



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

“EL TAMBOR,
FUNCIONES DEL CUENTO
MARAVILLOSO APLICADAS A LA NARRATIVA
DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO”

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
RAÚL GARCÍA FLORES

DIRECTOR DE TESIS
MTO. MANUEL LÓPEZ MONROY

MÉXICO D.F., MAYO 2011.

UNAM
POSGRADO
Artes Visuales

The logo consists of the text 'UNAM' in a large, bold, serif font, with 'POSGRADO' in a smaller, bold, serif font below it. To the right of the text is a circular emblem featuring a stylized figure. Below the text 'POSGRADO' is the phrase 'Artes Visuales' in a smaller, italicized serif font.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

EL TAMBOR

FUNCIONES DEL CUENTO MARAVILLOSO APLICADAS
A LA NARRATIVA DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
RAÚL GARCÍA FLORES

DIRECTOR DE TESIS
MTO. MANUEL LÓPEZ MONROY

MÉXICO D.F., MAYO 2011

La transmutación es el arma del maestro
El Kybalion



Dedicada a:



Mi Madre, María Flores, por lo que ha hecho
por mí y dejame conocer este mundo.

"Mi familia esta rota y es pequeña, pero es mi familia."
Lilo y Stich

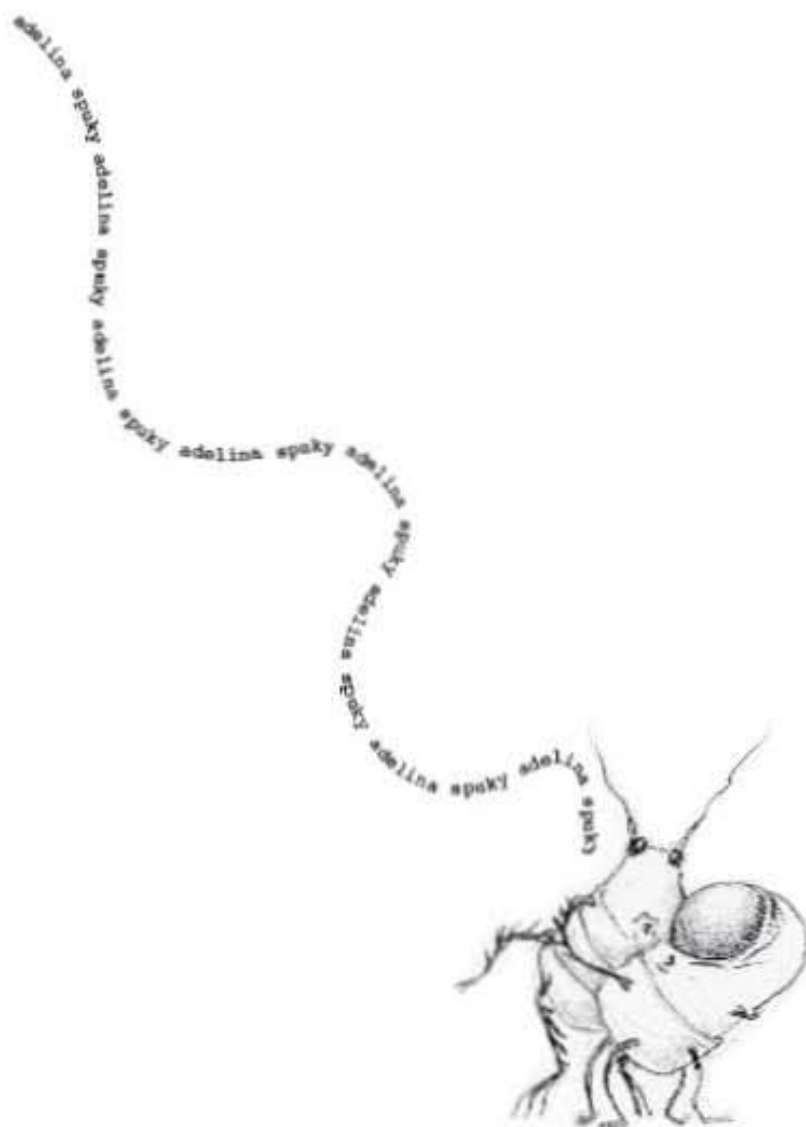



Mi hermana, Karla Flores, por sus consejos y cumplir sus sueños.



"A los dos años empecé a ver monstruos por culpa de un programa de la televisión... Mi hermano me calmó y arropó. Pero el hijo de la chingada se puso unos huevos fritos de plástico por ojos y una media de mi madre en la cabeza. Y se asomó a la cuna. A partir de entonces no he dejado de ver monstruos."

Guillermo del Toro 



Dianet Barrueta, por ser libre y estar a mi lado. 

*"Mi tío solía decir que queremos a las
personas por sus cualidades, pero que
las amamos por sus defectos."*
Guillermo del Toro



Daniel Mújica, que me a apoyado mucho y enseñado malos chistes.

Gabriel de la Rosa, por su larga amistad.

Marisol por su alegría y compañía durante la maestría.

Mis amigos Israel Jara a quien admiro, Marissa Arroyo quien me enseñó que es un verdadero ilustrador, Silvia Rodríguez, Juan Fontana por sus sabios consejos, Daniel Lara, Alberto Nulman y Ana Luisa Mostes de Oca que me hicieron adentrarme al mundo del cine.

Mi tía Tere y mis primos.

*"El individuo tiene que saber y confiar,
y los guardianes eternos aparecerán."
Joseph Campbell*

Mis maestros

Miguel Angel Zuñiga Topete quien marcó a lo que me dedicaría el resto de mi vida profesional, Tania de León quien sin duda tiene alma de animadora, Manuel López Monroy, José Luis Aguirre el maestro de la Luz.

"... es el conocedor de todos los secretos, caminos y de las palabras que invocan a las potencias. Su papel es precisamente el del sabio viejo de los mitos y de los cuentos de hadas, cuyas palabras servían de clave para el héroe a través de los enigmas y terrores de la aventura sobrenatural."

Joseph Campbell

Mis alumnos

Jesus Rodríguez con el que comparto la tierra de mis ancestros, Ale Cui que tiene enorme fuerza, Marco, Susana, Karen "pesadilla" Aguilera, Uriel Fuentes quien logro lo que yo nunca logre cuando era estudiante, Gabriel Mier quien para mi ya es inmortal, Luz por iluminar en la oscuridad, Mauricio Deer, Erika Osorio, Israel, Rich, Omar Davila que es mi espejo en muchos aspectos y a todos con los que he compartido conocimiento y sentimientos.

"Lo mejor para mí a estas alturas de mi vida es volver a ser estudiante y hacer cine con los ojos de entonces."

Francis Ford Coppola

Mis compañeros de escuela, de trabajo y de vida.

Paulina Osorio, Claudia Vázquez, Vanesa Camacho por tomarse el tiempo de leer mi tesis y ayudarme.

"Si hay problemas, lo único que tenemos los fenomenos es el uno al otro."

Guillermo del Toro

Oso jazz, el totem que me ayudo a ser mas yo.

"Los monstruos viven conmigo, en mi interior. En su forma más primitiva representaron el tótem de la naturaleza. Cuando empieza la civilización, cuando ya no puedes matar al vecino ni robarle la hembra, representaron el tótem que se reprime en nuestro interior."

Guillermo del Toro

A mis monstruos, conocidos y por conocer.

"Los monstruos primero eran cósmicos: la noche que devora al día, las lágrimas de Dios que caen sobre la Tierra Después se fueron sofisticando y volviendo perversos: el vampiro, el hombre lobo El monstruo siempre es la metáfora hecha carne."

Guillermo del Toro

A la vida que me toco vivir.

"Esta es una historia sencilla, pero no es fácil contarla. Como en una fábula, hay dolor. Y, como una fábula, está llena de maravillas y de felicidad."

Roberto Benigni

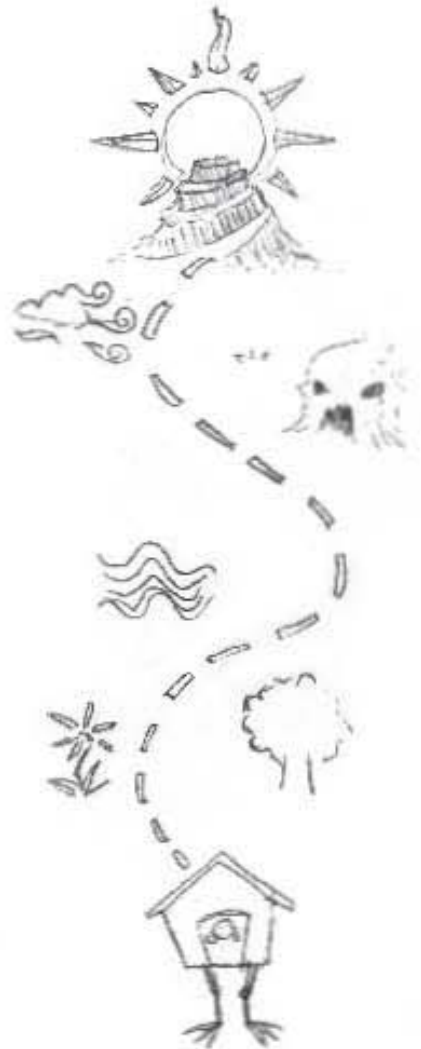
INDICE

Introducción

1. Narrativa de los cuentos maravillosos
 - 1.1 Relato y Narración
 - 1.1.1 El cuentacuentos, Narrativa Oral
 - 1.1.2 El poema de Gilgamesh, Narrativa escrita
 - 1.1.3 La columna de Trajano, Narrativa Visual
 - 1.2 Los cuentos maravillosos o cuentos de hadas
 - 1.3 Morfología de los cuentos maravillosos
 - 1.4 Funciones del cuento maravilloso
2. Narrativa cinematográfica
 - 2.1 Narrar en el cine
 - 2.2 Lenguaje cinematográfico
 - 2.3 Estructuras narrativas en Cine
 - 2.3.1 Joseph Campbell
 - 2.3.2 Christofer Vogler
3. Cuento cinematográfico
 - 3.1 Los cuentos y el cine
 - 3.1.1 Los cuentos maravillosos y el cine de animación
 - 3.2 Identificación de las funciones del cuento maravilloso en el cine
 - 3.3 *El tambor*, funciones del cuento maravilloso aplicadas a la narración cinematográfica
 - 3.3.1 Gestación de *El Tambor*
 - 3.3.2 Aplicación de las funciones del cuento maravilloso al guión cinematográfico

Conclusiones

Fuentes



INTRODUCCIÓN



Mi abuela cocinaba en el horno de piedra de la vieja casona, se acercaba al fuego con las ollas de barro, los sartenes y sus ingredientes mágicos que hacían de cada comida un premio a la paciencia; yo me sentaba a lado del horno en una pequeña silla de madera con mis pies descalzos y mi chinos alborotados.

Veía una a una todas las cosas que hacía, como limpiaba las verduras, como cortaba la carne en trozos pequeños para que alcanzaran todos, como me daba a escondidas ese pedazo de chocolate que le ponía al mole; pero eso no era la razón por la que me gustaba estar cerca de la abuela cuando cocinaba, sino por ese otro talento que hacía especial.

Me refiero a eso que ha hecho la humanidad desde hace mucho tiempo, eso que atrapa a la gente, eso que mueve a las personas desde adentro más fuerte que cualquier golpe, más sorprendente que cualquier monstruo del armario, eso que nos da vida como títeres a merced de un titiritero caprichoso, me refiero al acto de contar historias.

El relato ha estado al lado del hombre, tal vez, por la necesidad de comunicarse con los demás ha utilizado diversos lenguajes para su existencia, desde la tradición oral que pasaba historias de boca en boca por generaciones hasta la creación del libro que permitió la sobrevivencia de algunos relatos a través del tiempo. Pero, hace más de 100 años surgió un medio que no necesitaba de la palabra escrita para contar, el cine, arte hecho de artes. Así, el cine ha tomado un importante lugar en la vida del hombre como comunicador de historias.

Esta introducción la podría haber empezado con un clásico recuento histórico del cine y una descripción puntual del contenido de los capítulos, pero, siendo fiel a la idea que dio origen a esta tesis he decidido empezar así, ya que como diría Hitchcock y según recuerdo también me lo dijo alguna vez mi abuela: *“Lo importante no son las historias sino la manera en que se cuenta”*, esta es la manera que encontré para contarles, mi manera de contar las cosas.

Ficción, fantasía, realidad, o bien, mezcla de estas, en el relato lo importante no es su origen, ni si se han contado una y otra vez, sino cómo se narra, el ritmo en que se muestran los hechos, y la estructura interna que le hace sostenerse y atraparnos.

He aquí el tema principal de esta tesis: la manera de contar historias en el cine.

En el primer capítulo nos adentraremos a la narración desde su origen, cuando el hombre transmitía oralmente historias reales o imaginarias, continuando con la narrativa escrita y visual, y deteniéndonos en la manera de narrar cuentos, en especial, los llamados "cuentos de hadas"

En el segundo capítulo veremos otro tipo de narrativa, la del cine. Descubriremos ciertos puntos donde convergen elementos y acciones dramáticas, presentes en la narrativa de los cuentos de hadas y de la narrativa del cine.

Una vez estudiadas/analizadas estas dos estructuras (la de los cuentos de hadas y la cinematográfica) será más agil la comprensión del tercer capítulo donde se aplicarán estas estructuras en el ámbito práctico.

Es este punto donde se evidencia el objetivo principal de la tesis, la aplicación de una estructura narrativa a un cortometraje de animación; usando como base fundamental las 31 funciones de los cuentos de hadas que plantea Vladimir Propp en el guión cinematográfico, así como el uso de elementos simbólicos y personajes arquetípicos encontrados en estos cuentos.

La metodología empleada para el desarrollo de esta investigación es de análisis-creación, es decir, después de conocer y analizar la naturaleza de la estructura narrativa de los cuentos de hadas y los elementos que integran la narración del cine; se aplicarán en el proceso de producción de un cortometraje funcionalmente elaborado en la narración.

Si bien, la estructura es uno de los factores para que el cortometraje cause interés, existen otros que conforman una obra.

Sea esta tesis una búsqueda externa para descubrir metodologías y herramientas narrativas para crear en el cine, así como, una búsqueda interna para indagar arquetipos y estructuras de creación que se encuentran en el inconsciente del autor.

"—¿Por qué está todo tan oscuro?"

—Al principio todo estaba oscuro."

La historia interminable, Michael Ende.



CAPÍTULO

1

**NARRATIVA DE
LOS CUENTOS MARAVILLOSOS**

1.1 Relato y Narración

*"Cuentan que hace mucho, mucho tiempo,
en el reino subterráneo, donde no existe la mentira y el dolor,
vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos,
soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol."
El laberinto del fauno, Guillermo del Toro.*

Para mostrar la manera en que se planea utilizar la estructura narrativa del cuento maravilloso y su aplicación en un corto animado, es necesario entender este tipo de narraciones, su origen y las formas en que el hombre ha decidido transmitirlos en el tiempo.

Así, veremos la transmisión del cuento de manera oral; por ejemplo, evidente cuando un niño escucha alguna narración de su madre con atención, se sumerge en un mundo diferente al cotidiano, pero este nuevo mundo creado por la narración de la madre está estrechamente ligado al mundo real del niño. El niño a través de la historia narrada comienza a comprender su mundo y cómo funciona éste.

La narración de cuentos no está dada al azar y sigue un orden interno que hace comprensible la historia, dicho orden es el tema de interés de este capítulo. Encontrar los elementos y la manera que actúan dentro de los cuentos donde aparecen seres fantásticos y *maravillosos* nos aportará una mejor comprensión de su estructura literaria y para descubrir si en verdad sólo el público infantil tiene el derecho de disfrutar historias profundas que ayudan a entendernos y entender el mundo más ampliamente.

Al darse cuenta que la narración no sólo concierne al lenguaje literario, abre el panorama para la posible aplicación de estructuras narrativas en cualquier lenguaje ya sea visual o no, y ver su viabilidad de emplearlo en el lenguaje cinematográfico.

En el presente capítulo se menciona la estructura narrativa que propone el escritor ruso, Vladimir Propp. Esta estructura basada en acciones o funciones

*Grimm's Fairy
Tales. (ilustración
de cuentos de
hadas, Rackman
Arthur, 1890).*



aplicada en el guión, en este proyecto audiovisual.

El relato es la sucesión de hechos en el tiempo, contados por medio de algún lenguaje. Cuando se habla de él, se suele pensar inmediatamente en el lenguaje oral y escrito, pero también es susceptible a otros lenguajes.

"Narración proviene del verbo narrar, o sea, referir lingüística y/o visualmente una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado que, normalmente, da como resultado la variación o transformación, en el sentido que sea, de la situación inicial. Al producto resultante de esta actividad se le denomina narración."
(<http://es.wikipedia.org/wiki/Narracion,2010>).

La narración es una sucesión de hechos en un tiempo determinado, pero contados con el estilo y manera del que cuenta, es decir, del narrador. Aquí, entra un



Christian Metz
semiótico del cine
(<http://pietheme-diaecologist.files.wordpress.com/2010/>).

factor interesante, no son sólo importantes los hechos que se cuenta, sino más bien cómo se cuentan. Así La narración es aplicable a cualquier lenguaje, por ejemplo: literario, musical, teatral, cinematográfico y el de todas las artes.

La narración es un encadenamiento de hechos, que se dan en el tiempo a manera de acciones: un suceso lleva a otro y así las acciones fluyen en el tiempo.

