

ARQUETIPOS IMAGINARIOS

LAS CLAVES DEL CINE FANTÁSTICO DE AVENTURAS DE RAY HARRYHAUSEN



Autor: D. Manuel Ferri Gandía
Programa: el personaje en la animación
Dirigido por: Dra. Dña. Sara Álvarez Sarrat



OBJETIVOS

- ◆ Descubrir las bases del cine fantástico de aventuras genuino, clásico y trascendental.
- ◆ Valorar el punto de vista sobre el género de Ray Harryhausen, su inspiración y posteriores influencias.
- ◆ Reconocer la importancia del diseño artístico, visual y plástico en dichas producciones.
- ◆ Identificar los roles y criaturas presentados en los largometrajes del autor y estudiar su evolución.
- ◆ Lograr un ejercicio de evocación de su obra a través de un trabajo propio, advirtiendo las diferencias tanto de estilo como de movimiento.
- ◆ Plantear la cuestión del estado actual de la técnica stop motion en el cine fantástico.
- ◆ Demostrar el valor de la animación tradicional a través de otras obras inspiradas en el legado de Ray Harryhausen.
- ◆ Contribuir al estudio del autor en lengua castellana desde un punto de vista ameno y revelador y que genere un mejor entendimiento de su figura para futuros estudios.

ETAPAS

- ◆ Recopilación y organización del material para el estudio.
- ◆ Visualización de los diversos trabajos audiovisuales, incluyendo obras previas al autor que pudieran servir de referencia para entender el género fantástico.
- ◆ Redactar una introducción al tema del cine fantástico de aventuras, sus pioneros e inspiraciones para Ray Harryhausen, siguiendo por una visión global de la obra del autor y análisis de sus películas.
- ◆ Establecer un criterio de clasificación y crear un catálogo que incluye un análisis y clasificación de las criaturas y personajes de las películas, escogidas según un criterio establecido con anterioridad.
- ◆ Desarrollo de un proyecto de diseño de criatura.
- ◆ Conclusiones

RESULTADOS PREVISTOS Y UTILIDADES

El principal resultado previsto es una guía completa sobre la obra de Ray Harryhausen en castellano, abarcando análisis de sus creaciones y un completo catálogo de estilo, observando aspectos no estudiados con anterioridad en el ámbito académico, como el movimiento y relaciones de personajes y criaturas en sus películas. Más allá de resultar útil como guía, complementaría de manera exhaustiva las escasas publicaciones en nuestro idioma sobre el autor, que en la mayoría de los casos son traducciones de textos ajenos. Esta investigación no solo podría incluirse en materias como proyectos de animación o narración figurativa, sino en otras asignaturas como dibujo del movimiento y anatomía morfológica, logrando con ello que Ray Harryhausen encontrara su hueco en el ámbito académico, emergiendo como referente al igual que otros autores como Chaplin, Kubrick o Disney, figuras fundamentales en sus respectivos campos y actuales objetos de estudio.