



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO



DEPTO. DE TITULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Hilando Nubes se va mi tiempo”

(Animación y difusión de la cultura)

Subtítulo.

Descripción de la realización de un soporte en animación tradicional como propuesta de reinterpretación de obra prehispánica para colectivo de arte desarrollado por el Museo Universitario de Ciencias y Artes –MUCA.

Tesis.

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta:

Koosuke Julián Amezcua Furuya.

Director de Tesis:

Maestro Gerardo García Luna Martínez

México, DF. 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



HILANDO
NUBES
SE VA MI
TIEMPO





AGRADECIMIENTOS

A Daisuke por alentarme a ser mejor humano y profesional.
Por enseñarme a vivir.

A Toshiko mi madre por su cálido corazón,
que es una recarga de energía para el motor
de mi vida.

A Alejandro por su perseverancia como humano, como padre.

A Mikiko por ser esa pequeña princesa que brilla en todo lugar, una esperanza para todos.

A Jorge por enseñarme lo que se es capaz de llegar a sentir.

A Homero por su amistad y apoyo en este proyecto.

A Gerardo por ser ese hombre de gran corazón y apoyo constante.

A Jorge Álvares por invitarme a la realización de tan excelente proyecto.

A mis amigos. Los amo.



ÍNDICE

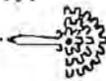
Introducción.	11
Capítulo I.	
Marco Contextual.	13
A) Descripción del desarrollo de los criterios y logística de participación propuestos por el colectivo del MUCA para muestra de reinterpretación de arte prehispánico "Raíces Paráfrasis Contemporáneas".	15
1) Cómo se genera el proyecto (técnica).	17
2) Cuando (proyección de fechas aproximadas de producción).	
3) Dónde (área destinada de exposición y gente a la cual va dirigida).	
4) Objetivos del proyecto.	18
5) Descripción de la pieza de cerámica.	
B) Justificación del Proyecto.	19
Capítulo II.	
Aparado Histórico-teórico de cultura Tumbas de Tiro.	21
A) Qué son las Tumbas de Tiro.	23
B) Breve Historia sobre las tumbas de Tiro.	24
1) Tipos de Cerámica.	26
a) Cerámica Chinesco.	
b) Cerámica Transicional	27
c) Cerámica Ixtlán Policromo.	
C) Entrevista con Verónica Hernández.	28
Capítulo III.	
Marco Teórico.	35
A) Qué es la animación.	37
1) El manejo del tiempo en la animación	38
2) Persistencia de imágenes en la retina.	39
B) Origen de la animación tradicional (bidimensional).	40
1) Linterna Mágica.	
2) Taumatropo.	
3) Fenakisticopin.	
4) Daedalum o zootropo.	41
5) Praxinoscopio.	
6) Kinetógrafo.	
C) Antecedentes de la animación tradicional (bidimensional) en México.	42
D) Técnica Bidimensional.	45
E) Técnica de Dibujo sobre Papel.	

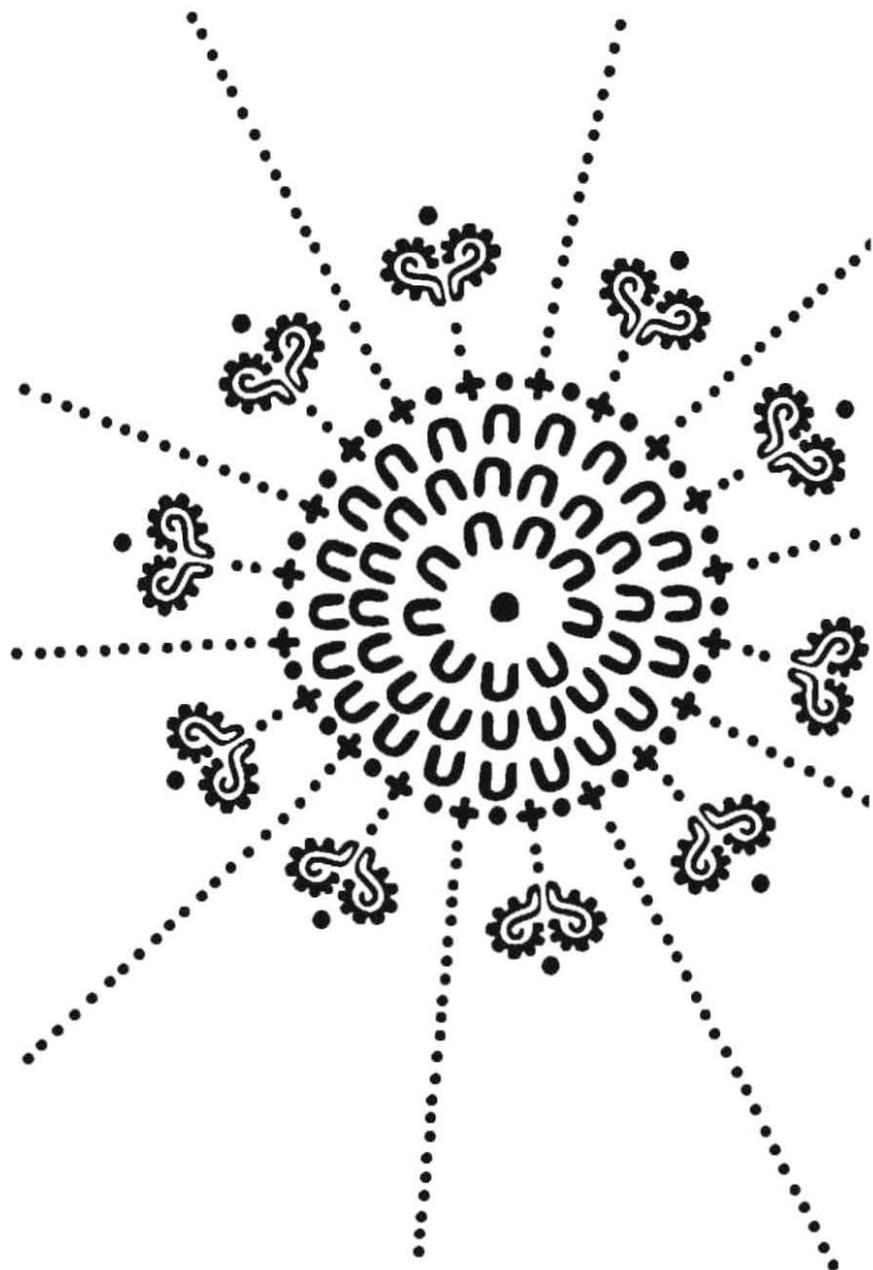


Capítulo IV.

Proceso de realización audiovisual.	47
A) Preproducción "Hilando nubes se va mi tiempo".	49
1) Creación de Historia (Idea Original).	51
2) Análisis Formal del Poema.	52
3) Story Line.	54
4) Guión.	
a) Idea.	
b) Conflicto.	55
c) Personajes.	56
c.1) Descripción física.	57
c.2) Vestuario.	
c.2) Descripción Psicológica.	
d) Acción dramática	
e) Tiempo dramático	60
f) Unidad dramática	
f.1) Guión técnico.	
f.2) Imagen.	63
f.3) Planos.	
f.3.1) Primer Plano (close up).	64
f.3.2) Plano Medio (americano).	
f.3.3) Plano General (longshot o fullshot).	
f.4) Movimientos de Cámara.	
f.4.1) Dolly Shot.	65
f.4.2) Punto de Vista.	
f.4.3) Travelling Shot.	
f.4.4) Panorámica.	
f.4.5) Process Shot.	
f.4.6) Pantalla Partida o Múltiple.	
f.4.7) Zoom.	66
f.4.8) Desenfoque.	
f.4.9) Halo desenfocado.	
f.5) Efectos Ópticos.	
f.5.1) Corte.	
f.5.2) Fade In.	
f.5.3) Fade Out.	
f.5.4) Encadenamiento.	67
f.5.5) Encadenamiento con desenfoque.	
f.5.6) Congelamiento (freezing).	
f.5.7) Cámara Lenta (slow motion).	62
f.5.8) Cortina.	
f.5.9) Cámara Rápida.	
f.5.10) Barrido.	68
g) Sinopsis.	69
5) Storyboard.	70
a) Funciones de un storyboard:	72
a.1) Conceptualización	

a.2) Momentos clave.	72
a.3) Transiciones.	
B) Producción "Hilando nubes se va mi tiempo".	
1) Producción de cuadros, fondos y elementos de escenario.	74
2) Edición de fotogramas a través de medios digitales (Photoshop).	75
3) Sesión STOP-MOTION para transiciones en la animación.	
C) Postproducción "Hilando nubes se va mi tiempo"	76
1) Composición digital utilizando After Effects.	
2) Diseño sonoro.	77
3) Procesamiento Final de la animación.	78
D) Difusión de Proyecto.	79
1) Museo Universitario de Ciencias y Artes. (MUCA).	
2) ANIMASIVO Festival del Centro Histórico 2008. Distrito Federal México.	86
3) QUORUM 2008.	87
4) HIROSHIMA 2008 Hiroshima Japón.	88
Capítulo V.	
Conclusiones Finales.	91
Bibliografía.	99
Glosario.	101





INTRODUCCIÓN

El documento que se presenta a continuación, intenta mostrar los puntos para producir una animación tradicional, la cual se sugirió como soporte de exposición para un colectivo de arte organizado por la Universidad Nacional Autónoma de México a través del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA).

Esta animación tuvo el objetivo de favorecer la difusión de arte. Para lograr este fin, se realizó una investigación sobre el tema de estudio: el análisis de unas figurillas de barro que sirven de ornamentos y ofrendas funerarias para la cultura de Tumbas de Tiro (300 a.C.-600 d.C.).

A continuación se enunciarán los diferentes criterios que se tuvieron para la producción de la animación "Hilando Nubes se va mi Tiempo". Criterios en referencia al tiempo, mensaje, medio y mecanismos de difusión.

El proceso de producción de este documento se realizó en diferentes fases. Estuvo planteado para terminarse en aproximadamente de 10 a 12 meses. La primera etapa consiste en el reconocimiento e investigación del objeto de estudio (su rama histórica y motivos de producción), para que al llegar a la segunda etapa se pueda, generar una interpretación simbólica o idea original que será la base creativa y argumento de la animación. Durante la producción de la misma; se realizó una descripción de puntos que la componen y estructuran metodológicamente para la construcción de una animación tradicional paso a paso.

La creación de un poema que incluyera la interpretación del creador antes de la producción de la animación, fue la línea que dio el orden a seguir del proceso de realización. La poesía fue utilizada como concepto creativo y al mezclarla con la animación tradicional se reforzó la comunicación con un público meta, cuya diversidad puso a prueba la amplitud de los objetivos que se fijaron al principio.

En la última etapa se realizó la redacción de toda la información recopilada, así como la inclusión de datos de investigación que hicieran más explícita la información dentro del documento. Esto con un propósito académico donde se reseñaran los pasos que se dieron para llegar al punto final que en ese caso fue la muestra de la animación.



Capítulo I. Marco Contextual.

En el siguiente marco contextual se da el proceso de inicio de desarrollo del proyecto. Este proyecto surge ante la invitación a formar parte dentro de un colectivo de reinterpretación de arte. Se tratan los diversos puntos para el entendimiento de dicho proyecto.

A) Descripción del desarrollo de los criterios y logística de participación propuestos por el colectivo del MUCA para muestra de reinterpretación de arte prehispánico "Raíces Paráfrasis Contemporáneas".

El proyecto surge con el título: "Raíces y su reinterpretación en arte visual, diseño y comunicación actual". Este proyecto partió de la necesidad de propiciar nuevas formas de vinculación entre la comunidad universitaria y el público en general que asistiera a la exposición.

El objetivo propuesto por el Museo Universitario de Ciencias y Artes, fue el de realizar reinterpretaciones de arte visual actual en pintura, escultura, fotografía y gráfica de un objeto prehispánico por área, así como de diseño y comunicación visual en animación digital, tradicional e historietas.

Entre septiembre de 2007 y enero de 2008, se organizó en conjunto con maestros y alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Una muestra de reinterpretación de 10 piezas pertenecientes a la colección de arqueología del Museo, que son las siguientes:



a) Carita sonriente.
Objeto ceremonial.
Cultura Totonaca (remojuadas).
Estado de Veracruz.
30.38 cm por 27 cm por 9 cm



b) Cabeza Antropomorfa.
Objeto Ornamental.
Cultura Totonaca (remojuadas).
Estado de Veracruz.
20.70 por 19 cm por 15.60 cm



c) Figura de colibrí
Objeto Ornamental
1.30 cm 4.7 cm por 9.30 cm





d) Ave bicéfala
Instrumento musical
Tumbas de Tiro.
Occidente.
6.40 por 7.50 cm por 8.10 cm



e) Sello con figura zoomorfa*
Objeto utilitario.
3.70 por 6.50 cm por 3.00 cm



f) Sello con figura fitomorfa*
y virgulas*.
Objeto utilitario.
Altiplano central.
7.30 por 5.50 cm por 4.40 cm



g) Figura masculina sedente
con columna y vertebras mar-
cadas
Objeto Ceremonial.
Occidente.
20.4 por 8.50 cm por 13 cm



h) Músico
Objeto ceremonial.
Estado de Colima.
30.20 por 17.70 por 11.10 cm



i) Figura Femenina Sedente.
Objeto ceremonial.
Occidente.
37.20 por 24 cm por 17 cm





j) Vasija Zoomorfa con vertedera.
Objeto ceremonial.
Tumbas de Tiro.
Estado de Colima.
31 cm por 23 cm por 16.30 cm



1) ¿Cómo se genera el proyecto? (técnica).

Ante la necesidad de crear espacios donde haya intervención de jóvenes pertenecientes a la rama de las artes visuales o diseño y comunicación, con diferentes propuestas de reinterpretación.

Docentes de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas pertenecientes a diversas orientaciones, localizaron grupos de alumnos para invitarlos a participar en este proyecto bajo la premisa de reinterpretación de arte prehispánico en específico de la cultura de tumbas de tiro.

Este tema de reinterpretación se dio a través de 10 obras pertenecientes al acervo del Museo Universitario de Ciencias y Artes, MUCA.

La muestra se propició a través de la creación de los diferentes conceptos generados por los jóvenes participantes que dieron lugar a un diálogo entre los espectadores y las obras; sin importar, sexo, edad, niveles socioeconómicos, etc.

Las figuras de barro poseen un idioma que se deforma, se deconstruye para su reinterpretación generando una gama de conceptos abierto al análisis, generados por los diversos participantes de la muestra.

2) ¿Cuándo? (proyección de fechas aproximadas de producción).

Las obras fueron entregadas a medida que los estudiantes las generaban; en el caso de animación tradicional se puso una fecha límite en principios de Enero 2008. En ese momento no se sabía con certeza la fecha exacta de la exposición, ya que en juntas iniciales se comentó que sería inaugurada en Noviembre-Diciembre de 2007.

La inauguración de la exposición, finalmente ocurrió el día 2 de Abril de 2008 a las doce horas a.m., en la galería José Luis Benlliure. Facultad de Arquitectura. Ciudad Universitaria. México D.F.

3) ¿Dónde? (área destinada de exposición y gente a la cual va dirigida).

El lugar de exposición que se menciona en un inicio era el Museo Universitario de Ciencias y artes, que era una exposición itinerante, la cual estaría en varios museos de la ciudad y del interior de la república.

El público meta era heterogéneo: de todas las edades y estratos sociales; la sociedad mexicana en general. Esto hace que uno de los objetivos de todas las piezas en general, sea establecer vínculos de participación con la obra a todos los niveles. Al invitar a diferentes artistas de diferentes técnicas y propuestas enunciativas, la exposición ofrece muchas opciones de análisis por parte de todos los artistas, mientras que al espectador corresponde el digerir las diferentes obras, lo cual genera una integración de la misma persona al tema de estudio dentro de la exposición.

4) Objetivos del proyecto.

El objetivo base del proyecto es generar soportes de reinterpretación de arte prehispánico, los cuales, en su realización, favorezcan una vinculación del público con el acervo de arte que posee el MUCA.

5) Descripción de la pieza de cerámica.



- Tipo de Objeto: Ceremonial.
- Cultura: Tumbas de Tiro, Nayarit.

- Descripción: Figura masculina sedente con columna y vértebras marcadas. La figura tiene un baño de engobe* blanco en la espalda, extremidades superiores e inferiores y cabeza. En la parte superior de la cabeza presenta una banda recubierta con engobe blanco.
- Material: Cerámica Policroma*: rojo, negro y blanco sobre café.
- Técnica de manufactura: Modelada y pastillaje.
- Alto: 21.40 cm
- Ancho: 8.50 cm
- Profundidad: 13 cm
- Colección: Cordy

B) Justificación del Proyecto.

A invitación del profesor Jorge Álvarez, catedrático de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, participe en "Raíces y su Reinterpretación en Arte Visual y Diseño y Comunicación Actual", colectivo de arte organizado por el Museo Universitario de Artes y Ciencias. Se tuvo que realizar una reinterpretación de diseño y comunicación visual actual en el área de especialización, que en este caso es la animación tradicional, de un objeto prehispánico.

Este proyecto, llegó en un momento idóneo, pues la etapa de formación en la que me encontraba, permitía realizar una animación con esta técnica la cual, tiene cualidades poéticas y enunciativas que potencian los objetivos del presente proyecto. Como toda técnica tradicional lo que más me llama la atención es que existe una necesidad de apreciación al entorno, al movimiento, a lo expresivo. Sumándole la libertad que el realizador tiene sobre la forma y el contenido de la misma.

Se da por resultado un proyecto que paso a paso, con ayuda de algunas personas en diferentes fases pudimos desarrollar con mucho entusiasmo.