Según Christian Metz¹ la narración tiene los siguientes elementos básicos:

- Una narración tiene un inicio y un Fin. Es finito.
- La narración es una secuencia doblemente temporal. La de la cosa narrada y la que deriva del acto narrativo en sí, es decir, los hechos que se narran y cómo el narrador cuenta dichos hechos. El tiempo en que suceden los hechos y el tiempo en que se narran.
- Toda narración es un discurso. Alguien narra, ese ente personificado o omnipresente física y/o en espíritu es al que solemos llamar narrador.

¹ Christian Metz (1931-1993), francés estudioso del análisis, psicólogo y semiólogo del lenguaje del cine, reconocido por haber aplicado las teorías de Ferdinand de Saussure al análisis del lenguaje cinematográfico, así como el concepto lacaniano del estadio del espejo y otros provenientes del psicoanálisis. Fue profesor de la École des hautes études en sciences sociales. Se suicidó en 1993.

-La percepción del relato irrealiza la cosa narrada. Lo que se narra no es realidad, si bien toma elementos de ella, estos son modificados y transformados en mayor o menor grado por el narrador.

-Una narración es un conjunto de acontecimientos. Las direcciones para generar una unidad fundamental, la narración. La narración es mucho mas que el solo conjunto de acciones.

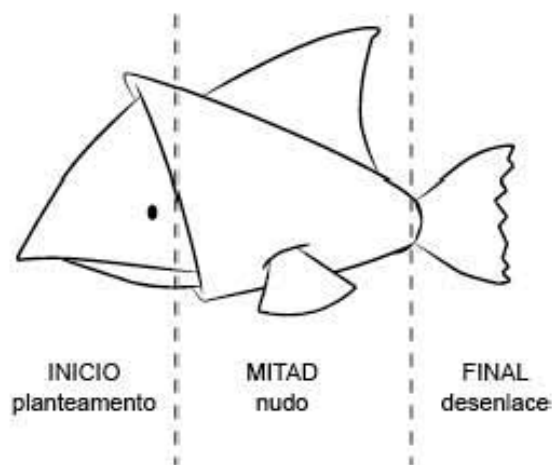
Ya adentrándonos en el medio de las acciones, que conforman la narración, hay una estructura básica y muy antigua, que se distingue en multiples relatos, mencionada por Aristoteles.

-Inicio o planteamiento, que consiste en la presentación en el espacio-tiempo de todos lo elementos que compongan la narración;

-Mitad, nudo o quiebre, que no es sino el momento en que alguno de los elementos de la narración se transforma o entra en conflicto de alguna manera.

-Final, desenlace o resolución, que es el camino definitivo hacia la que todo se va ido dirigiendo. En el la transformación es sublimada, que nunca es igual a al situación inicial

Esta estructura era utilizada recurrentemente en el teatro griego, dando paso a los 3 actos en que se basa el teatro actual. Se suele explicar como un pez, que esta dividido en tres partes que conforman la totalidad de la historia el recorrido narrativo inicia por la boca, en el cuerpo se transformara y terminara en la cola; a continuación se muestra el diagramana narrativo del "pez".



1.1.1 El cuentacuentos, Narrativa Oral

"Hola, soy chema y estoy andando,
estoy andando y me llamo chema"
Tesis, Alejandro Amenábar.

Un cuento, es una narración breve, oral o escrita, en la que suceden hechos reales y/o ficticios. Se dice que el cuento es tan antiguo como la humanidad.

De acuerdo a André Gaudreault (1995:19), las primeras narraciones se caracterizan por:

- Transmitirse de manera oral, ya que debido a su brevedad, era fácil de recordar.
- Narrador presente, es decir, se requiere a una persona presente que comunique el cuento.

"... la presentación del narrador oral es inmediata en el sentido que interviene enseguida, en el instante mismo, pero también en el sentido de que es sin intermediarios. [Pero a su vez cada escucha se transformara en narrador, con lo que el autor original tendrá un anonimato]"
Gaudreault, 1995:19).

El hombre antiguo al desarrollar el lenguaje hablado y antes de desarrollar el lenguaje escrito, narraba historias oralmente, las cuales, se transformaban poco a poco conforme se pasaban de generación en generación; esto se podría entender como una problemática porque cada generación quitaba o agregaba elementos diversos, sin embargo, más que desvirtuar el cuento

*Ilustración de
Mercer Meyer (izq)
y Kay Nielsen (der),
la historia de la
bella y la bestia
representado por
dos diferentes
maneras.
([http://www.surlala-
nefairytale.com/
illustrations/eastsu-
nwestmoon/nielsen-
east2.html](http://www.surlala-
nefairytale.com/
illustrations/eastsu-
nwestmoon/nielsen-
east2.html), 2010).*



lo renovaba, el paso generacional nutría a la historia haciéndola más interesante a sus contemporáneos; la estructura del cuento es tan fuerte que soportaba estos cambios y la esencia del relato seguía siendo el mismo. Por tal motivo, en la actualidad, existen diversas versiones de un mismo cuento.

1.1.2 El poema de Gilgamesh, narrativa escrita

*"¿Cómo puedes leer esto? No tiene dibujos"
La bella y la bestia, Gary Trousdale.*

La narración escrita, surgida a partir de que el hombre creó la escritura, tiene 2 características a resaltar.

1. Su permanencia no alterada en el tiempo, es decir que de generación en generación no sufre los cambios de la narración oral. Siempre y cuando exista alguien que sepa el lenguaje en el que fue escrito.

2. El Narrador no presente, es decir no es necesario que una persona lo cuente como en la narración oral, sin embargo, como veremos más adelante el que recibe el cuento también se convertirá en el que da el cuento.

El desarrollar el lenguaje de la escritura permitió nuevas formas de contar, enriquecido por la nueva forma de crear símbolos que eran intrínsecos a la escritura.

El poema de Gilgamesh, narración de origen sumerio, fue escrita en tablillas de arcilla con escritura cuneiforme. Se considera que se originó de leyendas y poemas referentes a mitológico héroe-rey Gilgamesh del siglo 27 A.C.

El poema narra las aventuras del rey Gilgamesh, también conocido como Istubar, y su amigo Enkidu.

La historia se divide en 2 partes principales, la primera trata de la gloria y la segunda de la inmortalidad. La primera parte consta de 6 tablillas narran lo siguiente:

1.- Inicia con la presentación de Gilgamesh de Uruk con gloria y triunfos. Ninhursag, diosa de la creación, creó a Enkidu un hombre salvaje, el cual molestaba a los pastores. Gilgamesh tiene sueños extraños donde su madre Ninsun le explica que vendrá a él un gran amigo.

2.- Enkidu y Shamhat salen del yermo para casarse en Uruk. Cuando Gilgamesh acude al festejo para

*La tablilla sobre el diluvio de la epopeya de Gilgamesh, escrita en acadio.
(<http://oldcivilizations.wordpress.com>, 2010).*



dormir con Shamhat, encuentra sus intenciones frustradas por Enkidu. Ellos luchan y, tras una gran batalla, Gilgamesh presenta a Enkidu a su madre y le hace parte de su familia porque él no tiene una propia. Entonces Gilgamesh le propone viajar al bosque para adquirir gloria cortando algunos grandes árboles y matando al demonio Humbaba. Enkidu no está de acuerdo, pero logra convencerlo.

3.- Gilgamesh y Enkidu se preparan para la aventura en el bosque. Gilgamesh informa a su madre, que se queja, pero pide ayuda al dios-sol Shamash y le da a Enkidu un consejo.

4.- El viaje de los amigos al bosque

5.- Cuando los héroes finalmente llegan ante Humbaba, el guarda de los árboles, el monstruo comienza a ofenderlos. Esta vez, Gilgamesh es quien está asustado, pero después de algunas palabras valientes de Enkidu la batalla comienza. Su cólera separa las montañas Sirara del Líbano.

Finalmente Shamash envía sus trece vientos para ayudar a los dos héroes, Humbaba es vencido y le ruega a Gilgamesh por su vida. Él se compadece, pero Enkidu se molesta y le pide que mate a la bestia. Humbaba se vuelve a Enkidu y le pide que conzenga a su amigo de perdonarle la vida.

Cuando Enkidu repite la petición a Gilgamesh Humbaba los maldice. Los héroes cortan un enorme árbol, Enkidu hace con él una gran puerta para los dioses y la echa al río.

6. Gilgamesh rechaza las insinuaciones sexuales de la diosa Ishtar porque ella ha tenido antes otros amantes, como Dumuzi. Ishtar le pide a su padre, Anu, que le mande el "Toro del cielo" para vengar el rechazo. Cuando Anu rehusa, Ishtar amenaza con levantar a los muertos. Anu teme y cede. El toro del cielo es una plaga para las tierras. Aparentemente la criatura tiene alguna relación con la sequía, porque de acuerdo con la historia el agua desaparece y la vegetación se seca. Como quiera que sea, Gilgamesh y Enkidu, esta vez sin ayuda divina, derrotan a la bestia y le ofrecen su corazón a Shamash. Cuando escuchan a Ishtar llorar, Enkidu separa el cuarto trasero del toro y se lo arroja al rostro para amedrentarla. La ciudad de Uruk celebra, pero Enkidu tiene un mal sudescibe en la tablilla siguiente.

La segunda parte consta de 6 tablillas más que narran lo siguiente:

7. En el sueño de Enkidu, los dioses piensan que alguien debe ser castigado por la muerte del "Toro del cielo" y de "Humbaba" y deciden hacer pagar a Enkidu. Esto va contra el deseo de Shamash. Enkidu cuenta eso a Gilgamesh y maldice la puerta

que hizo para los dioses. Gilgamesh está consternado y va al templo a rezarle a Shamash por la salud de su amigo. Enkidu comienza a lamentarse de Shamhat porque ahora se arrepiente del día en que se convirtió en humano. Shamash les habla desde el cielo y les hace ver cuán injusto es Enkidu, les dice que Gilgamesh se convertirá en una sombra de su antiguo ser debido a su muerte. Enkidu se retracta de lo dicho y bendice a Shamhat. No obstante, enferma cada vez más y, moribundo, describe el inframundo.

8. Gilgamesh se lamenta por Enkidu y ofrece regalos a los dioses para que caminen al lado de Enkidu en el más allá.

9. Gilgamesh procura evitar el destino de Enkidu y emprende un peligroso viaje para visitar a Utnapishtim y a su esposa, los únicos seres humanos que sobrevivieron "la gran inundación" (el diluvio) y a quienes les fue concedida la inmortalidad por los dioses, con la esperanza de obtenerla también. A lo largo del camino, Gilgamesh pasa las dos montañas desde donde el Sol se levanta, custodiadas por dos seres-escorpión que le permiten seguir. Viaja a través de la oscuridad, por donde el Sol viaja cada noche y justo antes de que el Sol se lo encuentre, llega al final. La tierra al final del túnel es un lugar maravilloso, lleno de árboles cuyas hojas son joyas.

*Epopeya de
Gilgamesh, escrita
en acadio.
(<http://oldcivilizationss.wordpress.com>,
2010).*

10. Gilgamesh se reúne con Siduri y le dice el propósito de su viaje. Siduri fracasa al intentar disuadirlo, pero le envían a Urshanabi para ayudarlo a cruzar el mar a Utnapishtim. Urshanabi estaba en compañía de cierto tipo de gigantes de piedra que Gilgamesh consideró hostiles y mató. Cuando le narra su historia a Urshanabi y le pide ayuda, le dicen que justamente ha matado a las únicas criaturas capaces de cruzar las Aguas de la muerte. Esas aguas no deben ser tocadas, por lo que Urshanabi le dice que corte 120 remos para atravesar el agua. Finalmente llegan a la isla de Utnapishtim, quien nota algo raro en el barco y pregunta a Gilgamesh al respecto. Gilgamesh le cuenta lo ocurrido y le pide ayuda, pero Utnapishtim lo reprende porque combatir el



destino de los humanos es inútil y arruina la alegría de la vida.

11. Gilgamesh sostiene que Utnapishtim no es diferente de él y le pregunta su historia, por qué tiene un destino diferente. Él le cuenta sobre "la gran inundación", su historia es un compendio de la historia de Atrahasis, salvo las plagas enviadas por los dioses. Reticentemente, le ofrece a Gilgamesh una oportunidad para la inmortalidad, pero pregunta por qué los dioses deberían dar el mismo honor que a sí mismo, el héroe de la inundación, a Gilgamesh, y lo reta a permanecer despierto por seis días y siete noches. En el momento justo en que Utnapishtim termina de decirlo Gilgamesh se queda dormido. Utnapishtim se burla del sueño de Gilgamesh ante su esposa y le dice que hornee una barra de pan por cada día que duerma, para que Gilgamesh no pueda negar su falla. Cuando Gilgamesh, después de seis días y siete noches descubre su fracaso, Utnapishtim lo manda de regreso a Uruk con Urshanabi, exiliado. En el momento en que se marchan, la esposa de Utnapishtim le pide que tenga compasión de Gilgamesh por su largo viaje. Utnapishtim le menciona a Gilgamesh cierta planta del fondo del océano que lo hará joven de nuevo. Gilgamesh obtiene la planta atando rocas a sus pies, para poder caminar en el fondo del mar, pero no confía en su efecto y decide probarla en un hombre viejo en Uruk. Desafortunadamente, pone la planta en la orilla del lago mientras se baña y es robada por una serpiente que pierde su vieja piel y renace. Gilgamesh llora en presencia de Urshanabi, pero habiendo fallado en ambas oportunidades, regresa a su ciudad, donde la contemplación de sus grandes muros le hace alabar el trabajo duradero.

12. Gilgamesh se duele ante Enkidu de que su juego ha caído en el inframundo y él le ofrece traerlo de vuelta. Encantado, Gilgamesh le dice a Enkidu lo que debe y lo que no debe hacer en el inframundo para poder volver.

Enkidu olvida el consejo y hace todo lo que se le advirtió no hacer, por lo tanto, el inframundo lo retiene. Gilgamesh pide a los dioses que le devuelvan a su amigo. Enlil y Sin no se molestan en responderle, pero Enki y Shamash deciden ayudarlo. Shamash hace un hoyo en la Tierra y Enkidu sale por ahí. La tablilla termina con Gilgamesh preguntándole a Enkidu sobre lo que ha visto en el inframundo. No queda claro si Enkidu reaparece en la historia como espíritu o si vuelve a la vida.

Gracias a que fue hecha con lenguajes escritos, en esta historia permanecen intactas acciones y hechos narrados, el lector de ayer y el de hoy leen el mismo texto sin altrarse por el paso del tiempo.

1.1.3 La columna de Trajano, Narrativa Visual

*"No se trata de ver para creer,
sino de creer para ver, crea y entonces vera."
El Orfanato, J.A. Bayona.*

El lenguaje escrito, que fue refinando el hombre poco a poco, tuvo su origen en los gráficos y dibujos realizados para representar su entorno y las ideas que tenían.

Las pinturas rupestres reflejan este interés del hombre por representar, y comunicar, deseos y anhelos por medio de las historias que se construían a través del dibujo.

La Columna de Trajano es un monumento conmemorativo erigido en Roma por orden del emperador Trajano. Se encuentra en el Foro de Trajano, cerca del Quirinal, al norte del Foro Romano. Concluida en el año 114, es una columna de 30 metros de altura (38 incluyendo el pedestal sobre el que reposa) recorrida por un bajorrelieve en espiral que conmemora las victorias de Trajano frente a los dacios.

*Columna de
Trajano,
(<http://terraeantiquae.com/profiles/blogs/el-regreso-de--trajano>, 2010).*

La columna se compone de 18 enormes bloques de mármol de Carrara, cada uno de los cuales pesa aproximadamente 40 toneladas y tiene un diámetro de unos 4 metros. El friso escultórico completo mide unos 200 metros y da 23 veces la vuelta a la columna. En el interior de la misma, hay una escalera de caracol de 185 peldaños que permite el acceso a una plataforma mirador en su parte superior. El relieve estuvo completamente policromado.

Así, las figuras talladas en mármol tienen el carácter de una narración visual, por lo que no importa tanto la técnica escultórica si no el mensaje que trata de transmitir. El escultor (o escultores) presta(n) poca atención a la perspectiva, utilizá(n) diferentes perspectivas en una misma escena.

El lenguaje utilizado tiene rasgos metafóricos, no sólo en la representación de los dioses, si no también



en el Danubio que aparecerepresentado por un anciano. Por esto se observan muchas simplificaciones, por ejemplo, la isocefalia.

Si bien, el hombre ha narrado de manera visual mucho antes de la aparición de la columna de trajano, tiene una importancia especial en la historia de la narración visual. Con ella se plantean algunos principios de lenguaje visual que evolucionarán de manera particular en el lenguaje cinematográfico.

Un ejemplo de esto es que en la columna de trajano donde aparecen algunos árboles que tienen por función separar unidades de espacio-tiempo diferentes, es decir, lo que hoy se conoce como corte directo en el cine. También es trascendente la yuxtaposición ordenada con carácter comunicativo para contribuir a la narración de los acontecimientos de una batalla, lo que equivale a la planeación y acomodo de tomas y secuencias en cine.

*Columna de
Trajano,
Relieves
desmontados.*
(<http://terraantiquae.com/profiles/blog/el-regreso-de-trajano>, 2010).



