de dos personajes



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

En este caso, la figura 12 muestra dos fotogramas de los personajes del capítulo, El narrador ha sido construido como persona con rasgos exagerados como las manos, la delgadez, la cabeza. El personaje de La Llorona en el fotograma muestra igualmente rasgos exagerados y al gritar exagera la abertura de la boca.

Figura 13: Fotogramas de Fantasmagorias



Fuente: HBO Latinoamérica (2014)

La figura 14 ejemplifica el principio de dibujo sólido que conlleva una construcción y diseño de personajes de forma coherente tanto en su línea, volumen y deformación al realizar las acciones. Los personajes de La Llorona con un estilo definido y modelados 3d con un estilo 2d mantienen perspectiva y profundidad. La misma figura 14 además es útil para describir el principio de atractivo que se presenta en la trama animada. En narrador que es el personaje que cuenta toda la leyenda mediante su apariencia, sus gestos, movimientos, y su voz que corresponde al actor de voz Marcelo Armand, dotan de una característica que hace que el personaje sea muy magnético.

Conclusiones

Latinoamérica posee tantas historias impregnadas en la memoria cultural del continente que pueden ser únicas en una región y otras tantas corresponder a las mismas historias adoptadas por determinados pueblos que añaden sus particularidades y que forman parte de un contenido que requiere ser transmitido y la animación ha tomado este camino como un baluarte para crecer en la industria y al mismo tiempo resaltar su identidad.

Las técnicas de animación han evolucionado gracias a los avances tecnológicos y a la investigación que se ha desarrollado desde hace varios años, pasando del dibujo a lápiz cuadro a cuadro al uso de nuevas tecnologías que ahorran tiempo o permiten obtener nuevas estéticas a través de combinaciones posibles. En el caso de Fantasmagorias aprovecharon las herramientas de su momento para crear una estética cercana al comic, mediante herramientas 3D y 2D, que fue muy atractiva y que varios años después de ese tratamiento realizado por Studio Freak en el 2013, fue aplicado por grandes estudios como Sony animation.

Con respecto a los principios de animación, dados a conocer en la década de los 80´se puede concluir que, aunque han pasado más de tres décadas y los mismos pueden ser aplicables a través de una reinterpretación para las nuevas técnicas digitales y a su vez toman ventaja al no tener las limitaciones del dibujo clásico. A pesar de ser un episodio corto y con un estilo de animación que se acerca a la animación limitada sin serlo, ha sido posible identificar como los principios se mantiene vigentes mediante una renovación, adaptación y reinterpretación.

Referencias

1. *Ánima*. (2018). Películas. *Ánima*.
2. Cuesta Martínez, J. (2015). La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales. Universidad Complutense de Madrid.
3. EFE S.A. (2020). Jorge R. Gutiérrez y Netflix presentan un adelanto de “Maya and the Three” - SWI swissinfo.ch. EFE S.A. https://www.swissinfo.ch/spa/eeuu-televisi%C3%B3n_jorge-r--guti%C3%A9rrez-y-netflix-presentan-un-adelanto-de--maya-and-the-three-/46698326
4. Gutierrez, J. (2020). Wacom Talk with Jorge Gutierrez. In Wacom Webinar series.
5. HBO Latinoamérica. (2014). *Fantasmagorias | La Llorona* - YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ac83yUPRLB0&t=25s>
6. Infobae. (2019). “Coco”: la película que llevó el Día de Muertos al mundo. Infobae.
7. Lara, V. (2021). “Pachamama”, una aventura latinoamericana imprescindible. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/06/pachamama-pelicula-animada-netflix>
8. Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3d computer animation. *SIGGRAPH*, 21(4), 35–44.
9. LatAm cinema. (2016). LatAm cinema » Carburadores y Punkrobot coproducen el largo de animación 2D “Nahuel y el libro mágico.” LatAm Cinema . <https://www.latamcinema.com/carburadores-y-punkrobot-coproducen-el-largo-de-animacion-2d-nahuel-y-el-libro-magico/>
10. Lowe, R. K., & Schnotz, W. (2014). Animation principles in multimedia learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition* (pp. 513–546). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.026>
11. Munárriz Ortiz, J. (2015). La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales - E-Prints Complutense [Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/>
12. Pertíñez López, J. (2014). Tendencias actuales en técnicas de animación. *Historia y Comunicación Social*, 19, 173–182. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45019
13. Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á. (2020). Identidad cultural y leyendas latinoamericanas. *Question*, 2(67), 1–24. <https://doi.org/10.24215/16696581e435>

14. Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The illusion of life : Disney animation . In Physics and Visualisation. Disney. http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C__Rb2518714__Sthe_illusion_of_life__Orightresult__U__X7?lang=spi&suite=cobalt
15. Zuberbühler, D., & Sparano, J. (2021). Entrevista con Studio Freak.

©2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).