Con la realización de una animación tradicional, retomamos la base del movimiento aplicado en un soporte gráfico, y mediante la intervención de procesos digitales para la mejora de la calidad y el dinamismo de la misma.

Existe un segundo objetivo, el de cumplir con las expectativas de la muestra en el colectivo de reinterpretación de arte prehispánico en MUCA. Este punto está relacionado a la difusión cultural, ya que con este, existe una preocupación de cómo lograr que la interpretación particular sobre el tema, sea explícita, para su exposición en el museo, debido a que el público será de una gama muy diversa.



Capítulo II. Apartado Histórico-teórico de cultura Tumbas de Tiro.



Para la debida interpretación del tema a desarrollar en la exposición era necesaria la comprensión de los elementos que componen la cultura de Tumbas de Tiro.

Esco con el fin de tener un punto de partida, y no como cierta limitante dentro de la reinterpretación ya que también el ser demasiado explícito con los puntos que conforman esta cultura podrían delimitar la idea del autor.

A. ¿Qué son las Tumbas de Tiro?

Las llamadas Tumbas de Tiro son unas sepulturas que consisten en un tiro o pozo de medidas variables de profundidad de sección circular o rectangular que se excava en la tierra. Al llegar a determinada profundidad se excava hacia un lado una o varias cámaras funerarias que contendrá el cadáver y sus ofrendas.



Reconstrucción de una tumba de tiro del Occidente. (Cuevas y Pickering 2004).

Estas cámaras están comunicadas entre sí con pequeños túneles, en las cuales se han encontrado elementos ceremoniales que acompañaban a los muertos. Una vez hecho el enterramiento, se cierra la comunicación entre la cámara y el tiro, se llena el tiro de tierra y, en general, no queda ninguna huella de la tumba en la superficie que ayude a su localización. Las variaciones entre las tumbas pueden deberse a la calidad del subsuelo, a la categoría social de la persona o de las personas enterradas o simplemente al estilo de moda en determinada área y tiempo.

Por lo general las tumbas de tiro pueden albergar a varios cuerpos. Los cuerpos encontrados han permitido destacar los cargos más importantes de los antiguos pobladores de la zona.

B. Breve Historia sobre las tumbas de Tiro.

Con el tiempo, el proceso de desarrollo cultural de los grupos aldeanos, recibió influencias culturales externas (Sudamérica), que impulsaron el desarrollo de estas tierras. Con esto se generó un acelerado crecimiento de poblaciones en todo el occidente de México, y una consecuente expansión de la población hacia regiones no habitadas. La tradición de Tumbas de Tiro ubicada cronológicamente entre los años 300 a.C. y 600 d.C., constituye un rasgo único y peculiar en el desarrollo prehispánico de México.

En Nayarit, la tradición de Tumbas de Tiro se conoce como Fase Tequiliza, así como Fase Istlan Temprano, y es contemporánea de los Cocos, Gavilán, Tamarindo y Tiescatueco. Esta representación en muchos sitios arqueológicos de Nayarit se ha encontrado en el altiplano nayarita, en la región de Istlan, Jala, Mexpan y en la cuenca del río Ahuiscatlán, al sureste del estado. También en los sitios corral Falso y las Cebollas, cerca de San Pedro Lagundillas. Hacia la costa, se han detectado en la región de San Blas y Santa Cruz. También se registraron en Punta Mita y en las inmediaciones de la población de Higuera Blanca y al parecer también en las estribaciones bajas de la Sierra de Vallejo en la región de Huichichila.



Existe presencia de esta tradición en Xalisco, el valle de Matzapac, y la región de Cofradías de Choculón. Lo anterior indica que casi la totalidad de las tierras de Nayarit fue ocupada por estos vestigios creados por arquitectos funerarios.

La distribución de estas formas de enterramientos abarca parte de Colima y Jalisco. Estudios recientes indican su presencia al sur de Zacatecas, oeste y suroeste de Michoacán y quizá se extendió hasta el sur de Sinaloa.

Formas análogas, con sus peculiaridades, se encuentran en Panamá y en la costa noroeste de América del sur en especial en Colombia, Ecuador y Perú. La tradición de Tumbas de Tiro, evolucionó a través de 10 siglos, desarrollando culturas regionales y locales, confiriéndole los siguientes rasgos distintivos principales que poseen:

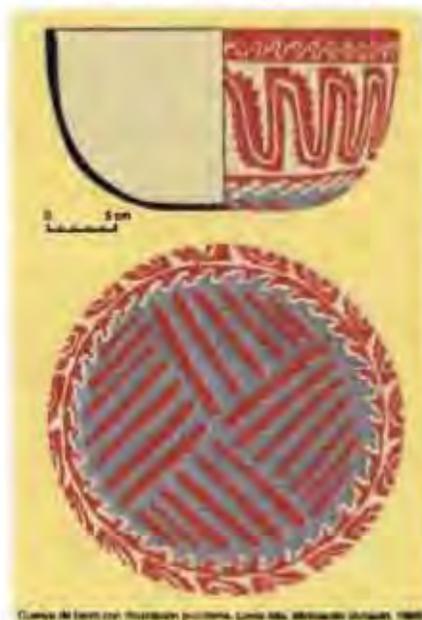
- Se presentan en sistemas de pequeñas aldeas agrícolas.
- Poseen lazos de parentesco estrechos y culto ancestral.
- Autonomía relativa y distribución de poblaciones en áreas de aluvión* y áreas terracadas.
- Centros ceremoniales pequeños.
- Énfasis en un culto mortuario.
- Ofrendas fúnebres riquísimas.
- Construcción de tumbas de tiro y bóveda en áreas alejadas de núcleos de población.
- Intercambio y comercio a larga distancia vía marítima con Colombia, Perú y Ecuador.
- Intercambio y comercio con otras regiones del Occidente.
- Desarrollo cerámico en formas y decoración.
- Trabajos artesanales en concha, pirita y piedras.
- Fabricación de figuras huecas y sólidas de gran belleza y expresión corporal.
- Maquetas de arquitectura cívica, religiosa, cotidiana y lúdica*.

Las Tumbas de Tiro fueron excavadas en forma de pozo vertical; a determinada profundidad se abrieron las cámaras fúnebres; que en general se reutilizaron enterrando a uno o varios individuos. Luego se reabrían para enterrar a otros, juntando los restos óseos de los primeros en montículos de huesos en los extremos de las cámaras mortuorias.

Tanto en la profundidad y forma de los tiros como en las propias cámaras, existen las siguientes diferencias:

- Tumbas de tiro de una cámara.
- Tumbas de tiro de dos o más cámaras.
- Tiros circulares.
- Tiros cuadrados.
- Tumba de Tiro en forma de socavón* con escalones.
- Tumba de tiro de cuello de botella o cónica de planta circular o cuadrada.
- Tumba de tiro profunda (16m), con tres cámaras interconectadas con bóveda de cuatro gajos.
- Tiros de profundidad variable desde 1.50 hasta 16m; una, dos o más cámaras intercomunicadas por túneles a distintas profundidades.

- Cámaras abovedadas de planta circular y cuadrada, de diámetros y alturas diversas (3 o 4 metros de lado; 2 o 3 metros de altura).
- Fosas de cámara ovalada, redonda o cuadrada, fosa y petril a cada lado o Alrededor de la cámara, entrada directa del tiro a la cámara.
- Acceso mediante un túnel intermedio entre el tiro y la entrada de la cámara;
- Dos o tres cámaras conectadas directamente al tiro.
- Cámaras conectadas por un túnel estrecho.



La alfarería de la tradición de Tumbas de Tiro, se distingue estilísticamente por las formas y decoración de las vasijas. La diversidad de su decoración incluye una policromía abundante y uso de un color o dos, predominando el rojo fuerte, hay poca decoración incisa o esgrafiada.

Las formas son ollas, platos, cuencos y cántaros, en forma de calabaza. Los diseños son de gran riqueza en la combinación geométrica y en la precisión simétrica.

1) Tipos de Cerámica.

a) Cerámica Chinesco:

Es la cerámica más temprana de esta tradición cultural la cual se identifica como Chinesco. Son grandes cuencos o jeringas, platos y cajetes pintados en blanco con decorados de finas líneas negras en complejos diseños de petatillo.

La escultura en barro es sorprendente: se elaboraron figuras huecas de grandes dimensiones, pequeñas y sólidas.

Se distinguen por los rasgos de tipo oriental, la completa desnudez de sus personajes y una tendencia al empleo de un solo color, aunque en ocasiones fueron decoradas en rojo, negro y blanco sobre el color crema del barro y con predilección por la aplicación al negativo. Las adornaron con múltiples aros en las orejas y en la nariz. Los rostros serenos y majestuosos se matizaron con ojos almendrados.

Acompañando a la escultura hueca y de grandes dimensiones, aparecen las figurillas sólidas o compactas. Fueron bellamente decoradas en rojo, negro y blanco sobre el color crema del barro. Al parecer, el estilo chino se perduró poco tiempo y las esculturas más significativas se han encontrado en Compostela, San Pedro Lagunillas y Santa María del Oro.

b) Cerámica Transicional:

Dentro de la tradición de Tumbas de Tiro, los arqueólogos han definido dos estilos cerámicos. El Chinesco que logra su esplendor alrededor de 100 a.C., y el Ixtlan policromo, que aparece entre 300 y 500 d.C. En este lapso temporal existe un momento cerámico intermedio o de transición que tiene rasgos de uno y otro estilo cerámico. Se conservan las formas tempranas del chino pero se adornan con los motivos del Ixtlan policromo.

c) Cerámica Ixtlan Policromo:

Entre 300 y 500/600 d.C. las tumbas de tiro se llenaron con lozas pintadas de blanco, amarillo morado y rojo sobre un barro naranja y fue modelado en estilizados calabazas, ollas de cuello estrecho, escudillas, cajetes, patojos, cuencos y grandes platos donde dieron de comer a sus muertos en su paso a otro tiempo.

La escultura en barro de esta etapa final de la tradición de tumbas de tiro, nos muestra muchas actividades cotidianas y sagradas. El abundante uso del color en adornos, vestidos y pintura facial es una característica peculiar de este estilo cerámico, que se distingue además por la nariz grande y puntiaguda de las esculturas. En este estilo las hay cuencas de grandes dimensiones, pequeñas y sólidas.

La creatividad de los antiguos alfareros no tuvo límites en la elaboración de grandes figuras huecas; la presentación realista de hombres, mujeres y animales es sorprendente.

Están allí los guerreros, los músicos, las mujeres embarazadas o en trabajo de parto, los enfermos, el maíz, los chamanes; sus entretenimientos y danzas misteriosas cobran vida en la riqueza plástica alcanzada, donde los artesanos del barro lograron plasmar la esencia del dolor, del placer, de la alegría o del esfuerzo humano.

Los rasgos de estas esculturas son: abundancia de color en tonos rojo, negro, naranja, amarillo y pintura negativa; exaltación de la pintura corporal simulando vestidos y adornos; técnicas de modelado, incisión y pastillaje; ornamentación de collares, ajorcas, narigueras y profusión de arces; variedad en la representación de seres humanos en sus diversas actividades; diversidad de posturas, gestos y poses.

Las características de las figurillas sólidas de la tradición de Tumbas de Tiro son:

- Representación de escenas cotidianas como juegos de pelota.
- Señores transportados en literas, danzas circulares y en procesión acompañados de músicos.
- Representación plástica de la vida en sus casas y pueblos.
- Escenas de cuidados de enfermos, de niños en sus cunas y de mujeres dando a luz.
- Escenas de rituales misteriosos o de procesiones fúnebres.

C. ENTREVISTA: “Maestra Verónica Hernández Díaz”

**Instituto de Investigaciones Estéticas.
Universidad Nacional Autónoma de México.
Profesión: Maestra en Historia de Arte.**



- ¿Qué investigaciones desarrollas actualmente?
VHD: Actualmente desarrollo mi tesis de Doctorado, que tiene como punto central el arte de la cultura de Tumbas de Tiro.
- ¿Qué temas aboradas en tus investigaciones?
VHD: Arte de antiguo occidente durante la época prehispánica y el arte indígena durante el periodo virreinal.

- ¿Cómo describirías una Tumba de Tiro?
 VHD: Es un espacio arquitectónico específico, concreto, que permite sea reabierto a lo largo del tiempo. Algunas tumbas se abren incluso por siglos. Hay una idea de la memoria historia a partir de las tumbas.
 Es muy notable la continuidad en el patrón funerario en la cultura de Tumbas de Tiro. Abarca una región que es la mitad meridional de Nayarit, Jalisco, Colima, partes colindantes de Zacatecas y Michoacán; la temporalidad es de 300 a.C al 600 d.C.
- ¿Cómo surge tu investigación sobre estos temas, siendo que muchos investigadores evitan este tema.
 VHD: Yo estudié lo que no es tan privilegiado en el campo. Se conjugan bastantes circunstancias.
 Durante mucho tiempo no se conoció tanto de su arquitectura de superficie, como la monumental en piedra, que es más distintiva en otras culturas como en el caso del centro de México, entre los olmecas o en el caso de la Venta.
 En esta región no encuentras todos estos rasgos, que para la manera de cómo se fue concibiendo lo que era concepto de civilización o de alta civilización, en el México prehispánico no correspondía a esos estereotipos y se fue relegando.
 Aquí hay que pensar que todo este asunto de cómo se hace la historia se refleja en las construcciones. No es que ya estén así las cosas. El arte prehispánico en general es parte del nacionalismo desde que México es independiente sobre todo, bueno, hubo un auge un interés institucional por fomentar las exploraciones y poner algunos sitios para que pudieran ser visitados; y se comenzaron a formar museos.
 En esto es muy importante Porfirio Díaz, y por un lado a donde se van, a donde se encuentran manifestaciones materiales muy notables, esta Teotihuacán por ejemplo que ha sido conocido desde siempre. Está el asunto en que estas culturas encuentran evidencias de sistemas calendáricos y sistemas de escritura y una iconografía especializada.
 Se va construyendo así el estereotipo de lo que es una alta cultura en Mesoamérica, en cambio para el occidente, es muy tardío, hay hallazgos recientes muy importantes que cachan esta idea, lo más conocido en arquitectura son las pirámides o yácatas de Michoacán, de ahí en más nada. Lo que más se encontraban eran figuras de barro, esculturas y también vasijas y bueno la región ha sido intensamente saqueada, eso también a perjudicado muchísimo de que haya más investigaciones, es la cultura más saqueada.

Todo lo que es occidente, Chupicuaro, Tumbas de Tiro hasta Atlán, que tienen producciones masivas de piezas, son miles y miles de piezas de una calidad impresionante, en cuanto a su manufactura, la belleza, los diseños y la continuidad a lo largo del tiempo, y todo eso es saqueado, te las encuentras en colecciones privadas y públicas de todo el mundo.

- ¿Cuál es la relación de Diego Rivera con las colecciones de piezas de la cultura?

VHD: Él es uno de los más grandes coleccionistas de México de piezas del occidente, a partir de 1920 cuando comienza a hacerse de esta colección de objetos antiguos, lo que conocemos como saqueo es un concepto más reciente, antes no había protección, ni tampoco interés institucional, incluso todavía ahora el saqueo en esta región continúa y muchas veces avalado por las autoridades municipales locales, es impresionante la producción masiva (desde fines del siglo XIX). Hay gente que se dedica a sacar las piezas, a venderlas, gente que viene de Estados Unidos para comprarlas. En el occidente el ser saqueador o monero, que es como se les conoce, se convierte en un oficio.

Hay familias que durante años y años, se dedicaron a esto, y eran profesionales finalmente el hecho de las piezas de la cultura de tumbas de tiro provienen de cementerios, y el punto es que inicialmente mucha de estas personas no se dedicaron deliberadamente a esto, ya que las encontraban en el patio de sus casas, en labores de siembra, y así se van formando grupos de expertos que incluso cuando en los 60's hubo cierto auge de interés de parte de universidades del extranjero, por ejemplo la UCLA, por encontrar tumbas de tiro sin saquear, y no daban con ellas por que no tenían los conocimientos, tenían que buscar el apoyo de los saqueadores, que incluso los ayudaron a reconstruir el contenido de las tumbas.

En relación con Diego Rivera, sí tiene un interés muy fuerte por la iconografía particular de estas piezas del occidente. En algunas interpretaciones menciona que responde a sus intereses socialistas, donde hay un interés plástico y donde uso estas piezas como modelos en su producción muralística.

En 1946 se hace en el palacio de Bellas Artes, la primera gran exposición de arte prehispánico que es organizada por Carlos Pellicer, y en el catálogo que se produce participa Salvador Toscano, Daniel Rubín de la Borbolla y Paul Kirshkoff.

Debido a la manera como lo concebían los investigadores, que en general estudiaban las otras culturas desde el punto de vista antropológico, y están acostumbrados a concebir las piezas de manera distinta, al ver estas piezas que no tienen esta iconografía típica, donde no reconoces dioses, tuvieron una idea muy simple de parte de estos especialistas.

Una idea acerca de lo que es arte, entonces la manera como estas piezas son concebidas va más en relación a los aspectos visuales pero es una visión muy simple de lo que es el arte, y así ha sido incluso hasta la actualidad, donde en general entre los arqueólogos no dan a conocer información fundamental, falta más la perspectiva de los historiadores de arte, ya que no viene que ver solo con el concepto de la belleza.

A partir de esta colección de Diego Rivera, se comenzó a tener interés por parte del INHA y de universidades de Estados Unidos por investigar el contexto de las piezas en esa zona.

Isabel Kelly, 1938 con un proyecto por propósito estudiar el pacífico del occidente y contemplar las relaciones que tenía con Sudamérica, y desde ahí viene el interés por las relaciones de estas dos regiones que están geográficamente alejadas.