1.2 Los cuentos maravillosos o cuentos de hadas

"- ¡Eh, espera, no te vayas!, ¡pero si no eres una estrella!,
¡FANTÁSTICO!, ¡un hada!, ¡un hada chiquita!,
sabía que existían pero nunca hubiera creído que eran tan bonitas"
Peter Pan: Londres, Régis Loise

El cuento ha estado siempre con el hombre, infinidad de cuentos de diversos temas han surgido en el tiempo: osos, brujas y dragones ha sido protagonistas de estas historias, así como cualquier ser que la mente humana pueda crear. Esta basta cantidad de cuentos llevo al hombre a querer clasificarlos, diversos investigadores de diversas épocas se dieron a esa tarea.

"Cuento viene de la palabra latina «contus» tomada del griego y en su primitiva significación valió tanto como extremo y fin y así decimos cuento de lanza... uento también significa pértiga, varal, tiento o remo de barco. Cuento es además un caso, fábula o especie novelesca, una anécdota o historieta gratuitamente inventada que es el cuento literario objeto de este artículo"

(*Wikipedia.org, 2010 : <http://es.wikipedia.org/wiki/Cuento>*).

Según George Steiner, analista de cuentos, encontro que los cuentos de hadas, así como los mitos y las leyendas, son restos de una sabiduría antigua que llega de los días en que el hombre poseía una conciencia primordial, intuitiva y clarividente.

Jack Zipes, menciona en *Myth as Fairy Tale*, que el cuento de hadas como género literario surge a mediados del S. XVIII como un tipo de juego de salón de las mujeres aristocráticas, que es tomado de los cuentos populares transmitidos oralmente. Y se le dio este nombre por que en el "hada" se encierra el elemento fantástico de muchos cuentos. Era tan arraigado el nombre hada que se elaboró una colección de estos cuentos separándolos en secciones de colores a los cuales se le anteponía el nombre de este ser de fantasía. Así la colección tenía la sección de "Historias Hada Naranja", "Historias Hada Azul", etc.

Desde este punto de vista, llamaremos cuentos maravillosos a todos aquellos cuentos encerrados en esa colección no importando, si aparecen o no, hadas o demás seres fantásticos.

Durante mucho tiempo los cuentos maravillosos eran contados a los adultos, pero de alguna manera llegaron a oído curioso de los niños por los elementos de fantasía que ayudan a formar su personalidad y por el abordar temas que viven día a día.



Bruno Bettelheim
(http://www.qcms.org/images/bruno_bettelheim_image.jpg,
2010).

El Psicoanálisis ha dedicado una especial atención a los cuentos maravillosos. El libro *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, de Bruno Bettelheim,² es el más representativo de esta corriente. "Los hechos que narran representan para los chicos el eco de su experiencia interior; además de ayudarlos a crecer, tienen sobre ellos efectos terapéuticos, reparadores" (Bettelheim, 2001, 19).

Para el analista Bruno Bettelheim, los cuentos de hadas son ante todo "exploraciones espirituales" ya que cumplen una función fundamental: en ellos los procesos psíquicos son representados a través de los sucesos y personajes del cuento, haciéndose comprensibles para el niño. Al ofrecer ejemplos de soluciones permanentes y temporales a las dificultades propias del período infantil, contestan las preguntas más importantes para su desarrollo y lo dirigen a descubrir su propia identidad. Así, la materia prima de la que se derivan los cuentos de hadas es la misma substancia de la que están hechos los sueños, el inconsciente.

² Bruno Bettelheim, (1903-1990) fue un escritor y psicólogo infantil austriaco. Es autor del libro *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales* publicado por primera vez en Gran Bretaña por Thames and Hudson en 1976. A través de este libro explica la importancia de los cuentos de hadas en la vida de los niños y traduce sus contenidos simbólicos. Estuvo interesado en la psicología durante la mayor parte de su vida, pero nunca la estudió formalmente.

Pasó gran parte de su vida como director de una sección en la Universidad de Chicago, que servía de hogar para niños emocionalmente perturbados. Escribió libros acerca de la psicología normal y anormal de los niños, por lo que obtuvo gran respeto a lo largo de su vida.

Al final de su vida sufrió de depresión, y se suicidó en 1990, seis años después de que su esposa muriera de cáncer.

*Bettelheim estaba convencido de que el autismo no tenía ninguna base orgánica, sino que era originado por madres frías y padres ausentes. "Toda mi vida," escribió, "he trabajado con niños cuyas vidas han sido destruidas debido a que sus madres los odiaron". Otros analistas freudianos siguieron a Bettelheim en su teoría de que el autismo de los niños es generado en la dinámica intrafamiliar. Bettelheim escribió un libro titulado *La fortaleza vacía*, donde hablaba acerca del autismo. Actualmente se sabe que existen mecanismos orgánicos subyacentes alterados en el espectro autista, si bien se desconoce la naturaleza exacta de dichas alteraciones.*

1.3 Morfología de los cuentos maravillosos

"Lo asombroso de la eficacia característica que conmueve e inspira los centros creadores profundos reside en el más sencillo cuento infantil."
Joseph Campbell.

En 1915, se publica la obra: *Notas sobre los cuentos de los hermanos Grimm (Anmerkungen zu den Kinder und Hausmärchen der Brüder Grimm)* de J. Bolte y G. Polivka. Cada cuento iba acompañado de variantes recogidas en todo el mundo.

Como esta obra, había más publicaciones haciendo de los cuentos un tema de interés. Entre todas las publicaciones se juntaba una gran colección de cuentos, así que los estudiosos del tema se dieron a la tarea de clasificarlos.

Lo primero era ver de qué manera se podrían clasificar, es decir, el método para abordar el problema de la clasificación. Esto no resultaba fácil ya que los cuentos eran muy variados, con una gran diversidad de temas y personajes.

V.F. Miller hace una primera propuesta de clasificación, dividiéndolos en: maravillosos, de costumbres y de animales. Esta clasificación aparentemente podría considerarse correcta, pero un joven escritor llamado Vladimir Propp la pone en tela de juicio al preguntarse "¿acaso los cuentos de animales no contienen un elemento maravilloso, y a veces, en una gran proporción?"; cada uno de los intentos por clasificar los cuentos, parece derribado por Propp de manera instantánea.

Vladimir Jakovlevich Propp (en ruso: Владимир Яковлевич Пропп – San Petesburgo; 29 de abril de 1895 – Leningrado; 22 de agosto 1970) se dedicó al análisis de los componentes básicos de los cuentos populares rusos para identificar sus elementos narrativos irreducibles más simples.

Propp plantea que el resultado de su estudio es una morfología, es decir, una descripción de los cuentos por las partes mínimas que lo forman y su relación de dichas partes entre sí y entre el conjunto.

Propp analizó los cuentos populares hasta que encontró una serie de partes recurrentes que creaban una estructura constante en todas estas narraciones, a estas partes las nombró *funciones*.

Es preciso aclarar que esta estructura aplica a lo que llamó



Vladimir Propp
([http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Vladimir_Propp_\(1928_year\).jpg](http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Vladimir_Propp_(1928_year).jpg),
2010).

"cuentos maravillosos" que son aquellos cuentos populares o folklóricos que comprenden del número 300 al 749 de la recopilación de cuentos "*Los tipos del cuento folklórico: una clasificación y bibliografía*" de 1910 hecha por Antti Aarne y Stith Tompson que se dedicaron a compilar y clasificar los relatos rusos.

Es interesante el hecho de que a Vladimir Propp se le descubriera en América en los años 60 siendo que su principal libro "*Morfología del cuento*" la escribió finales de los años veinte adelantándose a la corriente estructuralista.

Adentrándonos a la propuesta que hace Propp, en su "*Morfología del cuento*", encontramos 3 principios fundamentales:

1. Lo importante son las acciones (funciones), no los ejecutantes (personajes): Los elementos constantes, permanentes, del cuento son las funciones de los personajes, sean cual fueren estos personajes y sea cual sea la manera en que cumplen esas funciones. Incluso un personaje puede ejecutar varias funciones y una función puede ser realizada por uno o más personajes.
2. Número finito de funciones: El número de funciones que incluye el cuento sólo son 31.
3. Yuxtaposición de acciones constante: La sucesión de funciones es siempre idéntica.

1.4 Funciones del cuento maravilloso.

"Es curioso como los mitos y los cuentos de hadas comparten hechos y personajes irreales o fantásticos, esto es porque estas narraciones representan triunfos psicológicos, no físicos".
Joseph Campbell

A continuación, se muestran las 31 funciones del cuento maravilloso, con su nombre y descripción respectivamente.

Núm.	Símb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
00	α	SITUACIÓN INICIAL	No se considera una función, solo es de ubicación Se muestra al héroe	
01	β	ALEJAMIENTO		Uno de los miembros e la familia se aleja de la casa
02	γ	PROHIBICIÓN	1. La prohibición 2. La orden o propuesta	El héroe es objeto de una prohibición
03	δ	TRASGRESIÓN	1. De la prohibición 2. De la orden	La prohibición es trasgredida
04	ε	INTERROGATORIO	1. El Interrogatorio genera un descubrimiento. 2. Preguntas de agresor a su víctima. 3 Interrogatorio por un tercero	El agresor intenta obtener información
05	ζ	INFORMACIÓN	1. Se recibe una respuesta Inmediata. 2-3. Respuesta correspondiente.	El agresor obtiene información sobre su víctima.
06	η	ENGAÑO	1. Persuasión. 2. Medios mágicos 3. Medios de engaño o violencia	El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de él o de sus bienes
07	θ	COMPLICIDAD	1. Se deja convencer 2-3. Reacciona.	La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
08	A	FECHORIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rapto de un ser humano. 2. Roba y lleva el objeto mágico. 3. Roba lo que se ha sembrado. 4. arrebató la luz del día. 5. lleva acabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma. 6. hace sufrir daños corporales 7. provoca una súbita desaparición 8. exige o extorciona a su víctima 9. expulsa a alguien 10. da la orden de lanzar a alguien al mar 11. embruja a alguien o a algo 12. lleva a cabo una sustitución 13. ordena matar a alguien 14. comete un asesinato 15. encierra a alguien, le encarcela. 16. quiere obligar a alguien que se case con él 17. amenaza con llevar a cabo actos de canibalismo 17a. lo mismo pero entre parientes cercanos 18. atormenta a alguien todas las noches 19. declara la guerra 	El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio
	a	carencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. carencia de una novia o algún humano 2. se necesita imperiosamente, no se puede prescindir del objeto mágico 3. se necesita un objeto insólito 4. una forma específica 5. formas racionalizadas (dinero, vida) 6. diversas otras formas 	Algo le falta a uno de los miembros de la familia: uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo
09	B	MEDIACIÓN <i>(momento de transición)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe 2. Se manda inmediatamente al héroe 3. El héroe se va de su casa 4. Se divulga la noticia de la desgracia 5. Al héroe expulsado se le lleva lejos de su casa 6. El héroe condenado a muerte es liberado secretamente 7. El canto de queja 	Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, alguien se dirige al héroe con un petición o una orden, se le envía o se le deja partir.
10	C	ACEPTACIÓN <i>(principio de la acción contraria)</i>		El héroe-buscador acepta o decide actuar

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
11	↑	PARTIDA		El héroe se va de casa
12	D	PRUEBA <i>(primera función del donante)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El donante hace pasar una prueba al héroe 2. El donante saluda y pregunta al héroe 3. Un agonizante o un muerto piden al héroe que le preste un servicio 4. Un prisionero pide al héroe que lo libere. 4a. Lo mismo, precedido del encarcelamiento del donante 5. Se dirigen al héroe pidiéndole gracia. 6. Dos personas que discuten piden al héroe que decida el reparto del botín. 7. Otras peticiones 8. un ser hostil intenta aniquilar al héroe 9. Un ser hostil lucha contra el héroe 10. Se muestra al héroe un objeto mágico proponiéndole un intercambio. 	El donante somete a el Héroe a una prueba, un cuestionario o un ataque, etc. que le prepara para la recepción de un objeto o un auxiliar mágico. Reacción del héroe. El héroe supera o falla la prueba.
13	E	REACCIÓN DEL HÉROE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Supera o no la prueba 2. Responde o no al saludo del donante 3. Presta o no el servicio pedido 4. Libera al prisionero 5. Libera al animal que se lo pide 6. Lleva a cabo el reparto y reconcilia 7. Presta cualquier otro servicio 8. El héroe se salva de los ataques que le dirigen, volviendo los medios del personaje hostil contra el propio agresor 9. El héroe consigue la victoria 10. El héroe acepta el cambio, pero inmediatamente utiliza contra el doante la fuerza mágica del objeto 	El héroe reacciona a las acciones del futuro donante. El héroe supera o falla la prueba.

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
11	↑	PARTIDA		El héroe se va de casa
12	D	PRUEBA <i>(primera función del donante)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El donante hace pasar una prueba al héroe 2. El donante saluda y pregunta al héroe 3. Un agonizante o un muerto piden al héroe que le preste un servicio 4. Un prisionero pide al héroe que lo libere. 4a. Lo mismo, precedido del encarcelamiento del donante 5. Se dirigen al héroe pidiéndole gracia. 6. Dos personas que discuten piden al héroe que decida el reparto del botín. 7. Otras peticiones 8. un ser hostil intenta aniquilar al héroe 9. Un ser hostil lucha contra el héroe 10. Se muestra al héroe un objeto mágico proponiéndole un intercambio. 	El donante somete a el Héroe a una prueba, un cuestionario o un ataque, etc. que le prepara para la recepción de un objeto o un auxiliar mágico. Reacción del héroe. El héroe supera o falla la prueba.
13	E	REACCIÓN DEL HÉROE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Supera o no la prueba 2. Responde o no al saludo del donante 3. Presta o no el servicio pedido 4. Libera al prisionero 5. Libera al animal que se lo pide 6. Lleva a cabo el reparto y reconcilia 7. Presta cualquier otro servicio 8. El héroe se salva de los ataques que le dirigen, volviendo los medios del personaje hostil contra el propio agresor 9. El héroe consigue la victoria 10. El héroe acepta el cambio, pero inmediatamente utiliza contra el doante la fuerza mágica del objeto 	El héroe reacciona a las acciones del futuro donante. El héroe supera o falla la prueba.

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
14	F	REGALO	<p>OBJETOS MÁGICOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animales 2. Objetos donde surgen auxiliares mágicos 3. Objetos con propiedades mágicas 4. Cualidades recibidas directamente <p>FORMAS DE TRANSMISIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Transmisión directa del objeto. 2. El objeto se halla en el lugar indicado 3. El objeto se crea 4. El objeto se vende y se compra 5. Por casualidad, el objeto cae en las manos del héroe 6. El objeto de pronto aparece espontáneamente 7. El objeto se come o se bebe 8. Se roba el objeto 9. Diversos personajes se ponen a la disposición del héroe 	El objeto mágico se pone a disposición del héroe
15	G	VIAJE <i>(Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El héroe vuela por los aires 2. Se desliza por la tierra o sobre el agua 3. El héroe es conducido 4. Se le indica el camino 5. Utiliza medios de comunicación inmóviles 6. Sigue huellas de sangre 	El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda
16	H	COMBATE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se batan en campo abierto. 2. Entablan una competición. 3. Juegan a las cartas. 4. Peso en la balanza (cuanto 93) 	El héroe y su agresor se enfrentan en un combate directo
17	I	MARCA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se imprime un a marca en su cuerpo. 2. El héroe recibe un anillo o un pañuelo 3. Otros tipos de marca 	El héroe es marcado
18	J	VICTORIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es un combate a campo abierto. 2. Es vencido en competición. 3. Pierde en las cartas 4. Es derrotado en el pesaje 5. Es muerto sin combate previo. 6. Es expulsado inmediatamente 7. para 2 o mas héroes, uno se esconde y el otro genera l. 	El agresor es vencido

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
19	K	REPARACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consecución del objeto de la búsqueda por la fuerza o la astucia 2. Consecución del objeto de la búsqueda por varios personajes a la vez, cuyas acciones se suceden rápidamente 3. Consecución del objeto de la búsqueda mediante un señuelo 4. La obtención del objeto buscado es resultado inmediato de las acciones precedentes 5. Consecución del objeto de la búsqueda inmediatamente, por medio del objeto mágico. 6. La utilización del objeto mágico suprime la pobreza. 7. La consecución del objeto de la búsqueda tiene lugar durante una caza. 8. El personaje embrujado vuelve hacer lo que era 9. El muerto resucita 10. El prisionero es liberado 11. se realiza de la misma manera que la obtención del objeto mágico (KF) 	El daño inicial es reparado o la carencia colmada
20	↓	REGRESO		El héroe vuelve
21	Pr	PERSECUCION	<ol style="list-style-type: none"> 1. El perseguidor vuela en seguimiento del héroe 2. El perseguidor reclama al culpable 3. Durante su persecución, el héroe se transforma sucesivamente en varios animales diferentes 4. El perseguidor se transforma en objeto atractivo y se aposta en el lugar por donde va pasar el héroe 5. El perseguidor intenta devorar al héroe 6. el perseguidor intenta matar al héroe 7. Intenta cortar con sus dientes el árbol en el que el héroe se ha refugiado 	El héroe es perseguido
22	Rs	SOCORRO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es llevado por los alres 2. Huye poniendo obstáculos en el camino de sus perseguidores 	El héroe es socorrido


Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
22	Rs	SOCORRO	3. Durante su huida, el héroe se transforma en objetos que le hacen irreconocibles 4. Se esconde durante su huida. 5. Se esconde en una forja 6. Se salva transformándose durante su huida en animales, piedras, etc. 7. Resiste a la tentación ejercida por la dragona bajo los diversos aspectos que ha revisitado 8. No se deja devorar. 9. Es socorrido cuando se atenta contra su vida 10. Salta a otro árbol	
23	O	LLEGADA DE INCOGNITO	1. Regreso a casa 2. Llega al palacio de un rey extranjero.	El héroe llega a su casa o a otra comarca
24	L	FINGIMIENTO <i>(pretenciones mentirosas)</i>		Un falso héroe hace valer pretenciones mentirosas Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden.
25	M	TAREA DIFÍCIL		Se propone al Héroe una difícil tarea
26	N	CUMPLIMIENTO		La tarea es cumplida
27	Q	RECONOCIMIENTO		El héroe es reconocido
28	X	DECUBRIMIENTO <i>(desenmascaramiento)</i>		El falso héroe o el agresor es desenmascarado
29	T	TRANSFIGURACION	1. Recibe directamente una nueva apariencia, por medio de la acción mágica de su auxiliar. 2. El héroe construye un magnífico palacio 3. El héroe se viste con nuevas ropas 4. formas racionalizadas y humorísticas.	El héroe recibe una nueva apariencia

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VARIANTE	FUNCIÓN
30	V	CASTIGO		El falso Héroe o el agresor es castigado
31	W	BODA	1.Recibe mujer y reino (W D o) 2.Sólo se casa (W D) 3.Sólo recibe el reino (W o) 4.Promesa de matrimonio (W1) 5.Matrimonio renovado (W2) 6.Recompensa (W3)	El héroe se casa y haciende al trono

Es interesante mencionar como Propp asigna una letra a cada función, de manera similar a una fórmula matemática. Sintetiza así un cuento haciendo posible asignar y comprender rápidamente la estructura que está contenida en determinado cuento.

