

---

---

# ANTÓN

## DIARIO DE UNA AVENTURA EN STOP-MOTION

María Rosario Carlino

*Universidad Nacional de Córdoba*

---

---

En este artículo presentamos *Antón*, una serie de televisión argentina animada en stop-motion, que fue seleccionada para la competición oficial del Festival Internacional de Animación *Annecy* 2013, además de estar participando en más de quince Festivales y de cosechar dos premios internacionales. De mano de su directora, Rosario Carlino, haremos un recorrido por sus etapas de producción, desvelando los secretos que han llevado a una interesante combinación de animación con volumen sobre mesa multiplano, revelando la vigencia de una técnica tan artesanal como atractiva.

In this article we introduce *Antón*, a stop motion animated TV series from Argentina, which was selected for competition at the *Annecy International Animation Festival* 2013. It is also participating in over fifteen festivals and has won two international awards. The series director, Rosario Carlino, will carry us in a tour through its production stages, discovering the secrets that led to an interesting combination of volume animation in multiplane glass tables, to reveal eventually the validity today of such an artisanal and attractive technique.



La idea de *Antón* surge del deseo de realizar contenidos televisivos relacionados con la filosofía y los niños, por lo que se propuso al proyecto *Filosofar con Niños*,<sup>1</sup> para acompañar y asesorar el proceso de escritura de la serie, en lo relativo a contenidos temáticos y diálogos.

La serie narra la historia de Antón, un niño de seis años que comienza un viaje fantástico a partir de un inesperado accidente doméstico: su perro se come la tarta de cumpleaños de su hermana minutos antes de que lleguen los invitados. La simple tarea de ir a comprar azúcar para

una nueva tarta se convertirá en el comienzo de una gran aventura.

La serie, producida por el Centro Experimental de Animación de la Universidad Nacional de Córdoba, y los Servicios de Radio y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba, fue financiada a través de un concurso organizado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales y la Televisión Digital Abierta argentina, que proponía el formato de cuatro capítulos de once minutos cada uno, a realizarse en ocho meses.



Fig. 1 – *Rex the Runt* (Richard Golezowski, 1998, Aardman Animations)



2

# 01

## Ideando una técnica mixta

Inspirada en el cortometraje *Seasons* (1969) de Yuri Norstein e Ivan Ivanov-Vano, con *Antón* se buscaba una imagen que se alejase de la plástica de lo digital que abunda en la televisión actual para niños, y recuperara el valor visual de las texturas reconocibles, de los volúmenes imperfectos de las cosas, de los objetos tocados fotográficamente por las luces.

Por ello, desde un principio, *Antón* se concibió como un proyecto de stop-motion, pero el presupuesto y el tiempo para realizarla plantearon el desafío de encontrar una solución satisfactoria a la dicotomía entre objetivos estético-narrativos y viabilidad de realización. En la búsqueda de referentes de series televisivas en stop-motion se llegó a *Rex the Runt* (Richard Golezowski, 1998), de Aardman Animation<sup>2</sup>, donde los per-



3

**Figs. 2 y 3** – La mesa de animación multiplano

**Fig. 4** – Sellos para sincronismo labial

**Fig. 5** – Fonemas de Antón

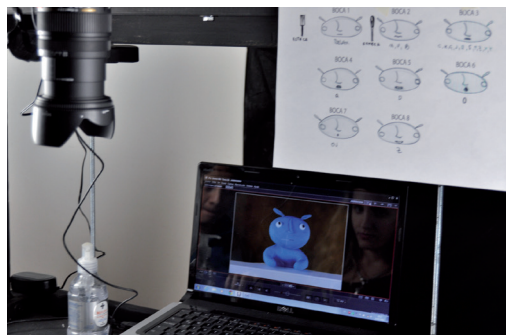
**Fig. 6** – Sistema de bocas reemplazables

sonajes de plastilina tienen volumen, pero son figuras casi planas, animadas horizontalmente sobre uno o más vidrios (Fig. 1). Tras un minucioso análisis de sus tomas, se resolvió realizar *Antón* con una técnica similar, con el fin de eliminar los problemas de gravedad en los personajes y simplificar la construcción de escenografías, reduciendo así tiempos de puesta en escena y animación.