Gracias a ella, se pudo establecer una secuencia cultural, identificar ciertos periodos, ciertas fases, asociar ciertos materiales con ciertas culturas. Y ubicar las temporalidades de cada uno de los desarrollos. Hizo una investigación de campo impresionante y tuvo mucho contacto con saqueadores para poder acercarse y conocer de donde vienen esas piezas. El conocer las tumbas, las cuales se saqueaban, destruían y se volvían a cerrar.

1945 se saquea una tumba de tiro en el Arenal en el municipio de Tzartán en Jalisco. De esta tumba se hace el reporte de que estaba siendo saqueada y cuando el Arqueólogo José Corona Núñez llega a la zona, ya la tumba había sido saqueada. Esta tumba maneja un mito por las características que tenía, es tumba de 16 m de profundidad, con un tiro perfectamente cuadrangular de tres cámaras, intercomunicadas. Es una arquitectura de dimensiones colosales, pero al estar debajo de la tierra no es visible, desde mi punto de vista si hay arquitectura de dimensiones colosales pero es de otra manera, en la creación de estas obras, es evidente que había una organización social avanzada, que no cualquiera se enteraba en esas tumbas, para construir este tipo de tumba era una labor impresionante ya que no había herramientas de metal solo había de piedra y de madera.

Algo importante, es mencionar que están cavadas en el tepalcate, que es una capa dura de subsuelo, no hay lajas que estén formando los muros o los techos a diferencia de las tumbas de Oaxaca

En los años 60s de nuevo, otro grupo de investigadores de la UCLA, tiene el objetivo de encontrar tumbas de tiro sin saquear, no teniendo éxito, pero logran hacer reconstrucciones de tumbas de tiro recuperando algunos materiales.

Comienzan a avanzar más en el contexto cultural de las piezas, se plantean las relaciones de culturas del occidente, hay evidencias de nexos con el noroeste de Sudamérica. Lo cual es algo muy importante para vislumbrar los alcances de estas sociedades.

Se comienza a estudiar las tipologías de las piezas, muy en el sentido de clasificación formal, Hassio Fonfinin realiza estudios de clasificaciones muy importantes donde nos permite conocer maquetas, se pueden reconocer por lo menos 16 modalidades, variantes y sub variantes de estilos dentro de estas clasificaciones.

- ¿Por qué se desarrollan estas tumbas de tiro sólo en zonas y no se expande la práctica a otras culturas?

VHD: Hay una población multiétnica, donde el arte es una parte muy importante. Y hay una hipótesis muy materialista donde la razón simple se remite a características materiales ya que el suelo lo permitía. Los logros del hombre van más allá de las razones materialistas.

Es un espacio específico, definido, que te permite que sea reabierto a lo largo del tiempo. Donde se pueden hacer inferencias de familias o linajes.

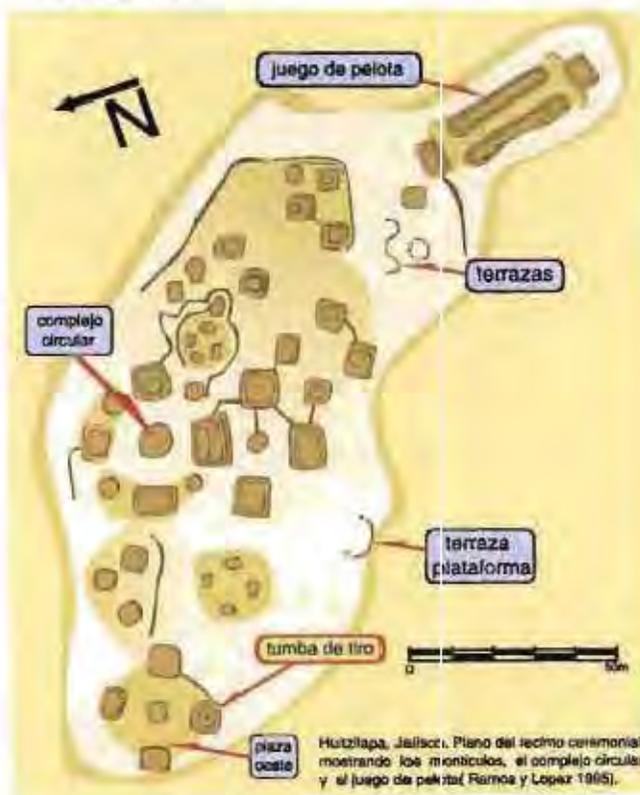
El por qué en esta región, puedes pensar que son pueblos que compartían cierta historia, y que pertenecen a la cultura de Tumbas de Tiro.

- Hay escritos que mencionan que la forma de la tumba, podría tener relación con la idea del regreso al vientre de la madre tierra. ¿Qué opinas de este argumento?

VHD: El primero que planteó esta hipótesis en los 60's fue Peter Forst, y tuvo el afán de encontrar en estas piezas un carácter religioso; el propuso que estas tumbas nos remitían a una matriz materna, el tiro como la vagina y la cámara como el útero. El depositar a los muertos implicaba un renacimiento un volver al origen. Yo estoy de acuerdo, considero que hay más elementos aparte de las tumbas, como las ofrendas y el carácter religioso de las tumbas.

Los muertos se depositaban extendidos, y acompañados las esculturas y vasijas, y todo nos remite a un carácter sagrado y a las creencias de la vida después de la muerte, finalmente ya trasciende y lo encontramos en el ámbito sobre natural.

- ¿Cuál es tu experiencia y porque te enfocaste a esta rama?
 VHD: La recreación del cuerpo humano es algo sumamente atractivo y su creatividad. La riqueza plástica y la relevancia del cuerpo humano, la sensualidad de las formas. Ahondar más en un tema que no ha sido tan explorado.
- Sobre las tumbas, ¿Qué criterios la diferencian y relacionan con otras culturas?
 VHD: Hay tumbas que están en cementerios y éste es un rasgo que la diferencia de otras culturas, ya que en Mesamérica no existían cementerios, lo predominante era que los muertos se enterraban debajo de las casas en las zonas habitacionales. Además de que se encuentran en cementerios, también las encontramos asociadas con la ceremonial de superficie.



Huitzilapa, Jalisco. Plano del recinto ceremonial, mostrando los montículos, el complejo circular y el juego de pelota (Ramos y Lopez 1965).

En la región central de Jalisco en el municipio de Teochitlán el arqueólogo Phil Ragan, descubre que hay ciertos monículos y que estos tienen un patrón, es decir que es una estructura formal; esto apenas lo comienza a descubrir en 1969, y esto fue algo que anteriormente muchos especialistas no se habían percatado.

Hacia los 40's la idea sobre estos pueblos estaba consolidada y se tenía la creencia de que no tenían arquitectura de superficie y que nunca ibas a encontrar asentamientos, pero con este descubrimiento se rompe con esa creencia.

Tiene un patrón distinto al mesoamericano, descubre una arquitectura que observa un patrón circular y concéntrico que es único, el occidente tiene rasgos que son muy originales muy distintos del resto de Mesoamérica y por eso no se toma en cuenta tanto. En la década de los 70 se comienzan a registrar más de estos complejos cerca de las tumbas de tiro. Para Colima y Nayarit, hay modelos en cerámica de la arquitectura, y hay que considerar que como es una arquitectura de reciente descubrimiento, mucho de su trabajo ya ha sido perdido. Algo importante que recalcar es que es una cultura muy original no es nada similar a Mesoamérica, pero sí posee ciertos nexos, ya que hay representaciones de juego de pelota.

Las culturas no están aisladas ni en el tiempo ni en el espacio, y que las personas se relacionan, no hay muchas evidencias que nos describan esta dinámica cultural, por comercio, transmisión de pensamiento. En el occidente encontramos nexos aún con culturas del sureste de Estados Unidos.



Capítulo III. Marco Teórico.



Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por vez primera cuando son proyectados en la pantalla.¹

¹ ASIFA- News, Association International du Film d'Animation, mayo, 1969, Annecy, p. 4.

A. ¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?

Por "creación de cine de animación", debemos entender un proceso de producción de un soporte cinematográfico realizado imagen por imagen. En cambio, si estamos hablando de cine propiamente nos referimos a una captura mecánica por medio de la fotografía donde el tiraje o secuencias sin ninguna intervención proyectan una escena con movimiento, ritmo y composición.

El concepto de "animación", se deberá valorar con el paso de los años ya que el surgimiento de nuevas técnicas o formas de producción, son muestra del sentido de apreciación de esta rama cinematográfica. Los diferentes enfoques que podemos obtener de todo este movimiento, va relacionado con los diferentes avances en cuanto a tecnología se refiere y en cuanto a la capacidad del observador al consumo de imágenes.



Aun así, por más que evolucione la forma de hacer animación, el concepto de la misma no se deformará. Su significado es dar vida a algo que no lo tiene. Tal vez sea algo presuntuoso, pero se discute un poder en el cual un individuo es capaz de generar un movimiento, un sentimiento, un espíritu a lo que carece de alma, gracias al quehacer del animador.

Una animación se vale de muchas técnicas para su realización, y la gran gama de formas de realizarla, hace que sea rica su definición y concepción visual. Por lo tanto, el encontrar una definición exacta es complicado, ya que tanto el cine como la animación se ven envueltos en constantes cambios, una práctica en que cada momento se necesita hacer revaloraciones de diferentes elementos, tanto sus diversas formas de producción como de difusión.

Hoy en día la animación se ve presente ya no sólo como soporte cinematográfico, sino también como un acompañamiento visual de tiempo real, generación de dinamismo en televisión, en juegos electrónicos especializados como también de computadora, en controles de maquinaria industrial, en simuladores de aprendizaje de diferente índole, en internet, en medios publicitarios, en juegos de bolsillo y muchos otros. Los cuales hacen que la animación dentro de la sociedad adquiera un valor comunicativo de gran nivel tanto en lo económico como lo sociocultural.

Gracias a esta situación, en la actualidad podremos limitar el quehacer de la animación en dos sectores que son la animación tradicional y la animación digital.

Sectores que engloban de manera muy general, diversas técnicas donde la base teórica es la misma pero la herramienta se diferencia por una computadora.

Existen diferentes grados de valor estético y relación de los objetos animados con la realidad, de ahí que surjan discusiones acerca de cuál tipo de animación tiene más valor de realización. No se traduce a cual técnica tiene mayor o menor nivel de complejidad, sino saber la existencia de diferentes recursos dentro del desarrollo de una animación. Con las nuevas tecnologías no basta sólo conocer las técnicas tradicionales y especializarse, o de la misma forma no basta sólo ser experto en medios digitales, se tiene que conocer las ventajas y desventajas que cada proceso ofrece y al conocerlos tomar ventaja al combinarlos.

Se habla mucho de la diferencia entre tiempo real en pantalla, y lo que conlleva el tiempo de producción de animación. Esto es muy variable dependiendo de la técnica y forma de trabajar de cada autor.

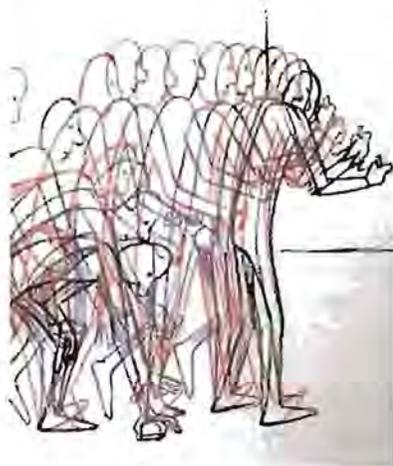
La percepción visual de una animación posee una gran carga de mensajes ya que se parece de elementos que se han generado en su totalidad de forma tradicional o digital, por lo que el espectador tiene que digerir diferentes códigos de mensaje que lo han vinculado al soporte, para que identifique los recursos referenciales y haga de este soporte un elemento más de cierto nivel de realidad.

Los códigos de mensaje en una animación pueden ser tan diversos como los recursos mismos, es decir, no se podrían enumerar los códigos de relación a establecer entre el espectador y mensaje. Pero sí se puede establecer que la función de una animación va en relación al estudio del espectador mismo. Para que se cumpla con el objetivo de comunicación de una manera óptima.

1) EL MANEJO DEL TIEMPO EN LA ANIMACIÓN.

El tiempo es la esencia de la animación, y es lo que la distingue de otras artes visuales donde hay un control de cuan larga es la exposición de una obra hacia los observadores. Esto trae como consecuencia un impacto, donde el objetivo es captar la atención de los espectadores.

El tiempo es de suma importancia ya que da significado al movimiento.



La animación me permite dar poderes mágicos a las cosas. En mis películas muevo muchos objetos, objetos reales. De pronto el contacto cotidiano con las cosas a las que la gente está acostumbrada, adquiere una nueva dimensión y, de esta manera, hace dudar de la realidad. En otras palabras, uso la animación como medio de subversión.
 Jan Svankmajer.²



En este caso el movimiento en relación al tiempo, cae en segundo término, ya que este se puede conseguir fácilmente poniendo dos dibujos en diferentes posiciones y después generar los cuadros intermedios. Ahora bien, es de vital importancia saber qué está detrás del movimiento, cuál es la causa del mismo; ésta es la acción que está detrás, y es la línea del significado que será percibido por los espectadores.

Por ejemplo, el tiempo correcto de una acción establece el significado de una acción, así como la interpretación de la audiencia sobre ella. El tiempo también refleja el tamaño y el peso de un objeto, así como el proceso de pensamiento de personajes, como emociones y la fortaleza del mismo. Esto se logra de muchas formas, en el momento de producción, el animador buscará relaciones de objetos y movimientos de la vida real para aplicarlos, de manera que se relacione más a la realidad para establecer vínculos con el espectador y que se relacione con la animación.

2) Persistencia de imágenes en la retina.

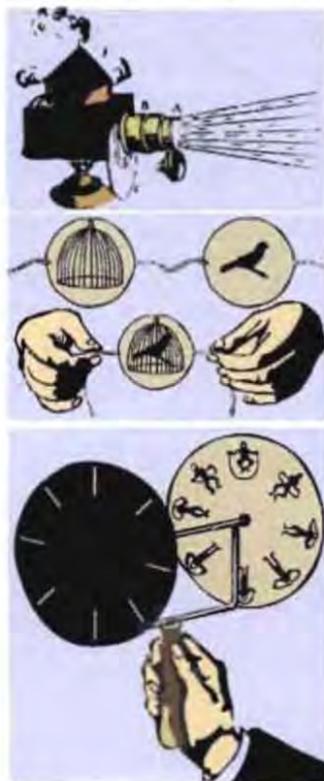
Fenómeno de la visión cuyo principio fue descubierto por Peter Mark Roger, en 1824. Nuestros ojos reciben las imágenes por fracciones de segundo más, que el tiempo de proyección; por esta razón, gracias a la retención de la imagen nuestros ojos (persistencia), apariciones constantes y rápidas de un objeto simulan el aspecto de una imagen continua.

² Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, Londres y Nueva York, 1998, p. 15.

Este fenómeno llevado al cine se ejemplifica de la siguiente manera. Al ver una secuencia en movimiento, debemos recordar que el movimiento que estamos percibiendo es generado a través de una serie de imágenes fijas.

B. ORIGEN DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL (bidimensional)

Los inicios de la animación se dan con una serie de objetos mecánicos considerados como juguetes, los cuales, creaban la ilusión del movimiento. En algunos casos cumplían la función de divertir y en otros la parte de experimentación científica, en específico de la óptica. Tras un siglo y muchas investigaciones realizadas sobre estos mecanismos, una evolución nos lleva de los dibujos o formas de los juguetes mecánicos a un soporte diferente, "el celuloide", dando pie a lo que conocemos como caricaturas.



1) Linterna Mágica.

El ancestro más recurrente y el primer intento conocido de una animación nos remonta a 1648, con Athanasius Kirchner, el inventor del primer proyector de imágenes llamado "la linterna mágica". Dicho nombre fue aplicado por primera vez por Thomas Rasmusen Wallgenstein, quien no sólo estaba al tanto de las posibilidades técnicas y artísticas.

2) Taumatropo.

John A. Paris en 1825 crea este juguete que consiste en un disco con una imagen de cada lado; de cada lado del disco se desprende una cuerda que al ser extendida y girarla, provoca que las imágenes de cada lado del disco se conviertan en una sola.

3) Fenakisticopio.

Joseph Plateau en 1832, crea una rueda que tiene a lo largo de su circunferencia una serie de dibujos de un objeto en movimiento, éste es colocado en un pivote y al hacerlo girar y observar a través de una ranura, se veía al objeto en movimiento.

4) Daedalum o Zootropo.

William George Horner en 1833, crea este aparato el cual consiste en un cilindro con perforaciones separadas de forma regular. El dibujo trazado en el interior del cilindro era observado en movimiento a través de las perforaciones del cilindro. Lo interesante de este objeto es que no era necesario acercarse para observar el fenómeno de movimiento, lo que daba por resultado que varias personas al mismo tiempo fueran espectadores del fenómeno.

Mientras más gran de era el tambor, más larga era la secuencia a observar. En este caso los dibujos eran trazados en tiras intercambiables en el tambor, lo que permitía observar diferentes secuencias en el aparato. Así que Pierre Devignes en el año de 1860 lo crea Zootropo, cuyo significado es "la rueda de la vida".

5) Praxinoscopio.

Este aparato representa un refinamiento de la construcción del zootropo. La diferencia recae en la sustitución de las perforaciones por un mecanismo que gira, las imágenes son captadas por un espejo que las proyecta para ser observadas. Emile Reynaud fue el inventor de este aparato en 1877, y en 1892 abre la primera sala de proyección en París "Reynaud's Théâtre Optique". La primera proyección duró tan solo unos minutos, pero de alguna forma este invento es paralelo a la construcción de el proyector de cine.

6) Kinetógrafo.