Esta estructura es una estructura flexible ya que no es necesario que una historia contenga las 31 funciones," se producen saltos, adiciones y síntesis, que no contradicen, no obstante, la línea general"(Rodari,2006:107).

Es reconocida por autores, como Gianni Rodari , dedicados a la enseñanza de la construcción de historias.



CAPÍTULO

2

NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA

2.1 Narrar en el cine

"Algunas películas son trozos de vida, las más son pedazos de pastel"
Alfred Hitchcock.

Una vez comprendido la manera en que esta estructurada la narrativa en el cuento maravilloso, visto en el capítulo anterior, la compararemos con las cualidades de la estructura narrativa que se encuentra en el lenguaje cinematográfico.

Esto servirá, posteriormente, para sustituir y aplicar la estructura de las funciones de Propp a una estructura narrativa cinematográfica.

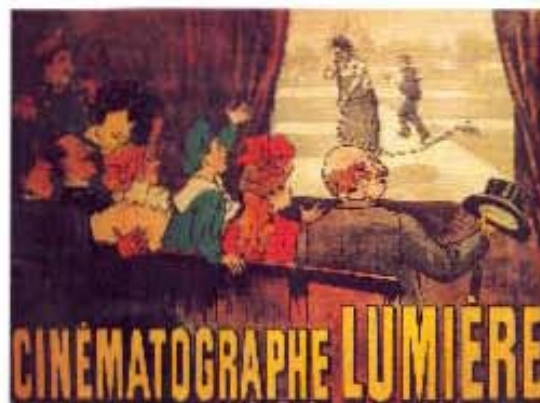
El cine, surgido de un avance tecnológico de la linterna mágica, no solo mostró la imagen en movimiento si no que sentó las bases de un nuevo lenguaje. Como lenguaje, el cine, esta hecho de elementos básicos que se interrelacionan y esta interrelación crea su vez una estructura, la estructura narrativa cinematográfica. Este capítulo es un acercamiento a la manera en que se estructura un filme y los elementos a tomar en cuenta.

Narrar cine se logra combinando elementos estructurales narrativos con elementos formales propios del cine, como son el encuadre, movimiento de cámara, iluminación, color, actuación, puesta en escena, etc. Estos elementos dan un sinfín de combinaciones para crear el mensaje que contiene una película. En este capítulo nos dedicaremos a la búsqueda de estos elementos propios del cine y la manera en que se yuxtaponen y generan significado.

Además, descubriremos eso que utiliza el cine, esa cualidad propia del cine, la cual encierra todo el poder narrativo de este arte, lo que comúnmente llamamos "la magia del cine", esa pequeña palabra que encierra grandes potenciales para el lenguaje cinematográfico: *el montaje*.

Por último, nos adentraremos a la propuesta de Joseph Campbell del monomito, que resultado del estudio de mitología de diversas culturas; es importante conocer lo

*Programa de mano
para proyección de
los Hermanos
Lumiere
(<http://1.bp.blogspot.com>, 2010).*



que menciona Campbell, ya que con su propuesta, inspiró a su alumno Christopher Vogler para dar un orden narrativo al monomito y escribir una estructura basada en 12 pasos llamada "el viaje del héroe". Esta estructura es recurrente en la narrativa de las películas y nos da un punto de partida para analizar la narrativa del cine de manera estructural.

La narrativa son caminos diversos para llegar a un propósito, contar una historia. Así cada quien tiene su manera de contar la historia en cine, un estilo propio, creando mediante fragmentos que se interrelacionan un todo narrativo, creando una historia. La técnica cinematográfica también se encuentra dentro de un estilo, no es lo mismo filmar la actuación de una persona, que generar la ilusión de movimiento mediante la animación.

"La imagen enseña, pero no dice, Jost 1979" (Graudreaur, 2006:33), con esta premisa se hace clara una gran diferencia entre el lenguaje escrito y el lenguaje cinematográfico; la imagen cinematográfica adquirirá significado dependiendo de las imágenes que se muestren antes o después, incluso si existen o no. Esto le da una importancia al tiempo, a la duración y al lugar en el tiempo.

Es preciso recordar el experimento hecho en los 20 por el cineasta ruso Lev Vladimirovich Kuleshov, el llamado fenómeno Kuleshov.

"En ese laboratorio llevará a cabo sus "films sin película", con fotos fijas, demostrando el poder creador del montaje con un famoso experimento en el que conseguía infundir diferente fuerza emocional a un único primer plano inexpresivo de un actor, según el contenido de los planos que le yuxtaponía: un cadáver, una mujer, un plato de sopa, un niño, etc. A esto se le llama Efecto K" (http://es.wikipedia.org/wiki/Lev_Kuleshov, 2010)

*El acorazado
Potemkin, dirigida
por S.G. Eisenstein
([http://www.stumfil
m.no/eisenstein_br
onensets_potemkin
_3_stor_b.jpg](http://www.stumfil
m.no/eisenstein_br
onensets_potemkin
_3_stor_b.jpg),
2010).*



Otro director ruso Sergei M. Eisenstein llevó al máximo la aplicación de este experimento en sus películas, la más recordada quizá "El acorazado *potemkiem*". Con lo que Eisenstein llegó a una gran conclusión: "La cinematografía es en primer lugar y sobretodo, montaje" (Eisenstein, 2006:33)

Christian Metz menciona que la materia prima de la teoría fílmica no es ni la realidad social ni el medio particular de significación como lo son las atracciones del



montaje, nada nuevo para los descubrimientos de los directores rusos antes mencionados.

Montaje, ¿La tan mencionada "magia del cine" se podrá reducir a esta palabra? ¿Más fuerte y poderosa que cualquier efecto especial?, ¿Capaz de hacer actuar a no actores? ¿Capaz de mover sentimientos gracias a la actuaciones de una lámpara como en el comercial de Spike Jones? (<http://www.youtube.com/watch?v=TsQXQGaasUg>, 2010). Hitchcock respondería, sin duda, sí. El montaje generará la narración entrelazando las acciones que suceden en pantalla y fuera de ella.

Lo que incumbe al montaje, es la imagen indirecta del tiempo, de la duración. "No un tiempo homogéneo o una duración especializada como la que Bergson denuncia, sino una duración y un tiempo efectivos que emanan de la articulación de las imágenes-movimiento" (Deleuze, 1994:52)

Así pues, el cine tiene una manera diferente de narrar, el guión, el storyboard, y todos los procesos de producción son herramientas que propician la creación del "relato cinematográfico" el cual solo se apreciara en su proyección en la pantalla.

Sergei M. Eisenstein, cineasta ruso. (http://www.hafrsc.hamp.ac.ca/9905/offscreen_reviews/, 2010).

2.2 Lenguaje cinematográfico

*"Para mí el cine consiste en entender la vida mediante la fabulación.
Es la posibilidad de entender más lo que somos, dónde estamos y el porqué.
El cine es lo más cercano a la magia."
Guillermo del Toro.*

El lenguaje es más que un medio, es "un medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman, se convierte entonces en un lenguaje, es lo que se denomina lenguaje." (Mitry, 1978, 27)

Esta definición de lenguaje proporcionada por Jean Mitry, sirvió como punto de partida para terminar con una tradición impuesta que elevaba al lenguaje como medio de intercambio comunicacional exclusivamente verbal (oral o escrito). Con esto se abrió un camino para ver las posibilidades que generaba la imagen en movimiento llegando así a la concepción de un lenguaje cinematográfico totalmente independiente del lenguaje verbal.

Guillermo del Toro dice: *"Hay gente que cuando habla de narrativa filmica piensa solamente en terminos de guión, de una estructura arcaica de 3 actos que nos fue heredada de una dramaturgia teatral ...pero creo que en el cine, la forma en que la camara se mueve, la forma en que se acerca uno a una paleta de colores, a una gama de sonidos a una construccion sonora... eso es narrativa filmica."*

Así pues, es interesante mencionar los elementos básicos de este lenguaje para la construcción de narraciones, los cuales se mencionan a continuación.

Una película esta dividida por tomas, escenas y secuencias. En ellos hay elementos, dramáticos, estéticos y narrativos; dependiendo de sus características individuales y en conjunto, nos brindarán información para hacerla.

*Guillermo del
Toro, cineasta
mexicano.
(http://cinemexicano.mty.itesm.mx/imagenes/del_toro.jpg,
2010).*



comprensible la narración cinematográfica.

-TOMA

La toma es un solo tiro de cámara de principio a fin; es decir, abarca desde que el director dice ¡Acción!, hasta que dice ¡Corte!, contiene 3 elementos fundamentales:

1. *Encuadre*, es el plano como medida de proporción, la parte de la realidad que capta la cámara.
2. *Ángulo*, es la posición o emplazamiento de la cámara con respecto al objeto
3. *Movimiento*, es el movimiento físico de cámara en relación de los objetos, aunque también incluye lo que se mueve frente a la cámara

La combinación de estos 3 elementos de la toma se combinan para dar información con respecto a la narración.

-ESCENA

La escena esta formada por un conjunto de tomas, que al unirse entre si genera una una unidad tematica, un parte de la narración total. La escena nos comunica una acción específica. También se considera todo lo que sucede en un escenario, es decir todas las acciones que ocurren un un mismo lugar. Las acciones que suceden en la escena representan un momento determinado de la narración, tiene significado propio, pero no son más independientes de la secuencia.

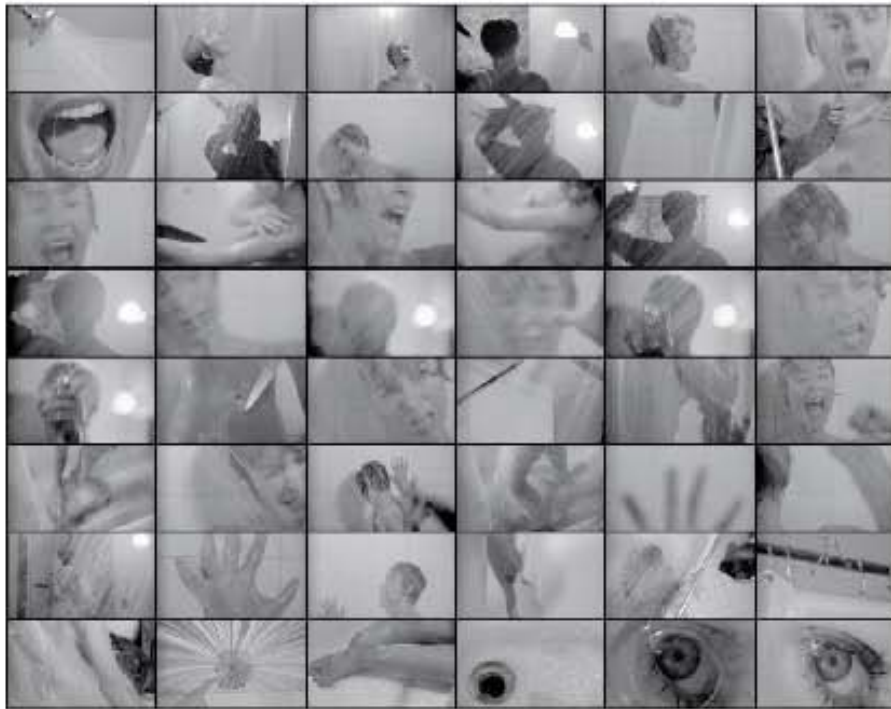
-SECUENCIA

Es el conjunto de escenas, tiene suficiente información para que nosotros recordemos esos acontecimientos ya que posee una independencia narrativa, es el equivalente a los capítulos de un libro. La secuencia es, entonces, una unidad de tiempo y espacio compuesta por una serie de escenas interrelacionadas que, por su capacidad de contar una pequeña película dentro la película misma, se convierten en autónomas. Por ejemplo, la secuencia del baño de la película *Psicosis*, de Alfred Hitchcock, que comienza en la recamara de la protagonista que se alista para darse un baños y continua en el baño donde es asesinada.

-TIEMPO CINEMATOGRAFICO

Gianfranco Bettetini menciona: "...el cine es un aparato que produce tiempo, además de sentido; no se limita a producir una temporalidad simbólica, si no que significa y expresa a través de una temporalidad concreta".

De ahí se muestra una de las cualidades del cine, la capacidad de expandir o contraer el tiempo. Cada toma tiene sus característica cronologicas, los hechos que suceden en el tiempo, pero estos



se pueden modificar para narrar como un eco se vuelve lento o rápido quitando elementos que se sobre entiendan, esto es la llamada elipsis en cine.

En el cine, el tiempo es arbitrario. Gracias a la edición los realizadores pueden proyectar en noventa minutos promedio los acontecimientos sucedidos a lo largo de años o décadas.

Secuencia del asesinato de la película Psicosis del director Alfred Hitchcock (Psicosis, 1969).

Una de las mayores elipsis, o reducción del tiempo, es la secuencia inicial de 2001:Odisea del espacio, Kubrick 1968. En esta secuencia, Stanley Kubrick maneja en una sola transición de planos, una ruptura temporal de cuatro millones de años hasta el momento en que el hueso rotante se desvanece y se transforma en el Orion, la nave comandada por David Bowman, pero dominada por la enigmática computadora HAL-9000.

-SONIDO

A pesar de que la entrada del sonido al cine se da en 1927 con la producción de El cantante de jazz (The Jazz Singer, Crosland, 1927), realmente las proyecciones siempre estuvieron acompañadas de algún tipo de música.

El cine es un lenguaje audiovisual, el sonido al conjuntarse con las imágenes creara atmosferas y sensaciones que nos comunican la historia.

2.3 Estructuras narrativas en Cine

"Un gran narrador es el que relata una historia de un modo, que en cada detalle dices: nunca lo había visto así"
Tim Burton

El cine nace en un momento donde predomina la literatura naturalista y realista, los primeros filmes de los Lumiere aunque utilizan la técnica de representación cinematográfica no generan del todo un discurso narrativo propio del cine, la elaboración de un discurso o mejor dicho de una narrativa de la imagen en movimiento se da hasta cuando hay una sucesión ordenada de planos aunque sea mínima y no la mera yuxtaposición de estos, es decir la secuencialidad tiene un sentido. Así el ordenamiento o sentido que tendrá el film es lo que le dará el potencial de arte narrativo.

En 1898 James Williamson filma un corto sobre las carreras de regatas de Henley, para lo cual se vale de tomas con diferentes emplazamientos y en distintos momentos de la regata las cuales alternaba con tomas de los espectadores, esto era un progreso para la el cine ya que así sale a la luz un potencial intrínseco del cine: *la narrativa*.




Edwin S. Poter, otro de los pioneros del cine, mejora notablemente la técnica de Williamson lo cual se ve en un film basado en una obra teatral Asalto y robo de un tren (1903) en esta además de diversos emplazamientos añade escala de planos y los textos de relevo (subtítulos literarios) con lo cual se aleja de la obra teatral convirtiéndose en una obra cinematográfica propiamente dicha.


Poter retoma de otros autores, como Melies, técnicas narrativas y aporta nuevos elementos a la narrativa de sus películas.

En las siguientes páginas se muestra un esquema con las técnicas narrativas cinematográficas encontradas hasta 1903.

Edwin S. Poter
(http://1.bp.blogspot.com/_RDgITN-0spBa9TI/AAAAAAsxVhIC_M-2o/s1600/Edwin_S_Poter%255B2%255D.jpg, 2010).