La construcción del espacio planteó la necesidad de recrear la profundidad y la perspectiva a través de capas en cuatro niveles de vidrio; para ello se construyeron dos mesas de animación, diseñadas en función del arte, la escenografía y la identidad visual de la serie. Cada una de ellas contaba con un soporte para la cámara en posición cenital, tres carritos móviles en un eje vertical portantes de vidrio sin marco, y un vidrio fijo para los fondos con transparencia, que serían iluminados desde abajo. Asimismo, este sistema de multiplano contaba con dos aleros



4



5



6

extraíbles para sostener los fondos largos usados en los tróvelings (Figs. 2 y 3). Con este diseño resultaba posible el movimiento de la cámara para realizar los diferentes encuadres, así como mover los vidrios, para acercar o alejar elementos del fondo, o modificar la distancia de los personajes con respecto a ellos, generando perspectiva y profundidad de campo.

Por su parte, la animación sobre las mesas presentaba algunas ventajas y algunas limitaciones. Por un lado, la técnica permitía animar los personajes libremente sobre el cristal, sin tener que utilizar soportes ni estructuras verticales, lo que permitía que saltaran o volaran, que sus miembros u otros objetos se separasen o se acercasen, y que pudieran aparecer y desaparecer entre un vidrio y otro, generando un particular sentido de espacialidad. Por otro lado existía la limitación de los ejes en los que podían moverse, debiendo resolver todos los desplazamientos hacia los costados, arriba y

abajo, sin poder hacerlo hacia el fondo o hacia la cámara.

Uno de los puntos más críticos de la animación fueron los caminados de los personajes, ya que al estar acostados sobre el cristal, era necesario generar la sensación de que caminaban hacia adelante, pero desplazándose hacia los costados. Para ello se diseñó un ciclo de caminado para Antón, en el que, con una perspectiva mínimamente falseada, las piernas se cruzaban y volvían a abrirse, lo que combinado con el subir y bajar de la cabeza, generaba la sensación de que realmente avanzaba. Como consecuencia, el personaje de Antón tenía cuatro versiones: una de cada lado de sus cuartos, una de atrás y una frontal; de esta manera, los giros y cambios de dirección se realizaban levantándolo desde un lado con una cuña, y luego reemplazándolo por la versión consecutiva.

Para el “lip synch” o sincronismo labial de Antón y su madre, se fabricó un sistema de sellos



7

con sus correspondientes fonemas. Cada plantilla de sincronismo labial tenía indicado el sello que iba en cada momento del diálogo, y el procedimiento consistía en presionar con el sello sobre la plastilina para grabar la forma de la boca por cada fonema (Fig. 4 y 5). Entre un fonema y otro, se cubría nuevamente de plastilina el agujero de la boca, se alisaba y se presionaba con el siguiente sello. En el caso de los personajes con la cara rígida, como la Mujer Gigante, se realizaron bocas reemplazables correspondientes a la mandíbula inferior, que simplemente se colocaban debajo de la superior, y tenían un movimiento independiente. (Fig. 6) También sus brazos y piernas se encontraban separados del cuerpo, y podían ser animados en todas direcciones.

Uno de los problemas que más atención y paciencia requerían era mantener limpios y sin marcas a los personajes. La plastilina, al ser manipulada y estar expuesta a las luces, se ensucia y deforma inevitablemente. Es por ello que cada dos o tres capturas se debía limpiar el personaje con alcohol, y en algunos casos, agregar plastilina limpia.

A pesar de ello, la técnica utilizada en *Antón* permite una significativa libertad al animar los movimientos, y al limitarse al vidrio el espacio de acción, el animador podía concentrarse en el trabajo sobre la expresividad corporal y gestual de los personajes.