Se inventa en 1868, conocido en la actualidad como Flip book, que consiste en una serie de dibujos sucesivos montados o encuadrados como un pequeño libro, el cual, al sujetarlo con una mano y deslizar las hojas con un pulgar, descubre un dibujo animado de la secuencia montada.



Todos estos mecanismos, desde el primero, fueron ya ejercicios de la base de la animación. Sólo con el desarrollo tecnológico y nuevos medios de proyección que ofrecieron el avance fotográfico y la invención de la cinematografía, fueron posibles los progresos de realización de la animación tradicional bidimensional. Los métodos antiguos de producción y proyección ya eran obsoletos por la captura fotográfica y la proyección mecánica de las imágenes, dejando de lado las tiras de dibujos u otros soportes utilizados hasta este momento.

Hay un ejemplo muy claro del avance de las tiras cómicas al dibujo animado. Es el caso de James Stuart Blackton, quien en 1896, siendo periodista en NY, dibujó cuadro a cuadro el retrato de Thomas Alva Edison.



Humorous Phases of Funny Faces (James Stuart Blackton, 1896)

Esto fue una experiencia de animación primitiva pero al final animación cinematográfica. En 1906 salió al público con el nombre de "Humorous Phases of Funny Faces".

C. ANTECEDENTES DE LA ANIMACION TRADICIONAL (bidimensional) EN MÉXICO.

En el caso de México, todo inicia en el siglo XX, al principio de los años 30 con el poderío y el éxito que tenían las producciones de animación de la casa Disney, que eran la punta de caladul y de industria con técnicas vanguardistas. Este suceso despertó el deseo de cineastas alrededor de mundo por conocer el secreto de las técnicas de animación de ese estudio.

Este éxito en las animaciones de Disney no pasó desapercibido. Entre los pioneros del cine de animación, se encontraban algunos caricaturistas de periódicos y de notas políticas, que dentro de la animación encontraron un medio ideal para la sátira política y social. Las animaciones eran difundidas durante eventos de exposiciones cinematográficas.

Salvador Pruneda (1895-1896), uno de estos pioneros, era hijo del periodista radical Álvaro Pruneda (inmerso en el movimiento revolucionario de Madero y también perteneciente al ejército de Venustiano Carranza), que en sus inicios realizó un documental. Al no concluir el proyecto, fue a Estados Unidos y trabajó en los estudios de Max Fleisher (los hermanos Fleisher Max y Dave, considerados los creadores de la técnica de rotoscopio*) y Walt Disney, aprendiendo técnicas para sus producciones al regreso a México.



Como Salvador Pruneda y muchos otros autores que tuvieron el interés por crear una industria de animación en México surgió la primera casa productora llamada Producciones Ava, la cual después adoptó el nombre de Ava Color. Algunos de sus trabajos fueron Paco Perrico en premier (1935), Los cinco Cabreros, La vida de las Abejas, El jarabe Tapatio o El Tesoro de Moctezuma. La posibilidad inmediata y más redituable era llevar el soporte de la animación cinematográfica al mercado de la publicidad.

En 1943 se genera otro intento por la industria de la animación en México por medio de la empresa Caricolor, la cual pretendía un inicio positivo por crear una industria de animación más formalizada, pero al entrar Estados Unidos a la Segunda Guerra Mundial, la productora sufrió un gran golpe por el llamado a líneas de los trabajadores.

Aún así, para los técnicos mexicanos fue muy valiosa la colaboración con los especialistas americanos, ya que se tradujo en aprendizaje de métodos y división de trabajo. Generó nuevas formas de organización que prosperaron dentro de la industria de animación cinematográfica y publicitaria del país.

En 1974 se realizó el primer largometraje de animación en México: "Los tres reyes magos", dirigido por Fernando Ruiz y Adolfo Torres Porrillo. Este proyecto fue apoyado por CONACINE (Corporación Nacional Cinematográfica), y algunas empresas privadas, y tras muchas contingencias económicas pudo ser estrenado en 1976 con 80 minutos de duración. Este tuvo gran aceptación en el público y sus creadores al ver tal éxito, incursionaron en nuevos proyectos, con la UNICEF y el siguiente largometraje en 1981 "Katy, la oruga".

Después de una devaluación económica frente al dólar en 1976 tras el gobierno de Echeverría, la casa productora "Kinema" estudios estaba produciendo en México trabajo de animación de gran calidad. Esto llamó la atención de un productor llamado Anuar Badín, el cual trabajó con el estudio en conjunto para la realización del largometraje "Los Supersabios", basado en una historietita mexicana de Germán Butze.

El presupuesto con el que se contaba era de 6 millones de pesos lo cual era bajo, para una producción de esa índole; pero con la calidad de la empresa y el entusiasmo por el proyecto, se logra con mucha satisfacción su estreno en 1980, que a pesar de su poca promoción, tuvo muy buena aceptación por el público al que estaba dirigido. "Los Supersabios" fue un intento de producción, equiparable al de grandes productoras de Estados Unidos como Disney, y aun bajo las condiciones de animación que se vivían en México, se logró este punto histórico a favor de la creación de la animación en el país.



Ya más reciente llegamos a una etapa, donde la posición de la animación en México no sólo se realiza por medio de casas productoras sino también a partir de creadores independientes, lanzando nuevas propuestas que han tenido éxito en diversos festivales internacionales. Un ejemplo de esto es Carlos Carrera, el creador de "El héroe", proyecto al cual le dedicara más de dos años de trabajo, ganador de la Palma de oro en el Festival de Cannes a mejor cortometraje.

Otro ejemplo, es el de Dominique Jonard. Este autor inicia su trabajo en Michoacán. Después de una estancia de varios años en Campeche con una producción de 24 pequeños cortometrajes de animación, con la participación de niños de las escuelas de Morelia. A partir de este trabajo, realizó estudios en los Ángeles, California y realiza varios proyectos con diferentes comunidades mexicanas.

Como estos y muchos otros ejemplos fueron tomando lugar en el panorama de la animación en México, siempre con la iniciativa de producir, ya sea a nivel comercial o nivel personal. El móvil hacia un país con una producción de animación exitosa, es la animación misma, mientras que la creación de un soporte de industria, dependerá de los propios animadores.

D. Técnica Bidimensional.

"A devastating event in life-action is what's funny in the cartoon world".³

Se mueve en los espacios y límites propios de la creación gráfica. Los primeros intentos de animación fueron de naturaleza bidimensional debido al proceso de registro, que en este caso era mecánico de dibujo por dibujo.

En este momento no existía lo que denominamos película ni medios de registro ni sistemas de proyección, así que se limitaban al soporte gráfico.

La animación da posibilidades infinitas de creación de situaciones dentro del guión, por ejemplo en la vida real, si a un individuo le cae un piano encima probablemente muera, pero en el mundo de la animación, el individuo puede permanecer impecable. En el caso del proyecto "Hilando nubes se va mi tiempo", se hace uso de este recurso para ejemplificar elementos del poema, por ejemplo, al final el personaje se convierte en un árbol. Eso no sucedería en la vida real, pero en la animación fue excusa importante para dar la idea de la unión, la ideología de ciclo con la naturaleza, que era necesario transmitir, una idea clímax de la animación. Este recurso fue básico para el desarrollo de la secuencia final.



E. Técnica de dibujo sobre Papel

Es la técnica más antigua pero que aún persiste, ya que los trazos análogos permiten una lectura que nos acerca más a los materiales como espectadores. Los primeros animadores dibujaron sobre una pizarra. Pronto regresaron a sus orígenes de ilustradores y caricaturistas empleando la tinta, la plumilla y el manguiño, implementos con los que estaban más familiarizados y se sentían más cómodos; esta técnica se sigue utilizando, ya como forma especial de creación, o como parte de un proceso más elaborado. Se esboza la animación de un personaje y se corrige antes de pasar a los acetatos.

³ WEBBER, Marilyn. "Animation Script Writing", p.5

El celuloide fue rara vez utilizado y la animación era hecha en papel. El trabajo era estructurado de tal manera que los animadores primero bosquejaban sus dibujos con lápices azul claro. Ya que las películas ortocromáticas utilizadas en ese entonces eran insensibles al color azul, las líneas podrían ser modificadas cuantas veces quisiera el animador. Después de este proceso los dibujos son recibidos por los ayudantes, cuya función era el coloreado y detallado de los dibujos, ya que en algunas ocasiones, los animadores al estar preocupados por el movimiento, tiempo y fluidez de las secuencias, omitían algunos detalles que eran retocados en esta etapa.

En la actualidad la tecnología ha hecho que esta técnica no se mantenga tan pura como lo fue en sus inicios, ya que da ventajas para su elaboración, edición y montaje. Se puede considerar el aporte de la tecnología en dos campos: como herramienta de creación y como medio de representación.

Para las animaciones dibujadas o pintadas a mano hay programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios. Esto es una gran ventaja ya que se necesita una gran cantidad de éstos para dar la sensación de movimiento. En las animaciones hechas con gráficos vectoriales y con modelos tridimensionales, el programa mismo calcula la transformación (interpola) de una pose a otra.





Capítulo IV. Proceso de realización Audiovisual.

Nuestra mente y creatividad toman la autopista de los frames, construyendo cada vista como una arquitectura que es acelerada y desacelerada, construyendo un largo sueño de ventanas fugaces, para que puedan ser vistas por otros ojos.”⁴

⁴ Friersan, Michael, *Op. cit.*, p. 19.

A) Preproducción “Hilando nubes se va mi tiempo”.

Esta es la etapa inicial, en donde se define el tema y objetivos de la animación y se efectúan los preparativos para su producción. En esta fase se deciden tanto recursos materiales como humanos, para contar con un equipo de trabajo.

Es realizar una planeación detallada del alcance del proyecto y la presentación final, creando un panorama de realización, para que se prevean elementos que ayuden o dificulten el proceso. En este momento es la búsqueda del lenguaje visual o sonoro para generar la relación con el espectador y generar un canal de comunicación adecuado para el entendimiento del soporte.

Es importante aterrizar un mensaje raíz al proyecto, “¿Qué quiero comunicar?”.



Before you develop your story, you will need to decide its moral. (Antes de que se comience a desarrollar la historia, se tiene que decidir su moraleja o lección).⁵

Antes de la creación del poema se tenía claro que el trabajo debía transmitir algo y no quedarse en un ejercicio visual, sujeto a la interpretación de las personas. El pretender negar diferentes interpretaciones en un proyecto de esta índole, no es el objetivo; sin embargo se requiere llegar a un mensaje general: manifestar la preocupación por la pérdida de nuestra cultura-identidad.

El punto primordial es hacer un recordatorio de nuestros orígenes y defender nuestra identidad, no ante los demás, sino ante nosotros mismos.

En una junta que se convocó con diferentes integrantes del proyecto se dio el panorama de los objetivos y la introducción de las figurillas de arte de las Tumbas de Tiro sujetas a reinterpretación.

⁵ Webber, Marilyn, *Animation Scriptwriting*, 2000, p.31

La estructura de trabajo propuesta por el MUCA se presentó de la siguiente manera:

“Raíces Paráfrasis Contemporáneas”.

Criterios y logística de participación.

Objetivo.-

Realizar reinterpretaciones de arte visual actual en pintura, escultura, fotografía y gráfica de un objeto prehispánico por área, así como de diseño y comunicación visual en animación digital, tradicional e historietas.

- 04/07/2007
Reunión Informativa con profesores participantes.
- 04-06/07/2007
Invitación por parte de profesores a cinco estudiantes por área.
- 06/07/2007
Entrega de formato de datos generales para la elaboración de un directorio de participantes profesores, alumnos, asistentes, asesores y autoridades.
- 12/07/2007
Participar en: “El MUCA y sus colecciones”, plática informativa con especialistas del área.
Arqueólogo: Vicente Camacho.
Estudios Latinoamericanos (Identidad) Mónica Hernández.
Historiador: Maestro Francisco Villaseñor.
Entrega del Registro fotográfico de las siete piezas seleccionadas por parte del MUCA.
Registro del evento en video y fotográfico por parte de la ENAP.
- 12-19/07/2007
Revisión y análisis del registro fotográfico de las piezas seleccionadas para proponer alternativas de reinterpretación de las mismas.
Entrega de notas reflexivas por alumnos con respecto a datos históricos, identidad y reinterpretación para la realización de los trabajos.
JUNIO-SEPTIEMBRE.
Trabajo en el taller.
- 31/08/2007
Reunión de avances (registro en video).
- 28/09/2007
Reunión de cierre de actividades para definir logística y criterios de la exposición (profesores responsables).

- 01/10/2007
Registro de fichas técnicas y registro fotográfico de las reinterpretaciones (entrega).
- 10/10/2007
Diseño del catálogo e invitaciones del evento MUCA.
- 13/10/2007
Promoción y difusión del evento MUCA-ENAP.
NOVIEMBRE.
Inauguración MUCA.

Con esta estructura se revisó la administración del tiempo, el cual no era suficiente para generar una animación tradicional como se había proyectado en la planeación inicial y con tantas referencias visuales contempladas, así que se arrancó el proyecto de manera inmediata.

El ubicar la historia en la actualidad y no buscar un ambiente indígena era uno de los objetivos dentro de la estética del proyecto ya que el espectador final iba ser gente de todos los estratos sociales, por lo tanto se debía buscar que el personaje y los ambientes dieran un canal directo con la identidad del espectador.

1) Creación de Historia (Idea Original).

En el caso particular de "Hilando Nubes se va mi tiempo", su producción tuvo lugar en los meses de Julio y Agosto de 2008, en los cuales todo comenzó con una investigación bibliográfica para conocer más acerca de la cultura de Tumbas de Tiro la cual es la base del proyecto.

Esta práctica indígena se basa en la relación del ser humano con la naturaleza, se habla de un ciclo de vida donde la unión muerte-vida es a través de estas tumbas. Esta información se obtuvo tras una lectura sobre escritos del Arqueólogo Raúl Barrera responsable del proyecto arqueológico "el Cajón", y también de la Doctora Beatriz de la Fuente sobre Tumbas de Tiro, que corroboran esta idología dentro de la práctica.

El arqueólogo Raúl Barrera indicó que la forma de la tumba podría tener que ver con la idea del "regreso al vientre de la Madre Tierra".⁶

A partir de este hecho el proyecto se orientó primero a comunicar el mensaje de pérdida de identidad (en referencia a la práctica indígena) y después a mostrar esta cosmogonía de ciclo de vida de las Tumbas de Tiro.

⁶ <http://www.nayarit.gob.mx/notes.asp?id=4073>

*"El mensaje llevará siempre una intención. Es inútil inhibirse de la responsabilidad de su enunciación."*⁷

2) Análisis Formal del Poema.

El eje narrativo del cual parte el proyecto Hilando Nubes se va mi tiempo, deriva de un poema que reúne las características que se desean transmitir, esto con el objetivo de tener estrategias de comunicación con el espectador, reuniendo lectura tanto de imágenes como de texto.

En un principio se hace un análisis por medio de las extremidades del individuo, extremidades porque son las que dan el contacto físico con nuestro entorno, contacto que tiene sus acciones. Lo que hicimos, lo que hacemos y lo que pretendemos hacer.

Luego se analiza la figurilla de barro de las Tumbas de Tiro, realizado mediante un énfasis en el material del cual está compuesto. Material que es tierra, barro y por sus características transporta a otra época, otra forma de pensar, de actuar, de vivir.

Es así que se realiza una comparativa en el poema Barro-Humano: ¿Cuál imagen transmite más vida?. Debería ser, el ser humano, capaz de movimiento. Pero este, al perder su identidad carece de comparación.

Para la creación de un poema se necesita la capacidad de fungir como actor y observador para la elaboración del escrito. El pensamiento poético proviene de las imágenes, imágenes que generan ideas, conceptos que con su estudio, poseen una carga de valor emocional que sirve de enlaces significativos por la universalidad de los temas que se tratan. Ya que se basa en aspectos sensoriales que todo individuo posee.



⁷ Comparato, Doc, Como escribir el guión para cine y televisión, Planeta, México, 2000, p. 17.

Para la construcción de un poema son necesarias las siguientes cualidades básicas:

- **Concentración.**- en cuanto a la capacidad que se posee para aislarse y estar atento de flujos internos.
- **Inspiración.**- aquí se genera lo que denominamos la IDEA, la cual es el principio y fin de nuestro poema, de nuestro guión.
- **Memoria.**- aquí se hace referencia a la cantidad de imágenes y vivencias a través de nuestra vida, referencias que nos hacen poseedores de motivos para la cristalización de un hecho.
- **Talento.**- en cuanto a la capacidad creativa con la que uno nace.
- **Autoconfianza.**- es la fe que tenemos en nosotros mismos para terminar con el trabajo que nos disponemos realizar de manera óptima. Después de terminada la obra, se tendrá un proceso de autocritica, y de crítica de otras personas para saber si lo realizado cumple con las expectativas.

El ciclo de vida que representa la práctica moccunria de la cultura de Tumbas de Tiro, se transmite por medios visuales al final del poema ya que se une el personaje con la naturaleza, cuando la figurilla adquiere movimiento como vinculo de transformación.

El punto principal de estudio del poema es la crítica u observación de la identidad de uno como individuo en su entorno sociocultural.

POEMA

*Hilando nubes se va mi tiempo...
 Me duelen las manos,
 Por transformar las cosas.
 Me duelen los ojos,
 No es por ver al cielo, es por ver al suelo.
 Me duelen los pies,
 No es por caminar, es por dejar de avanzar.
 Me duele el corazón,
 Por olvidar lo que soy,
 Olvidar lo que somos,
 Que me siento vacío,
 Me siento como barro.
 Que el barro transmite, inmóvil,
 Y yo,
 Solo observo.
 Cómo se hilan las nubes con el tiempo.*



3) Story Line.