Técnica Narrativa	Descripción	Primera aparición con intención dramática
La imagen dinámica conativa	Es aquella imagen conocida por la experiencia del espectador	<p>Avalanzamiento de la locomotora sobre el público en La llegada del tren a la estación Ciotat, Hermanos Lumiere, 1895</p>  <p><i>Fotograma de la película</i></p>
Alternancia de planos	Colocar una toma a continuación de otro con diferentes planos y con un ordenamiento	Carrera de regatas en Henley, James Williamson, 1899
Cambio de perspectiva	Variación del emplazamiento	Carrera de regatas en Henley, James Williamson, 1899
Movimiento de cámara	Desplazamiento de la cámara de un lugar a otro (actualmente el desplazamiento se considera sobre el eje z en relación con el plano). Lo descubre accidentalmente Promio, operador de los Lumiere, mientras paseaba en góndola por el gran canal de Venecia en 1896	Carrea loca en auto Picadilly Circus, William Paul, 1900
Combinación de escalas de los planos	Alternancia de planos con tomas cercanas o lejanas de un objeto	<p>Asalto y robo de un tren, Erwin S. Porter, 1903</p>  <p><i>Fotograma de la película</i></p>
Textos de diálogo	Plano que contiene texto relacionado con el film alternado entre tomas	<p>Asalto y robo de un tren, Erwin S. Porter, 1903</p>  <p><i>Fotograma de la película</i></p>

Técnica Narrativa	Descripción	Primera aparición con intención dramática
Plano compuesto	Compuesto de planos filmados en diferente tiempo	La cenicienta , Melles, 1899
Salvación en el último instante	Es la situación en pantalla que cambia el curso de lo acontecido hasta el momento para beneficio de los personajes	Ataque a una misión en China, James Williamson, 1900
Cambio de perspectiva	Variación del emplazamiento	Carrera de regatas en Henley, James Williamson, 1899
Categorías de acción espacio estructurante	Relación paradigmática del espacio entre tomas: fuera-dentro- fuera-dentro	Ataque a una misión en China, James Williamson, 1900
Categorías de acción Tiempo filmico	Disociación del tiempo físico-cronológico. Genera la elipsis de tiempo	Asalto y robo de un tren,Erwin S. Porter,1903
Relación paradigmática entre planos	Intercalación de diversos planos con correspondencia narrativa	Humorous Facial Expressions, Smith, 1898
Montaje paralelo	Técnica donde se alternan tomas de dos acciones que ocurren al mismo tiempo	The life of an American fireman (salvamiento de un incendio), Edwin S. Porter, 1902  <i>Fotograma de la película</i>
Contaminación icónica de los motivos narrativos	Referencia a otros film, se retoma una secuencia de otro film de manera similar	En The life of an American fireman (Edwin S. Porter, 1902) aparece el motivo de Fire (Williamson, 1901)
Continuidad de la acción	Poética del raccord	The great train robbery, Porter,1903
El verosímil filmico	Es cuando unen diversos planos filmados en diferentes lugares y tiempos ya sea de puesta en escena o de hechos reales. Al proyectar esta mezcla de escena tienen coherencia y es creíble la situación que pasa en pantalla	The life of an American fireman (salvamiento de un incendio), Edwin S. Porter, 1902

La mayoría de estas técnicas se enfoca a lado de la cámara es decir, se ve al plano, a la secuencia y la relación entre estos (emplazamientos, montaje, etc.) pero existe otro elemento de suma importancia además de la cámara y es, lo que sucede en la puesta en escena en especial al desenvolvimiento de los personajes, a lo que se llama acción dramática.

2.3.1 Joseph Campbell

"El privilegio de una vida es ser quien uno es"

Joseph Campbell

Joseph Campbell, (New York, 26 de marzo 1904) fue un estudioso de los mitos y religiones retomándolos con un enfoque multidisciplinario. Se dedicó desde muy joven a investigar la importancia de los mitos en el comportamiento individual y colectivo del hombre. Descubrió, haciendo un detallado estudio histórico de varias mitologías y religiones en el mundo, que existen temas comunes a todas ellas. Se basó en el concepto, del psicólogo C.G. Jung, de los arquetipos y el inconsciente colectivo.

Arquetipo (del griego ἀρχή, arjé, "fuente", "principio" u "origen", y τυπος, typos, "impresión" o "modelo") es el patrón ejemplar del cual otros objetos, ideas o conceptos se derivan. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Arquetipo>, 2010).

Es decir, un arquetipo es un modelo impregnado en la humanidad desde hace muchas generaciones, del cual se retoma características esenciales para construir pensamientos, actitudes, objetos y todo lo que genera una cultura y sociedad de determinado lugar, es una esencia que se repite una y otra vez conciente o inconcientemente.

Los arquetipos son un concepto muy profundo dentro de la psique humana, han inspirado las imágenes del ritual la mitología e incluso a las narraciones modernas. Surgen gracias a la creación entrelazada de muchas generaciones y no del individuo.

Los arquetipos constituyen una especie de memoria biológica común a todos los seres humanos.

Estas imágenes arquetípicas, llamadas así por el psicólogo C.G. Jung, son las "... formas o imágenes de la naturaleza colectiva que toman lugar en toda la tierra, que constituyen el mito y que al mismo tiempo son productos autóctonos e individuales de origen inconcientes" (Campbell, 1959:24), es decir, estos personajes del mito se definirán por el contexto cultural de la comunidad y de los narradores, por ejemplo en la cultura azteca un animal

Joseph Campbell,
(http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Joseph_Campbell_%26_Joan_Halifax.jpg, 2010).



simbólico y representativo es el águila, se toma a este animal por encontrarse dentro de territorio donde se desarrollo esta cultura.

Campbell hace incapie en la importancia del arquetipo del Héroe en todas las culturas humanas de todos los tiempos. Propone la hipótesis de que el héroe pasa a través de diversos ciclos, a estos ciclos los nombro en su conjunto como el camino del héroe y que se presenta comunmente en diversas culturas.

Separación-Retiro
Iniciación-Entendimiento
Retorno-vuelta a la sociedad
Transformación

Estos ciclos son evidentes en chamanes y esquizofrenicos.

Su obra principal es, "El héroe de las mil caras", donde muestra elementos característicos de los mitos que ejemplifica a través de referencias mitológicas de diversos grupos culturales. La partida, la iniciación, la apoteosis y el regreso son componentes esenciales de la aventura del héroe y se identifica una y otra vez con leyendas, tradiciones y rituales de todos los pueblos del mundo: en los mitos polinesios o griegos, en las leyendas africanas, en las tradiciones de los aborígenes norteamericanos, en los cuentos de hadas y aun en ciertos símbolos de las grandes religiones actuales. A continuación, se muestra el diagrama de la aventura de Joseph Campbell (Campbell, 1959:223).



Campbell resume al mito en un diagrama donde se nos muestra, de manera entendible, el inicio de la aventura y todas las acciones por las que ha de pasar el héroe. Divide el círculo en dos, la parte superior representa el mundo común, y la parte inferior representa el nuevo mundo, por lo general oscuro y hostil, en el cual sufrirá una transformación generada por sus acciones, dicha transformación es necesaria para regresar al mundo de donde vino.

"Como Freud ha demostrado, los errores no son meramente accidentales. Son el resultado de deseos y conflictos reprimidos. Son ondulaciones en la superficie de la vida producidas por fuentes insospechadas. Y éstas pueden ser muy profundas, tan profundas como el alma misma. El error puede significar un destino que se abre. Así sucede en este cuento de hadas, donde la desaparición de la pelota es el primer signo de que algo le va a suceder a la princesa, la rana es el segundo, y la promesa no cumplida es el tercero."
(Campbell, 1959, 77)

Con esto vemos la importancia del mito en las narraciones, por lo que las historias tendrán gran repercusión en una cultura y en el individuo, "el sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado" (Campbell, 1959:25).

2.3.2 Christofer Vogler

"Toda regla debe ser olvidada."
Fritz Lang.


Una película se vuelve interesante a través de los cambios que en ella hay, los cuales usualmente representan cambios en el personaje principal. A principios del siglo XX, Vladimir Propp investigó el folclor ruso y encontró en sus diferentes manifestaciones la repetición de los mismos arquetipos y argumentos. Las ideas de Propp finalmente llegaron a Hollywood, donde Christopher Vogler revisaba y corregía guiones. Vogler combinó las ideas de Propp con las del libro del investigador Joseph Campbell, *El héroe de mil caras*, donde describe el viaje del héroe (personaje principal de cada historia).

Basado en este libro, Vogler escribió su propia versión de la historia para las películas de Hollywood. El mismo patrón trabaja bien en comedias románticas y en películas de aventuras. El cambio del protagonista de la Guerra de las Galaxias, Luke Skywalker, de un joven tímido a un conocedor del universo y héroe, es un buen ejemplo de este cambio.

Vogler menciona que el héroe, entendiendo por héroe el personaje principal del film, tiene que pasar por 12 fases. Así en *el señor de los anillos* de Peter Jackson son evidentes estas fases. A continuación se muestra un cuadro que contiene las fases de *el camino del héroe*.





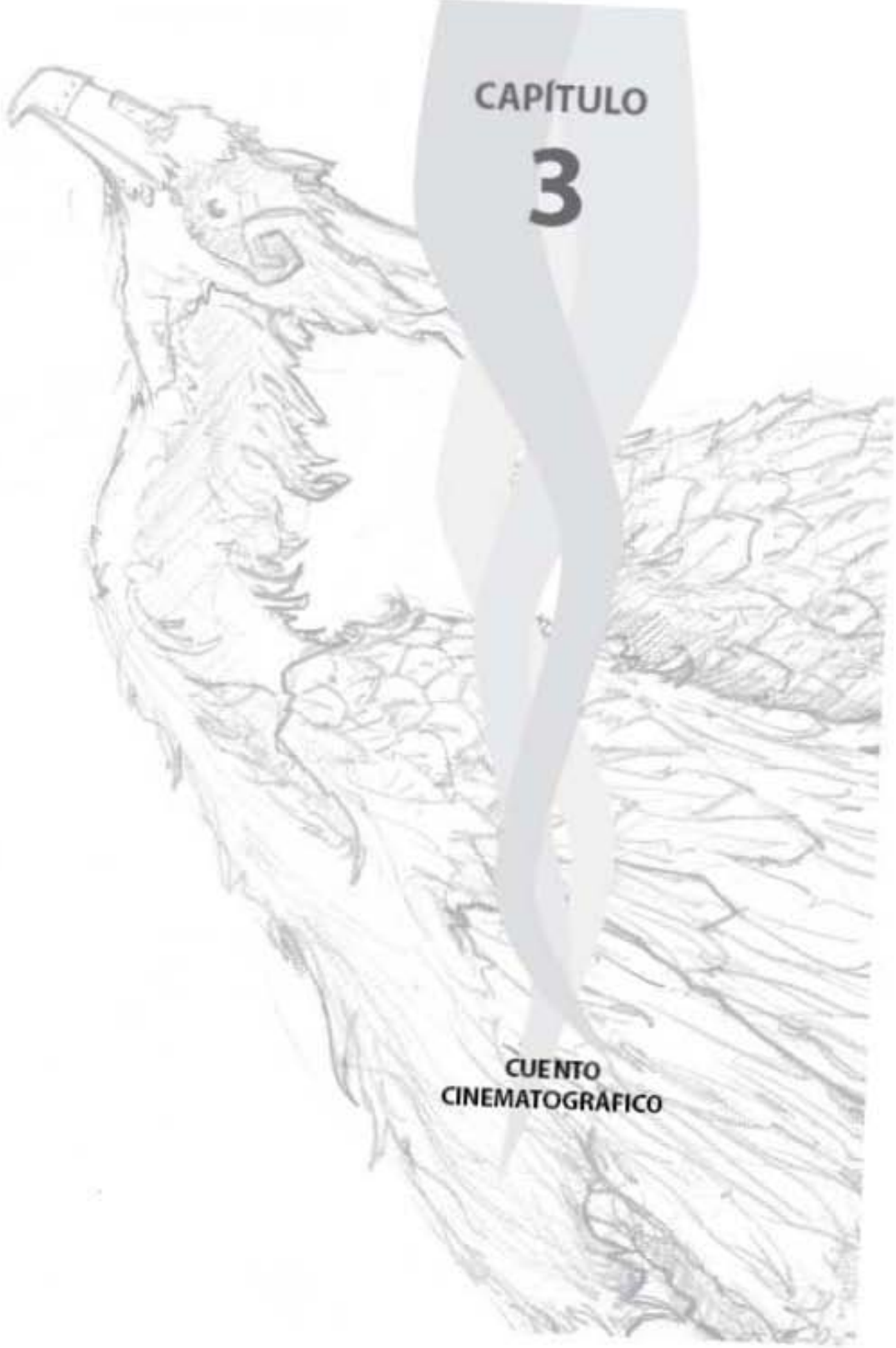
Christopher Vogler,
(<http://www.script-to-screen.co.nz/2010/08/christopher-vogler/>,
2010).

Núm.	Paso	Descripción	Ejemplo
1	El mundo ordinario	Es el lugar donde se encuentra el protagonista en su existencia cotidiana, nada exótica.	Frodo Bolsón vive feliz en la comarca. 

Núm.	Paso	Descripción	Ejemplo
2	La llamada a la aventura	Un reto que rompe la monotonía y sitúa al futuro héroe ante los riesgos de su empresa. Es el arranque del guión, el inicio de la aventura.	La misión que Gandalf propone a Frodo para salvar la tierra Media de Sauron. 
3	Rechazo a la llamada	El protagonista percibe el peligro de lo desconocido antes de embarcarse en lo desconocido o bien en el transcurso de sus peripecias.	Frodo sucumbe moralmente bajo el peso de su misión y es ayudado por Sam. 
4	Encuentro con el Maestro	Es el mentor del héroe, un instructor que ya conoce el camino y que alienta al protagonista. Le ayuda con su experiencia y con sus métodos, pero, llegada la hora final, no puede sustituir al discípulo.	Gandalf el mago en el Señor de los Anillos. 
5	Cruce del primer Umbral	El héroe acepta el reto y se aventura en el ambiente extraño y peligroso. No hay marcha atrás.	Frodo emprende el camino. 
6	Pruebas, amigos y enemigos	Surgen necesariamente a medida que el héroe se adentra en el mundo especial.	Frodo llega a la taberna de Bree, donde todo el mundo le parece sospechoso. Encuentra a Trancos (Aragorn) 

Núm.	Pase	Descripción	Ejemplo
7	La gruta abismal, o segundo umbral.	El héroe penetra en un recinto peligroso, el corazón de un mundo especial, para encontrar un objeto relacionado con la misión	Frodo llega al país de Mordor 
8	La prueba suprema	Es la continuación del estado anterior. Llegado a la Gruta abismal, el héroe se enfrenta a su pesadilla más temida y sufre una experiencia de muerte. Es un descenso a los Infiernos.	Frodo sufre la picadura mortal de Eila-Larafa en su antro de Mordor 
9	La recompensa o el elixir	Es el objeto preciado que el héroe consigue en la gruta abismal, una vez superada la prueba de muerte. Puede tratarse de un tesoro, un elixir o una persona de especial importancia para la misión	Frodo consigue llevar el anillo al Monte del Destino 
10	El camino de vuelta o tercer umbral	El héroe está a punto de saborear el éxito de su misión, pero todavía no ha salido del mundo hostil. Se desatan las fuerzas del mal contra él, dispuestas a arrebatárselo ya no dejarle escapar con vida.	Arrojado el anillo, Frodo y Sam intentan huir, pero el volcán entra en 
11	La resurrección: o cuarto umbral.	El héroe vuelve a enfrentarse a la muerte para renacer en la última prueba, antes de regresar a su hogar con la misión cumplida. Las tinieblas lanzan su última ofensiva antes de sucumbir definitivamente. Es el clímax del guión. La conversión del protagonista en héroe llega a su plenitud.	Frodo llega a la taberna de Bree, donde todo el mundo le parece sospechoso. Encuentra a Trancos (Aragorn) 

Núm.	Paso	Descripción	Ejemplo
12	Regreso con el elixir 	<p>El protagonista vuelve a su mundo convertido en héroe y regresa con algún elixir o tesoro vitales para su comunidad.</p> <p>Los protagonistas no vuelven a ser los mismos.</p>	<p>Frodo regresa a la Comarca tras destruir el poder del Señor Oscuro</p> 



CAPÍTULO

3

**CUENTO
CINEMATOGRAFICO**

3.1 Los cuentos y el cine

*"Los libros para niños en los Estados Unidos
ganan en belleza pero pierden sentimiento"*
Uri Shulevitz.

En los capítulos anteriores reconocimos estructuras que se encuentran en la narrativa de los cuentos maravillosos y en la narrativa cinematográfica, observamos sus características, descubriendo puntos de convergencia entre estos dos tipos de estructura.

Con las funciones planteadas por Vladimir Propp, se puede hacer la prueba, de "cotejar" la sucesión de las mismas con la trama de cualquier películas sobre las hazañas del Agente 007, se sorprendería al encontrar que se repiten mucho, casi en el mismo orden, hasta tal punto está viva y persiste en nuestra cultura la estructura del cuento maravilloso" (Gianni, 2006: 106).

Cada lenguaje tiene sus herramientas y cualidades que lo hacen único, la búsqueda en este capítulo es ver la posible aplicación de la estructura de los cuentos maravillosos en el lenguaje cinematográfico, descubrir que elementos encajan y cuales no, manteniendo la fuerza y flexibilidad que tiene la estructura de 31 funciones que plantea Vladimir Propp.

*Maurice Sendak
([http://www.alma.s
e/en/Press/Press-
pictures/Photo/200
3/, 2010](http://www.alma.s
e/en/Press/Press-
pictures/Photo/200
3/, 2010)).*

También se realizará un guión literario, siguiendo punto por punto, la estructura narrativa de 31 funciones de Propp. Con esto se materializa el objetivo principal de esta tesis, la propuesta de aplicar una estructura a un cortometraje animado y constatar la firmeza narrativa que puede alcanzar.

Los personajes construidos en el guión son ecos de algunos personajes encontrados en los cuentos maravillosos. El tema del guión gira entorno a estos personajes y por correspondencia a temas tratados en los cuentos maravillosos. Si bien, no es de interés el tema para la presente tesis si permite crear una atmósfera y sensación al cortometraje vinculándose estrechamente estructura y tema del proyecto Este mundo de cuento maravillosos



permeará cada elemento del cortometraje desde el diseño de arte hasta los diálogos.