8

## 02

### La dirección artística

El proceso de diseñar el arte de la serie implicó una exploración constante de los materiales y su comportamiento sobre las mesas, su respuesta ante la luz, las variaciones de tamaño de las figuras y objetos de acuerdo al vidrio en que se situaban, así como la relación con los personajes en la composición del plano. Esto presentaba algunas ventajas, como la posibilidad de componer distintos escenarios cambiando tan solo de lugar los elementos sobre el plano, evitar la fuerza de gravedad, jugar con la opacidad y la transparencia de los elementos, y, sobre todo, el desafío de evocar un mundo vertical y profundo, pero horizontalmente y bajo cámara.

Los escenarios se dividieron entre los pertenecientes al mundo ordinario de Antón —su casa y su barrio—, y los pertenecientes al mundo de fantasía: dos bosques, un circo, un mar, y una playa de azúcar con un gran árbol. En todos los casos se estableció el criterio de usar figuras planas o figuras con volumen y textura superpuestas en capas, realizadas con diversos materiales como telas, cartones, poliestireno expandido —corcho blanco—, cajas de medicamentos, masilla, texturas generadas con encaje plástico —un tipo de masilla para rellenar—.



9



10

nar—, partículas pegadas y objetos modelados en porcelana fría.

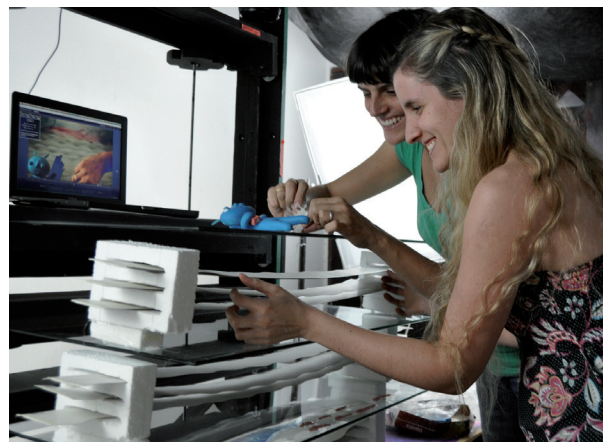
Los objetos y escenarios eran construidos por separado, en diferentes tamaños y formas, y en el momento de componer la toma con la cámara se ensamblaban y sujetaban a los vidrios con pegamento de silicona o soportes (Fig. 5). Por ejemplo, la casa de Antón estaba compuesta por una pared con empapelado. De acuerdo al tamaño de los planos, las flores del empapelado debían ser más grandes o más pequeñas, por lo que se decidió escanear el estampado elegido, modificar su tamaño digitalmente e imprimirlo de acuerdo a la escala adecuada. Algunos muebles como la mesada de la cocina, eran reversibles y móviles, y podían ser utilizados desde los dos lados, según el punto de vista de la cámara. En otros casos, los elementos de la escenografía estaban divididos en dos partes, como en un momento en que Antón está subido a una silla: el respaldo de la silla queda por detrás del vidrio, y el asiento y Antón, acostados sobre el mismo



11

- Fig. 7 – Silla montada adelante y atrás del vidrio
- Fig. 8 – Mesa dispuesta sobre el vidrio con soportes ocultos
- Fig. 9 – Bosque de tules
- Fig. 10 – Bosque compuesto en capas
- Fig. 11 – Tráveling
- Fig. 12 – Mar realizado con nueve capas de olas

(Fig. 7). En otros casos, el personaje y una parte del escenario se encontraban en el mismo nivel: el personaje acostado sobre el vidrio, y el mueble un poco más arriba sostenido por un



12



Fig. 13 – Molde de Antón

soporte oculto. De esa manera, los personajes podían manipular objetos e interactuar con la escenografía (Fig. 8).

En el caso de los bosques fantásticos, se compusieron siempre en capas con partes móviles para cada toma. Uno de ellos estaba integrado por completo por arbustos translúcidos realizados con tules de colores, sujetos sobre acetato o directamente sobre el cristal de cada uno de los niveles (Fig. 9). En otro ejemplo, los árboles de diversos tamaños eran casi planos, de cartón pintado y levemente curvado, cuyas hojas, al estar dobladas, tenían un ligero volumen y generaban sombra. En la composición de cada toma, y de acuerdo al tamaño de plano, los árboles se despegaban y se acomodaban nuevamente, sujetos con silicona caliente. Este sistema de árboles móviles e individuales posibilitaba crear bosques con disposiciones distintas, simulando espacios diferentes tan solo cambiándolos de lugar (Fig. 10).