El story line es la condensación de la historia del proyecto en un breve escrito que sugiere el conflicto de la trama; da la idea y concepto de forma clara. Éste al ser específico en su construcción, es igual a un apunte de la sinopsis.

Esta animación es el resultado de ilustrar un poema mediante técnicas de animación tradicional, y se pretende plantear el problema de pérdida de identidad a través del deterioro cultural. En el caso específico de las Tumbas de Tiro, también se hace referencia a la ideología de esta práctica, la cual es el ciclo del hombre con la naturaleza como uno mismo.

4) Guión.

*El guión es el principio de un proceso visual y no el final de un proceso literario.*⁸

Su definición, es la forma escrita de un proyecto audiovisual.

Esto se traduce a imágenes, diálogos y descripciones como medios de exploración para su traducción en el soporte visual.

Dentro de la construcción del guión se debe de tener 3 aspectos esenciales.

- Logos.- Se habla de la estructura del mismo guión, la base elemental de este es la palabra y su orden es la composición, la creación del propio guión.
- Phatos.- es la creación del drama a partir de acontecimientos, donde el objetivo de este aspecto es generar una identificación de la persona.
- Ethos.- es la razón por la cual se está escribiendo el guión, donde se realiza una revisión de las implicaciones sociales políticas, anímicas y existenciales que produjeron esta moral.

a) Idea.

Un guión siempre tiene su génesis en una idea, un hecho, un suceso que origina en el escritor una necesidad de relatar. La búsqueda de la idea, o su descubrimiento, son actividades no siempre fáciles.

*Las ideas son a menudo sutiles y difíciles de abarcar. Sin embargo han de convertirse en el fundamento del guión, y eso exige el mayor cuidado para descubrirlas, aislarlas y definir las.*⁹

⁸ Op. cit. p. 17.

⁹ Op. cit. p. 20.

La idea en este proyecto se propició de dos maneras. La primera fue por iniciativa del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA), donde la idea central queda establecida como un proyecto de reinterpretación de arte prehispánico mediante las figurillas de barro de la cultura de Tumbas de Tiro en específico. La segunda da por resultado una revaloración de nuestra identidad y cultura al hacer una reinterpretación de esta ídolo.

La construcción inicial del poema como eje narrativo de la animación, y éste como conductor de referencias visuales. Fue una idea que se originó pensando en que los dos recursos, en unión, se reforzarían en el soporte para lograr un entendimiento y reificación profunda en el espectador sin dejar espacio a lo subjetivo, pero permitiendo lo introspectivo.

b) Conflicto.

La idea audiovisual y dramática debe ser definida a través de un conflicto esencial. Por ser éste la base del trabajo del guionista, se le llama conflicto matriz.¹⁰

El conflicto matriz es la inexistencia de un vínculo actual del individuo con su entorno. Esta pérdida de identidad se traduce en la adquisición de conductos ambiguos generados por otros distractores que alteran nuestra realidad individual, social y cultural.

Tras la investigación del tema se descubre la cosmogonía de la práctica mortuoria de las rumbas de tiro, cosmogonía que se usó de excusa visual para unir la idea de pérdida de identidad con los elementos narrativos del poema.

El hablar de transformación, no de muerte, es el conflicto en estudio de este proyecto.

¹⁰ Op. cit. p. 20.

c) Personajes.

Los personajes sustentan el peso de la acción y son el centro de atención del comediante de los espectadores — y de los críticos.

La mayoría es el reino del personaje. El resto no se eleva más que a ser una historia, dando y tomando la palabra.

La figura de barro pertenece a un conjunto de piezas seleccionadas por la coordinación del MUCA y de esa selección se debía escoger una pieza sobre la cual se trabajaría.

La elección de esa pieza fue de manera inmediata el día de la revisión formal de las piezas. Me llamó mucho la atención en un principio su columna vertebral, como era normal, exagerar deformaciones en la estructura de Tumbas de Liro. Su posición de codo se prestaba para mucho análisis en la obra, lo cual junto a la posición de sus piernas y brazos parecida a una posición fetal, es cómo se la pieza observare lo que hacemos y no que nosotros analicemos su construcción.

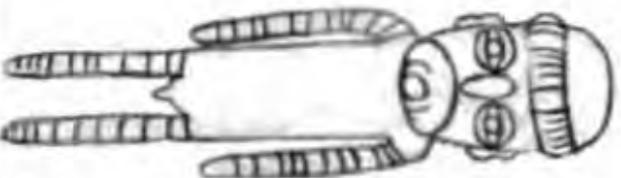
En cuanto a la figura de barro, primero se hizo una revisión de la forma, reparando en ciertos detalles que se preocupaba.

La figura se encontraba hecha con los brazos cruzados sobre las piernas, muestra una columna sobresaliente y encorvada con mucha tensión, pretenda la boca en posición de codo o ahogado. Su color es parte del tono del barro que era compuesto, rojo y negro.

Se hizo mucha énfasis en esta pose que de codo y la psicología que debidamente se cubren, para la interpretación del personaje y el desarrollo del guión.

Se hizo un personaje que con lenguaje se refiera a un personaje de él, el personaje en los diferentes cambios de edad y cultura se secan identificando en algún momento.

El personaje de personaje se ubica en un campo de edad abstracción pero la actividad y las reacciones que transmiten, son de una persona realista.





c.1) Descripción física.-

Nariz prolongada, cejas anchas y unidas con la nariz, mejillas rosadas, ojos alargados, cabello negro largo, él se presenta descalzo para transmitir que se encuentra en un entorno de naturaleza.

El joven o personaje principal tiene una edad de alrededor de 12 a 15 años.

c.2) Vestuario.-

Pantalón corto azul estilo mezclilla, camiseta o playera blanco actual.

c.3) Descripción Psicológica.-

El estado del personaje es relajado un poco desorientado, pensativo, distante, disperso, cabizbajo, gentil, lánguido, aislado, incrédulo, sereno, humilde, tranquilo, sensible, mesurado, sencillo, modesto, natural.

d) Acción dramática.

Para trabajar la acción dramática estamos obligados a construir una estructura. La estructura es uno de los fundamentos del guión y la tarea que mayor creatividad exige del guionista.¹²

Pregunta: ¿Cómo se desarrollan los sucesos? ¿Cómo se construye la historia? ¿Cómo se remite al conflicto por medio del poema?

La estructura se desarrolla en este proyecto a partir de las referencias visuales que van demarcadas por el poema escrito.

En la construcción del poema se realizó un análisis enunciado por enunciado, para la demarcación de la estructura que requiere la acción dramática.

Hilando nubes se va mi tiempo...

- Escenacio.- Introducción de escenario, primer contacto con la estética de la animación; en este momento se eligió un entorno semi-árido, característico de varios lugares del interior de la República.

¹² Op. cit. p. 22.

- **Personaje.-** El personaje se desenvuelve en un pequeño recorrido para reforzar la reticencia del entorno y cuando se detiene, es absorbido por un conjunto de plantas para dar la primera idea de ciclo naturaleza-vida.

Me duelen las manos,

Por transformar las cosas.

- **Manos.-** Se elige un punto de vista subjetivo en esta toma para involucrar más al espectador con la narrativa del soporte visual.
- **Pirámide.-** La pirámide en que se basó la forma, fue la pirámide de Chichén Itzá, por aspectos de gran valor icónico dentro de la población Nacional, como medio identificador. Esta se transforma en un edificio para dar una connotación de globalización, de cierto modo el sentido cultural es erosionado por el capitalismo en el que estamos inmersos donde se crea la cultura del dinero.

Me duelen los ojos,

No es por ver al cielo, es por ver al suelo.

- **Personaje.-** Identificación formal del personaje, con la mirada hacia arriba.
- **Nubes.-** El significado de Nubes es muy importante, es por eso que se eligió el título en el proyecto, las nubes poseen volumen visualmente pero carecen de materialidad al tocarlas. Es ahí donde el concepto de "nubes" se aplica a la idea de identidad donde las nuevas búsquedas o fusiones de identidades carecen de fuerza cultural basándose en imágenes o modelos de vida que distorsionan la base real del individuo como parte de su sociedad.

El título "Hilando Nubes se va mi tiempo" es una observación de cómo se puede ir el tiempo de un individuo en búsquedas de modelos de identidad que carecen de bases culturales reales, dejando de lado una revaloración de la identidad social real de la que el individuo es parte.

Me duelen los pies,

No es por caminar, es por dejar de avanzar.

- **Acción (caminar).-** En respuesta al enunciado inicial
- **Pies insertados al suelo con clavos.-** esta acción posee dos significados, el dejar de caminar, como se describe en el poema. También tiene un fondo religioso basándonos en el icono de Crucifixión, base de la religión católica y símbolo de la misma. Religión que es el primer cambio cultural que se genera en nuestra identidad por la conquista de los españoles.

Me duele el corazón,

- Acción (lacrí de corazón).- El corazón se eligió por ser el motor humano: el dejar de hombar, es el dejar de funcionar. Así como el dejar de pensar lo es, y dentro del estudio de la identidad, era muy importante el manejo de esta imagen

Por olvidar lo que soy,

Olvidar lo que somos.

- Personaje.- Se comienza a introducir la relación entre el personaje y la figurilla de barro.
- Personajes de barro.- Detrás del personaje en el escenario aparecen individuos de barro con algunas características similares para representar cierta colectividad en este problema

Que me siento vacío,

Me siento como barro.

- Transformación de materia carne a tierra.- El personaje al perder su esencia cambia su materia y comienza a cuartearse. Sugiriendo una mimesis material con la figurilla de barro.

Que el barro transmite, inmóvil,

- Figurilla de barro.- Acercamiento de la figurilla donde la mano del personaje entra y la toma para acercarla. Aquí se hace hincapié en el valor del objeto como vínculo cultural, que a pesar de carecer de vida o de movimiento es capaz de transmitir una historia de nuestro pasado; pasado que forja nuestra cultura.

Y yo,

Solo observo.

- Personaje.-el personaje poco a poco deja de moverse, mientras que la figurilla comienza a adquirir movimiento interactuando con el entorno.

Cómo se hilan las nubes con el tiempo.

- Personaje.- La figurilla de barro, nos percaramos después de un análisis formal, tiene características particulares en su boca, como si estuviera silbando. Es por eso que se agregó una melodía que, después de silbarla, provoca que nuestro personaje, fungiera como semilla del cual comienzan a salir muchas plantas, convirtiéndose al final en un árbol que acompaña a la figurilla de barro.

e) Tiempo dramático.

La capacidad de fluir en el espacio y el tiempo en perfecta armonía. El por qué una escena comienza aquí y no más tarde. Esta capacidad de manejar en tiempo dramático y el ritmo del guión es algo particular y propio de cada uno.¹³

¿Cuánto tiempo requiere cada escena para establecer el significado de lo establecido en cada sección del poema?. Se comienza con esta pregunta.

Dentro de una escena se desarrolla una acción dramática que recorre un tiempo determinado que puede ser lento, rápido, ágil, etc. La concepción del tiempo dramático va a la par de la narrativa del poema, de los tiempos que están sugeridos en él, en el tiempo necesario tanto para lectura como para el análisis del espectador.

f) Unidad Dramática.

Esta fase es el trabajo en las escenas del proyecto para generar la propia unidad dramática. El director debe de hacer un estudio detallado de cada unidad dramática, manteniendo su objetivo y procurando una identidad para el conjunto.

Tanto en el guión literario como en el guión técnico, la unidad dramática o la escena, se debe de confeccionar para generar un factor básico de integración para que un texto se transforme en un producto audiovisual.

f.1) Guión técnico

PROYECTO "Hilando nubes se va mi tiempo"

- SEC001ESCENA001/ Travelling de Plano General / Exterior Valle
- Tiempo.- 0:13-0:24 (11 segundos).
 - Acción.- El personaje camina y se detiene en el momento que observa plantas en movimiento, es absorbido por ellas.
 - Texto.- "Hilando Nubes se va mi tiempo".
 - Sonido.- Sonidos Ambientales (viento, plantas, pisadas, surgimiento de plantas)

¹³ Op. cit. p. 73.

SEC002ESCENA001/ Plano Subjetivo General / Inserts

- Tiempo.- 0:24-0:34 (10 segundos).
- Acción.- Se observa el movimiento de unos hechos, entran las manos del personaje dejando ver lo que hay detrás de estas. Aparece una pirámide y que mientras rota sobre su eje se genera un morphing a edificio.
- Texto.- Me duelen las manos. Por transformar.
- Sonido.- Sonidos Ambientales (viento, plantas).

SEC003ESCENA001/ Plano Contrapicado Medio / Exterior Piso, Tierra.

- Tiempo.- 0:34-0:45 (11 segundos).
- Acción.- Se observan los pasos en movimiento del personaje, el cual se detiene cuando entran unos clavos y fijan sus pies al suelo.
- Texto.- Me duelen los pies. No es por caminar, es por dejar de avanzar.
- Sonido.- Sonidos Ambientales (Viento, pisadas sobre tierra, inserción de clavos sobre pie)

SEC004ESCENA001/ Dolly In-Zoom in Cenital / Exterior Tierra.

- Tiempo.- 0:45-0:53 (8 segundos).
- Acción.- El personaje entra a cuadro, sube la mano a su cara y dirige sus ojos hacia arriba.
- Texto.- Me duelen los ojos.
- Sonido.- Se escucha un suspiro del personaje, sonidos ambientales(viento).

SEC004ESCENA002/ Plano Fijo General /Exterior Cielo.

- Tiempo.- 0:53-1:03 (10 segundos).
- Acción.- Transición donde entran y salen nubes.
- Texto.- No es por ver al cielo, es por ver al suelo.
- Sonido.- Sonidos Ambientales (Viento, sonidos líquidos)

SEC005ESCENA001/ Insert / Interior Cuerpo Corazón.

- Tiempo.- 1:03-1:15 (12 segundos).
- Acción.- Se observan los latidos de un corazón que se detiene al final.
- Texto.- Me duele el corazón.
- Sonido.-Sonido del latir de un corazón, sonidos líquidos.

SEC006ESCENA001/ Plano General del personaje /Exterior Valle.

- Tiempo.- 1:15-1:33 (18 segundos).
- Acción.- El personaje aparece sentado junto a una figurilla de barro. Atrás del personaje y la figurilla emergen 4 personas de tierra que se mueven pero al final se desintegran.
- Texto.- Por olvidar lo que soy, lo que somos.
- Sonido.- Sonidos Ambientales (viento, plantas, tierra).

SEC006ESCENA002/ Zoom In de Plano Fijo General / Exterior Valle.

- Tiempo.- 1:33-1:41 (8 segundos).
- Acción.- El personaje baja su cabeza y su piel cuarteas.
- Texto.- Que me siento vacío, me siento como barro.
- Sonido.-Sonidos Ambientales (viento, plantas, tierra).

SEC007ESCENA001/ Plano Medio Insert de mano / Exterior Valle.

- Tiempo.- 1:42-1:50 (8 segundos).
- Acción.- La mano del personaje entra a cuadro en dirección a la figurilla de barro la sostiene y la arrastra hacia él.
- Texto.- Que el barro transmite. Inmóvil.
- Sonido.- Viento, tierra.

SEC008ESCENA001/ Plano Fijo General /Exterior Valle.

- Tiempo.- 1:50-2:00 (20 segundos).
- Acción.- El personaje y la figurilla de barro observan el cielo en donde pasan estrellas fugaces. La figurilla de barro se levanta señalándolas y al terminar los dos bajan la mirada.
- Texto.- Y yo.
- Sonido.- Suspiro de los personajes, Sonidos Ambientales (viento, estrellas en movimiento, grillos)

SEC009ESCENA001/ Plano Fijo Medio (personaje) /Exterior Valle

- Tiempo.- 2:00-2:05 (5 segundos).
- Acción.- El personaje se encuentra sentado con la cabeza agachada, lentamente levanta la cabeza con la mirada fija.
- Texto.- Solo observo.
- Sonido.- Sonidos ambientales (viento, grillos).

SEC009PLANO002/ Plano Fijo Medio (figurilla) /Exterior Valle.

- Tiempo.- 2:05-2:09 (4 segundos).
- Acción.- La figurilla de barro se encuentra de pie y empieza a silbar una melodía.
- Texto.- S/T
- Sonido.- Melodía de figurilla (rutucu.wav), sonidos ambientales (grillos).

SEC009ESCENA003/ Plano Fijo Medio (personaje) /Exterior Valle.

- Tiempo.- 2:09-2:11 (2 segundos)
- Acción.- El personaje sentado con la vista fija frontal, inmediatamente le surgen de todo el cuerpo plantas.
- Texto.- S/T
- Sonido.- Melodía de figurilla (tuturu.wav), sonidos ambientales (grillos).

SEC010ESCENA004/ Dolly back Plano Fijo General /Exterior Valle.

- Tiempo.- 2:11-2:33 (22 segundos).
- Acción.- El personaje se transforma en un árbol y la figurilla a su lado observan el cielo lleno de nubes en movimiento.
- Texto.- Como se hilan las nubes con el tiempo.
- Sonido.- Melodía de figurilla (tutucu.wav), sonidos ambientales (grillos).

f.2) Imagen.

Para efectos de encuadramiento, si hablamos de que la escena es la unidad dramática del guión, ya en realización la toma es la unidad dramática de la cámara. Para hacer un estudio de lo que a toma se refiere, se debe tener un conocimiento sobre el lenguaje de la cámara, lenguaje que se da a través de clasificación de planos, movimientos de cámara y efectos ópticos.

f.3) Planos.

Pueden ser fijos, o en movimiento y a partir de esto hacemos su clasificación. Los planos en su uso pueden describir objetos tan largos como una galaxia o tan pequeños como microbios. La relación de los planos en diferentes casos con los objetos, es que estos están en función del sujeto y guardan una relación proporcional entre ellos.