El mito de "la barca del inframundo" 3 diferentes aplicaciones

- Pintura egipcia

- Libro ilustrado "Donde viven los monstruos" de Maurice Sendak

- Película "Donde viven los monstruos" de Spike Jones

El vínculo entre literatura y cine es inegable, muchas obras literarias han sido llevadas al cine con adaptaciones que en ocasiones no son las más triunfantes. Cuando se respeta y se hace una interpretación de la estructura de una novela o cualquier otra obra literaria y se transforma o adapta a las posibilidades del lenguaje cinematográfico se logra un producto audiovisual que hace justicia a la idea principal del texto literario que le dio origen.

Estas historias, gracias al avance de la tecnología, son contadas por medio de otros lenguajes como el cine. Aunque el lenguaje ha cambiado la esencia de estas, el acto de narrar, persiste. Esta necesidad de contar historias sin duda es de gran importancia en la manera que el hombre percibe el mundo que lo rodea, acercándolo a un entendimiento para vivir plenamente en él.



Al ver en la pantalla historias y personajes con los que se identifica se comienza a entender su mundo exterior e interior, sus cualidades y defectos, su yo y su ego;

Maurice Sendak menciona: "Muchos padres y madres, no saben todavía o no quieren entender, que con la ayuda del cuento y de los monstruos los niños empiezan a descargar esa rabia que tienen contra sus madres. Descargando la rabia en los monstruos empezarán a hacer frente a situaciones familiares, e irán encontrando caminos para lograr un mejor equilibrio interior. Si los niños no pueden mejorar muchas de las situaciones emocionales de su realidad diaria, si lo pueden hacer en su imaginación".

El ser humano requiere contar y que le cuenten historias tanto como respirar, comer o levantarse todos los días. Quizá no hay gran diferencia entre el hombre prehistórico, que se sentaba alrededor de una hoguera a escuchar una historia, y el hombre moderno que se sienta enfrente de una pantalla a ver y escuchar una historia.

3.1.1 Los cuentos maravillosos y el cine de animación

"Para crear lo fantástico, primero debemos entender lo real"
Walt Disney.

Imágenes en movimiento alucinantes, desbordadas de imaginación y creatividad, se han dado en todas las épocas del cine; conforme va pasando el tiempo se van superando las restricciones técnicas y al superar estos obstáculos se puede considerar que cualquier alusin visual que se encuentre en la mente del director es factible de realizarse por medio del cine, y quizá eso es lo que la animación brinda: la generación de imágenes que en la realidad no se pudieran conseguir con solo poner la cámara en un lugar.

La animación esta sujeta a las reglas que dicta el lenguaje cinematográfico subordinada al montaje, planos secuencias, elipsis de tiempo y todas las herramientas del cine. Pero sólo ella puede generar personajes se encuentran en la imaginación, personajes y situaciones creadas del mismo materia de que están creados los sueños: el inconciente, solo él puede generar personajes tan abstractos como las líneas danzantes de Norman McLaren hasta personajes complicados, en toda la extensión de la palabra, como Gollum en *el señor de los anillos* de Peter Jackson.

Narrativamente, la animación, tiene un estilo característico ,que quizá, radica en la manera de enlazar imágenes y en representarlás, esto crea una manera de contar un historia; ¿que seria de la serie SouthPark si fuera elaborada en acción real u otro estilo de animación?. La técnica de representación también es parte de la narrativa.

En los cuentos maravillosos, los personajes no existentes en nuestra realidad como ogros, dragones, brujas son materia idónea para que la animación traduzca en imágenes esos seres y se puedan ver en pantalla.

Norman McLaren
(<http://attentia.cine.blogosfere.it/images/McLaren%20la%20Moviola.jpg>, 2010).



Así las "Alicias", de Disney y de Svankmajer, son la misma historia, cuentan la misma aventura pero de maneras diferente, y al hacerlo comunican otras cosas provocando sensaciones diferentes.

3.2 Identificación de las funciones del cuento maravilloso en el cine

"El tamaño no importa. Mírame a mí. Me juzgas por mi tamaño, ¿eh? Y no deberías, porque mi aliada es la fuerza, y una poderosa aliada es... La vida la crea, la hace crecer, nos penetra y nos rodea... ¡Seres luminosos somos! ¡No esta cruda materia!"
Star Wars El imperio contrataca, George Lucas.






Si bien, las funciones de Propp son aplicables a las historias contenidas en la colección de cuentos en la cual se baso su estudio, es pertinente constatar si la estructura planteada por Propp es aplicable al cine; por lo cual tomaremos de referencia una película considerada como un cuento de hadas moderno, *Star Wars*.






Asi buscaremos en esta película la acción que refiera a cada una de las 31 funciones citadas en *morfología del cuento*. A continuación se muestra un cuadro comparativo de las funciones y la película *Star Wars, A New Hope*.

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	EJEMPLO
00	∞	SITUACIÓN INICIAL	Vida ordinaria 
01	β	ALEJAMIENTO	Luke va a comprar androides 

Núm.	Símb.	DEFINICIÓN	EJEMPLO
02	γ	PROHIBICIÓN	<p>El Héroe es objeto de una prohibición Tío BEN le prohíbe ir con Obiwan a Luke</p> 
03	δ	TRASGRESIÓN	<p>Luke va con Obiwan</p> 
04	ε	INTERROGATORIO	<p>El Imperio busca la ubicación de R2D2 con los planos</p> 
05	ξ	INFORMACIÓN	<p>El Imperio se entera donde se encuentra R2D2 con los planos</p> 
06	η	ENGAÑO	<p>Luke se da cuenta de las intenciones del Imperio y que se dirigen a su casa</p> 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	EJEMPLO
07	∅	COMPLICIDAD	<p>Luke deja la casa de sus tíos, el Imperio al buscar a los androides mata a los tíos de Luke.</p> 
08	A a	FECHORIA carencia	<p>Muerte de los tíos de Luke, se entera sobre los planes de la estrella de la muerte y el secuestro de Leia.</p> 
09	B	MEDIACIÓN <i>(momento de transición)</i>	<p>Obiwan propone a Luke a ir en búsqueda de la princesa</p> 
10	C	ACEPTACIÓN <i>(principio de la acción contraria)</i>	<p>Luke acepta ir con Obiwan, encuentran a Han Solo</p> 
11	↑	PARTIDA	<p>Luke parte en el haloón milenario</p> 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	EJEMPLO
12	D	PRUEBA (primera función del donante)	Obiwan entrena a Luke 
13	E	REACCIÓN DEL HÉROE	Luke comienza su aprendizaje Jedi 
14	F	REGALO	Obiwan da la espada laser a Luke y el conocimiento Jedi 
15	G	VIAJE (Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía)	Luke se dirige a la nave Imperial que tiene a la princesa Leia 
16	H	COMBATE	Luke se enfrenta al Imperio (STROMTROOPERS) 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	EJEMPLO
17	I	MARCA	<p>Muerte de obiwan</p> 
18	J	VICTORIA	<p>Logran subir a la Halcón milenario</p> 
19	K	REPARACIÓN	<p>Rescatan a la princesa.</p> 
20	↓	REGRESO	<p>Vuelan en el espacio</p> 
21	Pr	PERSECUCION	<p>El Imperio sigue al Halcón Milenario</p> 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	EJEMPLO
22	Rs	SOCORRO	<p><i>El Imperio sigue al Halcón Milenario</i></p> 
23	O	LLEGADA DE INCOGNITO	<p><i>Luke, llega con los rebeldes</i></p> 
24	L	FINGIMIENTO <i>(pretensiones mentrosas)</i>	<p><i>no existe</i></p>
25	M	TAREA DIFICIL	<p><i>Se indica que deben introducirse a la estrella de la muerte y destruirla</i></p> 
26	N	CUMPLIMIENTO	<p><i>Luke destruye la estrella de la muerte</i></p> 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	EJEMPLO
27	Q	RECONOCIMIENTO	Victoria de Luke, reconocido por el espíritu de Obiwan 
28	X	DECUBRIMIENTO (desenmascaramiento)	no existe
29	T	TRANSFIGURACION	Luke se convierte en Jedi 
30	V	CASTIGO	El Imperio es vencido 
31	W	BODA	Luke es reconocido y homenajado por la princesa Leia 

Vladimir Propp menciona una variable en la estructura, se refiere a que no es indispensable el uso de las 31 funciones pero que el orden en que aparecen si es importante, a lo cual *Star Wars, A new hope* encaja sus acciones perfectamente.

3.3 *El tambor*, Funciones del cuento maravilloso aplicadas a la narración cinematográfica

"Un hombre cuenta sus historias tantas veces que al final él mismo se convierte en esas historias. Siguen viviendo cuando él ya no está. De esta forma, el hombre se hace inmortal."
Big Fish, Tim Burton.

Este último capítulo comprende la aplicación de la propuesta teórica antes estudiada/analizada, es decir, la viabilidad de utilizar las funciones del cuento maravilloso a la narrativa cinematográfica.

Mi intención no sólo es utilizar esta estructura, sino que en cierta forma, basar la historia en personajes recurrentes en los cuentos maravillosos (osos, lobos, dragones, brujas, etc.). Sin duda el universo de los cuentos es vasto por lo que mi aproximación es modesta y enfocada a explorar posibilidades que aporten al diseño de arte, la narrativa y la animación.

En la creación del cortometraje donde se aplicará la estructura funcional de Propp, me interesa proyectar esta tradición de los cuentos, que se crea y transforman al contarlos de generación en generación, y las sutiles variantes que surgen al paso de los años.

Así el origen de *El tambor* se basa en una historia contada una y otra vez donde cada narrador aporta algo nuevo en forma o contenido. La historia contendrá un narrador que a manera de cuenta cuentos nos introducirá a la historia, historia que básicamente tendrá un héroe que buscare un objeto mágico, peleara contra el dragón y saldrá triunfante.

3.3.1 Gestación de *El Tambor*

"Y ahora", dijo Max, "que empiece la fiesta monstruo"
Donde viven los monstruos, Maurice Zendak

El proyecto será realizado en la técnica de *stop motion*, esta técnica consiste en la construcción de muñecos o puppet los cuales están contruidos de tal forma que permiten movimientos de los personajes. Estos personajes son fotografiados, después se mueven un poco y se fotografian de nuevo, así consecutivamente hasta generar la sensación de movimiento.

Esta técnica es muy antigua y se puede apreciar en películas como *Jason y los argonautas* del famoso animador Ray Harryhausen. Esta técnica permite dar un aspecto de cuento de hadas, con texturas que remiten a ilustraciones antiguas y movimientos no perfectos lo cual le da un aspecto artesanal.

Gracias a la tecnología actual hay ciertas ventajas para la realización de este tipo de animación dándole un nuevo giro a la animación tradicional en cuanto al ahorro en tiempo y costos.

Ray
Harryhausen
(http://3.bp.blogspot.com/_FOowlLhF1O8/TM8HN_KG9NI/AAAAAAAAACKs/ZE812LF68Eo/s1600/ray-harryhausen.jpg, 2010).



La técnica de *stop motion* que se hace en la actualidad es la que mas me gusta: la mezcla de lo viejo y lo nuevo, la mezcla de lo tradicional y lo digital, teniendo la oportunidad de generar imágenes y experimentar con esta combinación aparentemente contradictoria.

A continuación se menciona la sinopsis y argumento de la cual surgiran las ideas básicas de fondo y forma contenidas en el corto de animación.

SINOPSIS

Un cuento de hadas es contado de generación en generación. La abuela se lo cuenta a su nieto. A pasado el tiempo, ahora el nieto se a convertido en abuelo y es su turno de narrar el cuento.

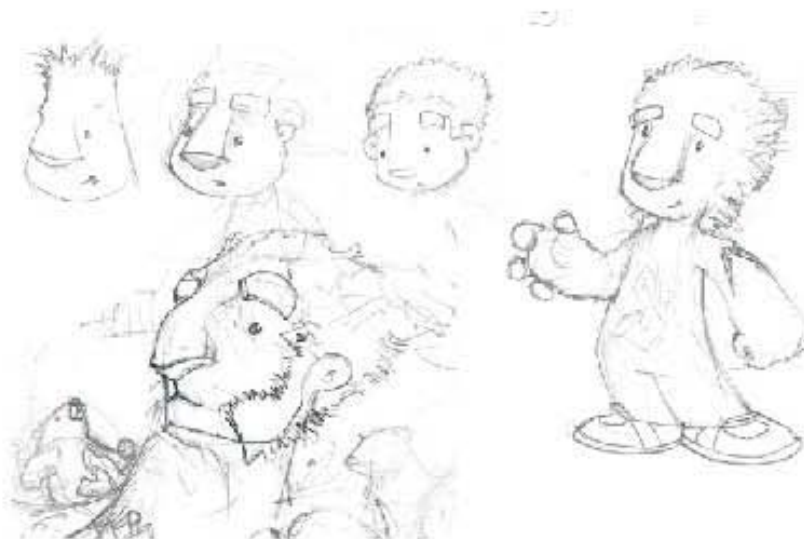
El cuento trata de un tambor mágico el cual transforma su entorno y es codiciado por todos. Sólo un ser que pueda entender al río y escuchar los arboles podra oír al tambor.

ARGUMENTO

Un viejo cuarto con cosas rumbadas , fotos y dibujos pegados en la pared sirve de introducción a la historia, un libro se abre, en sus paginas esta dibujada una isla con un gran árbol.

En la isla habita Keter, un pequeño oso, que vive feliz atrapando aves-origami con su resortera. Su padre BO, el

Primeros bocetos para los personajes de "el tambor" (Raúl García, 2010).



gran árbol de la isla, cuida y enseña a Keter. Al realizar su casería cotidiana de aves-origami, Keter, derriba un cuervo-origami, una parvada de ellos se abalanza contra Keter.

Los cuervos-origami quitan el corazón a Keter, el tambor es una metáfora del corazón, Bo auxilia a Keter, éste pierde el color y está débil. Bo hace temblar la tierra y eleva la isla descubriendo un pozo, señala a Keter para que entre, este es el inicio del camino para recuperar su corazón.

Por un túnel Keter llega a una cueva arreglada como un taller de herrero, curioso, investiga. Alguien se aproxima, Keter se esconde, entra al taller Maljut, el oso herrero, trae consigo un pez-origami lo desdobra y ve el dibujo en el , es un plano de construcción, Maljut comienza a construirlo.

Keter observa, Maljut termina de construir un pequeño tucán de metal, no funciona, Maljut lo tira. Keter lo toma y lo arregla, el tucán cobra vida, Maljut se da cuenta y descubre al intruso. En agradecimiento, Maljut, da una espada a Keter, y le señala de su camino.

Keter va hacia a la montaña donde se encuentra el templo-crater, llega a la entrada pero una gran puerta de piedra no permite su entrada. Keter utiliza la espada para abrir, es una espada-llave. Entra al templo, se dirige al centro donde se encuentra un árbol blanco con un frasco incrustado, el frasco encierra el corazón de Keter.

Al querer tomar su corazón, Keter, despierta al árbol, Veles un monstruo en forma de árbol. Veles combate con Keter, Veles vence poco a poco a Keter. Maljut y Tucán entran repentina mente y combate con Veles. Maljut vence a Veles pero esta mal herido y muere. Keter recupera su corazón, pero se encuentra apagado. Keter y Tucan van con Maljult, el corazon empieza a latir, se convierte en una gran bola de fuego que absorbe a Keter y Maljut. Keter se une con Maljut y se transforma en Keter-adulto. Keter adulto arregla a Tucán el cual e transforma en un fénix- origami. Keter-adulto y fénix se van volando.

CONCEPTO VISUAL

El concepto visual se basa en las ilustraciones de cuentos infantiles, tales como las ilustraciones de *Alicia en el país de las maravillas* realizadas por Arthur Rackham y *la bella y la bestia* de Mercer Meyer.

Para la creación de los personajes, las atmósferas y situaciones. Se utilizaron diversos "ecos" de mitos y cuentos populares, objetos o situaciones que remiten a historias infantiles como los osos de risitos de oro, la casa de baba yaga, la guarida del dragón, la espada mágica, el patito feo, los zapatos de Doroti en el mago de OZ, entre otros. Si bien, se tomaron las características físicas, también se indagó en su esencia, es decir, en el arquetipo que representa.

Vladimir Propp en su morfología del cuento menciona que algunas funciones pueden agruparse en esferas, estas esferas corresponden a personajes que ejercen o generan las funciones.

"Personaje proviene de la palabra persona, término de origen griego, πρόσωπον, que significaba máscara de actor, o personaje teatral". (<http://es.wikipedia.org/wiki/Personaje>, 2010.)

Así el personaje es una manifestación física o materializada de un ente psicológico que viven dentro de una narración.

Con esto se muestra la verdadera importancia de los personajes de una historia: son los que ejercen las acciones dramáticas para el desarrollo de esta.

Es importante decir que estas esferas tienen una correspondencia con los arquetipos investigados por Campbell. Los arquetipos son aquellas características internas que contienen los personajes así como las posibilidades que tienen para ejercer para ejercer ciertas acciones. Estas características, como descubrió Campbell, se encuentran en los mitos de las diversas culturas del mundo.

Por ejemplo, el arquetipo del maestro, aquel dador del conocimiento o dador del arma liberadora, está representado en los mitos como el padre, el mentor y el mago, su importancia radica, como cualquier arquetipo, en las acciones que ejerce más que en las características de su forma, vestimenta o edad.