Los tróvelings se realizaron con el personaje caminando sobre el mismo lugar, moviendo tras de él un paneo o fondo alargado, de acetato transparente, donde estaban pegados los árboles y hojas. En un vidrio intermedio se animaba el personaje, y sobre el superior pasaba una fran-

ja de acetato transparente con árboles pegados, pero a más velocidad y desenfocada, simulando los elementos que se mueven más cerca de la cámara (Fig. 11).

Para la escena del mar de azúcar que hemos mencionado, se diseñó un sistema de animación para las nueve capas de olas que conformarían el mar. En cada uno de los tres vidrios utilizados había, fuera de campo, un cubo de corcho blanco con tres ranuras, en las que se encajaban los extremos de las franjas de olas con suficiente espacio para que cada ola pudiera moverse en todas direcciones. De esa manera, se animaban las olas individualmente, siguiendo un patrón de animación cíclico que describe un óvalo (Fig. 12).

Finalmente, el trabajo de arte de *Antón*, y la exploración que se realizó por un amplio abanico de materiales diversos y sus posibles combinaciones, dio como resultado una imagen profunda, heterogénea y atravesada por la evidencia de todo lo que es realizado manualmente. Cada plano fue compuesto detalle a detalle, árbol por árbol, tul por tul, objeto por objeto bajo la cámara, dando cuenta de los objetivos estéticos que implicaban apropiarse de la esencia y las herramientas de la artesanía.



Fig. 14 – La Mujer Gigante

## 03

### Construyendo los personajes

Los personajes se elaboraron de acuerdo a diferentes criterios. En el caso de Antón, se buscaba que fuera de plastilina maciza, con un color plano y una forma minimalista. Por dentro tenía un esqueleto muy simple, de alambre de bronce, y estaba íntegramente recubierto de plastilina, realizado con un molde para conservar su forma y proporciones en todos los capítulos. Para ello, primero se modeló el personaje, y luego se extrajo un molde flexible de silicona, que a su vez encajaba en un contramolde de yeso. El molde de silicona permitía recuperar el personaje sin dañarlo, mientras que el contramolde permitía que la huella de silicona no perdiera su forma al introducir a presión la plastilina (Fig.13).

La cabeza de Antón estaba esculpida en corcho blanco, se cubría con masilla Epoxi y finalmente se recubría con una fina capa de plastilina. Tenía dos huecos para los ojos y uno para la boca, que permitía realizar el sincronismo labial. Otros personajes, como la Mujer Gigante, tenían una estructura física y una lógica de movimiento diferentes, por lo que debían ser

animados de forma más exagerada y caricaturesca, moviendo independientemente su cabeza y extremidades, incluso separándolos del cuerpo (Fig. 14). En estos casos, los cuerpos eran de corcho blanco, forrados con una mezcla de silicona, fécula de maíz y pintura acrílica, que resultaba en un material flexible con textura y opacidad similares a los de la plastilina. La Mujer Gigante tenía la cabeza hecha de material rígido —masilla Epoxi—, así como las bocas reemplazables que permitían animar los fonemas.

Para generar una perspectiva falseada del punto de vista sobre los personajes y exagerar su apariencia de tridimensionalidad, se realizaron varios muñecos de Antón con el cuerpo hacia la derecha, hacia la izquierda, de espalda y de frente. En el caso de los planos generales, para los cuales la distancia de la cámara no era suficiente, fue necesario realizar, además, personajes en una escala menor, que, ubicados en escenografías realizadas en la misma escala, generaban la sensación de distancia de la cámara.