El uso de los planos en el montaje permite una relación visual como estrategia estilística de la continuidad.



f.3.1) Primer plano (close up).

Consiste en el énfasis sobre un detalle, la aceptación de este plano se dio en medida al uso excesivo que se le da en la televisión, ya que el formato, al ser pequeño, funciona mucho mejor, y al mismo tiempo se ahorra en costo, ya que en este encuadre se ilumina con mayor facilidad y no se necesita de escenarios suntuosos para su realización.

El primer plano es provocador de reacciones al espectador, ya que establece un grado de intimidad en el cual su uso excesivo llega a convertirse en una violación del ámbito privado, ya que en el cine o animación no hay solicitud de consentimiento al espectador, forzando el grado de intimidad que se obtiene por resultado.

f.3.2) Plano medio (americano).

Este plano capta, los gestos y el lenguaje corporal del actor, y esrá lo bastante cerca para seguir captando ciertas gesticulaciones que nos den el o los personajes en escena. Este plano ofrece las cualidades más útiles del plano general y primer plano en combinación, y el uso más común que se le ha dado es en el caso de los diálogos entre personajes tanto en televisión como en cine.

f.3.3) Plano general (long shot o full shot).

La alternativa de uso de este plano en contraposición al plano medio o cerrado es mucho menor con el transcurso de los años, pero es indispensable en el caso de una relación del personaje con el decorado, en un solo plano. La ventaja de este plano, es que permite al personaje el uso del lenguaje corporal en la escena. Aún así regresamos al tema de la economía de recursos y factor de la televisión, que dejan este plano casi inexistente ya que demanda más recursos dentro de la producción.

f.4) Movimientos de cámara.

La cámara al no ser un objeto estático, realiza todos los movimientos que se deseen, ya que su finalidad es ampliar el rango de alcance de las imágenes y grabarlas.

La cámara llega a ser mucho más versátil que el ojo humano, ya que con la cámara rompemos barreras que nos permiten revelar detalles que no observamos en la vida cotidiana.

En cuanto al movimiento de la cámara, puede ser progresivo (cuando se aproxima a un objeto o personaje o acción en específico), regresivo (cuando se aleja) o repetitivo (cuando se acerca y aleja reiteradamente).

f.4.1) Dolly shot.

Se le designa el nombre de travelling, básicamente a cualquier movimiento de la cámara cuyo recorrido sea horizontal (eje x), ya que lo que supondría el movimiento vertical (eje y), sería el recurso de una grúa.

f.4.2) Punto de vista.

El punto de vista es el resultado de colocar la cámara al nivel de los ojos del personaje y vemos lo que el personaje ve, con todas sus implicaciones de movimiento, es decir, si se agacha, salta, camina, tropieza o voltea la mirada, lo veremos en pantalla como si nosotros fuéramos el personaje que realiza las acciones.

f.4.3) Travelling shot.

Es la acción de acompañar con la cámara al personaje u objeto, con la misma velocidad en la que se desplaza, esto da por resultado la sensación de movimiento y a su vez una mayor intensidad en el instante de la toma.

f.4.4) Panorámica.

Es una toma que se emplea normalmente para mostrar un paisaje, y se describe como un movimiento de cámara sobre su propio eje que puede ser, ya sea de izquierda a derecha, o de arriba hacia abajo, dando una visión general del ambiente. Se emplean para diferenciar la panorámica horizontal y la panorámica los términos "panning" y "tilt".

f.4.5) Process shot (transparencia).

Ingenio técnico en el cual se proyecta una escena "prefilmada" detrás de los personajes, realizando una acción determinada como un diálogo o interacciones que no rompan con el fondo ya que es lo que está en continuo movimiento. Este recurso se utilizaba mucho en las películas cuando los personajes iban en un automóvil o carreta o cualquier vehículo que transportara a los personajes.

f.4.6) Pantalla partida o múltiple.

Recurso para mostrar acciones simultáneas y aumentar el dramatismo de la acción haciendo énfasis ya sea en diferentes personajes o diferentes acciones del mismo personaje.

f.4.7) Zoom.

Se refiere a la aproximación o alejamiento, a una imagen por medios ópticos. A pesar de que es una variación en la distancia focal continua y las grandes posibilidades dramáticas que ofrece, la pérdida de la profundidad de campo hace que este recurso sea un tanto artificioso.

f.4.8) Desenfoque.

En el caso de dos personajes o más, es concentrar la cámara en un personaje u objeto y poner fuera de foco los demás elementos en una escena.

f.4.9) Halo Desenfocado.

Es poner fuera de foco todo lo que rodea al personaje u objeto con el fin de enmarcarlo, tiene una función de énfasis o dignificación de la toma.

f.5) Efectos Ópticos:

Son aquellos recursos que sirven para puntuar o estilizar una acción, y ya sea abrir o cerrar una escena.

f.5.1) Corte.

Es el pase directo de una escena a otra, sin pretensiones. Es el recurso más directo y eficaz que se utiliza dentro del montaje.

f.5.2) Fade In.

La imagen aparece a partir de un cuadro oscuro, poco a poco se aclara hasta formar la imagen en su totalidad. Este recurso se utiliza normalmente para abrir escenas.

f.5.3) Fade Out.

Normalmente se utiliza para cierres o salidas de escenas, y ocurre que la imagen se va oscureciendo poco a poco hasta que esta desaparece. Este recurso da la sensación, de que la escena se termina en el momento en que nosotros observamos el fenómeno.

f.5.4) Encadenamiento.

Es un paso de escenas a través de la superposición de una imagen a otra aclarándose y desapareciendo al mismo tiempo creando una fusión hasta que la segunda imagen se superpone en totalidad a la primera. Este recurso se utiliza para indicar un cambio más rápido del que se establece en un fade.

f.5.5) Encadenamiento con desenfoque.

La imagen se esfuma, se vuelve borrosa y desaparece dando lugar a otra escena distinta. Recurso utilizado para indicar el paso del tiempo, transiciones o un cierre.

f.5.6) Congelamiento (freezing).

Es cuando la imagen deja de tener movimiento. Este recurso da por resultado el énfasis en un momento o acción determinado.

f.5.7) Cámara lenta (slow motion).

La imagen en movimiento pierde velocidad, se deforma el concepto del tiempo dentro de la escena, generando un enmarcamiento sobre la acción.

f.5.8) Cortina

Es el desplazamiento de una imagen por otra a través de una línea que empuja una, dejando pasar la siguiente. Con esto se da una idea de simultaneidad entre las escenas.

f.5.9) Cámara rápida.

La imagen en movimiento adquiere una velocidad mayor a los parámetros de lo que consideramos tiempo real, esto tiene su origen en escenas humorísticas proyectadas por el cine primitivo, ya que la sucesión de imágenes era muy variable y por resultado la proyección presentaba velocidades inadecuadas, una reacción de buen humor en el público.

f.5.10) Barrido.

Se describe un movimiento donde la cámara corre a velocidad, desplazando la imagen con rapidez. Al mismo tiempo, cortamos la imagen y damos paso a la siguiente o retomamos la misma.

g) Sinopsis.

“Lo más difícil de escribir, es saber escribir”¹⁴

En comienzo, tenemos la idea primigenia, como móvil conductor de todo este proceso de preparación. Ya que contamos con esa idea conductora, sigue lo que denominamos como preparación de sinopsis.

La sinopsis tradicional, debe ofrecer una descripción clara, sobria y precisa de los acontecimientos esenciales que se crearán a lo largo de la construcción de la historia. Estos acontecimientos se requieren para presentar, desarrollar y darle fin a una historia. A grandes rasgos, es un panorama general muy preciso sobre lo que mueve a los personajes, conflicto y desenlace.



SÍNTESIS “Hilando Nubes se va mi Tiempo”

Esta animación es el resultado de ilustrar un poema mediante técnicas de animación tradicional. Se pretende plantear el problema de pérdida de identidad a través del deterioro cultural. En el caso específico de las Tumbas de Tiro, también se hace referencia a la ideología de esta práctica, la cual es el ciclo del hombre con la naturaleza como uno mismo.

Para muchos autores, con la creación de la sinopsis va de la mano la realización del argumento, es muy variable cual se realiza primero, pero lo que sí es seguro es que la realización del argumento va más allá de los alcances de una sinopsis.

El argumento no sólo contiene los acontecimientos esenciales y la descripción del conflicto. Engloba todos los elementos, acciones o incidentes secundarios que brindan en la lectura una comprensión completa de la historia. En este momento es cuando se desarrollan ciertas características de él o los personajes principales, para su mejor entendimiento dentro del desarrollo de la historia.

¹⁴ Field, Syd: *El manual del guionista*, PLOT, Madrid 2002, p. 7.

Argumento: "Hilando Nubes se va mi Tiempo"

La animación comienza con un recorrido de nuestro personaje y se detiene al descubrir movimiento en unas plantas, este descubre a través de los helechos una pirámide que se transforma en un edificio. Aparecen los pies del personaje caminando, pero este se detiene, al ser clavados al suelo. El personaje observa el cielo, con origen del suelo. Se muestra el latir de un corazón, el cual en un momento deja de funcionar. El personaje se convierte en barro y su piel se cuartea. A sus espaldas aparece un grupo de personajes danzantes de barro, los cuales se desintegran. Cuando esto sucede una figurilla de barro que acompañaba a nuestro personaje cobra vida silbando una melodía la cual hace que, a pesar de estar inmóvil, surja vida dentro del personaje, convirtiéndose en un árbol.

*"Intenta ser original en tu obra y tan astuto como te sea posible, pero no tengas miedo de mostrarte tonto. Debemos tener libertad de pensamiento, y solo es un pensador emancipado quien no tiene miedo de escribir tonterías."*¹⁵

5) Storyboard.

Toda planeación de escenas y acciones a realizar en la animación es de suma importancia. La buena continuidad de un proyecto como lo es una animación depende de la visualización del personaje o los personajes, los cambios de escena y movimientos de cámara. Así pues todos estos elementos no deben ser considerados por separado, todos deben trabajar en conjunto y ser revisados para ir sobre una línea descrita, que es la historia a la que se quiere llegar.

El storyboard es el esqueleto de una producción de animación, el cual funge como panorama inicial e impresión visual del filme o animación a realizar. Es aquí donde la mayor parte de las decisiones son tomadas, y si no es aprobada esta fase de preproducción no es posible avanzar.

Sobre todo en términos de animación. Este proceso podría compararse a la producción de un diario sobre acontecimientos futuros, es decir, es meramente el registro de procesos de visualización de un proyecto a través de imágenes.

La forma básica de construcción siempre es la misma y es a través de una serie de imágenes. Cada una de estas imágenes representa una secuencia o elemento narrativo del proyecto.

◆.....
¹⁵ Chejov, Anton, Letters on the Short Story, the drama and other literary topics, Minton Balch and Co., Ed. L. S. Friedland, New York, 1924, pp. 170-180

For animators it would be suicide not to storyboard, you never want to execute a finished scene that might be discarded, because this process cost too much time and money. 16



No hay una regla escrita de cuántos cuadros debe de contener un storyboard, esto depende del tipo y el contenido del proyecto. En ejemplos de filmes realizados, se tiene una base de 100 a 200 dibujos por minuto. Estos números obedecen al grado de calidad que se busque en el proyecto de animación, ya que el objetivo más grande es que tenga un contenido visual suave, y esto sólo se logra mediante la coordinación correcta de la acción del personaje, cambios de escena y movimientos de cámara, que permite el storyboard.

Pocas veces los storyboards construidos para los proyectos permanecen intactos, ya que al ser una base referencia para la construcción de las escenas y desarrollo de historia, están sujetos a continuos cambios para potenciar el desarrollo del proyecto, economizar costos, revisar la continuidad, verificar la sucesión de planos, describir los escenarios, componer los planos, etc.

El storyboard al ser una herramienta para la construcción de un proyecto de esta índole, no tiene que reflejar estilos o contenidos que el autor no desee demostrar.

A su vez, no sólo tiene la función de visualización del proyecto, también tiene la riqueza de que su empleo y estudio, permiten perfeccionar la historia, la manera en que se presentan los eventos, el tono de la animación y si se cuentan con diálogos, permite una planeación correcta en la presentación de los planos.

Por último, es un elemento vivo dentro de la realización del proyecto, ya que siempre se recurrirá a él si surge alguna duda dentro de la construcción de la animación y todo se basa en que es un lenguaje claro para todos los que intervengan dentro del proceso de producción.

a) Funciones del storyboard

a.1) Conceptualización.

En este punto el storyboard ayuda a trabajar en la idea principal del proyecto, haciendo un análisis detallado. Aunque se tenga una imagen concreta, traducirlo en papel genera nuevas dudas y búsqueda de soluciones en el proceso de realización.

Esto ayuda mucho ya que en la planeación del orden de las secuencias mediante los cuadros, se podrá prever si el concepto central se transmite mediante el eje narrativo que se eligió para el proyecto.

a.2) Momentos Clave.

Todos los cuadros que se generen en esta etapa representan momentos clave. El número de cuadros que se necesiten varía dependiendo del énfasis que se le da a cada escena o movimiento dentro de la animación. Cada escena que está planeada de una determinada duración y en una locación debe ser representada por un cuadro.

a.3) Transiciones.

Se debe poner atención en dos elementos estructurales y generar atención en el espectador mediante la estructura establecida en el storyboard y debe existir coherencia en el orden para el entendimiento del proyecto. El ritmo de construcción debe generar interés.

B) Producción “Hilando nubes se va mi tiempo”.

Es la realización del proyecto, es el momento donde se lleva a cabo la creación del material o aquello que fue planeado durante la preproducción. La eficiencia de la organización previa se comprueba en el desarrollo de dicha fase.

Este es el momento en el que la animación tomará forma, sujeto al desarrollo de la idea y la investigación que se hizo en referencia a la cultura de Tumbas de Tiro. La estructura de trabajo planteada por el MUCA señalaba la inauguración en la fecha de Noviembre de 2007, y la fecha real de inauguración de la muestra se dio el miércoles 2 de Abril de 2008. La animación “Hilando Nubes se va mi tiempo” se finalizó el 7 de Enero de 2008 y se entregó el día 11 de Enero de 2008.

La realización del proyecto a partir de la junta en el auditorio del MUCA el 12 de Junio de 2007, tuvo una duración de 7 meses, estructurado de la siguiente manera:

04-06/07/2007

- Invitación por parte de profesores a cinco estudiantes por área.

06/07/2007

- Entrega de formato de datos generales para la elaboración de un directorio de participantes profesores, alumnos, asistentes, asesores y autoridades.

12/07/2007

- Participar en: "El MUCA y sus colecciones", plática informativa con especialistas del área.
- Arqueólogo: Vicente Camacho.
- Estudios Latinoamericanos (Identidad) Mónica Hernández.
- Historiador: Maestro Francisco Villaseñor.
- Entrega del Registro fotográfico de las siete piezas seleccionadas por parte del MUCA.
- Registro del evento en video y fotográfico por parte de la ENAP.

JULIO-AGOSTO/2007

- Proceso de preproducción
- Redacción de Poema.
- Creación de guión Literario.
- Creación de Guión Técnico.
- Bocetaje de Personajes.
- Creación de línea de estilo.
- Establecimiento de Gama de colores

AGOSTO-DICIEMBRE/2007

- Proceso de Producción.
- Ilustrar 10 secuencias con sus correspondientes planos.
- Escaneo y limpieza de cuadros.
- Aplicación Brillo y contraste.
- Textura y colorado de los cuadros.
- Ilustrar escenarios y elementos ambientales así como su edición.

07-11/ENERO/2008

- Proceso de Postproducción.
- Armado y montaje de animación en Adobe After Effects.
- Captura de sonidos.
- Creación de melodía principal de animación.
- Mezcla de sonidos en editor con video.
- Diseño General de Proyecto (logo, empaque, stickers, flyers, cartel).

a) Producción de cuadros, fondos y elementos de escenario.

Se comenzaron a generar los cuadros con la mesa de luz que se usó y se continúa, con características para realizar la animación. Este método no era funcional, ya que solo se podría trabajar en un lugar y se perdía tiempo en montar las hojas para dibujar (fig. 8).

Se decidió generar los cuadros en librerías de hojas blancas donde la calidad del papel no es muy buena, pero las hojas, al ser delgadas, dan la ventaja de ver el dibujo que se encuentra debajo de la hoja siguiente, así no había necesidad de montar ninguna caja de luz y se podría trabajar en cualquier lugar.

Así que el método de trabajo de producción fue a manera de flipbook*. Cada página del flipbook corresponde a una pieza individual de arte de trabajo, que junto con los otros dibujos hacen una película, ya sea mediante la captura por cámara fotográfica, scanner o cámara cinematográfica.

El modo de trabajo de esta técnica es de atrás hacia delante. El primer dibujo o inicio de secuencia a producir, va en la última hoja de la libreta; esto permite que al poner la siguiente hoja después de terminado el dibujo, puedas observar lo suficiente para tener la referencia a continuación.

A continuación, se dibuja o retoca el primer dibujo, pero no exactamente igual. Para poder generar el movimiento, se deben realizar pequeñas alteraciones continuamente en cada cambio de hoja para dar la sensación de movimiento que se busca. Para lograr esto de forma correcta se deben de tener claros los cuadros claves ("keyframes") para poder generar con mayor facilidad los cuadros intermedios ("in betweens").

En este momento fue donde se debía buscar un equipo de trabajo para la edición de las imágenes, debido al factor del tiempo. En la primera etapa no se podía recurrir a la ayuda de otras personas por el problema de adecuación de estilos y las secuencias en general fueron realizadas por una persona solamente, ya que con los tiempos proyectados era más funcional hacerlo de esta manera. Pero ya entrando el proceso de edición era óptimo apoyarse en otras personas para agilizar el trabajo.