Los personajes son entes que ejercen las diversas acciones dentro del mito, estos surgen como la manifestación física-material de algún o varios arquetipos.

Considero importante mencionar otro término, aparte de el de arquetipo, ligado a la construcción de personajes, me refiero al estereotipo.

"Estereotipo (etimológicamente proviene de la palabra griega stereos que significa sólido y typos que significa marca)" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Estereotipo>, 2010).

El estereotipo es una imagen trillada, un patrón, que va más cercano a la forma y características físicas. Es un concepto recurrente y aceptado, por lo que, en la narración es fácil de identificar, pero que difícilmente nos moverá internamente.

Podríamos decir que el arquetipo es una esencia y el estereotipo una apariencia

Alfred Hitchcock, director inglés, menciona que al momento de construir una narración y personajes en el cine, es preferible iniciar con un estereotipo y poco a poco ir construyendo un concepto mejor, alejado del estereotipo que le dio origen.

Los personajes contruados narrativamente para el proyecto de *El Tambor*, pretenden aplicar el diseño de personaje enfatizando a los arquetipos que los originaron. Las ambientaciones y personajes surgidos en el guión se materializaron gracias a las visualizaciones de forma y color.

Los personajes principales de la historia de *El tambor* son:

Bo

Cubre la esfera de acción del mandatario, es aquel que envía al héroe a la aventura.

El árbol padre representa a la familia de la cual se tiene que separar el héroe para colmar su carencia.

El lugar donde se sentó Budha para recibir la iluminación se encontraba bajo un árbol. El árbol se iluminó con las luces que irradiaba Budha.

"Las serpientes, los pájaros y las divinidades de los bosques y de los campos le ofrecieron flores y perfumes celestiales, los coros celestiales le dieron su música y los diez mil mundos fueron invadidos por perfumes, guirnaldas, armonías y aclamaciones, porque él estaba en camino al Gran Árbol de la iluminación, el Árbol Bo" (Campbell, 1959,68)

El árbol representa en su sentido más amplio, la vida del cosmos, su densidad, crecimiento, proliferación, generación y regeneración. Existen diversos cuentos donde mencionan a árboles parlantes o árboles humanizados.

Se encuentra en una isla que representa el ombligo del mundo "el ombligo del mundo es el símbolo de la creación continua" (Campbell, 1959,103).

Keter

Representa la esfera de acción de el héroe, es el protagonista de la historia con el que el público se servirá para seguir todas las acciones de la historia.



Diseño preliminar del personaje Keter y Maljut (Raúl García, 2010).

En un inicio se pensó en un pequeño monstruo, conforme los tratamientos de guión se llegó a la decisión de que fuera representado por un oso con esto se haría referente directo a otros cuentos y entraría limpiamente en la regla de 3 de los cuentos de hadas (oso pequeño, oso viejo, y oso adulto).

Simbólicamente, el oso, representa lo primitivo, la piedra bruta; por su presencia recurrente en los cuentos, se le suele dar valores ambiguos, como cariñoso o furioso.

En el cortometraje se toman los dos valores del oso, el héroe oso pequeño y tierno que se enfrenta al donante oso grande y agresivo.

Keter, es el nombre de la primera esfera del árbol sefiro o árbol de la vida de la cultura judía, su nombre quiere decir *corona*.

Campbell menciona que el héroe es capaz de "combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales" (Campbell, 1959:22)

El héroe "es el símbolo de esa imagen creadora y redentora que está escondida dentro de nosotros y solo espera ser conocida y restituida a la vida" (Campbell, 1959:22).

Maljut

Cubre la esfera de acción del donante, es decir, aquel personaje que provee al héroe de la herramienta que le ayudará a vencer. El oso herrero es una analogía de la bruja BabaYaga quien funciona como guardian. El herrero, simbólicamente, es el constructor que domina el fuego, el que permite la transmutación.

Maljut, es el nombre de la última esfera del árbol sefiro o árbol de la vida de la cultura judía, su nombre quiere decir *reino*.

"No es raro que el ayudante sobrenatural tenga forma masculina. En el reino de las hadas puede ser algún pequeño habitante del bosque, algún hechicero, ermitaño, pastor o herrero que aparece para dar al héroe los amuletos y el consejo que requiere."
Campbell, 1959,24).

Veles

Encarna la esfera de acción del agresor, aquel que comete la fechoria provocando la carencia que tiene que ser colmada. Es el dragón o enemigo a vencer, el que genera la carencia en el héroe. Es la gran serpiente devoradora del mundo pero también es elemento que redime al héroe. El oruborus, la serpiente que se come a sí misma, la eternidad, símbolo de todo proceso cíclico y en especial del tiempo.

Veles es el dragón que combate contra sigfrido en la historia de los "nibelungos", de ahí se retoma el nombre de este personaje. En multitud de leyendas, el dragón, a parte de su sentido simbólico más profundo y recubriéndolo, aparece con ese significado de enemigo primordial, el combate con el cual constituye la prueba por excelencia.

Keter-adulto

Combinación de Keter y Maljut. Representa la gran transformación, el *reino coronado* de la cultura judía.

Su representación está basada en los rituales de iniciación los jóvenes a través de un ritual son reconocidos como guerreros, pasando de ser niños a adulto.

Representa la unión de lo Viejo y lo Nuevo, lo interno y externo, el gran matrimonio alquímico.

Tucán-fénix

Tucán representa la esfera de acción del auxiliar, aquel que ayudara al héroe, siempre fiel a él, sin tener un protagonismo. Este personaje alternante, remite al cuento del patito feo de Hans Christian Andersen, Tucán es el ave apartado por sus defectos que se transforma en fénix, símbolo de renovación y renacimiento. El fénix en alquimia, corresponde al color rojo, a la regeneración de la vida universal y la finalización de la obra.

Tambor

Es el objeto mágico, el objeto de la búsqueda. El tambor, es retomado como elemento simbólico del corazón, o la quinta esencia; combinación de todos los elementos (tierra, agua, aire, fuego). El corazón era la única viscera que los egipcios dejaban en el interior de la momia, como centro necesario al cuerpo para la eternidad (todo centro es símbolo de la eternidad, dado que el tiempo es el movimiento externo de las cosas y, en medio, se halla "el motor inmóvil" según aristoteles). Según los alquimistas,

el corazón es la imagen del sol en el hombre, como el oro es la imagen del sol en la tierra, "la fuerza protectora está siempre presente dentro del santuario del corazón y existe en forma immanente dentro o detrás de las extrañas apariencias del mundo"(Campbell,1959,67).

3.3.2 Aplicación de las funciones del cuento maravilloso al guión cinematográfico

"Lo mejor es hacer lo que uno siente"
Carlos Reygadas.

Al momento de realizar el guión literario de *El tambor*, se escribió en base a la estructura dramática las funciones de los cuentos maravillosos. Se realizaron 5 tratamientos hasta llegar a la versión que se muestra a continuación.

EL TAMBOR Escrito por Raúl Gracia Flores

1 INT. CUARTO/TALLER - NOCHE.

Taller improvisado en un cuarto con cosas por doquier, pinturas, papeles y juguetes rumbados por todos lados; la pared esta tapizada de fotos y dibujos, hay un escritorio.

NARRADOR, la voz de un abuelo bonachon, voz de tono grave, fuerte pero no agresiva.

NARRADOR (OFF)
Mi abuela me contaba una historia,
una historia sencilla..

Un cuaderno de dibujo se abre y se hojea solo, las páginas contienen escritos, dibujos y manchas de acuarela. El cuaderno para de pasar páginas llegando a un dibujo de una pequeña isla con un árbol enorme que ocupa toda la isla. El dibujo va adquiriendo color hasta que el árbol se ve de aspecto real.

NARRADOR
...me abrazaba y comenzaba.

2 EXT. ISLA - AMANECER.

En el cielo se ve una parvada de aves blancas que pasa lentamente, las aves son de origami. Un tambor suena semejante al latido de un corazón tranquilo.

NARRADOR

Había una vez un pequeño tambor,
un tambor mágico...

KETER, un pequeño oso con tenis cafes, sale tras del árbol. Trae una resortera en la mano, ve al cielo y dispara a las aves-origami con la resortera.

KETER derriba un ave-origami, baja rápidamente del árbol como si fuera un tobogan.

KETER busca en un hueco del árbol.

3 INT.HUECO/ÁRBOL - AMANECER.

En el interior del árbol hay un paquete envuelto por un pequeña manta.

KETER abre el paquete, en su interior se encuentran cachivaches, colores, canicas, piedras,etc.; es el pequeño tesoro de KETER.

KETER deja la resortera y toma un pequeño lápiz.

4 EXT.ISLA - AMANECER.

KETER se dirige hacia el ave-origami, la desdobra hasta ver el papel extendido. El sonido del tambor continua con su ritmo tranquilo.

KETER dibuja en el papel un artefacto como si fuera un plano de ingeniero, termina, dobla el papel en forma de pez y la arroja al mar. El pez-origami se aleja.

NARRADOR

El tambor pertenecía a un ser...

KETER sonriente ve alejarse al pez-origami, sorpresivamente es levantado por unas ramas del árbol.

NARRADOR

...que podía entender al río y
escuchar a los árboles.

El árbol se mueve, ÁRBOL BO es un viejo árbol con rostro en una rama, encorbado, dos de su grandes ramas hacen la vez de brazos y manos.

ÁRBOL BO hace gestos de negación, regaña a KETTER, el regaño no es energético, es el regaño de un padre amoroso.

Aparece el título del cortometraje "El tambor".

5 EXT. ISLA - DIA

KETTER se encuentra en una rama de ÁRBOL BO, ve una parvada de aves-origami esta vez son de color negro parecidas a cuervos (cuervos-origami).

NARRADOR

... Todos querían tener el tambor...

KETTER con la resortera dispara a los cuervos-origami; un cuervo-origami cae.

NARRADOR

... porque al hacerlo vibrar
cualquiera puede transformar
su entorno.

KETTER se dirige hacia el cuervo-origami, pero al querer desdoblarlo, se incorpora rápidamente y picotea a KETTER. Se escucha el golpeteo de un tambor esta vez con el ritmo de un corazón latiendo agitadamente.

La parvada de cuervos-origami se dirige en ataque hacia KETTER. Las aves picotean a KETTER.

ÁRBOL BO se da cuenta e intenta ayudar a KETTER. Se escucha el golpeteo mas acelerado de un tambor.

NARRADOR

Una extraña sombra,
de misterioso origen...

Los cuervos-origami atacan por doquier, hay un caos total; un cuervo-origami atraviesa a KETTER quitándole su CORAZÓN.

EL CORAZÓN emite una luz amar como una pequeña esfera de fuego.

NARRADOR

... apareció en el mundo
arrebatando el tambor mágico.

Se detiene el sonido agitado del tambor. KETER cae debilitado.

ÁRBOL BO ayuenta a los cuervos-origami los cuales huyen con el CORAZÓN.

NARRADOR

La sombra se fue.

KETER se recupera lentamente, tiene un aspecto triste, ha perdido el color, sus tenis se han vuelto rojos.

ÁRBOL BO mira a KETER, se enderesa extiende los brazos, cierra los ojos. KETER mira a ÁRBOL BO.

NARRADOR

Solo hay una manera
de recuperar el tambor..

Subitamente empieza a temblar, la isla se eleva poco a poco. Se descubre un pozo que estaba cubierto por el mar, en la entrada del pozo hay piedras colocadas como un dolmen, estas piedras tienes grabados.

NARRADOR

... hay que hacer un viaje,
el viaje más peligroso de todos..

ÁRBOL BO baja los brazos, señala el pozo. KETER se dirige a el y entra temerosamente.

NARRADOR

...un viaje hacia
el interior de uno.

6 INT.CUEVA - TARDE

KETER camina por el tunel subterraneo, a lo lejos ve una luz, se dirige a ella.

KETER entra en una gran caverna que asemeja el interior de una casa, la luz entra por unos huecos que tiene la puerta.

En la caverna se encuentra una mesa grande con cachivaches y papeles desordenados, la pared esta tapisada de fotos y dibujos, hay un cesto con escobas cerca de la puerta.

En una pared hay un gran mapa donde se ve el recorrido que ha tomado KETER.

KETER ve con curiosidad los objetos que tiene la caverna, se dirige a la puerta y se asoma por los huecos que hacen la ves de ventanas.

7 EXT.MOTAÑAS - TARDE.

Por un camino de tierra camina MALJUT, un oso grande blanco con tabuajes en la espalda, trae abrazado un pez-origami se dirige hacia la puerta.

8 INT.CUEVA - TARDE.

KETER asustado se esconde en el cesto de escobas junto ala puerta.

MALJUT abre la puerta y entra gruñendo, avienta las cosas que tiene la mesa, pone el pez-origami en la mesa y lo desdobra. El papel extendido tiene un plano tipo ingeniero, es el dibujo que hizo KETER.

KETER mira a MALJUT.

MALJUT mira el plano y se pone a construirlo, va por sus herramientas golpea y atorquilla como un herrero, el invento es una pequeña ave metálica, TUCAM, sus alas son de papel el resto del cuerpo es de metal.

MALJUT termina de construir a TUCAM. Empuja poco a poco a TUCAM para que vuele, TUCAM es un muñeco sin vida. KETER ve las acciones de MALJUT.

MALJUT continua empujando hasta que tira a TUCAM de la mesa, lo recoje de una patita y resignado lo avienta a un rincón. El artefacto TUCAM no funciona

TUCAM cae cerca de KETER.

KETER toma rápidamente a TUCAM, lo ve detenidamente, le da cuerda. TUCAM adquiere vida y escapa de las manos de KETER. TUCAM se mueve y parlotea.

MALJUT voltea rápidamente, ve a TUCAM; va por él y lo abraza. MALJUT descubre a KETER, lo toma energicamente. Hace una muecas por el intruso, esta molesto.

MARRADOR

En este viaje se enfrentan problemas

KETER tiembla de miedo. MALJUT mira a KETER.

NARRADOR

... se corre el riesgo de equivocarse...

TUCAM hace un chiflido y MALJUT voltea averlo, MALJUT comprende, gracias a KETER, el artefacto TUCAM, tiene vida.

El gesto de MALJUT cambia a serio, baja a KETER lentamente.

MALJUT se dirige al monton de cachivaches y empieza a buscar algo.

KETER sigilosamente se dirige a la puerta.

MALJUT encuentra lo que buscaba, una pequeña espada con muescas a los lados (Lahat jerev). Toma a TUCAM y lo pone en su hombro.

KETER abre la puerta y apunto de salir lo detiene MALJUT.

NARRADOR

Y lo que se aprende
en el viaje es a confiar
en nuestras decisiones...

MALJUT tiene una sonrisa sùtil en el rostro, le da la espada, hace una pausa y da un empujoncito a KETER sacándolo de la cueva.

9 EXT. MOTAÑAS--PUERTA DE SOL

KETER ve que el camino va hacia una montaña con un camino en espiral, se dirige hacia alla.

10 EXT. CIMA MOTAÑA - NOCHE.

KETER llega a una enorme puerta que esta tallada en las rocas, hay inscripciones como jeroglificos; trata de abrirla pero son enormes y pesadas.

KETER saca su espada y la usa como palanca para abrir la puerta, es inútil.

KETER ve los grabados que hay en la puerta. Hay un orificio que hace la vez de picaporte.

KETER ve detenidamente un jeroglifico que parece una llave.

KETER ve su espada, se da cuenta que el jeroflífico tiene la misma forma que su espada. KETER pone la espada en el orificio de la puerta y da vuelta. La espada en realidad es una llave, la gran puerta se abre.

11 INT.TEMPLO/CRATER - NOCHE

El templo es similar al interior de un crater, una gran circunferencia con muros muy altos y sin techo, en el piso un mosaico como ajedrez, en medio hay una estructura extraña, hay un resplador emanando desde el objeto.

KETER se acerca rápidamente, la estructura es un árbol bizarro que en el tronco tiene incrustado un frasco de ambar, en el interior del frasco esta el CORAZON. Hay cuervos-origami parados sobre el árbol.

MARRADOR

El viaje interno
sólo tiene un fin.

KETER trata de liberar el CORAZÓN, es inútil.
Algunos cuervos-origami se van.

MARRADOR

-- enfrentarse a la sombra,
enfrentarse a uno mismo.

El árbol se muve, es VELFS un monstruo que asemeja la forma de un árbol.

El CORAZON esta latiendo.

VELFS hace una herida en la cara.

KETER retrocede.

KETER avienta su espada hacia el CORAZON, la espada queda clavada en el frasco que protege el corazon haciendole una pequeña grieta. VELFS grita.

VELFS toma KETER, intenta de aplastarlo. KETER apenas puede respirar.

TUCAM llega volando y parlotearlo, se para en la cabeza de VELFS y

lo picotea. VELES abienta a TUCAN con una mano, con la otra mano aun aprisiona a KETER. TUCAN queda mal herido.

MALJUT se acerca corriendo y da un zarpaso al frasco que encierra el CORAZÓN, la grieta se agranda, se crea un pequeño orificio por el que sale un liquido color ambar, la espada cae al piso.

VELES da un grito de dolor, suelta rápidamente a KETER y toma a MALJUT con las manos. MALJUT pone resistencia. VELES le pone la mano en la cara.

TUCAN parlotea y se dirige cojeando al frasco agrietado que contiene el CORAZÓN y picotea débilmente la grieta.

KETER entinde a TUCAN, toma su espada y golpea la grieta haciendola mas grande, el liquido ambar sale abundantemente. La estructura no aguanta la presión del liquido y se rompe.