El heterogéneo grupo de personajes de *Antón*, únicos encargados de hacer avanzar la historia, de generar empatía, responsables del humor y de transmitir los conceptos planteados, nos en-



***El resultado es una imagen cercana a lo artesanal, en la que quedan expuestos el artificio y la materialidad, plagada de evidencias del proceso manual de producción***

señaron que existían tantas maneras de materializarlos como personajes y sus características. Por ello, todos fueron realizados de acuerdo a sus particularidades, a sus fisonomías y texturas, a cuánto hablaran, a cómo se movieran y a cuáles fueran sus habilidades fantásticas. El resultado fue más que satisfactorio, al ver que se integraban con una sorprendente naturalidad en el mundo físico que se había fabricado para ellos.

## 04

### El resultado

Al final del recorrido, encontramos que animar con esta técnica no sólo permitió cumplir con los objetivos de tiempo y presupuesto establecidos, sino crear un mundo muy rico en texturas, planos espaciales, y posibilidades de movimiento para los personajes. El resultado es una imagen cercana a lo artesanal, en la que quedan expuestos el artificio y la materialidad, plagada de evidencias del proceso manual de producción, con lo que los niños pueden identificarse visualmente más allá de los personajes y la historia.

El proceso de producción de la serie tuvo gran valor por sí mismo, ya que implicó expe-

rimantar por primera vez con una manera de animar en la que no teníamos ningún recorrido previo, derivando en una fructífera exploración de los límites de la animación que nos puso en necesidad de diseñar herramientas propias y recursos nuevos que enriquecen la práctica. Por eso, *Antón* da cuenta de una búsqueda basada en el diálogo entre lo creativo y las condiciones de producción, donde se pusieron en juego la artesanía, la tecnología y la investigación, en pos de generar posibilidades creativas, estéticas y narrativas. El objetivo, común a todos los que nos dedicamos a la animación y al cine, era contar una historia de la mejor manera, y el aprendizaje en el camino atravesó todo el viaje de *Antón*.

© Del texto: María Rosario Carlino.

© De las imágenes: María Rosario Carlino, excepto Fig. 1, Aardman Animations.



## Biografía

María Rosario Carlino nace en la ciudad de Córdoba, Argentina, el 27 de enero de 1978. Es Licenciada en Cine y TV en la Universidad Nacional de Córdoba. Hace 12 años que se dedica a la animación y a la imagen, realizando proyectos personales, publicitarios y educativos para niños y adultos. En el 2012, ha participado como guionista y directora en la serie televisiva animada *Antón*. Actualmente se encuentra en la pre-producción de una nueva serie animada para niños, en la producción de un cortometraje animado en stop-motion y también trabajando en la escritura de guiones para nuevos proyectos.

## E-mail

rosariocarlino@gmail.com

## Notas

<sup>1</sup> El Proyecto *Filosofar con Niños* es la única propuesta que se realiza en la Provincia de Córdoba, Argentina, de forma sistemática, en el ámbito formal, ininterrumpidamente desde 1995, en Nivel Inicial, y Primer y Segundo Ciclo de la Educación Primaria, en un trabajo que articula las preocupaciones de las áreas disciplinares del orden escolar con la actividad filosófica. *Filosofar con Niños* es un proyecto a la vez investigativo y pedagógico, respecto a la primera dimensión, se renuevan interrogantes que atraviesan las actividades del taller: cuáles son los márgenes del pensamiento de los niños; cómo interviene el medio en el cual se desenvuelve: el ámbito familiar, la escuela, los medios de comunicación, entre otros, en la manifestación de su pensamiento. Para abordar esta problemática, los proyectos de investigación se constituyen en estudios exploratorios acerca de las formas de indagación que presentan los niños, los modos en que construyen sus procesos de pensamiento en el orden escolar. Con relación a la dimensión pedagógica, en las actividades con los chicos en las salas, si bien no se descuida la importancia de las respuestas que construyen, se considera valioso indagar en los modos de construcción de tales respuestas: las preguntas que originan, los mecanismos de validación de sus razones —sin dejar de atender, al mismo tiempo, a su desarrollo psicosocial—, los intercambios que se realizan con sus compañeros.

<sup>2</sup> Estudio de animación con base en Bristol, Reino Unido, conocido por el empleo de la técnica stop-motion en sus producciones.