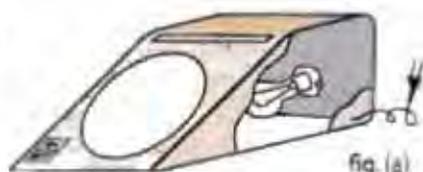
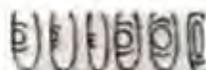


fig. (a)

b) Edición de fotogramas a través de medios digitales (Photoshop).

Cada una de las imágenes que se capturaron fueron editadas en tres procesos.

La primera fase fue limpiar cada una de las imágenes (texturas o suciedad de la hoja así como restos de grafito que se hayan hallado en el mancho del material).

Después sigue una fase de ajuste de brillo y contraste, con esto se logra que se elimine la textura del papel y el grafito se vea más intenso.

Se selecciona todo lo que envuelva el grafito dentro de la ilustración y se coloca textura de papel amate o reciclado mediante la herramienta de perforación (CTRL+J, Photoshop CS2) en la zona seleccionada, en una capa independiente, se le aplica un modo de fusión MULTIPLICAR (multiply).

Se aplica color por envoltentes, en una capa independiente, que después se une mediante modo de fusión dependiendo de las tonalidades que se desean obtener.

Todos los cuadros editados se exportaron o guardaron como archivo .PNG* para obtener transparencia que será útil al momento de montarlo en Adobe After Effects.

c) Sesión STOP-MOTION para transiciones en la animación.

Se proyectaron algunas secuencias de stop-motion para transiciones dentro de la planeación en el storyboard. Estas consisten en rasgar, cortar, doblar el material de fondo que está establecido en la estética de la animación, (papel amate).

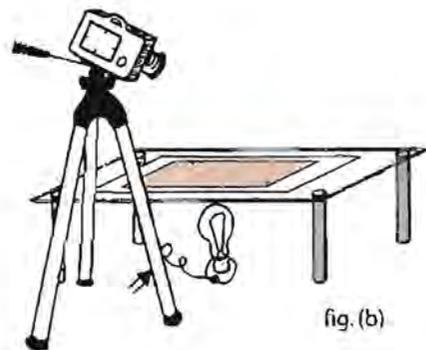


fig. (b)

Se colocó una fotolámpara en posición vertical, debajo de un cristal de 60 por 60 cm sostenido por cuatro soportes rígidos. Se tuvo mucho cuidado con el cristal ya que debido al calor generado por la fotolámpara, se rompió en alguna ocasión.

A modo de difusor se colocó sobre el cristal un pliego de papel BOND, sobre el cual se realizaron las animaciones stop-motion. (fig b)

Se colocó una cámara digital en posición picada sobre el trípé para la captura de las imágenes a 8 MB de resolución.

C) Postproducción “Hilando nubes se va mi tiempo”

En esta etapa se reúne todo el material generado durante la producción para darle forma al soporte final que en este caso se trata de la animación “Hilando Nubes se va mi tiempo”.

Esta fase se puede definir de acabado y detallado de la producción.

Es en esta fase donde se hace uso de las ventajas que ofrecen los programas digitales para mejorar la calidad visual de cada dibujo, en diferentes etapas escaneos, limpieza, regulación de contraste y brillo, aplicación de color, y generar transparencias para su montaje en un programa de edición de compuestos.

Desde un principio en la producción de los cuadros se tenía contemplado que el montaje final de las secuencias de JPGS* o PNGS serían manipuladas por medio de compuestos en el programa de edición, así que la composición de cada cuadro generado en papel tuvo una función de elemento aislado para su fácil manejo en el editor.

Si no hay una línea de narrativa adecuada del material del que se dispone, el desarrollo de la película tendrá que tener algún apoyo. 17

a) Composición digital utilizando After Effects.

El ojo tiene características que retienen una imagen por un momento. Si miras fijamente una imagen de alto contraste durante un instante y cierras los ojos, verás una imagen fantasma incluso con los ojos cerrados. Este fenómeno se denomina persistencia de la visión (en inglés, after effect of vision), y el nombre de este programa se debe a este fenómeno sensorial.

♦
17 Rabiger, Michael, Dirección de Documentales, Focal Press, USA, 1987

Dentro de esta etapa surge el término de animación gráfica que se usa bastante con After Effects. Este término suele referirse a tomar una imagen fija y hacer que se mueva. Dentro de la comparación entre animación y animación gráfica, hay un contraste ya que en la animación debe haber una nueva imagen para cada fotograma dentro de una secuencia y en animación gráfica no es necesario.

El porqué se ha elegido este programa el armado final del proyecto es por varias razones. La primera de las razones es que este programa permite la posibilidad de crear un único proyecto, pero publicarlo en diversos formatos para la reproducción en video, cine, CD, DVD o contenido dirigido a Web. Otro punto fuerte es que, After Effects permite componer imágenes en movimiento del mismo modo que un artista al producir su obra. Por medio del control de capas en el programa, se nos permite crear una relación entre imágenes, sonido y material animado. También permite sincronizar el audio con la imagen en movimiento o animación que se está trabajando. El último punto es que es el soporte con el que estoy familiarizado y en mi experiencia brinda un sinfín de posibilidades dentro de la composición de elementos ya sea animación o video. En cada versión se generan nuevas herramientas que benefician la efectividad del trabajo sumándole nuevas posibilidades al programa.

Ya terminada la edición de todos los cuadros y elementos de escenario para la animación, el siguiente proceso es el armado de la animación en After Effects, programa que se escogió por su facilidad para introducir elementos que se pueden manipular para generar movimientos, ya sea con secuencias de .PNG, .JPG o imágenes fijas raster* o vectoriales. El trabajo de captura general de secuencia fue a 15 cuadros por segundo, ya que en la producción se generaron cuadros en diferentes escalas por segundo.

En cuanto a sincronía de audio con video, solamente en una secuencia se tenía contemplado generar lipsync. En este caso se originó el audio primero y después se montó en el editor de video con la galería de imágenes fijas (.PNG) que describían diferentes movimientos de boca para generar el lipsync*.

b) Diseño sonoro.

La relación entre los soportes visuales y el sonido dentro de cualquier material de imágenes en movimiento es muy estrecha, ya que el sonido puede cambiar el significado que envuelve a una imagen, como es el caso de estudios de binomios retóricos.

En el caso de la animación la manera en que el sonido se relaciona con otros elementos del filme le da otra dimensión. Primero porque el sonido tiene una duración, un ritmo.

Segundo, el sonido se relaciona con su fuente con mucha o poca fidelidad. Tercero, el sonido transmite un sentido de las condiciones espaciales en las que ocurre. Y cuarto, el sonido relata los eventos visuales que toman lugar en un tiempo específico, y esta relación le da al sonido una dimensión temporal.

La manera en que el sonido se relaciona con la creación de la animación es de vital entendimiento.

En el caso de "Hilando Nubes se va mi tiempo", el sonido relata los eventos visuales, que toman lugar en tiempos determinados de la poesía; gracias a esto el sonido adquiere una dimensión temporal.

La mayoría del audio fue ambiental, y se capturaron sonidos elemento por elemento de manera independiente dentro de un cuarto con sonido aislado para su mejor manipulación en el editor de audio que en este caso fue en el programa Soundforge 8 para modulación de niveles y Audacity para su composición.

c) Procesamiento final de la animación.

En cuanto al procesamiento final, se exportaron videos en dos versiones en inglés y en español en archivos QuickTime 720 por 480 pixeles NTSC¹.

El proceso de crear una salida para un proyector se le llama procesamiento. Al realizar el procesamiento final en After Effects, no sólo se crea el producto final, en ese momento se definen los ajustes de compresión y descompresión. A esta fase se le denomina en la producción de video como códec (proviene de la abreviatura de las palabras compresión/descompresión).

Dentro de la producción, muchos ajustes afectan la calidad de las películas, como las dimensiones, los colores y el sonido; el códec en cambio, determina cómo se procesa el video. Estos códecs pueden comprimir una película para que sea lo suficientemente pequeña y funcional en la web, y de igual manera puede permitir la salida de formatos reservados a películas de alta calidad de imagen.

En el caso de "Hilando nubes se va mi tiempo", se hicieron procesamientos de 720 por 480 pixeles, ya que la salida que se le iba a dar era en monitor de televisión, el cual se colocaría en el museo. En las diferentes convocatorias investigadas, también lo pedían en este formato. El códec utilizado en este procesamiento se encontró a través de muchas pruebas en las que se buscaba el ideal para un equilibrio de resolución y nitidez, con peso del archivo. Al final resultó ser el códec de "Animation" dando por resultado un archivo de 2.7 GB que fue reprocesado con un códec "sorenson" para obtener 557 MB y conservar una resolución buena para su proyección.

D) Difusión de la Animación.

a) Museo Universitario de Ciencias y Artes. (MUCA).

La Inauguración de la exposición ocurre el día 2 de Abril a las 12 horas a.m. en la galería José Luis Benlliure, Facultad de Arquitectura, Ciudad Universitaria, México D.F.

Reinauguración de la muestra en su segunda sede, martes 17 de Junio, en el Palacio de la Autonomía, Lic. Verdad 2, Centro Histórico, a las 12 hrs. Hasta el 6 de agosto.

El nombre de la exposición.- "RAÍCES" PARÁFRASIS CONTEMPORÁNEAS.

La experiencia de formar parte en esta muestra de reinterpretación prehispánica, fue muy positiva, ya que se estableció un vínculo cultural de todos los expositores con el público. Fue muy grato descubrir las diferentes percepciones y resultados que puede ofrecer una misma obra, y en este caso al ser varias se obtuvo por resultado un tema que las unía: la raíz cultural misma.

El contexto de la exposición hizo que cada obra, tuviera un tema muy específico y en particular adquiriera otro sentido.



No es sólo lo que cada artista quiso transmitir, sino manifestar una preocupación colectiva haciendo partícipes a los espectadores por el tema que nos une, nuestros símbolos, orígenes, pasado.

En esta muestra se comprende que ya sea la animación o cualquier obra no pueden verse como unidad, sino que pertenece a un conjunto, el cual no pretende explicar ni traducir un tema o concepto. Invita al espectador recibir una idea y que se convierta en un recipiente de la misma dentro de su sociedad.

En el caso particular de la animación, se tuvo muy buena recepción del trabajo y el mensaje logró transmitirse como se había deseado.

El trabajo empezó por hacer una crítica de pérdida de identidad, y el resultado fue una reflexión de la gente por la validez de los distractores que nos orñan a esta pérdida. El mensaje es muy directo por los distintos refuerzos de comunicación, tanto escrito, visual y sonoro.

Fichas técnicas de proyecto de Reinterpretación:

PINTURA. Maestra Diana E. Salazar Méndez.

- 1) Amanda Ximena Monroy Chargoy. "Huitzilo". 2008.
Técnica: Cerámica sobre madera.
Medidas: 200 cm por 90 cm por 10 cm
- 2) Cassandra de Santiago Delfin. "EL hombre Armadillo". 2008.
Técnica: Oleo/madera..
Medidas: 142 cm por 117.05 cm Tríptico.
- 3) Benjamín Valdés Álvarez. "El secreto de la madre, el Tesoro, el deseo.(tríptico)": 2008.
Técnica: Óleo, acrílico, plantas naturales y silicón sobre madera.
Medidas: Dos piezas de 180 cm por 20 cm y una de 180 cm por 70 cm
- 4) Rubén Ernesto Maldonado Barrera. "La colgadica". 2007.
Técnica: "Mixta sobre madera".
Medidas: 26 modulos de 37 cm. por 25 cm.
- 5) Fernando Aranda González. "Ollín". 2007-2008.
Técnica: Nogalina, carboncillo y acrílico / madera.
Medidas: 222 cm. por 158 cm. Políptico en 10 piezas.



Cassandra de Santiago Delfin.
El hombre Armadillo.
Oleo sobre madera.
142 por 117.05 cm. 2008.



Amanda Ximena Monroy Chargoy.
Huitzilo.
Cerámica sobre madera.
200 por 90 por 10 cm. 2008.

ANIMACIÓN TRADICIONAL. Maestro Jorge Álvarez Hernández.

- 1) Luis Arturo Aguilar Ruiz y Arelly Geertel Cuevas Pérez. "Huitzilli", 2008.
Técnica: Animación Tradicional.
Música: Jorge Reyes, Warner Chappell.
Duración: 2 min. 46 seg.
- 2) Mariana Romero Rohous y Óscar Rodríguez Amado. "¡Changos!", 2008.
Técnica: Animación Tradicional.
Duración: 2 min. 35 seg.
- 3) Koosuke Julián Amezcua Furuya. "Hilando Nubes se va mi Tiempo", 2008.
Técnica: Animación Tradicional.
Asistente de Dirección: Homero Ramirez Tena.
Duración: 3 min. 10 seg.



ANIMACIÓN DIGITAL. Maestro Juan Carlos Miranda Romero.

- 1) Cortes Cepeda Mayra, Estmda Olivares Stephani y Rico Bautista Edgar Alfredo. "El quinto sol", 2007-2008.
Técnica: Animación Digital.
Duración: 8 min. 8 seg.

FOTOGRAFÍA: Maestra Gale Lynn Glynn.

- 1) Cocotzin Prieto Jiménez. "Dualidad", 2007.
Técnica: Impresión Digital.
Medidas: 60.5 cm por 145 cm

- 2) Sara Mercedes Lazarín Mejía. "Solo Adultos". 2007.
Técnica: Impresión Digital.
Medidas: 87.5 cm por 103 cm
- 3) Eduardo Medina Salazar. "Cambio de vida(de la tierra al agua)". 2007.
Técnica: Impresión Digital.
Medidas: 75 cm por 152 cm
- 4) Ernesto Gerardo Cedillo Bolaños. "Opochtli". 2007.
Técnica: Impresión Digital.
Medidas: 53.5 cm por 60 cm
- 5) Mónica Gómez Cruz. "She Wolf". 2007.
Técnica: Fotografía Digital.
Medidas: 69 cm por 100 cm

ESCULTURA: Maestra María Eugenia Gamíño.

- 1) Perla Nataly Ayala. "La Otra Fertilidad". 2008.
Técnica: Mixta(talla en fresno y ramas encapsuladas).
Medidas: 60 cm por 40 cm por 70 cm



Madeline Jiménez Santill
Deidad de una generación.
Mixta (madera, metal y acrílico).
95 por 46.5 por 81. 2008



Perla Nataly Ayala.
La otra fertilidad.
Mixta (talla en fresno y ramas encapsuladas).
60 por 40 por 70 cm. 2008

- 2) Soren Godínez Quezada. "Origen", 2007-2008.
Técnica: Mixta. (fresno y corteza).
Medidas variables: 25 módulos.
- 3) Jessica Gabriela Camacho Lara. "La tercera muerte", 2007-2008.
Medida: 47.5 cm por 41 cm por 34 cm
Base de 80 cm. de altura, de 50 por 50 cm.
- 4) Madeline Jiménez Santil. "Deidad de una generación contemporánea", 2008.
Técnica: Mixta (madera metal y acrílico).
Medidas: 95 cm por 46.5 cm por 81 cm (pedestal de 85 cm de alto de 60 cm.)
- 5) Nicolás Caro Rodríguez. "Relevos Increíbles", 2008.
Técnica: Talla en madera (pino).
Medidas: 31 cm por 22.5 cm por 24.5 cm

GRAFICA: Maestro Fernando Ramírez Espinoza.

- 1) Tihuitl Mayumi Hernández Jimenez. "Huitziluhid", 2007.
Técnica: Xilografía sobre papel de arroz y soporte mixto.
Medidas variables 120 cm por 120 cm
- 2) Edgar Alejandro Gopar Bonilla. "Huateque", 2007.
Técnica: Lamina negra, aguafuerte y transfer.
Medidas: 157 cm por 108.5 cm



Cesar Jesús Gramados Cruz.
Territorios.
Aguafuerte, aguafina, barniz blando y tinta.
100 por 250 por 250. 2007.



Edgar Alejandro Gopar Bonilla.
Huateque.
Lamina negra, aguafuerte y transfer.
157 por 108.5 cm. 2007.

- 3) Cesar Jesús Granados Cruz, "Territorioraíz", 2008.
Técnica: Agua Fuerte, aguatinca, barniz blando y tinta / papel arroz.
Medidas: 300 cm Por 250 cm por 250 cm
- 4) Natalia Calderón García. "Agua D.F", 2007.
Técnica: Acido directo y transfer sobre papel japonés.
Medidas: 138 cm por 34 cm
- 5) Carlos Santa Cruz Nuñez. "Templo sobre templo". 2007.
Técnica: Colografía
Medidas. 78 cm por 120 cm



HISTORIETA. Maestra Edith Velasco Flores.

- 1) Luis Alfredo Mora Pérez. "El viaje", 2007-2008.
Técnica: Dibujo y tinta a mano alzada. Color: digital.
Trece páginas y portada de 21.5 cm por 28 cm
- 2) Raúl Hernández Montiel. "El colibrí", 2007-2008.
Técnica: Trazo y tinta a mano alzada. Color digital.
Cuatro páginas de 21.5 cm por 28 cm
- 3) Sandra Viridiana Lara Almirano. "El jardín dormido", 2007-2008.
Técnica: papel recortado y textos digitales.
Seis páginas y portada de 21.5 cm por 28 cm
- 4) Adriana Melquiades Hernández. "¿El faurasma?", 2007-2008.
Técnica: Dibujo a mano alzada, tinta y color digital.
Ocho páginas y portada de 21.5 cm por 28 cm
- 5) Alba Patricia Zurita Nuñez. "Recuerdos...", 2007-2008.
Técnica: Lápices de color con retoque digital
Seis páginas u portada de 21.5 cm por 28 cm

b) ANIMASIVO.