VELES grita de dolor, suelta a MALJUT que esta mal herido.

El CORAZÓN es liberado pero esta en el suelo apagado.

VELES deja de moverse.

TUCAN va hacia MALJUT. KETER toma el CORAZÓN y se dirige hacia MALJUT, el CORAZÓN no late. MALJUT esta muerto.

NARRADOR

Y al enfrentarnos
a nosotros mismos...

KETER se sienta al lado de MALJUT.

NARRADOR

... podemos hacer vibar a
nuestro tambor mágico.

El CORAZÓN poco a poco empieza a latir, se eleva y brilla.

El CORAZÓN flota hasta llegar arriba de MALJUT y KETER.

MALJUT y KETER comienzan a flotar.

El CORAZÓN brilla con mayor intencidad, se convierte en una gran bola de luz que atrapa a MALJUT y KETER.

El lugar se cubre de luz ambar. TUCAN esta deslumbrado. La luz se apaga poco a poco.





NARRADOR

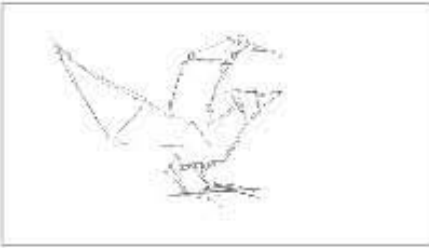




...ahora se la cuento a
mi nieta, todos los días antes
de irse a dormir.

El escritorio es la mesa de trabajo del animador.




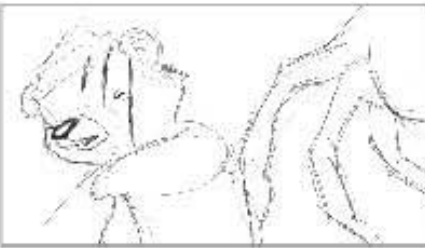
Disolvencia a negros.

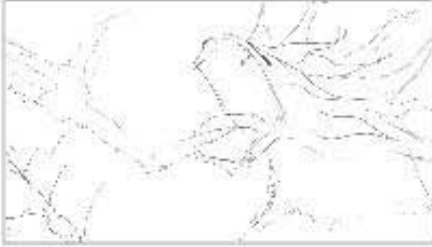
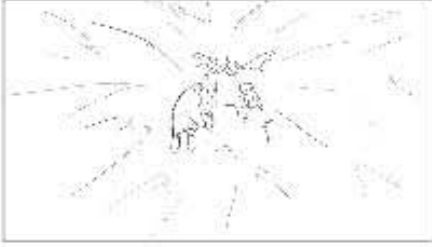

A continuación se presentan las funciones de Vladimir Propp ligadas a la parte del guión, es decir, las acciones escritas en el guión que surgen de las funciones del cuento maravilloso. También se muestra la toma correspondiente que esta expresada en el Storyboard.



Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VAR.	EJEMPLO
00	α	SITUACIÓN INICIAL		Taller del animador. 
01	β	ALEJAMIENTO	1	Pez-origami se va por el mar. 
02	γ	PROHIBICIÓN	1	Arbol Bo prohíbe cazar aves-origami 
03	δ	TRASGRESIÓN	1	Keter caza aves-origami 
04	ϵ	INTERROGATORIO		No aplica

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VAR.	EJEMPLO
05	ξ	INFORMACIÓN		No aplica
06	η	ENGAÑO	3	Cuervo-origami derribado se hace el muerto, se levanta y sorprende a Keler. 
07	θ	COMPLICIDAD	3	Keler sustado tropieza. 
08	A	FECHORIA	2,6	Cuervoorigami roba el corazón de Keler 
	a	carencia	2	
09	B	MEDIACIÓN (momento de transición)		Arbol Bo envía a la cueva a Keler, señalando la entrada. 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VAR.	EJEMPLO
10	C	ACEPTACIÓN (principio de la acción contraria)		Keter ve a Arbol Bo, asiente y entra a la cueva. 
11	↑	PARTIDA		Keter viaja dentro de la cueva. 
12	D	PRUEBA (primera función del donante)	1,7	Mahut avienta a Tucán, cae cerca de Keter. Keter requiere reparar a Tucán, darle vida. 
13	E	REACCIÓN DEL HÉROE	1,7	Keter repara a Tucán 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VAR.	EJEMPLO
14	F	REGALO	OBJ. 3 TRAN. 1	Maijut da la espada-llave a Keter 
15	G	VIAJE <i>(Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía)</i>	4.2	Maijut señala a Keter el camino a la montaña. 
16	H	COMBATE	1	Keter enfrenta a Veles 
17	I	MARCA	1	Keter recibe la marca de la garra de Veles 

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VAR.	EJEMPLO
18	J	VICTORIA	1,7	Keter y maljut vencen a Veles 
19	K	REPARACIÓN	4,2,5	Keter recobra el corazón y se une a Maljut 
20	↓	REGRESO		Keter-adulto se prepara para el vuelo 
21	Pr	PERSECUCION		No aplica
22	Rs	SOCORRO		No aplica
23	O	LLEGADA DE INCOGNITO		No aplica
24	L	FINGIMIENTO (pretenciones mentirosas)		No aplica

Núm.	Simb.	DEFINICIÓN	VAR.	EJEMPLO
25	M	TAREA DIFÍCIL		No aplica
26	N	CUMPLIMIENTO		No aplica
27	Q	RECONOCIMIENTO		No aplica
28	X	DECUBRIMIENTO (desenmascaramiento)		No aplica
29	T	TRANSFIGURACION	1,3	Keter-adulto vuela con Fenix 
30	V	CASTIGO		No aplica
31	W	BODA	3	Keter recibe la marca de la garra de Veles 

Utilizando el símbolo para representar las funciones de Propp, la estructura narrativa del cortometraje *El tambor* quedará de la siguiente manera:

$$\alpha \beta_1 \delta_1 \delta_3 \zeta_3 \eta \theta \frac{A^{26}}{a^2} B^{23} C \uparrow D^{17} E^{17} F_i^9 G^{42} H^1 I J K \downarrow T_{13} W_0$$

Es importante mencionar que no todas las funciones fueron colocadas en el guión ya que, como esta planteada la estructura narrativa de Propp, nos permite esta flexibilidad sin desvirtuar la estructura.

Una vez construido el guión con la estructura de 31 funciones de Propp, se realizaron varios tratamientos al guión cambiando ciertos detalles pero dejando intacto el esqueleto narrativo.

Se diseñaron los personajes y locaciones para su posterior construcción, también se elaboro el storyboard o guión grafico el cual servirá para la comprensión visual de la historia y como guía para los animadores. Con el storyboard de base, se realizó el animatic que es una guía visual en video que contiene el tiempo de la duración de los plano y una animación limitada que muestra el camino a seguir en la animación final.

CONCLUSIONES



En el mago de OZ, Doroti, pudo haber regresado a casa en cualquier momento ya que tenia las zapatillas rojas, sin embargo, lo que aprendió a lo largo del camino amarillo fue de enorme importancia para ella y para los que la acompañaron.

Mi abuela decía, *"las cosas a fuego lento se cocinan mejor"*, un largo tiempo ha pasado desde que surgió la primera idea que daría forma a la presente tesis, pero como todo viaje, llega a su fin. La búsqueda de algún tema a investigar sobre la animación que no fuera el mero conocimiento de la técnica de representación propicio el acercamiento a la esencia de la narración y sus elementos narrativos fundamentales. La narrativa, el arte primordial dirían algunos, fue el tema principal de investigación.

En el capítulo 1, me acerqué a la esencia que encierran los cuentos maravillosos en su aspecto narrativo, revisando maneras de narrar en tres diferentes lenguajes: el oral, el escrito y el visual. Con esto se preparaba el camino para llegar a entender las estructura de 31 funciones que planteaba Vladimir Propp en su libro *Morfología del cuento*. Era primordial el entendimiento de esta estructura ya que sería aplicada en el cortometraje.

En el capítulo 2, me incliné en específico a la narración cinematográfica, la cual requería entender para comparar con otro tipo de narrativas. El enfoque se llevo hacia Joseph Campbell, que gracias a la investigación de los mitos en el mundo, logró mostrar arquetipos y acciones que conforman la estructura del monomito. Esto lo retomo Christofer Vogler y lo aplicó a la narrativa cinematográfica.

Al investigar esto me di cuenta de que la estructura planteada por Vogler y Propp son demasiado similares, pero surgió más interés por estudiar a Propp dado que su propuesta se elaboró 30 años antes que la de Vogler y está vinculada con los cuentos maravillosos.

En el capítulo 3 se aplicó toda la teoría de Propp revisada hasta el momento, el analizar y después crear me dió muchas facilidades y ahorro de esfuerzos; el hacer esto es de suma importancia ya que hace vivo al conocimiento teórico y enriquece el trabajo práctico.

Construir un guión con una estructura fuerte por un lado y la libertad creativa por el otro, me brindó posibilidades nuevas de creación. El mundo tan grande de los cuentos maravillosos me llevó a crear personajes reconocibles, a tratar de construir arquetipos y no estereotipos. El realizar la dirección de arte del cortometraje tomando en cuenta este mundo, motivó a indagar la obra de ilustradores de dichos cuentos; conjuntando así las dos áreas que mueven todo mi trabajo personal: La ilustración y el cine.

Si bien el cortometraje animado aún está en proceso de realización, dado que requiere tiempos prolongados de producción, se sentaron bases firmes de narración y se creó la carpeta de producción. Este era el objetivo principal, darse cuenta de las similitudes de estructuras narrativas en lenguajes diferentes y aplicar la estructura de cuento maravilloso a un cortometraje.

Uno de los puntos que me atrajo de la narración, para tomarla como tema de tesis, es su cualidad de proyecciones de la psique y del subconciente, por lo que, cuando en una película o un cuento de hadas el protagonista sale vencedor, su triunfo es un triunfo psicológico, una resolución de un problema que planteaba la mente, es el hecho de que algún fantasma del interior que encuentra la paz.

Me intereso estudiar al cine de su manera estructural, ya que, si esta estructura es fuerte, resistirá y no aburrirá al espectador. Ciertamente que forma y contenido van ligados y que una influye en la otra, pero la estructura que a aquí se aplicó va más enfocada a manera de cimiento o piedra angular de donde partir. No es una panacea pero sí es una manera segura de dar el primer paso para la construcción de historias cinematográficas.

El arte narrativo del cine se sostiene en dos columnas, el espacio y el tiempo. El tiempo se hace tangible y visible gracias a las acciones o hechos que suceden en él, la gran acción fundamental de la narración es el cambio, que algo suceda diferente a lo que le dio origen. Al encontrar la frase de Joseph Campbell *"la esencia del tiempo es el cambio, la disolución de la existencia momentánea; la esencia de la vida es el tiempo"* me remitió a la filosofía de que planteaba Tarkovsky, que consideraba que el cine era como esculpir en el tiempo.

Al estudiar las estructuras narrativas encontré que muchos cuentos y narraciones son inspirados en los sueños y deseos que se tienen en la infancia, que los narradores modernos gestan sus historias a esta temprana edad, la nutren con conocimiento y, en el mejor de los casos, con sabiduría.

Uno de los personajes arquetipicos de los cuentos de hadas es el guía o mentor, el que da la herramienta mágica para la solución del conflicto, esta representado en muchos de estos cuentos por "el herrero". El herrero es simbolo del maestro del fuego capaz de transformar la materia, el que tiene los secretos de transmutar los metales en objetos utiles. La acciones de este personaje es de suma importancia para el heroè de toda historia ya que es el conocedor de los secretos ocultos, de los caminos correctos y las palabras mágicas que invocan a las potencias.

Al indagar en este tipo de personaje, hizo darme cuenta de manera clara, que ser maestro es más importante y profundo de lo que creí, que el cursar una maestría y elaborar una tesis solo era un peldaño de la gran escalera que se tiene que subir para convertirse en un maestro. No es solo tener el conocimiento o dominio sobre un tema lo que te convierte en maestro, si no ademas, la sabiduria e instinto para tansmitirlo y aprender de los que estas instruyendo, transformar el conocimiento en sabiduria que se comparte con la humanidad para una vida mejor, aprendiendo y enfrentando las fuerzas internas, conociendose a uno mismo. No por nada es la famosa frase del Kybalion "*la transmutación es el arma del maestro*". No hay casualidades.

Quizá mi emoción de niño al ir al cine y ver por primera vez la pequeña ave de metal que animó Ray Harryhausen para la película *Furia de titanes* fue la semilla que 25 años despues daría frutos en forma de *el tambor*.

Me ocurrió algo interesante y profundo, la investigación de la narrativa cinematográfica y de los cuentos maravillosos se volvió parte importante de mi, y como diría Gianni Rodari, "ayudo a verme mas claramente a mi mismo".

La búsqueda de conocimiento, interno y externo, para expresar en la presente tesis me llevo a conocer libros, películas, a encontrar cosas que me gustan, a participar en festivales de cine de México y del mundo, a leer sobre alquímia, a convertirme en profesor, a viajar a Buenos Aires, a realizar 7 cortometrajes y un documental, a tirar el tarot, y encontrar amigos.

Me llevó a estar en una masterclass con Tim Burton, a saludar a Guillermo del Toro y tomarme una foto con Michel Gondry. Y en el presente, al voltear a ver el camino andado, siento satisfacción plena de la vida que pase durante estos 6 años que tarde en escribir estas líneas.

Como decía Joseph Campbell, "el privilegio de una vida, es ser quien uno es", sean estas palabras una muestra de quien soy, y en este momento, culmina mi viaje llamado tesis.



*“La abuela siempre decía que tenemos la oportunidad de elegir,
la oportunidad de escuchar a nuestro tambor mágico.”*

El Tambor, Raúl García Flores

FUENTES

LIBROS

Bettelheim, Bruno, (1977). *The Uses of Enchantment: the Meaning and Importance of Fairy Tales*, Random House, New York.

Campbell, Joseph, (1959). *El héroe de las mil caras*, Fondo de Cultura Económica, 1ª edición, México.

Deleuze, Gilles, (1994). *La imagen-movimiento, estudios sobre cine I*, Paidós Comunicación, 3ª edición, Barcelona España.

Eisenstein, Sergei M., (2006). *La forma del Cine*, S. XXI editores, 7ª edición en español, México.

Eliade, Mircea, (1963). *Myth and Reality*, New York: Harper & Row.

Graudreault, André, (1995). *EL Relato Cinematográfico*, Edicionesm Paidós Ibérica, 1ª edición, España.

George, Lucas, (1986). *Industrial Light and magic*, lucasfilm, 1ª edición, Estados Unidos de Noreamerica.

Henderson, Marry, (1997). *Star Wars La magia del Mito*, Circulo latino, 1ª edición, España.

Mitri, Jean, (1998). *Estética y psicología del arte*. Ed. SXXI, México.

Propp, Vladimir, (2001). *Morfología del cuento*, Ediciones Akal, Madrid-España.

Rodari, Gianni, (2006). *Gramática de la fantasía, introducción al arte de contar historias*, Ed. Planeta, México.

Sendak, Maurice, (2006). *Donde viven los monstruos*, Alfaguara, 1ª edición.

Thompson, Frank, (1993). *The film, the art, the vision and Nightmare before Christmas*, Disney enterprises, 1ª edición.

Trimegisto, Hermes, (1975). *El kybalion*, Gomez-Gomez hos. Editores, 1ª. Edición.

Von Franz, Marie, (1993). *The Feminine in Fairy Tales*, Boston: Shambhala.

Zipes, Jack, (1994). *Fairy Tales as Myth / Myth as Fairy Tale*. Lexington: UP of Kentucky.

PELÍCULAS

El Laberinto del fauno (2006). Película dirigida por Guillermo del Toro, España/México, Telecinco [DVD]

El espinazo del diablo (2001). Película dirigida por Guillermo del Toro, España/México, Twentieth CenturyFox Film Corporation [DVD]

El orfanto (2001). Película dirigida por J.A. Bayona, España, Warner Bros. Picture España [DVD]

Furia de titanes (1981). Película dirigida por Davis Desmon, Inglaterra, Warner Bros. Picture [DVD]

La ciencia del sueño (1981). Película dirigida por Michel Gondry, Francia, Parizan Films [DVD]

El día de la bestia (1981). Película dirigida por Álex de la Iglesia, España, M.G. y Canal + España. [DVD]

Where the wild things are (2009). Película dirigida por Spike Jonze, Estados Unidos, Warner Bros. Pictures [DVD]

Ju-on (2000). Película dirigida por Shimizu Takashi, Japón ,Oz internacional [DVD]

Tim Burton´s The nightmare before christmas (1993). Película dirigida por Henry Selick, Estados Unidos, Touchstone picture [DVD]

Las trillizas de Belleville (2003). Película dirigida por Sylvain Chomet, Francia-Belgica-Canadá-UK , Sony pictures [DVD]

Norman McLaren 32 obras maestras (2000). Cortometrajes dirigidos por Norman McLaren, Canadá, Epoca cine Argentina [DVD]

The collercted shorts of Jan Svankmajer (2005). Cortometrajes dirigidos por Jan Svankmajer, Estados Unidos, Kino internacional [DVD]

El inicio de Ray Harryhausen (2006). Cortometrajes dirigidos por Ray Harryhausen, Estados Unidos, Sony Picture Home entertainment [DVD]

El señor de los anillos (1978). Película dirigida por Ralph Bakshi, Estados Unidos, Waner Bros.[DVD]

PÁGINAS WEB

<http://www.wikipedia.org/>

<http://www.osojazz.com>

<http://www.youtube.com>

<http://www.vimeo.com>