El Festival de México en el Centro Histórico, a través del foro de animación contemporánea Animasivo, en su primera edición con 66 trabajos recibidos, otorgó el segundo lugar a "Hilando Nubes se va mi tiempo", por su participación dentro del concurso de animación con el tema: Deterioro ambiental, presentado el 22 de Abril de 2008 en el Museo Interactivo de Economía, en el marco de la 24 del Festival.

El jurado que participó en la selección de los ganadores fue el siguiente:

Trino (monero), René Castillo (animador), Dominique Jonard (animador), Ruth Ramos (directora de acciones y voluntarios de Greenpeace), y Fernando Llanos (director de Animasivo).

PROYECCIONES:

- Evento de premiación / MIDE / 22 de abril / 8 pm.
- Proyecciones constantes / Centro Cultural de España / 23 - 27 de abril / 9 am.
- Proyección en Santo Domingo * / 26 de abril, 7: 30 pm / 27 de abril, 5 pm.
- Proyección en Auditorio Nacional / 19 junio 19 horas/ 22 de junio 16 horas.

El objetivo de este concurso fue el de fomentar la creación y apreciación de animaciones con fines artísticos. El tema del concurso es el Deterioro ambiental y se enviaron todas aquellas piezas animadas —en cualquier técnica— que aborden el medio ambiente, la crisis ecológica, y/o posibles soluciones para mejorar dicha situación.



Entrevista para difusión de animaciones por canal once.

FESTIVAL
DE MÉXICO
EN EL CENTRO HISTÓRICO



Animasivo



En el poema se hizo un ligero cambio para que el mensaje fuera mas directo en relación con el tema que demandaba la convocatoria, y de esta manera fue seleccionada. Dentro del Festival se realizó un taller de animación con el autor Joji Koyama, el cual radica en Inglaterra y trabaja para Nexus producciones. Mas allá de ser un taller de técnicas de animación, fueron continuos trabajos de desarrollo de conceptos, que a mi forma de ver la situación actual de la animación en México, es de lo que más se carece.

En México se cuentan con excelentes animadores de renombre mundial, pero creo que aun se necesita mucho trabajo en el concepto, en el mensaje que se va a transmitir y como se desarrolla.

Los trabajos ganadores, y finalistas fueron integrados a un DVD producido por Ollín Studios, para la difusión de las obras del proyecto Animasivo.



**VALE POR UN CHEQUE DE
SEGUNDO PREMIO
CONCURSO ANIMASIVO
\$ 2 000 DOLARES**

* Intercambiable en las oficinas del Festival de México en el Centro Histórico, Veracruz y en las oficinas de la Secretaría de Cultura en el Estado de México.

c) QUORUM.

Premio Quorum a categoría de Medios Interactivos "Animación Estudiantes" 2008. Se llevo a cabo el 26 de Mayo de 2008 en el Palacio de Bellas Artes, y la Escuela Nacional de Artes Plásticas ganó de igual forma el premio Once por calidad académica.



d) HIROSHIMA FILM FESTIVAL.

Trabajo no seleccionado en el festival, pero incluido en el "Educational Film Marker", que se celebra dentro del marco del festival.

El "Film Marker" del Festival de animación de Hiroshima, provee de un espacio para los estudiantes de animación, para mostrar su talento en el área, para las escuelas a mostrar sus instituciones y a las productoras a reclutar nuevos talentos en el rubro.

Para entrar a esta convocatoria el poema se tradujo a Inglés y Japonés como se especificaba en la misma.



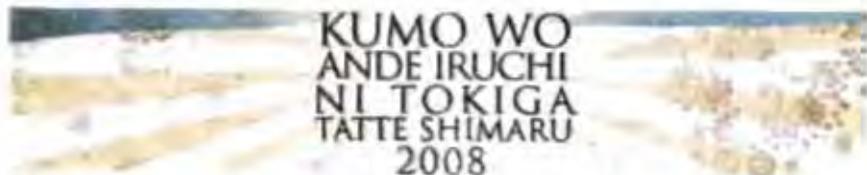
INGLÉS

Spinning clouds, my time goes by
 My hands hurt,
 From making things change
 My eyes hurt,
 Not from looking at the sky,
 it's from keeping my eyes to the floor
 My feet hurt,
 Not from walking, its from stop moving on.
 My heart hurt,
 From forget who i am
 Forget who we are,
 That i feel empty,
 I feel like clay
 Clay give messages, without a innve
 And i
 Just watch
 How clouds are spinned by the time



PRODUCED BY KOOSUKE ABE/ECTIA SUZUKI
 DIRECTED BY TATSUO SHIMARU

ESCUOLA NACIONAL DE ARTE PLANTAS
 UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



July, 2008 2008年7月

HIROSHIMA 2008 Bulletin No. 2

第12回 広島国際アニメーション フェスティバル

August 7 - 11, 2008
2008年8月7日 - 11日開催



フロントのアニメーション
未曾有の大特集
Infinite Finnish Animation



HIROSHIMA Educational Film Market
国内外の学生作品多量参加!

今年も広島国際アニメーションフェスティバルで、国内外の学生作品を多量に展示・上映する。今年も、国内外の学生作品を多量に展示・上映する。今年も、国内外の学生作品を多量に展示・上映する。



Exhibiting films: "The Best Film from Around the World"
Book Presentation: "The Best Film from Around the World"
Book Presentation: "The Best Film from Around the World"
Book Presentation: "The Best Film from Around the World"

JAPONÉS



Kamo wo anle iruchi ni chōkiga tatte shimau
Mono wo joruhisurutame ni boku no tega itamu
Boku no ashiga atamu aruitakara dewanaku jenshinsuruno wo
yameta karade aru
Megaitai sora wo mirakara dewanaku kono daiichi wa mirakara-
de aru
Kokoroga itamu boku wa nanika soshite bokutachiwa nanika wo
wasurete shimaukara
Boku wa karate ni kansuru icendo no yata kanjiga suru
Nando wa nanika utrayoto sokuni kataku ugokazu iru wochite
boku wa
tada kumoga aminagara jikanga tatte yukuni wo miraru





Capítulo IV. Conclusiones Finales.

Capítulo IV. Conclusiones Finales.

La animación dentro de mi experiencia a través de este proyecto y otros, ha sido muy gratificante. He tenido la gran oportunidad de ser creador de animación de proyectos personales, con clientes, y por último también he sido coordinador de animación en un proyecto de cine, el cual me dio la perspectiva total de lo que es la animación desde su base hasta el complicado medio de producción de la misma.

Es muy triste hasta cierto punto la situación de la animación en México, ha sido paso a paso un proceso muy desgastante de subidas y bajadas, sin tener por resultado un mecanismo estable de producción de esta práctica. Por un principio, está la justificación del medio, y que en nuestro país no se cuenta con un soporte económico, o que haya productoras que apuesten más por proyectos de animación de calidad. Pero la situación desde hace mucho es que el dinero sí existe, ya que ha sido fuente de muchas ganancias a partir de la publicidad en diversos soportes, y el apoyo económico que se pueda dar es a partir de gente que tenga la iniciativa de crear.

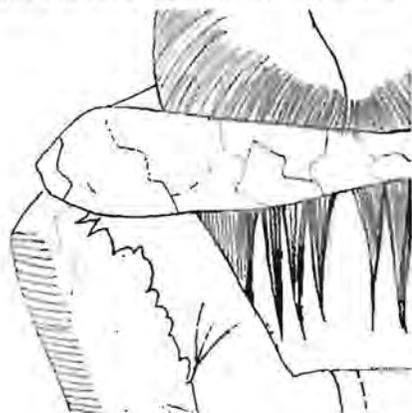


En este mundo no hay impedimentos económicos que limiten a la animación y eso ya ha quedado demostrado por el proceso de nuestro país. El impedimento va más a raíz, la educación de la animación en México se ha dado como un proceso muy singular donde es muy difícil establecer estructuras profesionales de trabajo y el respeto de las mismas por los animadores. El sujeto animador se ha convertido en un individuo-creador aislado, y esto lo convierte en una persona muy protectora de su trabajo y no compartida así que dando por resultado una formación limitada en trabajo de equipo profesional.

El proyecto, de animación "Hilando Nubes se va mi tiempo", como parte de la muestra "Raíces" Es un trabajo que fue muy gratificante a todos niveles. Recibí apoyo de maestros y compañeros de la escuela, y la convocatoria que tuvo fue muy positiva. Me queda decir que el combinar la animación con la difusión del arte tiene un resultado muy favorecedor. Las opiniones de las personas acerca de las animaciones y obras presentadas fue muy positiva, todas las obras tenían diferentes formas de comunicar una línea que dirigía a la base, que era la reinterpretación no solo de las-

figuras prehispánicas, sino la reinterpretación de nuestra forma de pensar; esta muestra fue un móvil de perspectivas diferentes ante un pensamiento general, nuestras raíces.

La difusión de la cultura, a partir de esta muestra, me queda claro que debe buscar nuevas formas de proyección, de comunión entre obras y espectadores, de establecer mensajes. El espectador es un individuo ávido de consumo y se alimenta de la obra de forma veloz. Las formas en las que se presenten, la intervención de la obra, el medio y el espectador mismo, hace que la almacene de una forma diferente. No sólo se establece una relación directa obra-mensaje-espectador, aquí se construyó un medio envolvente, donde el ambiente, la dimensión y la variabilidad de las diferentes obras, permitió una muestra diferente que a su vez dio, un espectador con una experiencia diferente.



El diseño, es un parte aguas de la realización de todas y cada una de las obras que se presentaron, pero tanto el arte como el diseño se convirtieron en una excusa para un resultado mayor, el de identificar a la sociedad con sus raíces, que no han sido cultivadas de manera adecuada.

Así como en la Cultura de Tumbas de Tiro, hay un regreso a la madre tierra, el espectador, debe hacer un análisis de este regreso a su ser; que de alguna manera se ha ido degenerando, se ha ido perdiendo.

Desde un comienzo en mis primeros acercamientos a la animación, sentí toda una magia alrededor de ella, donde como bien lo dicen tantas definiciones, eres creador, dador de vida. Y ese es un poder bello, ya que eres capaz de hacer realidad materialmente ese universo que gira en tu cerebro, materializar historias. Que más que historias, mensajes, ideas, sueños; elementos que a mi parecer hacen que esta labor de creación sea una vida misma, el animador y su obra tienen un vínculo muy poderoso, es un tanto irónico pero podría llamársele su linaje, su familia, ya que su vida, su conocimiento, su cultura, su forma de pensar y de vivir, sus raíces, son llevadas a esa obra que por más corta o larga que sea, transmite un material de vida del creador.

Es un gusto impresionante tener la labor de difundir mensajes de valor cultural a través de éste soporte, y el deseo acerca de este y otros trabajos en el futuro, es que la animación no la veo sólo como un pretexto de ejercicios visuales o de una índole comercial como se ha hecho tanto en el rubro publicitario. El o los creadores deben de proponer animación con puntos de vista ante cualquier tema, México necesita de visiones y mensajes de sus personas.

Personas que con el orgullo de pertenecer a un país con tanta riqueza visual e ideológica. La herramienta es lo bello lo trascendente es el mensaje.

El mensaje no sólo es de un individuo, el ser capaz de llevar tu mensaje con y para una sociedad es lo que hará sustentable la producción de animación. Es no quitarle la magia al oficio. Darle vida a una historia sin importar cuál sea la técnica ya sea tradicional o digital, no sólo es hacer que se mueva y que las leyes de física sean perceptibles, dar vida también es establecer vínculos con tu obra y cada persona se convierte en un portador de tu mensaje, ése es el objetivo final.





HILANDO
NUBES
SE VA MI
TIEMPO

DIRECCIÓN KOOSUKE AMEZCUA FURUYA
ASISTENTE DE DIRECCIÓN HOMERO RAMÍREZ TENA

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
2008

BIBLIOGRAFÍA

Tesis

VASQUEZ Hernández, Luis Gabriel, Juan Alejandro Valerio Ramos, "Composición móvil, la magia en los intercisios", UNAM, ENAP, México, DF, 2005.



Libros

- ANIMA MUNDI, "Animation Now!"
Editorial TASCHEN Julius Wiedemann, China 2007.
- BRANIFF Comejo, Beatriz. "Introducción a la Arqueología del Occidente de México".
Universidad de Colima/ CONACULTA/ Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2004.
- BURCH, Noël. "To the distant Observer. Form and meaning in japanese cinema"
University of California Press, California 1979.
- SIBLEY Brian, "Chicken Run Hatching the movie".
Editorial Henry N. Abrams, Inc. USA 2000.
- COMPARATO, Doc, "Cómo escribir el guión para cine y televisión".
Editorial Planeta Mexicana. Primera Edición México, 2000.
- DE LA TORRE, Gerardo. "El guión: Modelo para armar".
Ficcicia Ediciones, Primera Edición, México 2003.
- DE LOS REYES, Aurelio. "Medio siglo de cine Mexicano (1896-1947)"
Editorial Trillas, Primera Reimpresión, México 1987.
- ECO, Humberto. "Como se hace una tesis"
Editorial Gedisa, Octava reimpresión, España 2006.
- FAHS, Chad, Weinman Lynda. "After Effects 7 Avanzado"
Ediciones Anaya Multimedia, España 2007.
- ETTEDGUI, Peter. "Diseño de Producción y dirección artística".
Editorial Oceano. España, 2001.

- FIELD, Syd. "El manual del guionista"
Plot Ediciones, España 2002.
- GARCIA, Raúl. "La magia del Dibujo Animado,
Mario Ayuso Editor, Madrid. 1995.
- KATZ, Steven D. "Plano a Plano, De la idea a la pantalla".
Plot Ediciones, España 2002.
- LORD, Peter. SIBLEY, Brian. "Cracking Animation".
Ed. Thames and Hudson, Reino Unido, 1998.
- LAJOS, Egri. "Como escribir un drama".
Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, Mate-
rial didáctico de uso interno, México 1986.
- LAYBOURNE, Kit. "The animation Book".
Three River Press, EUA 1998.
- PILLING, Jane. "Animation 2D and Beyond".
Rotovision publishing, Suiza, 2001
- RODRÍGUEZ Bermúdez, Manuel, "Animación una pers-
pectiva desde México".
Universidad Nacional Autónoma de México- Centro Uni-
versitario de Estudios Cinematográficos. Primera Edición
México, 2007.
- WEBBER, Marilyn. "Animation Script Writing".
GGC Inc. Publishing, EUA 2000.
- WHITE, Tony. "The Animator's Workbook".
ED. Warson-Guptill, 1986.
- WILLIAMS, Richard. "The Animator's Survival Kit".
Faber and Faber Inc, 2002.
- WHITAKER, Harold. Halas, Jhon. "Timing for animation".
Focal Press, 2002.



GLOSARIO.

- **Aluvi3n.**- Son los terrenos o dep3sitos de sedimentos acumulados por la acci3n mecánica de las corrientes de agua.
- **Engobe.**- Materia arcillosa con que se recubre una pieza de cerámica antes de vidriarla.
- **Fitomorfo.**- Que tiene forma vegetal.
- **Grafico vectorial.**- es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posici3n, de color, etc.
- **Interpolar.**- se denomina interpolaci3n a la construcci3n de nuevos puntos partiendo del conocimiento de un conjunto discreto de puntos.
- **Lip sync.**- Viene de la palabra lip synchronization (sincronía de labios), y es una técnica que hace que un personaje animado asemeje la acci3n de hablar, todo eso obteniendo los tiempos del dialogo y el movimiento de labios con las letras para tener a la par taoto sonido como movimiento.
- **Lúdico, a.**- relativo al juego.
- **NTSC** (National Television System Committee, en espaol Comisi3n Nacional de Sistemas de Televisi3n) es un sistema de codificaci3n y transmisi3n de televisi3n a color anal3gica desarrollado en Estados Unidos en 1940, que se utiliza en la mayor parte de Am3rica y Jap3n.
- **PNG.**- (Portable Network Graphics) es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresi3n sin p3rdida para bitmaps (mapa de bits) no sujeto a patentes. Este formato fue desarrollado en buena parte para solventar las deficiencias del formato GIF y permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de contraste y otros importantes datos.
- **Policromo, a.**- de varios colores.
- **JPEG.**- (Joint Photographic Experts Group) es un algoritmo diseado para comprimir imágenes con 24 bits de profundidad o en escala de grises. JPEG es tambi3n el formato de fichero que utiliza este algoritmo para almacenar las imágenes comprimidas. JPEG s3lo trata imágenes fijas, pero existe un estándar relacionado llamado MPEG para videos. El formato de archivos JPEG se abrevia frecuentemente JPG debido a que algunos sistemas operativos s3lo aceptan tres lerras de extensi3n.
- **Pixel.**- elemento más pequeo de una imagen al que se puede aplicar individualmente un color o una intensidad o que se puede diferenciar de los otros mediante un determinado procedimiento.

- **Resolución.**- Calidad de imagen que ofrece una pantalla según el número de columnas de puntos de luz que presenta.
- **RGB.**- (del inglés Red, Green, Blue; "rojo, verde, azul") de un color hace referencia a la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios con que se forma: el rojo, el verde y el azul. Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores luz primarios.
- **Rotoscopía.**- Técnica de animación tradicional que consiste en la proyección de imágenes obtenidas mecánicamente para retazarlas por medios materiales y obtener una secuencia con movimientos más pegados a la realidad.
- **Socavón.**- Hundimiento que se produce en el suelo, principalmente por una corriente de agua subterránea.
- **Vírgula.**- Trazo o línea pequeña y delgada empleada en la escritura, como el acento, la coma, la cedilla.
- **Zoomorfo.**- Que tiene forma animal.

